

А. Д. Маевская, группа 350;
Д. Д. Сыч, группа 450,
учреждение образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств», Минск, Беларусь

КОНЦЕПЦИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ СМАРТФОНА «ЮНЕСКО БЕЛАРУСЬ»

В статье рассмотрена идея создания и потенциал последующего использования приложения для смартфона «ЮНЕСКО Беларусь». Стоит заметить, что на сайте ЮНЕСКО не выявлено аналогичного приложения и ссылки на его скачивание (<https://www.unesco.org/ru/>). Но, например, в AppStore было найдено множество аналогов, которые создавались локально компаниями, не причастными к ЮНЕСКО. Соответственно, спрос на такой тип приложения возникает не только в Беларуси.

Целью данного приложения станет популяризация объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО на территории Беларуси для иностранных граждан и граждан республики, внедрение современных технологий в работу с объектами всемирного наследия.

Также был выявлен список задач по созданию приложения, таких как:

1. Сбор команды для разработки приложения.
2. Поиск аналогов приложения, учет их минусов.
3. Привлечение спонсоров для ускорения и улучшения работы приложения.
4. Разработка деталей приложения.
5. Дизайнерское оформление приложения.
6. Разработка самого приложения.
7. Проведение тестового запуска приложения.
8. Оценка работы приложения.
9. Проработка минусов приложения (если они будут присутствовать).
10. Проведение рекламной кампании приложения.
11. Презентация приложения.
12. Официальный запуск приложения на площадках AppStore и GooglePlay.

Приложение не должно ограничиваться только Беларусью, так как целью является привлечение внимания иностранных граждан (помимо жителей нашей страны) к отечественной культуре и истории. Поэтому в мобильном приложении предусматривается доступность других языков, помимо государственных языков Республики Беларусь.

Данное приложение должно содержать информацию, касаемую белорусских объектов, включенных и предлагаемых правительством Беларуси в качестве кандидатов для включения в Список всемирного наследия: исторические, археологические, архитектурные, экологические и иные факты об этих объектах. Это будет своего рода информационным окном, где каждый сможет узнать нужную для себя информацию. Перейти в данное окно можно будет, нажав на иконку объекта. Информацию могут предоставить научные сотрудники музеев, расположенных в объектах, включенных или предлагаемых правительством в качестве кандидатов для включения в Список всемирного наследия. Таким образом, возможно развитие сотрудничества и с музеями, кроме того, информация, размещаемая в данном приложении, будет всегда актуальной.

В это приложение возможно добавить 3D-модели объектов всемирного наследия, позволяющие рассмотреть их со всех сторон непосредственно с пользовательского экрана телефона. С помощью трехмерных моделей можно не только посетить белорусские объекты «вживую», но и таким образом воссоздать их прошлое, используя архивные фотографии и документы. Это станет не только интересной интерактивной частью приложения, но и познавательным информационным дополнением.

В приложении должно быть доступно построение наиболее удобного маршрута от местоположения пользователя к тому или иному объекту всемирного наследия. Это позволит воспользоваться помощью приложения в планировании самостоятельных маршрутов и расширит внутренний самостоятельный туризм, интерес граждан нашей страны к истории и культуре родины.

Предполагается добавление в приложение платного контента, деньги с которого будут идти на поддержание объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО в Беларуси. Платный контент может представлять виртуальную экскурсию по данным

объектам, которая будет вестись на нескольких языках для привлечения иностранных граждан. Посмотрев виртуальную экскурсию, многие из них могут захотеть увидеть белорусские объекты вживую, что повысит уровень въездного туризма. Тем не менее создание платного контента необязательно только с целью приобретения тура. Средства могут быть направлены на поддержку приложения и объектов всемирного наследия. То есть пользователь может просто пожертвовать некоторую сумму, не имея цели покупки именно виртуальной экскурсии. Такую цель могут иметь не только граждане Беларуси, но и иностранные граждане, которые интересуются историей и культурой, сохранением наследия.

На начальном этапе проекта не имеет смысла создавать отдельные социальные сети, посвященные исключительно приложению. Возможна его реклама через аккаунты социальных сетей, в том числе ЮНЕСКО. Также приложение может рекламироваться посредством музейных учреждений, расположенных на объектах всемирного наследия. Музеи могут рекламировать приложение как в своих аккаунтах в социальных сетях, так и посредством его упоминания во время экскурсий или посредством размещения QR-кодов в экспозиции. Таким образом будет налажено сотрудничество с музейными учреждениями не только в информационном, но и в рекламном направлении.

С течением времени, когда приложение обретет популярность, возможно создание аккаунтов в социальных сетях. Например, Telegram-канал, в котором будет не только информация об обновлениях приложения, но и тематические научные статьи, реклама и т. д. Стоит также учитывать TikTok, так как этот сервис наиболее распространен среди молодежи. Таким образом, есть путь расширения влияния приложения. В TikTok можно не только рекламировать приложение, но и поднимать различные исторические и культурные темы, освещая их доступно и интересно.

Потенциал данного приложения огромен. Ожидаемым результатом будет значительный интерес к этому приложению со стороны пользователей, а вследствие этого повышение интереса к объектам, включенным и предлагаемым правительством Беларуси в качестве кандидатов для включения в Список всемирного наследия; к истории и культуре Беларуси со стороны как граждан нашей страны, так и иностранцев.