

Ожидаемые результаты: проект может быть ежегодным и масштабирован до областного уровня. В рамках проекта необходимо проводить волонтерские мероприятия по охране природы Беловежской пуши (например высадка деревьев, уборка территорий, другие мероприятия по совету специалистов парка).

А. Шаплова,

студент 3-го курса

учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

ПРОЕКТ ПО СОЗДАНИЮ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «HERITAGE QUEST»

(интерактивное знакомство с объектами
Всемирного наследия ЮНЕСКО)

Актуальность проекта. Знакомство, активизация познавательного интереса и популяризация объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь среди студенческой молодежи представляют актуальную социально-культурную проблему, потому что значительная часть студентов имеет фрагментарные знания о таких объектах и их историко-культурном значении в контексте как мирового, так и национального наследия.

Сегодня в Республике Беларусь зарегистрированы 4 таких объекта, и ключевая проблема их популяризации среди широкой общественности часто заключается в недостаточной осведомленности, отсутствии интерактивных и виртуальных инструментов ознакомления с ними, комплексных вариативных форм, где представлены в доступном и удобном формате информационные и интерактивные блоки о каждом объекте в отдельности и о Всемирном наследии ЮНЕСКО в целом.

Мобильные приложения, онлайн-сервисы и социальные медиа стали неотъемлемой частью нашей реальности. Сейчас первое знакомство с тем или иным предметом, явлением, интересующим вопросом начинается с поиска соответствующего запросу контента в виртуальном пространстве. Первое представление об объекте нашего внимания формируется на основе такого контента. Поэтому задача субъектов,

заинтересованных в сохранении и популяризации объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь, – это обеспечение доступной, интересной, качественной информации, продвигающей бренд таких объектов, создающей позитивный образ у пользователя в виртуальном пространстве. Также контент должен характеризоваться интерактивностью и возможностью получения обратной связи между пользователем и разработчиком.

Сегодня социокультурными институтами проводится большая работа по цифровизации, разработке виртуальных аналогов, ведению и наполнению веб-страниц и аккаунтов тех или иных объектов в социальных медиа, размещению видео- и фотоконтента на базе виртуальных медиахостингов, проработке сервисов онлайн-карт и геолокаций. Но комплексные мобильные приложения, которые систематизировали бы эту информацию относительно объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО и предполагали наличие интерактивных заданий, представлены недостаточно.

Полагаем, что идея разработки мобильного приложения «HERITAGE QUEST» будет содействовать решению проблемы популяризации и интерактивного знакомства студенческой молодежи с объектами Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь и дополнять работу в указанном направлении.

Цель и задачи проекта.

Цель: разработка идеи и контекстного наполнения мобильного приложения «HERITAGE QUEST» по популяризации и интерактивному знакомству студенческой молодежи с объектами Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь.

Задачи:

- разработать и представить структуру интерфейса мобильного приложения «HERITAGE QUEST»;
- предложить варианты содержательного наполнения и контента мобильного приложения;
- разработать предложения по интеграции интерактивного и игрового контента в мобильное приложение «HERITAGE QUEST».

Целевая аудитория.

В качестве основной целевой аудитории проекта и потенциальных пользователей мобильного приложения «HERITAGE

QUEST» предполагается студенческая молодежь. Содержание и интерактивный контент могут быть адресованы широкому кругу участников и пользователей, интересующихся объектами Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь.

Предполагаемое место реализации проекта. Ведущая организация, партнеры/спонсоры проекта.

Площадками для реализации проекта могут выступать маркетплейс-платформы мобильных приложений (Google Play, App Store, Яндекс.Плюс и др.).

В качестве ведущей организации по реализации проекта может выступать как Национальная комиссия в Республике Беларусь по делам ЮНЕСКО, так и профильные комитеты организации.

Среди партнеров и спонсоров проекта можно обозначить представителей каждого из 4 объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь, учреждение образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» для разработки содержательного наполнения контент-блоков проекта с достоверной и актуальной информацией.

Партнерами проекта могут выступать разработчики цифрового контента и мобильных приложений, цифровые дизайнеры и другие субъекты IT-сферы, могут привлекаться субъекты социально-культурной сферы, индустрии туризма и гостеприимства для предложений по разработке игрового интерактивного контента.

Одновременно проект предусматривает интеграцию с онлайн-сервисами (системы геолокации, формы онлайн-опросов, социальные медиа и т. п.) и объектами инфраструктуры (транспорт, гостиницы, кафе и пр.), расположенными на близлежащих территориях объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО.

Партнерами проекта могут стать также другие субъекты из числа физических и юридических лиц, которые предложат для размещения в мобильном приложении авторские туры, рекомендации, отзывы, видеообзоры, фотоотчеты, записи из блогов по интересным местам объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО.

Описание/программа проекта.

Проект идеи создания мобильного приложения «HERITAGE QUEST» предусматривает реализацию трех этапов: стартового, основного и постпроектного. Ниже представлен краткий перечень проектных мероприятий каждого этапа.

Стартовый этап.

1. Мониторинг текущего состояния обозначенной проблемы и рынка существующих онлайн-сервисов по популяризации Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь. Нормативно-правовое обеспечение проекта.

2. Поиск и привлечение команды разработчиков и партнеров проекта.

3. Формирование проектной команды, определение модератора проекта и исполнителей по направлениям проектной деятельности.

4. Сбор и анализ идей по контентному наполнению мобильного приложения, разработка проспекта дизайна приложения.

5. Определение конфигурации мобильного приложения.

6. Сбор и обработка текстов для информационных блоков; копирайт и визуализация.

Основной этап.

1. Создание интерфейса и контента мобильного приложения «Heritage Quest».

2. Разработка игровых механик и заданий (онлайн-квесты, интерактивные путешествия, игровой контент, онлайн-карты для велотрипов и пр.).

3. Интеграция интересных фактов и информационных блоков о каждом объекте Всемирного наследия ЮНЕСКО в Республике Беларусь.

4. Разработка и интеграция содержательного контента в приложение. Стартовая страница изначально будет включать поле для регистрации и создания личного кабинета в приложении. После заполнения регистрационных данных будут предложены 4 раздела в соответствии с интересующим объектом Всемирного наследия ЮНЕСКО. В каждом разделе мобильного приложения будут содержаться следующие блоки основного меню:

– блок «Информация» (общая информация, виртуальные экскурсии по объектам Всемирного наследия ЮНЕСКО в Беларуси; информационные статьи и фотоматериалы о каждом

объекте; интеграция со сторонними онлайн-сервисами геолокации, аккаунтами объектов в социальных медиа, фото- и видеоматериалы на базе медиахостингов и пр.);

– блок «Интерактив» (авторские виртуальные экскурсии, викторины, квесты, карты для велотрипов, кейсы и др.);

– блок «Рекомендации» (контент рекомендаций, комментариев и отзывов, медиатека от пользователей приложения, фотоальбомы, записи авторских блогов, обзоров по локациям, касающихся объекта, раздела и пр.);

– блок «События» (анонсы и календарь мероприятий, фестивалей, выставок и др. форм, организуемых офлайн на базе объекта Всемирного наследия ЮНЕСКО; анонсы онлайн-мероприятий, связанных с наследием ЮНЕСКО – вебинары, круглые столы, брифинги, диалоговые площадки со ссылками к подключению);

– блок «Рядом» (обзоры объектов инфраструктуры, находящихся рядом с объектом Всемирного наследия ЮНЕСКО – рестораны, транспортное сообщение, отели и пр.; прейскуранты цен и системы онлайн-бронирования через приложение).

Такой формат меню блоков приложения позволит не только узнать интересующую информацию, но и продумать туристический маршрут, узнать стоимость и варианты услуг на базе одного цифрового ресурса. Одновременно пользователи могут получить обратную связь как от разработчиков и представителей интересующего объекта, так и от других пользователей через обзоры, отзывы, фото блока «Рекомендации».

5. Разработка тестовой версии приложения.

6. Тестирование функционирования приложения.

7. Запуск бета-версии мобильного приложения.

8. Мероприятия по продвижению проекта и привлечению партнеров.

Постпроектный этап:

1. Доработка мобильного приложения.

2. Интеграция со сторонними сервисами.

3. Размещение приложения в маркетплейс-платформах (Google Play, App Store, Яндекс.Плюс и др.).

3. Анализ функционирования и тестирование приложения.

4. Запуск полной версии мобильного приложения.

5. Осуществление мероприятий по постоянному продвижению и рекламе мобильного приложения.

Продвижение проекта.

Создание веб-сайта и аккаунтов в социальных сетях для привлечения пользователей.

Рекламные кампании через Интернет и социальные медиа, офлайн-средства.

PR-мероприятия в университетах, музеях и туристических точках.

Сроки реализации и ожидаемые результаты.

Сроки для разработки и реализации проекта:

- стартовый этап – поиск партнеров, разработка и тестирование приложения (6 месяцев);

- основной этап – запуск и продвижение приложения (постоянно);

- постпроектный этап – анализ работы приложения (1 раз в квартал).

Ожидаемые результаты: увеличение числа пользователей приложения, повышение осведомленности и популяризация Всемирного наследия ЮНЕСКО.

Визуализация проекта.

Разработка презентации проекта в Microsoft PowerPoint.

Создание демонстрационного видеоролика с интерфейсом и игровыми заданиями.