

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Северо-Кавказский федеральный университет»

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ**

по выполнению практических работ  
по дисциплине «Индустрия цифровых впечатлений»  
для студентов направления подготовки 43.03.02 Туризм

Направленность (профиль) «Экономика впечатлений»

Ставрополь, 2026 г.

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОВЕДЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ
3. ПЛАНЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ
4. ЛИТЕРАТУРА И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Индустрия цифровых впечатлений» является формирование компетенций ПК-3; ПК-5 будущего специалиста по направлению подготовки 43.03.02 Туризм. Основная цель курса заключается в изучении и приобретении теоретических знаний и практических навыков современной теории, принципов, технологий и инструментов, применяемых в индустрии цифровых впечатлений.

Задачами освоения дисциплины являются:

- формирование представлений об индустрии цифровых впечатлений;
- понимание базовых потребностей, лежащих в основе виртуальных впечатлений;
- умение применять основные цифровые инструменты экономики впечатлений (иммерсивные и мультимедийные технологии; виртуальная, дополненная и смешанная реальность);
- формирование навыков проектирования и применения виртуальных туров;
- ознакомление с виртуальными музеями и тематическими парками как элементами индустрии цифровых впечатлений;
- понимание преимуществ и недостатков системы цифровых впечатлений.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

1. Определять понятия: формулировать и объяснять основные понятия, касающиеся индустрии цифровых впечатлений, включая виртуальные впечатления, метавселенную и иммерсивные технологии.
2. Анализировать технологии: анализировать различные цифровые инструменты и технологии, используемые для создания впечатлений в туризме и культурном обогащении.
3. Разрабатывать стратегии: разрабатывать стратегии использования цифровых технологий для повышения качества обслуживания клиентов и создания уникальных туристических продуктов.
4. Применять знания: применять полученные знания на практике для создания проектов, связанных с виртуальными путешествиями и виртуальными музеями.
5. Оценивать кейсы: оценивать существующие кейсы в области цифровых впечатлений, выявляя их сильные и слабые стороны, а также их влияние на индустрию.
6. Создавать контент: разрабатывать контент для виртуальных платформ и мероприятий, используя иммерсивные и мультимедийные технологии.

7. Применять расширенную реальность: использовать инструменты расширенной реальности для создания и улучшения клиентского опыта.

8. Генерировать идеи: эффективно представлять и обсуждать идеи и концепции, относящиеся к индустрии цифровых впечатлений, как в устной, так и в письменной форме.

Эти компетенции будут способствовать формированию всестороннего подхода студентов к использованию цифровых технологий в туризме и смежных областях, что является ключевым для их профессиональной подготовки и будущей карьеры.

## **2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОВЕДЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ**

Практическое занятие является одной из форм проведения групповых занятий со студентами, имеющей своими целями более глубокое усвоение обучающимися лекционного материала, развитие у них умения целенаправленной работы с научной, учебной литературой для самостоятельного добывания новых знаний, приобретение навыков публичных выступлений, ведения дискуссий и т.д.

Практические занятия предполагают использование различных форм работы: обсуждение теоретических вопросов, решение задач, обсуждение докладов, анализ информации. Практические занятия проводятся с целью углубления и закрепления теоретических знаний, привития навыков анализа обстоятельств дела в конкретно заданной ситуации, что весьма важно для будущей практической деятельности. Они, являясь самостоятельной формой обучения студентов, углубляют знания, полученные на лекциях, способствуют самостоятельной работе с нормативным материалом, опубликованной практикой и литературой.

Занятия проводятся в форме опроса студентов по теоретическим вопросам, обозначенным в планах, а также обсуждения вариантов решения практических заданий (ситуаций), которые были предложены в качестве подготовки к занятию. Готовясь к занятиям, студенты должны изучить:

- материалы лекции по предполагаемой теме, а также план практического занятия;
- соответствующие теме занятия положения нормативно-правовых актов;
- основные положения теории;
- рекомендованную в планах практических занятий базовую, а также дополнительную литературу и методические разработки для студентов, подготовленные кафедрой.

При подготовке к практическому занятию студент обязан, изучив действующее законодательство и рекомендованную литературу, письменно изложить в специальной тетради решение задач, заданных преподавателем. Их изложение не должно сводиться лишь к краткому ответу на вопрос. Необходимым признается такое обоснование вывода, которое в принципе является доказательным.

Практические занятия строятся по следующей схеме:

- вначале преподаватель объявляет тему и задачи практического занятия;
- производит опрос студентов по теоретическим вопросам, обозначенным в плане занятия, а также проверяет наличие у студентов письменных решений задач. Данные решения обсуждаются в форме дискуссии непосредственно на занятии;
- по окончании занятия подводятся итоги дискуссии и общие итоги.

Применительно к отдельным темам занятия, с учетом специфики обсуждаемой темы, указанная схема может корректироваться. Однако основе занятия, в любом случае, лежит решение практических ситуаций. Их количество определяется преподавателем с учетом всех особенностей изучаемой темы и масштабности ее проблемных вопросов.

Отвечающий на занятии студент обязан кратко изложить содержание практической ситуации.

Лучше всего целенаправленно готовиться к выступлению по определенному вопросу, изучая другие вопросы с целью лучше разобраться в предмете выступления. Темы выступлений (докладов) можно согласовать с преподавателем заранее. Докладчики могут разграничить между собой материал, вопросы, согласовать последовательность выступлений. Чтобы во время выступления чувствовать себя увереннее, следует подготовить опорный конспект в виде развернутого плана, в который можно включить также представляемые в выступлении схемы, определения, формулы, графики и др. На семинаре можно сделать не обязательно большое, развернутое выступление, полностью раскрывающее какой-либо вопрос, но и небольшое дополнение, уточнение, задавать вопросы в процессе обсуждения.

Если не удалось выступить на семинаре, следует подготовить письменную работу по согласованию с преподавателем. Это может быть:

1. словарь терминов,
2. графики с комментариями,
3. формулы с комментариями и примерами,
4. структурно-логические схемы,
5. развернутые планы ответов на вопросы темы,
6. аннотации статей по теме семинара (краткое, не более 1 стр., самостоятельное изложение содержания статьи) и др.

Конспекты лекций, опорные конспекты к выступлениям и другие записи по изучаемому предмету целесообразно группировать по темам и накапливать для подготовки к зачету в специальной папке.

Планирование практических занятий осуществляется с учётом установленного количества часов. Основные этапы планирования и подготовки занятий:

- Разработка системы занятий по теме или разделу.
- Определение задач и целей занятия.
- Определение оптимального объема учебного материала, расчленение на ряд законченных в смысловом отношении блоков, частей.
- Разработка структуры занятия, определение его типа и методов обучения. Нахождение связей данного материала с другими дисциплинами и использование этих связей при изучении нового материала.

- Определение объема и форм самостоятельной работы на занятии. Определение форм и методов контроля знаний студентов. Определение формы подведения итогов.
- Определение самостоятельной работы по данной теме.

При проведении практических занятий преподаватель уделяет внимание формулировкам выводов, способности студентов сравнивать, анализировать, находить несоответствия, оценивает уровень знаний студентов.

При подведении итогов преподаватель знакомит студентов с результатами выполнения заданий, оценивает качество выполненной работы каждым студентом.

Студенты, не подготовившиеся к семинарскому занятию, равно как и не имеющие письменных решений каких-либо практических ситуаций, заданных преподавателем, должны в отдельном порядке отчитаться за занятие.

После развернутого обсуждения всех наиболее важных вопросов занятия, а также вопросов, касающихся казусов и вариантов его решения, преподаватель подводит итоги дискуссии.

### 3. ПЛАНЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

#### Тема 1. Введение в предмет дисциплины.

**Цель:** формирование знаний о сущности цифровых технологий. На занятии определим понятие «индустрия цифровых впечатлений», преимущества и недостатки внедрения цифровых технологий в экономике и бизнесе, а также узнаем о трансформации восприятия за счет погружения в цифровую среду.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Преимущества внедрения цифровых технологий в экономику и бизнес.
2. Основные недостатки использования цифровых технологий в бизнесе.
3. Как цифровые технологии трансформируют восприятие потребителей в различных отраслях?
4. Какие изменения в потребительском поведении вы наблюдаете с увеличением влияния цифровых технологий?

**Задание:**

1. Изучить применение цифровых технологий в индустрии туризма.
2. Проанализировать отношение потребителей к внедряемым технологиям
3. Изучить нормативные документы, регламентирующие внедрение цифровых технологий в РФ.

#### Тема 2. Виртуальные впечатления

**Цель:** формирование знаний об особенностях виртуальных впечатлений и их формировании. На занятии разберем базовые потребности в основе виртуальных впечатлений: удобство, саморазвитие, статус и наслаждение, определим преимущества виртуальных впечатлений, доступность по запросу, повсеместность, персонализация, комфорт.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Каковы основные потребности, формирующие запрос на виртуальные впечатления, и как они перекрывают реальные впечатления?
2. В чем заключаются преимущества виртуальных впечатлений, доступных по запросу?
3. Как персонализация виртуальных впечатлений влияет на удовлетворенность пользователей?
4. Будущее виртуальных впечатлений в контексте изменения потребительских ожиданий?

**Задание:**

1. Изучить цифровые туристские порталы разных регионов. Дать оценку, проанализировать удобство, информативность, возможности сайта и дать рекомендации по его улучшению.
2. Изучить официальные сайты крупных отелей, найти цифровые инновации, внедряемые отелем. Например, виртуальная экскурсия по отелю, онлайн регистрация, приложение отеля/отельной сети с возможностью заказа в нем услуг.
3. Оценить эффективность и необходимость внедряемых технологий.

### **Тема 3. Основные цифровые инструменты экономики впечатлений.**

**Цель:** формирование знаний о применяемых цифровых инструментах в индустрии гостеприимства. На занятии разберем прорывные технологии, трансформирующие отрасль, искусственный интеллект в индустрии гостеприимства, голосовые помощники в отельном бизнесе, системы умного дома в гостиницах, а также применяемые приложения для путешественников с голосовыми помощниками, чат-боты как фактор повышения эффективности взаимосвязи с потребителями путем оптимизации процессов и онлайн сервисы для путешественников.

#### **Вопросы для обсуждения:**

1. Какие прорывные технологии, наиболее существенно влияют на индустрию гостеприимства?
2. Как искусственный интеллект может изменить взаимодействие с клиентами в гостиничном бизнесе?
3. Какие плюсы и минусы в использовании голосовых помощников в отелях?
4. Как системы умного дома могут улучшить опыт гостей в гостиницах?
5. Как чат-боты могут улучшить качество обслуживания клиентов в индустрии гостеприимства?

#### **Задание:**

1. Собрать информацию о типах цифровых инструментов, применяемых в индустрии туризма и гостеприимства.
2. Подготовить презентации успешных практик внедрения цифровых инструментов на предприятиях отрасли.

### **Тема 4. Метавселенная. Основные понятия и инструменты.**

#### **Действующие кейсы**

**Цель:** формирование знаний о развивающемся направлении, таком как метавселенная. На занятии разберем 7 основных принципов метавселенной, сущность и области применения NFT, виртуальные коворкинги, сложности и преимущества метавселенной, ключевые компании-разработчики метавселенной.

#### **Вопросы для обсуждения:**

1. Каковы основные принципы работы метавселенной и как они могут трансформировать опыт пользователей?
2. В каких областях применения NFT наибольший потенциал в контексте метавселенных?
3. Какие сложности существуют при внедрении метавселенной в бизнес-процессы?
4. Каковы преимущества обладания виртуальной недвижимостью в метавселенных?
5. Какие ключевые компании-разработчики сильно влияют на развитие метавселенной на данный момент?

#### **Задание:**

Обсудить в подгруппах сущность и архитектуру метавселенной и

предложить идеи, которые можно воплотить в метавселенной.

1. Результаты представить в формате публичного выступления.

### **Тема 5. Иммерсивные и мультимедийные технологии в экономике впечатлений.**

**Цель:** формирование знаний о сущности иммерсивных и мультимедийных технологиях. На занятии разберем иммерсивные технологии для туризма и путешествий, возможности и ограничения применения иммерсивных технологий, примеры иммерсивных и мультимедийных технологий, виды, значение и роль мультимедийных технологий, применение, функции и задачи мультимедийных технологий в индустрии гостеприимства.

#### **Вопросы для обсуждения:**

1. Какие иммерсивные технологии наиболее перспективные для индустрии туризма?
2. Каковы ограничения применения иммерсивных технологий в различных сферах?
3. Примеры успешного использования мультимедийных технологий.
4. Роль иммерсивных технологий в создании уникального клиентского опыта.
5. Как мультимедийные технологии помогают решать задачи в индустрии гостеприимства?

#### **Задание:**

1. Привести примеры иммерсивных технологий, применяемых в туристической отрасли. Разобрать кейсы, демонстрирующие возможности и ограничения иммерсивных технологий.
2. Привести примеры мультимедийных технологий, применяемых в туристической отрасли. Разобрать кейсы, демонстрирующие возможности и ограничения мультимедийных технологий.

### **Тема 6. Расширенная реальность в экономике впечатлений**

**Цель:** формирование знаний о развивающейся расширенной реальности. На занятии разберем виртуальную, дополненную, смешанную реальность (VR,AR,MR), принцип работы технологии виртуальной реальности, сходства и различия между виртуальной и дополненной реальностью, сферы применения виртуальной и дополненной реальности, особенности использования расширенной реальности в индустрии гостеприимства

#### **Вопросы для обсуждения:**

1. В чем основные отличия между виртуальной, дополненной и смешанной реальностью?
2. Каковы основные сферы применения дополненной реальности в индустрии гостеприимства?
3. Какие выгоды может получить бизнес от внедрения технологий расширенной реальности?
4. Будущее смешанной реальности и ее роли в создании новых впечатлений?

**Задание:**

1. Привести примеры использования виртуальной реальности для продвижения туристских дестинаций.
2. Привести примеры использования расширенной реальности для продвижения отелей и демонстрации спектра предоставляемых услуг.

**Тема 7. Виртуальные путешествия.**

**Цель:** формирование знаний о виртуальных путешествиях как новом направлении развития туризма. На занятии разберем основные виды виртуальных туров, виртуальные тематические парки, опыт применения виртуальных путешествий в разных странах, выявление и анализ лучших практик, импульс развития в период самоизоляции

**Вопросы для обсуждения:**

1. Какие виды виртуальных туров наиболее интересные и почему?
2. Как пандемия повлияла на популяризацию виртуальных путешествий?
3. Лучшие практики виртуальных путешествий.
4. Каковы преимущества и недостатки виртуальных тематических парков по сравнению с физическими?
5. Воздействие виртуальных путешествий на реальный туризм?

**Задание:**

1. Выполнить индивидуальный проект. Составить маршрут виртуального путешествия по Северному Кавказу. Представив маршрут, основные локации, объекты показа с учетом специфики выбранного вида туризма.

**Тема 8. Виртуальные музеи.**

**Цель:** формирование знаний о виртуальных музеях. На занятии разберем суть исторических и архитектурных музеев, особенности художественных музеев, естественнонаучных музеев. Также, изучим российские и зарубежные практики, технологии организации цифровых туров по музеям, особенности системы восприятия традиционного и виртуального музея.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Какие особенности характеризуют виртуальные музеи по сравнению с традиционными?
2. Как технологии помогают создавать цифровые туры по музеям и в чем их преимущество?
3. Какие российские виртуальные музеи считаете наиболее успешными и почему?
4. Как виртуальные музеи могут изменить восприятие искусства и культуры?
5. Каковы основные вызовы при организации виртуальных выставок и туров?

**Задание:**

1. Найти виртуальные туры по музею, пройти тур, выявить достоинства и недостатки такого формата и представить развернутый анализ.

**Тема 9. Виртуальный туризм. Преимущества и недостатки цифровых впечатлений.**

**Цель:** формирование знаний о виртуальном туризме и его влиянии на цифровые впечатления. На занятии разберем определение виртуального туризма, ценность виртуального туризма в постиндустриальном обществе, классификацию виртуальных туров, роль виртуального туризма в развитии индустрии гостеприимства и определим драйвер развития реального туризма.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Что такое виртуальный туризм и как он отличается от традиционного путешествия?
2. Какие технологии делают возможным создание высококачественных виртуальных туров?
3. Имеют ли виртуальные туры негативное влияние на реальный туризм? Или наоборот - стимулируют интерес к посещению реальных мест?
4. Может ли виртуальное путешествие заменить реальные ощущения от посещения новых стран и городов?
5. Есть ли будущее у гибридных форм путешествий, сочетающих элементы реального и виртуального опыта?

**Задание:**

1. Разработка групповых проектов, направленных на формирование впечатлений туристов путем создания новых цифровых продуктов.
2. Публичная защита проектов. Закрепление полученных знаний на практике. Перекрестная оценка проектов.

## 4. ЛИТЕРАТУРА И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### 4.1 Основная литература

1. Петрова Л. А. Цифровые технологии в экономике и бизнесе / Л. А. Петрова, Т. Е. Кузнецова // ЭТАП : экон. теория, анализ, практика. – 2020. – № 2. – С. 74–89 ; То же [Электронный ресурс]. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-tehnologii-v-ekonomike-i-biznese> (25.01.2024).

2. Петрухина О. В. Графический дизайн и виртуальная среда: реальность и перспективы // Философия и культура. – 2019. – № 1. – С. 13–19 ; То же [Электронный ресурс]. – URL: [https://e-notabene.ru/ca/article\\_28736.html](https://e-notabene.ru/ca/article_28736.html) (25.01.2024).

3. Полежаев Д. А. Методы использования нейросетей в организации туристской деятельности // Экономика и бизнес: теория и практика. – 2023. – № 5-3. – С. 19–22 ; То же [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-ispolzovaniya-neyrosetey-v-organizatsii-turistkoy-deyatelnosti> (25.01.2024).

### 4.2 Дополнительная литература

1. Акулич М. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. ISBN 978-5-4490-2111-3. 2021 г.

2. Антониади К.С., Грубич Т.Ю. Применение VR и AR технологий в образовании // Новые импульсы развития: вопросы научных исследований. 2020. №2. С. 26 – 30. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-vr-i-artehnologiy-v-obrazovanii> (дата обращения: 15.02.2022).

3. Биткин В.В. Дополненная реальность, её виды и инструменты создания // Скиф. 2021. №5. С. 106 – 109. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dopolnennaya-realnost-eyo-vidy-i-instrumentysozdaniya> (дата обращения: 15.02.2022).

4. Маслова Ю.А., Белов Ю.С. Технологии дополненной реальности // E-Scio. 2022. №2 (65). 2022 г. С. 312 – 322. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-dopolnennoy-realnosti> (дата обращения: 15.02.2022)

### 4.3 Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Методические указания по выполнению практических занятий по дисциплине «Индустрия цифровых впечатлений» для студентов специальности 43.03.02 Туризм [Электронная версия].

2. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов по дисциплине «Индустрия цифровых впечатлений» для студентов специальности 43.03.02 Туризм [Электронная версия].

### 4.4 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Изменение ивент-индустрии при помощи экономики виртуальных впечатлений – Режим доступа: <https://blog.eventrocks.ru/ekonomika-virtualnykh-vpriechatlienii/?ysclid=lubp7exrvv173496550>.

2. Мета вселенная Цифровые впечатления – Режим доступа: <https://hdartel.ru/nota-bene/tpost/s63e9fy611-metavselennaya-tsifrovie-vpriechatleniya?ysclid=lubm03hxvt633776420>.

3. Виртуальная и дополненная реальность – Режим доступа:  
<https://developers.sber.ru/help/ar-vr/virtual-augmented-reality?ysclid=lubneuctfe711196827>.

4. Виртуальные экскурсии – Режим доступа:  
[https://zabgu.ru/files/html\\_document/pdf\\_files/fixed/Problemy'\\_razvitiya\\_industrii\\_turizma\\_i\\_gostepriimstva/CHuguevskaya\\_O.I.,\\_Batoeva\\_S.A.\\_Virtualnye\\_ekskursii\\_kak\\_novoe\\_yavlenie\\_v\\_Rossii.pdf](https://zabgu.ru/files/html_document/pdf_files/fixed/Problemy'_razvitiya_industrii_turizma_i_gostepriimstva/CHuguevskaya_O.I.,_Batoeva_S.A._Virtualnye_ekskursii_kak_novoe_yavlenie_v_Rossii.pdf)

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Северо-Кавказский федеральный университет»

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ**

по организации самостоятельной работы  
по дисциплине «Индустрия цифровых впечатлений»  
для студентов направления подготовки  
43.03.02 Туризм

Направленность                      «Экономика впечатлений»  
(профиль)

Ставрополь, 2026 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

**ВВЕДЕНИЕ**

**1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**2. ВАРИАНТЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО ВЫПОЛНЯЕМОЙ РАБОТЫ**

**3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ  
ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ**

**4. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА**

## **ВВЕДЕНИЕ**

Выполнение самостоятельной работы требует проявления творчества, умения отбирать необходимый материал и анализировать информацию.

Учебный план высших учебных заведений предусматривает студентами направления 43.03.02 Туризм самостоятельное решение ситуационных заданий по дисциплине «Индустрия цифровых впечатлений», которая является важным звеном в выработке студентами навыков самостоятельного изучения науки и приобретении опыта самостоятельного получения и накопления знаний, что необходимо будущему дипломированному специалисту в его трудовой деятельности.

Настоящие методические указания обозначают порядок выполнения и оформления самостоятельной работы. Теоретическая часть работы должна отражать понимание студентом теоретического значения исследуемого вопроса. В итоге студент должен показать свою подготовленность к самостоятельному выполнению конкретной исследовательской и аналитической работы по изучению особенностей и технологий сервисной деятельности.

## 1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Выполнение самостоятельной работы, является самостоятельной учебной работой студента, при этом цель ее выполнения состоит в систематизации знаний и представлений об особенностях делового общения в туризме.

Самостоятельная работа состоит из подготовки ответа на вопросы. Выбор вопроса производится в соответствии с п. 2.1.

Перед выполнением самостоятельной работы студенту необходимо:

- изучит теоретический и практический материал в соответствующих источниках литературы по данной дисциплине;

- ознакомиться со статистическими данными, публикуемыми в периодической печати и в статистических сборниках;

- ознакомиться со статьями периодической печати, освещающими вопросы самостоятельной работы.

Выполняемая самостоятельная работа должна соответствовать выбранному вопросу, содержание вопросов должно быть раскрыто полностью, при этом необходимо избегать шаблонного переписывания текстов учебников. Для доказательства определенной закономерности, обоснования выводов требуется привести цифровой материал, который служит доказательной базой. При решении поставленных задач необходимо использовать знания, полученные при самостоятельном изучении материала. Работа должна быть написана грамотно и разборчивым почерком. Ответы на вопросы самостоятельной работы должны быть конкретными, точными, без лишних отступлений. В процессе самостоятельного изучения материала и выполнения самостоятельной работы студенты могут пользоваться консультацией преподавателей.

## 2. ВАРИАНТЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО ВЫПОЛНЯЕМОЙ РАБОТЫ

### *2.1 Вопросы (задача, задание) для проверки уровня обученности:*

1. Цифровые инструменты применяемые в индустрии гостеприимства и туризма
2. Инструменты метавселенной
3. Виды расширенной реальности
4. Виды виртуальных туров
5. Особенность виртуальных музеев
6. Преимущества и недостатки виртуального тура
7. Мультимедийные технологии в экономике впечатлений"
8. Цифровые туристские порталы
9. Технологии, обеспечивающие возможность взаимодействия с виртуальными объектами в реальном мире
10. Туристские сервисы на основе больших данных
11. Сервисы построения транспортных и туристических маршрутов, планировщики путешествий
12. Метапоисковики, витрины, агрегаторы путешествий,
13. Информационные порталы, туристические путеводители
14. Сервисы онлайн-бронирования мест временного проживания, агрегаторы авиабилетов
15. Виртуальные путешествия
16. Комплексной системы информирования гостей города
17. Особенности и виды расширенной реальности
18. Технологии дополненной реальности
19. Специфика метавселенной и их взаимосвязь с индустрией туризма и гостеприимства
20. Искусственный интеллект в индустрии гостеприимства
21. Голосовые помощники в отельном бизнесе
22. Примеры приложений для путешественников с голосовыми помощниками Alexa и Google Assistant
23. Чат-боты как фактор повышения эффективности взаимосвязи с потребителями путем оптимизации процессов.
24. Онлайн сервисы для путешественников.

### *2.2 Вопросы для подготовки к практическим занятиям:*

1. Цифровые технологии для сегмента B2B
2. Сложные технологичные продукты, предлагаемые телекоммуникационными компаниями
3. Особенности цифровизации туристической индустрии в России
4. Особенности цифровизации туристической индустрии в Европе
5. Особенности цифровизации туристической индустрии в Японии
6. Особенности цифровизации туристической индустрии в Китае
7. Путеводители и сервисы для культурного досуга
8. Цифровые сервисы для экологического туризма

9. Технологичные сервисы в гостиничном бизнесе
10. Технологичные сервисы в ресторанном бизнесе
11. Последствия использования цифровых технологий
12. Цифровые технологии как основа цифровой трансформации индустрии туризма.
13. Иммерсивные технологии в индустрии гостеприимства
14. Мультимедийные технологии в индустрии гостеприимства
15. Художественные виртуальные музеи
16. Исторические и архитектурные виртуальные музеи
17. Естественнонаучные виртуальные музеи
18. Виртуальные тематические парки.
19. Специфика и примеры виртуальных туров.
20. Влияние экономики виртуальных впечатлений на ивент-индустрию
21. Базовые потребности в основе виртуальных впечатлений
22. Сходство между виртуальной и дополненной реальностью
23. История возникновения и развитие виртуальных туров
24. Программы для создания виртуальных туров

### **3. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА**

#### 3.1 Основная литература

1. Петрова Л. А. Цифровые технологии в экономике и бизнесе / Л. А. Петрова, Т. Е. Кузнецова // ЭТАП : экон. теория, анализ, практика. – 2020. – № 2. – С. 74–89 ; То же [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-tehnologii-v-ekonomike-i-biznese> (25.01.2024).

2. Петрухина О. В. Графический дизайн и виртуальная среда: реальность и перспективы // Философия и культура. – 2019. – № 1. – С. 13–19 ; То же [Электронный ресурс]. – URL: [https://e-notabene.ru/ca/article\\_28736.html](https://e-notabene.ru/ca/article_28736.html) (25.01.2024).

3. Полежаев Д. А. Методы использования нейросетей в организации туристской деятельности // Экономика и бизнес: теория и практика. – 2023. – № 5-3. – С. 19–22 ; То же [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-ispolzovaniya-neyrosetey-v-organizatsii-turistkoy-deyatelnosti> (25.01.2024).

#### 3.2 Дополнительная литература

Акулич М. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. ISBN 978-5-4490-2111-3. 2021 г.

2. Антониади К.С., Грубич Т.Ю. Применение VR и AR технологий в образовании // Новые импульсы развития: вопросы научных исследований. 2020. №2. С. 26 – 30. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-vr-i-artehnologiy-v-obrazovanii> (дата обращения: 15.02.2022).

3. Биткин В.В. Дополненная реальность, её виды и инструменты создания // Скиф. 2021. №5. С. 106 – 109. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/dopolnennaya-realnost-eyo-vidy-i-instrumentysozdaniya> (дата обращения: 15.02.2022).

4. Маслова Ю.А., Белов Ю.С. Технологии дополненной реальности // E-Scio. 2022. №2 (65). 2022 г. С. 312 – 322. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-dopolnennoy-realnosti> (дата обращения: 15.02.2022).

3.3 Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Методические указания по выполнению практических занятий по дисциплине «Индустрия цифровых впечатлений» для студентов специальности 43.03.02 Туризм [Электронная версия].

2. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов по дисциплине «Индустрия цифровых впечатлений» для студентов специальности 43.03.02 Туризм [Электронная версия].

3.4 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Изменение ивент-индустрии при помощи экономики виртуальных впечатлений – Режим доступа: <https://blog.eventrocks.ru/ekonomika-virtualnykh-vpечatlenii/?ysclid=lubp7exrvv173496550>.

2. Метавселенная Цифровые впечатления – Режим доступа: <https://hdartel.ru/nota-bene/tpost/s63e9fy611-metavselennaya-tsifrovie-vpечatleniya?ysclid=lubm03hxvt633776420>.

3. Виртуальная и дополненная реальность – Режим доступа: <https://developers.sber.ru/help/ar-vr/virtual-augmented-reality?ysclid=lubneyctfe711196827>.

4. Виртуальные экскурсии – Режим доступа: [https://zabgu.ru/files/html\\_document/pdf\\_files/fixed/Problemy'\\_razvitiya\\_industrii\\_turizma\\_i\\_gostepriimstva/CHuguevskaya\\_O.I.,\\_Batoeva\\_S.A.\\_Virtualnye\\_ekskursii\\_kak\\_novoe\\_yavlenie\\_v\\_Rossii.pdf](https://zabgu.ru/files/html_document/pdf_files/fixed/Problemy'_razvitiya_industrii_turizma_i_gostepriimstva/CHuguevskaya_O.I.,_Batoeva_S.A._Virtualnye_ekskursii_kak_novoe_yavlenie_v_Rossii.pdf)