

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра туризма и культурного наследия

**Цифровые технологии как инструмент персонализированных услуг
в сфере молодёжного туризма**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 421 группы
направления 43.03.02 «Туризм»

Института истории и международных отношений

Ермаковой Александры Владимировны

Научный руководитель
Доцент, к.с.н., доцент

_____ М.С. Отнюкова

Зав. кафедрой
Профессор, д.э.н., профессор

_____ Т.В. Черевичко

Саратов 2025

ВВЕДЕНИЕ. Актуальность данной темы обусловлена необходимостью адаптации туристических предложений к быстро меняющимся потребностям молодого поколения, которое активно использует цифровые платформы для планирования и организации своих поездок. Потребности молодых туристов чрезвычайно разнообразны и динамичны, они ищут не просто отдых, а уникальные впечатления, возможность самореализации и социального взаимодействия. Молодые туристы ожидают не просто стандартных пакетных предложений, а гибких решений, которые учитывают их интересы, бюджет и предпочтения в стиле путешествий.

Персонализация, основанная на анализе данных о предпочтениях конкретного пользователя, позволяет создавать индивидуальные туристические маршруты, идеально соответствующие потребностям и интересам. Важную роль в этом процессе играют цифровые технологии, которые, на данный момент, становятся основными каналами взаимодействия между туристическими компаниями и клиентами.

Методологической и теоретической основой при написании бакалаврской работы послужили труды таких исследователей в области отечественного туризма и гостеприимства, как Ю.Н. Абабкова, И.Г. Филипповой, Т.А. Юдиной, М.Н. Балаян.

Цель бакалаврской работы исследование цифровых технологий как инструмента персонализированных услуг в сфере молодёжного туризма, а также разработка проекта мобильного приложения для планирования путешествий под названием «Гуляй Саратов».

Для достижения этой цели были поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить теоретические основы молодежного туризма, включая его понятие, виды и современные классификации;
2. Проанализировать современные цифровые технологии, применяемые в сфере молодежного туризма, и выявить наиболее перспективные направления их использования;

3. Исследовать информационное обеспечение молодежного туризма в условиях цифровизации на примере Саратовской области;
4. Провести анализ существующих ресурсов для развития молодежного туризма в Саратовской области и оценить их эффективность;
5. Изучить спрос на цифровые персонализированные услуги в сфере туризма среди студенческой молодежи региона;
6. Разработать проект мобильного приложения для планирования путешествий под названием «Гуляй Саратов»;
7. Рассчитать бюджет реализации проекта.

Объект бакалаврской работы – цифровые технологии в туризме.

Предмет бакалаврской работы - цифровые технологии как инструмент персонализации в сфере молодёжного туризма.

Эмпирическая база бакалаврской работы включает в себя следующие методы:

- анализ сайтов с ресурсами для развития молодежного туризма в Саратове;
- опрос 62 человек с целью анализа спроса на персонализированные туристические услуги.

Практическая значимость исследования заключается в разработке проекта мобильного приложения для планирования путешествий под названием «Гуляй Саратов».

Структура работы. В состав работы входят введение, основная часть, состоящая из трёх глав, заключение и список использованных источников, приложение.

Основное содержание работы

В первой главе *«Теоретические основы использования цифровых технологий в сфере молодежного туризма»* рассматриваются теоретические основы использования цифровых технологий в сфере молодежного туризма, анализируется понятие молодежного туризма, которое объединяет различные подходы.

Одни авторы определяют молодежный туризм через указание на возрастной диапазон туристов, но такое определение является достаточно условным, поскольку интересы и предпочтения молодых людей могут значительно варьироваться в пределах этого диапазона, а также за его границами.

Другие подходы акцентируют внимание на мотивационных аспектах. В этом случае молодежный туризм рассматривается как вид туризма, ориентированный на удовлетворение специфических потребностей молодежи, таких как стремление к новым впечатлениям, самопознанию, самовыражению, поиску собственной идентичности, социализации, активному отдыху. Данный подход более гибко учитывает индивидуальные особенности молодых путешественников, но может оказаться менее четким с точки зрения отграничения от других видов туризма.

Существуют также определения, которые комбинируют возрастные и мотивационные критерии. Например, можно говорить о молодежном туризме как о путешествиях, совершаемых молодыми людьми (в определенном возрастном диапазоне) с целью отдыха, развлечений, образования, самореализации и других целей, свойственных молодежной субкультуре.

Подчеркивается, что молодежный туризм играет важную роль в формировании культурной идентичности и развитии межкультурных связей.

Особое внимание уделяется классификации молодежного туризма, включающей такие виды, как развлекательный, образовательный, экстремальный, волонтерский, а также специфические направления, такие как

dark-туризм, ритуальный, индустриальный туризм, урбанизм и руфинг. Отмечаются ключевые характеристики молодежного туризма, такие как мобильность, выносливость, стремление к активному отдыху, самостоятельность и желание возвращаться в понравившиеся дестинации.

Вторая часть главы посвящена влиянию цифровых технологий на молодежный туризм. Рассматривается, как современные технологии трансформируют процесс планирования и организации путешествий, делая его более доступным и удобным для молодежи. Анализируется роль мобильных приложений (Яндекс Путешествия, Aviasales, Tutu.ru), интерактивных карт (Google Maps, Яндекс Карты) и агрегаторов цен, которые позволяют молодым людям находить оптимальные варианты путешествий в соответствии с их бюджетом и предпочтениями. Подчеркивается значимость социальных сетей в формировании туристических предпочтений молодежи, включая влияние визуального контента, рекомендаций друзей и блогеров. Отдельное внимание уделяется роли онлайн-отзывов и рейтинговых систем, которые помогают молодым туристам принимать обоснованные решения при выборе направлений и услуг.

Также рассматриваются интерактивные технологии, такие как виртуальная и дополненная реальность, которые расширяют возможности молодежного туризма, позволяя заранее "посещать" места и получать дополнительную информацию о достопримечательностях в режиме реального времени. Исследуется влияние мобильных технологий на путешествия, включая мобильные платежи, доступ к актуальной информации и поддержание социальных связей. Затрагиваются экологические аспекты цифрового туризма, такие как использование эко-приложений и осознанный выбор экологически устойчивых вариантов путешествий.

Во второй главе *«Исследование информационного обеспечения молодежного туризма в Саратовской области»* представлены результаты исследования информационного обеспечения молодежного туризма в условиях

цифровизации на примере студенческой молодежи Саратовской области. В первом разделе проведен комплексный анализ ресурсов, способствующих развитию молодежного туризма в регионе. Особое внимание уделено культурным ресурсам, таким как Саратовский художественный музей имени А.Н. Радищева и фестивали ("Саратовская весна", "ВолгаФест"), подчеркнута важность их цифровизации через создание виртуальных выставок и интерактивных карт.

Проанализированы природные ресурсы региона, включая национальный парк "Хвалынский" и развивающиеся направления активного туризма (велопрогулки, пешие маршруты), а также образовательные ресурсы в виде программ студенческого обмена и курсов по туризму. Детально изучены цифровые платформы, обслуживающие туристическую сферу региона: сайт Саратовского туристического информационного центра (saratov.travel), мобильные приложения (RUSSPASS, 2ГИС, TopTripTip), виртуальные экскурсии ("Саратов город на ладони") и активность в социальных сетях (на примере популярной группы "Планы на сегодня. Афиша Саратов" во ВКонтакте). Выявлены ключевые преимущества цифровизации для молодежного туризма: доступность информации, экономия времени и средств, расширение возможностей для самостоятельного планирования, а также обозначены риски (зависимость от технологий, проблемы безопасности данных, информационная перегрузка).

Во втором разделе главы представлены результаты мартовского 2025 года опроса 62 респондентов в возрасте 18-35 лет, направленного на изучение спроса на цифровые персонализированные услуги в сфере туризма. Установлено, что 58% молодежи получает информацию о туристических местах через интернет и социальные сети, при этом 35% респондентов отмечают недостаток информации как основное препятствие для путешествий по области. Выявлен высокий спрос (73%) на персонализированные рекомендации, причем 52% опрошенных предпочитают получать их через мобильные приложения. Большинство готово

делиться данными о предпочтениях по видам отдыха (68%) и бюджете поездки (45%).

На основе исследования определены ключевые факторы успешной персонализации туристических услуг: индивидуализация предложений, удобство доступа к информации, использование технологий ИИ, гибкость предложений, учет психографических факторов и культурных особенностей. Одновременно выявлены актуальные проблемы: информационный дефицит, отсутствие единого агрегирующего портала, шаблонность предложений, низкая вовлеченность из-за пассивных форматов контента. В заключении подчеркивается необходимость комплексного подхода к цифровизации молодежного туризма в регионе, включающего создание удобных платформ для планирования, внедрение систем персонализации и развитие интерактивных форматов взаимодействия с потенциальными туристами.

В главе *«Разработка проекта мобильного приложения для планирования путешествий под названием «Гуляй Саратов»»* представлен проект мобильного приложения «Гуляй Саратов», направленного на трансформацию городского туризма через внедрение цифровых технологий и персонализированного подхода. Основная цель проекта – создание многофункциональной платформы, объединяющей интерактивный гид, социальную сеть для путешественников и маркетплейс туристических услуг, адаптированных под молодежную аудиторию. Приложение призвано помочь жителям и гостям Саратова открывать город через индивидуальные маршруты, экскурсии и персонализированные рекомендации. Ключевой особенностью является глубокая персонализация туристического опыта: система анализирует предпочтения пользователя, контекстные данные (время суток, погоду, местоположение) и на основе машинного обучения формирует индивидуальные предложения.

Технологическая платформа включает интеллектуальную систему маршрутизации, конструктор для создания пользовательских маршрутов, модуль бронирования экскурсий и социальные функции, позволяющие

пользователям делиться опытом, оценивать и комментировать маршруты. Важным элементом является геймификация: система достижений, челленджи и виртуальные награды мотивируют пользователей к активному исследованию города. Перспективы развития проекта включают расширение базы локаций и масштабирование на другие города Поволжья.

Основные функции приложения: составление и публикация маршрутов (культурных, гастрономических, активных и др.), запись на экскурсии от профессиональных гидов, персонализированные рекомендации, интерактивная карта с достопримечательностями и социальный функционал. Монетизация осуществляется через комиссию с бронирования экскурсий, премиум-подписку и рекламу локальных заведений.

В главе также представлен детальный бюджет на разработку приложения, включающий затраты на проектирование, дизайн, разработку под iOS и Android, серверную часть, тестирование, публикацию и поддержку. Общая стоимость оценивается в 595 075 рублей с возможными отклонениями на 20–30%.

Приложение позиционируется как социально значимый проект, способствующий повышению туристической привлекательности Саратова, развитию малого бизнеса и созданию сообщества активных путешественников. Оно решает ключевые проблемы молодежного туризма: информационный дефицит, сложность планирования, отсутствие персонализации и низкую вовлеченность пользователей. Ожидаемые результаты включают рост туристического потока, увеличение продолжительности пребывания гостей в регионе и повышение удовлетворенности путешественников. «Гуляй Саратов» представляет собой не просто сервис, а цифровую экосистему, меняющую подход к познанию города через соучастие, технологии и персонализацию.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Итак, проведенный анализ цифровых технологий как инструмент персонализированных услуг в сфере молодёжного туризма, позволил сделать ряд выводов как теоретического, так и практического характера.

В результате проведенного теоретического анализа существующих источников, было выявлено, что молодежный туризм представляет собой динамично развивающийся сегмент туристической индустрии, характеризующийся особыми требованиями к гибкости, персонализации и технологичности услуг. В работе уточнено понятие молодежного туризма как особого вида туристической деятельности лиц в возрасте 18-35 лет, ориентированного на познавательные, социальные и активные формы отдыха.

Теоретический анализ показал, что цифровизация кардинально изменила подход к организации туристических услуг, особенно среди молодежи, которая активно использует современные технологии для планирования своих поездок, в Саратовской области, как и в других регионах России, наблюдается рост интереса к цифровым персонализированным услугам в сфере туризма.

Проанализировав особенности использования цифровых технологий в туризме, стало понятно, что цифровые технологии не только трансформируют предпочтения молодежи, но и открывают новые возможности для развития туристических услуг, соответствующих потребностям этой аудитории. Современные технологии, включая мобильные приложения, социальные сети и онлайн-отзывы, значительно упрощают процесс планирования поездок, позволяя молодежи легко находить и сравнивать предложения, что способствует более обоснованным решениям.

В аналитической части работы нами был проведен ряд практических исследований, на основе которых был сделан вывод о влиянии цифровизации на туристические ресурсы в молодежном туризме. Влияние цифровых технологий на туристическое поведение молодежи проявляется в нескольких ключевых аспектах. Во-первых, цифровизация обеспечивает беспрепятственный доступ к

обширному объему информации о туристических направлениях, достопримечательностях и культурных событиях. Во-вторых, цифровые инструменты значительно упрощают процесс планирования поездок. Онлайн-сервисы позволяют быстро и эффективно формировать маршруты, бронировать транспорт и проживание, а также выявлять интересные объекты для посещения. В-третьих, развитие виртуальных технологий открывает новые возможности для ознакомления с культурно-историческим наследием. Виртуальные экскурсии позволяют молодежи исследовать достопримечательности удаленно, а онлайн-мероприятия (вебинары, мастер-классы) способствуют углубленному изучению культуры и истории различных регионов.

Наконец, социальные сети играют важную роль в формировании туристического поведения молодежи. Платформы, такие как ВКонтакте и TikTok, выступают в качестве эффективных каналов обмена опытом и впечатлениями от путешествий, а также служат инструментом продвижения туристических ресурсов. Контент, генерируемый блогерами и инфлюенсерами, оказывает значительное влияние на выбор туристических направлений и формирование мотивации к путешествиям.

Опрос позволил определить основные проблемы:

1. Проблема информационного дефицита.
2. Проблема сложности планирования.
3. Проблема отсутствия персонализации.
4. Проблема низкой вовлеченности.

Для решения данных проблем был разработан проект по разработке мобильного приложения «Гуляй Саратов» с возможностью составления собственных маршрутов и исследования маршрутов других пользователей. Приложение обеспечивает персонализированные туристические маршруты, анализируя предпочтения пользователя (интересы, тип отдыха) и контекстные данные (время, погода, местоположение). Интеллектуальная система маршрутизации предлагает готовые маршруты и позволяет создавать

собственные, добавляя точки интереса с детальной информацией и персональными заметками. Встроенный социальный функционал позволяет пользователям обмениваться маршрутами, отзывами и советами, создавая активное сообщество. Алгоритмы машинного обучения постоянно улучшают предложения на основе пользовательской активности.

Приложение «Гуляй Саратов» повышает туристическую привлекательность города, создавая новые возможности для малого бизнеса и гидов, и формируя активное городское сообщество. Пользователи получают персонализированный и насыщенный опыт исследования города. В перспективе приложение трансформируется в цифровую платформу для городских исследований и коммуникаций, меняя подход к познанию Саратова как для туристов, так и для жителей.