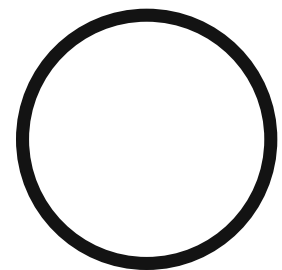




Майкопский  
Государственный  
технологический  
университет



Команда  
"Нулевой  
Меридиан"

# Разработка

# Этномаршрута

# с элементами геймификации





# НУЛЕВОЙ МЕРИДИАН

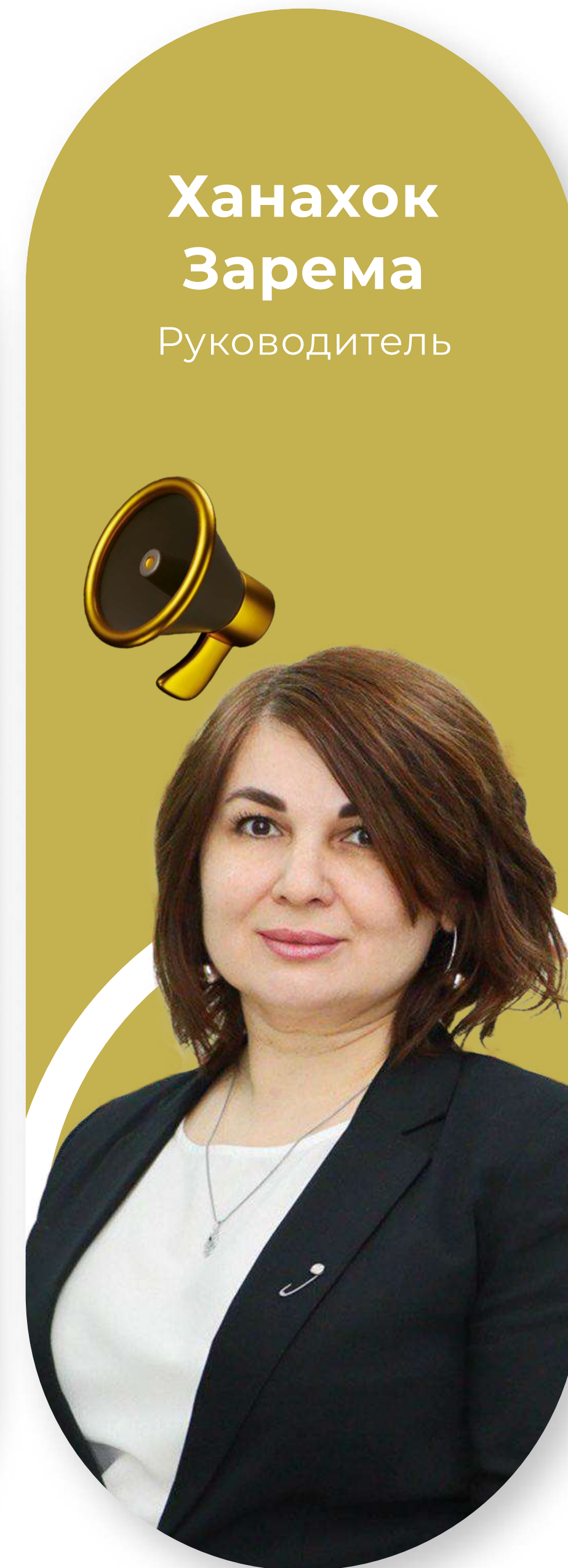
*Команда*



**Муллер  
Роман**  
Дизайнер



**Колтунов  
Денис**  
Капитан  
команды



**Ханахок  
Зарема**  
Руководитель

# Описание и анализ проблемы

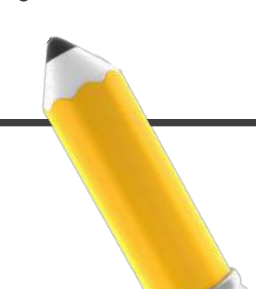


Этнокультурные традиции играют важную роль в развитии сферы гостеприимства, поскольку они способствуют уникальному и автентичному опыту для посетителей. Однако, эти традиции могут сталкиваться с вызовами в контексте мировой глобализации, технологического развития и изменениях в потребностях и ожиданиях современных путешественников.

Проблемы, связанные с сохранением и продвижением этнокультурных традиций в сфере гостеприимства, включают в себя необходимость баланса между сохранением автентичности и приспособлением к изменяющимся рыночным условиям.

Ответом на эти проблемы может быть разработка инновационных подходов к интеграции этнокультурных традиций в сферу гостеприимства, а также активное участие сообществ в сохранении и продвижении своих традиций.

В целом, изучение и поддержка этнокультурных традиций имеют важное значение для развития сферы гостеприимства и создания уникального опыта для туристов.



# Цель и главные задачи проекта:

## Цель:

Разработка туристического маршрута с использованием культурно – просветительского компонента и элементов геймификации с целью популяризации сферы гостеприимства Республики Адыгея.

## Задачи:

- Определить возможное местоположение для реализации проекта.
- Создать план экскурсионного маршрута и объектов.
- Обозначить методы экскурсионного сопровождения.
- Разработать элементы геймификации для каждой локации.
- Составить календарный план реализации проекта и смету расходов.
- Ознакомить целевую аудиторию с культурой и бытом адыгского народа
- Описать ожидаемые результаты от реализации проекта.

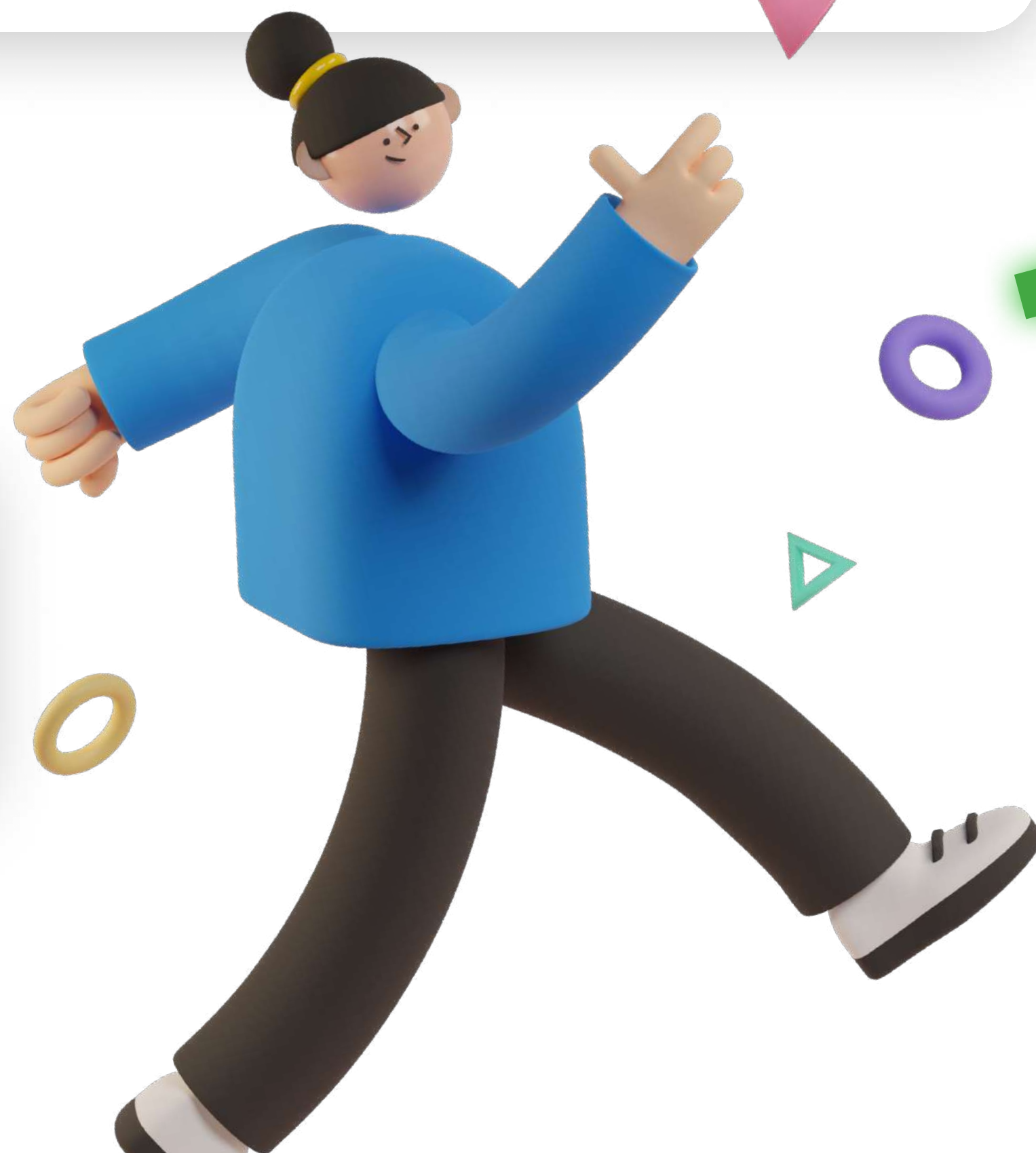


## Идея:

Этномаршрут состоит из 12 локаций и места начала/завершения экскурсии. Идея с двенадцатью локациями заключается в ознакомлении туристов с историей каждого из 12 субэтносов народов Северо-Западного Кавказа. На каждом объекте будут присутствовать игровые элементы, участие в которых дает возможность туристам заработать бонусы.

## ЦА:

Мужчины, женщины, семьи с детьми.  
Ядро – туристы, интересующиеся культурой и бытом адыгов и играми.  
7 – 45 лет



# 100%

Среди опрошенных студентов и жителей Адыгеи поддержали нас



# Как будет происходить мероприятие?

**1. Начало маршрута** - встреча участников и регистрация. Участники получают карточки с заданиями и игровыми элементами, которые необходимо выполнить по ходу маршрута.

**2. Первая точка** - посещение музея этнографии. Участники проходят интерактивные игры, решают загадки и собирают фотоотчет, чтобы заработать очки.

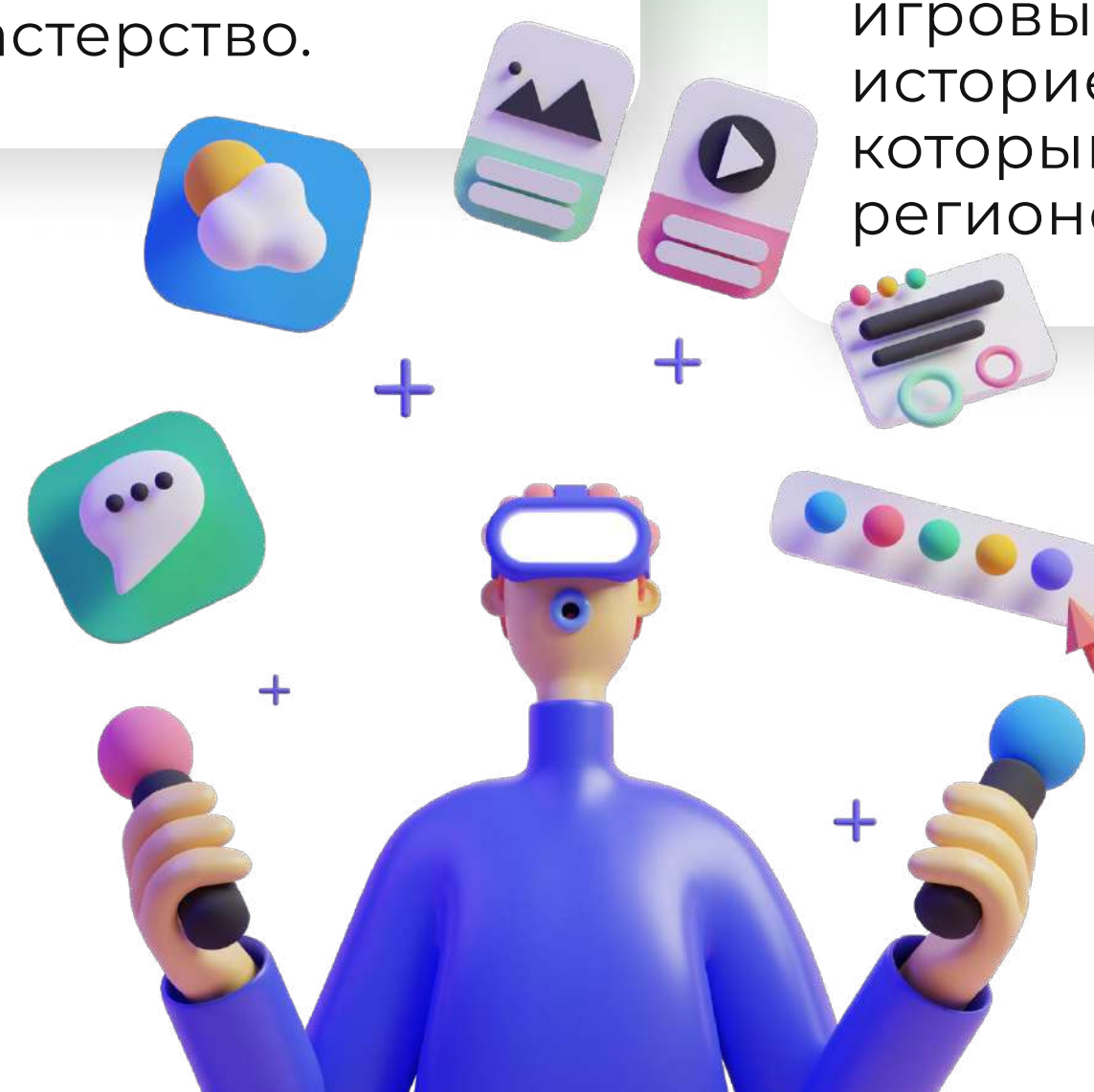
**3. Вторая точка** - посещение национального ресторана. Участники участвуют в игре "гастрономическое путешествие", отведывая блюда разных этнических кухонь и собирая бонусы.


**4. Третья точка** - посещение национального парка или заповедника.

**5. Четвертая точка** - мастер-класс по национальному ремеслу. Участники учатся делать традиционные ремесла или танцы и зарабатывают очки за креативность и мастерство.

**6. Пятая точка** - интерактивная поездка на историческом транспорте по национальному парку. Участники участвуют в игровых заданиях, связанных с историей и культурой этноса, который проживает в этом регионе.

**7. Шестая точка** - посещение национального фольклорного фестиваля. Участники принимают участие в играх на фестивале, снимая видео, участвуя в танцевальном конкурсе и фотоконкурсе, чтобы заработать бонусные баллы.





**8. Седьмая точка** - участие в национальных играх и соревнованиях. Участники принимают участие в национальных играх и соревнованиях, собирают значки и награды за активное участие.

**9. Восьмая точка** – знакомство с национальными танцами Адыгов. Участники в течение маршрута собирают информацию и решают загадки на каждом из объектов, чтобы заработать очки.

**10. Девятая точка** - мастер-класс по национальной музыке. Участники учатся играть на национальных музыкальных инструментах или петь национальные песни, зарабатывая баллы за умение и творчество.

**11. Десятая точка** - фотосессия в национальной одежде. Участники участвуют в фотоконкурсе, нося национальную одежду и создавая уникальные образы, чтобы заработать дополнительные бонусы.

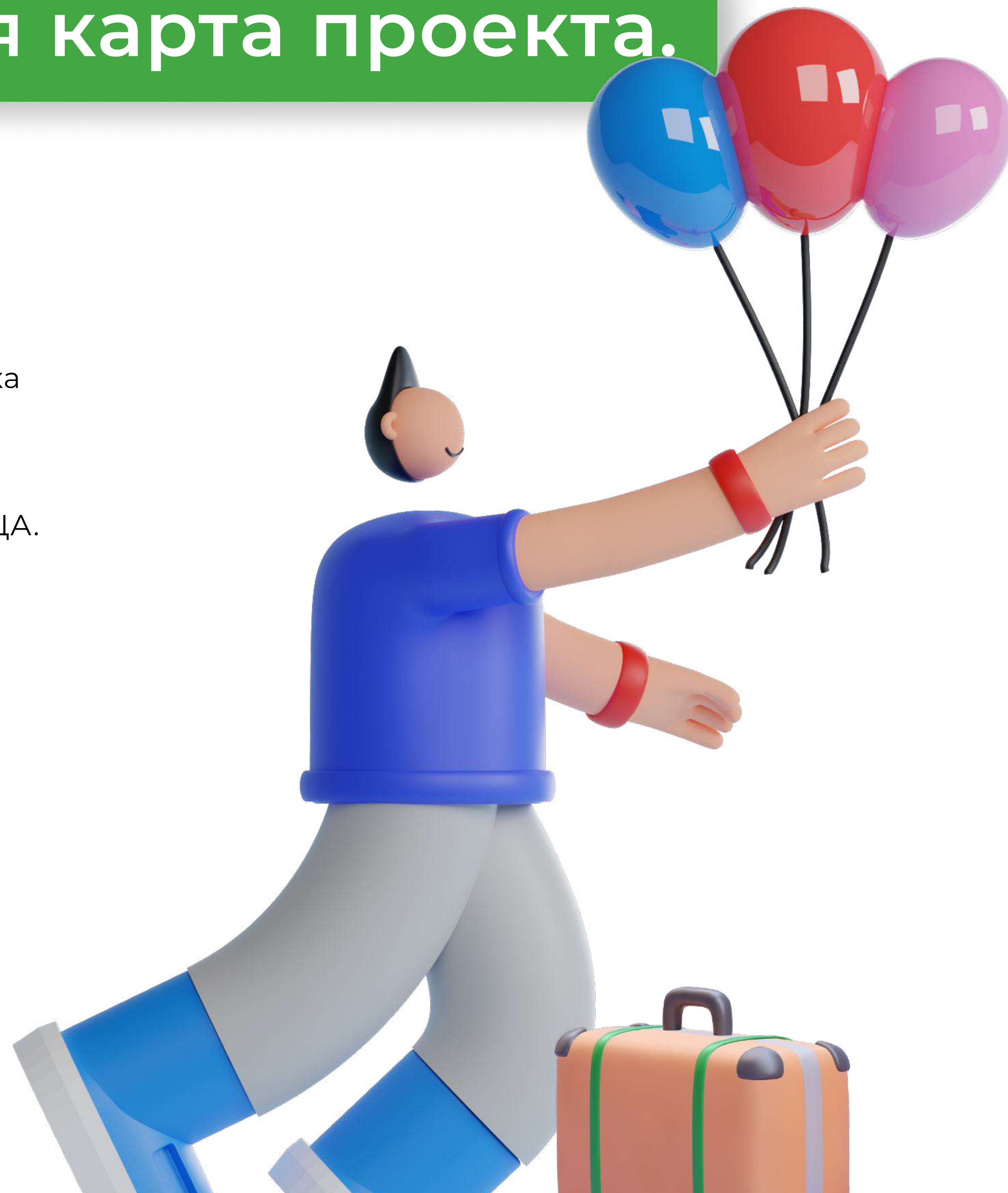
**13. Завершение маршрута** - подведение итогов, награждение победителей и обсуждение впечатлений от маршрута. Участники обмениваются бонусами и призами, заработанными в ходе игры.

**12. Одиннадцатая точка** - ретроспективное интервью. Участники делятся впечатлениями от прохождения маршрута и отмечают самые запоминающиеся моменты, получая баллы за оригинальность и эмоциональность.



# Дорожная карта проекта.

- **8 февраля**  
начало разработки проекта
- **8 февраля**  
Исследование и планирование, постановка
- **15 февраля 16 февраля**  
Определение целевой аудитории и ядра ЦА.  
Создание дорожной карты
- **20 февраля**  
Разработка игровых элементов
- **2 марта**  
Создание игровой платформы
- **5 марта**  
Подготовка команды
- **18 марта**  
Реклама и продвижение





# Ключевые результаты проекта:

- 1) Уникальный этномаршрут, созданный с учетом элементов геймификации, привлекает каждый год тысячи туристов
- 2) Благодаря использованию геймификации, маршрут привлекает не только взрослых, но и семьи с детьми, которые получают удовольствие от интерактивных элементов и игр, основанных на местных традициях.
- 3) Туристические доходы в регионе увеличились благодаря популярности этномаршрута, способствуя развитию малого и среднего бизнеса, связанного с туризмом.
- 4) Местные жители активно участвуют в поддержании этномаршрута, предлагая новые идеи для игровых заданий и событий
- 5) Благодаря этноруту и игровым заданиям, посетители стали более осведомленными о культуре и истории региона, восхищаясь его уникальными особенностями.

- 6) Проект разработки этномаршрута с элементами геймификации стал ярким примером успешного сотрудничества местных организаций, частных предпринимателей и общественности в создании уникального туристического продукта.

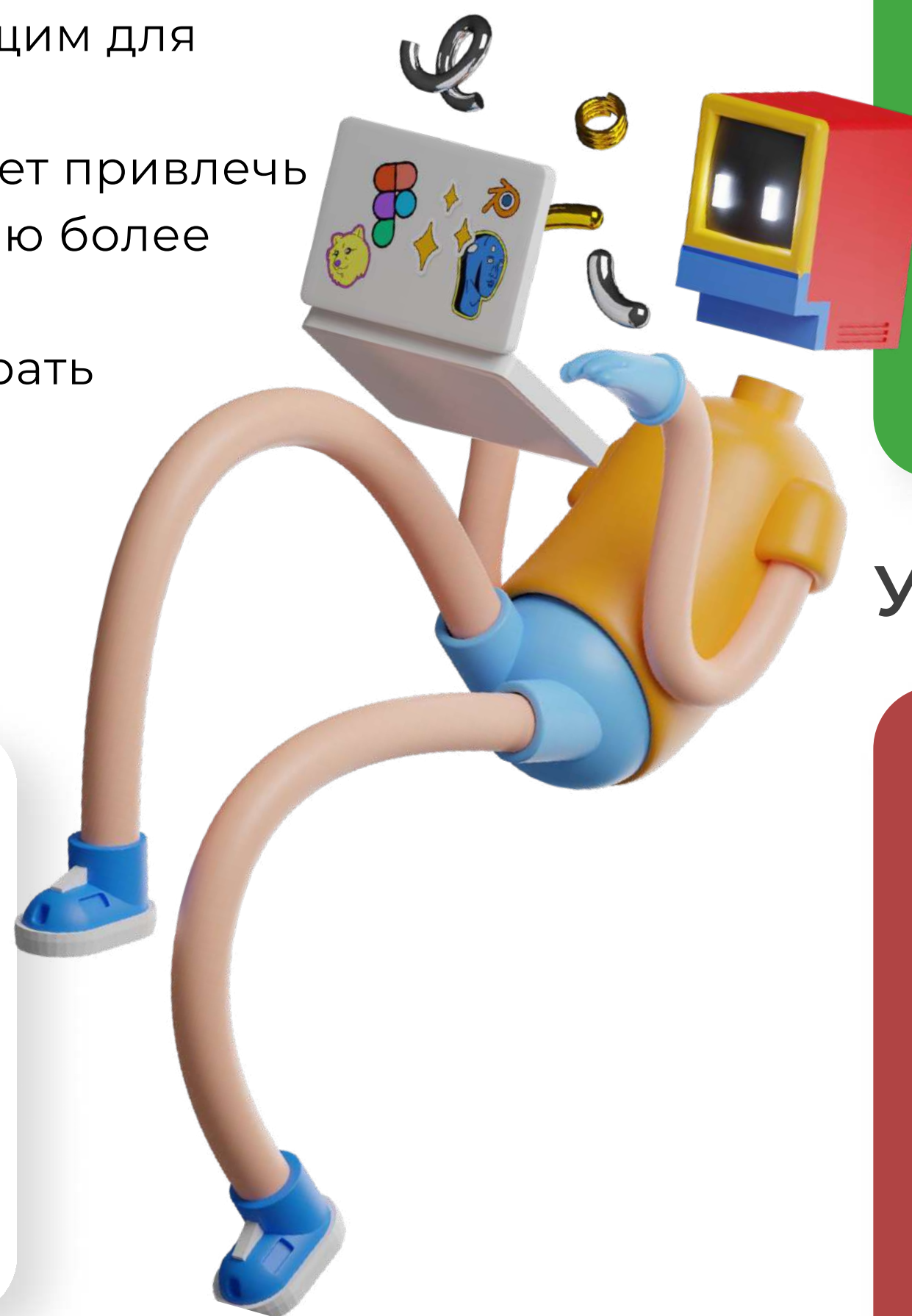


# SWOT - анализ

- **Увлекательный опыт:** Использование геймификации делает этномаршрут более увлекательным и вовлекающим для участников.
- **Вовлечение аудитории:** Геймификация позволяет привлечь аудиторию всех возрастов и сделать информацию более усваиваемой и запоминающейся.
- **Обратная связь:** Геймификация позволяет собирать обратную связь от участников и осуществлять корректировку проекта на основе результатов.

## Слабые стороны:

1. Ресурсы: Создание игровых элементов может потребовать дополнительных ресурсов и времени.
2. Сложность: Некоторые участники могут испытывать сложности с пониманием элементов геймификации, что может отпугнуть их от участия.



## Возможности:

1. Привлечение новой аудитории: Геймификация может помочь привлечь новых участников, в том числе тех, кто может быть менее заинтересован в этнических маршрутах.
2. Усиление позитивного опыта: Использование геймификации может усилить позитивные эмоции и впечатления участников от этномаршрута.

## Угрозы:

1. Ошибки в реализации: Неправильное применение геймификации может повлечь за собой негативные отзывы и разочарование участников.
2. Низкая усвояемость: Некоторые участники могут не воспринимать геймификацию как позитивный аспект этномаршрута и предпочтут более традиционный опыт.

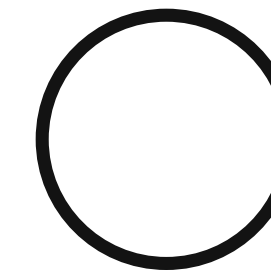
# Дальнейшие шаги по работе над проектом:

1. Расширение и улучшение геймифицированных элементов этномаршрута для увеличения его привлекательности для различных возрастных групп и интересов туристов.
2. Развитие партнерских отношений с местными предприятиями, чтобы создать дополнительные туристические услуги и продукты, связанные с этномаршрутом.
3. Продвижение этномаршрута на международном уровне для привлечения зарубежных туристов и расширения географии посетителей.
4. Внедрение технологий дополненной реальности и мобильных приложений для улучшения взаимодействия туристов с маршрутом и создания более увлекательного опыта.
5. Проведение обучающих семинаров и мастер-классов для местных жителей и работников сферы обслуживания по вовлечению геймификационных методов в туристическую деятельность.
6. Непрерывное сбор обратной связи от посетителей и местных жителей для постоянного улучшения и совершенствования этномаршрута и его геймифицированных элементов.





Майкопский  
Государственный  
технологический  
университет



Команда  
"Нулевой  
Меридиан"

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ !!**

