

**Vysoká škola obchodní v Praze, o.p.s.**

**Studijní obor: Cestovní ruch**

## **Seminární práce - E1ECR2**

**Návrh koncepčního řešení aplikace na podporu  
cestovního ruchu a zjednodušení informačních toků mezi  
zainteresovanými subjekty**

**Vypracovali: Lukáš Zumr, Jakub Königsmark**

**Vedoucí práce: Ing. Iveta Hamarneh, Ph.D.**

# Obsah

Úvod.....	3
1. Představení projektu a jeho vize .....	4
2. Ekonomické předpoklady .....	5
3. Marketingová komunikace a cílení .....	6
4. Jednotlivé moduly aplikace.....	7
4.1 Stravovací zařízení.....	7
4.2 Ubytovací zařízení .....	7
4.3 Památky, kultura a zábava .....	7
4.4 Mapy a plánování tras.....	8
4.5 Kalendář a plán akcí .....	8
4.6 Vzdělávací modul a osvěta.....	9
4.7 Jazykové mutace .....	9
4.8 Využití QR kódů .....	9
4.9 Využití NFC čipů.....	9
4.10 Doprava a jízdné .....	10
4.11 Technické provedení administrátorských částí .....	11
5. Konkrétní příklady využití aplikace .....	13
6. Pozitivní příklady využití s ohledem na COVID-19 .....	15
7. Využití aplikace pro další projekty a její potenciál k postupné globalizaci.....	16
Závěr .....	17
Použité zdroje .....	18
Přílohy .....	19

# Úvod

Cenné zjištění, že budoucnost je o technologiích, bylo společensky přijato již mnoho let zpět. Zjištění, jaký technologický projekt a umění, jak technologii vhodně propojit s dalšími například sociálními, ekonomickými, vizuálními nebo psychologickými je ale stále poměrně významná otázka. S ohledem na nutnost provádět neustálé inovace je tento fakt ještě prohlouben.

Tento projekt se snaží vymezit směr, jakým bychom mohli jít naproti zodpovězení této otázky i v sektoru cestovního ruchu. Podobné technologické projekty již pár let existují, ale neexistuje nadřazená technologická platforma je sdružující a kombinující jejich výhody a nevýhody.

Proto naší snahou nebude připravit aplikaci na míru konkrétní destinaci nebo lokalitě. Naší snahou bude vytvořit řešení, které bude editovatelné a aplikovatelné na jakoukoli lokalitu i jakoukoli její velikost. Příklad Jihočeského kraje nám bude sloužit pouze k utvoření konkrétní představy nad technologickými možnostmi a konkrétními funkcionalitami celého projektu.

# 1. Představení projektu a jeho vize

Cestovní ruch je oblast, která propojuje mnoho různých živností, zájmů, atrakcí, ekonomických subjektů a státních orgánů. Každý orgán nebo každá instituce i podnik by měli mít určité technologické zázemí, které v některých funkcích doplňuje a v některých dokonce přímo zastupuje algoritmicí a datovou strukturou činnost lidského faktoru. Každý podnik nebo instituce má pak dle své velikosti adekvátní interní systém, který usnadňuje informační toky mezi jednotlivými subjekty daného podniku nebo instituce. Takový subjekt může být jednotlivý zaměstnanec, celé oddělení nebo například skupina klientů. Pakliže existuje jednotný informační systém, existují i různé administrativní přístupové úrovně. V praxi to znamená, že určitý zaměstnanec wpisuje do systému určitá data, jiný zaměstnanec wpisuje jiná data a tato data se dohromady spojí a vznikne jeden výstup pro jiného zaměstnance. Podobně může mít systém i podobu formuláře pro vyplnění stížnosti a administraci pro jejich řešení, nebo předávání ke kompetentním osobám. Z popisovaných funkcí jsou tyto pouze minimem, co by podobný systém mohl umět.

Stejně jako existují takovéto ucelené informační a manažerské systémy, existují i systémy, které například přenáší informace mezi již existujícími systémy a existujícími rozhraními. Takovým příkladem může být například napojení rezervačního systému konkrétní aerolinky na globální vyhledávač a poté opět sdílení a přenášení těchto informací k prodejcům letenek.

Filosofie navrhovaného řešení aplikace pro určitý samosprávný celek tkví v tom, že tyto dva způsoby kombinuje a vytváří jednotné rozhraní, které se snaží napojit na co možná nejvíce dalších systémů. Softwarovou součástí projektu by měla být mobilní i webová aplikace. Hardware by se pak skládal z různých čtecích zřízení, tiskáren a terminálů pro platby či další možné funkce.

Kromě určitého technického řešení je nutné představit i určitou vizi tohoto projektu. Ta je ale celkem zjevná a jednoduchá a následuje známé a dlouho trvající trendy, jako je například UX design, důraz na jednotnost a propojenost synergických potřeb uživatelů, komplexnost a přehlednost. Vizí je tedy nabídnout komplexní oporné řešení pro cestovní ruch aplikovatelné na jakkoliv velký a kdekoliv na světě dislokovaný územní celek.

## 2. Ekonomické předpoklady

Než podrobně rozebereme konkrétní podobu aplikace, je vhodné odpovědět na veškeré otázky, které se nabízejí a které řeší komplexní produkt. Ekonomická rozvaha a předpokládaný model počátečního i udržovacího financování je nutnou součástí každého projektu.

Jak je výše zmíněno, financování projektu by bylo řešeno dvojí časově oddělenou formou. Nejprve je třeba výrazná vstupní investice na tvorbu samostatné aplikace a její implementaci do reality. Po rozběhu projektu přichází model cyklického samofinancování fixních nákladů spojených se zaručením funkčnosti aplikace do budoucna. Tyto dvě fáze lze z pohledu investora spojit v určitou investici a nastavení konkrétních podmínek tak, aby byl chod aplikace ziskový. Projekt tedy není koncipován nutně jen pro státní či krajské samosprávné celky, ale i pro komerční sféru.

Vstupní investice by měla pokrýt vývoj mobilní aplikace pro co možná nejvíce operačních zařízení, tvorbu webové aplikace, napojení modulů na již existující systémy, nákup potřebných hardwarových zařízení, zaškolení personálu a náklady na marketing, který bude třeba pro uvedení produktů a rozšíření povědomí o produktu k cílovým skupinám.

Aplikace by měla podporovat a zjednodušovat cestovní ruch, tím by měla zároveň přispívat i k ekonomickému růstu zapojených komerčních i nekomerčních subjektů. Proto je na místě provizní zpoplatnění za užívání aplikace. Toky provizí by měly být jasně dané, jejich výše však záleží na klientovi, který bude provozovatelem této aplikace. Základní tok provizí by měl být ve vztahu APLIKACE – KOMERČNÍ SUBJEKT, což může být například klient, který přes aplikaci zaplatí útratu ve stravovacím nebo ubytovacím zařízení. Dalším tokem může být vztah KOMERČNÍ SUBJEKT – KOMERČNÍ SUBJEKT, což v praxi znamená, že nastává určitá spolupráce více subjektů poskytující služby cestovního ruchu, kteří si synergicky navzájem pomáhají získávat nové zákazníky. Další tok provizí může nastat ve vztahu STÁTNÍ SUBJEKT – APLIKACE, což může být příklad státem provozovaných kulturních památek. Odměna pak patří zprostředkovateli za to, že zprostředkoval návštěvníka například na státním zámku.

Kromě provizí se nabízí i určitý komerční prostor pro reklamní obsah v aplikaci. V takovém případě výše popsané vztahy nejsou systémem provizním, ale formou pronájmu určitého nabízeného virtuálního prostoru.

### **3. Marketingová komunikace a cílení**

Aby se aplikace dostala k co možná nejvíce uživatelům, je zapotřebí na všechny potenciální skupiny zacílit marketingové aktivity. Segmenty potenciálních uživatelů se dělí na cestovatele a samotné podniky a instituce. Zapojení obou stran je v aplikaci nutné pro naplnění jejího potenciálu. Cestovatelé se dají ještě rozdělit do segmentů dle lokality, odkud přijíždějí na regionální, národní a zahraniční cestovatele.

Co se týče stanovení rozhraní, na kterých bude aplikace dostupná, bude se jednat o webovou aplikaci a o mobilní aplikaci pro nejpoužívanější operační systémy. Důležitá bude rovněž marketingová komunikace, jejíž podoba bude řešena s ohledem na specifika a charakter cestovního ruchu v konkrétní lokalitě.

## 4. Jednotlivé moduly aplikace

Moduly aplikace, jejich počet, názvy a konkrétní funkcionality budou rovněž editovatelné. Administrátorské právo na tuto editaci bude příslušné majiteli licence aplikace, což by měl ve většině případů být samosprávný celek.

### 4.1 Stravovací zařízení

Modul pro stravovací zařízení bude propojen s modulem mapy a plánování tras, možnosti zobrazení budou tedy na mapě nebo v seznamu řazeném i filtrovaném dle konkrétních požadavků. Každý profil instituce nebo podniku bude mít možnost nahrání jména, zvolení typu zařízení, nahrání profilové a úvodní fotografie, zvolení barevného schématu zapadajícího do komunikace instituce či zařízení, nahrávání fotografií a obrázků, vytvoření otevírací doby, zveřejnění kontaktů a propojení s platební bránou pro platbu za konzumaci. Možné je dále rozšíření o modul mobilního číšníka nebo o napojení na rozvozové společnosti. Zákazníci budou mít možnost zařízení hodnotit dle předem vybraných kritérií i otevřeně slovně. Administrátor bude vždy upozorněn a vyzván k řešení této akce, pakliže bude hodnocení negativní.

Motivace stravovacích zařízení pro zapojení se do aplikace je především potenciál získat nové zákazníky a vytvořit jednotné místo pro zveřejňování veškerých informací o stravovacím zařízení.

### 4.2 Ubytovací zařízení

Modul ubytovacího zařízení je téměř identický s modulem pro stravovací zařízení. Rozšířený je například o větší možnosti vkládání a editování nabídky a její filtrace a popsání. Dále je možné modul rozšířit o komunikační nástroj pro interní dorozumívání mezi personálem zařízení a jeho klientů na dálku.

### 4.3 Památky, kultura a zábava

Kultura je jeden z nejčastějších cílů návštěvníků konkrétních destinací. Ambice projektu je zapojit co nejvíce soukromých i státních institucí a společně nabídnout určitou

lokální wikipedii. Ta bude dostupná pomocí standardního vyhledávání, pomocí lokační a tematické filtrace nebo na základě čtení lokálně umístěných QR kódů u míst s kulturní hodnotou nebo přímo v interieru konkrétních muzeí například u exponátů. Možná je implementace audio průvodce. Modul bude rovněž obsahovat platební bránu pro nákup vstupenek. Zveřejněna by měla být cena za účelem filtrace nákladů na plánování výletů a časová náročnost pro konkrétní časové plánování spojení v případě využití modulu map a plánování tras.

Mezi podobné druhy časového vyžití mohou spadat i jinak zábavní nebo sportovní akce. Funkcionality budou opět velice podobné a v případě potřeby editovatelné.

## **4.4 Mapy a plánování tras**

Implementace modulu obsahující mapu s možností na ni zobrazit hodnoty všech ostatních modulů je velice důležitá věc pro navigování uživatele. Uživatel vyžaduje mimo čas konzumování atraktivit cestovního ruchu neustálé navigování. To bude obsahovat navrhování tras ke konkrétním podnikům, institucím a atraktivitám pomocí zvoleného typu dopravy. Implementován bude i celostátní systém jízdních řádu se snahou zapojit i dopravní společnosti včetně chystaného projektu OneTicket. Revolucí bude automatické plánování tras a atraktivit. K tomuto modulu bude přiřazen intuitivní formulář s otázkami na uživatele, který po vyplnění dostane od umělé inteligence návrhy na množství variant trávení volného času dle jeho požadavků. Předmětem dotazování pro efektivní návrh bude časová náročnost a flexibilita, preferovaný typ a náklady na stravu, preferovaný typ a náklady na ubytování, preferovaný typ atraktivit a vyžití obecně, rychlost chůze, požadavky na vzdálenost a na cenovou náročnost celého plánu.

## **4.5 Kalendář a plán akcí**

Tato myšlenka vychází ze snahy uživatelům nabídnout i určitý seznam a harmonogram různých událostí, jako mohou být koncerty, festivaly, sportovní utkání nebo farmářské trhy. Jedná se o prostor pro většinou jednorázové akce. Ty by měly v aplikaci být k zobrazení na mapě, k zobrazení na časové ose a kalendáře a k vyfiltrování pro zobrazení. Opět zde bude možná provázanost s platební bránou a určení kapacity akce



pomocí omezeného počtu vstupenek, implementace CovidPasu, zveřejnění informací, programu a termínů konkrétní akce.

## **4.6 Vzdělávací modul a osvěta**

Vzdělávání se patří bezpochyby k cestovnímu ruchu a cestování samotnému. Rozhodli jsme se tedy do aplikace přidat malou regionální wiki, která bude propojena s QR kódy. Kódy budou rozmístěny u památek, hradů a zámků a po prohlídce daného místa si bude možné vyplnit vědomostní test, za který, pokud uspějete, dostanete odměnu v nejbližším ubytovacím či stravovacím zařízení, které je v aplikaci BudWays registrováno. Vědomostní test bude mít dvě varianty. Dětský a dospělý. Podle toho bude také forma odměny. Forma odměn je cílena hlavně na děti, které tato forma online testů a následných odměn v podobě zmrzliny zdarma bude jistě bavit.

## **4.7 Jazykové mutace**

Cílem aplikace je, aby byla použitelná i pro turisty, a to v jejich mateřském jazyce. Proto je cílem aplikaci přeložit do nejpoužívanějších světových jazyků. Cílem je jednoduché přepínání mezi jazyky u hlavního menu aplikace a zamezení jazykové bariéry a cílení na segment turistů, který neovládá anglický jazyk.

## **4.8 Využití QR kódů**

QR kódy jsou důležitou součástí aplikace a celého projektu. Jakmile se QR kód naskenuje, aplikace bude do pár minut stažena do zařízení a po krátkém uživatelském nastavení v úvodu bude aplikace připravena k používání. QR kódy budou umístěny stacionárně k identifikaci kultury (památky, hrady, zámky), pro zjištění jízdního řádu (autobus, vlak), u vchodových dveří k ubytovacím a stravovacím zařízením, u sportovních akcí (venkovní, vnitřní) a v neposlední řadě u rozcestníků na turistických stezkách pro ještě lepší orientaci a plánování cest k jednotlivým památkám či vyhlídkám a přírodním rezervacím.

U sportovních akcí nás QR kód navede přímo k informacím o akci a také k možnosti zakoupit si lístek přímo přes aplikaci BudWays. Dále vám po sportovní akci nabídne možnosti nejbližších stravovacích zařízení s recenzemi a dalšími informacemi.

Zakupování jízdenek bude úplně stejné a bude možné si jízdenky koupit dopředu podle trasy, která bude turistům doporučena po zvolení památek, které bude chtít v daný den navštívit. Turista tak nebude zmatený, jak se má na dané místo dostat.

## **4.9 Využití NFC čipů**

NFC je bezdrátová technologie umožňující rychlou a zabezpečenou výměnu dat na vzdálenost do 4 cm. Podporuje ji řada chytrých telefonů (těmto zařízením tím pádem můžeme říkat NFC mobily) a tabletů, přičemž díky velmi krátké vzdálenosti je bezpečná a není vyžadována jejich identifikace. Proto je připojení automatické a velmi rychlé. Mobilní telefon bude tedy jako čip a platební brána bude přes NFC.

Možné budou dvě metody placení. Pokud budou turisté používat aplikaci BudWays, budou tedy moci platit přes mobilní telefon a chytré hodinky nebo samozřejmě přes platební kartu online. Cílem je, aby bylo možné všechny platby uskutečnit přímo v aplikaci, nebo kartou on-line přes platební bránu. Jízdenky, vstupenky a ubytování bude tedy možné platit jednoduše přímo v aplikaci BudWays.

## **4.10 Doprava a jízdné**

Cílem aplikace je co možná nejvíce zjednodušit cestování v daném regionu. Konkrétně tedy v Jihočeském kraji. Po komunikaci a domluvě s dopravci je cílem projektu vytvořit formu jednotné jízdenky a jednotného tarifu. Turista v Jihočeském kraji si tak bude moci koupit jízdenku na celý den a platit bude jak pro vlak tak i autobus. Toto zjednodušení uvítají zejména zahraniční turisté, kteří v jižních Čechách nikdy nebyli. Po vybrání památek, které by rád turista navštívil, se mu zobrazí způsoby dopravy a jak se na dané místo může dostat a nemusí tedy složitě na internetu nebo na zastávce hledat konkrétní spojení.

Jízdenky budou mít také své předplatné, které si bude možné předplatit na několik dní dopředu. Vyhledávání spojení bude přesné se zobrazením aktuálního zpoždění. Pokud

budou turisté mít například zvíře, nebo více dětí, tak aplikace bude při výběru cesty na toto brát ohled. V aplikaci bude samozřejmě možné uplatnit veškeré zákonem nařízené slevy dle platné legislativy.

## 4.11 Technické provedení administrátorských částí

### Administrátorské části:

- klient
- samosprávný celek
- stravovací zařízení
- ubytovací zařízení
- památka a kulturní instituce
- pořadatel akce
- dopravce

V tomto bodu práce chceme objasnit, jak bude řešena správa jednotlivých částí aplikace. Podobně jako v jiných aplikacích, klient bude mít přístup do jednotlivých částí za účelem klasického využívání aplikace pro klienty.

Samosprávní celek bude mít přehled nad činností, statistikami a všemi funkcemi aplikace u jednotlivých částí. Má možnost koordinovat jednotlivé části mezi sebou a komplexně je ovlivňovat.

Způsob spravování své vlastní části v aplikaci bude jednoduchý. Jako člen v aplikaci BudWays bude možné přepnout z režimu pro klienta do režimu pro správce v menu aplikace.

U stravovacího zařízení bude mít majitel restaurace možnost editovat profil menu, přidávat fotografie své restaurace a zajišťovat vše potřebné po marketingové stránce, odpovídat na recenze, také nahrání svého loga restaurace, ceníku a denního menu. Dále také přidávat a obměňovat různé druhy cen, které si turisté mohou vyzvednout po úspěšném dokončení kvízu zmíněného v bodě 4. 6. Vzdělávací modul a osvěta. Toto souvisí s propojením příslušné kulturní památky a stravovacího zařízení, které zprostředkuje odměny.

Ubytovací zařízení bude mít v principu podobné možnosti jako stravovací zařízení, samozřejmě v aplikaci na své vlastní prostředí. Vše co je potřeba aby ubytovací či

stravovací zařízení mohlo v aplikaci změnit a zaktualizovat pro chod podniku bude možné.

Administrátoři kulturních památek a akcí budou mít možnost nahrávat nové fotografie, nahrát video z krátké virtuální prohlídky a přidat program na následující víkend nebo měsíc. Klienti s možností komentovat a psát recenze podají zpětnou vazbu. Mailing a spolupráce přes aplikaci mezi jednotlivými administrátorskými částmi bude také možná. Pořadatel sportovní či kulturní akce bude mít možnost cílené reklamy a přilákání co nejvíce lidí do dané destinace ve spolupráci s ubytovacími a stravovacími podniky.

## 5. Konkrétní příklady využití aplikace

Důležité je, jak bude tento návrh aplikace fungovat v praxi. Toto je příklad jak by jednotlivé moduly aplikace mohli v praxi využívat jednotliví turisté. Ať už tuzemští nebo zahraniční.

Jednodenní výlet obyvatele Českých Budějovic bude prvním příkladem. Návštěvník (tedy bez přenocování) se o šikovnou aplikaci BudWays dozví například z autobusové zastávky v Českých Budějovicích, jelikož reklama bude na začátku probíhat hlavně v tomto městě. Výletník si aplikaci stáhne a může hned zkusit modul památek. Zjistí, že je spousta míst, které ještě v okolí města neobjevil a tak se hned může vydat s platnou jízdenkou na cestu. Vybere si, jaká místa by chtěl navštívit, v jakém pořadí a kolik má například času. Aplikace sama vybere nejbližší možnou památku dle jeho volby a nejlepší způsob dopravy. Výletník se dostane na místo, proběhne prohlídka zámku, v zápatí může vyplnit test, protože ví, že ho čeká odměna zdarma a aplikace mu pak nabídne možnost stravovacího zařízení, ve kterém, může svojí cestu zakončit a pak už se pouze vydat na cestu zpět s již samozřejmě zakoupenou zpáteční jízdenkou. Výletník zjistí, že je velice pohodlné cestovat i když nemá auto, protože aplikace mu nabídne přehlednou formu spojů a příští víkend vycestuje znovu a už ne sám, ale s kamarády, kterým aplikaci doporučí. Tato forma rozšíření aplikace je v začátcích nejvíce očekávána.

Víkend v Jihočeském kraji pro obyvatele Prahy bude hned jednodušší, pokud na své cestě na jih uvidí u silnice nebo benzínové stanice reklamu na BudWays. Aplikaci si opět stáhne, ale nemusí řešit dopravu, protože ji má zajištěnou. Jede narychlo a nemá zařízené ubytování. Aplikace mu nabídne různé druhy ubytování ve zvolené lokalitě podle recenze nebo podle největší návštěvnosti. Ten den si turista chce zajít na skvělou večeři a tak vybere nejlepší recenzi na restauraci nebo si změní filtr na různé typy kuchyní. Při večeři si může naplánovat program na celý den včetně sportovních aktivit jako je například závod na kolech okolo Lipenské přehrady. Turista si koupí lístek, zarezervuje své kolo a může vyrazit. BudWays není pouze o památkách, ale také o sportovním vyžití a je na každém zda chce být pasivním či aktivním konzumentem. Vše

je vylepšeno tím, že pokud například bude turista často využívat sportovní a kulturní akce a lístky si zakoupí vždy přes Budways bude mít později slevu na vstup nebo na jídlo.

Posledním příkladem je pobyt Asiata jako součást jeho cesty po Evropě. O aplikaci se může dozvědět už na terminálu na letišti a také na cestě z letiště. Při vyhledávání na internetu pod formulací: „Smart ways for travel in Czech Republic“, vyhledávač jako jednu z možností vyhledá právě Budways. O překladu do jiných jazyků bylo psáno v bodě 4. 7. Jazykové mutace.

Předpokládáme, že ubytování má již zajištěné a přes noc se vůbec nezdrží a pojede dál. Jakmile zjistí, jak jednoduše aplikace funguje (navíc v jeho rodném jazyce), reklama bude fungovat sama pro ostatní Asiaty přijíždějící do České republiky. Využije tedy možnost zakoupení jízdenky a možnost mapy například vlakového nádraží, která mu pomůže, aby se neztratil. Turista dojede do Českého Krumlova, jelikož cestuje do destinace poprvé, zvolí si památky, které chce navštívit a aplikace mu naplánuje trasu. Aplikace se ho předtím zeptá, zda je cizinec, jestli cestuje sám atd. Podle toho aplikace vyhodnotí nejlepší možnost aktivit v okolí a také jejich náročnost. Japonský turista tak navštíví nejzajímavější místa v Českém Krumlově, pokud se mu opravdu zalíbí, může si vybrat ubytování. Nebo si pouze vybrat restauraci, která se mu líbí a na závěr celou cestu památky i restauraci ohodnotit.

## 6. Pozitivní příklady využití s ohledem na COVID-19

Pozitivním příkladem využití aplikace Budways je samozřejmě omezení styku s lidmi při jednotlivém a neustálém zakupování čokoliv. Díky naší aplikaci je skoro vše bezkontaktní. Pro lidi, kteří jsou spíše introverti, je to pozitivní přínos.

Například u vstupu na sportovní či kulturní akce není třeba se tlačit s ostatními lidmi ve frontě, protože lístek budete mít zakoupen již s předstihem přes BudWays. Tím by se mohlo předejít i samotnému vzniku dlouhých front. Dalším bodem jsou samozřejmě platby online, které jsou už v dnešní době samozřejmostí. Jízdné lze zakoupit v aplikaci, není třeba být v kontaktu s nikým, kdo lístky prodává. U kulturních, společenských a sportovních akcí taktéž. U ubytovacího zařízení se také omezí kontakt, ale na recepci je třeba se samozřejmě přihlásit. Odpadnou činnosti spojené s placením a vysvětlováním dalších věcí, protože turista má všechny potřebné informace přímo v aplikaci u daného ubytovacího zařízení.

Dalším bodem je CovidPass, který se již pomalu dostává do podvědomí nás všech. Všichni kdo aplikaci využívají, budou mít možnost nahrát a potvrdit svůj Covidpass, že jsou naočkovaní vakcínou proti Covid-19, případně i jiné okolnosti spojené s tímto problémem jako je například negativní výsledek testu.

## **7. Využití aplikace pro další projekty a její potenciál k postupné globalizaci**

Projekt můžeme považovat za pilotní právě v rámci Jihočeského kraje. Ve chvíli, kdy bude otestován a vyladěn ke spokojenosti všech zainteresovaných stran je možný upgrade na národní či kontinentální projekt. Ambiciózně i na modelové řešení v podobě vícejazyčného redakčního systému pro samostatný světový technologický projekt. Projekt by se bezesporu dal s jistými úpravami využít i na jiné regiony.

Důležité je, aby projekt, pokud se tedy v budoucnosti rozšíří i do jiných krajů, zůstal jednotný a stabilní. Zároveň by bylo dobré čerpat zkušenosti a názory z jiných krajů na aplikaci Budways. Aplikace má bezpochyby potenciál pro využití s jakýmkoliv projektem, ať už sportovním, turistickým či jiným. Jednou z možností je zavedení Dark turismu do aplikace. Největším nejbližším cílem je samozřejmě expandovat v České republice a v Praze. Nejprve je ale třeba si vybudovat jméno a podporu v Jihočeském kraji, který má největší potenciál ke vzniku takového projektu jako je Budways.



## Závěr

Hlavní myšlenkou projektu aplikace Budways je přivést co možná největší množství turistů z okolních zemí, ale také z jiných krajů v naší zemi do Jihočeského kraje a obnovit tak cestovní ruch po koronavirové krizi, která už se blíží ke svému konci.

I když není naší reálnou vizí, aby se počet turistů či jednodenních návštěvníků v tomto kraji zdvojnásobil, spíše bychom rádi aby se lidé dostali do všech koutů tohoto krásného kraje a ne pouze do turisticky přeplněných míst. Aplikace je právě přizpůsobena i na cestování po přírodě, vyhlídkách a dalších krásných místech.

Naše představa je pouze teoretickým nahlédnutím jak by celý projekt mohl fungovat, ale byli bychom velice rádi, kdyby byl projekt přetvořen do reality.

Rádi bychom Vás také upozornily, že veškeré inovace, informace a myšlenky zde popsané, navrhované a vysvětlené jsou chráněny autorským právem. Bez písemného souhlasu konkrétního autora konkrétní inovace, informace či myšlenky je výslovně zakázáno tyto šířit, pozměňovat, upravovat, přivlastňovat či komerčně využívat.

## **Použité zdroje**

Seminární práce byla vytvořena na základě vlastní tvorby a kreativity.

# Přílohy

## 7.1 Logo



## 7.2 Ukázka mobilní aplikace

