

Гапонюк Ангелина Юрьевна,
студентка гр. ИЦТ-22-1, Ангарский государственный технический университет,
e-mail: stud.angelina22@mail.ru
Кривов Максим Викторович,
к.т.н., доцент, Ангарский государственный технический университет,
e-mail: vmk@angtu.ru

VR-ЭКСКУРСИИ КАК ИНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ РЫНКА НЕДВИЖИМОСТИ

Gaponyuk A.Yu., Krivov M.V.

VR TOURS AS A TOOL FOR REAL ESTATE MARKET DIGITAL TRANSFORMATION

Аннотация. В данной статье анализируется значимость виртуальных экскурсий на базе технологий VR для сферы недвижимости. Также рассматривается, с помощью каких программ можно создать и настроить иммерсивные VR-экскурсии, трансформирующие традиционные методы презентации объектов.

Ключевые слова: VR-экскурсии, рынок недвижимости, виртуальная реальность, иммерсивные технологии, цифровая трансформация.

Annotation. This article analyzes the importance of virtual excursions based on VR technologies for the real estate industry. It also examines which programs can be used to create and configure immersive VR tours that transform traditional methods of object presentation.

Keywords: VR tours, real estate market, virtual reality, immersive technologies, digital transformation.

Технологии виртуальной реальности (VR) открывают для бизнес-процессов рынка недвижимости новый потенциал, предлагая революционные подходы к презентации объектов. VR-экскурсии позволяют потенциальным покупателям совершать детальные и иммерсивные осмотры недвижимости из любой точки мира, что значительно экономит время и ресурсы, кроме того, они повышают уровень доверия и вовлеченности.

Согласно опросу, проведенному несколькими годами ранее американским электронным изданием Realtor.com, среди респондентов большинство покупателей (61%) рассматривают виртуальный тур как самую полезную при выборе недвижимости опцию [2]. Другой опрос, ориентированный уже на российский рынок, проводился преимущественно среди студентов, ценность мнения которых заключалась в определении долгосрочных трендов рынков недвижимости как основной массы покупателей в будущем. В отличие от результатов Realtor.com, вариант ответа «Виртуальный тур дома или квартиры» занял только третье место, но, несмотря на это, количество респондентов, выбирающих в качестве инструмента поддержки принятия решений VR-технологии, оказалось больше половины (68,0%) [2]. Это свидетельствует о том, что VR-туры набирают спрос у русскоязычных пользователей, в связи с чем остро встает вопрос о внедрении VR-экскурсий на отечественный рынок.

Наряду с этим в нашей стране наблюдается дефицит технологий и работающих VR-проектов. Актуальной задачей видится развитие технологий виртуальной реальности и внедрение этих технологий в секторы реальной экономики.

Процесс создания VR-пространств включает в себя несколько этапов, от моделирования 3D-объекта до настройки интерактивности и последующего запуска в виртуальной среде. Наиболее распространенным программным обеспечением в отрисовке 3D-моделей является Blender. Данная программа распространяется бесплатно и доступна для скачивания на любой операционной системе, охватывает широкий спектр задач в 3D-графике [1]. Готовую 3D-модель можно импортировать в Unity, одну из ведущих игровых платформ и движков для разработки VR-приложений. Unity доступен без обязательной покупки лицензии и поддерживает язык программирования C#, а разработка приложения в нем будет включать в себя трехмерную визуализацию окружающей территории, интерактивность и навигацию, интеграцию мебелировки и декора, функциональность объектов, анимацию и эффекты [3]. И, наконец, SteamVR выступает в роли программной платформы, обеспечивающей совместимость VR-приложения с широким спектром VR-гарнитур.

Внедрение VR-экскурсий на базе данных технологий представляет собой мощный инструмент цифровой трансформации рынка недвижимости, позволяющий агентам повысить вовлеченность потенциальных покупателей, конкурентоспособность бизнеса, расширить клиентскую базу и оптимизировать процесс продаж.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Латышевич, И.А.** Способы создания виртуальных прототипов мебели для дополненной реальности / И. А. Латышевич, В. А. Останин. – DOI: 10.52065/2519-402X-2025-294-21. – Текст : электронный // Труды БГТУ. – 2025. – Сер. 1. – № 2(294). – С. 194-204. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-sozdaniya-virtualnyh-prototipov-izdeliy-mebeli-dlya-dopolnennoy-realnosti-obzor/viewer> (дата обращения: 18.02.2026).

2. **Поздняков, Н.А.** Оценка перспектив внедрения виртуальных туров на российский рынок недвижимости / Н. А. Поздняков, В. С. Хлопонина. – DOI: 10.23670/IRJ.2024.140.87. – Текст : электронный // Международный научно-исследовательский журнал. – 2024. – № 2(140). – С. 1-6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-perspektiv-vnedreniya-virtualnyh-turov-na-rossiyskiy-rynok-nedvizhimosti/viewer> (дата обращения: 18.02.2026).

3. **Сергеев, М.Ю.** Методика разработки интерактивного макета жилого здания / М. Ю. Сергеев, А. С. Банго, А. М. Нужный, Н. И. Гребенникова. – DOI: 10.36622/VSTU.2023.19.6.004. Текст : электронный // Вестник Воронежского государственного технического университета. – 2023. – Т. 19. – № 6. – С. 28-31. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodika-razrabotki-interaktivnogo-maketa-zhilogo-zdaniya/viewer> (дата обращения: 18.02.2026).