**Этапы разработки веб-приложения интерактивной карты**

**туристического маршрута «Рубиновая линия»**

**1. Создание прототипа**

* 1. Создание простой 3D-карты района «Рубиновой линии».
	2. Простое web-приложение, позволяющее загружать 3D-карту с возможностью вращения и масштабирования.
	3. Создание тестовых 3D-примитивов объектов «Рубиновой линии». Создание дизайна интерфейса.
	4. Поддержка интерактивных меток и всплывающих окон с тестовой информацией.
	5. Изучение возможности интеграции голосового помощника «Алисы» с прототипом web-приложения. Тестирование.
	6. Публикация прототипа в сети Интернет и согласование с Балашовским краеведческим музеем.
1. **Разработка приложения**
	1. Разработка необходимых 3D-моделей объектов «Рубиновой линии» и деталей интерфейса.
	2. Доработка функционала web-приложения по мере готовности контента.
	3. Создание информации об объектах (текстовой, графической, аудио).
	4. Разработка навыка Алисы, подготовка его взаимодействия с web-приложением.
2. **Развертка приложения и тестирование.**