

Мардер Лев, Ошаров
Александр 11П1,
Добычин Артем
11П2, Калашников
Дмитрий 11П2

*Предуниверситарий
НИЯУ МИФИ 1523*

ИНТЕРАКТИВНАЯ КАРТА МЕСТНОЙ ИСТОРИИ

Актуальность. В условиях современного общества, где существует проблема нахождения проверенных данных о достопримечательностях, приложение "Карта местной истории" представляет собой инструмент для развития интереса к истории. Оно предоставляет интерфейс для взаимодействия с базой данных, содержащей исторические сведения, способствует углубленному взаимодействию с местным культурным наследием и создает уникальный опыт для туристов и жителей.

Цель. Создать приложение, которое, обеспечивая простой доступ к историческим фактам, позволит каждому человеку путешествовать и открывать для себя новые места, мимо которых раньше он прошел бы, не заметив.

При этом не просто заинтересовать любителей истории качественным контентом, но предложить людям удобный инструмент для планирования своего досуга, формируя маршруты по историческим достопримечательностям, которые приложение создает.

Задачи. Проработка источников информации (ЕГРОКН, mos.ru); Составление интерактивной карты (геолокация, объекты, маршруты); Реализация озвучки текста, используя голоса разработчиков;

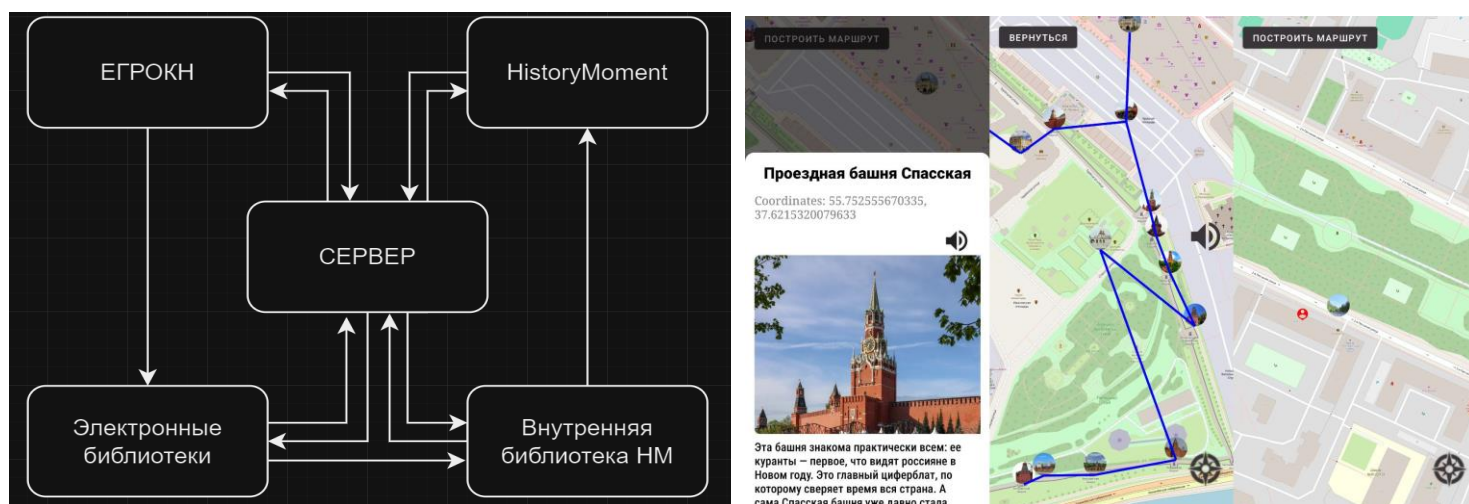
Процесс разработки:

- 1) Поиск источников исторических объектов [1].
- 2) Выделение главных электронных библиотек России, которые предоставят информацию об объектах [1][5][6].
- 3) Создание сервера, позволяющего с помощью информации, предоставленной библиотеками, обновлять базу данных приложения (см п.2).
- 4) При отсутствии информации в библиотеках HistoryMoment выдает неофициальную информацию из резервных источников и сообщает об этом пользователю.

- 5) Создание модели искусственного интеллекта, обученного на голосах разработчиков и способного озвучивать исторические справки о достопримечательностях [2][3].
- 6) Построение маршрутов между ближайшими точками [4][7].

Полученные результаты. Создана интерактивная карта, содержащая исторические объекты с информацией о них и логику построения маршрутов. Рассмотрены способы внедрения озвучки текста, но конечный вариант не был внедрен в приложение. Создана и заполнена база данных, содержащая информацию об исторических объектах.

Перспективы дальнейшей разработки. Внедрение голосовой модели в приложение, улучшение дизайна, добавление новых источников.



Список использованной литературы

1. Сведения из Единого государственного реестра объектов культурного наследия (памятников истории и культуры) народов Российской Федерации // Портал Открытых Данных Министерства Культуры Российской Федерации : сайт. – URL: <https://opendata.mkrf.ru/opendata/7705851331-egrkn/>
2. Рассел, Д. С Artificial Intelligence: A Modern Approach / Д. С Рассел. – USA : Вильямс, 1995. – 704 с. – ISBN 9785907365254.
3. Рашка, С Python Machine Learning / С Рашка. – USA : Packt Publishing, 2015. – 772 с. – ISBN 9781789955750.
4. Geographic Coordinate Systems: Geographic Coordinate System, Geography, Military Grid Reference System / Books, LLC ; Source: Wikipedia. – USA : General Books LLC, 2010. – 100 с. – ISBN 9781155784120
5. Объекты Культурного Наследия // Портал Открытых Данных Правительства Москвы : сайт. – URL: <https://data.mos.ru/>
6. Открытые данные // Портал Открытых Данных Министерства Культуры Российской Федерации : сайт. – URL: <https://opendata.mkrf.ru/>
7. OpenStreetMap API Documentation : сайт. – URL: https://wiki.openstreetmap.org/wiki/API_v0.6