

Podróż autobusem jak gra fabularna? Oto zwycięzcy hackathonu

Promocja komunikacji zbiorowej poprzez grywalizację, wykorzystanie sygnału GPS do uproszczenia systemu poboru opłat za przejazd komunikacją miejską oraz uszczelnienie systemu kontroli biletów – takie rozwiązania zwyciężyły podczas pierwszego metropolitalnego hackathonu, czyli 24-godzinnego maratonu programowania, który odbył się w miniony weekend na Stadionie Miejskim w Tychach. Organizatorzy wydarzenia przyznają, że poziom zaprezentowany przez programistów był naprawdę wysoki.

Jakie aplikacje i oprogramowania mogą usprawnić transport publiczny w Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii? Przez 24 godziny programiści – uczestnicy pierwszego metropolitalnego hackathonu, analizując kilkaset GB danych, szukali najlepszych i innowacyjnych rozwiązań, by odpowiedzieć na to pytanie.

– Dla mnie, jako osoby odpowiedzialnej za funkcjonowanie transportu publicznego w Metropolii, zaprezentowane projekty są niezwykle inspirujące – przyznawał Grzegorz Kwitek, członek zarządu Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii, odpowiedzialny za sprawy związane z transportem publicznym.

– Chciałbym również zachęcić wszystkie zespoły do kontynuowania pracy rozpoczętej podczas hackathonu. Mogę zapewnić, że zarówno Metropolia jak i gminy wchodzące w jej skład, są otwarte na współpracę i współtworzenie rozwiązań poprawiających jakość usług publicznych – dodawał.

Nad rozwiązaniami dla metropolitalnego transportu przez 24 godziny pracowało blisko 50 programistów. Ograniczały ich wyłącznie indywidualne umiejętności i własna wyobraźnia. Do ich dyspozycji oddano ponad 200 GB danych transportowych,

które Metropolia zgromadziła w toku prac nad stworzeniem platformy otwartych danych.

Pierwsze miejsce zajęli programiści z zespołu Tajni Fajni za projekt pod nazwą „Autoszpil”. To aplikacja, promująca korzystanie z transportu publicznego, która wykorzystywałaby elementy grywalizacji. W ten sposób pasażerowie mogliby podejmować się różnych wyzwań. I tak np. za przejechanie łącznie kilkuset kilometrów, odblokowywane byłoby osiągnięcie „Z kierowcą na Ty”, zaś za podróżowanie komunikacją miejską po kilku różnych miastach, można byłoby otrzymać tytuł „Globtrotera”. Osiągnięcia docelowo miałyby być wymieniane na nagrody, a tymi mogłyby być np. zniżki na zakup kolejnych biletów komunikacji miejskiej. Ponadto aplikacja informowałaby pasażera o ile mniej zanieczyszczeń zostało wyemitowanych do atmosfery, dzięki temu, że skorzystał z transportu publicznego.

Urozmaicenie podróżowania po Metropolii nie jest jednak jedynym celem, który postawili przed sobą twórcy aplikacji.

– Grywalizacja ma na celu popularyzowanie korzystania z komunikacji zbiorowej. Aplikacja dodatkowo będzie dokonywać analizy i optymalizacji przejazdów, a także zwiększy skuteczność zbierania danych, co przełoży się na bardziej rzetelną statystykę – tłumaczą autorzy zwycięskiego projektu.

Drugie miejsce w metropolitalnym hackathonie przyznano programistom z zespołu Młoty Zwierza. Oni również zaproponowali aplikację na smartfony, natomiast jej nadrzędnym celem byłoby upraszczanie procedury kupowania biletów, a także zbieranie informacji o tym, w jaki sposób mieszkańcy podróżują po Metropolii.

Z kolei Drużyna 404, która zajęła trzecie miejsce, zaprezentowała projekt dedykowany przede wszystkim zarządcy komunikacji zbiorowej. Programiści postanowili bowiem dostarczyć rozwiązanie, które analizując natężenie ruchu na

poszczególnych liniach, ułatwi dokonywanie efektywnych kontroli biletów.

Wśród innych pomysłów, zaprezentowanych przez uczestników hackathonu, znalazły się m.in. aplikacja, informująca o przewidywanym wzroście liczby pasażerów, podróżujących określonymi liniami podczas np. imprez masowych; stworzenie scentralizowanego systemu reklam w komunikacji zbiorowej; aplikacja pokazująca lokalizację autobusów i tramwajów oraz ich odjazdy w czasie rzeczywistym czy aplikacja przewidująca opóźnienie danego autobusu, tramwaju lub trolejbusu.

Dodajmy, że zwycięzcy hackathonu otrzymali nagrodę w wysokości 10 tys. złotych, natomiast za zajęcie drugiego i trzeciego miejsca przyznano – odpowiednio – 5 tys. i 3 tys. złotych.

Rozwiązania zaproponowane przez programistów posłużą Metropolii jako swego rodzaju inspiracje, które w przyszłości, po przeanalizowaniu możliwości ich wdrożenia, będą mogły przełożyć się na konkretne działania, aby usprawnić i uatrakcyjnić podróżowanie po Metropolii.