

P O - MYSŁ N A MIAS - T O



W OBSZARZE ADAPTACJI
DO ŻYCIA W TRAKCIE I PO
PANDEMII

Pomysł na Miasto jest częścią zadania „Adaptacja Konceptcji UrbanLab w Gdyni”
realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna na lata 2014-2020 współfinansowanego ze środków Funduszu Spójności.

ALTERNATYWNA APLIKACJA

Opis pomysłu na mikroinnowację społeczną pod roboczą nazwą „Alternatywna aplikacja” na podstawie pomysłu – *Alternatywna Gdynia* – zgłoszonego w ramach trzeciej edycji naboru „Pomysłów na miasto” przez Marię-Veronikę Mochulską.

O pierwotnie zgłoszonym pomysle: stworzenie aplikacji dla mieszkańców i turystów, dzięki której będą oni mogli dodawać informacje o miejscu, przestrzeni, wydarzeniach historycznych z nimi związanych, przy wykorzystaniu rozszerzonej rzeczywistości.

Opis pomysłu na mikroinnowację:

I. WPROWADZENIE – POMYSŁ NA MIASTO ORAZ KONTEKST

Pomysł na Miasto to innowacyjne narzędzie partycypacji i tworzenia realnych procesów społecznej zmiany w Gdyni. Zbiera on inicjatywy warte przetestowania i wdrożenia w mieście. Jedną z takich inicjatyw jest „Alternatywna Gdynia”.

Proces upowszechniania w Gdyni wiedzy o miejscach turystycznych, atrakcjach, zabytkach i ich historii jest obecnie bardzo rozbudowany. Wiele z nich ma m.in. profil na Facebooku, Instagramie, kanał na YouTube. Istnieją aplikacje mobilne, dzięki którym można się z nimi bliżej zapoznać. Informacje są na bieżąco uzupełniane i uaktualniane, a także współtworzone przez mieszkańców Gdyni. Jedną z gdyńskich inicjatyw – i już tradycji – cieszących się ogromnym zainteresowaniem są spacer z przewodnikiem po szlakach historycznych, architektonicznych, czy kryminalnych, przeznaczone dla mieszkańców jak i odwiedzających miasto turystów.

Niniejsze opracowanie stanowi zmodyfikowany pierwotny pomysł i zawiera wskazówki pomocne w realizacji podobnych inicjatyw w innych miejscowościach.

II. CEL PROJEKTU

Projekt „Alternatywna aplikacja” zakłada utworzenie narzędzia do zbierania informacji o atrakcjach turystycznych z zastosowaniem rozszerzonej rzeczywistości. Aplikacja może być jednym z bezpiecznych sposobów na zwiedzanie miasta i rozwój turystyki, a przez zastosowanie AR/VR – ciekawym narzędziem do nauki i poznawania historii miasta.

III. SZCZEGÓŁOWE ETAPY REALIZACJI

1. Przygotowanie

Projekty związane z turystyką, zwiedzaniem i poznawaniem miasta warto zacząć od inwentaryzacji atrakcji. Wspólny spacer mieszkańców i urzędników / ekspertów zajmujących się turystyką, kulturą, promocją miasta może stanowić dobrą okazję do wymiany pomysłów i założeń dla nowego technologicznego rozwiązania.

ALTERNATYWNA APLIKACJA

2. Realizacja

Punktem wyjścia i działaniem inicjującym tego typu przedsięwzięcie na poziomie miasta może być hackathon. Podczas takiego maratonu programowania programiści / informatycy / koderzy / testerzy oprogramowania (w tym VR/AR), projektanci grafiki, twórcy interfejsów i menedżerowie projektów IT we współpracy z mieszkańcami, turystami, miejskimi ekspertami ds. turystyki, kultury i promocji miasta mogą wspólnie zmierzyć się z wyzwaniem stworzenia podstaw aplikacji.

Jednocześnie hackathon może być początkiem wspólnych działań nowej, grupy / społeczności miejskiej.

3. Po zakończeniu procesu

W przypadku powodzenia aplikacji – intensywnego korzystania przez mieszkańców oraz turystów i tym samym rozwoju o kolejne informacje, miejsca, atrakcje – narzędzie może być wykorzystywane do promocji miasta i rozwijania kolejnych projektów miejskich z wykorzystaniem wirtualnej, rozszerzonej i mieszanej rzeczywistości.

Załączniki:

1. Formularz pomysłu