

Where GO



Команда з Києва

# Ідея проекту

Ідея проекту полягає у створенні своєрідної системи для туристів, охочих більше дізнатися про місто, гарно провести час чи просто побувати у найцікавіших місцях



# Категоризація місць інтересу

Для того, щоб кожен зміг знайти собі найцікавіший челендж, ми розбили місця інтересу на 5 основних категорій

- Найкращі місця для фото
- Історичні місця
- Нічне життя
- Активний відпочинок
- Шопінг



# Обробка даних + ML

Для обробки даних ми використовували такі інструменти



API Google Places



# Tensorflow & NaturalLanguageToolKit



Natural Language  
Analyses with NLTK

```
In [99]: models = [build_model(learning_rate=0.5) for g in groups]
```

```
In [100]: for (i,model) in enumerate(models):
```

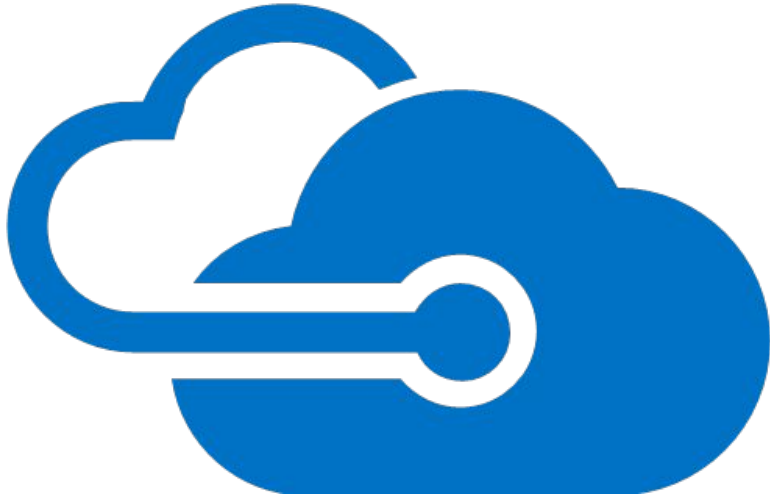
```
    model.fit(
        X_train[i],
        y_train[i],
        validation_set=0.1,
        show_metric=True,
        batch_size=128,
        n_epoch=100)
```

```
Training Step: 1099 | total loss: 0.29668 | time: 0.032s
| SGD | epoch: 100 | loss: 0.29668 - acc: 0.9162 -- iter: 1280/1350
Training Step: 1100 | total loss: 0.27841 | time: 1.037s
| SGD | epoch: 100 | loss: 0.27841 - acc: 0.9230 | val_loss: 0.35615 - val_acc: 0.8533 -- iter: 1350/1350
--
```

```
In [102]: for (i,group) in enumerate(groups):
    predictions = (np.array(models[i].predict(X_test[i]))[:,0] >= 0.5).astype(np.int_)
    accuracy = np.mean(predictions == y_test[i][:,0], axis=0)
    print("Accuracy for '" + group + "': ", accuracy)
```

```
Accuracy for 'photo': 0.985168282944
Accuracy for 'history': 0.739074550129
Accuracy for 'nighthlife': 0.863536316948
Accuracy for 'active_rest': 0.954545454545
Accuracy for 'shops': 0.856762158561
```

Backend



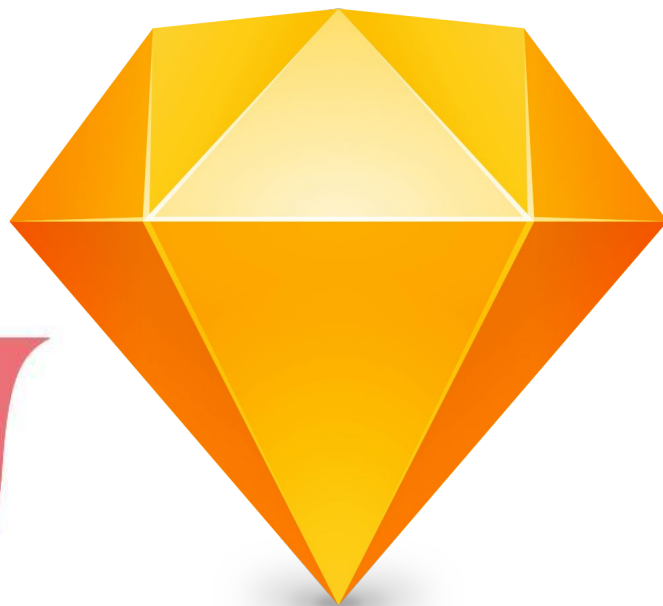
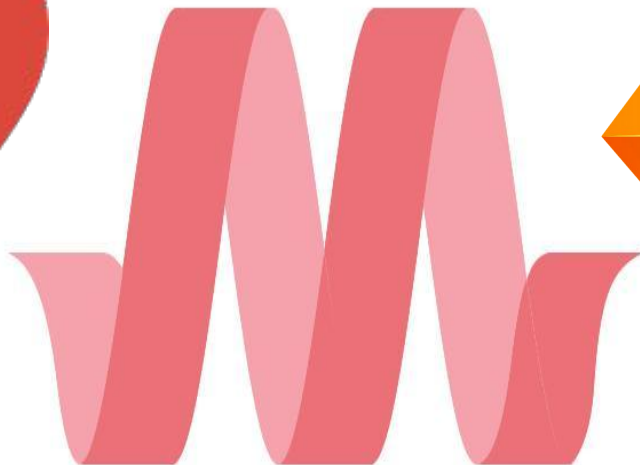
# Flask

web development,  
one drop at a time





Frontend



# Можливі схеми монетизації



2

ВИДИ

# Система найближчого рекламодавця

При виконанні квесту користувачеві може відображатися близький до місця виконання квесту заклад рекламодавця , з відповідною поміткою та коротким описом.



# Схема знижок за інтересами

При виконанні деякої кількості квестів у певній категорії користувачеві буде надана знижка у закладі рекламодавця близького типу



# Перспективи розвитку

1. Додавання соціальної системи. Інтеграція з соціальними мережами на кшталт Facebook, Twitter дозволить додати можливість поділитися успіхами у виконанні квестів з друзями, кинути комусь з них виклик на проходження квестів і тд.



# Перспективи розвитку

2. Додавання особистого підбору квестів (на основі соціальної системи).

Інтеграція з соц. мережами дасть можливість отримати основні данні про користувача, на основі чого можна, використовуючи нейроні мережі, отримати квести, що найімовірніше сподобаються користувачеві.