**Σκοπός της εφαρμογής**

On load βρίσκουμε τη θέση του χρήστη στο χάρτη χωρίς **κανένα** input από αυτόν. Ο χρήστης έχει μόνο μια επιλογή: προορισμό. Όταν συμπληρώσει τον προορισμό **αυτόματα χωρίς input** η εφαρμογή του δίνει προτάσεις διαδρομών και συνδυασμών ΜΜΜ για να φτάσει στον προορισμό του.

**Τι φτιάχνουμε**

Τρίπτυχη υλοποίηση

1. Το πρώτο τμήμα αφορά στην επέκταση του δικτύου δεδομένων των ΜΜΜ της Αθήνας

2. Το δεύτερο στο engagement των χρηστών για να ανεβάζουν δεδομένα στο cloud

3. Το εμπορικό κομμάτι περιλαμβάνει την ανταμοιβή των χρηστών αλλά και την ενσωμάτωση των διαφημιζομένων

Όλα τα παραπάνω θα ενώνονται με μια εφαρμογή η οποία θα έχει σαν βασικό κορμό τις ακόλουθες κατευθυντήριες:

Ι. Rewards for everyone (κανείς δε δίνει δεδομένα δωρεάν):

* Το δίκτυο δεδομένων των φορέων των ΜΜΜ επεκτείνεται ανέξοδα και σε πραγματικό χρόνο.
* Ο τελικός χρήστης κερδίζει rewards βάσει ενός point system ανάλογα με την ποσότητα και την ποιότητα των δεδομένων που μοιράζεται.
* Η εταιρεία που διαχειρίζεται το πρόγραμμα έχει την ευκαιρία να κάνει monetize το όλο σύστημα.
* Υπάρχει η δυνατότητα για επιχειρήσεις, σημεία πολιτιστικού ενδιαφέροντος, μουσεία κτλ να διαφημιστούν στοχευμένα.

ΙΙ. Engage the unskilled (one screen one button UI)

* Non tech savvy users
* Η εφαρμογή μαθαίνει τι ενδιαφέρει τον χρήστη
* Γνωρίζει τις αγαπημένες του διαδρομές
* Του προτείνει μαγαζιά / σημεία που έχει ξαναεπισκεφτεί, που μπορεί να τον ενδιαφέρουν ή είναι κοντά στην αγαπημένη του διαδρομή κτλ.
* Όχι περιττά μενού, κουμπιά και οθόνες.

III. Crowd = data

Κάνουμε τα πάντα για να **θέλει** ο χρήστης να δώσει δεδομένα

* Reward system
* Gamification (achievements, user levels, progress in social media)
* Εφαρμογή τύπου ingress για όσους χρήστες το επιθυμούν ώστε να κάνουμε όσο το δυνατόν πιο αρεστό γίνεται το data collection

**Έκδοχα**

Το μεγαλύτερο κέρδος που θα προκύψει από την εφαρμογή είναι να δημιουργηθεί ένας νέος χάρτης δεδομένων για τις μεταφορές στην Αθήνα ο οποίος να μας δίνει τη ''δυναμική'' κάθε διαδρομής (πόσοι επισκέπτες σε κάθε διαδρομή καθημερινά με βιομετρικά δεδομένα (ηλικία, φύλο κτλ), ποιες στάσεις έχουν τη μεγαλύτερη κινητικότητα) ώστε να μπορέσουν εν τέλει οι φορείς των ΜΜΜ να γνωρίσουν τις ''δυνατές'' διαδρομές για να τις στελεχώσουν με ελεγκτές, προσφορές κτλ αλλά και οι διαφημιζόμενοι στην πορεία της κάθε διαδρομής να διαμορφώσουν τις προσφορές τους αντίστοιχα.

**Future features**

1. Η εφαρμογή θα έχει την επιλογή να εμφανίζει στο χάρτη δημόσιους χώρους υγιεινής για ΑΜΕΑ, ηλικιωμένους και όποιον άλλο χρειαστεί μιας και αυτήν τη στιγμή τα ΜΜΜ δε δίνουν αυτήν την επιλογή.
2. Σύστημα TTS (text to speech)
3. Σημεία διάθεσης αναλογικών εισιτηρίων
4. VISA / prepaid / ψηφιακοί τρόποι εξαργύρωσης των πόντων με QR codes που παράγει η εφαρμογή
5. Χρόνοι καθυστέρησης, άφιξης, αναχώρησης ΜΜΜ σε πραγματικό χρόνο
6. Παρουσίαση στοιχείων επόμενης στάσης (πολιτιστικά και πολιτισμικά στοιχεία σε στυλ ταξιδιωτικού οδηγού)
7. Παρουσίαση και implementation (hardware and software side) αισθητήρα ο οποίος καταμετρά επιβάτες σε κάθε στάση. Με κλείσιμο θυρών καταμέτρηση και επιβεβαίωση με βάση τα στοιχεία που συλλέγουμε από το cloud.
8. Το σημαντικότερο feature από όλα: Ingress game ώστε να ελέγχουμε – κατευθύνουμε την ροή των δεδομένων στρατηγικά π.χ. για μια γραμμή ΟΑΣΑ δεν έχουμε σωστά, επαρκή ή up to date δεδομένα. Βάζουμε 'in game bounty – double xp rewards' και έτσι ανέξοδα κατευθύνουμε τους παίκτες στην εν λόγω γραμμή και αποκτούμε τα δεδομένα που θέλουμε στοχευμένα, χωρίς να ενοχλούνται οι agents μας οι οποίοι έχουν το αίσθημα της επιβράβευσης και όχι της εκμετάλλευσης.
9. Energy efficiency – mobile deployment viability (κάνουμε polling στα κινητά των απλών χρηστών ανάλογα με την απόσταση και τη διάρκεια της διαδρομής που έχουν επιλέξει σε κβαντισμένα χρονικά διαστήματα). Στα κινητά των games χρηστών παίρνουμε real time δεδομένα.

**Technologies used**

Θα παρουσιάσουμε ένα early dirty prototype σε Unity Engine. Επιλέξαμε unity γιατί έχουμε πολύ codebase έτοιμο, είναι το απόλυτο cross platform industry standard, είναι ιδανική για quick prototyping, έχει δυνατό UI Editor. Εξάλλου ως game developers κυρίως είχαμε πιο μεγάλη εξοικείωση.

**Ως τις 17:00**

* Θα έχουμε λειτουργικό prototype με csv import functions για open data
* Virtual Earth implementation με markers που έρχονται από το csv σε 2D και 3D προβολή
* Πρώτη γνωριμία με το UI και την design philosophy μας του one screen UI one button UI
* Δίνουμε τα δεδομένα που ο χρήστης χρειάζεται χωρίς να το ζητήσει (on load GPS positions).

**Χρήση Opendata**

Τα opendata τα τραβάμε από data.gov.gr και στο μέλλον από τρίτους φορείς. Στο μέλλον ενσωμάτωση με Visa API, Prepaid API, TTS από MLS.

**Παραγωγή Data**

Τα data που θα παράγει και θα συλλέγει η εφαρμογή θα πωλούνται σε όσους φορείς ΜΜΜ αποφασίσουν να τα χρησιμοποιήσουν. Θα είναι στην δική τους ευχέρεια το αν και κατά πόσον θα τα μοιραστούν ως ανοιχτά δεδομένα.