



VARCITIES¹ ΕΚΘΕΣΗ 4^{ου} ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΛΥΣΕΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΗΣ ΥΓΕΙΑΣ & ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡΙΑΣ ΣΤΑ ΧΑΝΙΑ

1. Εισαγωγή

Στην έκθεση αυτή αποτυπώνονται συνοπτικά τα αποτελέσματα του τετάρτου εργαστήριου VARCITIES που έγινε στις 7 Νοεμβρίου 2022, στο Κέντρο Αρχιτεκτονικής της Μεσογείου με θέμα τη συμμετοχική υλοποίηση των λύσεων για τη βελτίωση της υγείας και της ευημερίας των πολιτών στα Χανιά.

Εκπρόσωποι από το Δήμο Χανίων, το Πολυτεχνείο Κρήτης και την εταιρεία Cyclopolis παρουσίασαν το πρόγραμμα Varcities & την περιοχή, τις δύο οραματικές λύσεις των Χανίων, την πλατφόρμα Health & Well-Being, και το παιχνίδι Go-Nature. Μετά τις παρουσιάσεις, οι συμμετέχοντες περιηγήθηκαν στα ειδικά διαμορφωμένα stand: Έκθεσης σχεδίων του MULaR - αισθητήρων ποδηλάτων, πλατφόρμας Health & Well-Being και συμπλήρωσης ερωτηματολογίων για τη φυσική δραστηριότητα και το κάπνισμα.

2. Υλοποίηση των οραματικών λύσεων

Στα stands της Έκθεσης σχεδίων του MULaR καθώς και των αισθητήρων για τα ποδήλατα, οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα συζητήσουν για την πρόοδο των δύο λύσεων και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που τους τέθηκαν. Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις που δόθηκαν παρουσιάζονται παρακάτω.

2.1. Οραματική λύση 1: MULaR

Ερώτηση 1: Ποια από τις 3 όψεις επιλέγετε;

1. Φυσικά υλικά – Ξύλο
2. Καθρέπτης
3. Μεταλλικό κουτί

Απαντήσεις: 1. (17 ψήφοι), 2. (11 ψήφοι) και 3. 0 ψήφοι).

Επομένως η προτιμητέα όψη από τους συμμετέχοντες είναι από **Φυσικά υλικά – Ξύλο**.

Ερώτηση 2: Θεωρείτε ότι χρειάζεται να προστεθεί κάτι στη λίστα του εξοπλισμού;

Απαντήσεις: Στις λίστες του εξοπλισμού που υπήρχαν εκτυπωμένες στο περίπτερο, οι συμμετέχοντες προσέθεσαν τα εξής: **Οξύμετρο – Πιεσόμετρο, Ηλεκτρονικό αναστημόμετρο, Ζυγό Σωματοανάλυσης, Smart watches – moki (moki.health), Video cam Go pro, Δοχεία ποτίσματος και γάντια.**

2.2. Οραματική λύση 2: Αισθητήρες ποδηλάτων.

Ερώτηση 1: Πώς θα προτιμούσατε να ενημερώνεστε για την ποιότητα αέρα και το επίπεδο θορύβου στις περιοχές που σας ενδιαφέρουν, εκτός από την πλατφόρμα H&WB; (πολλαπλές απαντήσεις δεκτές, έως 3)

Απαντήσεις: Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (2 ψήφοι), Εφαρμογή για κινητό (6 ψήφοι), Δημόσιες οθόνες (5 ψήφοι), Μέσα κοινωνικής δικτύωσης (2 ψήφοι), Μήνυμα SMS (3 ψήφοι), Παραδοσιακά μέσα ενημέρωσης (TV, ραδιόφωνο, εφημερίδες) (2 ψήφοι), Άλλο (παρακαλώ αναφέρετε) (0 ψήφοι)

Ερώτηση 2: Εάν χρησιμοποιείτε τακτικά το ιδιωτικό σας ποδήλατο (2-3 φορές την εβδομάδα), θα σας ενδιέφερε να έχετε ένα κουτί αισθητήρων (sensor-kit) που θα σας παρασχεθεί δωρεάν στο πλαίσιο του προγράμματος και μέχρι τη λήξη του; Αν ναι, παρακαλώ σημειώστε παρακάτω το email* σας.

Απαντήσεις: Όχι (3 ψήφοι) , Ναι (5 ψήφοι).

**Οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν σχετικά με την προστασία προσωπικών δεδομένων και συναίνεσαν υπογράφοντας το Έντυπο Συγκατάθεσης στην περίπτωση που εκδήλωσαν ενδιαφέρον για ένα κουτί αισθητήρων για το ιδιωτικό τους ποδήλατο.*

3. Ψηφιακά μέσα του προγράμματος Varcities

Στα ειδικά διαμορφωμένα stands, οι συμμετέχοντες παρακολούθησαν βίντεο με την παρουσίαση της πλατφόρμας Health & Well-Being για τα Χανιά, έζησαν την εμπειρία με HoloLens και απάντησαν στις παρακάτω ερωτήσεις.

3.1. Πλατφόρμα Health & Well-Being

Ερώτηση 1: Είναι κατανοητή η οπτικοποίηση των δεικτών στην πλατφόρμα?

Απαντήσεις:

- Ναι, πολύ χρήσιμη και κατανοητή, ειδικά για τους χάρτες θερμότητας (Heat maps) καθώς και με εικονίδια που εκδηλώνουν ανάλογα συναισθήματα-δυσφορίας, ευχαρίστησης κτλ. (emojis)

Ερώτηση 2: Θέλετε να προτείνετε άλλου είδους οπτικοποίηση ?

Απαντήσεις:

- Κουκίδες που αλλάζουν μέγεθός ανάλογα με την τιμή του ρύπου πάνω στον χάρτη
- Πίνακας με την αντιστοίχιση θορύβου με καθημερινά φαινόμενα

Ερώτηση 3: Θα θέλατε να δείτε κάτι επιπλέον στην πλατφόρμα?

Απαντήσεις:

- Ενδιαφέροντα σημεία για τους τουρίστες
- Ποδηλατόδρομους

3.2. Παιχνίδι Go-Nature

Ερώτηση 1: Σας φαίνεται ενδιαφέρον το βίντεο της επίδειξης; (βαθμολογήστε από 1 έως 5).

Απαντήσεις: Αρκετά ενδιαφέρον (3 ψήφοι), Πολύ ενδιαφέρον (6 ψήφοι)

Ερώτηση 2: Βρήκατε ελκυστικά τα γραφικά του βίντεο επίδειξης (βαθμολογήστε από 1 έως 5).

Απαντήσεις: Αρκετά ελκυστικό (3 ψήφοι), Όμορφο (6 ψήφοι)

Ερώτηση 3: Έχετε προηγούμενη εμπειρία στην επαυξημένη πραγματικότητα (AR)

Απαντήσεις: Ναι – μέσω HoloLens, ή Κινητού (1 ψήφος), Όχι (8 ψήφοι)

Ερώτηση 4: Θα σας ενδιέφερε να δοκιμάσετε μια εμπειρία AR μέσω του HoloLens; (Ναι/Όχι).

Απαντήσεις: Ναι (9 ψήφοι), Όχι (0 ψήφοι)

Ερώτηση 5: Έχετε προηγούμενη εμπειρία με την εικονική πραγματικότητα (VR)

Απαντήσεις: Ναι (μέσω Oculus, HTC Vive) (4 ψήφοι), Όχι (5 ψήφοι)

Ερώτηση 6: Θα σας ενδιέφερε να δοκιμάσετε μια εμπειρία VR μέσω του Google Cardboard; (Ναι/Όχι).

Απαντήσεις: Ναι (9 ψήφοι), Όχι (0 ψήφοι)

Ερώτηση 7: Θεωρείτε ενδιαφέρουσες τέτοιες εμπειρίες AR; Πιστεύετε ότι αυτό θα μπορούσε να σας βοηθήσει να κατανοήσετε καλύτερα τις επιπτώσεις της ατμοσφαιρικής ρύπανσης, του θορύβου, της θερμοκρασίας κ.λπ.; Έχετε κάποια άλλη πρόταση που θα θέλατε να μοιραστείτε; (Περιγράψτε).

Απαντήσεις:

- “Ναι”
- “Πολύ ενδιαφέρουσες και χρήσιμες εμπειρίες”
- “Σίγουρα θα μπορούσε να βοηθήσει στην μεγαλύτερη κατανόηση και αντίληψη των περιβαλλοντικών δεδομένων”
- “Ναι είναι αρκετά ενδιαφέρουσες, και σίγουρα μπορεί να βοηθήσει στο να γίνει καλύτερα κατανοητό το φαινόμενο. Οποιαδήποτε εμπειρία με βιωματικό τρόπο μπορεί να φέρει τον χρήστη πιο κοντά στις επιπτώσεις αυτές και τον βοηθά να κατανοήσει καλύτερα την σημασία τους”

Ερώτηση 8: Σχόλια/ Παρατηρήσεις;

Απαντήσεις:

- “Πολύ ενδιαφέρον project”
- “Πολύ καλή δουλειά”
- “Θα ήταν ενδιαφέρον μέσω στο mobile game, ο χαρακτήρας (το avatar) που χρησιμοποιούμε να επηρεάζεται από τα περιβαλλοντικά φαινόμενα π.χ. στην υψηλή ρύπανση να δυσκολεύεται να περπατά ή να αλλάζει εμφανισιακά”

4. Συμπεράσματα – Επίλογος

Το 4^ο εργαστήριο πραγματοποιήθηκε με επιτυχία και μεγάλη συμμετοχή πολιτών και εκπροσώπων τοπικών φορέων που ασχολούνται με θέματα Πολιτισμού, Αθλητισμού, Υγείας, Πρόνοιας, Παιδείας, Περιβάλλοντος κ.α. Οι παρευρισκόμενοι συμμετείχαν ενεργά στο εργαστήριο εκφράζοντας τις απόψεις τους για τις λύσεις και τα ψηφιακά μέσα του προγράμματος. Συνοπτικά τα συμπεράσματα που αντλήθηκαν είναι τα εξής:

Οραματική λύση 1, MUIaR. Η προτιμητέα όψη του είναι από Φυσικά υλικά – Ξύλο, και σχετικά με τη εξοπλισμό αυτό θα φέρει οι συμμετέχοντες ζήτησαν κυρίως διάφορες ιατρικές συσκευές – όργανα μέτρησης υγείας, χαρακτηριστικών σώματος και φυσικής δραστηριότητας.

Οραματική λύση 2: Αισθητήρες ποδηλάτων. Για την ενημέρωση των συμμετεχόντων για την ποιότητα του αέρα και το επίπεδο θορύβου, προτιμήθηκαν κυρίως οι εφαρμογές κινητού και οι δημόσιες οθόνες εκτός της πλατφόρμας Health & Well-Being. Επίσης, υπήρξε ενδιαφέρον από τους συμμετέχοντες για να προστεθεί ένα κουτί αισθητήρων (sensor-kit) στο ιδιωτικό τους ποδήλατο.

Πλατφόρμα Health & Well-Being. Για την οπτικοποίηση των δεικτών, πρόταση από τους συμμετέχοντες είναι οι κουκίδες που αλλάζουν μέγεθός ανάλογα με την τιμή του ρύπου πάνω στον χάρτη. Η οπτικοποίηση με εικονίδια και αντίστοιχους συμβολισμούς (αίσθηση δυσφορίας, ευχαρίστησης κτλ) είναι αρκετά χρήσιμα για την κατανόηση των μετρήσεων.

Επίσης ζήτησαν να δουν στην πλατφόρμα τους ποδηλατοδρόμους και ενδιαφέρουσες περιοχές τουριστικού ενδιαφέροντος.

Παιχνίδι Go-Nature. Οι συμμετέχοντες εκδήλωσαν ενδιαφέρον τόσο για δοκιμή εμπειρίας επαυξημένης πραγματικότητας AR μέσω του HoloLens όσο και για εμπειρία εικονικής πραγματικότητας VR μέσω του Google Cardboard. Όσον αφορά την γενικότερη έννοια της βιωματικής εμπειρίας, τη θεωρούν πολύ

σημαντική για το χρήστη καθώς τον βοηθά να κατανοήσει κάποια ατμοσφαιρικά προβλήματα και τι επιπτώσεις μπορεί να έχουν στην υγεία του.

Για περισσότερες πληροφορίες για το έργο Varcities επισκεφτείτε την ιστοσελίδα www.varcities.eu ή αποστείλετε email στο varcities@chania.gr.

[1] Το έργο έχει λάβει επιχορήγηση από το πρόγραμμα έρευνας και καινοτομίας Horizon 2020 της ΕΕ με το Συμφωνητικό Επιχορήγησης No. 869505.