



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 1. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Mobilna platforma za medsebojno povezovanje, izmenjavo informacij in nujenja pomoči na morju z namenom povečanja varnosti plutja

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovano (neustrezno področje izbrišite):

3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede

2. V sodelovanju z:

Univerza v Ljubljani, Ekonomska fakulteta

Emigma, multimedijски laboratorij, d.o.o.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

S povečanim povpraševanjem po navtičnih storitvah se povečujejo tudi potrebe po deljenju pomorsko uporabnih informacij med morjeplovci ter nenazadnje tudi možnosti za nezaželjene situacije. Z obdelavo podatkov na nivoju strežniške infrastrukture ter njihovo interpretacijo na mobilni napravi, želimo vsem članom posadke turistično-navtičnih plovil na morju nuditi dodatne informacije ter jih v realnem času obveščati o posebnosti na morju.

Poglavitni cilj zastavljenega projekta vključuje tržno analizo in razvoj prototipne verzije informacijskega sistema za izmenjavo podatkov med turistično-navtičnimi plovili z namenom, učinkovitejše, varnejše ter tudi zanesljivejše plovbe. Namen projekta predstavlja interdisciplinarno sodelovanje študentov pomorske smeri, grafično oblikovalske smeri in poslovnih ved ter mentorjev in sodelavcev tako iz znanstvenih institucij kot tudi gospodarstva. Podjetje Emigma, multimedijски laboratorij, d.o.o. s sedežem v Kopru, je na področju računalništva in informatike prisotno že vrsto let. Poleg razvoja spletnih aplikacij ter celostnih grafičnih podob se ukvarjajo tudi z optimizacijo spletnih komunikacijsko-prodajnih sistemov. S svojimi dolgoletnimi izkušnjami bodo njeni sodelavci bistveno pripomogli h končni realizaciji informacijskega sistema.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Izvedbo projekta lahko vsebinsko razdelimo na dve področji, tehnično programerskega ter pravno ekonomskega

Analiza trga, testiranje uporabniške izkušnje in vseh segmentov oz. faz samega jadrnanja (od odhoda iz marine, do plutja po odprtem morju, ob obali ali med otoki, do sidranja v

zalivih in navsezadnje prihoda na ciljno točko v marini. Seznanitev in predstavitev tehnične izvedbe ter vseh načrtovanih faz projekta Pignus (IT arhitektura in programska orodja)

Analiza pravne podlage v kontinentalnem ter anglosaškem pravnem sistemu . Slednje obsega novo GDPR uredbo, pomorsko pravo, varovanje osebnih podatkov, itd. Selekcija, razporeditev ter raziskava različnih področij EU zakonodaje (direktive, uredbe, smernice,..). Analiza vse dosedanje zbrane zakonodaje za namene izpolnjevanje osnovnih zakonskih pogojev za MVP (Minimum viable product) - najosnovnejši spremenljivi produkt. Za varnost med posameznimi strežniki smo poskbrel s certifikatom, ki ga izdaja avtorizirani organ za potrjevanje Let's Encrypt

Določanje optimalnega sistema platforme Popis vseh funkcionalnosti (use case) potrebnih za določitev MVP (Minimum viable product) - najosnovnejši spremenljivi produkt aplikacije Pignus. . Analiza ter zbiranje nefunkcijskih zahtevkov za namene mobilne aplikacije - podrobnejše na uporabljivosti nefunkcijskih zahtev aplikacije. Popisovanja funkcijskih zahtevkov vezanih na varnosti na morju ter načini razširitve v povezavi z našo aplikacijo Pignus.

Programiranje osnutka platforme ter aplikacija Z LAMP arhitekturo bo na koncu realiziran začetni prototip, s katerim bomo z minimalnimi možnimi sredstvi iz prve roke prepoznali morebitne napake ter dopolnitve iz faze načrtovanja.

Določanje podobe aplikacije Opisovanje - deskripcija nekaterih že napisanih funkcionalnosti ter dodajanje morebitnih novih. Dodatna kratka analiza funkcionalnosti aplikacij na morju na primeru UberBOAT. Narejena grafična podoba v programih Adobe PS.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Pignus omogoča večjo transparentnost neposrednih informacij in hitrejšo pomoč med vsemi uporabniki plovil na morju, ter s tem bolj varčno, udobno in varno (zmanjša različna tveganja in nesreče) plutje. Nastali prototip informacijskega sistema znotraj mobilne aplikacije projekta Pignus, je nova generacija platforme za povezovanje ljudi in medsebojnega zaupanja na morju ter služi izmenjevanju navtično uporabnih informacij med morjeplovci v realnem času. Ključne funkcionalnosti mobilne aplikacije obsegajo izmenjavo informacij o vremenu, razmeram na morju, razpoložljivih sidriščih v zalivu ter nudenje medsebojne pomoči med vsemi, ki se nahajajo na kakšnem plovilu ma morju ali se zgolj odpravljajo na plutje. Dodatno je opravljena analiza pravne podlage s poudarkom na novi GDPR uredbi. Narejena je tudi tržna analiza ostalih ponudnikov platform in aplikacij, ki so ali bi lahko bili potencialno v korelaciji z našo rešitvijo. Na delu grafičnega oblikovanja smo dizajnirali podobo mobilne aplikacije. Nenazadnje smo opravili več različnih IT testov, kalkulacij stroškov, investiranja in morebitnih prihodkov ter materiala za trženje.

Pignus lahko postane osnovna oz. nujna aplikacija za vsakega morjeplovca, katero je mogoče kasneje razširiti na še več funkcionalnosti, kot so:

- Opozorila za posebne vremenske razmere v obliki potisnih obvestil - ALERT
- Pregled lokalnih znamenitosti ter točk zanimanja - INFO
- Pregled osnovnih podatkov preostalih morjeplovcev - integracija s socialnimi omrežji - FB
- Digitalizacija birokratskih opravil s pristojnimi organi (kapitanija, policija, carina). – SOS BUTTON

Pignus predstavlja družbeno korist v obliki boljšega ter v realnem času natančnejšega pretoka informacij med vsemi prisotnimi na morju v vsakem trenutku. Vsak uporabnik

lahko prosi za informacijo, pomoč ali drugo vse ostale aktivne uporabnike. Posledica omenjenega je večja transparentnost, lažja ter varnejša plovba ter nenazadnje boljši medčloveški odnosi, ki temeljijo na zaupanju. Ob uspešni prodornosti na trgu vidimo možne zaposlitve vezane na slednji produkt, več investicij v podobne inovativne tehnologije in pa seveda v obalski IT sektor (Slo podjetja) ter v samo slovensko obalo.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo:

