



Caro lettore,

gli smartphone stanno conquistando il cuore dei cittadini europei. Più della metà dei telefoni cellulari nei paesi EU sono smartphone e un sorprendente 75% dei dispositivi venduti sono smartphone (Dicembre 2012). Questi piccoli dispositivi sono in grado di contenere tutta una vita: il nostro lavoro, i nostri giochi, i nostri amici, la nostra famiglia ... e la nostra mobilità. E visto che sempre più ci abituiamo a questo mondo tascabile di informazioni personalizzate, ci aspettiamo che anche la disponibilità delle opzioni e dei servizi utili per i nostri spostamenti cresca con lo stesso livello di flessibilità e comfort. Nel frattempo, il cittadino medio europeo passa quasi sette ore al mese sui social media, creandosi un'identità virtuale e condividendo piccoli pezzi della propria vita con gli altri.

EPOMM è convinta che questa era "mobile" offra opportunità d'oro per il mobility management. In un recente **Studio tedesco** (DE), tre quarti dei giovani adulti hanno dichiarato che preferirebbero vivere senza auto piuttosto che senza smartphone. La tecnologia dell'informazione e della "gamification" del mobility management sarà uno dei temi chiave di ECOMM 2013. Considerate questa e-update solo un antipasto!

Un ringraziamento speciale va alla comunità su LinkedIn per il contributo che potranno dare. E sentitevi liberi di twittare questa e-update se vi piace ...;-)

## Informazioni realmente in tempo reale



Fonte: [teleportr.net](http://teleportr.net)

*Immaginate che, a Lione, Julie sia in partenza con il treno ad alta velocità per andare a Bruxelles per un anno e mezzo. Il suo fidanzato Olivier ha promesso di incontrarla al binario del treno per salutarla. Olivier si connette ad internet prima di partire e vede che c'è troppo traffico per andare in automobile. Quindi prende l'autobus, ma, a causa di una strada bloccata, non ce la fa ad arrivare in tempo alla stazione e vede il treno partire davanti ai suoi occhi ...*

Se Olivier avesse avuto uno smartphone ... avrebbe potuto trascorrere 10 minuti con la sua ragazza prima che lei salisse sul treno, come si può vedere in questo [video](#).

La più importante risorsa di uno smartphone è, probabilmente, la sua capacità di fornire le informazioni in tempo reale in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo mentre ci si sposta. Nell'agglomerato di Lione, soggetti pubblici, privati e accademici hanno unito le proprie forze nel progetto **Optimod** Lyon. Il progetto ha lo scopo di centralizzare tutti i dati di mobilità, inclusi quelli dei sistemi di bike-sharing, car-sharing e car-pooling, su un'unica piattaforma. L'app effettua previsioni sul traffico nell'ora successiva e guida l'utente dello smartphone nel traffico, facendogli evitare gli ingorghi durante il percorso. A ECOMM 2013, Bernhard Rüdiger di IVM (Germania) presenterà un'iniziativa simile per la regione di Francoforte, chiamata **VIELMOBIL**. Questi progetti fanno propria la visione della mobilità senza soluzione di continuità del **Progetto SYNAPTIC** nella sua **S-MAP 2030**.

Buone apps partono dalle esigenze reali degli utenti: a Roma [www.muoversiaroma.it](http://www.muoversiaroma.it) ha una semplice casella di controllo in cui è possibile indicare in quale delle tre situazioni ci si trova al momento della pianificazione on-line del viaggio: già sulla strada, a casa o in ufficio e da dove si desidera partire nell'arco di 5 minuti; o infine se si sta cercando un itinerario per un secondo tempo.

## La perfetta corrispondenza tra le informazioni personali e quelle pubbliche



Uno smartphone è più di un lettore portatile di internet. Ha un GPS integrato e un **accelerometro**; e coniuga sapientemente informazioni pubbliche e informazioni personali. Se l'informazione di cui hai bisogno diventa disponibile, lo smartphone ti avvisa con un messaggio "push", che appare semplicemente a video. Conosce la tua agenda e può svegliarti presto quando cade la neve durante la notte (**Winter Wake-up App**). Può avvisarti quando devi partire in anticipo a causa del traffico o suggerirti di prendere l'autobus invece della bicicletta quando sta per piovere (ad esempio **ALDO** in Francia o **FileAlarm** nei Paesi Bassi). Alcune delle migliori apps sono estremamente concise e intuitive, come l'olandese **Filewisse!** (Congestion Switch), che consente al conducente di un'auto di controllare in una frazione di secondo se i tempi di percorrenza attuali in treno sono più brevi di quelli in auto.

Fonte: [www.filewissel.nl](http://www.filewissel.nl)

Al contrario, l'italiano [myCicero app](#) (IT) si fonda sulla completezza dell'informazione e combina le informazioni di viaggio in tempo reale con le informazioni su eventi e luoghi di interesse, servizi comunali e di shopping on-line.

Il GPS integrato è usato da molte apps per fornire informazioni relative alla posizione. Nei Paesi Bassi l'app [Uitchecken](#) (NL – "Checking out") ricorda agli utenti di autobus e treno di effettuare il check out della card una volta raggiunta la destinazione. Apps dedicate alla bicicletta consentono ai ciclisti di trovare itinerari ciclabili sicuri e confortevoli (ad esempio [Ride the City](#), [BikeCityGuide](#)), individuare il punto più vicino di noleggio di biciclette (ad esempio [Cycle Hire Widget](#)) o la stazione di bike sharing più vicina (ad esempio [Social Bicycles](#), [Call a Bike](#)) o di car sharing (ad esempio [car2go](#)); alcune apps spiegano ai ciclisti anche come riparare la bicicletta (ad esempio [Bike Doctor](#), [Bike Repair HD](#)). L'app [VeloComputer](#) non solo fornisce la velocità mediante lettura da GPS ma, se il ciclista aggancia lo smartphone sulla coscia, fornisce anche la frequenza della pedalata grazie ad un accelerometro.

Entro il 2014, uno smartphone su cinque avrà integrato il chip per la Nearfield Communication (NFC), che consente all'utente di sbloccare i varchi di accesso alla metro, la bicicletta in bike sharing o l'automobile in car sharing accostando semplicemente lo smartphone ad un lettore (ad esempio [autopartage@Toulouse](#)).

## Da evento Facebook a evento di vita reale in un colpo solo



Fonte: [PictureYouth](#) / CC BY 2.0

*Immaginate che Emma sia stata invitata alla festa della sua amica Maria, ma il suo autista, la sua mamma, le dice che ha bisogno della macchina per andare da qualche altra parte. Emma si siede alla scrivania per risolvere il problema. Inizia digitando il suo indirizzo di residenza e quello della sua amica nel sito dedicato al planner di viaggi in autobus, così pure l'indirizzo del centro commerciale dove andrà a comprare un regalo per Maria. Confronta i percorsi e i biglietti delle varie opzioni suggerite e stampa i diversi itinerari. Quindi si collega a Facebook per far sapere a Maria che arriverà un po' più tardi e dice al suo fidanzato Luca, che sarebbe dovuto andare in carpooling con lei, quale autobus prenderà. A questo punto va a comprare un abbonamento per 10 viaggi nel negozio più vicino. Quando Emma e Luca finalmente scendono dal bus, hanno difficoltà a capire in quale direzione andare per raggiungere casa di Maria.*

Se Emma avesse avuto uno smartphone, avrebbe risolto tutto in cinque minuti seduta comodamente sul divano. E si sarebbe chiesta come faceva la gente prima di Internet ... (E il regalo? Beh, avrebbe potuto regalare un po' di credito iTunes).

Nelle Fiandre (Belgio), Emma avrebbe usato il suo account di Facebook per accedere a [buzzynet.be](#), il planner dei viaggi in autobus rivolto ai giovani. Su Facebook avrebbe cliccato l'evento al quale era stata invitata dalla sua amica e avrebbe ottenuto il percorso senza dover digitare l'indirizzo, in quanto lei ha già inserito il proprio indirizzo di casa come uno dei luoghi preferiti e il planner conosce l'indirizzo del centro commerciale. Con un solo clic, lei avrebbe condiviso il percorso con il suo fidanzato. Leggi questo [articolo Eltis](#) per maggiori informazioni o guarda il [video promozionale](#) (in olandese).

Nei Paesi Bassi [9292-app journey planner](#) fa ancora meglio consentendo di verificare il percorso durante il cammino e fornendo istruzioni dettagliate per giungere a destinazione a piedi.

Se Emma avesse abitato nella regione Reno-Neckar in Germania, non avrebbe dovuto calcolare la tariffa più conveniente. Dopo essersi registrati su [Touch&Travel](#), infatti, per i passeggeri della Deutsche Bahn è sufficiente sfiorare il video del proprio smartphone per effettuare il check in alla partenza e il check out a destinazione. La tariffa più economica è calcolata automaticamente. Allo stesso modo, l'app [Get Me To Class](#) per gli studenti universitari di Victoria, in Australia, ha l'elenco di tutti i campus e gli edifici universitari e fornisce itinerari dettagliati del trasporto pubblico in modo tale che gli studenti possano sempre raggiungere in tempo l'edificio giusto.

## Traccia e vinci – il gioco del mobility management



Fonte: [www.winnenvandefile.nl](http://www.winnenvandefile.nl)

Molte campagne di mobility management sono state costruite su come registrare i viaggi sostenibili e come calcolare il loro impatto ambientale, economico e sulla salute. Come Marianne Weinreich di Vekso spiegherà a ECOMM 2013, l'auto-tracking è una tendenza nei social media. "Sono appena andato a una corsa di 2,7 miglia con Nike" o "Sono andato fuori in bicicletta per 12,5 km con Endmondo" sono gli aggiornamenti che si trovano regolarmente su Facebook e Twitter. Dando agli utenti la sensazione di avere una vita attiva e "buona" e, inducendo qualche competizione amichevole, l'auto-tracking motiva le persone a muoversi. Inoltre, l'auto-tracking fornisce una miniera di informazioni alle aziende o ai pianificatori della mobilità in città sui comportamenti dei loro dipendenti e dei loro cittadini.

Spesso, le campagne e le apps aggiungono una caratteristica specifica all'attività di auto-tracking. Questo uso di dinamiche di gioco in un contesto di non-gioco al fine di coinvolgere gli utenti si chiama "gamification". A ECOMM 2013, saranno presentati diversi esempi di tali apps di auto-tracking "gamificati", per esempio: **ONtheMOVE** (Marianne Weinreich, VEKSO), **Commute greener** (Henrik Willford, VOLVO) e **From 5 to 4** (Sander Buningh, DTV Consultants). Altri esempi includono **Mission Atlantis** (Belgio), **Positive Drive** (Paesi Bassi), **BTrackB** (a livello europeo) e **BikeMyMoney** (tutto il mondo).

In Olanda, il mobility management si è concentrato non solo sul trasferimento modale, ma anche per far sì che gli automobilisti evitino le ore di punta o facciano telelavoro. L'app **'Winnen van de file'** (Beating congestion) è stata lanciata per mitigare l'impatto delle grandi opere stradali. L'app fornisce informazioni sul traffico in tempo reale e concorsi tra chi evita le ore di punta con in palio punti e premi. L'app registra anche i tempi di percorrenza reali dei partecipanti, contribuendo così a migliorare l'affidabilità delle informazioni sul traffico. Allo stesso modo, l'app **tripzoom** sviluppata dal progetto europeo **SUNSET** (guarda il [video](#)) è finalizzata a combinare le informazioni, la "gamification" e le funzioni delle campagne di comunicazione.

## Twitta e condividi se ti piace



[www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Gli smartphone portano i social media nelle tasche dei passeggeri. La comunità del mobility management sta gradualmente scoprendo i social media come piattaforme per campagne a basso costo e ad alto impatto. Con un messaggio divertente e d'impatto e una strategia di comunicazione giusta, il messaggio può diventare "virale", perchè le persone lo condividono con i loro amici. In Belgio **viral campaign "Don't choose auto-matically"** ha raggiunto, in un anno e mezzo, 7.000 persone su YouTube con un costo complessivo di 7.500 euro, costi di personale inclusi. Altro esempio è l'introduzione delle biciclette d'arte nella flotta di bike sharing in Vallonia, in Finlandia, dove alla gente è stato chiesto di riferire le proprie esperienze con le biciclette su **Facebook**. Ma la comunicazione può andare in entrambi i modi. Nei Paesi Bassi, **NLAgency** (ora **Rijkswaterstaat**) ha raccolto più di 300 idee da una comunità attiva di viaggiatori reclutati attraverso i social media. Maggiori informazioni sui progetti belgi, finlandesi e olandesi saranno disponibili ad ECOMM 2013 (Elke Van Os, BE, Paula Väisänen, FI, e Rick Lindeman, NL).

Per soli 250 euro, gli annunci di Facebook hanno raddoppiato il numero dei partecipanti alla **My Short Trips campaign** rispetto all'anno precedente. App speciali di Facebook possono essere progettate per funzionare all'interno della piattaforma Facebook, come il recente **Do the Right Mix Facebook game**. Naturalmente ci sono altri social media, oltre Facebook. Gli utenti di **Foursquare**, un social medium in cui i membri consentono ai loro amici di sapere dove si trovano, possono guadagnare un **badge Velocipede** dopo 10 ingressi in un negozio di biciclette. Un numero crescente di operatori del trasporto usa **Twitter** per mantenere i passeggeri aggiornati sullo stato dei servizi e per raccogliere il loro feedback. Anche i siti "classici" tengono conto delle caratteristiche dei social media, in quanto consentono agli utenti di creare una home page personalizzata con i cosiddetti widget, che sono scorciatoie per accedere alle loro informazioni preferite, come i tempi di arrivo alla più vicina fermata dell'autobus o un planner del percorso per la stazione ferroviaria vicina al posto di lavoro (ad esempio **Scotty** (NL) in Belgio o **Trafficken** ad Aalborg, Danimarca).



Fonte: [www.foursquare.com](http://www.foursquare.com)

## Trova un viaggio, ora

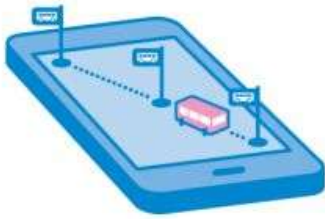


Photo: courtesy of Kutsuplus



Immaginate questo: Finn va tutti i giorni in carpooling a lavoro con un collega, ma oggi, nel pomeriggio, riceve una telefonata dalla scuola di suo figlio in cui gli dicono che è malato e che dovrebbe andare a prenderlo. Non esiste un servizio regolare di autobus nei pressi dell'ufficio, così egli non ha altra scelta, se non quella di aspettare ancora un'ora o prendere un taxi.

Se Finn avesse avuto uno smartphone e vissuto a Helsinki, avrebbe potuto prendere un mini-bus in cinque minuti a un prezzo molto ragionevole.

Il servizio a domanda **Kutsuplus**, che è stato sperimentato a Helsinki, calcola itinerari e tariffe in tempo reale in base alle richieste dell'ultimo minuto (utilizzando **Ajelo Ride**). Kutsuplus ottiene il miglior risultato con servizi on-demand tradizionali che prevedono la prenotazione almeno un'ora prima. I primi test sembrano indicare che le persone iniziano ad utilizzare di meno la propria auto grazie a questo servizio. La macchina del collega di Finn non avrebbe mai potuto competere con i veicoli di Kutsuplus dotati di grandi sedili completamente imbottiti, connessione per i computer portatili e aria condizionata ...

Gli smartphone hanno anche causato un sensibile incremento di strumenti per il carpooling. Questi strumenti sono dotati di tutti i tipi di funzioni, come profili dei conducenti (ad esempio se sono loquaci - vedi **BlaBlaCar**), conducenti di riserva nel caso in cui qualcuno annulli l'offerta (ad esempio **Wedrive**), condivisione di corse su Facebook (ad esempio **Together**), utenti che votano i conducenti (ad esempio **Avego**), o l'integrazione degli orari con quelli del trasporto pubblico. A Bergen, in Norvegia, la Norwegian Public Roads Administration sta testando lo sviluppo di un **Public Ridesharing Portal** che collega le diverse apps di condivisione dei percorsi e fornisce anche informazioni sui mezzi pubblici in tempo reale e sui taxi. La categoria dei taxi si è resa disponibile a condividere i posti vuoti e permettere ai passeggeri di dividere il costo della corsa.

Queste apps hanno messo in contatto tante persone e hanno consentito di risparmiare molto carburante ed emissioni, ma dobbiamo ancora vedere il primo servizio di car-pooling in grado di contare su una massa critica di utenti necessaria a garantire una corsa per ogni viaggio, sia pianificato sia non pianificato (cioè all'ultimo minuto). Fintanto che gli utenti non sono sicuri che il servizio è affidabile al 100%, il potenziale non verrà utilizzato. Recentemente, i soggetti interessati al car pooling provenienti da tutta Europa hanno avviato la **CHUMS initiative** per migliorare notevolmente l'adozione e l'efficienza del car pooling come principale mezzo di trasporto.

## La sfida non sta nella tecnologia



"Senza dover" sembra essere la frase chiave di questo e-update. In effetti, gli smartphone hanno un potenziale enorme per la riduzione delle barriere e dell'inerzia all'intermodalità e agli spostamenti senza auto. Un ostacolo è costituito dai diversi sistemi operativi degli smartphone. Android e iPhone coprono il 70% circa del mercato, per coprire il 97% degli utenti di smartphone sono necessarie cinque diverse versioni di app. Sempre più città lasciano lo sviluppo alla creativa comunità degli sviluppatori di app e gli rendono pubblicamente disponibile i dati di trasporto in tempo reale. Cfr. ad esempio i servizi di Open Data di **Londra** o **Rotterdam** (NL).

Come abbiamo visto in questo numero, già oggi esiste una straordinaria tecnologia in grado di trasformare la mobilità senza auto in una mobilità senza preoccupazioni. Città e operatori del trasporto pubblico hanno iniziato a convertire le loro informazioni statiche sulla mobilità in informazioni in tempo reale, dinamiche e affidabili su tutti i modi di trasporto disponibili. Sembra che la sfida principale per il mobility management sarà quella di convincere la gente a stare al passo con le innovazioni tecnologiche e con i nuovi sistemi di mobilità che sono ormai alla portata di tutti.

## Prossimi eventi










- **ECOMM 2013 – l'annuale Conferenza Europea sul Mobility Management**  
29 - 31 maggio 2013 - Gävle, Svezia  
Sito web della Conferenza: <http://ecomm2013.eu>  
Iscrizioni [qui](#)  
Programma [qui](#)

- **9<sup>th</sup> ITS European Congress**  
4-7 giugno 2013 - Dublino, Irlanda  
[www.itsineurope.com](http://www.itsineurope.com)

Per altri eventi, visita il [Calendario EPOMM](#).



 ECOMM 2013	 allinx	 feedback	 subscribe	 unsubscribe	 fullscreen	 news archive
--	--	--	---	---	--	--