

Kort

Gamified Mobile App zur Verbesserung von
OpenStreetMap



ARBEIT:

Bachelorarbeit Herbstsemester 2012/13
HSR Hochschule für Technik Rapperswil

ENTWICKLER:

Jürg Hunziker (@tschortsch85)
Stefan Oderbolz (@odi)

13. Juni 2013


Kort

Le Team



Jürg Hunziker



- Webentwickler, Stadt Winterthur
- Fokus: Frontend-Entwicklung
-  **@tschortsch85**

Stefan Oderbolz



L//P

- Webentwickler, Liip AG Zürich
- Fokus: Backend-Entwicklung
-  **@odi**

Folgen



www.kort.ch/fossgis





Ziele

- App für verschiedene mobile **Betriebssysteme** (cross-platform)
- Implementation als **Webapplikation** (WebApp)
- **OpenStreetMap**-Daten korrigieren
- Vorhandene **Benutzer-Basis** verwenden
- Als **Spiel** gestalten

OpenStreetMap

- Über 1 Million registrierte Benutzer
- Fehlende/falsche Daten
 - Strasse ohne Namen
 - Fehlendes Tempolimit

Kort

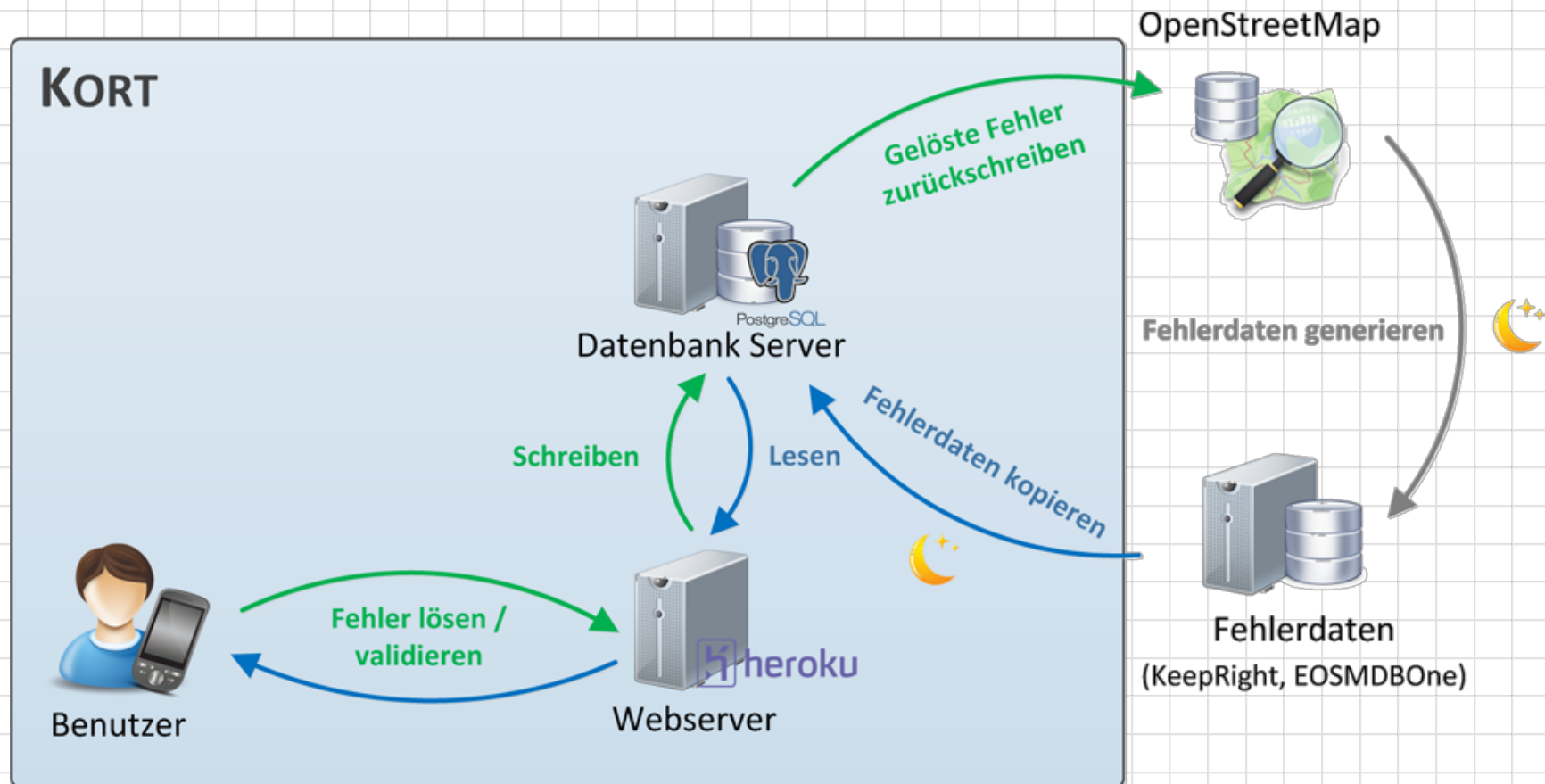
- WebApp basierend auf HTML5 und CSS3
 - Frontend: JavaScript
 - Backend: PHP
- OpenStreetMap-Fehler
 - Auf Karte darstellen
 - Beheben
 - Lösungen validieren
- Spielelemente
 - Punkte (Koins) 
 - Auszeichnungen   
 - Highscore

Demo

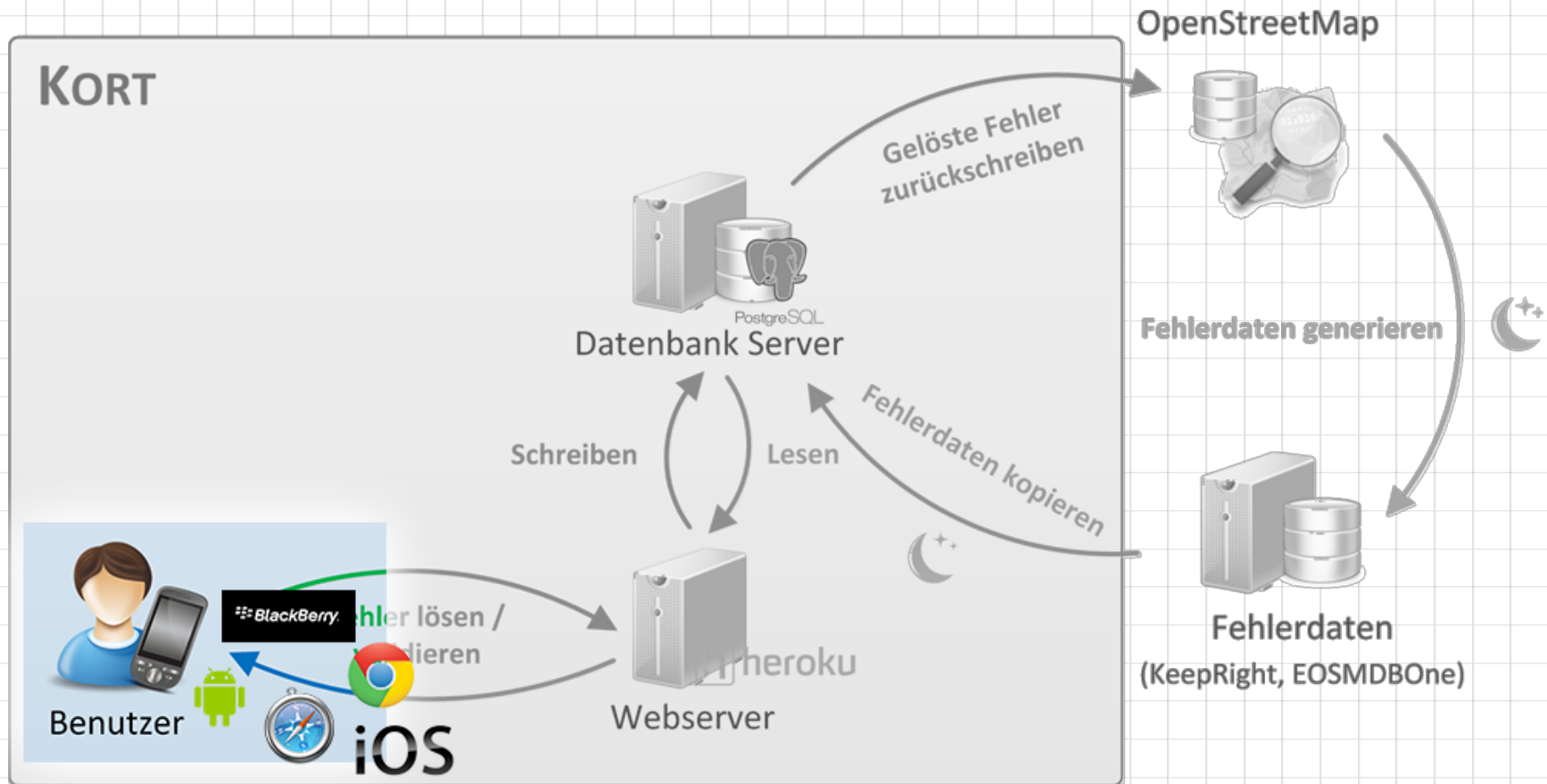


play.kort.ch

Wie bitte?



Cross-plattform WebApp



Sencha Touch

- Sencha Touch 2 Framework
 - JavaScript Framework für mobile Web-Applikationen
 - Optimiert für Touchscreens
 - Verwendet Web Standards (HTML5, CSS3)
- Unterstützung für WebKit-Browser (ST 2.1)
 - Mobile: iOS, Android, BlackBerry
 - Desktop: Chrome, Opera, Safari

Gamification

*Als Gamification bezeichnet man die Anwendung
spieltypischer Elemente in einem
spielfremden Kontext.*

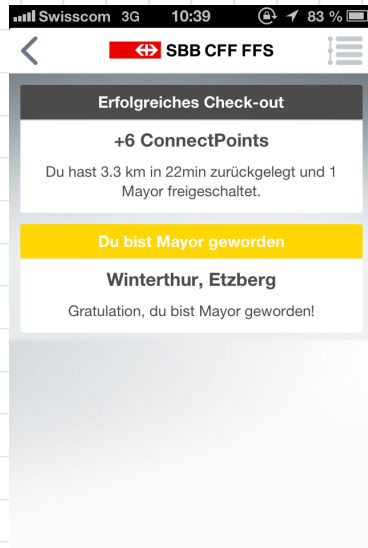
Quelle: Wikipedia

Gamification

- Typische Elemente
 - Punkte
 - Auszeichnungen
 - Highscore

→ Ziel: Attraktivität der Arbeiten steigern

SBB.Connect



- Im Dezember 2012 lanciert
- **Ein- und Auschecken** in öffentlichen Verkehrsmitteln
- Gewinnen von **ConnectPoints** und **Badges**
- **Mayor** von Haltestellen werden

Nike+

- **Motivation** durch Messung der Aktivitäten
- Je mehr Training desto mehr **Punkte (Fuel)**
- **Vergleich** mit Sportlern weltweit



Probleme



Probleme

- Nicht genügend Fehlerdaten
OpenStreetMap hat zu wenige Fehler ;-)
→ Weitere Fehlerquellen einbinden
- Gamification zeitaufwändig
- Zurückschreiben der validierten Lösungen

Zurückschreiben der Lösungen

- OSM Stammtisch
 - Technischer Benutzer nicht erlaubt (?)
- Fehlende Zeit
- Übergangslösung:
 - **Proposals auf www.kort.ch**

Weiterentwicklung

- Projekt ist OpenSource (MIT) → **GitHub**
- Offene GitHub Issues: **20**
- Internationalisierung mit **Transifex**



- Vorhanden: **14**



- In Vorbereitung: **6**



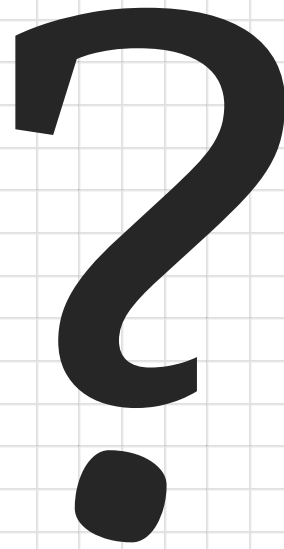
- Kompatibilität Firefox, Windows Phone 8 (IE10)
→ Update auf Sencha Touch 2.2

Fakten, Fakten, Fakten

- "Inoffizielles" Ziel: **50** Benutzer
- Benutzer
 - OpenStreetMap: **1096**
 - Google: **772**
 - Facebook: **11**
 - ⇒ Total: **1879!**
- Lösungsvorschläge: **25259**
- Überprüfungen: **7417**

 Aktualisieren

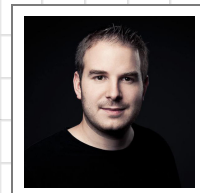
Fragen



Feedback:



Jürg Hunziker
 [@tshortsch85](https://twitter.com/tshortsch85)



Stefan Oderbolz
 [@odi](https://twitter.com/odi)