

Jak zaprezentować życie kulturalne miasta? Czyli zastosowanie aplikacji Esri jako promocji Europejskiej Stolicy Kultury

Studenckie Koło Naukowe Planowania Przestrzennego PUZZLE z Uniwersytetu Przyrodniczego we Wrocławiu podjęło się projektu zaprezentowania życia kulturalnego miasta Timisoara w Rumunii. Miasta, przed którym stoi duże wyzwanie – organizacja Europejskiej Stolicy Kultury 2021. Organizacja ECC zwiększa korzyści gospodarcze i społeczne, pozwala na rozgłos, a ten z kolei może przełożyć się na wzrost liczby turystów, dla których infrastruktura i informacja turystyczna muszą być przygotowane na najwyższym poziomie. Tym samym, dzięki naszemu zainteresowaniu rozwiązaniami GIS, a także możliwością wymiany wrażeń związanych z organizacją i przebiegiem wrocławskiej kadencji ECC2016, zostaliśmy zaproszeni przez Instytut Interkulturalny Timisoara do współpracy. W jej ramach zrealizowaliśmy Szkołę Letnią, podczas której przygotowaliśmy rozwiązania mapowe prezentujące ofertę kulturalną miasta w ramach ECC2021.



ROZWIĄZANIA DLA TIMISOARY – EUROPEJSKIEJ STOLICY KULTURY 2021

Podczas Szkoły Letniej podjęliśmy się kilku zadań:

1. stworzenia aplikacji mobilnej przedstawiającej ofertę kulturalną z wykorzystaniem rozwiązania Collector for ArcGIS,
2. przygotowania interaktywnej mapy z wykorzystaniem rozwiązania Story Maps,
3. uaktualnienia internetowej bazy zdjęć atrakcji miasta wykorzystując geotagowane zdjęcia wykonane podczas prac terenowych.

Działania te miały na celu zlokalizowanie atrakcyjnych miejsc

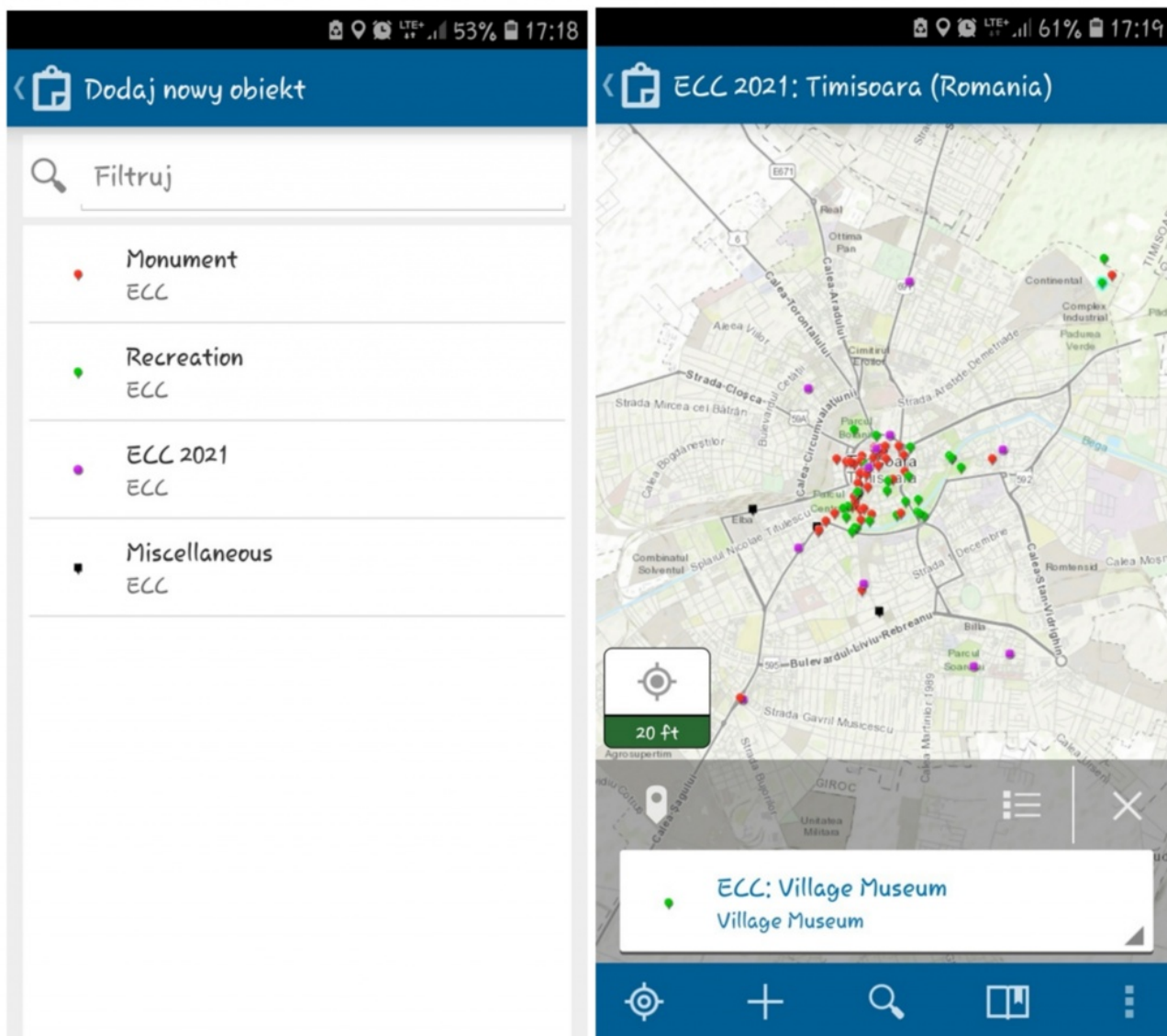
oraz wydarzeń kulturalnych w Timisoarze w ramach ECC2021.

INWENTARYZACJA TERENOWA WRAZ Z GEOLOKALIZACJĄ

Pierwszy etap prac projektowych stanowiła inwentaryzacji terenowa wykonana za pomocą aplikacji mobilnej *Collector for ArcGIS*. Aplikacja bazuje na systemie GPS, dzięki czemu możliwe jest zbieranie, aktualizowanie oraz tworzenie baz danych w terenie. Zebrane dane stanowiąc mogą podstawę do utworzenia z poziomu ArcGIS Online aplikacji *Story Map*.

Obszar naszego opracowania obejmował głównie centrum miasta – bogate w zabytki, parki oraz związane z tymi miejscami historie. Przed rozpoczęciem inwentaryzacji zdefiniowaliśmy trzy tematyczne kategorie, którymi chcieliśmy się zająć: **monuments** (zabytki, pomniki, ciekawe dzieła architektury, muzea), **recreations** (miejsca spotkań i wypoczynku, parki, teatry, zoo) oraz **ECC2021** (miejsca związane z Europejską Stolicą Kultury). Dodaliśmy również kategorię **miscellaneous** (różności), gdzie zmapowaliśmy obiekty niemieszające się w ramach pozostałych trzech kategorii, min. **Passpartout Hostel**, w którym mieszkaliśmy. Takiej lokalizacji z pysznym jedzeniem, pięknym ogrodem oraz cudowną atmosferą nie mogło zabraknąć na naszej mapie.

Na potrzeby projektu została stworzona geobaza, w ramach niej zestaw obiektów klasowych oraz obiekt klasowy (o nazwie ECC), dla którego zdefiniowaliśmy atrybuty (Name POI, Type, Description, Photos). Dzięki temu każdy z dodanych obiektów z poziomu smartphone'ów został scharakteryzowany za pomocą: nazwy, przypisanej kategorii tematycznej (typ), krótkiego opisu oraz załączonych zdjęć. Chcąc dodać nowe miejsce, które było warte uwagi, należało mieć włączoną aplikację oraz Moduł lokalizacyjny GPS, a następnie dodać punkt za pomocą ikonki „+” (rys.1).



Rys. 1. Zrzut z ekranu aplikacji Collector for ArcGIS – tworzenie nowego punktu.

W rezultacie otrzymano bazę danych przestrzennych składającą się z 61 obiektów, co pozwoli użytkownikowi na uzyskanie informacji przestrzennej o obiekcie oraz na poznanie krótkiej historii danego miejsca (Rys.2).



Szczegóły



ECC: Village Museum

dł. geogr.: 21,26608315 szer. geogr.: 45,77716205

DESCRIPTION

Banat Village Museum contain the collection of olden households. The museum's "core" is occupied by an interesting reconstruction of a village civic center, with a town hall, a school, a "National House" and, of course, a pub.

SEQUENCE

0

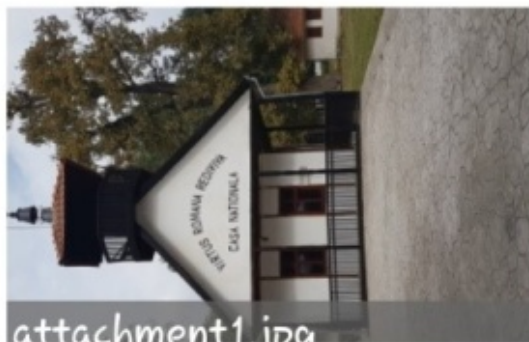
NAME POI

Village Museum

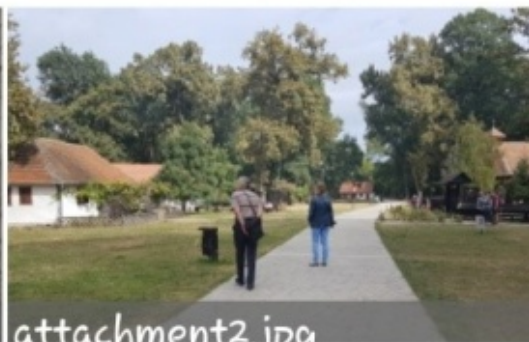
TYPE

Recreation

ZAŁĄCZNIKI



attachment1.jpg



attachment2.jpg

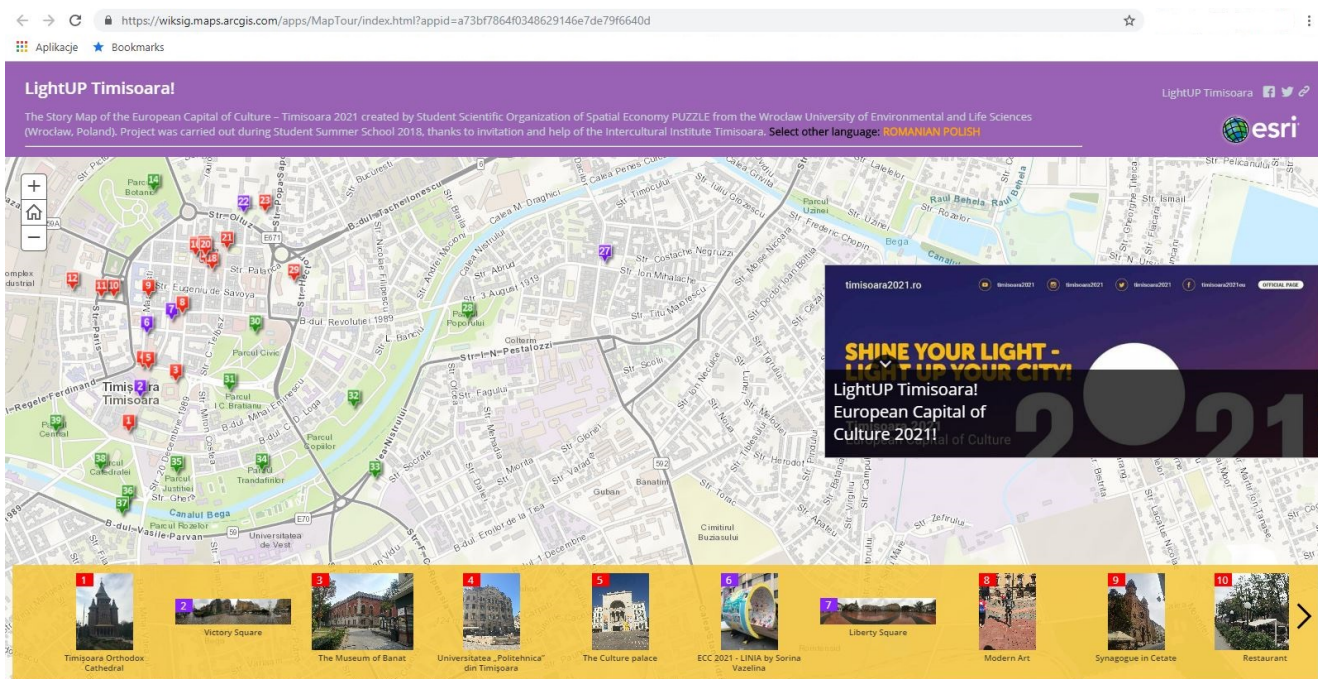


Rys. 2. Zrzut z ekranu w aplikacji Collector for ArcGIS – wprowadzone szczegóły dla punktu.

POZNAJ MIASTO RAZEM Z NAMI

W wyniku inwentaryzacji centrum miasta Timisoara, wybraliśmy miejsca najbardziej atrakcyjne i znane, które mogłyby odzwierciedlić życie kulturalne w mieście. Uzyskane dane posłużyły nam również do stworzenia mapy interaktywnej, tzw. Story Map pn. *LightUP Timisoara!* Nazwa nie jest przypadkowa, ponieważ Timisoara była prekursorem w wielu aspektach, m.in. to pierwsze miasto w Europie, w którym pojawiła się elektryczność na ulicach miasta, a także pierwsze miasto w Rumunii, w którym wybuchła rewolucja w 1989 roku przeciwko ustrojowi socjalistycznemu. Stąd w materiałach ECC2021 widnieje slogan „Shine your light – light up your city!”, do którego i my nawiązujemy w naszej aplikacji.

W Story Maps przedstawiliśmy miejsca ważne dla Timisoary, co może pozwolić użytkownikowi na lepsze zaplanowanie trasy zwiedzania w tym mieście (Rys.3). Aplikację przygotowaliśmy w taki sposób, aby użytkownik mógł zapoznać się z historią miejsca w trzech różnych językach: angielskim, rumuńskim oraz (na życzenie naszej Instytucji goszczącej) polskim.



Rys. 3. Zrzut ekranu z aplikacji Story Maps.

Mapę można sprawdzić korzystając z jednego z QR kodów poniżej bądź [linku](#).



Rys. 4. (1) Po lewej stronie QR-Kod do aplikacji w języku angielskim; (2) Po prawie stronie QR-Kod do aplikacji w języku polskim.