



## **VRN und rnv stellen die Ergebnisse des Wettbewerbs „TRIOD“ vor**

### **Siegerbeitrag verspricht Spiel, Spaß und Spannung mit dem ÖPNV.**

Beim „TRIOD“ Demonstrationstag am 29. November wurden die besten und innovativsten Vorschläge vorgestellt und von einer Jury bewertet. Das Preisgeld in Höhe von 1.000 Euro gewann ein Detektivspiel für das Smartphone.

Am 16. Oktober riefen der Verkehrsverbund Rhein-Neckar (VRN) und die Rhein-Neckar-Verkehr GmbH (rnv) wieder junge kreative Köpfe zu einem Programmierwettbewerb auf. Unter dem Motto „Programmiere deine Innovation!“ startete der studentische Wettbewerb „TRIOD“ – „Travellers' Realtime Information mit Open Data“ für neue digitale Angebote der gestern seinen Abschluss in der Ergebnispräsentation fand.

### **Bei der Entwicklung neuer digitaler Ideen setzen rnv und VRN in diesem Jahr wieder auf die Studierenden.**

Die Teilnehmer arbeiteten mit dem Open Data -Angebot, welches den Entwicklern und Programmierung die Möglichkeit bot, eigene Applikationen unter Verwendung von Echtzeitdaten zu erstellen oder diese in bestehende Applikationen zu integrieren. Dazu stellten die beiden Unternehmen gemeinsam die rnv-Fahrplandaten sowie die gesamten Fahrplandaten im VRN-Verbundgebiet, inklusive Fernverkehr, zur Ansicht und Weiterverarbeitung über die Schnittstelle „TRIAS“ zur Verfügung. Dazu gehörten unter anderem tagesaktuelle Fahrplandaten, Echtzeitabfahrten aller rnv-Haltestellen und -Linien sowie Informationen zu Störungen, Sonderverkehren und Umleitungen im Verkehrsgebiet. Des Weiteren konnten die Teilnehmer auf Datenpakete verschiedenster Themengebiete, wie zum Beispiel die Lage von Kundenzentren und Verkaufsstellen, Linien- und Haltestelleninformationen und vieles mehr zugreifen.

### **Bei der Ergebnispräsentation gab es nur Gewinner. 3 Teams stellten ihre Ideen vor und zeigten wie ihre Entwicklungen funktionierten.**

Der erste Beitrag wurde von Joe Andary und Tim Hardieck, zwei DHBW Studenten im Bankenwesen vorgestellt. Sie präsentierten ein Touchpad, das zum Beispiel an allen Haltestellen integriert werden kann und welches den nicht digitalen Kunden Informationen über den Fahr- und Liniennetzplan sowie eine Feedback Funktion bietet. Die beiden Studenten belegten mit ihrer Idee den zweiten Platz und gewannen ein Preisgeld in Höhe von 500 Euro.

Der zweite Beitrag kam von Till Menke, einem Rechtswissenschaftsstudenten aus Heidelberg, der eine Anwendung präsentierte, die Mobilitätsfragen der Kunden beantworten kann. Auch er belegte den zweiten Platz und gewann ein Preisgeld in Höhe von 500 Euro.

Der Siegerbeitrag des gestrigen Nachmittags war ein Detektivspiel für das Smartphone, das auf dem Liniennetzplan des Verkehrsgebiets basiert. Diese Idee wurde entwickelt von Simon Heiss, einem Informatiker aus Karlsruhe. Für seine spielerische Applikation gewann er den ersten Platz und ein Preisgeld in Höhe von 1.000 Euro.