



由林洁滢(左)和范进邦等人开发的应用程式,让用户可以更好地安排在主题乐园内的行程,避免陷入排长龙的局面。(程友明摄)

新大研发应用程序提升游客游园体验

叶伟强 报道

yapwq@sph.com.sg

主题乐园景点多,新大研究人员开发一款应用程序,帮助游客在有限时间内多玩几个景点,程式也能让乐园更快地疏导人流,提升游客的游园体验。

这款适用于手机的应用程式由新加坡管理大学的生活全息数据研究中心(Living Analytics Research Centre,简称LARC)一组人员开发,程式以圣淘沙名胜世界内的环球影城为蓝图。

林洁滢(26岁,研究工程师)指出,经过三轮的实地调查,他们发现比起一般游客,使用程式的人平均能在七小时内,多玩两三个景点。

“游客可以通过程式,了解园内景点或演出的预计等候时间,以更好地安排行程,避免因排长龙而失去多玩几个景点的机会。程式也有地图功能,可以在知道游客的确切所在位置后,引导游客前往下一个景点。”

这个程式对主题乐园也有利。

范进邦(30岁,研究工程师)说:“除了实时反映景点的等候时间,主题乐园也可以调整一些景点的‘推荐’程度,人流少的景点就会优先推荐给

游客,吸引他们前去。我们的研究发现,通过程式请游客前往另一个景点,比工作人员出面去疏导人流还有效。”

负责这项研究项目的刘洪泉教授说:“这是全球首个一步步引导游客的程式,预计在一两年内能让采用这项科技的主题乐园,通过这种方式来管理园内人潮。”

由新大及美国卡内基梅隆大学(Carnegie Mellon University)联合设立的生活全息数据研究中心,研究重点是研发新方法收集人们的消费和社交网络习惯数据,以及通过分析数据来开发有利于消费者、商家和社会的新应用软件。

中心主任林一平教授日前在中期学生作品展上受访时说,中心与花旗银行、星和、圣淘沙集团等都有合作,校内也开发了应用程式,让学生成为试验对象,通过实时数据分析,了解学生的作息和消费习惯等。

参与展览的其他项目包括一个关注本地多达15万名推特用户,可以即时分析所有本地用户推特发文内容的平台“Palanteer”,让公众了解最新网上热门话题,并让商家了解自己的宣传策略是否奏效等。另有研究发明了一个省电功能,让玩游戏的手机或平板电脑用户,在不太影响游戏体验的同时,可以省电多达60%,让器材可连续使用的时数延长三四个小时。