

CONCORSO DI IDEE

PRIMIERO
“MOBILITÀ SOSTENIBILE E CONNESSIONI
DEL TERZO MILLENNIO NEI TERRITORI ALPINI”

RELAZIONE DI PROGETTO

Introduzione

Il progetto proposto è stato sviluppato a partire dalle informazioni e dai dati forniti con il bando e da alcune considerazioni relative all'area:

- la maggior parte della popolazione residente vive nel fondovalle, nei centri di Imer, Mezzano, Fiera di Primiero, Transacqua, Tonadico, Siror, nei quali si concentrano anche la maggior parte dei servizi (scuole, medico e farmacie, negozi di alimentari e supermarket, altri negozi, ecc.);
- la maggior parte della popolazione turistica si concentra invece nell'area di San Martino di Castrozza;
- la morfologia del territorio ed il contesto climatico non rendono possibile l'utilizzo di tutti i mezzi di trasporto in tutte le stagioni, per progettare un nuovo sistema di mobilità è quindi importante tenere in considerazione la possibilità di utilizzare mezzi diversi in tempi diversi (ad es. la bicicletta per l'andata in discesa e l'autobus per il ritorno in salita durante la stagione estiva, il car sharing sullo stesso percorso durante la stagione invernale).

Obiettivi

Il progetto proposto ha come scopo la definizione di un nuovo sistema di mobilità a basso impatto sull'ambiente e sulle risorse nell'area della Comunità di Primiero e lungo gli assi di collegamento con le aree esterne.

Per una migliore definizione della proposta di progetto e per una maggiore facilità di controllo del buon funzionamento della stessa sono stati individuati sei obiettivi principali:

- **ob. 1:** riduzione dell'uso dell'automobile privata per gli spostamenti sia interni all'area sia con l'esterno;
- **ob. 2:** incremento dell'utilizzo dell'auto elettrica o ibrida per gli spostamenti sia interni all'area sia con l'esterno;
- **ob. 3:** incremento dell'utilizzo di bicicletta ed e-bike per gli spostamenti interni all'area;
- **ob. 4:** incremento dell'utilizzo dei mezzi pubblici per gli spostamenti sia interni all'area sia con l'esterno;
- **ob. 5:** aumento dell'informazione degli utenti;
- **ob. 6:** aumento della consapevolezza degli utenti.

Ciascuno degli obiettivi deve essere declinato in base al tipo di utenza. Per semplicità in questa fase del progetto si è deciso di dividere l'utenza in due sole categorie, residenti e turisti; l'ideale sarebbe però individuare più categorie in base all'età, all'attività svolta, alla distanza media percorsa. Alcuni esempi: studenti, studenti pendolari, lavoratori, lavoratori pendolari, anziani, turisti giornalieri, turisti plurigiornalieri, ecc.

Poiché la definizione, lo sviluppo ed il consolidamento di un nuovo sistema di mobilità richiedono tempi lunghi, ciascun obiettivo può essere definito nel tempo con una scadenza a breve termine (2023), una scadenza a medio termine (2026, anno delle Olimpiadi di Milano-Cortina) ed una scadenza a lungo termine (2050).

Il progetto

A partire dalle premesse e dagli obiettivi individuati la proposta di progetto prevede la definizione di un gruppo di azioni distinte ma in rete tra loro, secondo una strategia unitaria.

È importante che le azioni si sviluppino su più piani: sul piano infrastrutturale (realizzazione di nuove infrastrutture per la viabilità, installazione di colonnine per la ricarica di auto elettriche ed e-bike, ecc.), su quello virtuale (realizzazione di un sistema smart di informazione, monitoraggio, gestione, ecc.) ed infine sul piano normativo (istituzione di regole permanenti o temporanee relative alla viabilità o al parcheggio). Le prime richiedono generalmente un maggiore impegno di realizzazione e di manutenzione sia in termini economici sia in termini di tempo; le seconde e le terze sono al contrario più rapide ed economiche sia in fase di realizzazione sia nella successiva fase di mantenimento.

In questo caso si è deciso di sviluppare la proposta di progetto individuando e definendo un gruppo di azioni di tipo infrastrutturale e virtuale, che possano costituire un primo step per la realizzazione di un sistema di mobilità sostenibile nell'area. Le azioni successive potranno essere sviluppate a partire da dati e feedback ricavati da questo primo step, innescando in questo modo un ciclo azione → monitoraggio → analisi dei dati → azione conseguente. Questo processo dinamico

permette il costante adattamento del sistema al contesto, la cui evoluzione è sempre più rapida e solo parzialmente prevedibile. Alcune azioni di tipo infrastrutturale che richiedono un ingente impegno economico e che generano un notevole impatto ambientale, che al momento sembrano necessarie, potrebbero invece rivelarsi obsolete tra qualche anno.

La proposta di progetto prevede pertanto la creazione di un sistema smart, composto da una piattaforma virtuale e da una rete di "hot spot", interventi infrastrutturali contenuti ma ad alta efficacia.

La piattaforma. Si prevede quindi di sviluppare una piattaforma relativa alla mobilità, che consenta agli utenti di accedere alle informazioni ed ai servizi collegati tramite sito web, app, card oppure appositi totem installati nei punti strategici dell'area.

Una volta registrato, l'utente avrà a disposizione, sia sull'app sia presso i totem, informazioni in tempo reale su orari, costi, disponibilità e posizione di mezzi pubblici, car sharing, bike sharing e parcheggi e potrà pianificare sulla base di queste informazioni, manualmente o automaticamente utilizzando il sistema GPS, il proprio percorso.

A ciascun profilo utente corrisponderà un biglietto unico, valido per tutto il sistema di mobilità della Comunità di Primiero (autobus, impianti a fune, car sharing e bike sharing, parcheggi), che sarà possibile caricare sia su card sia sull'app, sia su entrambe in contemporanea. L'acquisto di biglietti ed abbonamenti sarà possibile sia fisicamente, presso uffici turistici, attività convenzionate e totem, sia virtualmente, ricaricando direttamente il proprio credito sulla piattaforma con carta di credito o prepagata. L'uso della tecnologia Near Field Communication (NFC), già installata su gran parte degli smartphone e dei dispositivi wearable, consentirà allo stesso tempo rapidità, facilità e sicurezza della transazione. La stessa tecnologia può essere utilizzata anche per le card.

Poiché il settore della mobilità, soprattutto per quanto riguarda i temi dello sharing e dell'elettrico, è in continua e rapida evoluzione, è importante che la piattaforma possa essere integrata con altre piattaforme e sistemi di mobilità. Alcuni esempi: BlaBlaCar ed Uber per il car sharing, Ecootra per lo sharing di scooter elettrici oppure Lime per lo sharing di monopattini elettrici. Anche se questi sistemi al momento non sono particolarmente diffusi nella zona, considerata l'evoluzione che hanno avuto negli ultimi anni, non è da escludere la loro presenza e diffusione nell'area della Comunità di Primiero, soprattutto per quanto riguarda alcune modalità ed alcune tipologie di utenti (ad esempio il car sharing per i lavoratori e gli studenti pendolari).

La piattaforma fornirà infine informazioni su attività ed eventi organizzati nell'area e, di conseguenza, su eventuali modifiche al sistema della mobilità ad esse collegati (ad es.

l'interruzione temporanea della mobilità per permettere lo svolgimento di un evento sportivo).

Per rendere più stimolante l'utilizzo di sistemi di mobilità alternativi, la piattaforma sarà sviluppata seguendo la filosofia del *gaming*: ciascun utente dovrà registrarsi e creare il proprio profilo, in base al quale verranno proposti gli obiettivi da scegliere e quindi da perseguire (alcuni esempi: ridurre l'utilizzo dell'automobile del 50% per gli spostamenti interni, utilizzare la bicicletta o i mezzi pubblici per recarsi al lavoro almeno 2 volte alla settimana, percorrere a piedi almeno 3 km al giorno, percorrere in bicicletta almeno 10 km al giorno, utilizzare il car sharing per il 20% degli spostamenti in auto, ecc.). Il raggiungimento degli obiettivi permetterà di accumulare punti, che daranno accesso ad una serie di ricompense: premi legati al tema della mobilità (ad es. sconti su biglietti o abbonamenti, casco o zaino da bicicletta, ecc.), riduzione di contributi per i residenti, sconti da utilizzare in attività convenzionate.

Gli "hot spot". Per quanto riguarda la parte infrastrutturale della rete, come anticipato, la proposta è quella di realizzare degli interventi puntuali ma ad alta efficacia in alcuni luoghi strategici dell'area: nei punti di interscambio modale esistenti, in prossimità dei parcheggi esistenti, in prossimità delle stazioni di bike sharing, lungo le strade e le piste ciclabili in prossimità degli incroci più importanti.

Gli "hot spot" potranno fornire agli utenti i seguenti servizi:

- informazioni in tempo reale su orari, costi, disponibilità e posizione di mezzi pubblici, car sharing, bike sharing e parcheggi (disponibile anche su sito web ed app);
- pianificazione del proprio percorso (disponibile anche su sito web ed app);
- acquisto della card e ricarica biglietti ed abbonamenti (disponibile anche su sito web ed app);
- informazioni su attività ed eventi organizzati nell'area e, di conseguenza, su eventuali modifiche al sistema della mobilità ad esse collegati (disponibile anche su sito web ed app);

- ricarica di biciclette ed auto elettriche.

Ciascun “hot spot” sarà configurato in base ai servizi necessari nel luogo in cui è installato. Tutti i servizi relativi all’informazione, alla pianificazione del percorso e all’acquisto e ricarica della card saranno raggruppate in un unico totem.

Lungo le strade e le piste ciclabili e in prossimità dei parcheggi le informazioni relative a viabilità e disponibilità di posti saranno fornite da schermi di dimensioni maggiori, visibili anche da lontano e da utenti in movimento.

Conclusioni

Come anticipato nei paragrafi precedenti, la proposta di progetto illustrata costituisce un primo step per la realizzazione di un sistema di mobilità sostenibile nell’area della Comunità di Primiero. Le azioni individuate consentono infatti di avviare il sistema in breve tempo e con un costo contenuto e consentono di avere a disposizione dati e feedback costantemente aggiornati da parte degli utenti, sulla base dei quali è possibile costruire in modo mirato gli step successivi, che potranno riguardare invece interventi sulle infrastrutture sia di piccola sia di grande scala e sul piano normativo.

La scelta di una strategia basata sul *gaming* permette inoltre di innescare un circolo virtuoso relativo al tema della mobilità, in modo che quelle che in un primo momento sono delle piccole sfide individuali possano diventare abitudini consolidate a beneficio della comunità.