

nationaal
verkeerskunde
congres

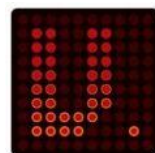
Positive Drive



woensdag 31 oktober 2012

CROW

kennisplatform voor
infrastructuur, verkeer, vervoer
en openbare ruimte



verkeerskunde



Kennisplatform
Verkeer en Vervoer





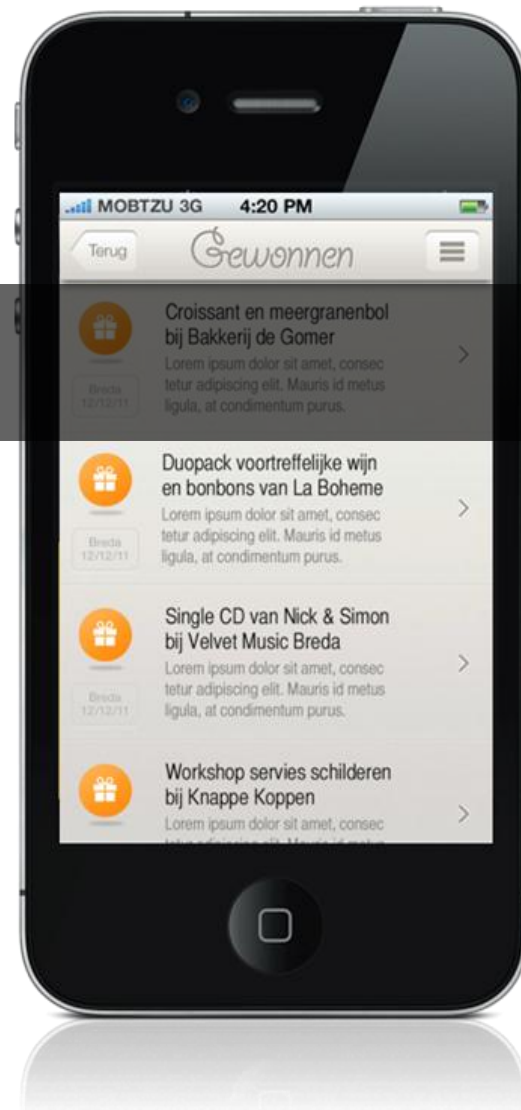
positive drive

mobile



inpact martphone

- 150 x per dag



Niet meer zonder je mobile?

Ik stop liever met ... dan dat ik mijn mobiel opgeef!



% alcohol



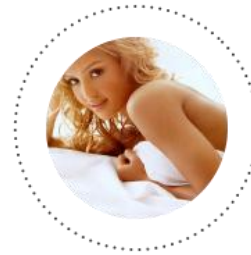
% chocolate



% caffein



% exercise



% sex



% toothbrush

Niet meer zonder je mobile?

Ik stop liever met ... dan dat ik mijn mobiel opgeef!



70% alcohol



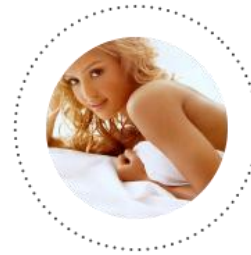
 % chocolate



 % caffein



 % exercise



 % sex



 % toothbrush

Niet meer zonder ... je mobile?

Ik stop liever met ... dan dat ik mijn mobiel opgeef!



70% alcohol



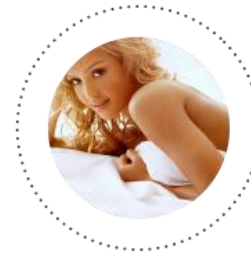
63% chocolate



% caffeine



% exercise



% sex



% toothbrush

Niet meer zonder ... je mobile?

Ik stop liever met ... dan dat ik mijn mobiel opgeef!



70% alcohol



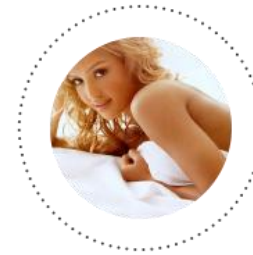
63% chocolate



55% caffeine



 % exercise



 % sex



 % toothbrush

Niet meer zonder ... je mobile?

Ik stop liever met ... dan dat ik mijn mobiel opgeef!



70% alcohol



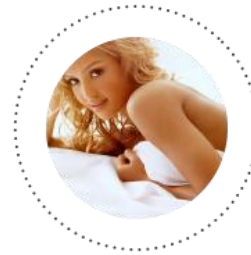
63% chocolate



55% caffeine



54% exercise



33% sex



22% toothbrush



positive drive

uitgangspunten



Wat willen we bereiken?

- leefbaarheid optimaliseren
- veiligheid verbeteren
- bereikbaarheid verbeteren
- bewust maken van gedrag
- keuzes beïnvloeden
- platform voor meerdere campagnes
- publiek/private samenwerking stimuleren

Umfeld

- afnemende meeropbrengst van traditionele verkeersaanpak.
- ingesteld op straffen
- zenden ipv communiceren
- weinig gebruik van social
- afnemende budgetten



visie: belonen beter dan straffen

- mensen passen zich aan als ze leren dat ander gedrag een positief effect heeft.
- op den duur zal dit een gewoonte worden.
- sociale gedrag wordt gekopieerd.
- riple effect.

choice architecture

- incentive: we gaan ze belonen voor goed gedrag
- mappen van gedrag: we gaan begrijpen hoe de doelgroep “slim in het verkeer zijn”
- defaults: we gaan de standaard keuze vervangen
- instant feedback: meteen feedback als ze goed gedrag vertonen maar ook een beetje streng als ze het niet goed doen
- structureer complexe keuzes

gebaseerd op nudge, thaler & sunstein

business rules

- belonen niet straffen
- positieve benadering
- veilige- en bruikbare data
- veilig verkeer
- schaalbaar

design principles

- de user moet een positief gevoel hebben bij de experience
- de app moet intuitief zijn, makkelijk en eenvoudig in gebruik zijn
- iets toevoegen, relevant zijn voor de gebruiker
- cool en verrassend zijn, iets dat je graag deelt
- betrouwbaar en consistent in de user experience



positive drive

wat kun je er mee?





inrichting game zone per doelstelling!

A large-scale construction project is underway, featuring a massive circular concrete slab. The slab is currently in the preparation phase, with a dense grid of steel reinforcement bars (rebar) laid out across its surface. The perimeter of the slab is defined by a wooden formwork structure. In the foreground, a pile of rebar is visible on the gravel ground. Two workers are seen in the middle ground, engaged in the construction process. The site is surrounded by a dense forest of tall trees, and a blue portable toilet is located on the left side. The sky is overcast, suggesting a cloudy day.

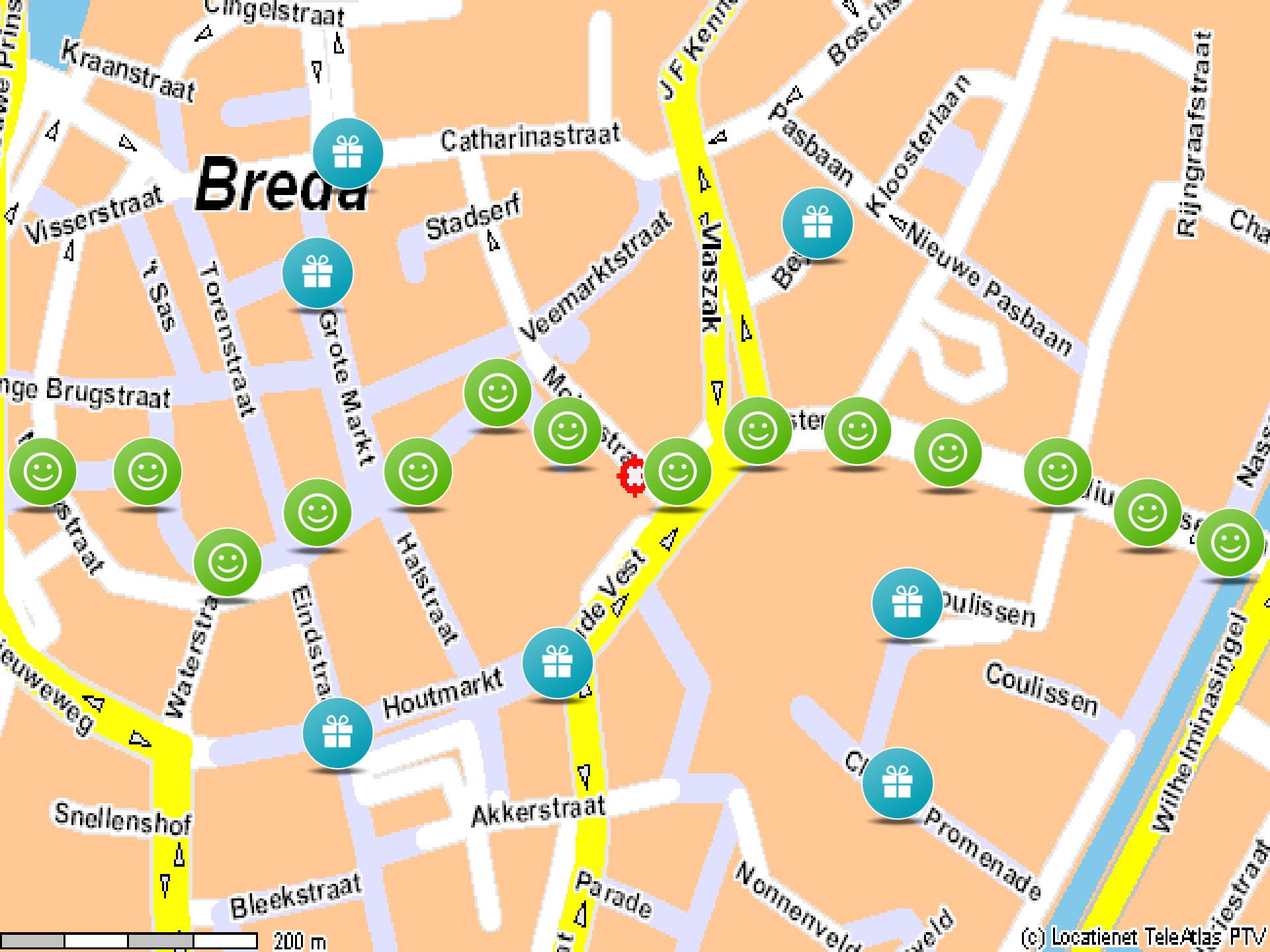
basis beloning is altijd het fundament

+ gerichte ondersteunende campagnes



A photograph of a person walking on a paved path in a park during sunset. The sun is low on the right, creating a bright flare and casting long shadows. In the background, a church with a tall spire is visible through the trees. The path is surrounded by grass and various trees, some with bare branches and some with green leaves.

routes en modaliteit stimuleren



Breukelen

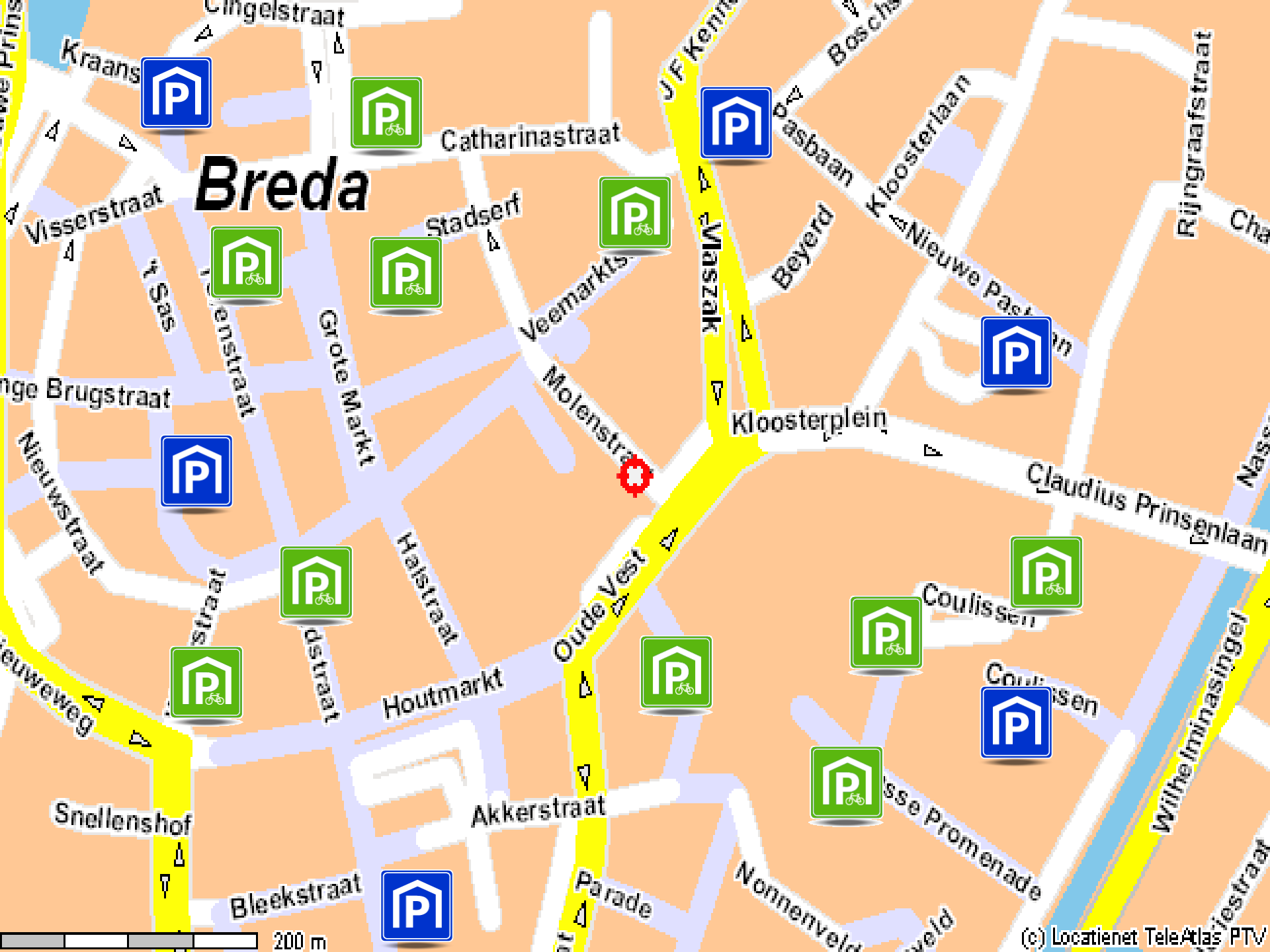
200 m

(c) Locatienet TeleAtlas PTV



parkeren stimuleren

Breda





aandacht voor scholen

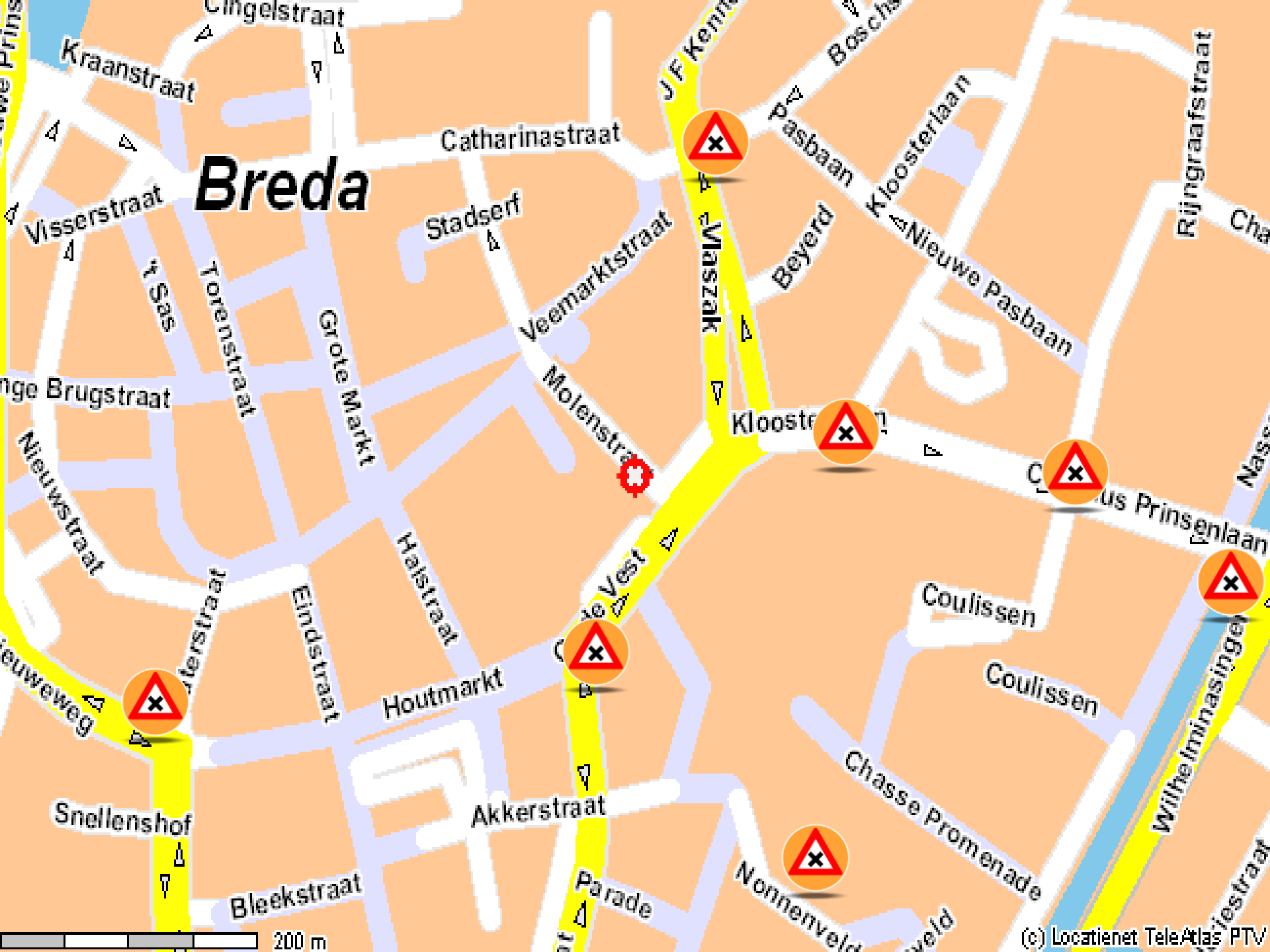
Breda





gevaarlijke kruising

Breda



200 m



multi inzetbaar (efficient)

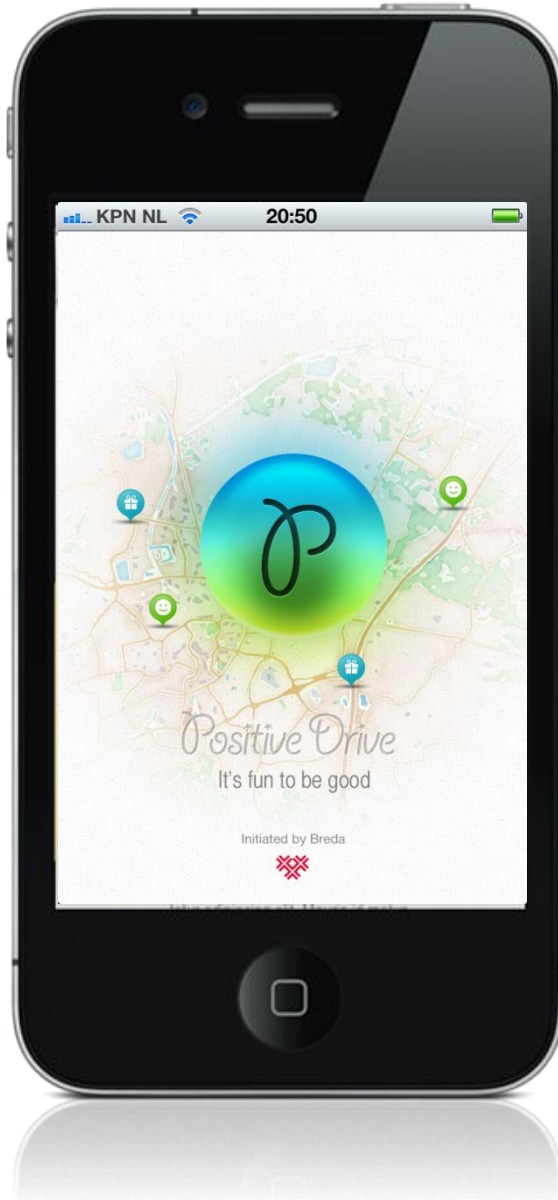
hoe werkt het?

- download de app
- meld je aan
- begin te rijden
- win prijzen & verdien sociale status

icon



startscherm



registreer



connect Twitter



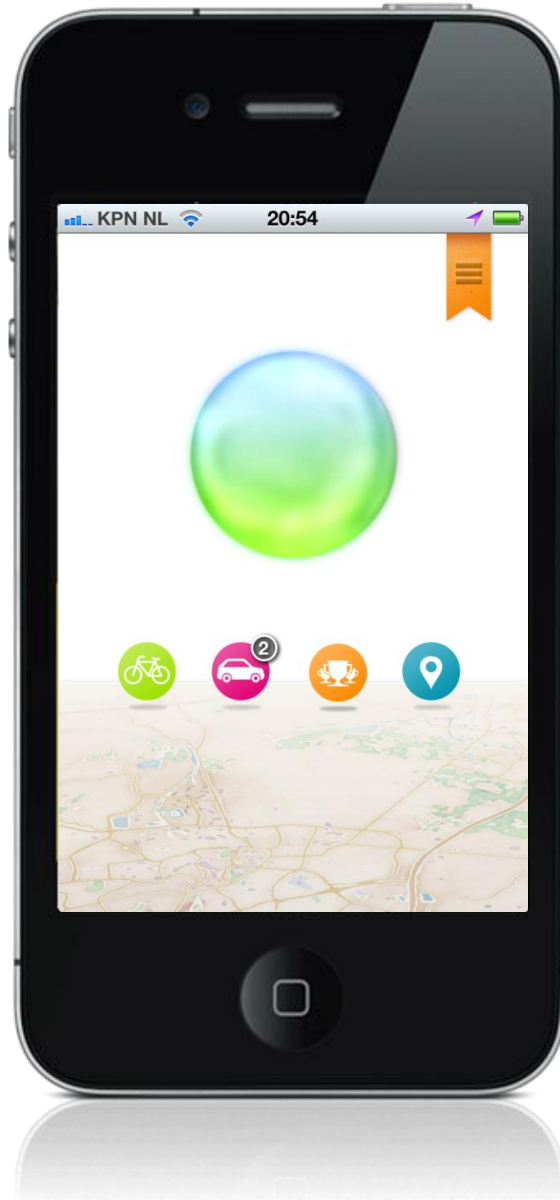
connect Facebook



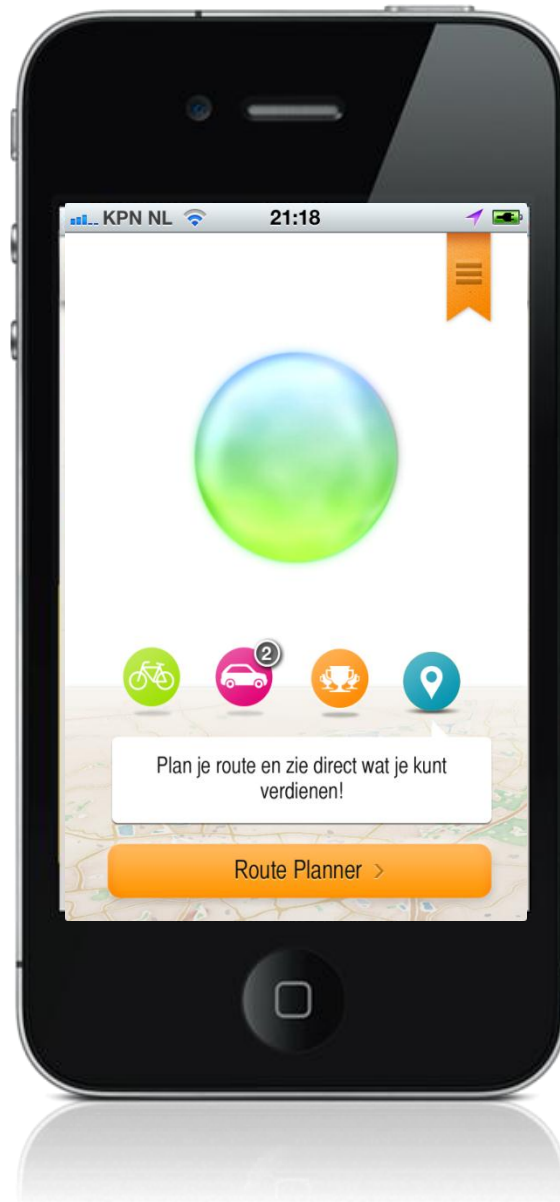
akkordeer



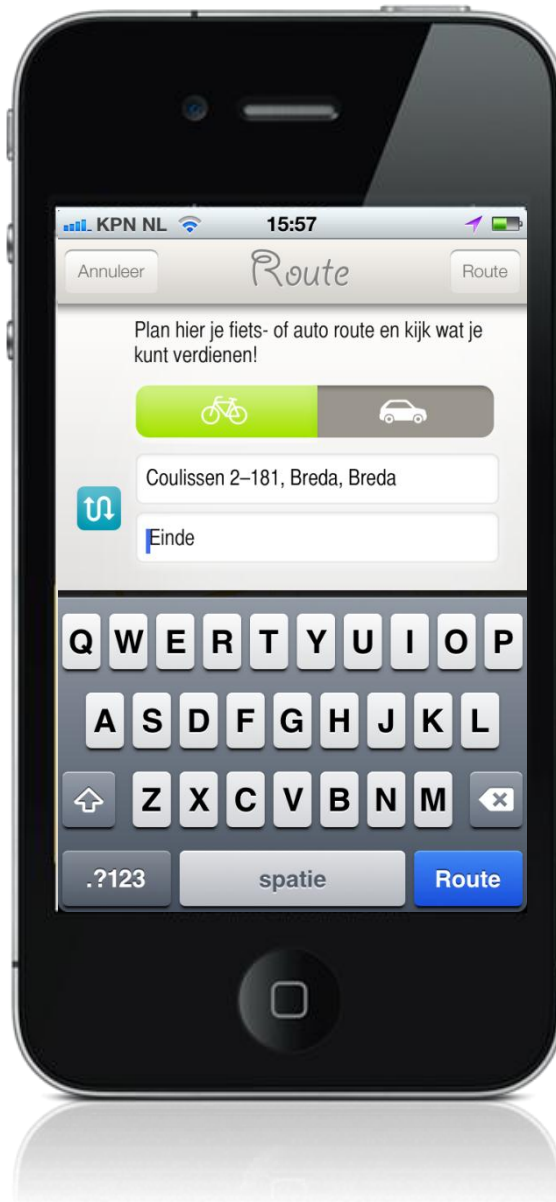
home



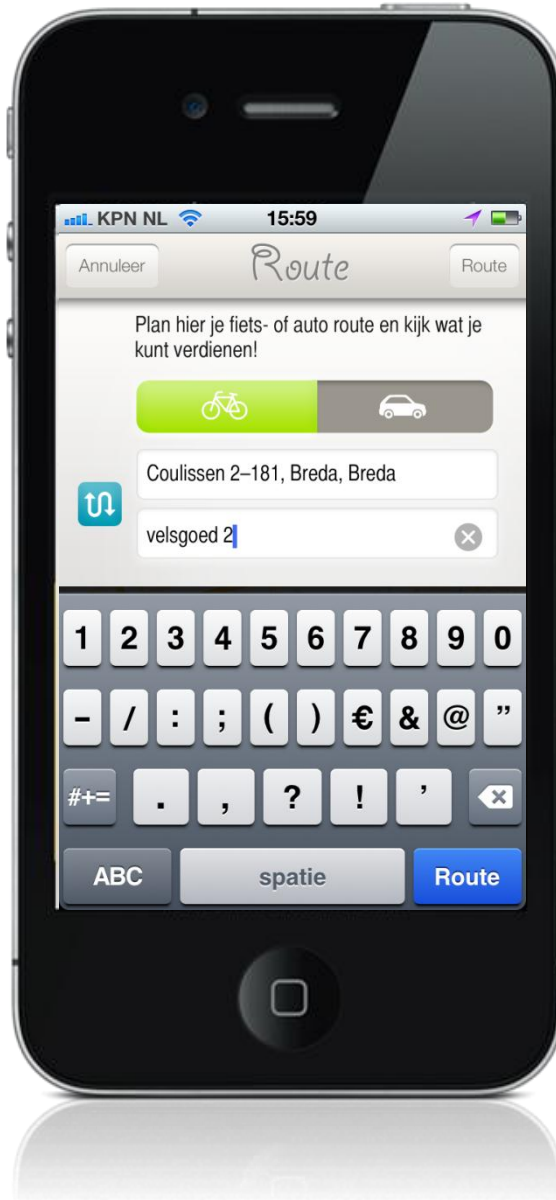
plan route



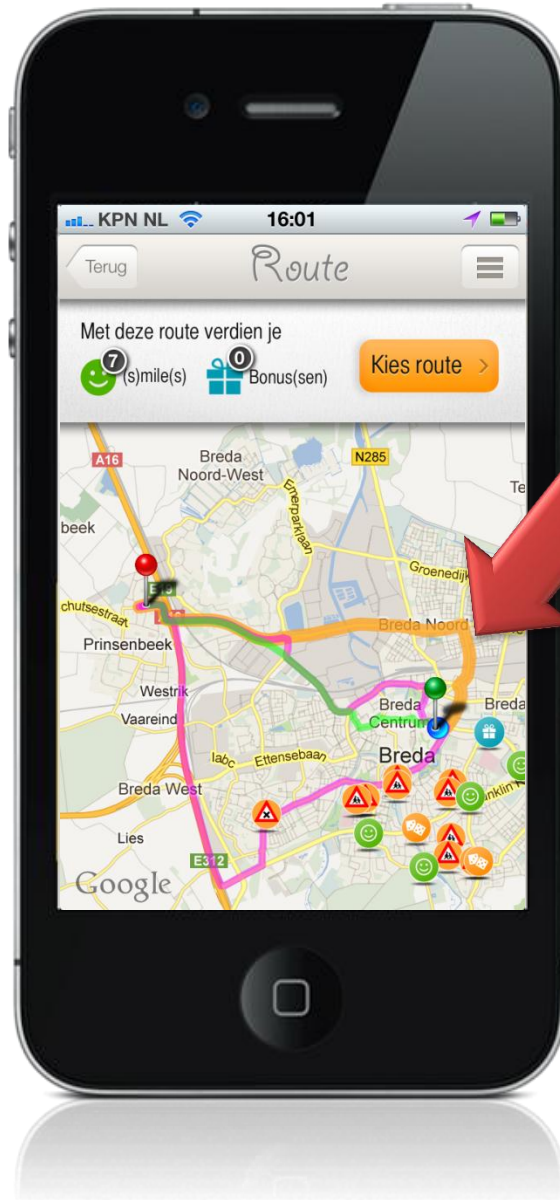
plan route



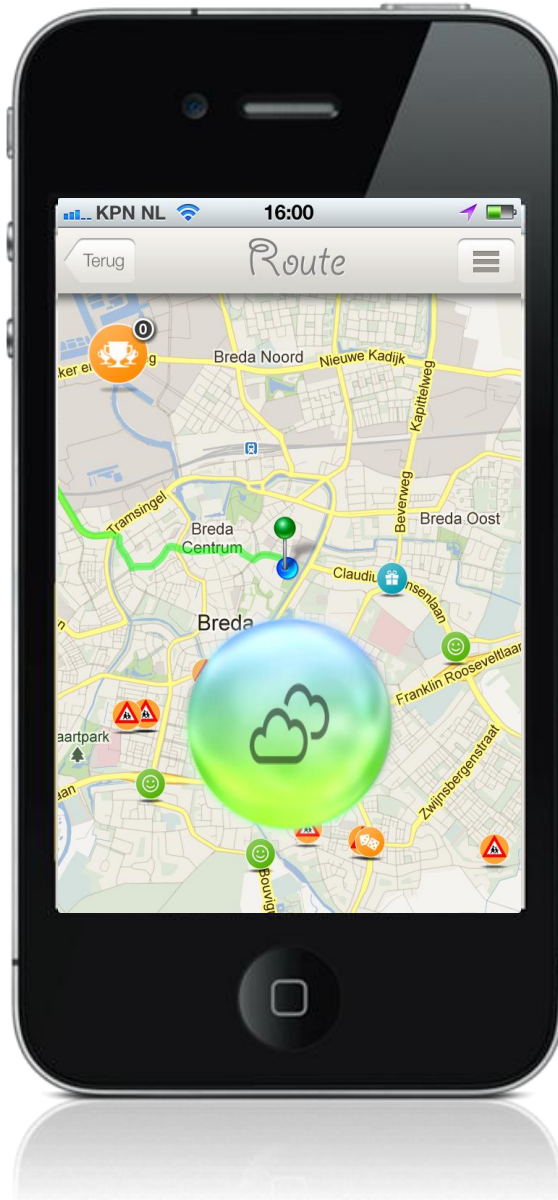
plan route



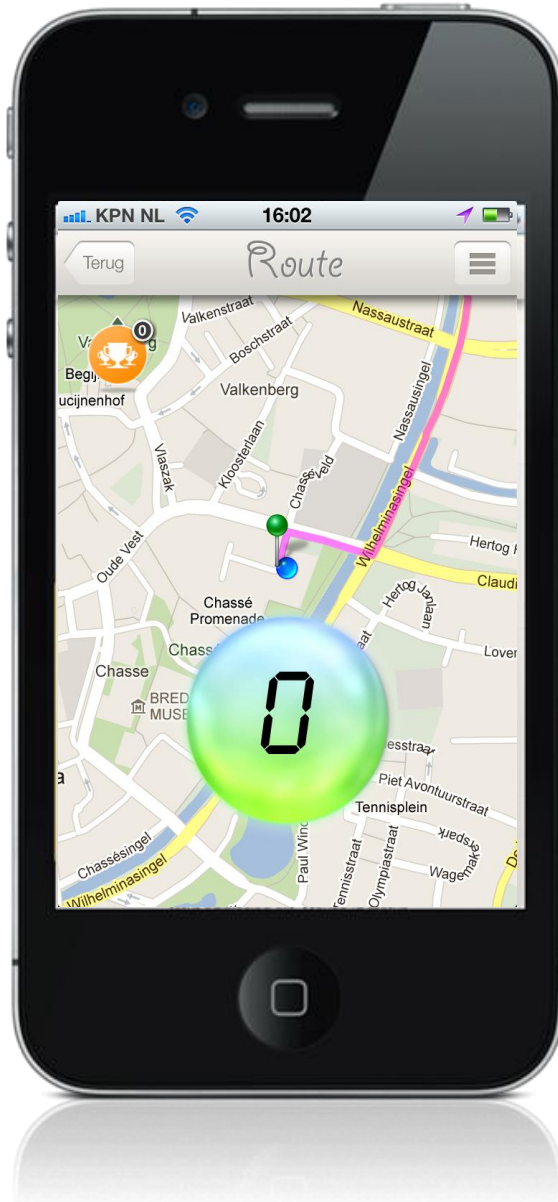
kies beste route



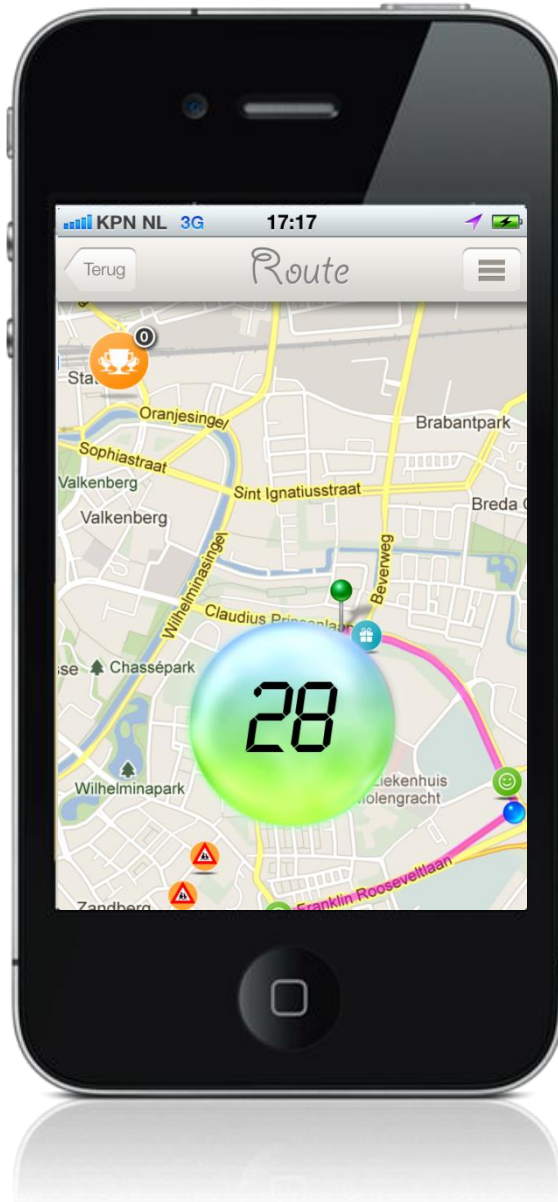
het weer



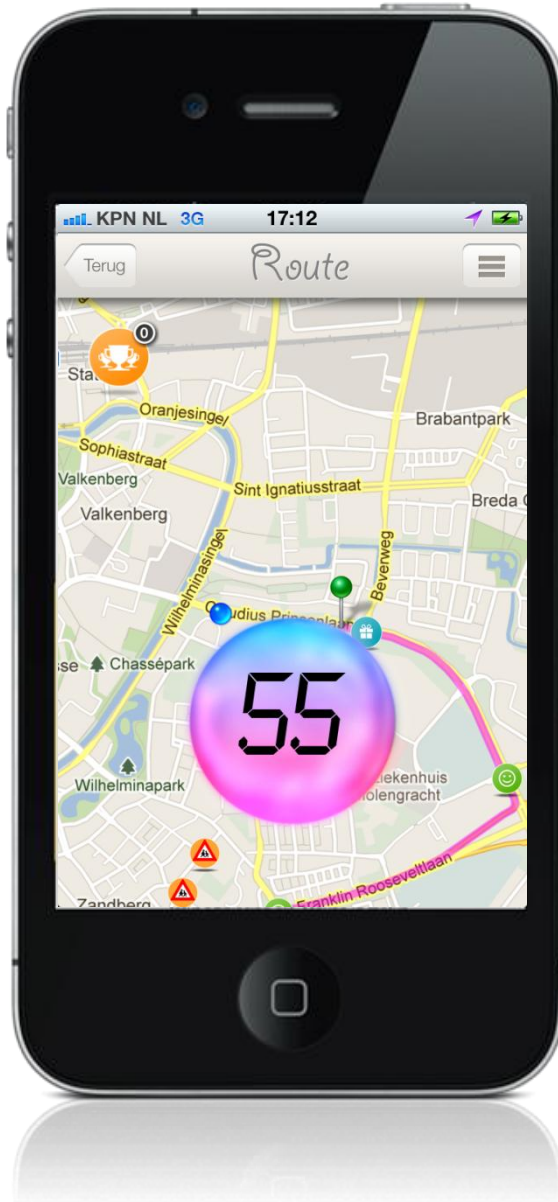
**rijden
start**



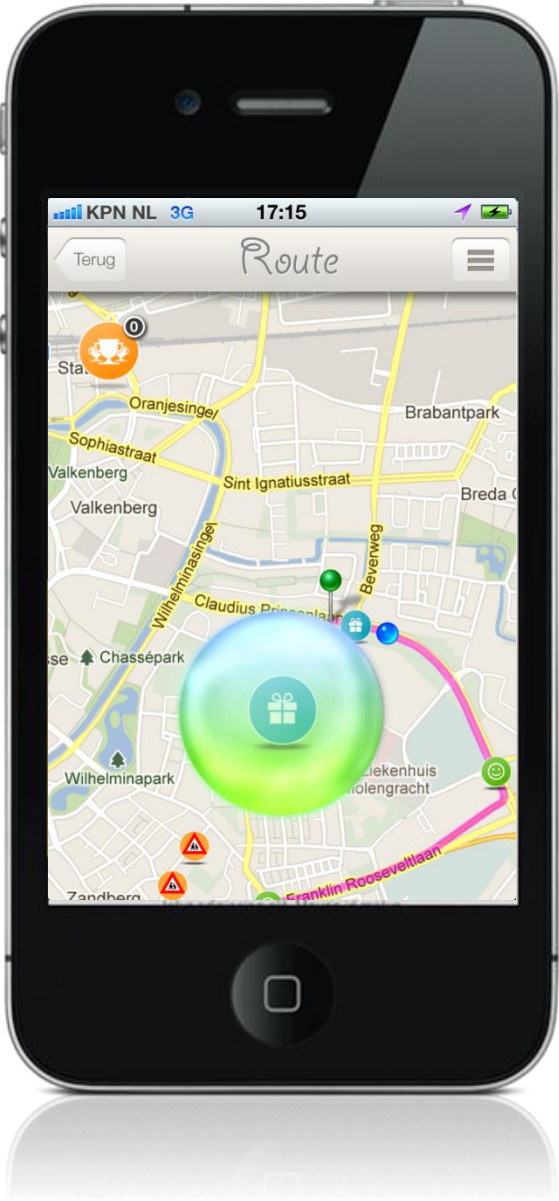
**rijden
OK!**



**rijden te
hard!**



**collect
cadeau**



**extra
(s)miles**



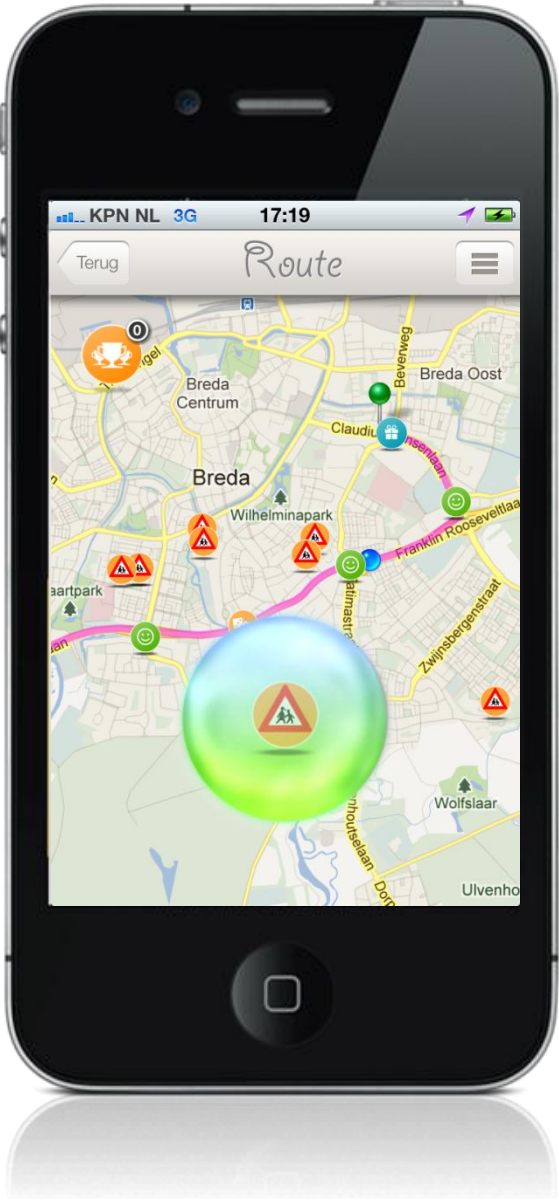
**collect
kans**



mini Orb



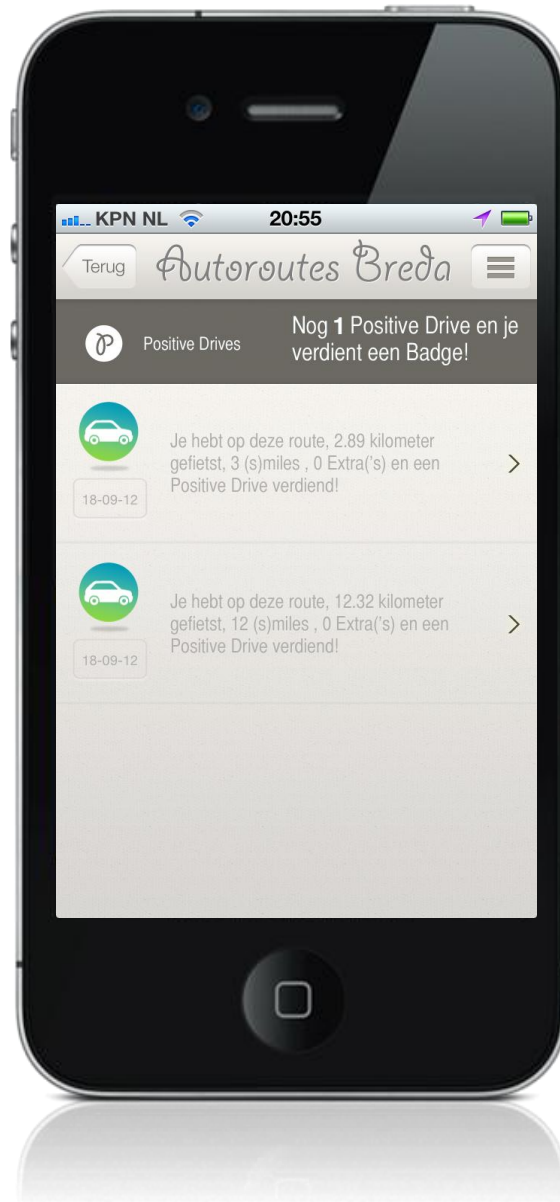
**school:
let op!**



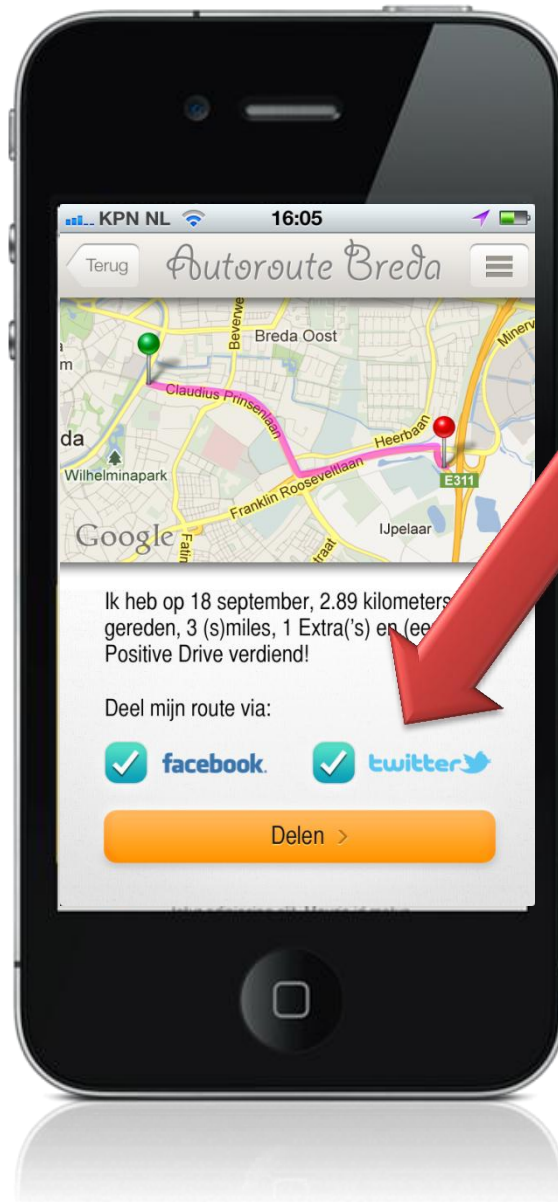
**bekijk
route**



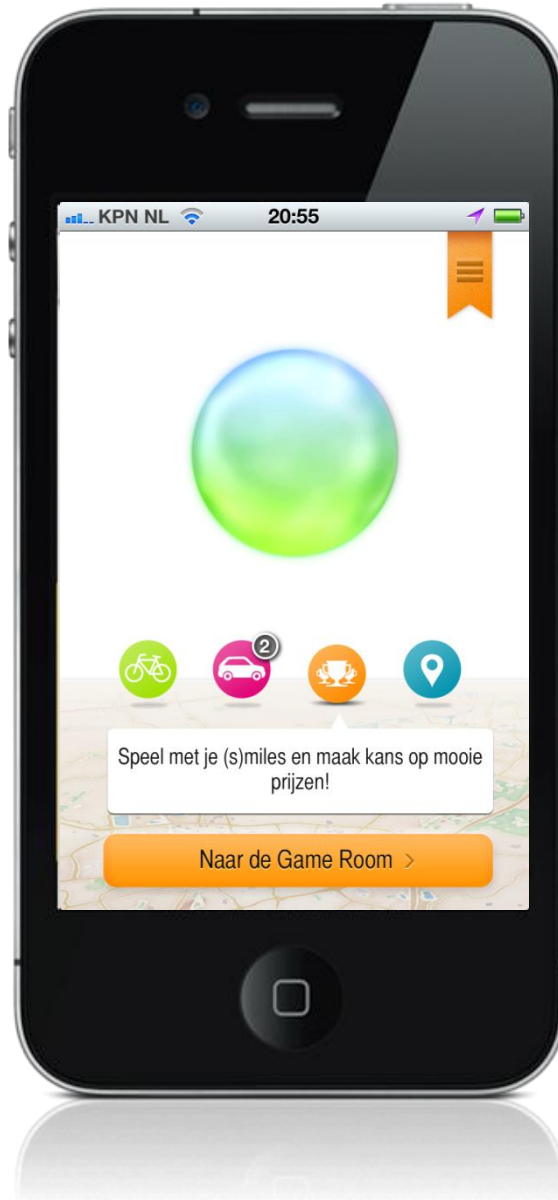
**bekijk
route**



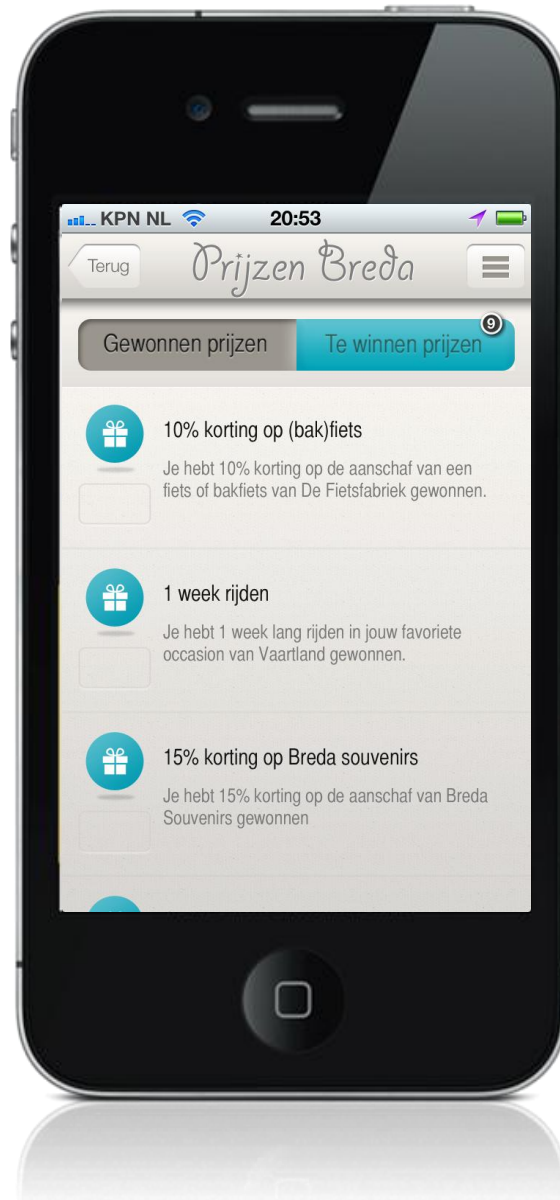
**deel
route**



game Room



prijzen



**speel en
win**



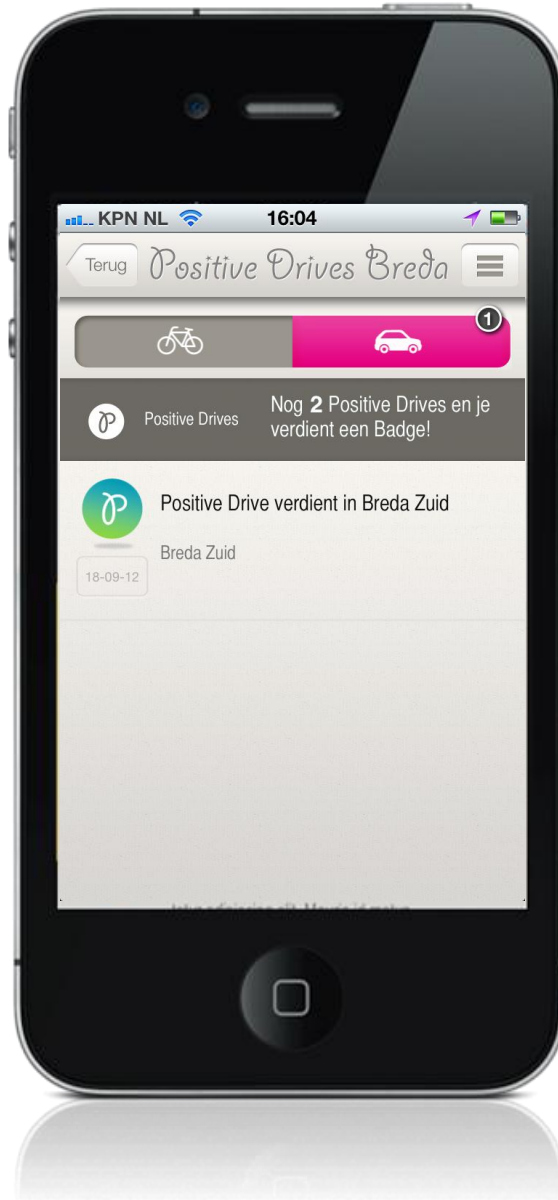
**speel en
ehhh..**



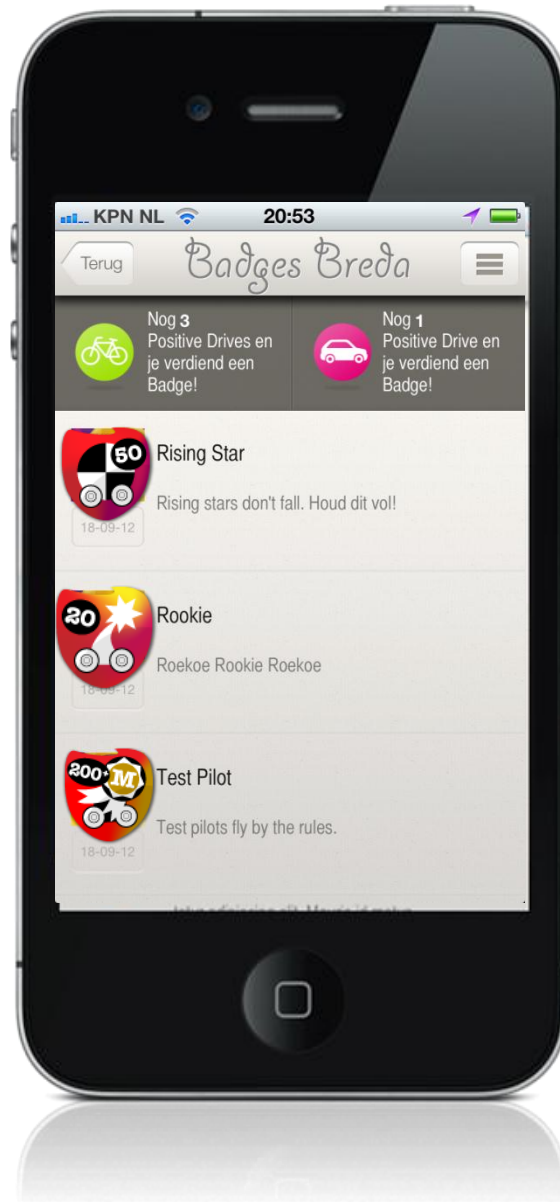
verdien badges



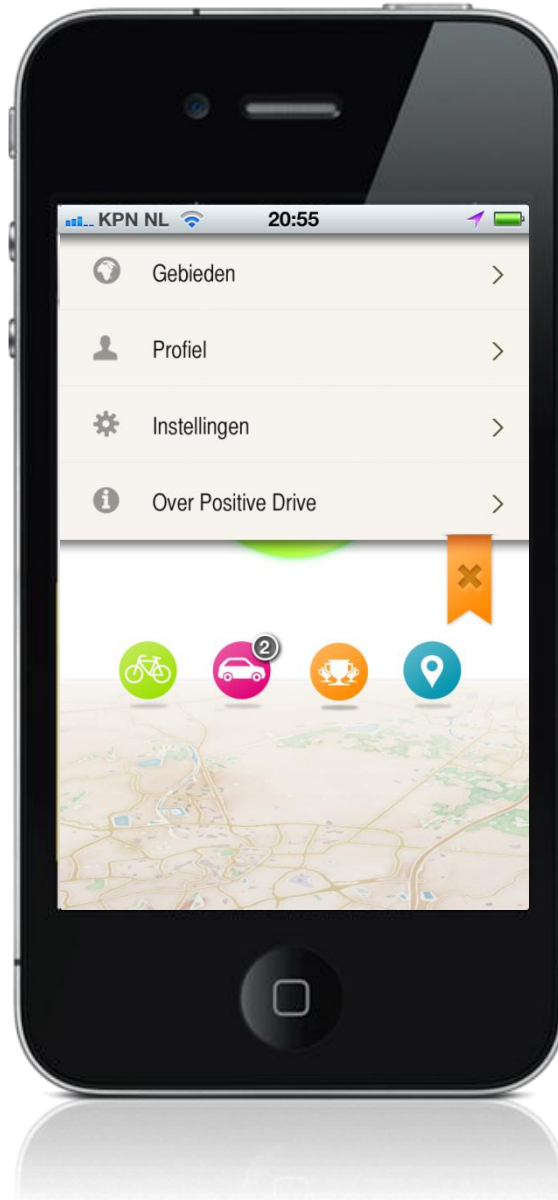
Positive Drives



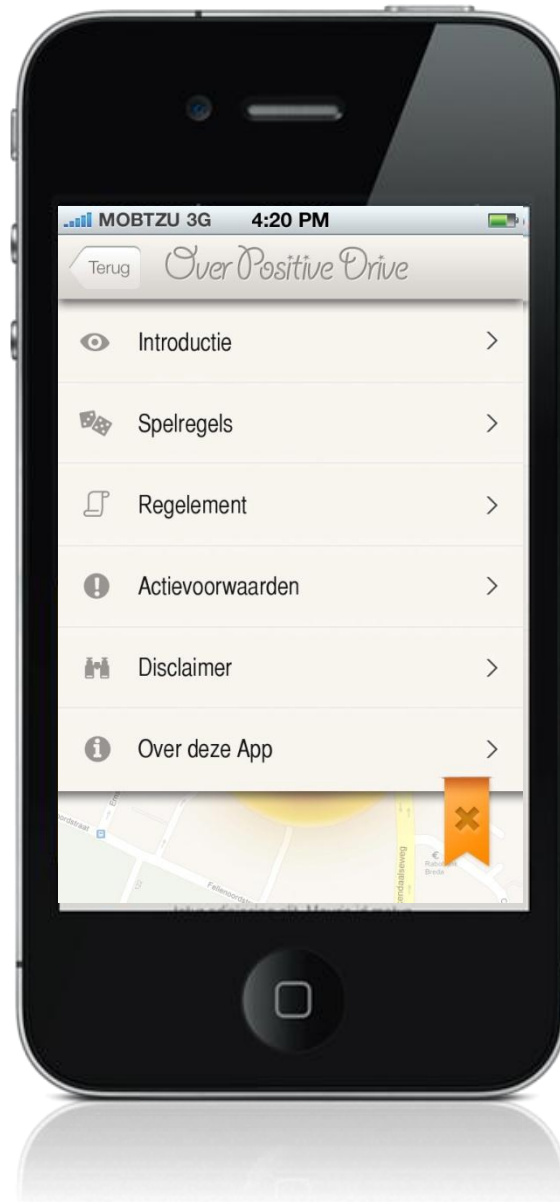
breda badges



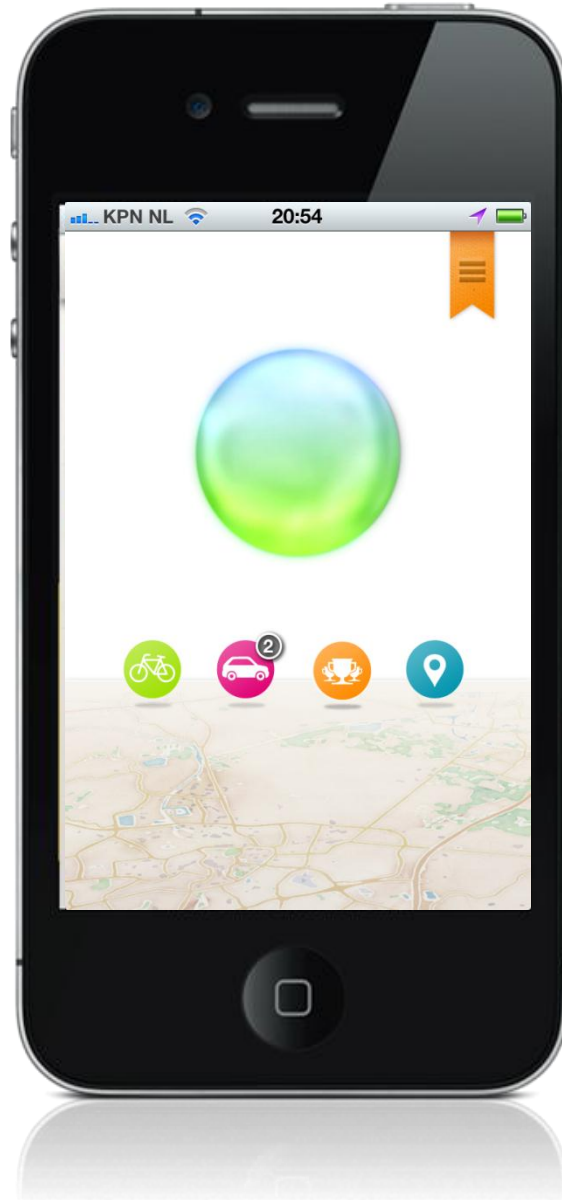
menu



regels



home





positive drive

test Breda




Beta testing iOS app in Breda

- voorzichtige eerste release
- ca. 500 downloads en 250 gebruikers
- al ruim 50 verbeteringen doorgevoerd
- android versie in volle ontwikkeling
- data verzamel voor eerste analyses
- optimaliseren en opschalen

So far... so good

- grote bereidheid tot innovatie Breda
- enthousiast ontvangen
 - publiek, overheid, zakenwereld, pers.
- grote animo onder retailers
- geweldig stuk techniek
- veel data
- veel interesse vanuit (buiten) land



- 
- technische realisatie erg complex
 - App moet “perfect zijn”
 - innovatie moeilijk te plannen
 - belangrijk om campagne te blijven voeren voor (blijvend) gebruik
 - publiciteit onontbeerlijk
 - Campagne management cruciaal

So far

take away



- innovatie en verandering m.b.t. mobiliteit doet pijn
 - Maar is noodzakelijk
- belonen neemt toe in belang
- rol van consument in de oplossing is cruciaal
- mobile als tool is niet meer weg te denken
- private partijen zijn zeker wel geïnteresseerd

Next...

- analyseren, optimaliseren, opschalen
- wij zijn net zo benieuwd naar de cijfers als jullie...



Roelant Reizevoort
roelant@ijsbergconsultants.nl



1-st results beta testing

- 487 downloads.
 - 53 in buitenland
 - 63% uit Breda en omgeving
- 257 actieve gebruikers.
 - daling gedurende de weken
- 48 kleine bug's.
- 2 grote (o.a. iOS 6).
- nieuwe release in store.

1-st results beta testing



- 76% van de ritten zijn binnen de snelheid
- hogere score bij scholen.
- start vaak harder
- moeilijker naar mate snelheid lager
- verbetering gedurende de tijd (nog niet representatief)
- gem 9 verplaatsingen in de week
 - meeste per fiets