



**75% der zurückgelegten Kilometer
in der Schweiz werden mit
dem Auto gefahren.**

Melde Dich jetzt bei GoEco! an und lerne
wie Du nachhaltiger und mit mehr
Spass unterwegs sein kannst.

GoEco!
www.goeco-project.ch

The smartphone screen displays the GoEco app interface with the following data:
- Time: 12:34 AM, Battery: 100%
- Tabs: PROFILE, REPORTS, REFERENCE DATA
- User: Francesca
- THIS WEEK: 01:40 h TRAVELLED TIME
- 0.3 kWh ENERGY CONSUMPTION
- 2 g CO₂ EMISSIONS
- GOALS ACHIEVEMENT

GoEco!

Kick-off Konferenz

GoEco! Team

ETH zürich



Prof. Dr. Martin Raubal

Scuola universitaria professionale
della Svizzera italiana

SUPSI



Dr. Roman Rudel



Dominik Bucher



Dr. Paul Weiser



Francesca Cellina



Programm

Vorstellung <i>GoEco!</i>	10:00 – 10:20
Präsentation App-Prototyp	10:20 – 10:25
Projektpartner Tessin via Skype	10:25 – 10:30
Zeit für Fragen	10:30 – 10:40
Apéro mit Gelegenheit zur Diskussion	10:40 – ...



Quelle: Colourbox / Eigenmontage

Mobilität in der Schweiz heute

- 1/3 des Energieverbrauchs fällt auf den Verkehr.
- 75% der zurückgelegten km werden mit privaten motorisierten Fahrzeugen gefahren.
- Die Hälfte dieser Fahrten < 10 min.



Blick vom Uetliberg (awel.zh.ch)

Zeit für eine Veränderung

- Es gibt eine Vielzahl alternativer und umweltfreundlicher Mobilitätsoptionen,
- Viele Leute wissen aber nicht, wo und wie sie ihr Mobilitätsverhalten am besten optimieren können.



GoEco! – Was Nutzer erhalten

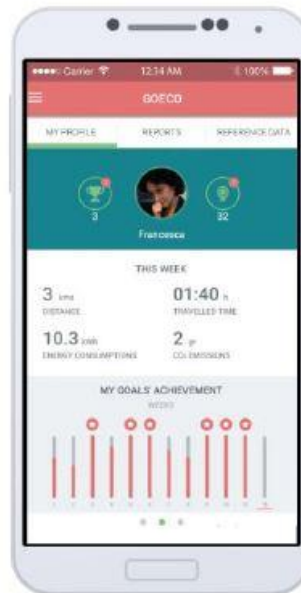
- Ausführliche Berichte über das Mobilitätsverhalten
- Vorschläge für alternative Routen u. Berechnung von Energieeinsparungsmöglichkeiten
- Spielerische und herausfordernde Atmosphäre



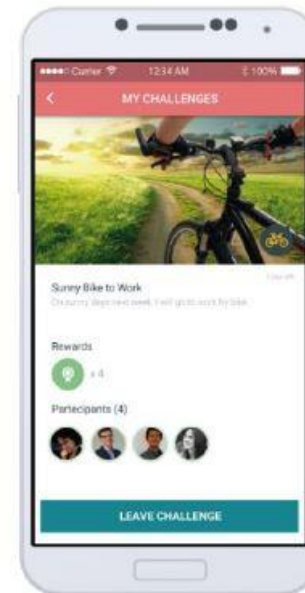
Aufzeigen von tatsächlichen
und alternativen Routen



Detaillierte Berichte
über Mobilitätsverhalten

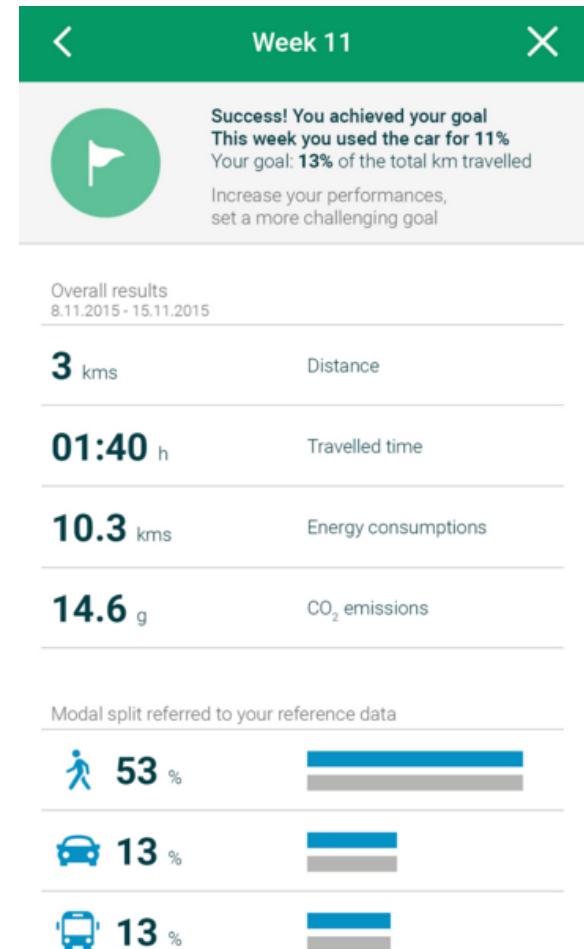


Herausforderungen
à la «bike to work»



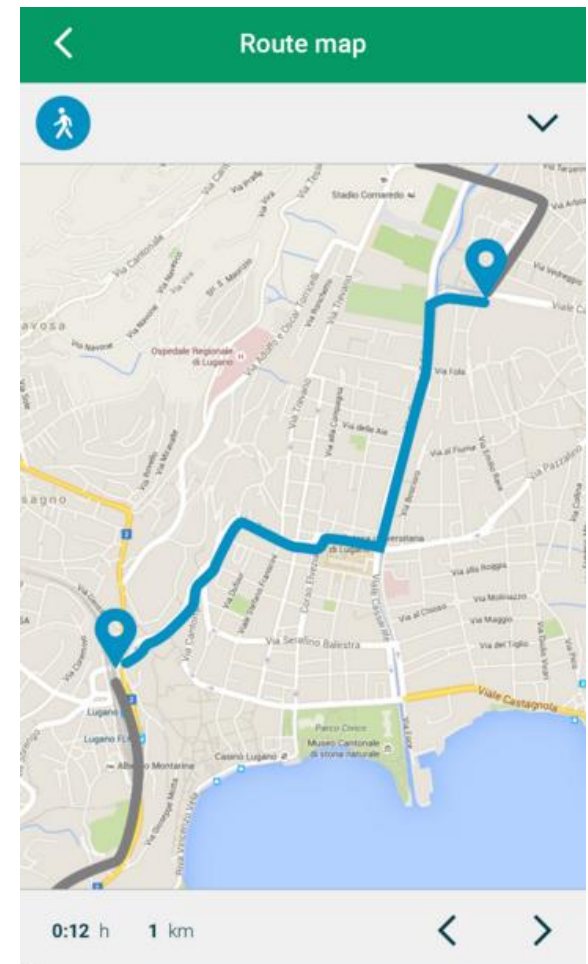
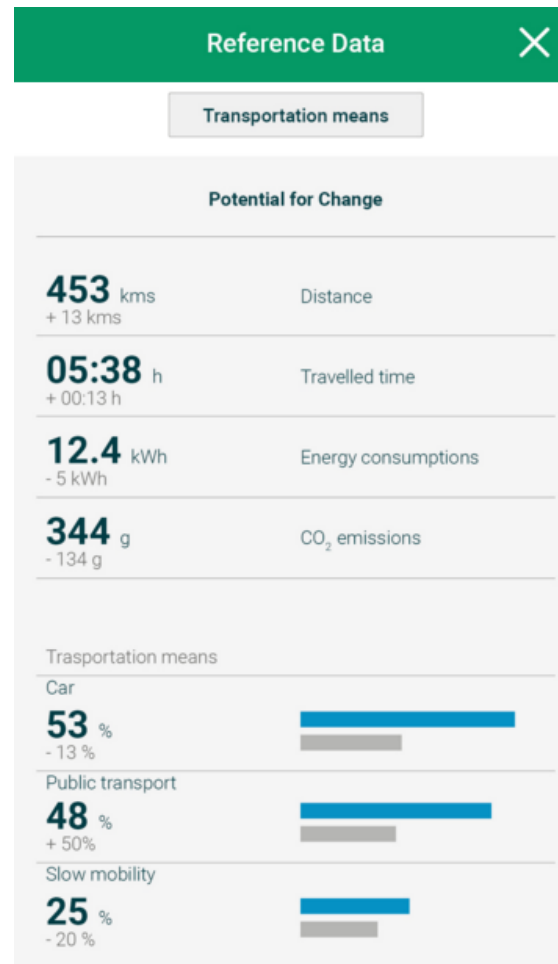
Ausführliche Berichte über das Mobilitätsverhalten

- Aufschlüsselung der benutzten Transportmittel nach Zeiten, Distanzen und Energieverbrauch
- Aufzeigen von Veränderungen in eigenem Verhalten
- Sowohl «In-App» als auch als PDF-Report nach Tracking-Phase



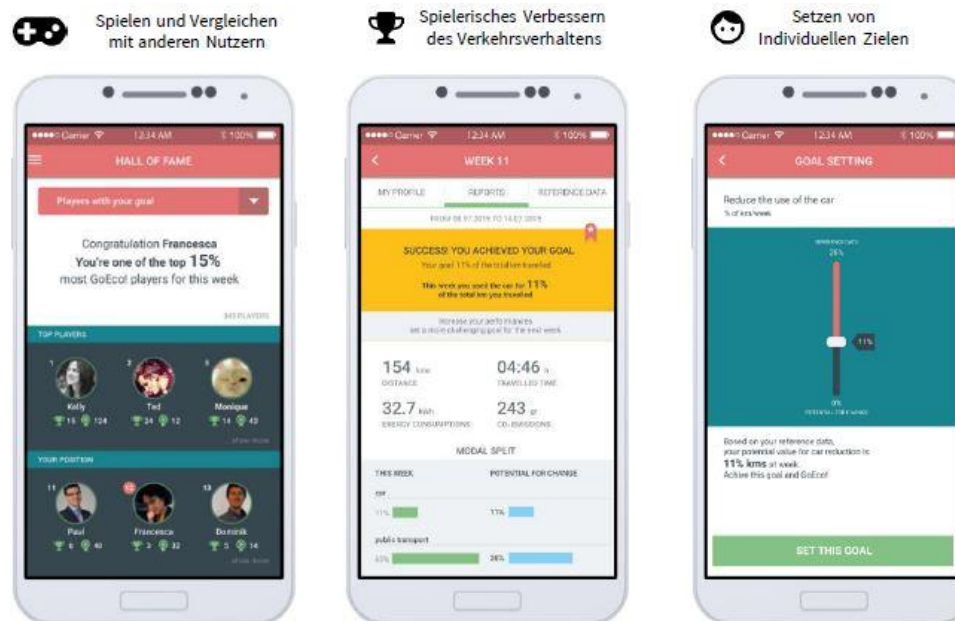
Vorschläge für Einsparungen

- Sowohl in Absolutwerten,
- als auch als konkrete Vorschläge für alternative Routen



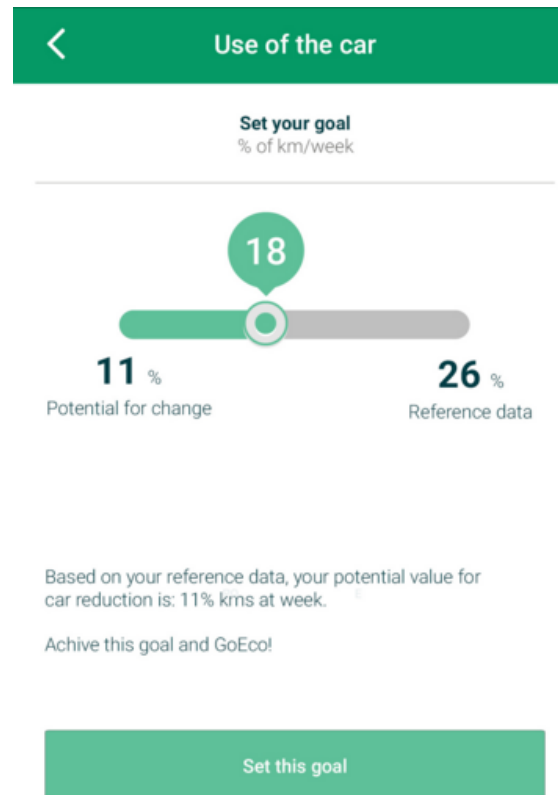
Spielerisch zu mehr Nachhaltigkeit

- GoEco! erlaubt eigene Ziele zu definieren
- Motivation durch Spielelemente:
 - Herausforderungen, Punkte, Ranglisten



Ziele und Herausforderungen

- GoEco! gibt Vorschläge für realistische Ziele
- Herausforderungen gibt es individuell und in Gruppen

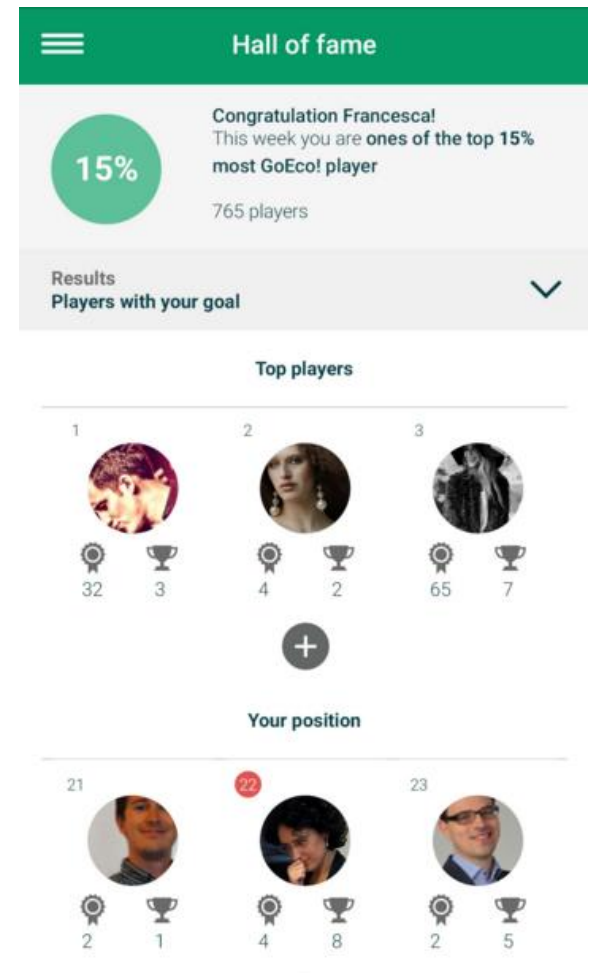
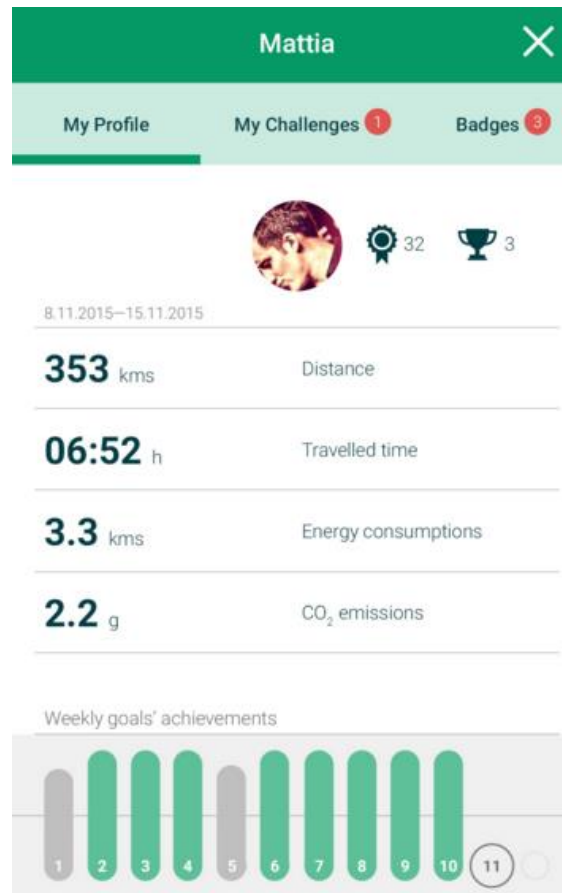


The screenshot shows the 'Challenges' screen. At the top, there is a green header with a menu icon and the title 'Challenges'. Below the header, there are two tabs: 'My Challenges' and 'All Challenges'. Below the tabs, there is a list of challenges. Each challenge has a small icon, a title, a description, and a time remaining.

Challenge name	description	two lines	5 days left
#1 Professional Travel	Try alternative route		
Eco-Shopping	From today I will use public transport to go to the supermarket		2 days left
Increase Public Transport	for 3 weeks I will use public transportation		10 days left
Sunny bike to work	On sunny days I will go to work by bike		15 days left

Interaktion mit anderen Spielern

- Zeigt, wer Ziele erreicht hat, und
- wer erfolgreich Herausforderungen gelöst hat



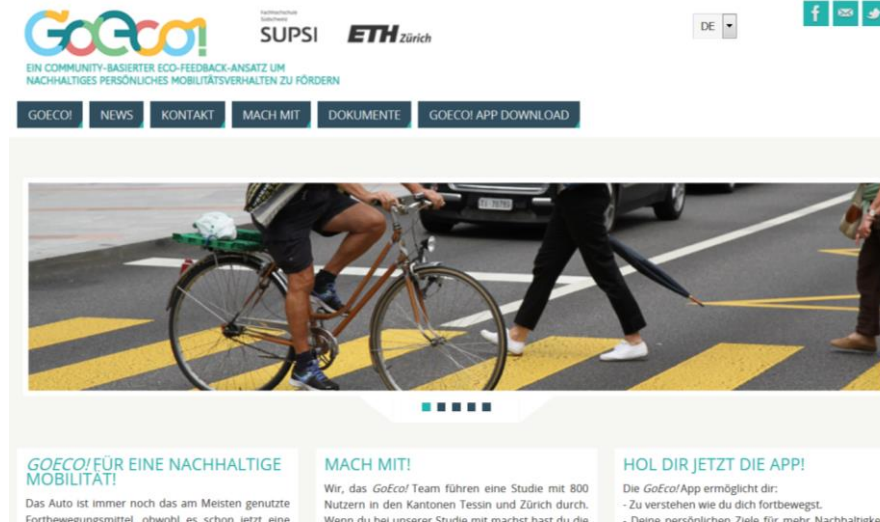
Das «Citizen Science» Projekt GoEco!

Lassen sich Personen durch soziale Interaktion und Feedback davon überzeugen, vermehrt umweltschonende Alternativen zu wählen?

- Keine klassische Sensibilisierung
- Unser Ansatz:
 - **Direkte Vergleiche** mit anderen Teilnehmern
 - Selbstbestimmte **Zielsetzungen**
 - **Spielemente** als Belohnung und Motivation (Gamification)

Anmelden und Mitmachen

- Gesucht sind 800 Personen aus den Kantonen Tessin und Zürich die GoEco! gerne über einen Zeitraum von einem Jahr ausprobieren möchten
- Anmeldung unter www.goeco-project.ch



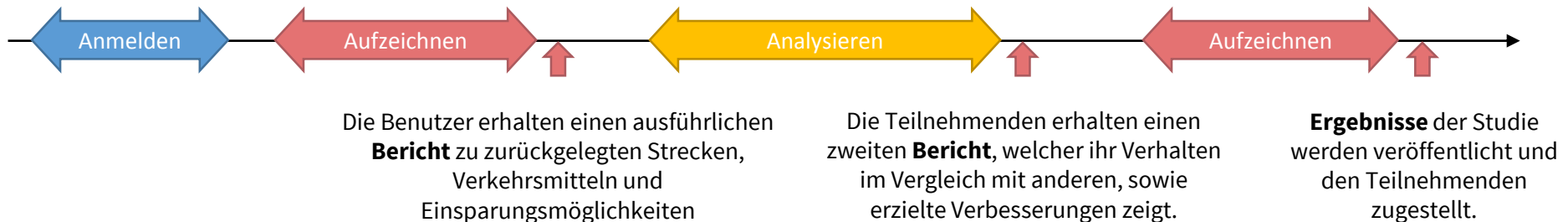
Zeitplan der Studie

Januar – Februar 2016
Anmeldeperiode

März – Mai 2016
Die App zeichnet 30 Tage lang das Mobilitätsverhalten von Benutzern auf, sogenannte «**Baseline Data**»

September 2016 – Januar 2017
Teilnehmende (ausser Kontrollgruppe) benutzen die **voll funktionsfähige App**, welche «Gamification»-Elemente bietet

März – Mai 2017
App zeichnet im Hintergrund Mobilitätsverhalten auf, sodass **Langzeiteffekte** gemessen werden können



Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

