Slutrapport: Ökad användning av fastighetsknutna elcykelpooler

DRIVE SWEDEN

With support from

VINNOVA Sweden's Innovation Agency · Swedish Energy Agency · FORMAS · Strategic innovation programmes

This side is left empty when printing the document double sided.

Innehållsförteckning

Sammanfattning 4

English summary 5

Bakgrund 6

Projektupplägg 7

Syfte 7

Mål 7

Projektperiod 7

Partner 7

Metod och aktiviteter 8

Resultat 9

Slutsats, lärdomar och nästa steg 10

Spridning och publikationer 11

Sammanfattning

En kort sammanfattning av projektet på max en halv sida.

Projektet fick avbrytas på grund av det ekonomiska läget då Pedalink (Cykelpoolen) inte har medel för att implementera de gamification element som tagits fram. I projektet genomförde RISE en behovsanalys, konceptfas och en designfas, nästa steg hade varit att implementera gamification elementen för att börja testa med användare. Eftersom det inte implementerade kan vi inte säga något om effekterna/utfallet. I projektet genomförde RISE en behovsanalys då intervjuer genomfördes med Pedalinks användare för att förstå deras drivkrafter och vad som hindrade dem från att använda Pedalinks cyklar mer frekvent. De gav insikter till Pedalink om åtgärder de behövde ta tag i, vilket var väldigt värdefullt för dem. Baserat på behovsanalysen togs koncept/idéer på spelelement fram tillsammans med teamet på Pedalink. Koncepten utvärderades sedan med potentiella cykelpoolsanvändare. I nästa steg togs design fram på spelelementen och hur de skulle kunna implementeras i Peadlinks app.

English summary

En kort sammanfattning på engelska. Max en halv sida

The project had to be canceled due to the financial situation as Pedalink (Cykelpoolen) does not have the funds to implement the developed gamification elements. In the project, RISE carried out a needs analysis, a concept phase, and a design phase, the next step would have been to implement the gamification elements to start testing with users. Since it was not implemented, we cannot say anything about the effects/outcome. In the project, RISE carried out a needs analysis when interviews were conducted with Pedalink's users to understand their driving forces and what prevented them from using Pedalink's bikes more frequently. They provided insights to Pedalink about actions they needed to take, which was very valuable to them. Based on the needs analysis, concepts/ideas for game elements were developed together with the team at Pedalink. The concepts were then evaluated with potential cycle pool users. In the next step, the game elements were designed, and how they could be implemented in Peadlink's app

Bakgrund

Beskriv kortfattat: varför initierades projektet? Vilka var utmaningarna och behoven? Hur bidrar projektet till Drive Swedens uppdrag?

Företaget Cykelpoolen Sverige AB, Cykelpoolen, erbjuder el- och lastcykelpooler. Bolaget medverkar i det här projektet med anledning av att fastighetsaktörerna som beställt och betalar för poolerna inte har kunskap eller intresse av att de boende i fastigheterna använder tillgängliga elcyklar. Detta medför att slutanvändarna användar elcyklarna i befintliga pooler i mindre utsträckning än förväntat. Således kan inte Cykelpoolen säkerställa en hållbar affärsmodell baserat enbart på användarintäkter. För att möjliggöra det skifte som kommunerna eftersträvar behövs därför nya lösningar som bidrar till att öka elcykelpoolernas konkurrenskraft gentemot privatbilism. Två viktiga komponenter i det arbetet är att öka användargraden och användarnas betalningsvilja. Med anledning av fastighetsaktörernas nuvarande kunskapsnivå om elcykelpooler skulle Cykelpoolen i ett kortsiktigt perspektiv kunna bortse från användargraden, eftersom de får betalt av fastighetsaktören oavsett användargrad. Cykelpoolens ambition är att vara en långsiktigt hållbar aktör på mobilitetsmarkanden och vill således ta ansvar för att verkligen skapa en förändring till hållbar mobilitet i städerna. Utöver det vill bolaget utveckla en långsiktigt hållbar affärsmodell som i större utsträckning bygger på användarintäkter. Med en ökad användargrad kan elcykelpooler vara en attraktiv mobiltetslösning för fler fastighetsaktörer och slutanvändare. Då är användargraden den viktigaste nyckelfaktorn för att lyckas.

Projektupplägg

Syfte

Vad har syftet med projektet varit?

Syftet är att undersöka vilka funktioner som kan användas för att skapa en långvarigt hög användargrad av fastighetsknutna el- och lastcykelpooler och således hur affärsmodellen kan bli långsiktigt hållbar.

Mål

Beskriv projektmålen med utgångspunkt i projektansökan. Om målen har ändrats förklara varför och vad ändringen innebär.

Målet är att utveckla tre prototyplösningar som kommer innehålla nudging eller gamification för att öka slutanvändandet av el- och lastcyklarna med 25%

Avgränsningar:

- Slutanvändadet ska ha i snitt ha ökat med 25%/användare från att testet går live till avslutat test.
- Projektet kommer genomföras i tre utvalda cykelpooler
- Lösningarna integreras i Cykelpoolens befintliga slutanvändarapp och testas med befintliga slutanvändare i valda pooler.
- Poolerna består av elcyklar och ellastcyklar och syftar till att ersätta bilresor. Cyklar med elmotorer möjliggör längre resor. Lastcyklar möjliggör större packmöjlighet, som underlättar vid transport av exempelvis dagligvaror eller barn .

Projektperiod

2022-01-01 - 2023-12-31

Partner

RISE Research Institutes of Sweden & Pedalink

Metod och aktiviteter

Beskriv projektmetod(er). Vilka aktiviteter har ni genomfört?

En enkät genomfördes av Pedalink där feedback angående deras tjänst samlades in. Resultaten från enkäten ledde till etablerandet av kontakt med användare, vilka sedan deltog i djupintervjuer. För att inkludera perspektivet från fastighetsägare som fatta beslut om att införskaffa cykelpoolen genomfördes en intervju med en kund. En intervju genomfördes även med en anställd på Pedalink som arbetar med installationen av cykelpoolerna. Dessa insikter kompletterades med fyra potentiella användare som valdes från olika socioekonomiska områden och åldersgrupper (26-40 år). Framöver rekommenderas intervjuer även med äldre användare, och användartester planeras för att inkludera denna målgrupp. För att sammanfatta insikterna och informera designprocessen skapades en user journey, en empathy map och ett affinity diagram. Dessa verktyg användes sedan som underlag för att prioritera designåtgärder baserade på användarbehov och önskemål.

Behovsanalys:
Enkät skapad av pedalink
Antal respondenter: 7
Intervjuade
2 stycken användare av pedalink
1 kund
1 intern - kontakt med användare
4 stycken potentiella användare

Konceptgenerering med gamification som design material:
- Samskapade idéern på gamification i en
workshop med Pedalink
- Visualiserade 10 gamification koncept
- Utvärdering av dom med 8 personer

Design:
- Skisser
- Förslag på UI

Implementering och test kunde inte genomföras då det det ekonomiska läget i världen ändrades och tyvärr kunde inte gamification lösningen implementeras i Pedalinks existerande app.

Resultat

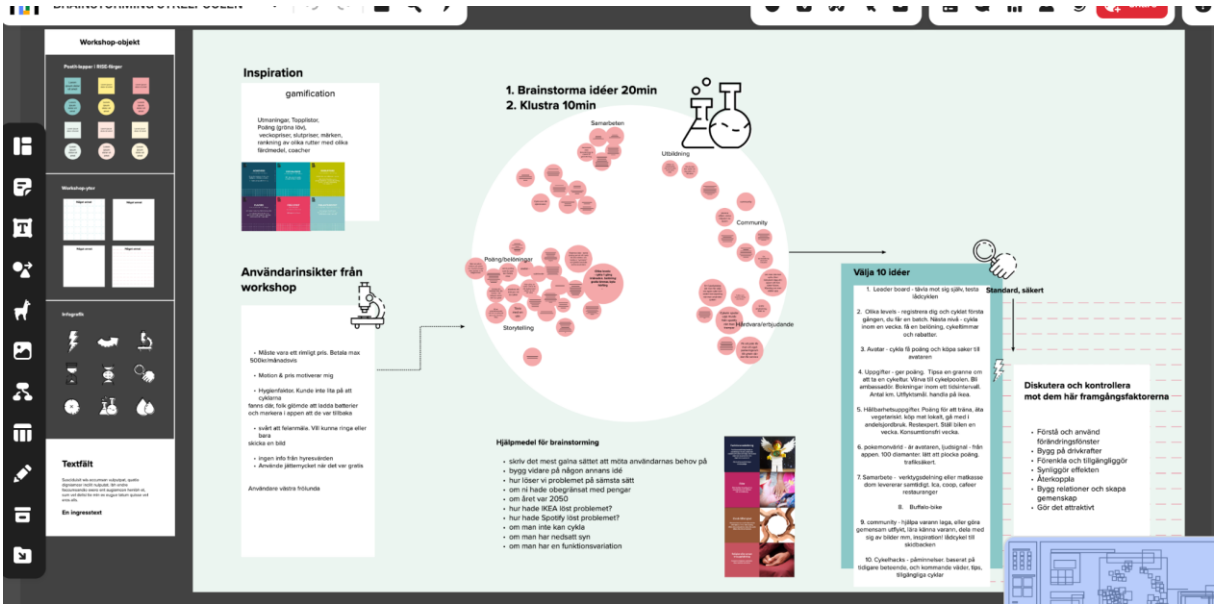
Beskriv projektresultaten och hur de bidrar till Drive Swedens vision.
Se webb: https://www.drivesweden.net/var-vision

Insikter att ta med sig om användarupplevelsen:

Yttrefaktorer: En användare upplevde att det var för smala vägar för en lådcykel i Linköping. I Stockholm innerstad finns det för många alternativ.
Helhetsupplevelse: Äldre ofta rädda att komma igång, även andra upplevde rädsla för just lådcyklarna. Hur snabbt går det, hur lätt är det att styra och vända. Upplevde ofta problem med upplåsning och låsning. Problem med dörrarna till förrådet då cykeln skulle tas ut och in. Användarna önskade andra betalningsalternativ än att betala efter varje användning, till exempel betala per dag eller månad. Kommunikation kring försäkring önskades då användarna upplevde en rädsla för vad händer om det händer något med cykeln.
Gamififcation: Hållbarhet ett plus men inte motivation, drivkraften är att kunna spara pengar. Vill få utmaningar som är för praktisk användning, inte bara för att åka runt och ha kul. Så som att ta cykeln och handla och få rabatt på den matbutiken.

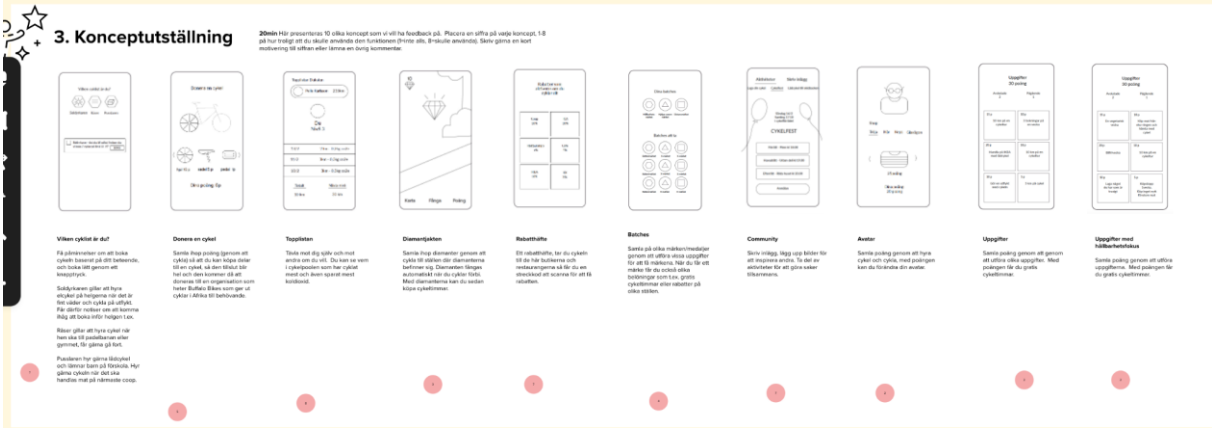
Koncept brainstorming

Tillsammans med alla på Pedalink (3 personer) brainstormade vi gamification koncept baserat på insikterna från behovsanalysen. Därefter prioriterade vi vilka 10 idéer som dem ville gå vidare med.

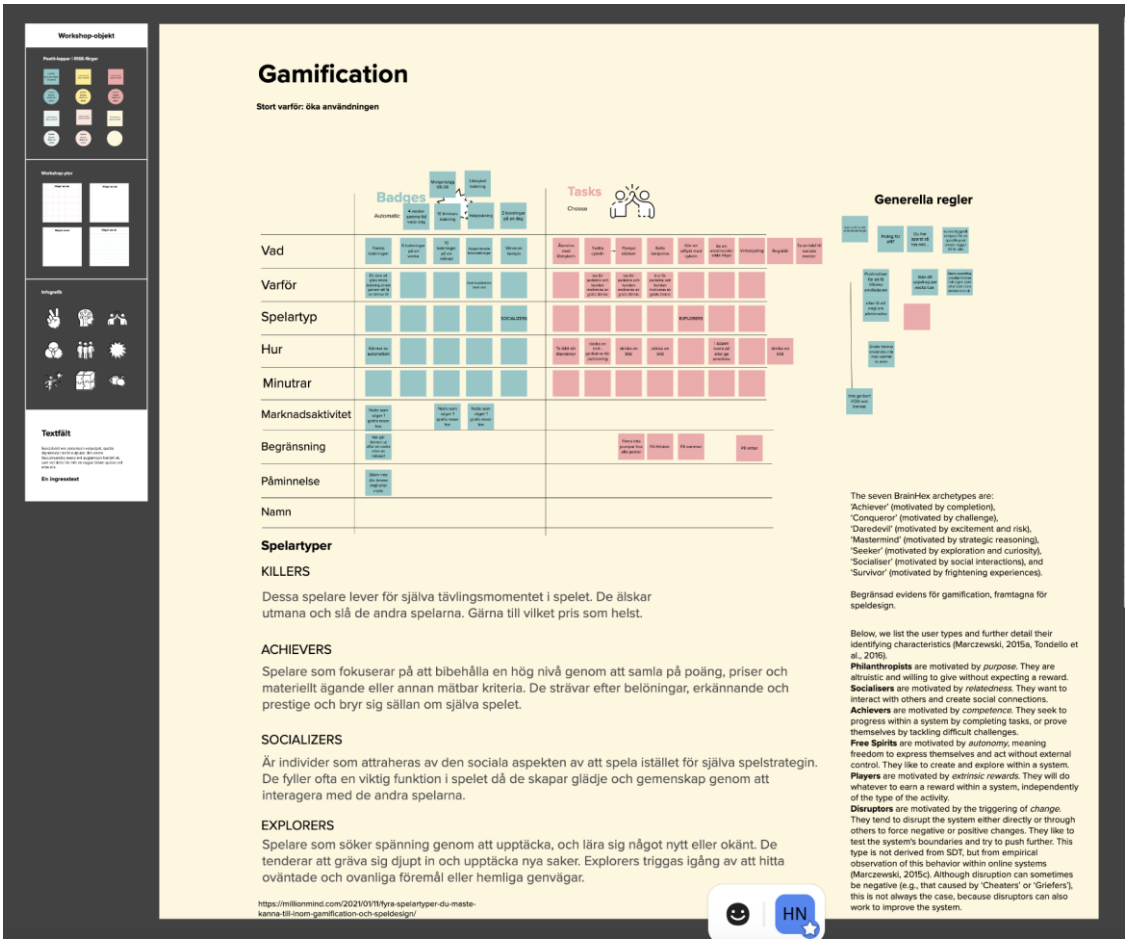


Topp 10 idéerna skissades fram och blev sen skisser på datorn men så enkla som möjligt för att användare som skullle utvärdera skisserna inte skulle fastna i detaljer utan fokusera på funktionen. De fick värdera koncepten på en skala från 1-8 hur troligt det var att det skulle

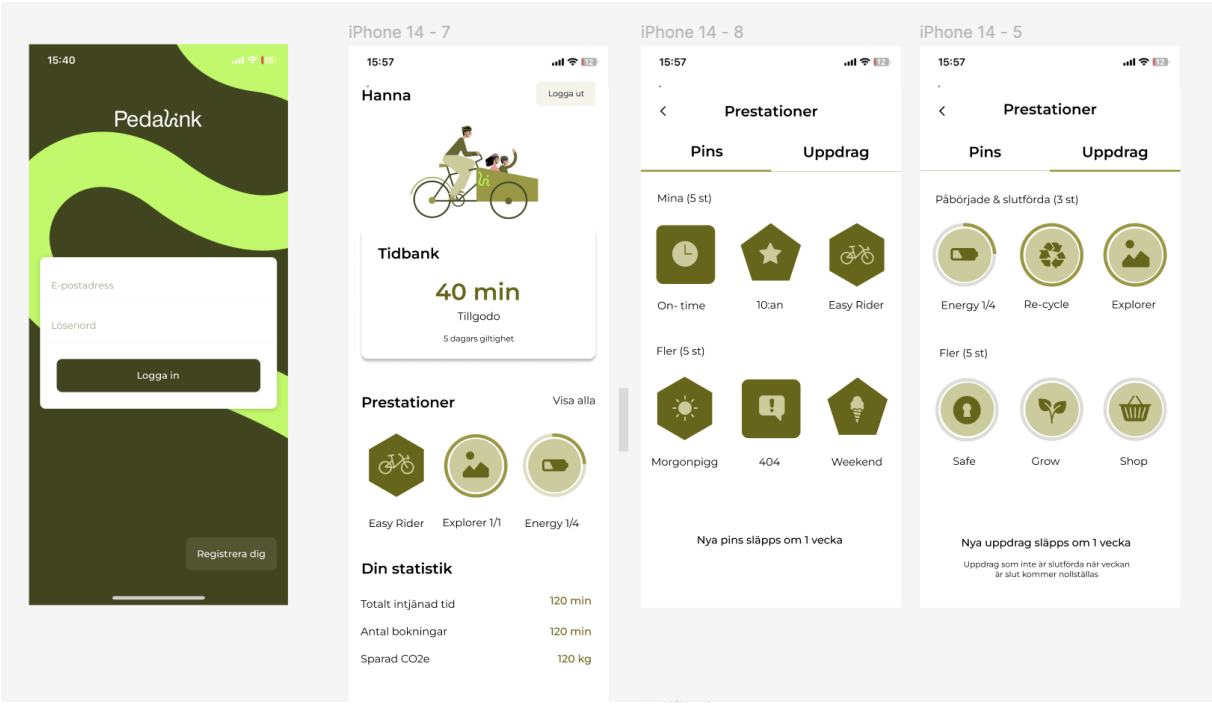
använda konceptet om det fanns i Pedalinks app och de var användare. 8 potentiella användare fick i ett teamsmöte jobba i den här Muralen. Idéerna som fick högt poäng var Topplistan, Batches och Uppgifter. * Idéerna i högre upplösning går att få på förfrågan.



Utifrån de tre populäraste idéerna skapades förslag på design som inkluderade de tre koncepten på ett eller annat sätt. Vi började med att försöka sätta en struktur för vilka olika spelelement som skulle finnas med.



Sedan togs UI-design fram.



Delar av gamifciation konceptet som togs fram har implementerast av en tredje part fast reviderade för att passa just deras lösning.

Det här projektet kopplar även till Drive Swedens vision:
- Tillämpa ny digital teknik så att användningen av fordon, gaturum och väginfrastruktur effektiviseras.
- Tillgänglighet till mobilitet och transport förbättras för individer och företag

Slutsats, lärdomar och nästa steg

Beskriv lärdomar och erfarenheter. Vilken potential har projektresultaten och vilka nästa steg behövs för att fortsätta utvecklingen?

Lärdomar från projektet handlar om användarens uppfattning och upplevelse av fastighetsknutna elcykelpooler. Viktiga hygienfaktorer som behöver vara på plats har inte varit på plats i vissa cykelpooler vilket har lett till att användaren inte har återkommit som kund.

Projektresultatet i form av de olika spelelementen som har tagits fram har stor potential att skapa förändring och få användare att cykla mer tror projektpartnern.
För att fortsätta utvecklingen behöver projektpartnern en investering för att kunna bekosta implementeringen.

Spridning och publikationer

Hur har resultaten spridits, eller hur kommer de att spridas? Lista eventuella publikationer som producerats under detta projekt.

- Resultat har spirits i Drive Sweden Forum.
- Inga pubikationer har publicerats

This is the back of the report and should be on it’s own page.

Drive Sweden är ett av regeringens sjutton strategiska innovationsprogram (SIP). Drive Sweden består av partners från akademi, industri och samhälle och tillsammans tar vi oss an utmaningarna kopplade till nästa generations mobilitetssystem för människor och varor. SIP-programmen finansieras av Vinnova, Formas och Energimyndigheten. Lindholmen Science Park AB är värd för Drive Sweden.