

Fieldlab

Verkeersveiligheid & Innovatie



Iedereen veilig over straat



Even voorstellen

- Rembert Sierksma
- Innovatie coördinator
- Verantwoordelijke voor het VVN Lab. De plek waar kennis samenkomt en innovaties ontstaan.
- Bijvoorbeeld de game Wheeliepop.
 - Uit onderzoek blijkt dat jongeren 18% van hun tijd op de fiets besteden aan hun smartphone. Voornamelijk Whatsapp en Snapchat.
 - Game ontwikkeld om het reageren op smartphone signalen tegen te gaan.
 - Methode uit de verslavingszorg.

Veilig Verkeer Nederland

- Al bijna 85 jaar een vereniging
- Beroeps- en vrijwilligers organisatie
- 30.000 vrijwilligers, verdeeld over meer dan 200 afdelingen
- Bekende producten: Bob, De scholen zijn weer begonnen, praktisch en theoretisch verkeersexamen.
- Minder bekende producten: Opfris cursus, , verkeerseducatielijn, etc.

Doel van de avond

- Inspireren met een breed scala aan innovaties.
- Gericht op gedragsverandering i.p.v. aanpassingen van de infrastructuur.

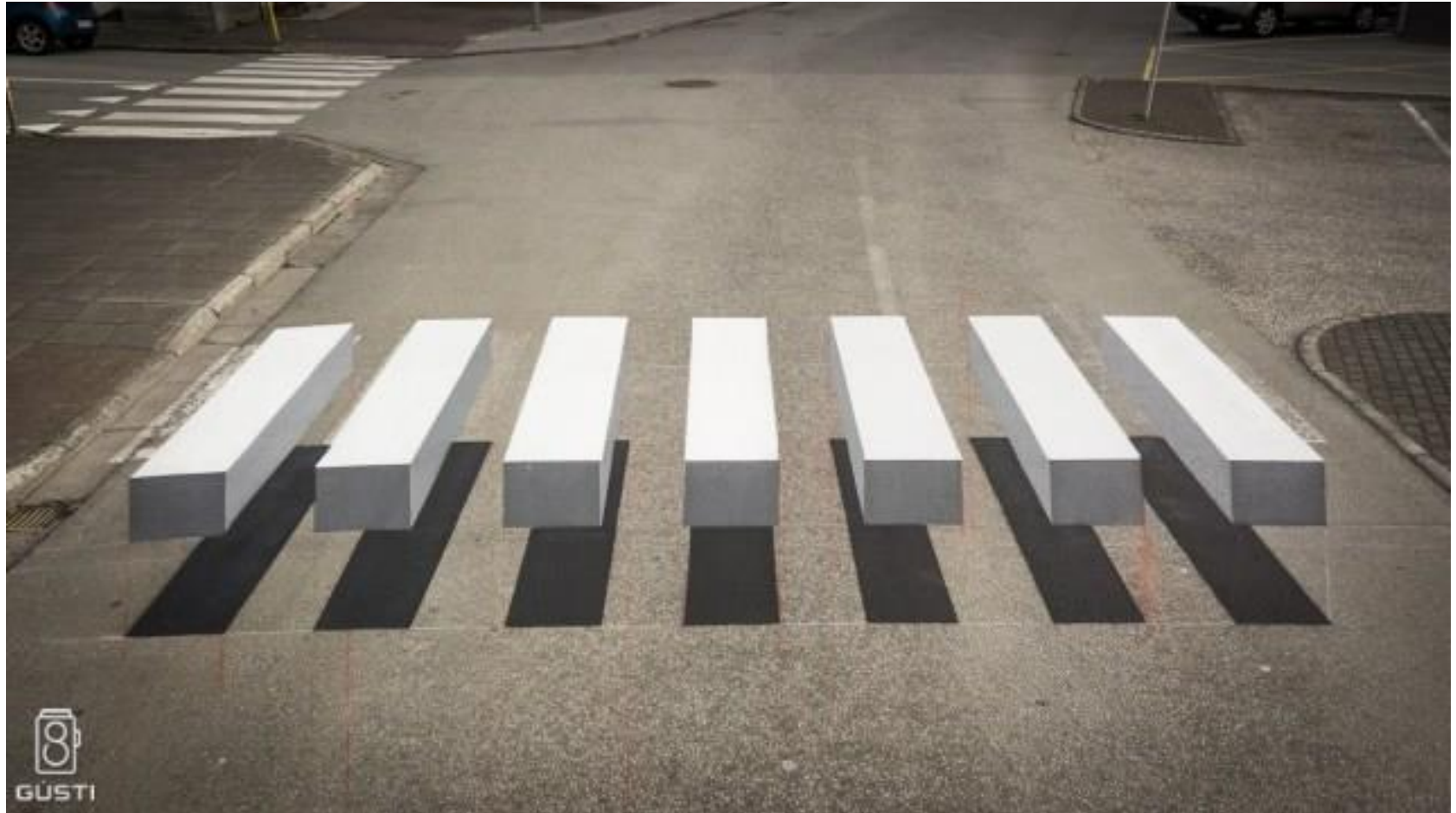
Bewust en onbewust

- Tabula Rasa, bureau voor gedragsverandering, stapte in de auto bij mensen en interviewde ze daarna. Wat viel op:
 - Ze dachten 30 km/u-borden te hebben gezien terwijl ze die in de praktijk hadden gemist
 - Ze dachten dat ze niet te hard reden in een woonwijk, maar deden dat in de praktijk wel
 - Ze dachten de limiet te kennen, maar dat bleek niet zo te zijn
- Kortom, te hard rijden gebeurt vaak onbewust en borden hebben een beperkte werking. De breedte van de weg bleek meer bepalend te zijn voor hoe hard men reed.

Speed lottery



3d street art



3d street art



3d street art



America the beautiful



Belijning



Nudging met duct tape



Dancing traffic light



Play Attention



Gamen tijdens het wachten



Dank voor uw aandacht!



Iedereen veilig over straat

VEILIGVERKEER