

Forschungsprojekt biscuit4all

Sustainable Behaviour Benefits
Communication and
Competency Building for All



Laufzeit:

Oktober 2022 – März 2024

Projektteam:

AIT Center for Technology Experience
BOSOO GmbH

Fachhochschule Wiener Neustadt Campus
Wieselburg

Image by phc.vector on Freepik

PROJEKTHINTERGRUND

Neue Technologien können dazu beitragen, den Lebensalltag nachhaltiger und einfacher zu gestalten. Oftmals erreichen vorhandene Tools und digitale Angebote Personen nicht, da spezifische Lebenssituationen und Bedürfnisse nicht genügend berücksichtigt werden. Faktoren wie Geschlecht, soziale Schicht und Alter spielen diesbezüglich allein und in Kombination eine wichtige Rolle, etwa bei Alltagsaktivitäten, beim Zugang zu Informationen, beim Mobilitätsverhalten oder finanziellen Möglichkeiten. Daher sollten diese Faktoren in der Entwicklung von Lösungen stärker berücksichtigt werden, damit Personen aus unterschiedlichen sozialen Zielgruppen erreicht und gleichwertiger unterstützt werden. Hier setzt das Projekt *biscuit4all* an.

PROJEKTZIELE

In *biscuit4all* werden unter Einbezug von Nutzer*innen und Stakeholder*innen **digitale Ansätze zur Unterstützung von nachhaltigen Verhaltensweisen** in den Bereichen Energie, Mobilität und Ernährung entwickelt. Der Fokus liegt dabei auf:

- ❖ **Kompetenzbildung**, durch die Nutzer*innen unterstützt werden, nachhaltige Verhaltensweisen zu erkennen und umzusetzen
- ❖ **Erfolgsvermittlung**, die unterschiedliche Werte und Motivationen anspricht, um erwünschtes Verhalten zu motivieren und erreichte Erfolge zielgruppenspezifisch kommuniziert

Bei der Entwicklung der Designlösungen wird insbesondere auf **gender- und diversitätssensitive Gestaltung** geachtet, um die Zugänglichkeit und Funktionalität der Ansätze für unterschiedliche soziale Zielgruppen zu gewährleisten und zu vermeiden, dass Personengruppen aus gesellschaftlichen Veränderungsprozessen ausgeschlossen werden. Basierend auf den entwickelten Lösungen wird ein **digitales Handbuch mit zielgruppenspezifischen Designempfehlungen** für Behavior Change Support Systeme in den Bereichen Energie, Mobilität und Ernährung gestaltet.

INHALTLICHE PROJEKTSCHRITTE

1. Literaturanalyse, Best-Practice-Analyse und Definition der Anwendungsfälle
2. Anforderungsanalyse mit Cultural Probing und Stakeholder*innen-Workshops
3. Co-Creation Workshops mit Nutzer*innen
4. Entwicklung von Designlösungen und Überarbeitung mit Stakeholder*innen
5. Online-Befragung zur Bewertung von Designlösungen und Zielgruppenableitung
6. Erstellung des digitalen Handbuchs

ANWENDUNGSBEISPIELE

Optimierung der User-Interfaces von Apps, die dabei User*innen unterstützen sollen:

- ❖ Energie in ihrem Zuhause sparsam und effizient zu nutzen
- ❖ klimafreundliche Verkehrsmittel zu wählen
- ❖ Ernährungsgewohnheiten klimabewusst zu verändern.