

Opdracht titel : Mobiliteitsprobleem HAN (voor co2 reductie)
Opdrachtgever : HAN Green Office (Fabian Berndsen)
Contactgegevens : Fabian.berndsen@han.nl
Geschikt voor ☐ CMD | ☐ Mobile | ☐ Web | ☐ Internet of Things

AANLEIDING_

Mobiliteit tussen de HAN Arnhem en HAN Nijmegen is de grootste bron van co2 uitstoot door medewerkers en studenten van de HAN. In het verleden is er een poging gedaan tot oplossingen om carpoolen te stimuleren. Deze is echter niet succesvol geweest. De issue lijkt hiermee van tafel te zijn. In het huidige klimaat van verduurzaming is dit echter weer volledig actueel en is er ongetwijfeld veel meer in mogelijk. De HAN Green Office is op zoek naar creatieve en praktische oplossingen voor het probleem.

PROBLEEM/ UITDAGING_

Er wordt gezocht naar een oplossing voor het mobiliteitsprobleem. Honderden medewerkers en studenten reizen dagelijks heen en weer tussen Nijmegen en Arnhem en doen dit veelal in hun eentje in de auto. Dit geldt natuurlijk ook voor woon-werk verkeer. Dit kan allemaal natuurlijk een stuk groener en schoner. Wat is er nodig om mensen zo ver te krijgen om bijvoorbeeld een auto te delen? Of te stimuleren tot een andere schonere vorm van vervoer?

RANDVOORWAARDEN_

De HAN Green Office is op zoek naar een praktische uitvoering van een oplossing. De bedoeling is om een werkend eindproduct af te leveren (dat eventueel slechts een kleine doorontwikkeling behoeft).

DOELGROEP_

Medewerkers en studenten van de HAN die reizen van, naar of tussen de HAN-locaties in de auto.

STAKEHOLDERS_

HAN Green Office en het HAN zwaartepunt Sustainable Energy and Environment (SEE).

DOELSTELLING VANUIT DE OPLEIDING_

Van alle minoropleidingen die betrokken zijn in het project dienen de kerncompetenties aan bod te komen. Studenten dienen zelf de beste oplossingsrichting te vinden op basis van onderzoeks- en ontwerpmethodieken. De CMD studenten richten zich over het algemeen op het ontwerpen van de oplossing gebaseerd op de wensen van de gebruiker. De ICT studenten richten zich op het aantonen van de technische haalbaarheid van de oplossing.

De studenten ontwikkelen een prototype voor een interactieve applicatie. Deze applicatie communiceert de inhoud op een zo boeiend mogelijke manier en gebruikt daarvoor verhaal- en/of game-achtige technieken. De te ontwikkelen applicatie moet interactief zijn, in die zin, dat het programma zich actief richt op het gedrag van de gebruiker. Op deze manier kan informatie verschillende gebruikersgroepen van bijvoorbeeld verschillende culturele achtergronden, belangstelling of overtuiging bereiken, maar houdt ook rekening met toegankelijkheid. Studenten dienen zelf de competenties aan te tonen die gesteld worden aan het vak wat ze op dat moment volgen. De competentie samenwerken geldt voor iedereen.

PLANNING 19/20 P2_

Ma 7 okt: Introductie van opdrachten aan studenten
Ma 4 nov: CMD studenten presenteren hun eerste concept ideeën op een markt, opdrachtgevers, docenten en studenten geven feedback.
Studenten bereiden project voor, maken kennis met elkaar, maken plan van aanpak

Ma 11 nov: Start project
Do 5 dec: Tussentijdse presentaties
Do 16 jan: Eindpresentaties
Week 3/4: Oplevering/ presentatie aan opdrachtgever