

Concepten genereren

In dit document ga ik concepten genereren voor onze Brabant water. Er zullen realistische maar ook minder realistische concepten voorkomen in dit document. De reden dat ik ook de minder realistische concepten in dit document zet is om in een creatieve flow te komen. Na het opstellen van al deze concepten voer ik de volgende stappen uit:

- 1) Concepten genereren
- 2) Concepten afstrepen
- 3) Concepten verder uitdenken

De vraag die ik bij elk concept in gedachten houd luidt als volgt:
“Hoe kan je mensen activeren om te besparen op waterverbruik?”

1^e concept - Competitie

- Eigen voordeel

App waarmee je maandelijkse waterverbruik wordt bijgehouden. Het werk als een competitie waarbij het winnende huishouden wint een waardebon t.w.v. €100 bol.com

Elke maand wordt de prijs opnieuw uitgereikt. Het waterverbruik wordt gemeten aan de hand van de waterstandmeter. Aan het begin van de maand moet je een foto maken van je waterstand meter en aan het eind v/d maand ook.

Feedback: Verder uitwerken

2^e concept – App: Bespaar water, voor later

Een app waarbij je een spaardoel hebt. Het enige wat je moet doen is de app downloaden en 2x per maand een foto maken van de waterstand. Een huishouden krijgt een verbruiksdoel mee gebaseerd op het aantal mensen in het huishouden. Als dit doel bereikt wordt krijgt het huishouden punten toegevoegd aan hun gebaseerd op hoe goed ze hebben bespaard (hoe minder hoe meer punten).

Door het opsparen van deze punten kunnen uiteindelijk prijzen verzilverd worden. We kunnen een hele brede categorie met prijzen toevoegen om ervoor te zorgen dat er voor iedereen wat interessants bijzit.

We willen de activatiedrempel zo laag mogelijk houden dus het enige wat de gebruiker hoeft te doen:

- 1) App installeren
- 2) 2x per maand een foto sturen van de watermeting (begin en eind van de week) (als slimme meters er zijn kan dit geautomatiseerd worden)

Op momenten van waternood extra punten?

3e concept – Game: meer waterbesparing = meer in-game valuta

Doelgroep: Kinderen

Omdat iedereen in Brabant impact heeft op het verbruik heb ook nagedacht om kinderen te motiveren op waterverbruik te letten. Als je de volgende generatie goed opvoed zal op lange termijn ook zeker winst te behalen zijn.

Voor kinderen is het interessant om op spelende wijze dingen te leren. Je zou een game kunnen maken waarbij het besparen van water centraal staat. Je zou elk thema kunnen pakken om het spel te maken. De hoofdlijn van het spel is als volgt: Hoe minder water je huishouden verbruikt, hoe meer progressie jij kan maken in het spel.

Neem als voorbeeld een boerderij als thema. Je kunt je boerderij verder uitbouwen; nieuwe dieren, nieuwe landbouwmachines etc. Deze kun je upgraden met een in-game valuta. Deze valuta is te verdienen op dagelijkse basis. De valuta is te verdienen door dagelijks een foto van je waterstandmeter te maken. Hiermee wordt het waterverbruik in huishoudens per dag bijgehouden. Op het moment dat er meer water bespaard is worden er dagelijks meer punten verdient waardoor de boerderij meer geupgrade kan worden.

Op deze manier laat je kinderen op een speelse manier bezig zijn met waterverbruik.

4e concept – App: Spaardoel omgerekend in geld

Een app waarbij je kan bijhouden hoeveel geld je hebt bespaard d.m.v. waterverbruik.

In de app staan verschillende methodes om water te besparen, ook wordt in de app aangegeven hoeveel water je bespaard door gebruik te maken van de gegeven methodes. Je kan aanvinken welke methodes jij gebruikt om water te besparen. De app rekent uit hoeveel geld je hebt bespaard door het gebruik van de waterbesparende methodes. Hiermee wordt in beeld gebracht wat het voor jou persoonlijk oplevert. Ook kun je in de app een spaardoel instellen.

5e concept – App: Rad van fortuin

Een app waarbij je waterverbruik per maand bijgehouden wordt. Je update je gegevens door een foto te maken van de waterstandmeter. Als je onder een bepaalde verbruikswaarde zit kan je aan een rad spinnen. Op dit rad kun je prijzen winnen (denk aan cadeaubonnen e.d.)

6e concept – App: To do list waterbesparen

Een app waarbij je een to-do list kan maken om water te besparen thuis. In de app wordt ook uitgerekend hoeveel liter water je hebt bespaard d.m.v. de spaarmethodes.

Conclusie

Na uitgebreid onderzoek en het genereren van concepten voor Brabant Water, zijn de volgende bevindingen naar voren gekomen:

Competitie: Het idee van een app waarin het waterverbruik wordt bijgehouden als een competitie, waarbij het winnende huishouden een waardebon kan winnen, heeft positieve feedback ontvangen

App: Bespaar water, voor later: Het concept van een app met een spaardoel en beloningssysteem op basis van waterbesparing is een veelbelovende benadering en kan verder worden uitgedacht en geïmplementeerd.

Game: meer waterbesparing = meer in-game valuta: Het idee om kinderen te motiveren om op een speelse manier bezig te zijn met waterbesparing door middel van een game heeft potentieel en kan worden ontwikkeld met verschillende thema's.

App: Spaardoel omgerekend in geld: Het idee van een app waarin gebruikers kunnen bijhouden hoeveel geld ze hebben bespaard door waterbesparing, samen met waterbesparende methoden en een spaardoel, kan verder worden uitgewerkt en geïmplementeerd.

App: Rad van fortuin: Het concept van een app waarbij prijzen kunnen worden gewonnen op basis van het waterverbruik, heeft mogelijkheden en kan worden verkend in de ontwikkeling.

App: To-do list waterbesparen: Het idee van een app met een to-do lijst om waterbesparende activiteiten thuis te stimuleren en het bijhouden van bespaarde liters water, kan verder worden ontwikkeld.

Deze concepten bieden diverse benaderingen om mensen te activeren en te motiveren om te besparen op waterverbruik. Verder onderzoek en implementatie zijn vereist om de meest effectieve oplossingen te bepalen en bij te dragen aan de doelstellingen van Brabant Water.