

# DiVOMO

Digitalisierung der touristischen Vor-Ort-Mobilität  
 Klimafreundliche Mobilität sichtbar,  
 einfach und erlebbar machen



## WICHTIGSTE ERKENNTNISSE DER STUDIEN



Gondelinterviews



VR-Experiment



Discrete Choice Experiment



Mystery-Guest-Studie



Gamification Studie

Kernerkenntnisse	Kernerkenntnisse	Kernerkenntnisse	Kernerkenntnisse	Kernerkenntnisse
Bequemlichkeit & Zeitersparnis entscheidend	Belohnung & Wohlbefinden wirken am stärksten	Wetter, Distanz, Kosten & Infrastruktur prägen die Wahl	Angebote sind digital oft schwer auffindbar	Wirkt besonders gut im Urlaubssetting
Taktung, Überfüllung, Ausrüstung sind häufig Hindernisse	Entscheidungen werden oft in Gruppen getroffen	App-Zwang wirkt abschreckend	Ausflugsziele sind selten mit nachhaltiger Anreise verknüpft	Im Alltag werden klare Informationen bevorzugt
<b>Praxisimpuls</b>	<b>Praxisimpuls</b>	<b>Praxisimpuls</b>	<b>Praxisimpuls</b>	<b>Praxisimpuls</b>
Angebote einfach & gut sichtbar kommunizieren	Vorteile emotional kommunizieren & gemeinsame Nutzung fördern	Einfache Systeme, sichere Wege & gute Infrastruktur priorisieren	Mobilität, Routen & Erlebnisse digital verknüpfen & leicht auffindbar machen	Gamification gezielt im Urlaub einsetzen (z.B. Challenges, Belohnungen)



### ZENTRALE ERKENNTNIS

Klimafreundliche Vor-Ort-Mobilität wird dann genutzt, wenn sie sichtbar, einfach zugänglich, verlässlich und als positives Urlaubserlebnis kommuniziert wird.