



## **Verwandte Beispiele aus der Praxis**

Gamification: DB Rad+ App (<https://www.mobilikon.de/praxisbeispiel/gamification-db-rad-app>)

Initiative RadKULTUR: Radverkehrskommunikation in Baden-Württemberg  
(<https://www.mobilikon.de/praxisbeispiel/initiative-radkultur-radverkehrskommunikation-baden-wuerttemberg>)

## **Weitere Hilfen zur Umsetzung**

Festlegung einer Marketing- und Kommunikationsstrategie  
(<https://www.mobilikon.de/umsetzungshilfe/festlegung-einer-marketing-und-kommunikationsstrategie>)

Mobilitätscoaching (<https://www.mobilikon.de/umsetzungshilfe/mobilitaetscoaching>)

Radverkehrskommunikation (<https://www.mobilikon.de/umsetzungshilfe/radverkehrskommunikation>)

## **Quellen**

Agora Verkehrswende, 2019: Neue Wege in der Verkehrswende. Impulse für Kommunikationskampagnen zum Behaviour Change. Zugriff: <https://www.agora-verkehrswende.de> [abgerufen am 04.01.2024].

Bundesministerium für Digitales und Verkehr (BMDV) (Hrsg.), 09.12.2019: Anreize zur Verhaltensänderung durch Gamification. Zugriff: <https://www.forschungsinformationssystem.de>, Mobilität und Verkehr, Verkehrsmanagement und -sicherheit, Verkehrsmanagement, Anreize zur Verhaltensänderung durch Gamification [abgerufen am 22.06.2023].