

## Social Train Travel

**What** De NMBS wil **sociale interactie in treinen stimuleren** door middel van twee concepten: **social features** en **experience wagons**. Dit omvat een digitaal platform dat reizigers verbindt, wayfinding-tools en een omgeving die socialiseren aanmoedigt.

**How** Dit wordt bereikt door de **implementatie van een digitaal platform** dat mensen verbindt, het gebruik van **wayfinding-tools** om reizigers te helpen elkaar te vinden, en door de **treinomgeving** aan te passen om sociale interactie te bevorderen.

**Why** Het doel is om het **socialiseren** in treinen te **bevorderen**. Door mensen met elkaar te verbinden, de treinreis aangenamer en comfortabeler te maken, een gevoel van veiligheid te creëren en wachttijden op te vullen.



## Social Train Travel NMBS



07

**TEAMcoach**  
 Gitte Van Hasselt  
 Margaux Van Linthoudt  
 Brent Van Camp  
 Robbe De Wit  
 Free Boulebercq

**TEAMmembers**  
 Annelien Verbiest  
 Jana Wazne  
 Lena Michiels  
 Marie Van Dun  
 Gavin Kerremans  
 Pip Verheijen  
 Phil Clerx

### Wayfinding

Volg de **oranje lijn** om de **sociale treinwagon** te bereiken, waar interactie en ontspanning samenkomen. De **kleurcode** is ook terug te vinden op de stoelen, met een subtiele oranje touch. Voor wie op zoek is naar rust, leidt de **blauwe lijn** naar de **stille zone**. Met deze kleurencodes en duidelijke lijnen maakt de NMBS het eenvoudig voor reizigers om hun weg te vinden in de trein.

### Interieur

Het interieur van de trein is zo ingericht dat de treinreiziger een **uitnodigend gevoel** krijgt als men de sociale wagon binnenstapt. De **warme oranje kleur**, de **comfortabele stoelen**, de **boekenkast** en de **interactieve elementen** zorgen voor een **open sfeer**. Verder zijn er ook tafels voorzien met een **ingewerkt spelbord**, zodat men bv. kan schaken. Daarnaast hangen er ook **interactieve borden** doorheen de sociale wagon om boodschappen achter te laten voor volgende reizigers. De aanwezigheid van interactieve elementen zoals spelborden, op de tafel gedrukt, en een gevarieerde boekenkast bevordert niet alleen de ontspanning, maar biedt ook mogelijkheden voor **spontane ontmoetingen** en **diepgaande gesprekken**. De NMBS biedt ook gevarieerde spelsuggesties aan de treinreizigers om de reistijd te verkorten door met elkaar in contact te komen.

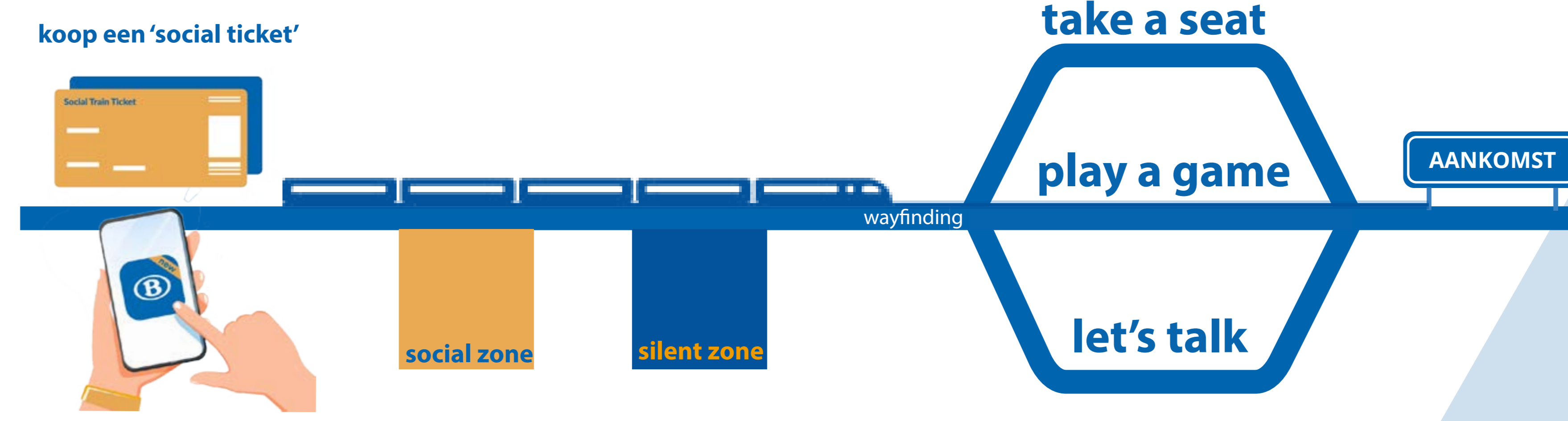
### Digital detox

De digital detox zone **moedigt aan** om **persoonlijke interacties** aan te gaan en **echte verbindingen** te leggen met medereizigers. Dooreen omgeving te creëren die bevorderlijk is voor **face-to-face communicatie** en het **delen van ervaringen**, kunnen mensen sociale vaardigheden verbeteren, een gevoel van gemeenschap opbouwen en mogelijk zelfs nieuwe vriendschappen sluiten. Dit kan leiden tot een meer vervullende en **verrijkende reiservaring**, waarbij mensen zich minder afhankelijk voelen van digitale technologieën en meer openstaan voor echte menselijke connecties.

### NMBS spel suggesties

Enkele suggesties voor spelletjes op de trein zijn **laagdrempelige gezelschapspelletjes** op papier, de tafeltjes die dienst doen als spelbord of de **digitale game hall** van de Digital Social Corner.

Daarnaast kan de NMBS ook **DIY spelletjes** aanbieden die eenvoudig zelf te personaliseren zijn.



exploring Emily



sociable Sarah

**INNOVATIEWEEK 2024**  
 11 - 15 MAART

Departement Productontwikkeling  
 FOW - Universiteit Antwerpen



**BEOORDEEL  
 DIT PROJECT**  
 tot 18:00



## Introductie

Tijdens dit project transformeren we treinreizen tot meer dan alleen het bereiken van een bestemming: ons doel is om reizen te verheffen tot  **sociaal verrijkende ervaringen**, waarbij elke reis een kans biedt voor betekenisvolle interacties, gedeelde ervaringen en het opbouwen van nieuwe verbindingen. In een tijd waarin treinreizen vaak als een individuele activiteit wordt gezien, willen wij een cultuur van 'sociaal trainen' aanmoedigen. Daarom richten we ons met name op **recreatieve reizen**, die meestal plaatsvinden tijdens **rustigere periodes**, zoals **in het weekend**. Door middel van innovatieve ideeën en samenwerking streven we naar een toekomst waar elke passagier niet alleen reist, maar ook **connecties maakt** en **waardevolle herinneringen creëert** onderweg.

## Veiligheid

Na uitgebreid onderzoek en feedback van gebruikers, hebben we vastgesteld dat veiligheid **een van de belangrijkste zorgen** van onze passagiers is tijdens treinreizen. Tijdens een gebruikersverificatie in Antwerpen-Centraal was dit het **belangrijkste struikelblok**.

Met de volgende innovatieve functies streven we ernaar om treinreizen niet alleen sociaal, maar ook veilig en geruuststellend te maken voor al onze passagiers.

### SafePal

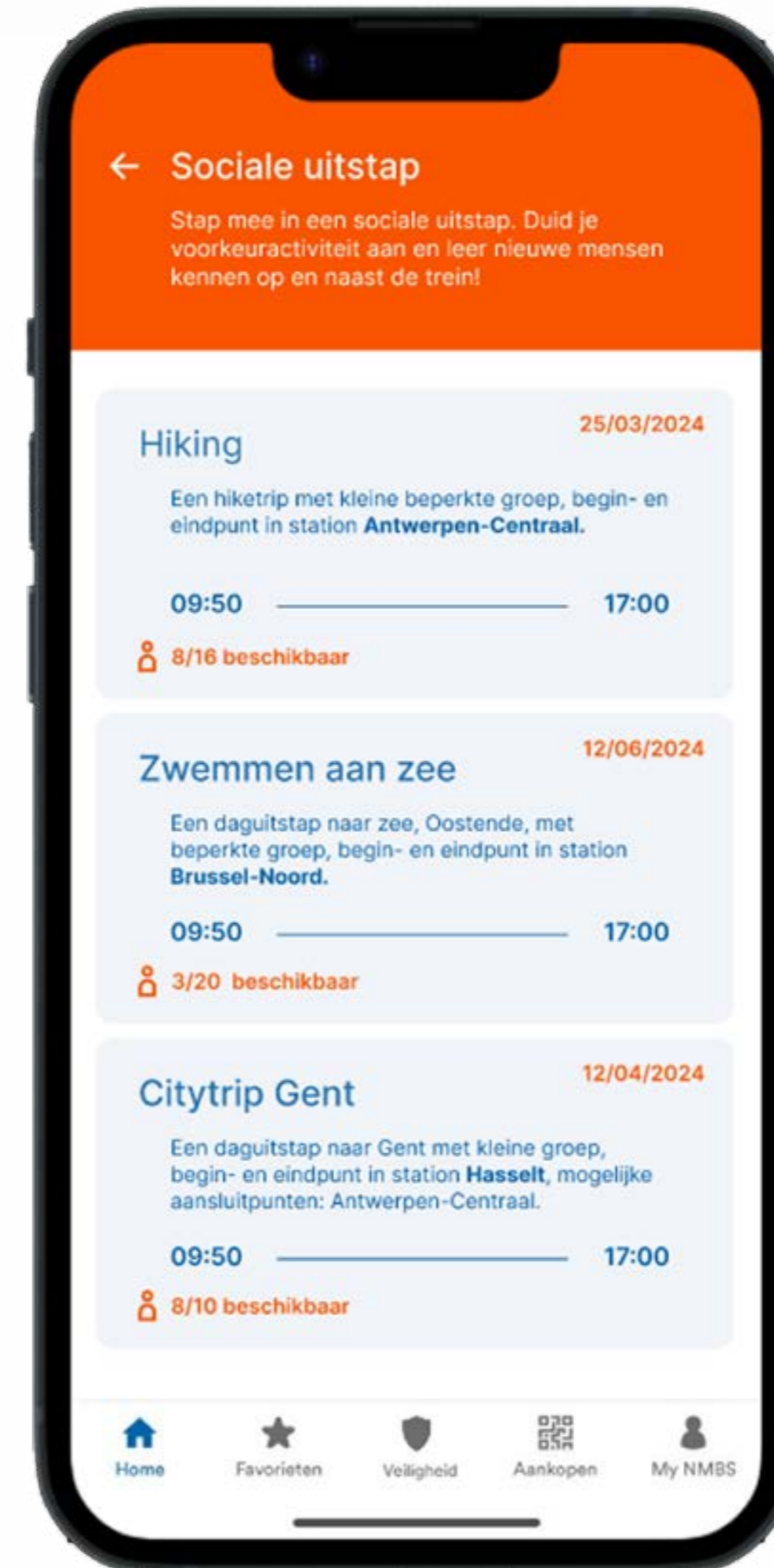
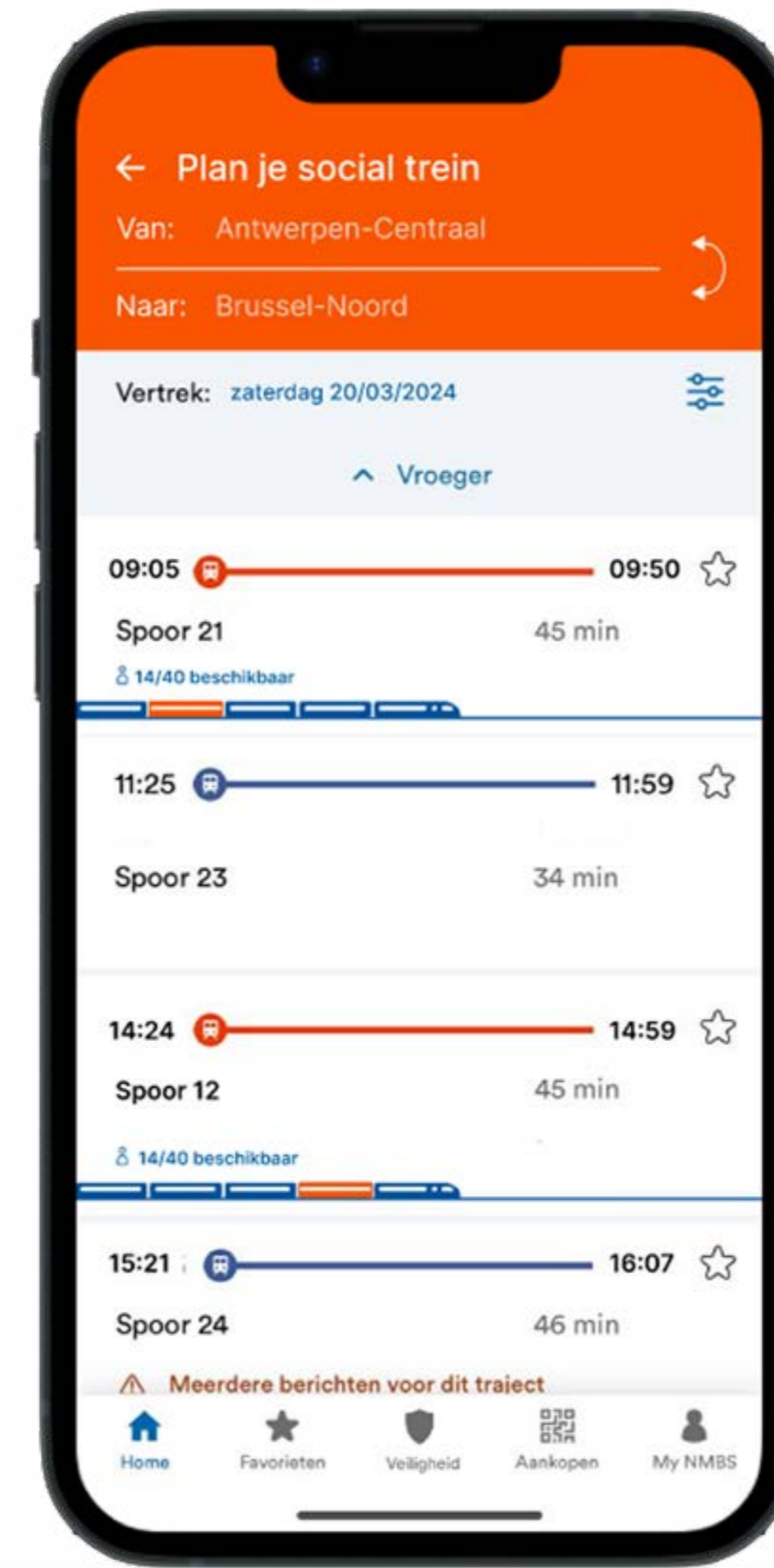
Na het horen van de behoeften van onze passagiers hebben we SafePal ontwikkeld, een baanbrekende functie waarmee gebruikers **zichzelf laagdrempelig** kunnen **aanbieden als veilige havens voor anderen** die zich onveilig voelen tijdens hun reis. Dit simpelweg een groen scherm te tonen, kunnen SafePals anderen laten weten dat ze beschikbaar zijn om te helpen wanneer dat nodig is. Deze functie bevordert niet alleen een **gevoel van gemeenschap onder passagiers**, maar zorgt er ook voor dat niemand zich alleen of onveilig hoeft te voelen tijdens het reizen.

### SOS-Knop

De behoefte aan **directe hulp in noodsituaties** is een zorg die we serieus nemen. Daarom introduceren we de SOS-knop, waarmee gebruikers die zich **onveilig voelen** in staat zijn om dit **discreet** aan omstanders te laten weten. Met een eenvoudige druk op de knop kunnen passagiers een signaal uitzenden naar anderen in de buurt, waardoor ze weten dat ze hulp nodig hebben. Deze directe communicatiemogelijkheid biedt een snelle en effectieve manier om **hulp te vragen** aan medereizigers of treinpersoneel.

### SafeZone

Tot slot hebben we de SafeZone geïntroduceerd, een unieke functie die passagiers in staat stelt om **snel en eenvoudig** de veiligste locaties in de trein te vinden. Door een **QR-code** te scannen in de wagon, kunnen reizigers zien waar ze zich bevinden en waar de **veilige zone** in de trein is, **dichter bij de conducteur en de bestuurder**. Deze functie biedt gemoedsrust en helpt passagiers om te navigeren door de treinomgeving op een veilige en georganiseerde manier.



## Social Train Travel NMBS



07

## Social Overlay

Er komt een **sociale overlay** in de app, een innovatieve functie die een **nieuwe dimensie toevoegt aan de treinreiservaring**. Door simpelweg de oranje vorm in de app te verschuiven, wordt een overlay geactiveerd die speciale sociale functies toevoegt aan de app. Het belangrijkste aspect van deze overlay is de **link naar de Social Trains**. Deze speciale treinen rijden **tijdens bepaalde momenten in het weekend** en bieden **sociale wagons** waar passagiers kunnen genieten van activiteiten zoals spelletjes spelen, boeken lezen, en meer. In het sociale gedeelte van de app kunnen gebruikers zien welke treinen deze sociale wagons hebben. Bij aankoop van een ticket met geactiveerde sociale features, kunnen passagiers worden begeleid naar de sociale wagon in de trein.

### Bijkomende sociale features

Naast de Social Trains biedt de sociale overlay nog meer mogelijkheden om sociale interactie te bevorderen. Zo is er een **gamehall** waar passagiers online spelletjes kunnen spelen tegen medereizigers. Bovendien zullen er in de treinen **fysieke spelletjes** zoals schaakborden beschikbaar zijn, elk met een **QR-code op de tafel**. Hierdoor kunnen passagiers **in de app aangeven** dat ze **op zoek zijn naar een tegenspeler**. Daarnaast biedt het sociale gedeelte van de app ook **voorgeplande sociale uitstappen** waar passagiers zich voor kunnen inschrijven. Dit biedt de mogelijkheid om nieuwe mensen te ontmoeten en samen leuke activiteiten te ondernemen tijdens hun treinreis. Met deze innovatieve functies streven we ernaar om treinreizen niet alleen efficiënt, maar ook sociaal en plezierig te maken voor al onze passagiers.

Overzicht sociale treinen op traject

Sociale uitstap

Game Hall

Check-In

INNOVATIEWEEK 2024

11 - 15 MAART

Departement Productontwikkeling  
FOW - Universiteit Antwerpen

Product design  
LUCA  
SCHOOL OF ARTS

BEOORDEEL  
DIT PROJECT  
tot 18:00

