

# OTOPIA

## Nieuwsbrief Digitale Simulaties

De nieuwsbrief  
van het Netwerk  
Digitale  
Simulaties

Nummer 22 • juni 2021 • [NDS@OTOPIA.eu](mailto:NDS@OTOPIA.eu) • eindredactie Ronald Christiaans

### Voorwoord van de voorzitter

Het zou mei worden maar het is uiteindelijk eind juni geworden. De laatste nieuwsbrief voor de zomer waarin we hopelijk weer grotendeels terug naar normaal zijn. Alhoewel, wat is normaal na Corona.... Maar met Corona ga ik jullie niet lastig vallen. Daar zijn anderen voor die daar veel meer over kunnen zeggen.

Wel een lekker korte nieuwsbrief of moet ik zeggen een teleurstellend korte nieuwsbrief? Er lijkt weinig animo om iets te plaatsen en dus zal de ambitie om 10 keer per jaar een nieuwsbrief uit te brengen bijgesteld moeten worden. Dat laat onverlet dat de drie artikelen in deze nieuwsbrief reuze interessant zijn.

En weet, ook in de herhaling, dat we jouw artikel nu ook als apart artikel op de site van het netwerk plaatsen. Je kunt dus eenvoudig jouw artikel met jouw netwerk delen.

Ik wens je veel leesplezier!

Ronald Christiaans

### Leeswijzer

In deze nieuwsbrief kun je de volgende artikelen terug vinden:

1. ***“Als je doet wat je altijd deed, krijg je wat je altijd kreeg.”***  
Virtual Reality is al een aantal jaar enorm in opkomst en is sinds de COVID-19 pandemie alleen meer meer aangejaagd binnen het veiligheidsdomein. Want waar een (groot) deel van de trainingen fysiek geen doorgang vonden, kon dat wel virtueel. Logisch dus dat daar tijdens eRIC op 18 en 19 mei 2022 weer volop aandacht voor is! Wat kun je zoal verwachten?  
Bekijk het artikel [hier](#) op de website.
2. ***HoloLens 2 in de ouderenzorg***  
De nieuwste Mixed Reality bril van Microsoft, genaamd de HoloLens 2, timmert al aardig aan de weg. Een van de meest gebruikte applicaties is Remote Assist, waarmee je geavanceerd kunt videobellen. Met name in de industrie, medische sector en offshore heeft dit al een grote impact op de manier van werken. Sinds december 2020 wordt de bril ook ingezet bij een regionaal project waarin 10 ouderenzorgorganisaties in de regio Gooi & Vechtstreek en Almere participeren.  
Bekijk het artikel [hier](#) op de website.

### 3. **Alpha Lions game**

Op 9 en 10 juni 2021 speelden 60 I-trainees van de Rijksoverheid (lichting 4, ICT, Data en Cyber) de online game Alpha Lions vol. 4 – The Warriors Within! Lees hier het resultaat. Bekijk het artikel [hier](#) op de website.

## 1. **“Als je doet wat je altijd deed, krijg je wat je altijd kreeg.”**

*Door Boy Cornelissen, Vakbeurs eRIC*

Virtual Reality is al een aantal jaar enorm in opkomst en is sinds de COVID-19 pandemie alleen maar meer aangejaagd binnen het veiligheidsdomein. Want waar een (groot) deel van de trainingen fysiek geen doorgang vonden, kon dat wel virtueel. Logisch dus dat daar tijdens eRIC op 18 en 19 mei 2022 weer volop aandacht voor is! Wat kun je zoal verwachten?

Ronald Christiaans is vanuit het Landelijk Netwerk Digitale Simulaties nauw betrokken bij het VR-plein. “Het belang van de eRIC voor VR-ontwikkelaars binnen het veiligheidsdomein is ontzettend groot. Hier komen hulpverleners uit alle hoeken samen, op zoek naar de nieuwste ontwikkelingen. Zo ook op het gebied van VR, want alles wat je fysiek kunt oefenen, kun je gemakkelijk virtueel doen.”

De kracht van simulaties zit volgens Christiaans in de immersiviteit ervan. “Wat je doet in een simulatie blijft veel beter hangen dan wat je in een klas doet. Met name op het gebied van leren en ontwikkelen, want je simuleert met virtual reality namelijk een situatie die je in een klaslokaal niet kunt creëren. Innoveren op het gebied van leren en ontwikkelen draagt dan ook bij aan een hogere kwaliteit van optreden.

Het VR-plein en eRIC in het algemeen biedt ontwikkelaars van nieuwe technologie dus de kans om hun producten te tonen aan mogelijke toekomstige gebruikers. Daar kunnen ze aantonen hoe die immersiviteit gerealiseerd wordt door middel van een demo. “Door mensen VR, AR of 360 graden video te laten ervaren, creëer je een stuk bewustwording.”

Er zijn volgens Christiaans best nog wat bedrijven die volgens de traditionele manier lesgeven, maar ja, zo zegt hij, “Als je doet wat je altijd deed, krijg je wat je altijd kreeg. En wil je meer krijgen, dan zul je de stap moeten maken naar innovatie.”

Wat kun je als bezoeker van het VR-plein tijdens eRIC verwachten? “Het kunnen ervaren van verschillende virtual reality toepassingen, op gebied van zowel software als hardware. Dat zijn zowel 2D als 3D toepassingen. Het wordt een grote immersieve beleving. Als je dus binnen het veiligheidsdomein werkt en je van plan bent om met een nieuwe technologie als VR te gaan werken, of je werkt er al mee, dan moet je absoluut naar de eRIC komen en het VR-plein bezoeken. Hier zie je in één oogopslag de laatste ontwikkelingen op VR gebied.”



## 2. **HoloLens 2 in de ouderenzorg**

*Door Daniël Schinkel, Operationeel Directeur / Co-founder <http://www.velicus.nl/>*

De nieuwste Mixed Reality bril van Microsoft, genaamd de HoloLens 2, timmert al aardig aan de weg. Een van de meest gebruikte applicaties is Remote Assist, waarmee je geavanceerd kunt videobellen. Met name in de industrie, medische sector en offshore heeft dit al een grote impact op de manier van werken. Sinds december 2020 wordt de bril ook ingezet bij een regionaal project waarin 10 ouderenzorgorganisaties in de regio Gooi & Vechtstreek en Almere participeren.

Velicus is in samenwerking met deze zorgorganisaties gestart met het onderzoeken van verschillende toepassingen. Zo wordt bijvoorbeeld onderzocht of de Mixed Reality (MR) bril in combinatie met Remote Assist kan ondersteunen bij het beoordelen en behandelen van bewoners en cliënten. De zorgprofessional draagt de bril en kan contact leggen met een Specialist Ouderengeneeskunde, zodat diegene door de ogen van de zorgprofessional kan meekijken.

AR, VR, MR, XR... om gek van te worden al die termen! Benieuwd naar het verschil? Kijk dan naar deze korte [explainer video](#)

### **Videobellen met specialist**

Met camera's aan de voorzijde van de bril kan het zichtveld van de drager gedeeld worden. Via Remote Assist wordt een specialist of expert op afstand ingebeld via Teams. Er zijn verschillende rollen binnen en buiten de organisatie door Velicus geschoold om te werken met de bril. Daarnaast zijn de specialisten die worden ingebeld getraind in Teams en de bijbehorende functionaliteiten voor het videobellen met een HoloLens 2.

Het is mogelijk om als specialist aantekeningen en annotaties te maken in het gezichtsveld van degene die de bril draagt. Zo kun je bijvoorbeeld pijlen of cirkels plaatsen om belangrijke plekken op het lichaam te markeren, of documenten delen die vervolgens als panels tevoorschijn komen. Deze belemmeren het zicht van de drager niet, omdat ze overal in de ruimte kunnen worden geplaatst. Op deze manier blijft er oogcontact met de bewoner of cliënt.



### **Meerwaarde**

De eerste resultaten tonen onder andere aan dat er in meerdere gevallen reistijd wordt bespaard en dat een deel van de bezoeken van een Specialist Ouderengeneeskunde aan de COVID-unit opgevangen zijn door middel van meekijken met de HoloLens 2. We zien verder dat zorgprofessionals zeer bereid zijn om deze techniek te gebruiken en ook de toegevoegde waarde snel inzien. Gezien we aan het pionieren zijn zien we wel dat er aandacht nodig is voor adoptie en verandermanagement.

Het project loopt officieel af in juni 2021 maar er wordt gekeken naar een opschaling en voortzetting van het project. Zo worden er meer mensen geschoold in het gebruik van de bril en onderzoeken wij of er met meerdere (externe) organisaties contact gelegd kan worden. Naast de initiële 10 zorgorganisaties is er ook recent een regionaal ziekenhuis aangesloten voor een toepassing Wondverpleging op afstand.

### **Mixed Reality veiligheidstrainingen**

Velicus heeft in samenwerking met Het Oranje Kruis de CPR+ applicatie ontwikkeld. Deze Mixed Reality app op de HoloLens 2 leert je reanimeren. De cursist krijgt in de app volledige begeleiding en instructies voor de onderwerpen reanimatie, AED & stabiele zijligging. Verder zijn wij bezig met de ontwikkeling van verschillende modules voor veiligheidstrainingen.

Er zijn al een aantal Nederlandse BHV-opleiders die met de bril en de reanimatie applicatie werken. Zij leveren de bril en reanimatiepop voor een bepaalde periode af bij de opdrachtgever of gebruiken de HoloLens op de eigen locatie. Vervolgens kan de app als los onderdeel gebruikt worden, deel uitmaken van een cursus of ingezet worden tijdens groepslessen. Zo kun je bijvoorbeeld het zicht van een cursist met de bril op delen met een scherm, zodat een groep kan meekijken.



We kunnen natuurlijk over onze app blijven praten, maar zien is geloven. Benieuwd? Bekijk dan even onze [demovideo](#).

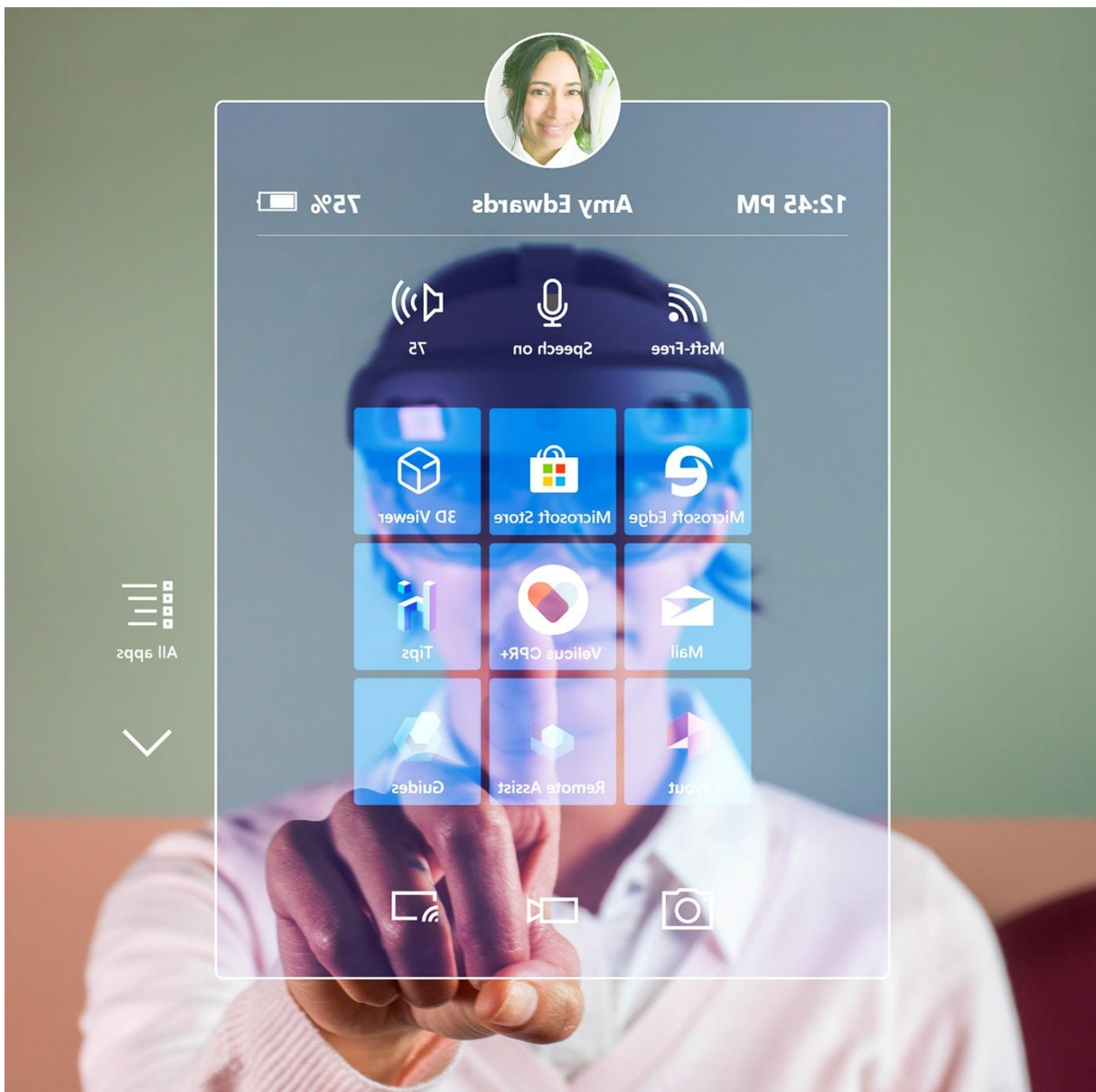
#### **CPR+**

In de applicatie zijn een aantal onderdelen verwerkt om zo goed mogelijk te leren reanimeren:

1. Je start met een korte introductie van de app en de HoloLens 2, zodat je hier vertrouwd mee raakt.
2. Vervolgens kijk je een 3D video van een instructeur die handelingen voordoet, uitleg geeft en vragen stelt waar jij antwoord op moet geven.
3. Na dit theoriegedeelte is het tijd om zelf te oefenen met de slimme reanimatiepop. Deze is gekoppeld met de HoloLens 2 en geeft real-time feedback over onder andere borstcompressies en beademingen. In deze fase worden gesproken instructies en visuele hints gegeven. Als er een handeling fout gaat, dan krijg je feedback over wat er fout ging. Daarnaast kun je direct een instructievideo oproepen waarin de handeling wordt voorgedaan.
4. Na succesvol oefenen is het tijd voor de praktijksessie. Hierin krijg je alleen hints als je er niet uitkomt. Je bent geslaagd als je alle handelingen juist hebt afgerond.
5. Is de praktijksessie succesvol volbracht, dan speel je het examen vrij. Het examen is niet makkelijk, maar een beetje uitdaging kan nooit kwaad. Zeker gezien het in de werkelijkheid ook lastiger is dan je denkt. Er worden geen hints meer gegeven, de klok tikt en je kunt niet te lang wachten met handelen. Dit examen is gericht op EHBO-niveau. Cursisten die graag een certificaat van Het Oranje Kruis willen behalen, moeten dan ook slagen voor het examen.

### Goede ideeën?

Mixed Reality biedt ontzettend veel mogelijkheden, dus jij zult vast ook goede ideeën hebben. Velicus helpt om deze ideeën tot leven te brengen. Zo verkennen wij in samenwerking met een BHV-opleider de ontwikkeling van een app waarmee je EHBO en BHV handelingen in een scenario en omgeving kunt oefenen. Je staat bijvoorbeeld in een gangpad met aan beide kanten gevulde schappen. Je hoort dat de supermarktmanager wordt omgeroepen om naar kassa 3 te komen. Een persoon met winkelmandje komt de hoek om en loopt jouw richting op. Na het bukken om iets van de onderste plak te pakken zakt deze persoon plots in elkaar en nu moet je gaan handelen. Ben je geïnspireerd, heb je wilde ideeën of interesse in een eigen applicatie? **Neem gerust eens contact op!**



### Nieuwe eigen applicaties

Naast de CPR+ applicatie zijn wij ook bezig met de ontwikkeling van een brandblus-module met een variatie aan blussers. Zo ga je verschillende type branden te lijf en zie je wat voor reacties de blussers veroorzaken. Zo maakt een vlam in de pan blussen met water of een deksel een explosief verschil.

In de zomer start Velicus met de ontwikkeling van meer modules voor Veiligheid en Zorg. We kijken hierbij naar onderwerpen als evacuatie, EHBO en veiligheid. Zelf ideeën of nog brandende vragen? **Laten we eens afspreken voor een gratis demo of vrijblijvend gesprek.**

**En dan nog dit:**

Met Mixed Reality kun je op elk moment jouw volledige omgeving in kaart brengen. Met een Mixed reality headset – zoals de HoloLens 2 – worden digitale objecten geprojecteerd. Deze elementen kunnen interacteren met (objecten in) de omgeving, maar ook met elkaar. Een nieuwe werkelijkheid is gecreëerd. Dit kan op kantoor, bouwlocatie, fabriek, zorginstelling of school. Het maakt niet uit, de mogelijkheden zijn daar en klaar om toe te passen op elke unieke situatie

Dit betekent een enorme omslag in informatieoverdracht. Lesstof en ondersteuning kan nu visueel worden overgebracht zonder fysieke aanwezigheid van een expert of instructeur. De gebruiker krijgt uitleg van bijvoorbeeld een expert op afstand of een 3D projectie van een instructeur. Zo komt dit niet alleen de efficiëntie en effectiviteit zelf ten goede, maar dit kan ook kosten besparen door dure fysieke ondersteuning en lesstof virtueel over te brengen.

Ben jij benieuwd wat dit kan betekenen voor de Zorg en Educatie? Schrijf je nu in voor deze webinar.

<https://mktoevents.com/Microsoft+Event/271888/157-GQE-382>



### 3. Alpha Lions game

Door Marthijn de Blaeij, <http://www.studio-mx.nl/>

Op 9 en 10 juni 2021 speelden 60 I-trainees van de Rijksoverheid (lichting 4, ICT, Data en Cyber) de online game Alpha Lions vol. 4 – The Warriors Within!

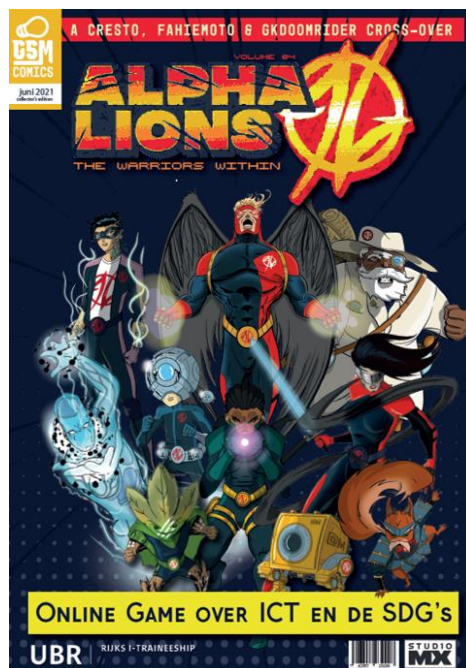


Net als vorig jaar heb ik met heel veel plezier gewerkt aan het ontwerpen en voorbereiden van deze online multiplayer game. Het verhaal gaat over de Alpha Lions, superhelden die strijden voor maatschappelijke thema's

die afgeleid zijn van de SDG's. Dit jaar zijn er twee nieuwe Lions, namelijk Kline, die strijdt voor het klimaat en @M, die strijdt voor economisch welzijn voor iedereen. Dit leidt tot een intern conflict binnen het Alpha Lions team waarin twee kampen het tegen elkaar op gaan nemen en het onvermijdelijke lijkt te gebeuren. Het verhaal is een heftige achtbaanrit waarin belangrijke thema's als de eenzaamheid van het thuiswerken, liefde, polarisatie, inclusiviteit en zelfs oorlog niet gemeden worden. Geen zoetsappig verhaal dus.



Aan het einde van de tweedaagse heeft de SG van BZK, Maarten Schurink, zichzelf onthult als Spider (de spin in het web) die de trainees geholpen heeft. Zijn boodschap: "Is er wel een conflict? Zijn de maatschappelijke uitdagingen echt zo tegenstrijdig zoals ze op het eerste gezicht lijken? Moeten er keuzes gemaakt worden tussen bijvoorbeeld welvaart of klimaatdoelstellingen? Tussen maatregelen voor de volksgezondheid of de economie? Tussen een progressieve aanpak of een meer behoudende aanpak? Ja er is een keuze, maar die keuze gaat niet over welke maatschappelijke opgave belangrijker is dan de ander. De keuze gaat wel over hoe jij er als persoon, als specialist, mee omgaat. Waar liggen de kansen om maatschappelijke opgaven elkaar te versterken? Dat is geen eenvoudige puzzel, maar wel onze missie en jullie quest!"



Tijdens de 32 uur die de game duurde, speelde de trainees 7 online games. Tussen de games door werkten ze aan een projectvoorstel wat ze aan het einde van dag 2 hebben mogen presenteren aan een vakjury. Voor het winnende team worden binnen het Rijk middelen en tijd beschikbaar gesteld om het project daadwerkelijk op poten te gaan zetten. Deze game gaat dus ook nog eens ergens over. De deelnemers worden ingedeeld in 10 teams die elk één van de Alpha Lions ondersteunen.

De 7 spelonderdelen bestaan uit verschillende soorten games zoals een RPG (Pokemon Style) over informatiemanagement; een real-time strategy game over samenwerking tussen overheid en bedrijfsleven en een online puzzel challenge over de eerste bemande vlucht naar Mars. Stuk voor stuk toffe games die gaan over samenwerking, ICT en maatschappelijke opgaven.

Ik, ben erg trots op deze game omdat het enerzijds een boodschap herbergt die met een plottwist in de game wordt ingebracht waardoor het niet belerend wordt. Anderzijds omdat het thema met superhelden heerlijk aansluit bij de echte belevingswereld en fantasie van deze doelgroep. De Alpha Lions zijn getekend door Michael Ramlal (manager app factory SSC- DJI), gamedesign is gedaan door Marthijn de Blaeij, Studio MX.

De trailer van deze game kun je hier bekijken (tip; zet je geluid lekker hard voor een bioscoop-achtige ervaring

😊) <https://www.youtube.com/watch?v=SSEhqH98ZaE>

