

# Nieuwsbrief

## Digitale Simulaties en the i-iX

Nieuws over het gebruik van digitale simulaties in het onderwijs en meer

Nummer 9 • maart 2019 • ICT in het onderwijs • [ICTO-DS@politieacademie.nl](mailto:ICTO-DS@politieacademie.nl)  
• (eind)redactie Ronald Christiaans

### Inleiding

Exact een week voor de kick-of van het netwerk Digitale Simulaties, 26 maart, is hier nieuwsbrief nummer 9. Weer een lekker gevulde editie met de laatste nieuwtjes omtrent Digitale Simulaties, the i-iX en het Inspiratiepunt van de Politieacademie. Hij komt redelijk snel na de eerste van dit jaar dus daarmee is hij minder lang dan je gewend bent. Maar eigenlijk ook weer goed gevuld. En hij is grotendeels gevuld met door ingezonden artikelen. En dat is mooi. Hoe dan ook, via de inhoudsopgave kunt je snel doorschakelen naar het onderwerp van je eigen keus en interesse. Alhoewel alles natuurlijk interessant is.

Veel leesplezier!

### Virtueel Realistisch Trainen, stand van zaken

Begin vorig jaar is een aanbestedingstraject in gang gezet om te komen tot afspraken over de levering van Virtueel Realistisch Trainen. Na een selectietraject zijn uiteindelijk twee aanbieders over gebleven. Vervolgens is het een tijdje stil gebleven rondom de aanbesteding. Vanwege organisatorische hik-ups, is het niet mogelijk gebleken om gebruikerstesten te organiseren. Om de aanbieders niet langer in spanning te laten, is besloten om de aanbesteding terug te trekken. Dit betekent ook dat er besloten is om langer door te gaan met de huidige leverancier van Virtueel Realistisch Trainen, XVR Simulation. Dit zal in ieder geval voor de periode van 2 jaar zijn. Daarna zal bekeken worden of er een nieuw aanbestedingstraject zal worden opgestart. De verwachting is dat over 2 jaar de situatie dusdanig is, dat de aanbestedingsgrens wordt overschreden en dat aanbesteden daarom verplicht zal zijn. Vooralsnog blijven we echter gebruik maken van XVR on Scene.

[Terug naar inhoud](#)

### Inhoud

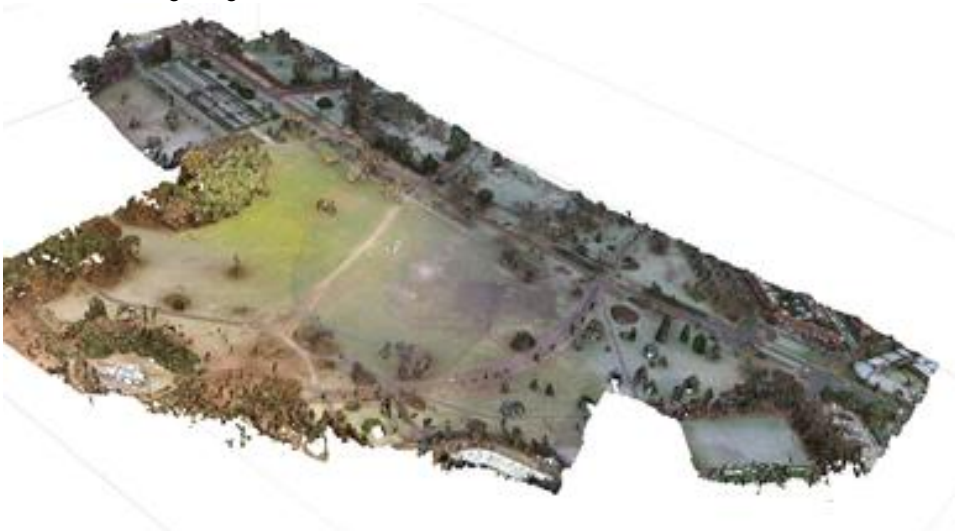
- [Inleiding](#)
- [Virtueel Realistisch Trainen, stand van zaken](#)
- [Virtual verkennen van een evenementen-terrein](#)
- [Virtual Reality en Augmented Reality in justitie context](#)
- [Stand van zaken doorontwikkeling XVR on Scene](#)
- [DITSS en VR](#)
- [Voortgang implementatie Digitale Simulaties bij de Politieacademie](#)
- [Interessante links](#)
- [Het Netwerk Digitale Simulaties](#)
- [Bezoek van Hogeschool Saxion aan de Politieacademie](#)

## Virtual verkennen van een evenemententerrein

Door Nanco Oudejans, student/onderzoeker Politiekundige Bachelor

Steeds meer grote evenementen vinden plaats in Nederland. Voorbeelden hiervan zijn Koningsdag, de 4daagse feesten in Nijmegen, popconcerten en festivals. Dit kost veel politiecapaciteit. Door de krappe bezetting van agenten op de basisteams komen agenten vanuit de hele eenheid werken bij dit soort evenementen. Een flexibele inzet van je beschikbare personeel is prettig voor de politie organisatie. De keerzijde is dat de agenten van 'buiten' niet bekend zijn met de omgeving. Überhaupt kan je stellen dat op sommige grote evenemententerreinen zoals op het Goffertpark te Nijmegen, waar per optreden 65.000 bezoekers op af komen, de agent de omgeving in die situatie niet kent. Dit betekent dat agenten in de huidige situatie niet goed zijn voorbereid op het werk. Dit moet anders!

Na mijn opleiding tot politieagent kwam ik werken op basisteam Nijmegen-zuid. Hier kwam ik in aanraking met grote evenementen en de onbekendheid van deze omgevingen, ondanks dat ik in de regio woon. Tijdens een optreden op het Goffertpark sprak ik hierover met Ferda Yondemli, teamchef Nijmegen-zuid. Tijdens dit gesprek kwamen we op het idee van virtueel verkennen van het terrein. Het leuke idee parkeerde werd geparkeerd in mijn hoofd totdat ik twee jaar later in de doorstroomopleiding tot politiekundige zat. Tijdens het bedenken van mijn thesis onderzoeksvraag kwam ik in contact met Henry Willering, de teamchef van ATOE (Afdeling Technische Operationele Expertise) van de landelijke eenheid. Hij zag mogelijkheden in het virtueel verkennen van een evenemententerrein. Van het één kwam het ander. Op dit moment voer ik, samen met ATOE, EVTR (Experteam Visualisatie Technische Reconstructie) van de landelijke Forensische Opsporing, de onderzoeksafdeling weerbaarheid van de politieacademie onder leiding van lector Annika Smit, virtuele simulaties van de politieacademie en ons basisteam Nijmegen-zuid, een mooi en bijzonder experimenteel onderzoek uit. Het Goffertpark gaan we virtueel verkennen ter voorbereiding op een van de grote live concerten deze zomer. Het onderzoek heeft als vraag: Op welke wijze verandert het oriënteren en navigeren van politieagenten op een evenemententerrein na kennisname van de spatiële elementen in een virtuele omgeving?



Navigeren en oriënteren vormen de basis van verplaatsing over een terrein. Wanneer we kunnen aantonen in welke mate de bekendheid met het terrein invloed heeft op de verplaatsing en het bijkomende stresslevel heeft dit mogelijk invloed op de manier van voorbereiden van de agenten. Het meten van het verschil in verplaatsing en stress na virtuele verkenning in vergelijking met de huidige voorbereiding is nog niet zo makkelijk. Gelukkig zijn zowel de eerder genoemde politie partijen als externen bereid om mee te helpen de onderzoeksvraag zo goed mogelijk te beantwoorden.

- **Inspiratiepunt workshop Virtual Classroom**
- **Inspiratiemarkt Digitale Simulaties: Vaardigheden**
- **Inspiratiepunt workshop: Omgaan met dementie!**
- **Inspiratiepunt workshop Digitale Simulaties: Knowledge**
- **Inspiratiepunt workshop: Hoe gaan we met Dierenwelzijn om!**
- **Agenda**

### Agenda 2018

Maart

- 14: Inspiratie-workshop Virtual Classroom
- 26: Inspiratie sessie Digitale Simulaties en Skills

April

- 3: Purple Nectar, Defensie
- 16: Inspiratiesessie Dementie

Mei

- 22: Inspiratiesessie Digitale Simulaties en Knowledge

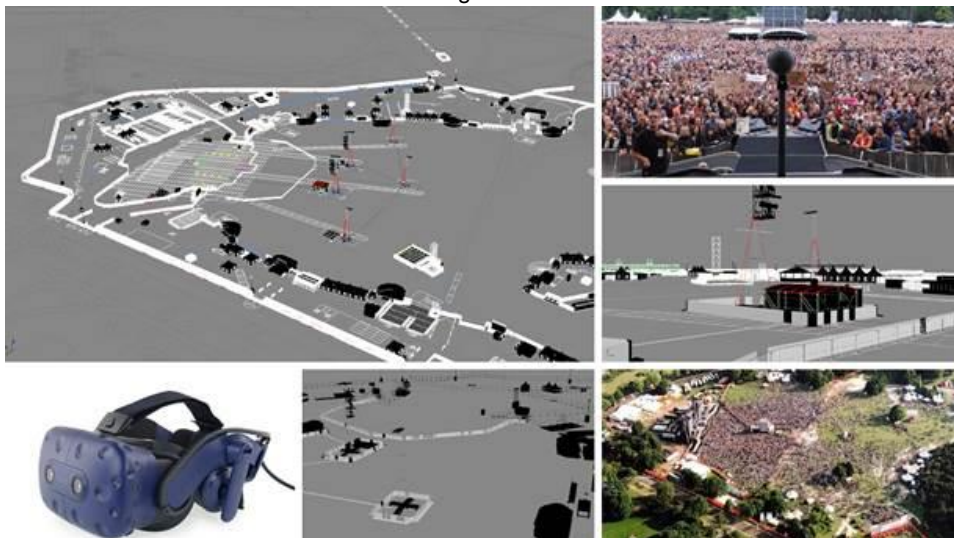
Juni

- 6: Inspiratie-workshop Dierenwelzijn
- 20: OTOPIA <https://www.otopia.eu/otopia-netwerkdagen>

Voor meer evenementen kijk op <https://www.otopia.eu/evenementenkalender>

*Terug naar inhoud*

Tijdens het onderzoek worden 40 agenten in twee groepen te verdeeld. De eerste groep gaat virtueel het evenemententerrein verkennen waarin de 65.000 bezoekers aanwezig zijn. De virtuele bezoekers gaan zich natuurlijk voortbewegen over het terrein om de agent een goede indruk te geven van de situatie. De tweede groep krijgt een detailkaart van het evenemententerrein en gaat deze bestuderen. Na de voorbereiding gaan de agenten zich individueel verplaatsen over het evenemententerrein. We meten de hartslag, de afgelegde route en de tijd die hij nodig heeft om op een opgegeven locatie aan te komen. Met de hartslag kan TNO de stresslevel bepalen met een net ontwikkelde methode. Als laatste nemen we nog een interview af en doen we enkele testjes. In samenwerking met het Universitair Medische Centrum Maastricht gaan we het stresshormoon cortisol meten.



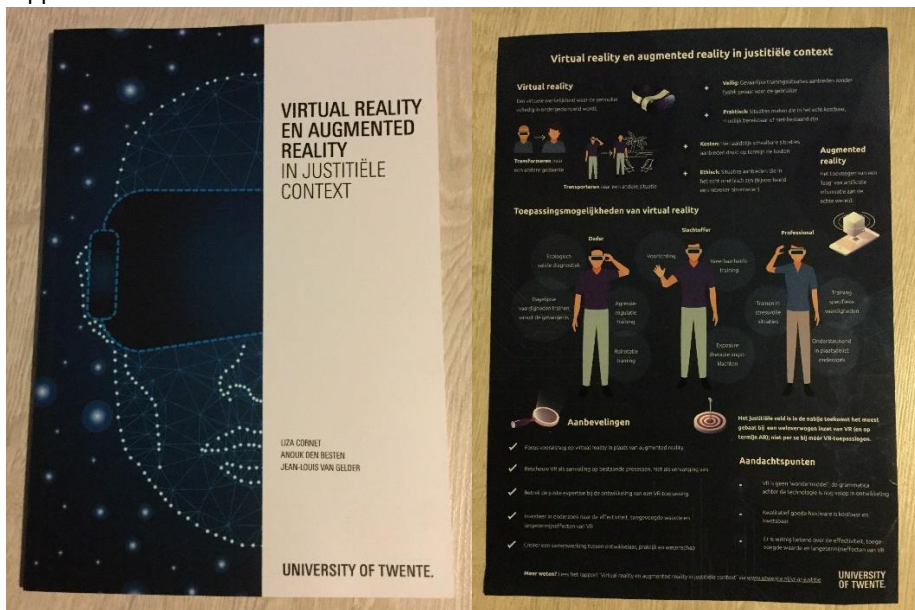
Het bouwen van de virtuele omgeving van evenemententerrein Goffertpark is een mooie uitdaging. 12 Studenten van de opleiding informatica met de studierichting gametechnologie van de universiteit Utrecht gaan met hulp van ATOE en EVTR deze omgeving in een half jaar tijd bouwen. Zo heeft EVTR het Goffertpark met drones en met een mobiele landmeetinstrument ingemeten en gefotografeerd. Dit leverde niet alleen heel veel data en veel nieuwe inzichten op, maar ook mooie beelden waar de studenten nu mee aan de slag zijn. Met de opbouw van onder andere de tenten en de podia heeft MOJO, de evenementenorganisatie geholpen. Het publiek dat door het evenemententerrein loopt wordt gesimuleerd door de plug-in van Ucrowds. Uiteindelijk moet dit alles dan ook nog worden getoond met behulp van een Virtual Reality bril. Het gebruiken van de VR-bril bleek na literatuuronderzoek en samenwerking met de afdeling neuropsychologie van het Leids Universitair Medische Centrum de beste werkwijze te zijn. De agenten moeten in een kwartier de belangrijkste herkenningspunten voorgeschoteld krijgen en moeten daarna een goede basis plaatselijke bekendheid hebben. Gaande het onderzoek bleken er uit meerdere kanten interesse te zijn voor de virtuele omgeving van het Goffertpark. Vooral de combinatie met de crowd simulation blijkt interessant. Wat als je politieagenten in opleiding kan laten ervaren wat het is om zich te verplaatsen in een grote mensenmassa. Maar ook wat gebeurd er als een calamiteit zich voordoet op zo'n terrein en de mensen willen weg. Wat kan je met deze kennis als zo'n incident moet sturen als leidinggevend. Een ander mogelijke toepassing is het gebruik van de VR omgeving voor een table top (gesprek tussen de veiligheidspartners en de evenementenorganisatie). De genoemde toepassingen worden momenteel onderzocht op hun haalbaarheid, maar zien er veelbelovend uit. Hopelijk draagt deze studie en dus virtual reality bij aan een beter voorbereiding op het agentschap tijdens de opleiding, maar ook op beter voorbereide operationele inzetten.

[Terug naar inhoud](#)

## Virtual Reality en Augmented Reality in justitie context

Zoals toegezegd tijdens de bijeenkomst met de zelfde naam, op vrijdag 14 december 2018, is nu het rapport Virtual Reality en Augmented Reality in justitie context beschikbaar. De digitale versie van het rapport 'Virtual Reality en Augmented Reality in justitie context' is online beschikbaar op: [www.utwente.nl/vr-ar-justitie](http://www.utwente.nl/vr-ar-justitie).

Op deze website is ook de bijbehorende infographic te vinden. De gedrukte versie van het rapport is inmiddels verstuurd.



De afgelopen maanden is door Liza Cornet, Anouk den Besten en Jean Paul van Gelder met veel plezier aan dit rapport gewerkt. Ook jullie input was hierop van groot belang. Zij hopen dat de komende jaren gezamenlijk het initiatief voort gezet kan worden om virtual - en augmented reality technologie in justitiële context verder op de kaart te zetten en kijken uit naar een volgende kennismiddag!

[Terug naar inhoud](#)

## Stand van zaken doorontwikkeling XVR on Scene

Door Dirk-Jan Rijnveld, coördinator XVR on Scene

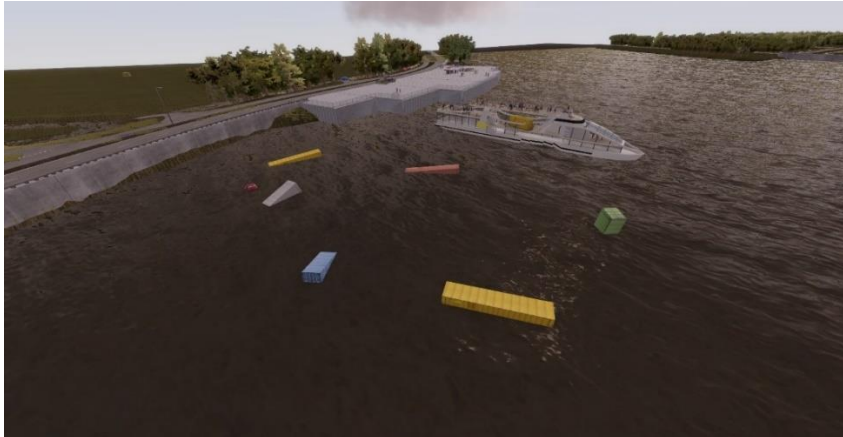
Afgelopen maanden zijn we aan de slag gegaan met het geven van een impuls aan het gebruik van XVR On Scene. Eind 2018 is er een onderzoek uitgevoerd binnen de verschillende academies waar XVR destijds geïntroduceerd was. Er is in dit onderzoek gekeken naar het huidige gebruik van XVR On Scene binnen de verschillende onderwijsteams, de (on)mogelijkheden van het systeem en benodigdheden voor verdere implementatie van XVR On Scene in het curriculum van het opleidingsaanbod. Hieruit voortvloeiend is een aanbevelingsrapport geschreven voor het verder implementeren van XVR binnen de diverse locaties van de Politieacademie. Ook gericht op het mogelijk implementeren van XVR On Scene binnen andere locaties van de Politieacademie in de toekomst.

Eind december is er gestart met het geven van invulling aan het verder implementeren van XVR. Op dit moment wordt hier gemiddeld twee dagen per week aan gewerkt en wordt er getracht zoveel mogelijk onderwijsteams te ondersteunen met de ontwikkeling van virtuele content binnen XVR On Scene. In de afgelopen twee maanden is de volgende ondersteuning geleverd aan de verschillende onderwijsteams binnen verschillende locaties van de Politieacademie:

- Ontwikkelen van hoog detail procedure scenario's in XVR On Scene en daarvan een groot aantal video's gemaakt voor het visualiseren van de Rijopleiding Generalist Beveiliging Persoonsbeveiliging (RGBP) procedures.



- Het ontwikkelen van meerdere scenario's voor het visualiseren van verkeersongevallen. Tevens ook te gebruiken voor evaluatie doeleinden.
- Ontwikkeling van diverse advanced scenario's die gebruikt worden voor zowel mono- als multidisciplinair optreden in het kader van grootschalige incidenten en TGB. In gebruik bij zowel de Politieacademie te Rotterdam als de eenheid Rotterdam die met de scenario's de GGP senior treedt.



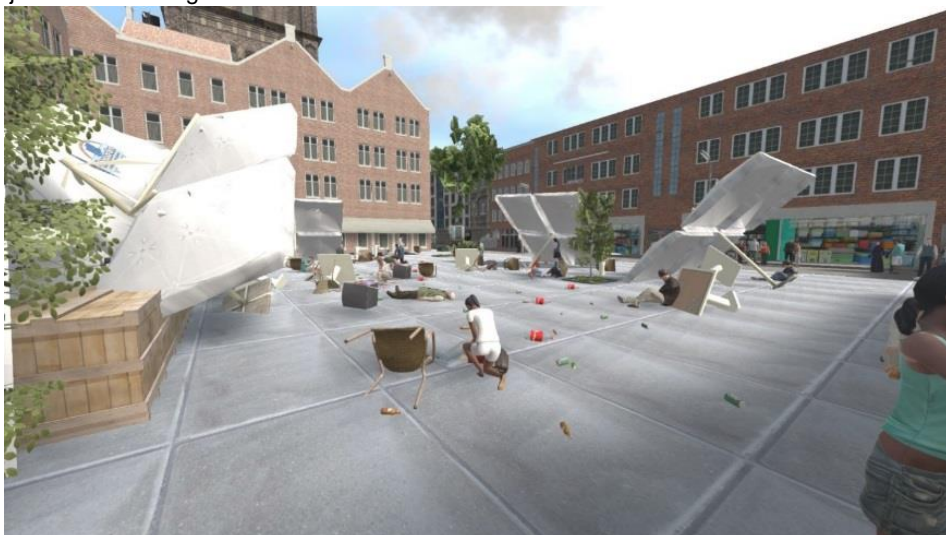
- Het verzorgen van opleiding en training van nieuwe XVR operators (technisch regisseurs).
- Installatie, updates en controle op scenario bestanden in nieuwe versie van XVR.
- Het verzorgen van visualisaties in XVR On Scene voor diverse afstudeerders op Hogescholen i.h.k.v. een afstudeeronderzoek waarbij XVR wordt ingezet i.c.m. gebruik een virtuele bril.
- Het leveren van een bijdrage aan de virtualisatie van het Goffertpark in XVR On Scene ten behoeve van crowd-management.
- Het realiseren van demo scenario's ten behoeve van het in kaart brengen van de behoefte aan inzet van VR binnen de academie.
- Het analyseren en filteren van alle scenario's die de afgelopen jaren in het systeem ontwikkeld zijn en bepaald welke scenario's in de toekomst aangepast zullen gaan worden.
- Het geven van demonstraties aan verschillende onderwijsteams binnen diverse academies en aan eenheden voor het tonen van de mogelijkheden van XVR On Scene voor het virtualiseren van lesprogramma's.



Naast scenario ontwikkeling en het maken van video's zijn we ook zijdelings bezig met het verder standaardiseren van ontwikkelingsprocessen. Er is een nieuwe hardware overzicht gecreëerd met daarin alle beschikbare hardware voor XVR en de beschikbare licenties.

Dit zal er in de toekomst voor zorgen dat we een up-to-date overzicht hebben van de hardware die in gebruik is en de updates die uitgevoerd dienen te worden. Ook wordt er gewerkt aan de ontwikkeling van een XVR Virtueel Kantoor waarop alle content die ontwikkeld wordt beschikbaar wordt gesteld. Dit is ook een locatie waar men documentatie, scenario's, tutorial video's en handleidingen kan vinden.

Ook zijn we bezig met het gebruik van standaard draaiboek templates voor diverse trainingen. Op deze manier kunnen we scenario's ook voorzien van de juiste draaiboeken en kunnen deze in de toekomst ook gemakkelijk gedeeld worden met andere locaties van de Politieacademie. Ook de scenariobouw wordt verder gestandaardiseerd waarbij we straks in ieder scenario werken met dezelfde basis voertuigen en objecten en ieder scenario zal worden uitgerust met voorgeprogrammeerde taken die de operator gemakkelijk kan activeren. Hierdoor komt er meer uniformiteit in de te ontwikkelen content en zorgt het ervoor dat een operator gemakkelijker een gehele klas kan ondersteunen tijdens een training en/of examen met XVR On Scene.



Daarnaast zijn we ook bezig met het maken van plannen omtrent een herinrichting van huidige XVR trainingslocaties (Apeldoorn en Rotterdam) waarbij de positionering van studenten en operator werkplekken verbeterd zal worden waardoor trainingen nog efficiënter uitgevoerd kunnen gaan worden.

De komende maanden staat verder in het teken van het ondersteunen van de verschillende onderwijsteams met scenario's in XVR On Scene. Binnen de academie Rotterdam wordt in de komende maanden een pilot gedraaid met het gebruik van vier nieuwe scenario's voor het Basis Politieonderwijs. Ook zal er verder ondersteuning geleverd gaan worden aan diverse onderwijsteams binnen de academie te Ossendrecht. Daarnaast zal er ook bekeken worden of er andere modules XVR modules ingezet kunnen gaan worden binnen het onderwijs (XVR Crisis Media, Resource Management). Verder wordt er bekeken op welke manier er nog verder invulling gegeven kan worden aan het aanbevelingsrapport betreffende de beschikbare capaciteit om XVR zowel binnen de locaties van de academie als de eenheden te kunnen ondersteunen. Hiervoor zullen in de toekomst meer XVR operators en scenario bouwers benodigd zijn.

[Terug naar inhoud](#)

---

## DITSS en VR

Door Simon Frijters, DITSS

Mijn naam is Simon Frijters en ik werk voor DITSS (Dutch Institute for Technology, Safety and Security). DITSS is een non-profit innovatieplatform welke innovaties uitvoert door met name gebruik te maken van moderne technologieën. Denk hierbij aan kunstmatige intelligentie, smart cities en meer. Binnen DITSS ben ik verantwoordelijk voor virtual en augmented reality.

Waar zien jullie mij terug? Ik ben geregeld te vinden op LinkedIn waar ik allerlei informatie deel over de mooie wereld van virtual en augmented reality. Om bewustwording te genereren geef ik landelijk veel demonstraties en indien gewenst kan ik ook een lezing verzorgen. Daarnaast maak ik deel uit van het kernteam van het Netwerk Digitale Simulaties.

Op dit moment ben ik de Veiligheidsregio Midden- en West- Brabant zinvolle toepassingen aan het bedenken voor de Brandweer, zowel voor Vakbekwaam Worden als Vakbekwaam Blijven. Alle toepassingen die ik bedenk, dienen qua schaalbaarheid en bruikbaarheid zo ontwikkeld te worden zodat ze ook eenvoudig geïmplementeerd kunnen worden in andere Veiligheidsregio's.



Toepassingen die al worden ontwikkeld of nog ontwikkeld gaan worden:

- Virtual reality demonstrator, bedoeld om bewustwording te genereren over de virtual reality technologie. In deze demonstrator kan men beleven hoe het is om een brand te bestrijden. Hierbij kun je denken aan bewegende rooklagen, verschillende kleuren rook, zonnepanelen, laag blijven en meer. Deze demonstrator gebruik ik voor de demonstraties.
- Safety Village, voor het nieuw te bouwen oefencentrum in Tilburg ben ik met een groep instructeurs een virtual reality toepassing aan het bouwen. Dit gaat in combinatie met het werkend krijgen van een echte straalpijp en deze te gebruiken in virtual reality. Doelen voor deze toepassing zijn straalpijpvoering, G-RSTV signalen herkennen, kwadrantenmodel toepassen en samen acteren in een scenario. Voor de instructeurs worden ook nog de



opties bekeken voor een geautomatiseerd beoordelingssysteem en een scenario creator. Met laatstgenoemde kunnen instructeurs zelf scenario's bouwen op zeer eenvoudige wijze.

- Industriële brandbestrijding, voor deze applicatie ben ik met mensen van Brandweer Moerdijk- Haven een plan aan het schrijven om op te treden in industriële omgevingen. Het simuleren van diverse potentiële incidenten en het optreden met schuim zijn hierin twee belangrijke pijlers. Overigens wordt in dit traject ook een plan gemaakt voor een virtuele schuimblusvoertuig training. De bedoeling hiervan is dat wij dit voertuig 1 op 1 nabouwen in virtual reality en dat de gehele bediening 1 op 1 wordt nagebouwd. Op deze manier kunnen zij straks waar ook ter wereld de meest extreme scenario's bestrijden en hierbij op realistische wijze een schuimblusvoertuig bedienen.





- Nieuwe tankautospuitten, in de Veiligheidsregio Midden- en West- Brabant worden er in de aankomende maanden een aantal nieuwe tankautospuitten geleverd. Om voorafgaand aan de levering al te kunnen trainen ben ik een plan aan het schrijven om de complete tankautospuit alsmede de pomp bediening op te nemen in virtual reality. Hierdoor kunnen chauffeur/ pompbedieners al met dit voertuig gaan trainen voordat hij daadwerkelijk is uitgeleverd. Hiermee kunnen zij ook chauffeurstrainingen blijven verzorgen gedurende alle jaren dat dit voertuig wordt gebruikt.
- Database voertuigen, vrijwel landelijk maakt men gebruik van sloopauto's die geknipt worden tijdens technische hulpverlening trainingen. Omdat dit vaak oude type auto's zijn ben ik een plan aan het maken voor een voertuig database in augmented reality. Hierdoor kan men straks op elke locatie de modernste voertuigen visualiseren. Dit heeft natuurlijk een groot aantal voordelen tot gevolg. Ook wordt bekeken of het in een later stadium mogelijk is om deze voertuigen virtueel te knippen.

Mijn verwachtingen voor de toekomst?

De mogelijkheden met de software alsmede de mogelijkheden met de hardware ontwikkelen zich razendsnel. Hierdoor kan men steeds effectievere toepassingen bedenken. Uiteindelijk zal de hulpverlener door middel van augmented reality geholpen worden tijdens de operationele inzet. Het is naar mijn inzien niet van deze tijd om bijvoorbeeld van brandweer vrijwilligers te verwachten dat zij alles moeten weten. De technologie gaat hen straks helpen om het werk nog beter te doen dan dat ze nu al doen.

*[Terug naar inhoud](#)*

---

## **Voortgang implementatie Digitale Simulaties bij de Politieacademie**

Nadat vorig jaar september de opdracht was gegeven om een stap te maken naar concrete implementatie van Digitale Simulaties, is het nu een half jaar later de tijd om de balans op te maken. En dan moet je constateren dat die balans de goede kant begint uit te slaan. De experimenten met de belevingstool Huiselijk Geweld en Speech Support (b)lijken succesvol. Komende zomer moet er een stabiele versie zijn van de VR schietsimulatie Danger Zone. En daarnaast zijn er meer dan 30 initiatieven die gerelateerd zijn aan Digitale Simulaties. Deze initiatieven variëren van het gaan ontwikkelen van nieuwe tools tot en met essentiële zaken als het bouwen van een onderliggende infrastructuur en het organiseren van een training TNA/TMA. En elke week komen er één of meerdere initiatieven bij. Vastgesteld kan worden dat het onderwerp begint te leven wat op zich dan weer zorgen op een heel ander vlak met zich mee neemt. Maar dat zijn luxe zorgen.

*[Terug naar inhoud](#)*

---

## **Interessante links**

Ook in deze nieuwsbrief weer een aantal interessante links die door lezers van de nieuwsbrief worden gedeeld.

Over de toekomst van Google glass-achtige toepassingen:

<https://www.howtogeek.com/400963/google-glass-isnt-dead-and-its-the-future-of-industry/>

Een video en een artikel over de nieuwe Hololens:

<https://www.youtube.com/watch?v=6lxGU66w0NM&feature=youtu.be>

<https://www.wired.com/story/microsoft-hololens-2-headset/>

Het heelal gesimuleerd:

<https://www.hln.be/wetenschap-planeet/computersimulatie-geeft-realistisch-beeld-van-het-heelal-a5338eea/>

Een artikel over hoe je middels handschoenen op grote afstand hardware kan bedienen:

<https://www.wired.com/story/how-i-became-a-robot-in-london/>

Vijf redenen waarom VR de wereld een betere plaats maken:

<https://www.forbes.com/sites/solrogers/2019/03/07/five-ways-vr-is-making-the-world-a-better-place/#22aa2f1569a9>

*[Terug naar inhoud](#)*

---

## Het Netwerk Digitale Simulaties

Zoals bekend zal 26 maart de kick-of van het Netwerk Digitale Simulaties plaats vinden. Plaats van handeling is de Politieacademie in Apeldoorn. Met ruim boven de 100 leden van het netwerk en met meer dan 15 bedrijven op de Inspiratiemarkt, belooft het een mooi evenement te worden.

Maar waar bestaat het netwerk uit? Een overzicht:

- 29 overheidsinstellingen, 78 leden
- 10 onderwijsinstellingen, 12 leden
- 33 bedrijven, 36 leden

Totaal dus 72 organisaties en 125 leden. Daarnaast heeft het netwerk een LinkedIn groep waar 146 leden en niet-leden actief zijn.

*[Terug naar inhoud](#)*

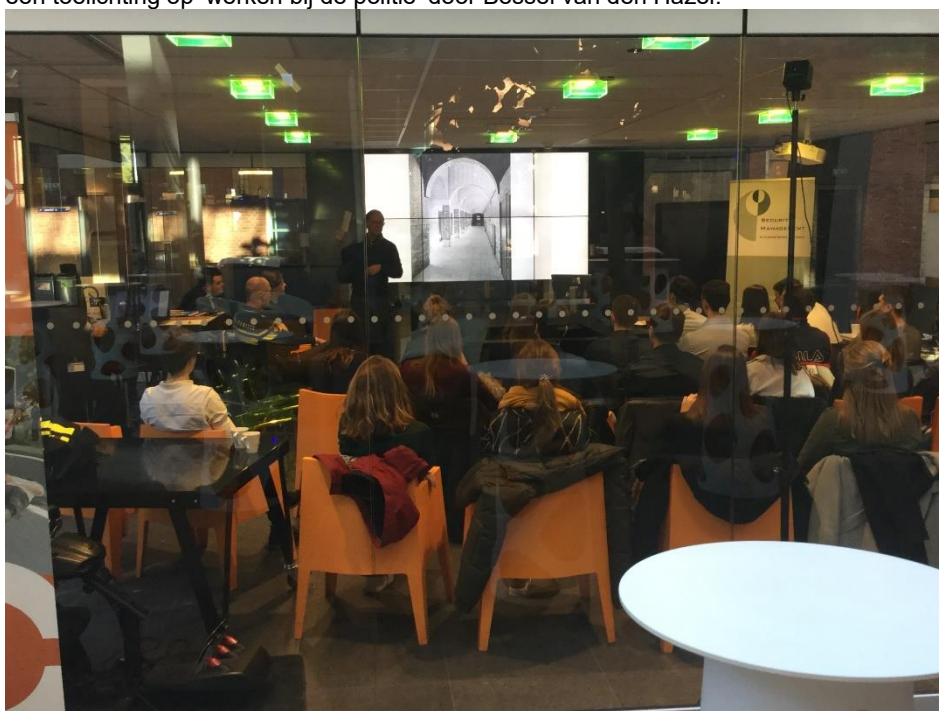
---

# Inspireren en meer

In deze nieuwsbrief ook weer nieuws op het vlak van inspireren. Heb je zelf inspirerend nieuws, mail dit dan naar [ICTO-DS@politieacademie.nl](mailto:ICTO-DS@politieacademie.nl)

## Bezoek van Hogeschool Saxion aan de Politieacademie

Een aantal weken geleden was het Security Management Studentenplatform (SMSP) op bezoek bij de Politieacademie. Het programma bestond uit een rondleiding verzorgd door Wijcher Boneschansker, een toelichting op de samenwerking tussen het Saxion en de Politieacademie door Arie van der Ven, verhalen uit de praktijk door Ronald de Vos en een toelichting op 'werken bij de politie' door Bessel van den Hazel.



Tijdens een afsluitend drankje was er nog de gelegenheid om de Danger Zone uit te proberen. Op basis hiervan zou het al zinvol geweest zijn om een aantal aanmeldingsformulieren uit te rieken. Het bleek een talentvolle groep. Hoe de studenten het zelf ervaren hebben, kun je terug lezen op:

<https://www.saxion.nl/nieuws/2019/02/kennismaken-met-de-politieacademie>.

[Terug naar inhoud](#)

---

## Inspiratiepunt workshop Virtual Classroom

Naar aanleiding van een inspiratiesessie/werkbezoek aan de firma Barco in Kortrijk (BE), is een vervolgsessie in Apeldoorn georganiseerd. Naast Barco was ook Superbuff bij deze sessie aanwezig. Beide partijen leveren een eigen versie van de Virtual Classroom. Het principe van Barco is dat studenten inbellen en op afstand de les bijwonen. Dit kan volledig op afstand maar ook in hybride vorm, dus een deel van de studenten is op afstand en de rest zit in de klas.



Het principe van Superbuff is dat iedereen in de klas zit maar middels een VR bril in een virtual reality lesomgeving komt. In die lesomgeving is het dan mogelijk om VR content te delen.

Naast een toelichting door beide bedrijven, is er door de aanwezigen en de inleiders uitvoerig gesproken over de mogelijkheden van beide systemen. Dit onder vakkundig moderatorschap van Peter van der Noort van onderwijsteam Politieleiderschap.



De Barco Virtual Classroom is ook gelijk in de praktijk getest met de hulp van professor Piet Desmet van de KU Leuven. Via het scherm ga hij een inleiding over het nieuwe leren en de voordelen van het toepassen van technieken als de virtual Classroom.

Één van de vragen van de deelnemers was of beide systemen niet gecombineerd kunnen worden? Hier werden wel mogelijkheden gezien maar dan zullen enige technische aanpassingen gedaan moeten worden.

Na afloop was iedereen het er over eens dat beide toepassingen in de (nabije) toekomst terug te vinden zullen zijn in de onderwijsomgevingen van de verschillende overheidsinstanties. Na afloop ging een ieder geïnspireerd en enthousiast haars en zijns weegs, de organisatie tevreden achter latend.

*Terug naar inhoud*

## Inspiratiemarkt Digitale Simulaties: Vaardigheden

Het Inspiratiepunt van de Politieacademie organiseert in nauwe samenwerking met het Netwerk Digitale Simulaties een inspiratiemarkt waarbij digitale simulaties ten behoeve van het trainen van vaardigheden centraal staan. Uitgenodigde bedrijven pitchten hun producten en in de middag is er gelegenheid om de producten uit te proberen. Daarnaast zullen studenten die begin 2019 hun stage of afstudeeronderzoek bij de Politie(academie) hebben afgerond, het resultaat daarvan presenteren. Deze Inspiratiemarkt zal plaats vinden op dinsdagmiddag 26 maart in atrium op de Politieacademie in Apeldoorn. Start zal rond 13.00 zijn en uiterlijk 16.30 zal de dag worden afgesloten. Aanmelden voor alleen de markt is niet nodig. Tenzij je niet van de Politie bent.

In de ochtend is overigens de kick-off van het landelijke Netwerk Digitale Simulaties. Indien je daarbij aanwezig wilt zijn, dan is aanmelden wel verplicht: [nds@politieacademie.nl](mailto:nds@politieacademie.nl).

*Terug naar inhoud*



---

### **Inspiratiepunt workshop: Omgaan met dementie!**

Tijdens deze workshop zal de stichting samendementievriendelijk.nl voor de pauze iets vertellen over dementie. Na de pauze zal de discussie worden aangegaan over hoe in het politieonderwijs aandacht gegeven kan worden aan dit thema. Wil je hier meer over weten, geef je dan op. Aanmelden kan door een mail te sturen naar [inspiratiepunt@politieacademie.nl](mailto:inspiratiepunt@politieacademie.nl). De workshop zal plaats vinden op 16 april in the i-iX op de politieacademie in Apeldoorn. Start 16.30 en afronding rond 20.00 uur.

*[Terug naar inhoud](#)*

---

### **Inspiratiepunt workshop Digitale Simulaties: Knowledge**

Het Inspiratiepunt van de Politieacademie organiseert in nauwe samenwerking met het Netwerk Digitale Simulaties een inspiratiepunt workshop waarbij digitale simulaties ten behoeve van het vergroten van kennis centraal staan. Uitgenodigde bedrijven pitchten in de ochtend hun producten en in de middag is er gelegenheid om de producten uit te proberen. Deze workshop zal plaats vinden op woensdag 22 mei in the i-iX op de Politieacademie in Apeldoorn. Start zal rond 09.30 zijn en uiterlijk 16.30 zal de dag worden afgesloten. Aanmelden kan door een mail te sturen naar [ICTO-DS@politieacademie.nl](mailto:ICTO-DS@politieacademie.nl).

*[Terug naar inhoud](#)*

---

### **Inspiratiepunt workshop: Hoe gaan we met Dierenwelzijn om!**

Tijdens deze workshop zal de inhoud en opzet van de opleiding 'Opsporing en handhaving in kader van dierenwelzijn' worden besproken. Daarbij is het speciaal dat de algemeen opsporingsambtenaar (Art. 141 Sv) benoemd is als toezichthouder in de Wet dieren.

Wil je hier meer over weten en wil je weten waarom dierenwelzijn zo leeft in de samenleving! Geef je dan op en krijg een inkijk in de wereld van dierenwelzijn. Aanmelden kan door een mail te sturen naar [inspiratiepunt@politieacademie.nl](mailto:inspiratiepunt@politieacademie.nl). De workshop zal plaats vinden op 6 juni in the i-iX op de politieacademie in Apeldoorn. Start 16.30 en afronding rond 20.00 uur. De workshop wordt gegeven door collega Sikke de Graaf.

*[Terug naar inhoud](#)*

---



**KEEP  
CALM  
AND  
USE  
Digital Simulations**