

Nieuwsbrief

Digitale Simulaties en the i-iX

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

Nummer 2 • Januari 2018 • ICT in het onderwijs • ICTO-DS@politieacademie.nl
• (eind)redactie Ronald Christiaans

Inleiding

Deze tweede nieuwsbrief informeert je over de ontwikkelingen met betrekking tot het thema digitaal simuleren. We starten met een aantal wijzigingen.

1. De redactie nodigt je uit om inhoud voor de nieuwsbrief aan te leveren. Heb je iets te melden over het gebruik van digitale simulaties binnen jouw team of organisatie? Lever dan een artikel aan, bij voorkeur niet te lang en voorzien van een foto.
2. Er is een nieuw email adres ingesteld: ICTO-DS@politieacademie.nl. Mail jouw bijdrage aan de nieuwsbrief of vragen over Digitale Simulaties naar dit adres.
3. Vanaf deze nieuwsbrief komen ook alle activiteiten gerelateerd aan 'The i-iX' (the innovation and inspiration eXperience,) aan de orde.

Veel leesplezier!

Inhoud

- [Inleiding](#)
- [Bezoek aan de Brandweer Amsterdam Amstelland](#)
- [Voortgang VR tool spotters](#)
- [Kennismaking met IJfontein](#)
- [Demo Apollo Journey en VRee](#)
- [Kennismaking \(hernieuwd\) met Ordina](#)
- [DEMO Playmax Group](#)
- [Digitale Simulaties, het netwerk](#)
- [VR trainen in het BPO](#)
- [VR trainen in de eenheden](#)
- [PUIK kennisdeelsessie van het Ministerie van J&V](#)
- [DS Agenda](#)

Nog meer Inhoud

- [Bijeenkomst landelijk Platform Simulaties](#)
- [De inspirerende werking van digitale simulaties](#)
- [De Huiselijk Geweld toepassing beschikbaar](#)
- [Interessante links](#)
- [VR, 3D en GEO](#)
- [Oplevering VR-rijsimulator](#)
- [Werkbezoek UMC's](#)
- [AGORA live Festival Nijmegen](#)
- [Windesheim projecten](#)

Nieuws uit de i-iX

- [Urbanisatie en Cyber](#)
- [Team organisatiestrategie en Q-team Oost op bezoek](#)
- [Chance@Inspire](#)
- [Het inspiratiepunt digitaal?](#)

Bezoek aan de Brandweer Amsterdam Amstelland

20 december is deelgenomen aan een 'oploopje digitale simulaties' bij de Brandweer Amsterdam Amstelland. Aanwezig waren een tweetal bedrijfjes en vertegenwoordigers van drie regionale brandweerorganisaties. Naast het deelnemen aan enkele VR demo's is er vrijzinnig gefilosofeerd over de toepassing van digitale simulaties met de focus op brandweerpersoneel. Met betrekking tot VR/AR demo's is kennis gemaakt met het bedrijf eye4vision (<http://eyeforvision.nl/eye4sport/>). Zij bieden (VR-)tools aan waarmee je denkkraft kan vergroten. Je zou het kunnen beschrijven als een combinatie van memory, MAX geheugentrainer en VR. Met dit bedrijf is een afspraak gemaakt voor nadere kennismaking. In de volgende nieuwsbrief meer hierover.

[Terug naar inhoud](#)

Kennismaking met IJfontein

Mede op advies van collega's van het onderwijsteam Leiderschap en de afdeling Kennis en Onderzoek is het Amsterdamse bedrijf IJfontein (<https://www.ijfontein.nl/>) uitgenodigd voor een gesprek. Op de website is te zien waarmee ze zich bezig houden en wat vooral interessant is, is hun filosofie op gebruik van VR. Voldoende aanleiding om IJfontein uit te nodigen voor een inspiratiesessie en die sessie zal op 28 februari plaats vinden. In de volgende nieuwsbrief dan ook meer informatie over IJfontein.

[Terug naar inhoud](#)

Kennismaking (hernieuwd) met Ordina

Ordina is een bekende speler binnen de Politieacademie als het gaat om digitalisering van het onderwijs. Daarnaast hebben ze verschillende VR tools ontwikkeld waaronder de Applause. Deze VR tool biedt een veilige leeromgeving om te leren hoe je een presentatie moet geven. Dit gebeurt in een virtuele omgeving met virtuele deelnemers. Deze avatars reageren op degene die de presentatie geeft. Met Ordina wordt nu besproken hoe we deze tool op een goed manier in kunnen zetten in zowel het onderwijs als op verzoek van collega's die zich (verder) willen bekwamen in het presenteren. Een optie is om een training presenteren te gaan ontwikkelen/organiseren waar de Applause onderdeel van uit gaat maken. Ook hier weer voldoende aanleiding om Ordina uit te nodigen voor een inspiratie, 28 februari zijn ze aanwezig in the i-iX.

[Terug naar inhoud](#)

Digitale Simulaties, het netwerk

Virtual Reality, Augmented Reality, we kunnen er niet meer omheen en het gaat een steeds grotere rol spelen in zowel het proces van bekwaam worden als ook in operationele situaties. Niet iedereen is zich hier nog volledig van bewust of wil het weten. Het is immers nieuw en de onbekendheid van wat je er mee kunt is groot. En het zet aan tot veranderen. Hierbij komt ook nog dat als je veranderd, beter gezegd innoveert, op techniek, je op organisatie niveau ook mee moet veranderen. Maar heel langzaam zijn de digitale simulaties aan een opmars bezig. Steeds meer organisaties praten erover en zijn bezig met de ontwikkeling van toepassingen. Ook binnen de overheid merk je dat de kracht van Digitale Simulaties wordt herkend en erkend.

Her en der zijn er werkgroepen, platforms, netwerken actief die zich met Digitale Simulaties bezig houden. In de afgelopen periode is aangesloten bij 2 van die netwerken. Dat is enerzijds het PUIK initiatief. PUIK staat voor Pop Up Innovatie Kamer, zeg maar de mobiele variant van the i-iX, en is/wordt georganiseerd door het Ministerie van J&V. Meer over PUIK elders in deze nieuwsbrief. Vanuit datzelfde Ministerie is aangesloten bij een netwerkbijeenkomst VR/AR. Aan beide activiteiten wordt deelgenomen door de verschillende 'operationele' diensten van J&V zoals de DJI, bureau Halt, de reclassering

Voortgang VR tool spotters

Voor wat betreft de voortgang ontwikkeling VR tool voor spotters is weinig te melden. De belangrijkste uitdagingen zijn het in de markt zetten van de opdracht en het verkrijgen van funding om de opdracht uit te laten voeren. Wellicht in de volgende nieuwsbrief meer en positiever nieuws. Dit in de wetenschap dat een dergelijke tool bijdraagt aan een veiliger Nederland.

[Terug naar inhoud](#)

Demo Apollo Journey en VRee

Tijdens de eerste inspiratie sessie Digitale Simulaties is de aftrap gedaan door Apollo Journey (<http://www.apollojourney.com/>) en VRee. In gezelschap van docenten, onderwijskunde, IDU en de brandweer, lieten de beide partijen zien wat ze doen en waar het in de toekomst naar toe gaat qua VR en AR. Naast verschillende presentaties en demo's, was er ook de mogelijkheid om zelf te ervaren wat kan. Wat vooral interessant was, de full body motion controller van VRee. Dit is een variant op de Black en Red SUIT van Re-Lion

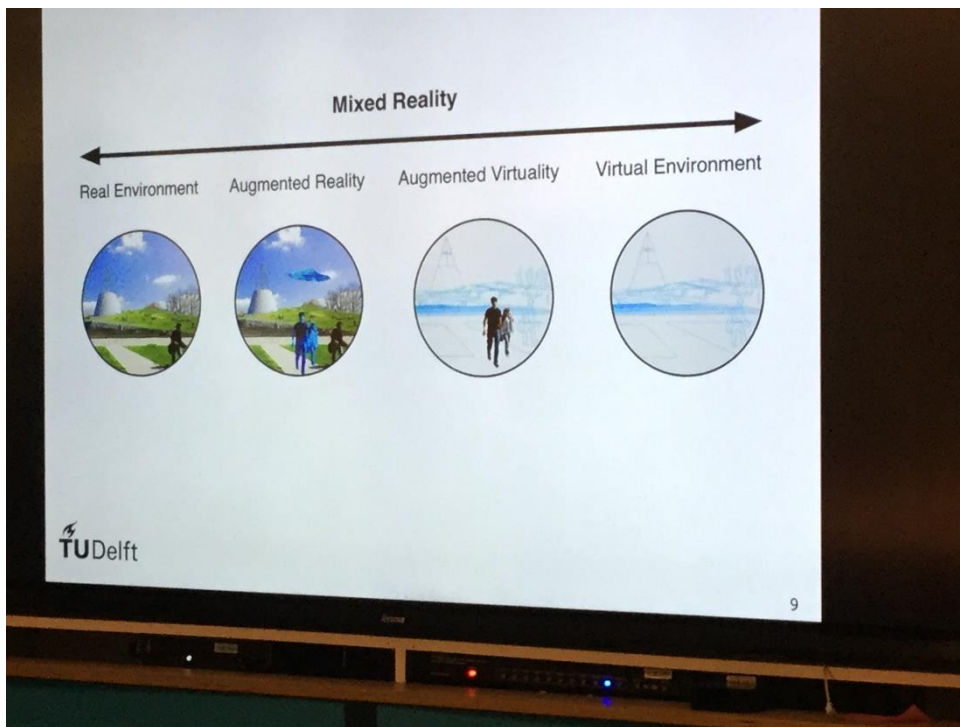


[Terug naar inhoud](#)

en anderen. De trekkers van beide activiteiten maken nu ook deel uit van het Landelijk Platform Simulaties.

Een andere ontwikkeling met betrekking tot het onderwerp netwerken is dat het initiatief is genomen om het netwerk Digitale Simulaties in kaart te brengen. De Saxion Hogeschool, studie Security Management, is gevraagd om een netwerkanalyse te maken. Inmiddels is een aantal studenten bereid gevonden om deze analyse uit te voeren. Ze gaan het netwerk in kaart brengen en daarnaast ook kijken welke rol de netwerkpartners spelen. In de sloopstream van deze analyse gaan ze ook in kaart brengen welke Digitale Simulaties er binnen het netwerk al gebruikt worden.

Dan nog even terug naar de netwerkbijeenkomst VR/AR. Daar sprak Dr. Stephan G. Lukosch over hoe de TU Delft tegen Digitale Simulaties aan kijkt. Hij ging onder andere in op Mixed Reality en had onderstaande dia om de verschillen te visualiseren.



[Terug naar inhoud](#)

VR trainen in het BPO

Zoals bekend is locatie Rotterdam de pilot voor implementatie van XVR on Scene binnen het BPO van de Politieacademie. Door een gebrek aan capaciteit staat dit nog stil. Wel is met de teamchef gesproken over de voortgang en dat moet leiden tot een kennismakingsessie met de docenten. Wordt vervolgd in de komende nieuwsbrieven.

[Terug naar inhoud](#)

VR trainen in de eenheden

Na de tweede ronde trainingen in Rotterdam heeft dit stil gelegen. Inmiddels zijn er concrete acties ondernomen om in twee andere basisteams tot gebruik van XVR on Scene te komen. Wordt ook vervolgd in de komende nieuwsbrieven.

[Terug naar inhoud](#)

DEMO Playmax Group

Het tweede bedrijf dat aan bod kwam, was de Playmax Group. Ook hier wederom een toelichting op het gebruik van VR en AR. Met name hun oplossing voor het creëren van een virtueel plaats delict was interessant. Ook omdat het wellicht mogelijk is om eigen data in een 'basissysteem' te stoppen. Hierdoor kun je als docent je eigen PD samenstellen. Deze mogelijkheden worden nog verder uitgezocht en wellicht dat dit tot concrete vervolgstappen leiden.



[Terug naar inhoud](#)

Bijeenkomst LPS

De eerste bijeenkomst van het Landelijk Platform Simulaties in 2018 is georganiseerd bij TNO in Den Haag. De ochtendssessie stond in het teken van kennismaking met TNO en wat TNO doet op het gebied van Digitale Simulaties. Er zijn verschillende presentaties gegeven over de toekomst van VR en AR, de validaties van simulaties, virtuele missiegebieden en Concept Development & Experimentation (CD&E). Met name het valideren van Simulaties was een eye opener. Dit in de wetenschap dat organisaties over het algemeen de neiging hebben om vooral te kijken naar hoe een tool eruit ziet zonder na te

De inspirerende werking van digitale simulatie

In het kader van een themabijeenkomst over vernieuwend werken binnen het basisteam Nijmegen Zuid, is een workshop digitale simulaties verzorgd. Verteld is hoe de Politieacademie gebruik maakt van Digitale Simulaties. Met de aanwezigen, zowel politiecollega's maar ook medewerkers van de gemeente Nijmegen, vertegenwoordigers van organisaties uit Nijmegen en inwoners uit Nijmegen Zuid is vervolgens gesproken over hoe Simulaties kunnen verbinden. Aan de hand van een praktijkvoorbeeld, de VR toepassing Huiselijk Geweld, is de multifunctionele toepassing van VR tools toegelicht. Een dergelijke tool kan zowel door hulpverleners, slachtoffers en daders gebruikt worden. Dat beeld werd bevestigd door een medewerker van de Pompe kliniek in Nijmegen. Zij hebben een belevingstool agressie in gebruik die helpt om medewerkers voor te bereiden op situaties met agressieve bewoners van de kliniek. Deze tool kan bijvoorbeeld ook interessant zijn voor hulpverleners als Politie en BOA's.

[Terug naar inhoud](#)

De Huiselijk Geweld toepassing beschikbaar

Het hing al een beetje in de lucht maar het is eindelijk zover. De VR tool Huiselijk Geweld, ook bekend als 'Vergeet mij niet', is beschikbaar voor de politie(academie). De tool is ontwikkeld met subsidie van het Ministerie van J&V en is daarmee beschikbaar voor alle partijen die de tool willen gebruiken. Zowel binnen als buiten J&V.

In overleg met het betreffende onderwijsteam gaat een lesplan ontwikkeld worden waarmee de tool zowel klassikaal als individueel gebruikt kan worden. Zowel binnen het onderwijs als binnen de operatie. Daarbij komt de tool dan beschikbaar binnen the i-iX zodat deze voor een ieder beschikbaar komt. Het streven is om de tool voor de zomer operationeel te hebben.

J&V is ook nog met andere tools bezig. Denk hierbij aan overvallen, buurtoverlast, vuurwerkoverlast en Licht Verstandelijke Beperking. Wellicht dat bij de ontwikkeling hiervan de samenwerking gezocht gaat worden met operationele partners. Met name de 'overlast' tools kunnen hierbij interessant zijn in het kader van Veilige Publieke Taak en vergroten weerbaarheid hulpverleners. Wordt dus vervolgd.

[Terug naar inhoud](#)

PUIK kennisdeelsessie van het Ministerie van J&V

De J&V Pop Up Innovatie Kamer (PUIK) van januari stond geheel in het teken van VR en AR. Tijdens de sessie waren onder andere vertegenwoordigers van de DJI, de Raad voor de Rechtspraak, de reclassering en J&V zelf. Het Landelijk Platform Simulaties was vertegenwoordigd middels de voorzitter. Door middel van een rondje langs de velden werd goed inzicht verkregen met welke VR ontwikkelingen de verschillende organisaties bezig waren. En werd duidelijk dat het goed is dat men van elkaar weet wat er allemaal speelt en dat bestaande tools ook gedeeld kunnen worden. Er was tijdens de sessie ook ruimte om kennis te maken met verschillende VR tools waaronder de in opdracht van de Politie ontwikkelde Danger Zone.

[Terug naar inhoud](#)

Interessante links

Van de lezers van de nieuwsbrief:

<http://www.stadszaken.nl/smart/technologie/1326/virtual-reality-en-de-omgevingswet/>

"Toenemende verstedelijking, maar ook smart mobility en andere technologische ontwikkelingen zorgen ervoor dat steden en gebouwen op een nieuwe manier ingericht

denken over de consequenties cq effecten van invoeren van de tool. Van deze benadering kan nog een hoop geleerd worden. Ook de CD&E is interessant als middel om vooraf te testen of een beoogde verandering tot het gewenste effect zal gaan leiden. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de invoering van een nieuwe werkwijze zoals 'aangestuurd aanhouden' of de werking van een nieuwe opzet van een operationeel centrum. En dat in de wetenschap dat TNO er is om de overheid te ondersteunen, lijkt een (inniger) samenwerking met TNO slechts een kwestie van tijd. Mooi was ook om te vernemen dat TNO er is om het Nederlandse bedrijfsleven verder te helpen en sterker te maken. Daar wordt overigens weinig tot geen gebruik van gemaakt.

De reguliere vergadering van het LPS stond vooral in het teken van het visiedocument. In dit document is het bestaansrecht van het LPS verwoord. Alle vertegenwoordigers is dan ook gevraagd om binnen hun kolom dit document vast te laten stellen. Naast het inhoudelijke rondje langs de velden, is verder gesproken over de bijdrage van het LPS aan OTOPIA '18, het project Driver+ en over de samenstelling van het LPS. De volgende bijeenkomst van het LPS zal in mei zijn.

[Terug naar inhoud](#)

VR, 3D en GEO

Op 29 januari is een gesprek gevoerd met collega's van de dienst GEO en het Expertteam Visualisatie & Reconstructie van de Landelijke Eenheid.

moeten worden. Bij deze inrichting is participatie van burgers een zeer belangrijk element. 'Virtual reality speelt daarin een grote rol', aldus Jeroen Steenbakkers van *The Urban Future*.

Toepassingen van VR als experience tools in combinatie met de markt
"Virtual reality is hot! Met zo'n bril op je hoofd lijkt het net alsof je een andere wereld binnenstapt. Weleens geprobeerd? Nee? Dan is het nu tijd om als Max Verstappen te racen in een supersnelle auto bij **Immersive!** En er is nog veel meer mogelijk met beeld. Zo kun je zelf een vliegtuig besturen bij **Flight Simulator Training** en beleef je de watersnoodramp van Volendam van heel dichtbij met de virtual reality brillen van **Experience Volendam**. Het lijkt net alsof je zelf onderdeel uitmaakt van de geschiedenis!"

The media of mixed reality allows for increasingly immersive experiences that blend the virtual and real, and that change how we perceive and think about what is real. This course attempts to place the evolution of mixed reality in the long history of humans hacking perceptions of reality: from pyramids to cathedrals to google earth VR, from cave paintings to novels to film to immersive cinema.

This course will introduce you to the different forms mixed reality takes. We will: Learn about the different hardware platforms mixed reality spans, like the Oculus Rift and HTC Vive, and understand their differences.

Practice creating by taking a short story from Italo Calvino and seeing how it translates into mixed reality.

Understand the context of mixed reality as it relates to philosophy and psychology. Critically review currently available mixed reality experiences to be inspired and understand best practices.

https://www.kadenze.com/courses/exploring-the-mixed-reality-landscape/info?utm_source=kadenze_blog&utm_medium=referral&utm_campaign=pnca_mixed_reality_1

Heb je voor de volgende nieuwsbrief ook interessante links, stuur deze dan op.

[Terug naar inhoud](#)

Oplevering VR-rijnsimulator

Het afgelopen jaar hebben 2 teams van de Windesheim Hogeschool een opdracht uitgevoerd om de mogelijkheden te onderzoeken om een rijnsimulator te ontwerpen met bestaande consumentenproducten. Het resultaat daarvan is te zien in the i-iX.

Doormiddel van een VR-bril en stuur kunnen agenten virtuele ervaring opdoen in de Touran of Mercedes B-klasse. Naast de mogelijkheid om vrij rond te rijden in een virtuele wereld kunnen ook specifieke situaties geoefend worden, zoals het benaderen van een kruispunt met Optische en Geluidsignalen.

De simulator is door iedereen te gebruiken en staat op dit moment in de iX bij de Politieacademie in Apeldoorn.

[Terug naar inhoud](#)

Werkbezoek UMC's

Al eerder is in deze nieuwsbrief het belang van netwerken beschreven. In dit kader onderhoudt de Politieacademie ook goede contacten met de academische wereld van de ziekenhuizen. Regelmatig vindt er uitwisseling plaats van ideeën en maken we kennis met elkaars tools. Eerder deze maand waren diverse medewerkers van de UMC's op werkbezoek bij ICTO. Ze zijn hierbij bijgepraat over o.a. e-learning en digitale simulaties zoals we die bij de Politieacademie in gebruik hebben.

En natuurlijk wordt er dan ook iets uitprobeerd. ☺

Naast de kennismaking op individueel niveau, hebben we ook kennis genomen van waar we beide mee bezig zijn. Het ging hierbij vooral om het gebruik van 360 graden camera opnames ten behoeve van het onderzoeken van een Plaats Delict. En deze tool, ontwikkeld door de landelijke Eenheid en de eenheid Rotterdam, kan weer interessant zijn voor het onderwijs. Hoe dit verder uit gaat pakken, is nu niet bekend. Maar dit wordt ongetwijfeld vervolgd.

[Terug naar inhoud](#)

Windesheim projecten

Zoals bekend, en vrijwel elke donderdag te zien in the i-iX, werken de politie(academie) en de Windesheim Hogeschool nauw samen in de ontwikkeling van nieuwe digitale simulaties. Eind januari zijn drie nieuwe projectteams gestart om bestaande (half)producten verder door te ontwikkelen of nieuwe producten te maken.

Een bekend product dat verder door ontwikkeld gaat worden betreft de Danger Zone. Hier gaat een derde team aan werken. Op de foto hieronder ziet u het team en de begeleiders tijdens de kick-off bijeenkomst. Overigens kan de Danger Zone uitgetoetst worden in the i-iX.



Een tweede VR project betreft de ontwikkeling van een VR Escaperoom. In dit project werken de eenheid Noord



[Terug naar inhoud](#)

AGORA live Festival Nijmegen

De laatste activiteit in deze nieuwsbrief als het gaat om digitale simulaties betreft het AGORA live Festival. Tijdens dit festival worden door Politiecollega's verschillende noviteiten getoond en worden collega's uitgenodigd om te innoveren, zowel op organisatieniveau als op techniek. Met 140 collega's op de stands en ruim 200 bezoekende collega's een mooi platform om de Politieorganisatie naar voren te helpen. Ook de Politieacademie was samen met het Windesheim op een grote stand aanwezig. Collega's mochten en konden kennis nemen van de producten die door het Windesheim in opdracht van de Politie(academie) zijn ontwikkeld. Dit waren de Danger Zone, de rijnsimulator en de Escape room. Met ruim 100 collega's die deze tools hebben uitgetoond of zich hebben laten informeren, was de deelname een groot succes.



[Terug naar inhoud](#)

Nederland, Oost Nederland IBT Nederland en de Politieacademie samen. De VR Escaperoom is een vertaling van de fysieke Escaperoom zoals die afgelopen jaar is ontwikkeld door het Windesheim.

De doorontwikkeling van de rijnsimulator staat on hold. Het wachten is op een nieuwe stoel die mee kan bewegen met de speler. Hiermee wordt de kans op motion sickness verder verkleind.

Een vierde project betreft de ontwikkeling van een app. Daarover meer in nieuws vanuit de i-iX

[Terug naar inhoud](#)

DS Agenda 2018

Februari

- 12: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX
- 28: 09.30 – 16.30 > DS inspiratiesessies IJsfontein en ORDINA

Maart

- 12: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX
- 27: 09.30 – 16.30 > DS inspiratiesessies Eye4vision en XVR

April

- 9: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX

Mei

- 7: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX
- 15-17: **ITEC, Stuttgart**
- 16: **Leren met VR in Eindhoven**
- 17-18: **VRX Europe 2018, Amsterdam**

Juni

- 11: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX
- 14: **Robotica en AI in het onderwijs, Rotterdam**

[Terug naar inhoud](#)

Nieuws uit de i-iX

Urbanisatie en Cyber



Op initiatief van het NATO Command en Control (C2) Centre of Excellence (CoE) heeft de Politieacademie (het Inspiratiepunt) in nauwe samenwerking met het NSGBO een themabijeenkomst Urbanisatie en Cyber georganiseerd. Namens de Politieacademie was Bastiaan Deijkers dagvoorzitter, sprekers waren afkomstig van het NATO C2 CoE, het Cyber Security Centre van Defensie en van TNO.

In een goed gevulde congreszaal namen de sprekers de deelnemers mee in de ontwikkelingen met betrekking tot verstedelijking en Cyber en waar zowel Defensie als de civiele hulpdiensten nieuwe risico's kunnen verwachten.

Conclusie was dat de politie, als het gaat om verstedelijking, een cruciale rol speelt waarbij informatie gestuurd optreden de sleutel is.



Met betrekking tot cyber zijn de risico's alom bekend. Dat tijdens de bijeenkomst is uitgesproken dat meer samen gewerkt moet worden, moge geen verrassing zijn.



[Terug naar inhoud](#)

Team organisatiestrategie en Q-team Oost op bezoek

Innoveren en inspireren doe je niet alleen maar doe je samen. Dit is niet iets van de academie of een operationele eenheid. Daarom was het mooi dat Frederiek, adviseur van de korpsleiding, en Romy, actief lid van het Q-team in de eenheid Oost, samen met de Politieacademie hebben verkend waar de mogelijkheden tot samenwerking liggen. Dit overleg heeft een waslijst aan ideeën en mogelijkheden opgeleverd.

Hierbij kun je denken aan Scrum trainingen voor politieteams tot innovatieve brainstormsessies met studenten in het kader van onderwijsvernieuwing tot het tonen van innovaties tot..... Kortom, voldoende stof om nog een keer om tafel te gaan. In één van de volgende nieuwsbrieven meer over dit onderwerp.

[Terug naar inhoud](#)

Chance2Inspire

Op de schitterende werkplek van de Stichting Waardering en Erkenning Politie (WEP) in Doorn, is de laatste bijeenkomst van Chance2Inspire gehouden. Niet dat het echt de laatste was maar meer in de zin van een afsluiting van de eerste fase.

Chance2Inspire is een initiatief voortvloeiend vanuit het Conspire@Inspire initiatief. Het gaat hierbij om het begeleiden van collega's die met goede ideeën lopen om tot uitvoering van dat idee te komen. Of om te constateren dat het idee, op dit moment, niet uitvoerbaar is.

Tijdens de bijeenkomst werd terug geblikt op de bereikte resultaten en hebben 2 collega's verteld hoe hun idee succesvol is uitgevoerd. Het ging hierbij om 'de kunst van het controleren' en een aanpak om collega's door het delen van kennis lekkerder in hun vel te laten zitten. Bij het WEP kent men de levensverbalen en daar heeft dit thema affiniteit mee. Het gaat immers om het benutten van beschikbare kennis en ervaring ten behoeve van de nieuwe collega's.

Duidelijk is in ieder geval dat er behoefte is aan een initiatief als Chance2Inspire om te voorkomen dat goede ideeën in de kast of tussen de oren blijven. De uitdaging is nu om ervoor te zorgen dat er ruimte blijft om met ideeën aan de slag te gaan. Of anders gezegd, de organisatie dient over een broedplaats voor innovaties te beschikken. Binnen de Politieacademie zou dit de i-iX kunnen zijn. Dus heb je een goed idee, loop dan eens binnen in the i-iX en ga het gesprek aan of stuur een mail naar the.ix@politieacademie.nl.

[Terug naar inhoud](#)



Het inspiratiepunt digitaal?

De Politieacademie maar de eenheden Oost en Midden Nederland beschikken over een inspiratiepunt. Het inspiratiepunt faciliteert collega's die voor collega's een inspirerende sessie willen geven over een onderwerp waar men betrokken bij is. Dit kunnen docenten zijn die iets over hun vak willen vertellen of collega's die iets over een zaak waar ze betrokken bij waren willen delen. Via het intranet is het mogelijk om informatie over het inspiratiepunt te lezen en worden sessies aangekondigd. Het is de ambitie dat elke eenheid van de Politie over een inspiratiepunt gaat beschikken. En daarnaast is het mooi als alle eenheden bij elkaar kunnen inzien welke sessie worden georganiseerd. Om enerzijds aan te kunnen sluiten of anderzijds eenzelfde sessie te gaan organiseren. Om de facilitering van de collega's te vergemakkelijken en informatie over inspiratiesessies toegankelijker te maken, werken de eenheid Oost en de Politieacademie samen met de Windesheim Hogeschool om een inspiratie app te ontwikkelen. De ambitie is om een Proof of Concept te ontwikkelen en op basis hiervan te bekijken hoe de app beschikbaar gesteld kan worden aan collega's. Als de app klaar is, wordt deze beschikbaar gesteld aan alle eenheden die een inspiratiepunt hebben. Wil je meer informatie over de app, loop dan op donderdag eens binnen in the i-iX. Dan werken de studenten aan deze nieuwe app.

[Terug naar inhoud](#)