

P12T-09 Serious Game “Sneller Innoveren”

Game Design Document

Versie 0.3

Datum: 14 december 2012

Inhoudsopgave

Kennisvragen

Welke maatregelen kun je in de realisatiefase nemen op of in de dijk op de verschillende vlakken (water, natuur, bio, recreatie, wonen, bedrijfsterrein)

Achtergrond / Uitgangspunten

Doelstellingen

Wat moet het spel bereiken?

Het hoofddoel waar de Serious Game aan moet bijdragen is om het proces van innovatie binnen water- en infraprojecten te versnellen, nu en in de toekomst. Hierbij is het belangrijk expliciet te maken dat het spelen van deze Serious Game je als (toekomstig) projectleider sterkt in je vermogen tot versnelling.

- Kennis activeren en borgen: De Serious Game wordt aangewend ter aanvulling op de website/wiki voor directe kennisborging online. Door middels de Serious Game kennis (en ervaringen) van de spelers actief te maken, zou de Game faciliteren in het delen van deze kennis.
- Maakt innovatievaardigheden bewust : De Serious Game heeft tot doel vaardigheden bewust te maken die noodzakelijk worden geacht voor innovatieversnelling. De Game triggert hierbij bewustwording van deze vaardigheden.
- Inzicht in rollen en verantwoordelijkheden: De Serious Game geeft inzicht in rollen en verantwoordelijkheden binnen de “gouden driehoek” (overheid, kennisinstellingen en bedrijfsleven). Deze rollen en verantwoordelijkheden zijn soms complementair maar staan ook soms haaks op elkaar.

De verwachtingen die hierbij zijn uitgesproken betreffen:

- De Game moet kennis, vaardigheden en enthousiasme zichtbaar maken
- “Het spelen van dit spel leidt tot tijds- en frustratiebesparing tijdens uw project!”
- Een actieve vorm versterkend op de website; versneld doorlopen proces
- Proces van belemmeringen laten voelen/ervaren
- Leren van elkaar; kennisborging en delen
- Redelijk zelfstandig te gebruiken + modern
- Netwerk element
- Een realistisch spel
- Borging van zowel proces- als technische innovaties

Doelgroep

Wie moeten het spel gaan spelen?

De Serious Game zal worden ingezet door water- en infraprofessionals vanuit zowel overheden, kennisinstellingen als bedrijfsleven. Deze doelgroep is te beschouwen als professionals met hoger opgeleid kennisniveau (HBO en HBO+). De doelgroep is te omschrijven als (toekomstig) projectleiders in de water- en infra sector die genoodzaakt zijn innovatie binnen hun project te stroomlijnen.

De water- en infraprofessional die als projectleider betrokken is bij Innovatie.

Project

Wie is er verantwoordelijk voor wat?

Tygron is verantwoordelijk voor:

- Dagelijkse gang van zaken
- De communicatie met de kerngroep
- Implementatie van het spel

Om een succesvolle game te garanderen is een goede communicatie essentieel.

De expertise van Tygron ligt bij het ontwikkelen van het Gameconcept en de uiteindelijke Serious Game.

Een breed gedragen kwalitatief goed spel bereiken we door het zo goed mogelijk gebruik maken van elkaars expertise. In dit geval de expertise van Tygron voor het ontwikkelen van de game, en de expertise van de mensen in de projectgroep gebruiken voor de inhoudelijke input in de game.

Projectteam

Wie zit er in de projectgroep en wat zijn de taken / expertises?

Kerngroep

De kerngroep bestaat uit de opdrachtgevers en de ontwikkelaars bij Tygron.

Opdrachtgevers

Bram Rosebrand (Unie van Waterschappen)
Lija van Vliet (Deltares, initiele projectleider)
Sonja Karstens (Deltares, vervangend projectleider)

Expert

Mike Duijn (TNO)

Ontwikkelaars

Joris van Dijk (Tygron)
William van Velzen (Tygron)

Randgroep

De randgroep bestaat uit een deel van de betrokkenen bij de werkgroep innovatie.

Experts

Hanne van de Berg (Deltares)
Joost Rengers (AT Osborne)
Ernest Pelders (AT Osborne)
Corné Nijburg (WaterGovernance Centre)
Anke Zindler (Rijkswaterstaat)

Probleemanalyse

Achtergrond

Wat is de achtergrond van het probleem?

De Nederlandse water- en infrasector stelt het innovatief vermogen en de noodzaak tot innovatie ter discussie. Daarbij wordt verondersteld dat we (technologische) innovaties hard nodig hebben in deze sector om een veilige, schone en duurzame toekomst te garanderen onder de invloed van onder andere een inklinkende ondergrond, en verhoogde kans op overstromingen. Hierbij wordt geconstateerd dat innovaties in Nederland gepaard gaan met een moeizaam traject en dat innovatiebelemmeringen eerst overwonnen moeten worden.

Dit leidt tot frustratie, tijdverlies en onbenutte kennis. Het aantal belemmeringen lijkt tegenwoordig groter dan in het verleden (Nijburg et al. 2010). Cruciaal hierbij zijn de ontwikkelingen van verbreding en multidisciplinaire oplossingen, mondige inwoners en het (daardoor) steeds moeilijker verkrijgen van bestuurlijk draagvlak. Het omgaan met deze belemmeringen vormt nu en in de toekomst een cruciaal component voor het slagen van innovaties, in een sector waar deze innovaties noodzakelijk zijn. Het omgaan met deze belemmeringen, "Innovatiehobbels" genaamd moet getraind worden om toekomstig projectleiders in de water- en infrasector om innovatieversnelling te bevorderen.

Samenvatting probleem:

- De Nederlandse water- en infrasector heeft innovatie nodig
- Innovatie wordt in deze sector als moeizaam ervaren door innovatiebelemmeringen
- Deze innovatiebelemmeringen zullen naar de toekomst alleen maar toenemen
- Projectleiders worden niet actief getraind in het omgaan met innovatiebelemmeringen

Doelstellingen

Wat moet de Serious Game - Sneller Innoveren bereiken?

Het doel van het gebruik van de Serious Game door de werkgroep Innovatieversnelling hangt samen met de probleemstellingen zoals hierboven beschreven. Het hoofddoel waar de Serious Game aan moet bijdragen is om het proces van innovatie binnen water- en infraprojecten te versnellen, nu en in de toekomst. Hierbij is het belangrijk expliciet te maken dat het spelen van deze Serious Game je als (toekomstig) projectleider sterkt in je vermogen tot versnelling.

Spelcasus: Vindingendam: Veiliger, Mooier en Leefbaarder

Vindingendam

Wat is er allemaal in Vindingendam te vinden?



In het fictieve stadje “Vindingendam” staat het vraagstuk van een nieuwe dijk hoog op de agenda. Vindingendam is een klassiek dorp gesitueerd aan de Nederlandse kust. Het dorp heeft ongeveer 50.000 inwoners.

Het is een dorp dat geroemd wordt om zijn brede doelgroep aan gebruikers. Zomers is het een plek populair voor strandgangers, in de herfst worden er op het strand vaak Kite-surfers en vliegeraars gesignaleerd.

Volgens de meest recente berekeningen bestaat de mogelijkheid dat Vindingendam over 15 jaar al in gevaar is door het al maar stijgende zeespiegel. Na uitgebreide media aandacht en een aantal kamervragen over dit onderwerp, kon de overheid er niet meer omheen: er moet zo spoedig mogelijk een dijk komen om de veiligheid van Vindingendam te kunnen garanderen.

Door het genomen besluit van de overheid staan de plannen van stadsuitbreiding door middel van het creëren van extra woonruimte, werkgelegenheid en winkelaanbod, op de tocht. Het aanleggen van een dijk neemt namelijk veel ruimte in beslag. Daar Vindingendam beperkt wordt door de omringende ruimte, moet het gebied zo efficiënt mogelijk worden ingericht. Dit biedt mogelijkheden voor innovatie bij het aanleggen van de dijk.

Het principe van een *multikering* speelt al langer door de wandelgangen van het overheidsgebouw. Deze oplossing biedt nu en in de toekomst mogelijk veel voordelen voor het gebied. Daarom heeft de overheid een aanbestedingstraject opgesteld en is de overheid een consortium aangegaan met 2 andere partijen, namelijk: het *bedrijfsleven* en de *kennisinstelling*.

Samen zoeken zij naar de mogelijkheden en de kansen om de *multikering* te kunnen aanleggen, waarbij de overweging voor stadsuitbreiding ook in meegenomen worden.

De bewoners van Vindingendam zijn echter bezorgd. Zij vrezen voor de veiligheid en uitstraling van Vindingendam. Het is dus van belang dat de bewoners meegenomen worden in het traject. Hierdoor kan de onrust die onder hen speelt, weggenomen worden.

Rollen / verantwoordelijkheden

Speelbare rollen

Welke actoren worden door de spelers gespeeld?

De Overheid

Wie betaalt, bepaalt. De overheid zal in dit project een controlerende rol vervullen. De overheid is bijvoorbeeld verantwoordelijk voor de keuze voor een bepaalde dijk en keurt de voorstellen voor (innovatieve) maatregelen.

Het Bedrijfsleven

Het bedrijfsleven zal mogelijkheden aangrijpen om zichzelf werk te verschaffen. Hiervoor kan het bedrijfsleven beroep doen op al bestaande kennis, maar kan ook onderzoeken uitzetten om nieuwe kennis te vergaren.

De Kennisinstelling

De kennisinstelling zal onderzoeken verrichten naar vragen die tijdens het project optreden. Met de resultaten die verkregen worden, kunnen de overige actoren ingelicht worden waardoor deze gerichtere keuzes kunnen maken en een bepaalde zekerheid krijgen in-game.

Niet Speelbare rollen

Welke actoren worden door de facilitator gespeeld?

De facilitator kan vanuit een aantal actoren berichten sturen naar de spelers van het spel. Hierdoor kunnen zij getriggerd worden om bepaalde zaken aan te pakken. Daarnaast krijgen zij het besef dat de wereld groter is dan de spelwereld tussen de spelers alleen. Door de niet speelbare rollen zouden bijvoorbeeld het gevoel van concurrentie vergroot kunnen worden.

Inwoners

De inwoners zijn van essentieel belang in het proces. Als de inwoners gaan tegenwerken kan het zomaar zijn dat het project langer duurt om te realiseren. De inwoners worden gespeeld door de facilitator die controle heeft over de indicator Opinie.

Externe Kennisinstelling

De externe kennisinstelling kan de spelers voorzien van zaken die nog niet zijn onderzocht, als extra duwtje in de rug. Tevens kan de externe kennisinstelling met onderzoeksresultaten in de media komen waarin de urgentie van de dijk extra wordt benadrukt.

Extern Bedrijfsleven

Het externe bedrijfsleven kan spelers zich ervan bewust maken dat het contract wat zij zijn aangegaan, zeer waardevol is. Daarnaast kunnen zij de overheid aanbiedingen doen om innovatieve maatregelen toe te passen. Hiermee kan de overheid wat extra geld vrijspelen voor de ontwikkeling van de multikering.

Doel in het spel

Wat moeten de spelers in het spel bereiken?

De spelers gaan in het spel aan de slag met het aanleggen van een Multikering in een fictief gebied. Het fictieve gebied heet "Vindingendam". Het is geïnspireerd op een klassiek dorp gesitueerd aan de Nederlandse kust, Katwijk.

In Vindingendam heerst een acuut veiligheidsprobleem. Om dit veiligheidsprobleem op te lossen is er onderzoek gedaan naar een Multikering als mogelijke oplossing voor het probleem.

Er zijn verschillende oplossingsrichtingen, maar de Multikering moet binnen 10 jaar gerealiseerd worden omdat Vindingendam anders dreigt te overstromen, wat een significant veiligheidsprobleem met zich meebrengt. De oplossingsrichtingen die spelers kunnen kiezen zijn gedefinieerd in scenario's. Ieder scenario heeft zo zijn kansen en kanttekeningen.

De multikering wordt gezien als een succesvol product als wordt voldaan aan de volgende voorwaarden.

- Veilig
- Kostenefficient
- Breedgedragen door de lokale bevolking
- Op tijd

Voor al deze voorwaarden is er een eigen indicator (behalve tijd). Of de multikering veilig is wordt in het spel berekend door de veiligheidsindicator, kostenefficient wordt bepaald door de budgetten van de spelers, breedgedragen wordt bepaald door de Opinie indicator. Op tijd wordt bepaald door of (en wanneer) de multikering af is in de tijd.

Vindingendam - Buurten

Wat is er allemaal in Vindingendam te vinden?

Vindingendam bestaat uit een aantal buurten. De verschillende buurten hebben allemaal een andere gebruiksfunctie, of het type van de bevolking dat in deze verschillende buurten woont.

Den Oude Haeven

Het havengebied vormt de kern van het oude vissersdorp. Inmiddels is de woonwijk verouderd en aan vernieuwing toe. Woningen raken vervallen en zijn aan sloop of renovatie toe. De bewoners van de wijk zijn nog steeds de traditionele inwoners die al jaren in Vindingendam wonen. De woningen aan de rand van Den Oude Haeven hebben plaatsgemaakt voor een boulevard direct aan het strand. Het vormt tevens een gebied waar kleine restaurantjes en sfeervolle barretjes zich hebben gehuisvest.

Strand

Het strand is een plek waar veel inwoners, toeristen en recreanten naar toe gaan. Er is veel ruimte en iedereen kan zijn eigen activiteit uitoefenen. Zomers een plek voor zonzonabidders en surfers, in de herfst een plek voor de watersporters en kitesurfers.

Stadshart

In het oude stadshart bevinden zich een hoop klassieke woningen. De woningen zijn beter onderhouden dan in het havengebied en verkeren in een betere staat. Het stadscentrum vormt de plek voor het winkelende publiek, en is de plek waar ook de kerk zich bevindt.

Vinexlocatie

Door het vrije karakter, dicht aan het strand en een mooi natuurgebied en recreatiegebied in de buurt hebben zich in de afgelopen jaren een hoop gezinnen gevestigd. De locatie blijkt erg populair, alle bestaande woningen zijn verkocht en er is inmiddels vraag naar uitbreidingen van het assortiment.

Recreatiegebied

Het recreatiegebied is een vakantiepark gekenmerkt door tijdelijke verblijven. Het is een belangrijke toeristische trekpleister. Van ver uit de omgeving komen recreanten om te genieten van de omgeving, het strand en de natuur. Ook de inwoners van Vindingendam komen nog wel eens in het recreatiegebied. Een vaste harde kern van bezoekers zijn de wat oudere inwoners van Vindingendam. Zij reizen regelmatig af naar hun vaste vakantiestek.

Natuurgebied

Het natuurgebied is een belangrijke uitwaaiplaats van menig inwoner van Vindingendam. Het is een beschermd gebied en er mag dus, in tegenstelling tot het recreatiegebied, niet gekampeerd worden. Wel mogen er wandelingen gemaakt worden, wat iedereen uit de omgeving dan ook graag doet.

Vindingendam - Scenario's

Scenario A

In scenario A kiezen de spelers voor een rechte dijk, met een normale breedte. De dijk loopt achter het havengebied langs, maar doorkruist voor een klein deel het Industrierrein. Dit zorgt voor extra kosten en tijd, daar de industrie deels uitgekocht dient te worden.

Wonen	0
Recreatie	0
Veiligheid	+
Opinie	0
Kansen	-
Kosten	-

< INSERT PLAATJE SCENARIO A >

Scenario B

In scenario B kiezen de spelers voor een dijk waarbij de dijk het oude havengebied beschermt maar waarbij het industrierrein volledig buitendijks komt te liggen. De daar aanwezige industrie wordt uitgekocht en gesloopt. Dit brengt extra kosten en tijd met zich mee, maar creëert wel nieuwe mogelijkheden voor toekomstige recreatie.

Wonen	0
Recreatie	++
Veiligheid	+
Opinie	++
Kansen	+
Kosten	--

< INSERT PLAATJE SCENARIO B >

Scenario C

In scenario C kiezen de spelers voor een extra brede rechte dijk. Dit brengt veel extra kosten en tijd met zich mee daar er zowel een groot deel van het industrierrein als ook het oude havengebied uitgekocht dient te worden.

Wonen	-
Recreatie	+
Veiligheid	++
Opinie	-

Kansen	++
Kosten	--

<INSERT PLAATJE SCENARIO C>

Scenario D

In scenario D kiezen de spelers voor een brede dijk die meer richting de zee geschoven zal worden. Een deel van het strand zal gecompenseerd worden, maar uiteindelijk zal het strandgebied kleiner zijn dan daarvoor.

Wonen	++
Recreatie	-
Veiligheid	++
Opinie	-
Kansen	0
Kosten	--

<INSERT PLAATJE SCENARIO D>

Scenario E

In scenario E kiezen de spelers voor een dijk die volledig tegen het stadshart aangebouwd zal worden. Hierdoor blijft het strand behouden, is de stad veilig maar dient het oude havengebied opgeofferd te worden.

Wonen	--
Recreatie	++
Veiligheid	+
Opinie	--
Kansen	0
Kosten	--

<INSERT PLAATJE SCENARIO E>

Spelverloop

Hoe ziet het verloop van het spel eruit, hoeveel rondes zijn er?

Een innovatietraject bestaat uit een aantal verschillende fases. Deze worden meestal genoemd als initiele fase, planfase, realisatiefase en exploitatiefases. Iedere fase heeft zijn eigen doelstelling.

Omdat voor de meeste innovatiebelemmeringen worden ervaren in de eerste 3 fases zijn deze geselecteerd als fases die in het spel worden doorlopen. Het concept is nu dat de laatste fase alleen (versneld) wordt gesimuleerd om te kijken of de investeringen in de eerste 3 fases rendabel zijn geweest en het project dus kostenefficient is geïmplementeerd.

Introductie

In de introductie wordt het probleem geschetst. Doormiddel van een rondvlucht door “Vindingendam”, zullen de spelers kennis maken met het gebied en de verschillende aspecten die spelen in het gebied. De focus zal voornamelijk liggen op het gebied waar uiteindelijk een dijk moet komen. Hierbij zal de speler duidelijk gemaakt worden dat er al uitgebreid aandacht aan het probleem is gegeven in de media. Hierdoor zal het gevoel voor urgentie worden vergroot.

Door de media aandacht die het probleem heeft gekregen, zijn de bewoners van Vindingendam bewuster geworden van het feit dat ze in de toekomst mogelijk gevaar lopen. Daarnaast zijn ze ook bang voor het veranderen van het landschap.

Initiele fase

Wat gaat er gebeuren in de initiele fase?

In de initiele fase zullen de actoren kennis met elkaar maken en gezamenlijk gaan bekijken wat de mogelijkheden zijn voor Vindingendam. De overheid zal in samenspraak met de andere actoren de verschillende scenario's onderzoeken. Daarnaast maakt de overheid een keuze voor een type dijk en aantal bouwlagen. Dit wordt aan de facilitator voorgedragen, zodat er bepaald kan worden of de keuze voldoende beargumenteerd is.

Deliverables

Wat moeten de spelers overeenkomen voor ze doorgaan naar de volgende fase?

Voor het overgaan naar de volgende fase moeten er duidelijke onderlinge afspraken gemaakt zijn over welk scenario, type dijk en bouwlagen er gekozen zijn. Dit plan zal verder worden uitgewerkt in de planfase.

Planfase

Wat gaat er gebeuren in de planfase?

In de planfase zullen de spelers achter de computer vandaan komen en zullen zij het plan gaan intekenen op een kaart die zij van de facilitator krijgen. Deze kaart is gebaseerd op het scenario

dat zij in de initiële fase hebben gekozen. In gezamenlijk overleg zullen zij op een abstract niveau gaan bepalen wat er ongeveer waar gebouwd zal gaan worden. Hiermee zullen zij uiteindelijk een gebiedsvisie opleveren die de overheid zal moeten gaan presenteren aan de 'inwoners', vertegenwoordigd door de facilitator.

Gedurende het intekenen van het plan, zal de tijd in het spel gewoon verder lopen. Dit met als reden dat de planfase onderdeel van het gehele proces is. Ook deze dient in tijd te worden uitgedrukt.

Deliverables

Wat moeten de spelers overeenkomen voor ze doorgaan naar de volgende fase?

De overheid zal aan het einde van de planfase een gebiedsvisie presenteren die de spelers gezamenlijk hebben opgesteld. Hierbij worden gemaakte keuzes beargumenteerd, zodat de 'inwoners' van Vindingendam een 'goed gevoel' krijgen bij de nieuwe dijk.

Realisatiefase

Wat gaat er gebeuren in de realisatiefase?

In de realisatie fase zal het gemaakte plan uiteindelijk uitgewerkt worden in het spel. De overheid controleert hierbij of de andere spelers zich aan de gemaakte afspraken houden, terwijl het bedrijfsleven de gemaakte plannen uitwerkt. De kennisinstelling zal zich bezighouden met het uitvoeren van last-minute onderzoekjes en kan zelf als waakhond optreden door onafhankelijk onderzoek te doen naar bepaalde zaken.

Deliverables

Wat moeten de spelers overeenkomen voor ze doorgaan naar de volgende fase?

Aan het einde van de realisatiefase moeten de spelers een dijk hebben opgeleverd met de daarin beoogde functionaliteit.

Exploitatiefase

Wat gaat er gebeuren in de exploitatiefase?

De exploitatiefase is een niet speelbare fase. Er zal een rondvlucht gestart worden die over de nieuw gerealiseerde dijk zal vliegen en de tijd zal versneld worden afgespeeld. Hierdoor kunnen de spelers zien of de gemaakte dijk rendabel is gebleken en kunnen zij waar nodig is extra uitleg geven over bepaalde keuzes die gemaakt zijn.

Debriefing

Wat is een debriefing?

In een debriefing nemen de spelers afstand van het spel en kijken ze terug op het spel dat ze gespeeld hebben. Dit is een belangrijk element. Hier staan de spelers stil bij hetgene ze opgedaan hebben in het spel en om dat te verbinden aan het spel.

Hoe ziet een debriefing eruit?

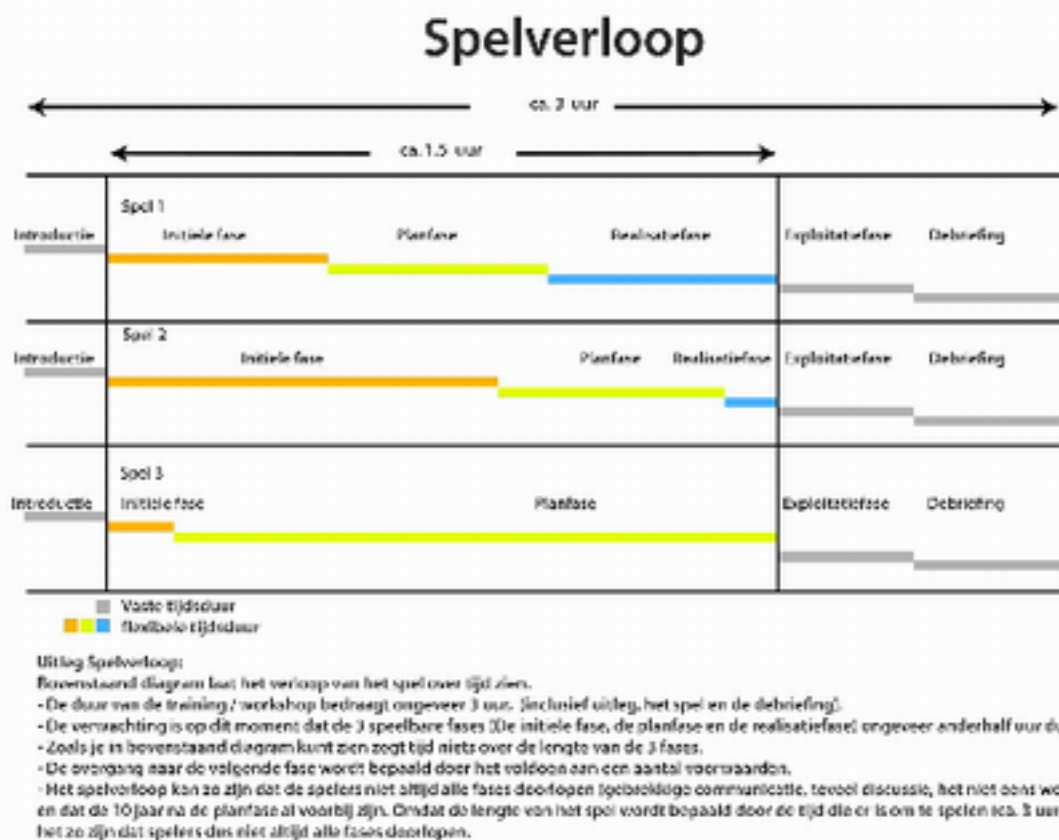
Bij de debriefing kijken de spelers samen met de facilitator terug op het spel. Er worden vragen gesteld door de facilitator aan de hand van het eindresultaat en gebeurtenissen die zich hebben voorgedaan tijdens het spel.

Als spelleiding is het handig om tijdens het spel te kijken naar wat zich afspeelt tussen de verschillende actoren. Wordt er zomaar veel geld gegeven aan andere spelers, wordt er goed nagedacht en gediscussieerd over de risico's, hoe komt de planvorming tot stand, wordt er risicomijdend gedrag vertoond?

- Hoe zit iedereen in zijn rol
- Wat heeft zich afgespeeld tijdens het spel
- Zouden ze volgende keer beslissingen anders nemen
- Wie had de touwtjes in handen.
- Wordt er risicomijdend gedrag vertoond
- Hoe verhoudt het spel zich tot de realiteit?
- Ervaarde je dezelfde problematiek in het spel als in de realiteit?

De debriefing is een van de belangrijkste elementen uit het spel. Het zorgt voor een reflectiemoment en om de vergelijking te maken tussen het spel en de realiteit. Als ik nu zo'n situatie zou tegenkomen buiten het spel wat zou ik er dan aan doen om de juiste oplossing te bewerkstelligen.

Spelverloop



Bovenstaand diagram geeft in een schematisch overzicht het spelverloop weer. Het geeft tevens aan dat niet ieder verloop van het spel hetzelfde is. De verschillende fases kunnen verschillen in lengte. De ene groep heeft meer tijd nodig voor de initiele fase, de andere groep heeft meer tijd nodig voor de planfase.

In Spel 1 zijn alle fases ongeveer gelijk in tijd. Dat betekent een evenwichtige doorloop van de verschillende fases. In Spel 2 wordt de Initiele fase een stuk uitgerekt wat aangeeft dat er een hoop discussie is geweest in de initiele fase en dat er daardoor minder tijd over is voor de plan en realisatiefase. Spel 3 is een van de mogelijke extremen, Men heeft snel keuzes gemaakt in de initiele fase, maar is gigantisch uitgelopen in de planfase, waardoor de realisatiefase helemaal niet aan bod is gekomen.

Indicatoren

Welke indicatoren zijn nodig om het spel te kunnen spelen?

Bouw

De bebouwingsindicator staat voor de hoeveelheid nieuwe woningen die gerealiseerd zijn. Op deze indicator kan gescoord worden door de functies waar vraag naar is te plaatsen. Let op, tijdens het bouwen is er een investering nodig. Alleen als het gebouw gerealiseerd is, ontvangt de speler de inkomsten die het gebouw over de jaren zal opleveren. Als er meer gebouwen gerealiseerd worden dan nodig, dan zal dit een negatieve impact op de score hebben.

Groen

De openbaar groen indicator staat voor de verhouding woning en groen binnen een wijk. Als er meer bebouwing komt dient er ook meer groen te komen. Er kan op deze indicator gescoord worden door minder woningen te bouwen of meer openbaar groen te realiseren. Parken en bossen scoren niet beter dan alleen open ruimte.

Fysieke Leefbaarheid

De ruimtelijke kwaliteitsindicator staat voor de aantrekkelijkheid van het gebied op fysiek gebied. Een hoge score zorgt er voor dat meer bewoners en bedrijven naar het gebied toetrekken. De ruimtelijke kwaliteit kan verbeterd worden met maatregelen zoals het renoveren van woningen, het bouwen van luxe huizen, of het plaatsen van parken.

Parkeren

Door nieuwe gebouwen ontstaat er een extra vraag naar parkeerplaatsen, de zogenaamde parkeeropgave. Dit betekent dat er binnen het betreffende gebied voldoende parkeermogelijkheden aanwezig moeten zijn. De realisatie van voldoende parkeerplaatsen verhoogt de score op deze indicator.

Budget

De budgetindicator geeft aan of er binnen het budget gebleven wordt. Er kan geld bespaard worden door naar goedkopere alternatieven te zoeken of door te onderhandelen met andere partijen voor steun bij dure maatregelen.

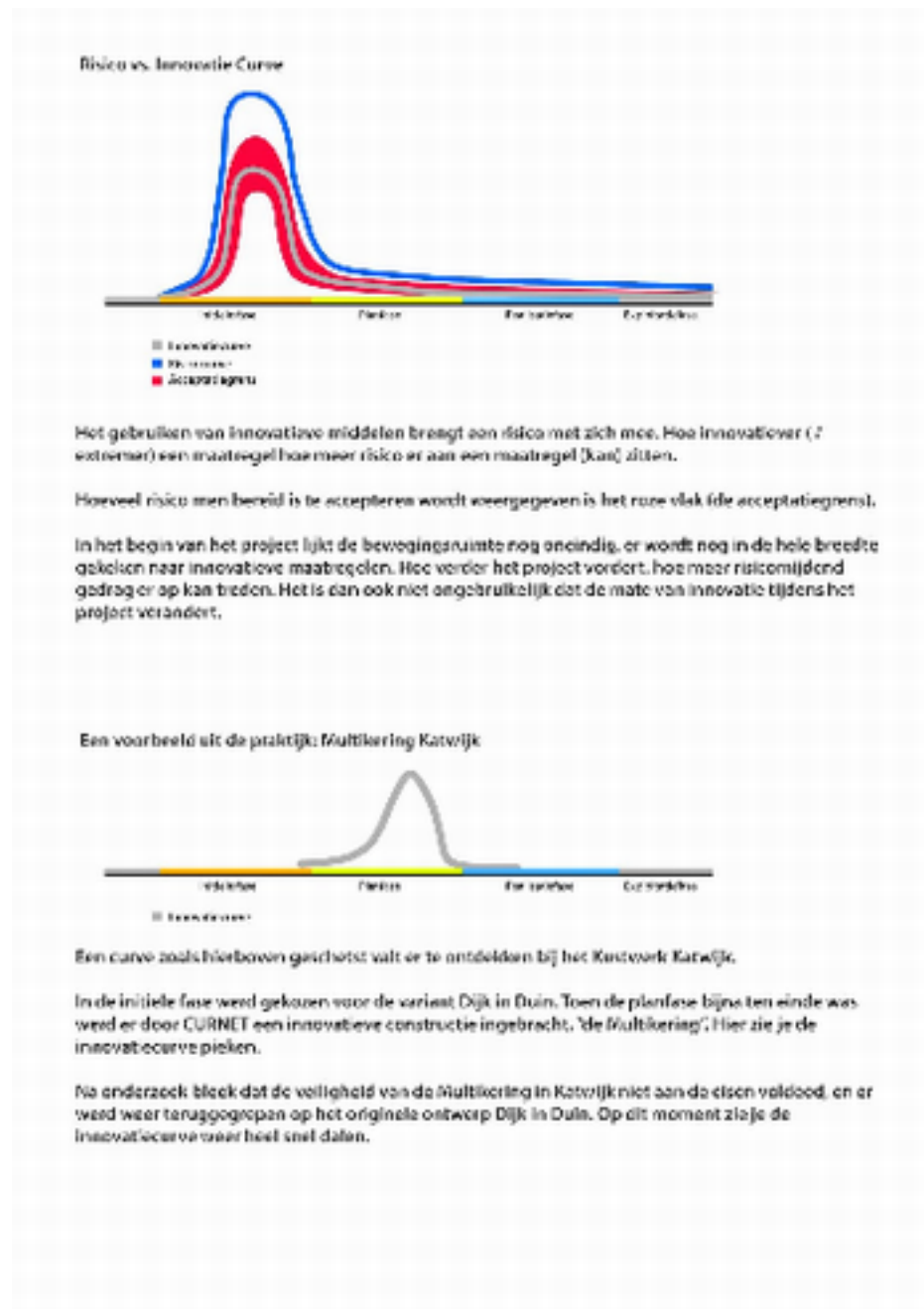
Veiligheid

De veiligheids indicator staat voor de totale veiligheid van de genomen maatregelen en geeft aan in hoeverre het gebied beschermd is tegen problemen die kunnen optreden door de geschetste problematiek. Hierbij geldt, hoe meer onderzoek is verricht naar de maatregelen, hoe beter er doorgaans op deze indicator gescoord zal worden.

Publieke Opinie

De publieke opinie wordt bepaald door de facilitator. De facilitator zal de rol van 'de inwoners' op zich nemen. Op basis van de gepresenteerde gebiedsvisie kan de facilitator de publieke opinie instellen.

Risico



Risico is een van de indicatoren die we graag mee willen nemen in de game.

Maatregelen

Belangen / actoropdracht

Bijlage A Referentie

In bijlage A is het referentiemateriaal terug te vinden wat we gebruikt hebben ter inspiratie en de ontwikkeling van de casus.

www.snellerinnoveren.nl

Website met gebruikte informatie over innovatiebelemmeringen en innovatiehobbels
(samengevat in Innovatiebelemmeringen_en_hobbels.docx)

Multikering Katwijk - Innovatie op het snijvlak waterveiligheid, ruimtelijke kwaliteit & economie
(multikering_katwijk.pdf)

Businesscase Multikering Katwijk - "Optimale balans tussen waterveiligheid en ruimtelijke ordening"
(case_multikering.pdf)

Visie Grebbedijk - doorbraakvrije Landschapsdijk
(Visie Grebbedijk la4sale 27jul2010.pdf)

Visiebeeldboek 02 november 2008 - "Klimaatdijk - Het nieuwe dijkdenken"
(Visiebeeldboek_Klimaatdijk.pdf)

Evaluatie Marktverkenning Afsluitdijk
(evaluatiemarktverkenningafsluitdijk.pdf)