

Verslag Thematische werkgroep
OSLO Incentiveringsplatform

1 INHOUD

1	Inhoud	2
2	Praktische info	3
2.1	Aanwezigheden	3
2.2	Agenda Business werkgroep	3
3	Aanleiding en context.....	4
4	OSLO	4
5	Samenvatting Business Werkgroep.....	5
6	UML	6
7	Onze Aanpak.....	6
6	Sneuvemodel.....	8
8	Q&A en Next steps	14

2 PRAKTISCHE INFO

- Datum: 09/05/2023
- Locatie: Online MS Teams

2.1 AANWEZIGHEDEN

- Stijn Claes – Stafmedewerker IOK
- Brigitte Devos - Business Developer Fairville
- Lien Schoofs - Projectmedewerker Dienst ondernemen Stad Geel
- Maarten Decramer - CEO/Founder Beaver & Eagle
- Sofie Ravyts – Developer Fairville
- Ruben Mattan – Developer Fairville
- Tom Van Hecke – CEO Fairville

Digitaal Vlaanderen:

- Pieter Roeyen
- Pieter Desmijter

2.2 AGENDA BUSINESS WERKGROEP

9u05 - 9u10	Welkom en agenda
9u10 - 9u15	Aanleiding en context
9u15 – 9u20	Herhaling OSLO
9u20 - 9u25	Samenvatting vorige werkgroep
9u25 - 9u40	UML
9u40 - 9u50	Pauze

9u50 - 10u00	Onze aanpak
10u00 - 11u30	Sneuvemodel adhv bestaande use cases
11u30 - 11u45	Q&A en volgende stappen

3 AANLEIDING EN CONTEXT

Lokale besturen zijn op verschillende vlakken zoekende.

- Men wenst maatschappelijk verantwoord gedrag te stimuleren, maar weet niet hoe exact.
- Er is een groot aanbod aan apps en systemen voor verschillende doeleinden (cadeaubonnen, spaarkaarten, ...) maar deze zijn niet op elkaar afgestemd.
- Men zoekt manieren om private bedrijven te betrekken bij de financiering van incentivering voor gewenst gedrag (vanuit 'sociaal verantwoord ondernemen')
- Digitale munten zouden in de eigen gemeente of regio moeten circuleren en besteed kunnen worden bij lokale handelaars of lokale doelen met een maatschappelijke meerwaarde.

Vertrekkende vanuit het succesvol project van Bike2School waarbij kinderen in 14 Kempense gemeenten a.d.h.v. slimme technologie aangezet worden om zich duurzaam naar school te verplaatsen, hebben stad Geel en IOK een project ingediend voor de opbouw van een regiobreed plugable incentiveringplatform.

Doel is een platform te creëren waarop meerdere incentiveringen, maar ook andere systemen zoals cadeaubonnen, crowdfundingssystemen, ..., zowel aan inkomstzijde als bestedingszijde, ingeplugd kunnen worden.

We verwijzen ook graag naar slides 7 tem 10 van de presentatie.

4 OSLO

Een semantische standaard maakt het delen en uitwisselen van data tussen verschillende stakeholders gemakkelijker. Elke betrokkene kan de gegevens van de andere direct gebruiken en interpreteren. Dit stimuleert de uitwisseling en het hergebruik van gegevens en vermindert de kost van uitwisseling. De semantische standaard zorgt voor machine leesbare data. Het brengt eveneens een efficiëntiewinst met zich mee als de data in verschillende processen gebruikt kunnen worden.

Het openstellen van semantische data bevordert innovatie en zal relevante stakeholders in staat stellen om intelligentere producten en diensten te ontwikkelen. Door het linken van data beschikken we ook over rijkere data. Uit verrijkte data kan ook meer kennis worden gehaald.

Samenwerken rond standaarden en het delen van data doorbreekt ook monopolies en geeft meer ontwikkelingskansen voor bv. ontwikkelaars, leveranciers, ... en zorgt ervoor dat een bredere groep van relevante stakeholders betrokken wordt.

Extra informatie en een verzameling van de datastandaarden zijn te vinden op volgende links:
<https://overheid.vlaanderen.be/oslo-wat-is-oslo> en <https://data.vlaanderen.be/>

We verwijzen graag naar slides 11 tem 15 van de presentatie.

5 SAMENVATTING BUSINESS WERKGROEP

Deze sectie bevat een korte samenvatting van wat er in de business werkgroep reeds besproken werd.

De OSLO werkwijze werd daar reeds toegelicht alsook een aantal brainstorm oefeningen rond de use cases behorende bij een incentiviseringsplatform en de concepten die bij deze use cases horen.

De concepten die gecapteerd werden in de business werkgroep zijn gegroepeerd in grote samenhangende blokken. Zo zijn de core concepten voor het incentiviseringsplatform geïdentificeerd.

Deelnemer	Beloning	Besteding	
burger	Beloning	goed doel	
Inwoner	munt	Project met maatschappelijk meerwaarde	
Vrijwilliger	niet-monetaire munt	cadeaubon	
Vrijwilligers	premies	boom	
Werknemers gemeente	Digitale munt(lokaal, regionaal... inzetbaar)	betalen	
buren		Besteedbaarheid	
Lokale vereniging		Kadobonnen digitale munten	
		spenderen	
		Doneren	
Doel	Incentive	Sponsor	Wallet
Afval	stimuleren	lokale handelaar	Waarde van vervallen munt / waardeverlies van een munt
Gestelde gedrag	Gemotiveerd	bedrijf / werkgever	Monetaire tegenwaarde
Bereikbaarheid	Gedragen	Burenhulpvragers	
duurzaam verplaatsen	acties	bedrijven	
ontharden	activeren		
Waternutten	Betrokken		
fietsen			
Lokaal Kopen			
helpen met een bepaalde klus			
Mobiliteit			
Sociale cohesie			

We verwijzen graag naar slides 16 tem 22 van de presentatie

6 UML

UML (Unified Modelling Language) is een modelleertaal om datamodellen op een gestandaardiseerde manier weer te geven. Aan de hand van het voorbeeld “Adoptie van een dier uit het asiel door een persoon” gaan we de basisconcepten van deze taal duidelijk maken.

- **Concept/Klasse:** Dit is een constructie die dingen vertegenwoordigt in de reële en/of in ons geval de informatiewereld. Dit kan bijvoorbeeld een persoon, een organisatie of een begrip zoals ‘gezondheid’ zijn. Elke klasse is een groep van objecten met dezelfde kenmerken. Persoon is bvb de klasse en Persoon123, Persoon456, ... de instanties van die klasse.
- **Relaties**
 - **Associatie:** Een associatie is een koppeling tussen twee klassen en vertelt wat de relatie is tussen die twee klassen. Zo heeft de klasse Persoon een Adres, maar ook Asiel heeft een Adres.
 - **Generalisatie:** Een generalisatie betekent het gebruiken van een concept dat een veralgemening is van een ander concept. Een generalisatie wordt aangeduid met een pijltje van een oorspronkelijk concept, namelijk de subklasse, in de richting van het algemeen concept, ook wel de superklasse genoemd.
- **Kardinaliteit:** Via kardinaliteit wordt het maximum en minimum aantal aangegeven die een bepaalde relatie tot elkaar kan hebben. Zo kan in dit voorbeeld een Dier opgevangen worden door 0 of 1 Asiel en kan een Asiel 0 tot meerdere Adressen hebben.
- **Attributen:** Een attribuut is een kenmerk van een klasse in een bepaalde dimensie, zoals bijvoorbeeld de naam van een persoon of de geboortedatum van een dier.

We verwijzen graag naar slides 23 tem 32 van de presentatie.

7 ONZE AANPAK

De aanpak om een OSLO standaard te ontwikkelen start steeds bij de use cases. Deze zijn gecapteerd in de vorige workshop en op basis daarvan is er een indeling gemaakt in drie categorieën.

Concepten die in scope of out of scope zijn en concepten die thuishoren in de implementatie.

Binnen scope	Buiten scope	Feature/implementatie
Incentive	Financiële backing van incentive	Besteding bij lokale handelaar
Deelnemer incentivering	Regelgeving	Doneren van munten

Beloning	Governance	Waardeverlies munten
Bestedingsmogelijkheden (cadeaubon, goed doel, ...)		Opzet digitale munt
Sponsor incentivering		Wallet
Doel incentivering (afval verminderen,...)		Digitale munt

Het meest opmerkelijke in deze indeling is dat de Wallet en het beheer van de digitale munten out of scope valt.

In het incentiveringsplatform zal wel weergegeven en bijgehouden worden wie hoeveel van welke munt krijgt voor zijn deelname aan een incentivering, en wie hoeveel van een bepaalde munt spendeert aan welk goed doel. Echter zijn de transacties zelf die gebeuren op de digitale wallets van de betrokken personen en organisaties iets wat implementatie is. Ook het feit of een wallet nu 1 of 10 digitale munten bevat is iets wat in de implementatie kan beslist worden.

Mocht er toch nood zijn om ook alle transacties rond (digitale) munten te beschrijven dan zal dit in een apart traject moeten opgenomen worden met andere stakeholders. Het concept Wallet gaat namelijk veel breder dan enkel in de context van het incentiveringsplatform.

Vanuit de leden van de werkgroep kwamen enkele opmerkingen naar boven:

Besteding bij lokale handelaar is inderdaad een transactie, maar wordt er voor digitale munten net zoals bij "normale" banktransacties volgens een bepaalde norm gewerkt?

Het AML-beleid is ook geldig bij digitaal geld. Evenveel regelgeving is nodig bij digitale munten. Hangt een beetje af of het gezien wordt als een echte betaling. Het zou kunnen dat de nationale bank zegt dat ze er niet voor bevoegd zijn maar je moet uiteraard zeker zorgen dat alles voldoende ondersteund en beveiligd is.

Wil dat zeggen dat voor Wallet en digitale munt geen datamodel zal zijn?

Klopt, we zullen wel modelleren dat er bv 30 Buck-e's verdiend worden maar niet de transactie zelf op de digitale wallet en munt van de persoon of personen die betrokken zijn bij de transactie.

Is er een internationaal datamodel dat bestaat rond (transacties van) digitale munten zoals voor banktransacties in euro?

Dit zal waarschijnlijk wel bestaan maar dat zou nog moeten verder bekeken worden.

Er werd ook verwezen naar het datamodel waarvan vertrokken werd om het sneuvelmodel voor het

Incentiveringsplatform op te stellen, [OSLO Dienst Transactie](#).

We verwijzen graag naar slides 34 tem 37 van de presentatie.

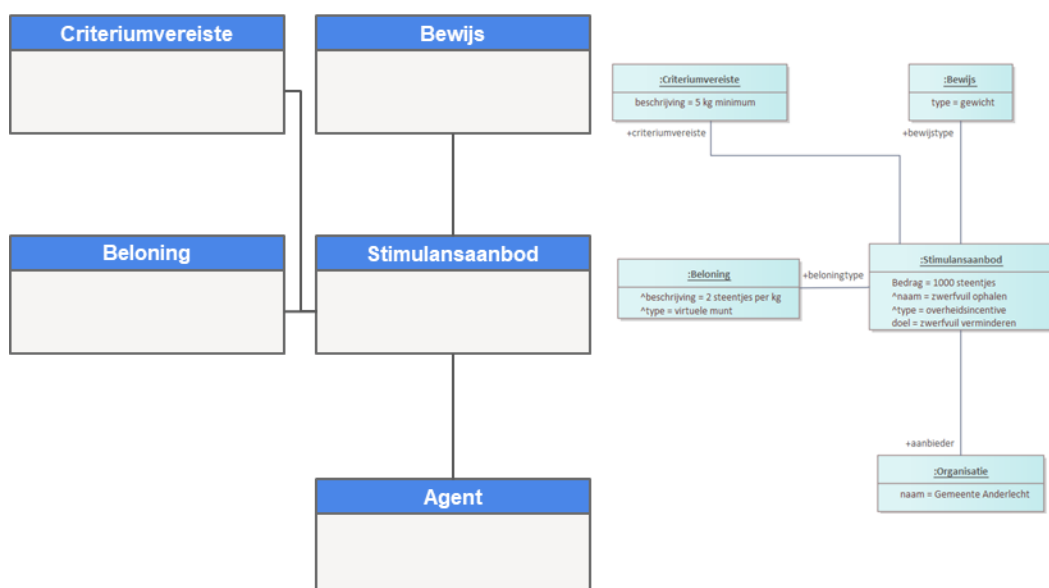
6 SNEUVELMODEL

Tijdens dit deel van de werkgroep werd aan de hand van een aantal storylines het sneuvelmodel toegelicht.



Storyline : Gemeente Anderlecht wil zwerfvuil verminderen en wil daarvoor een stimulans geven.

De eerste use case gaat over een initiatiefnemer, in dit voorbeeld de gemeente Anderlecht, die door middel van een stimulans, in dit geval het ontvangen van een beloning in de vorm van de digitale munt steentjes, een doel wil bereiken, hier het verminderen van zwerfvuil in de gemeente.



Alles start met een aanbod voor een stimulans, dit is de beschrijving van de stimulans, welk bedrag ervoor beschikbaar is en wat het doel van de stimulans is.

Het is ook mogelijk aan een stimulansaanbod 1 of meerdere criteriumvereisten te koppelen waaraan moet voldaan worden om te kunnen deelnemen aan het stimulansaanbod.

In dit specifieke voorbeeld moet er minstens 5kg zwerfvuil opgehaald worden.

Daarnaast kan ook beschreven worden welk bewijs er moet geleverd worden, in dit geval is dit het aantal opgehaalde kg zwerfvuil.

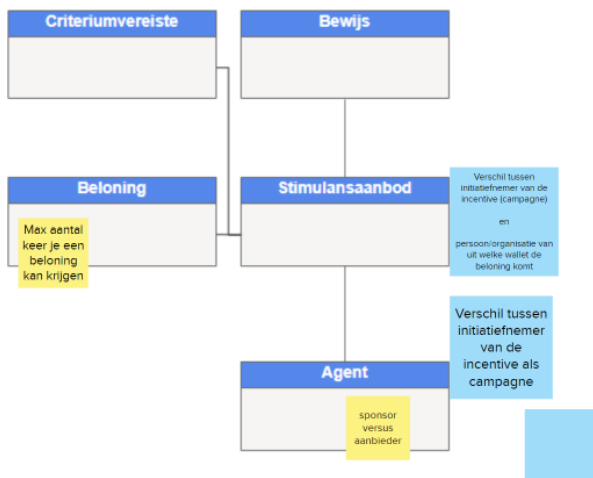
Het stimulansaanbod wordt aangeboden door één of meerdere aanbieders, hier door de gemeente Anderlecht.

Als laatste element kan er beschreven worden welke beloning(en) er ontvangen wordt als er voldaan wordt aan de criteria van het stimulansaanbod. In het voorbeeld worden er 2 steentjes per kg ontvangen en het type beloning is dus een virtuele munt.

Vanuit de leden van de werkgroep kwamen enkele opmerkingen naar boven:

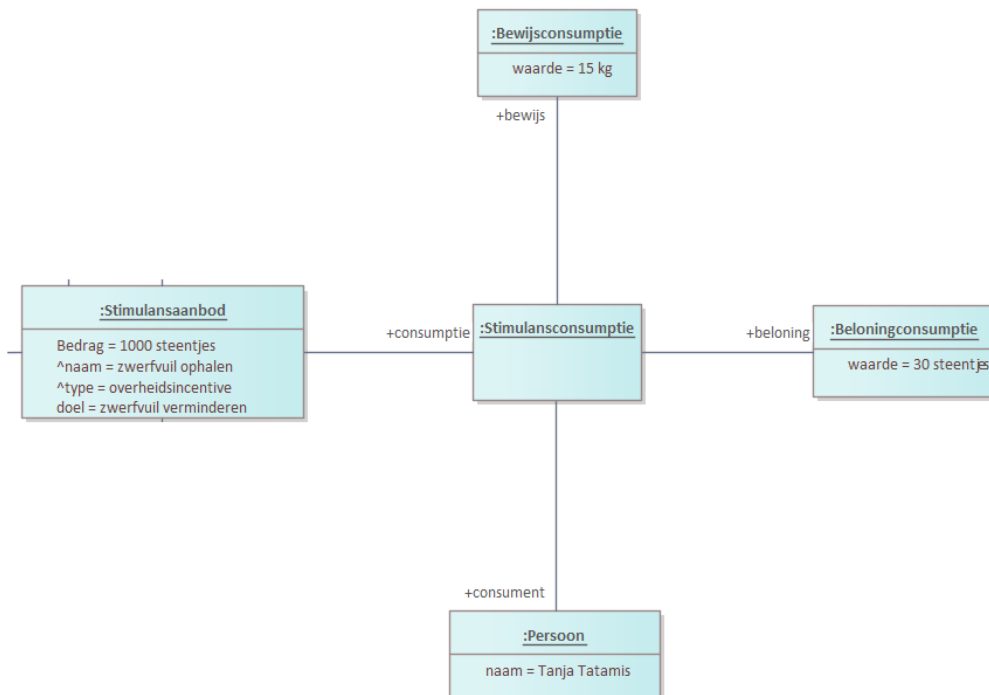
- *Bedrag opsplitsen in aantal en eenheid.*
- *Er kan een verschil zijn tussen de aanbieder en de financiers van een stimulansaanbod, deze twee rollen zijn momenteel niet beschikbaar. Dit zou het geval kunnen zijn als een bedrijf een initiatief van de gemeente mee ondersteunt en financiert.*
- *In dit model worden inderdaad de criteria etc. gemodelleerd maar puur informatief, de effectieve verwerking zal nog steeds in de afzonderlijke incentivingsapps gebeuren waar de businesslogica in zit verwerkt.*
- *De businessbeslissingen zullen nog steeds genomen worden in de verschillende implementaties van een incentivering, dit platform geeft een overzicht van wat er dan in de verschillende incentiveringen door wie gebeurd is.*
- *Stimulansaanbod zou ook een geldigheidsperiode moeten hebben, anders blijft een stimulans aangeboden worden en gaat de interesse verminderen in de stimulans.*

Hier werd ook een mural oefening aan gekoppeld om te capteren welke elementen er nog toegevoegd moeten worden in deze use case.



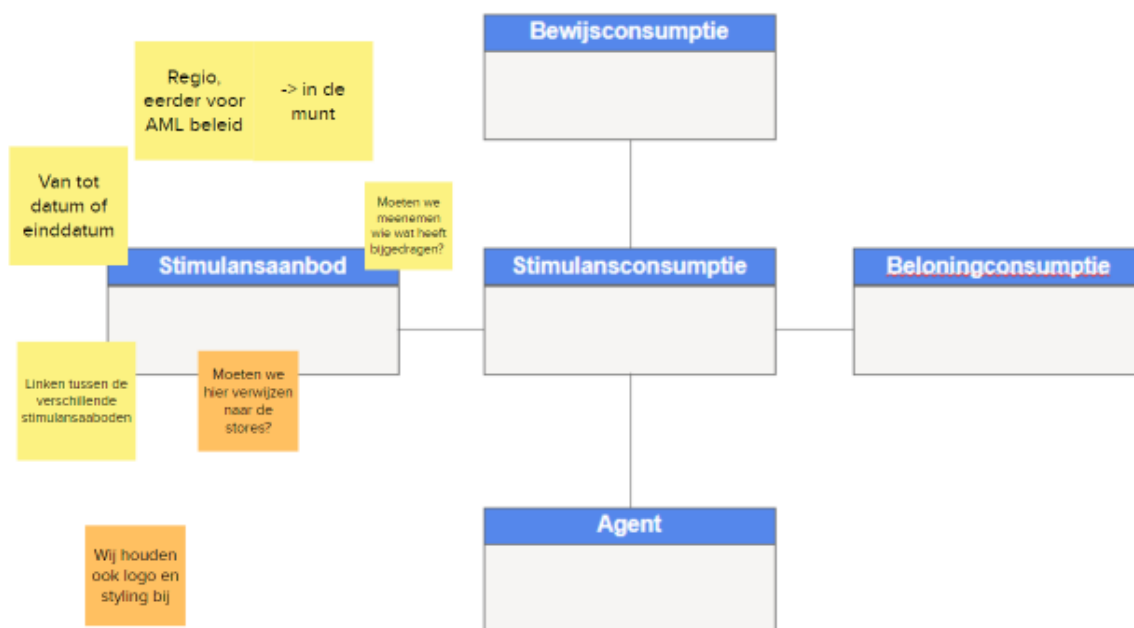
Storyline : Tanja ruimt zwerfvuil op en ontvangt daarvoor een bedrag in een lokale munt.

Dit is in essentie Tanja die deelneemt aan de stimulans opgezet door de gemeente Anderlecht in de vorige use case.

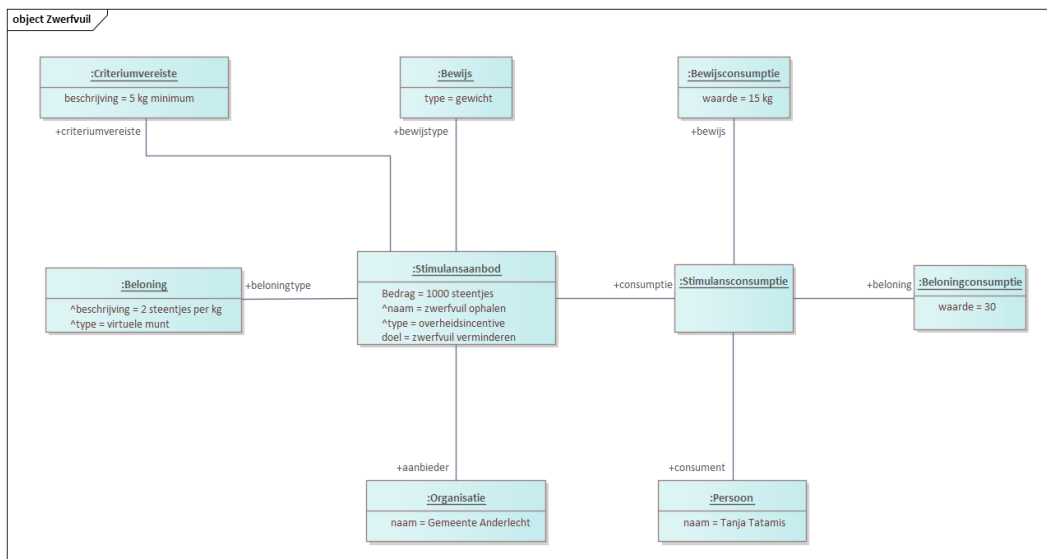


Hier zien we het stimulansaanbod terug van de vorige use case. De bewijsconsumptie bevat het bewijs nodig om het stimulansaanbod te kunnen consumeren, in dit geval heeft Tanja 15 kg zwerfvuil opgehaald. Wat ze ontvangt als beloning hiervoor is de beloningsconsumptie, namelijk 30 steentjes (2 steentjes per kilo). Uiteraard moet je ook weten wie dit geconsumeerd heeft, in dit geval Tanja Tatamis. De stimulansconsumptie dient om degene die consumeert, het bewijs en de beloningsconsumptie met elkaar te linken en het geheel te koppelen aan het stimulansaanbod dat geconsumeerd werd.

Hier werd ook een mural oefening aan gekoppeld om te capteren welke elementen er nog toegevoegd moeten worden in deze use case.

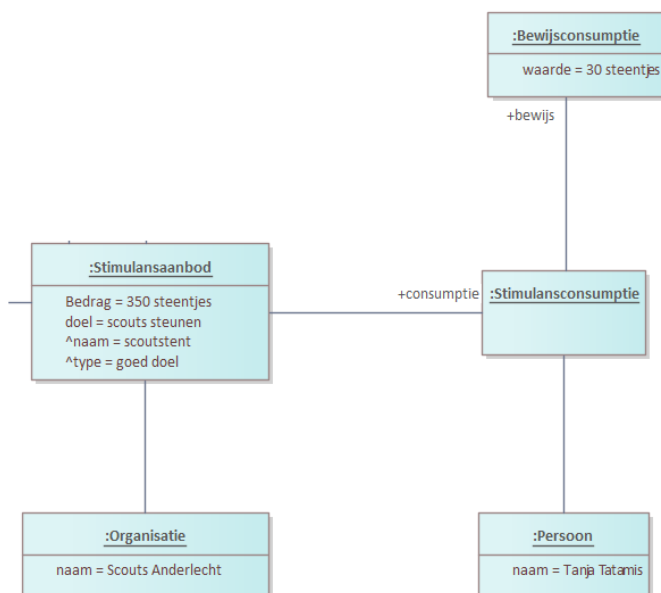


Het geheel van het aanbod en de consumptie ziet er als volgt uit.



Storyline : De scouts wil graag een nieuwe tent en dit kan gefinancierd worden via het incentiveringsplatform.

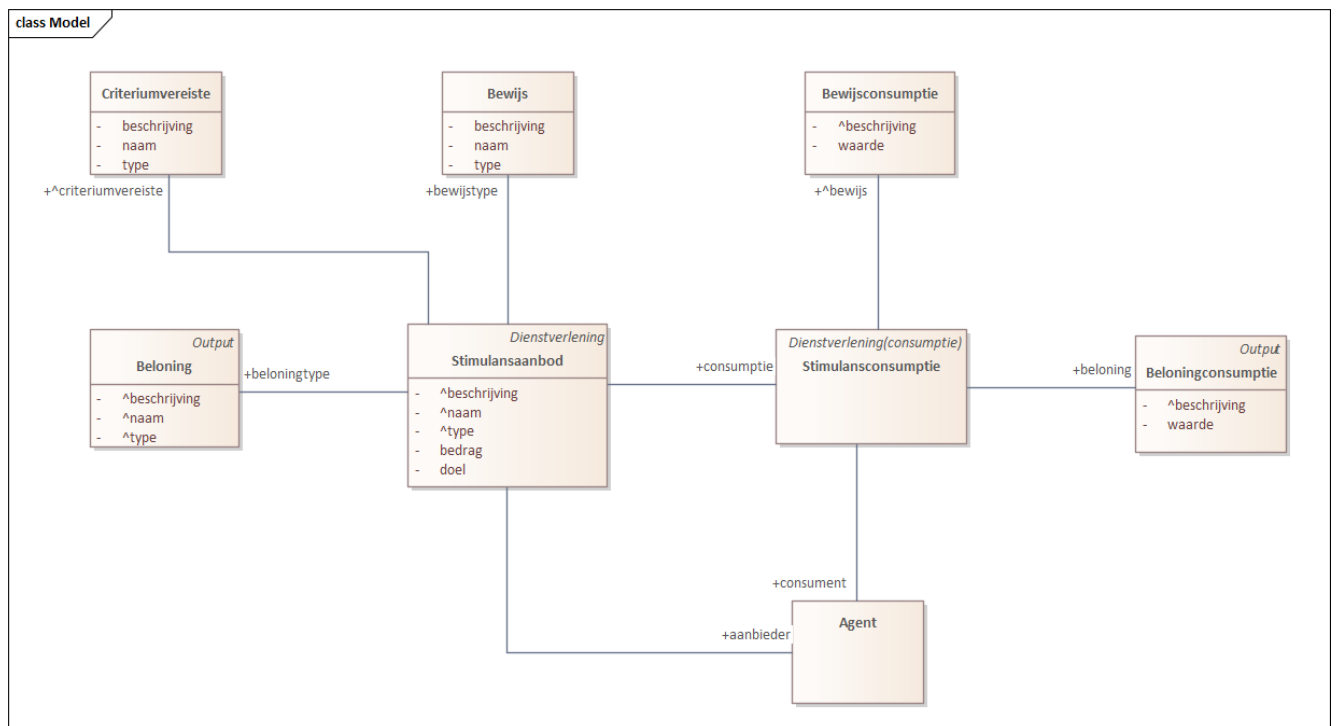
De scouts zal op het platform een aanbod doen van een scoutstent. Het doel is om in totaal 350 steentjes te verzamelen. Iedereen op het platform kan hier een bijdrage aan doen. In dit voorbeeld heeft Tanja 30 steentjes gedoneerd aan het goede doel van de scouts.



Vanuit de leden van de werkgroep kwamen enkele opmerkingen naar boven:

- Stimulansen kunnen ook gelinkt worden aan elkaar, dus een doel zou aan een bepaalde stimulans kunnen gelinkt worden.
- Heeft een munt geofencing? Op zich is de munt beperkt door waar ze kan uitgegeven worden, niet per se door de regio.
- Moet je een munt beperken tot bepaalde regio? Dit is iets wat in implementatie kan beperkt worden. Dat is de governance van de munt. Regio kan nodig zijn in kader van AML-beleid voor een munt maar dat is ook implementatie.
- Moet je weten welke partij welk bedrag heeft bijgedragen aan een stimulans? Dit is niet nodig om dat te weten in het incentiviseringsplatform.

Het volledige sneuvelmodel ziet er als volgt uit.

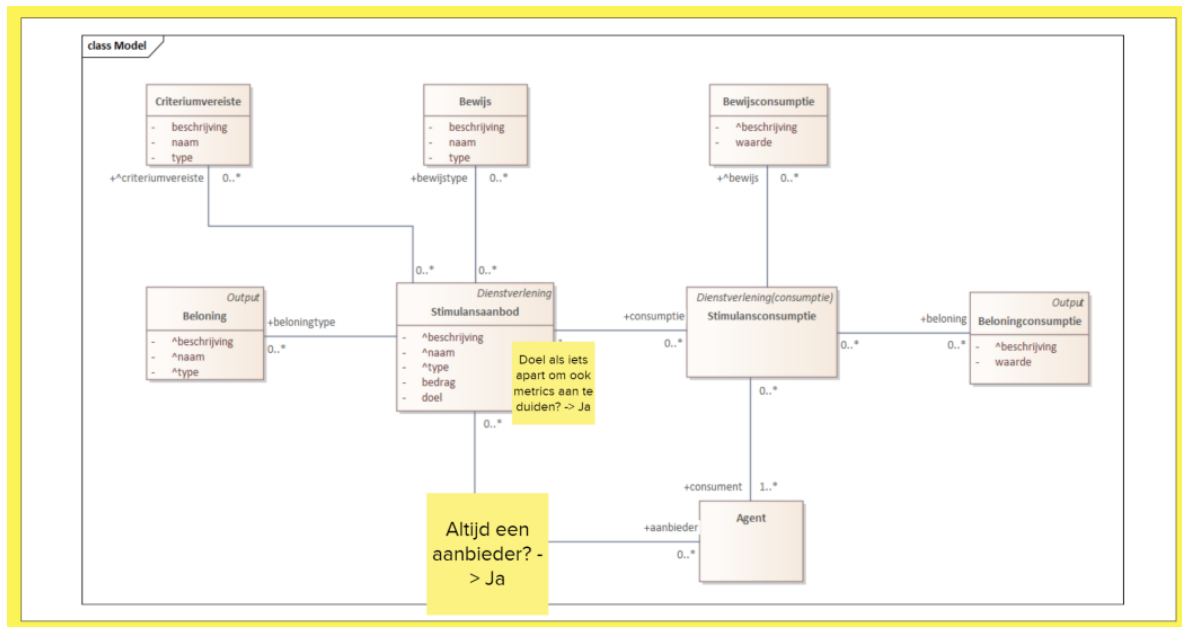


Als laatste is er nog bekeken of er extra noden zijn rond de kardinaliteiten van de verschillende relaties in het model.

De meeste zaken zijn optioneel dus er is veel vrijheid om hiermee aan de slag te gaan en om veel verschillende use cases te coveren.

Vanuit de leden van de werkgroep kwamen enkele opmerkingen naar boven:

- *Heeft een stimulans altijd een aanbieder?* Ja, dit zal altijd zo zijn. In het model is dit momenteel niet verplicht.
- *Moet het doel kwantificeerbaar zijn?* Nu is het doel enkel een omschrijving. Dit is iets wat moet bekeken worden of dit in het model kwantificeerbaar moet zijn. Eventueel optioneel toe te voegen.
- *Is een cadeaubon louter een transactie?* Cadeaubon past wel in dit concept dus kan wel in dit model passen.
- *De demurrage kan wel een stimulans zijn.* Dit is meer implementatie van de digitale munt, wel kan dit dan terug gebruikt worden om een doel te financieren in het incentiviseringsplatform. Niets doen wordt dan goed doen.



We verwijzen graag naar slides 38 tem 59 van de presentatie.

8 Q&A EN NEXT STEPS

Bestaat er al een standaard rond de Wallet? Zeker te onderzoeken, er is recent een [open wallet foundation](#) opgericht die zich daarmee zal bezighouden.

We verwijzen graag naar slide 60 tem 65 uit de presentatie.

Feedback kan per e-mail worden gegeven aan de volgende personen:

- digitaal.vlaanderen@vlaanderen.be
- laurens.vercauteren@vlaanderen.be
- pieter.roeyen@vlaanderen.be
- pieter.desmijter@vlaanderen.be

Thematische werkgroep 2 OSLO

Thematische werkgroep 2 op dinsdag 13 juni: 09u00 - 12u00

Schrijf u in via volgende link: [2de thematische werkgroep](#)

