

OSLO Incentiveringsplatform

Thematische werkgroep 1

Welkom!

Dinsdag 9 mei 2023

Virtuele werkgroep – Microsoft Teams

We starten om 9:05



Praktische afspraken

Geluid van het publiek is standaard **gedempt**.



Gebruik het **handje** als je iets wilt zeggen. Interactie wordt aangemoedigd!

Vragen, opmerkingen en voorstellen kunnen via de chatfunctie meegedeeld worden. Interactie wordt aangemoedigd!



ja/nee vragen kunnen beantwoord worden via de chat:

Akkoord = +1
Niet akkoord = - 1
Onverschillig = 0



Opname?



Doel van vandaag

Voorstelling van het sneuvelmodel aan de hand van use cases en een overzicht van de bestaande standaarden die van toepassing zijn.



**Samenvatting van de
business werkgroep**



Presentatie over UML



**Voorstelling sneuvelmodel
& capteren van input adhv
interactieve oefening**

Agenda

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

Wie is wie?



[MURAL-LINK](#)

Aanleiding en Context



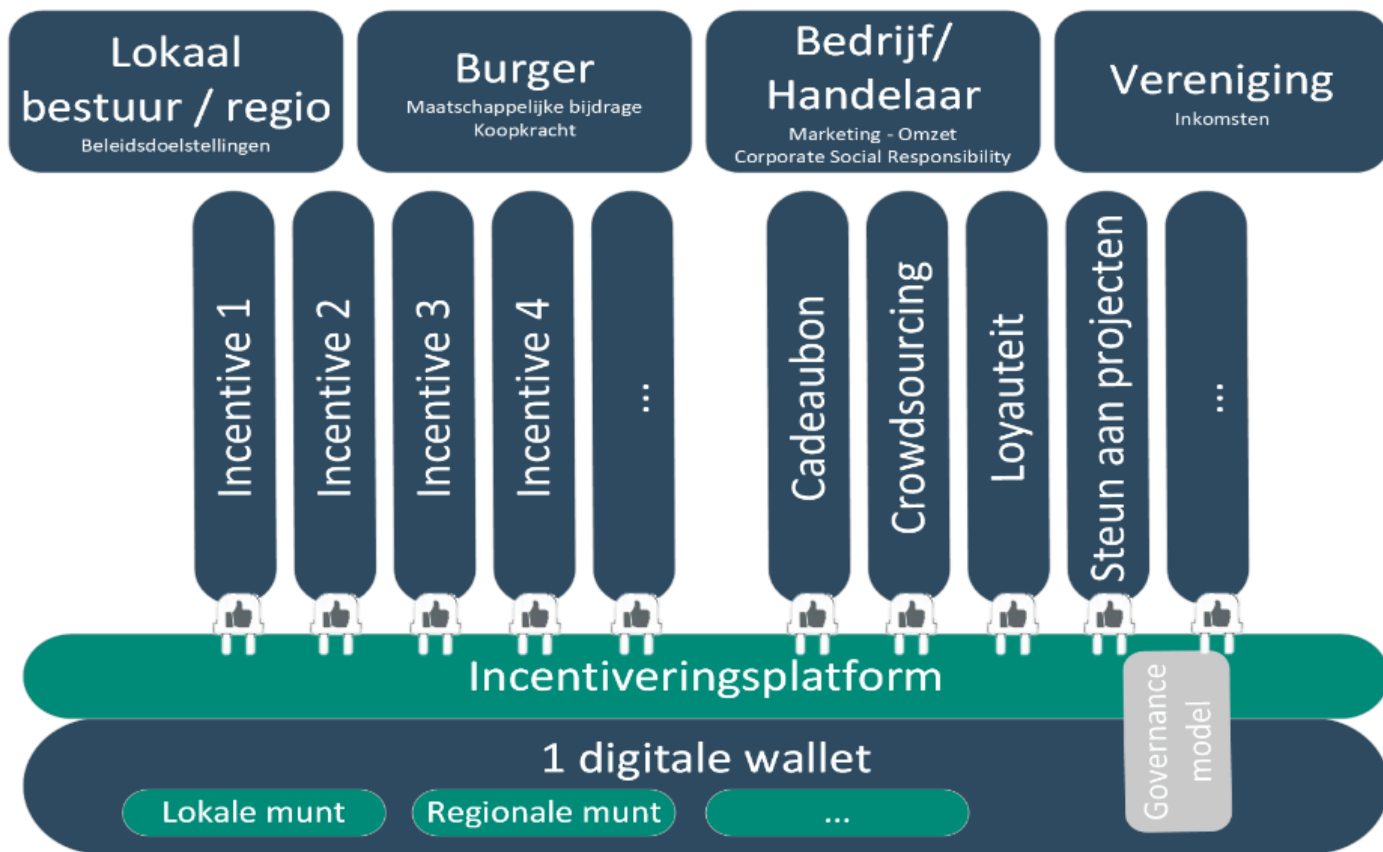
Vlaanderen
verbeelding werkt

Startsituatie

Lokale besturen zijn zoekende:

- Maatschappelijk verantwoord gedrag stimuleren
- Digitalisering van cadeaubonsystemen
- Het betrekken van private bedrijven in financiering
- Eenvoudig houden voor lokale handelaars en gebruikers
- Versnippering in systemen tegengaan
- Geld in eigen gemeente of regio laten circuleren
- Geld kunnen richten naar lokale doelen met maatschappelijke meerwaarde
- ...

Concept



Definitie

Een bepaald bedrag investeren om gedrag te stimuleren dat een meerwaarde vormt voor de gemeenschap.

Een meerwaarde hoeft niet altijd meetbaar te zijn (bv verbetering luchtkwaliteit), het kan ook bv verbetering van de sociale cohesie zijn.

Open Standaarden voor Linkende Organisaties (OSLO)

A group of business professionals in a meeting room are assembling large, colorful puzzle pieces on a wooden table. The puzzle pieces are yellow, red, green, and blue, and they are being held by the participants. The background shows a modern office environment with dark wood paneling and a large window.

INTEROPERABILITEIT

=

De mogelijkheid van verschillende autonome organisaties of systemen om met elkaar te communiceren en samen te werken



Bottom-up



Data
Standaard

Feedbacksessies

Bestaande standaarden

Use Cases

data.vlaanderen.be

Summary of term

The Person Class Vocabulary term.

Type	Class
URI	https://data.vlaanderen.be/ns/persoon#GegintreerdPersoon
Specified by	http://class.vlaanderen.be/ns/persoon#Persoon
Definition	Persoon waarvan de gegevens zijn ingetrokken in een register.
Definition	Betrokken is het register van belanghebbenden waar het kan te niet ontbreken dat de ingetrokken gegevens louter betrekking op de dienst van de betrokkene in de werking van het register of de werking van belanghebbenden zijn. Betrokken, Betrokken en, het gegevens worden gebruikt om te controleren of de betrokkene de ingetrokken Persoon aanwijzen beschrijving en liden de context van een individuele gegevens die worden van zijn betrekking.

comment

Both of both Person and subClassOf both cover imaginary characters as well as real people.

subClassOf

subClassOf

subClassOf

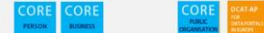
<https://data.vlaanderen.be/ns/persoon>

International
Standards



e.g. INSPIRE

EU ISA CORE
Vocabularies



OSLO
Extension

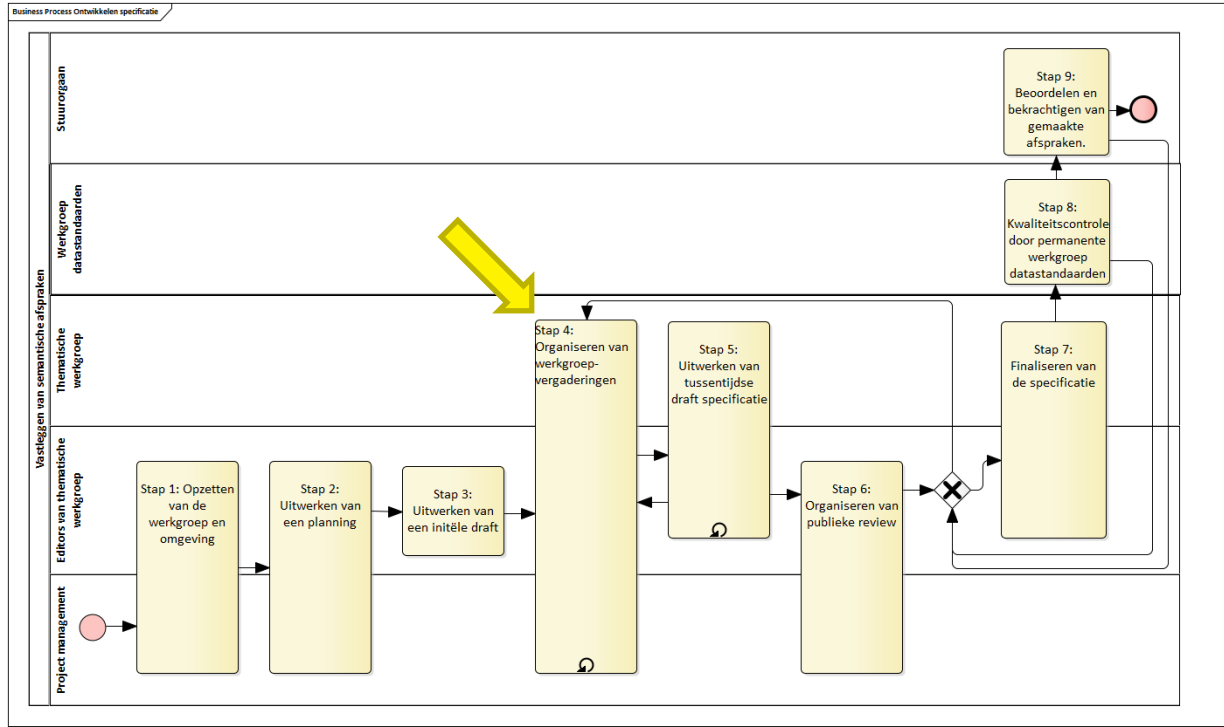


EU - ISA¹
Federal Government
Regional Government
Local Government
Industry
Academia

Context van de werkgroepen

Werkgroepen kaderen binnen breder proces

- Doel: Consensus rond data standaard gedragen door verschillende stakeholders
- Proces en methode voor het ontwikkelen van een data standaard



Samenvatting business werkgroep



Vlaanderen
verbeelding werkt

Wat hebben we gedaan in de vorige werkgroep?



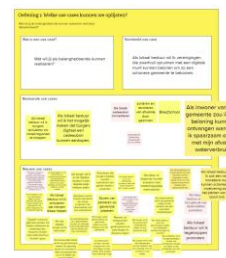
OSLO introductie

- Semantische interoperabiliteit
- Technische interoperabiliteit
- Uitwisselen van data
- Hergebruiken van data



Brainstorm oefeningen

- Wat zijn de verschillende use cases?
- Welke data concepten kunnen we capteren uit deze use cases?
- Welke bestaande standaarden of informatiemodellen bestaan reeds waarop we kunnen verder werken?



Scope van het project

Ontwikkel een semantisch framework voor het in kaart brengen van Incentiveringsplatform en het delen van data

*Ontwikkel een duurzaam **applicatieprofiel** en **vocabulary** voor incentiveringsplatform.*

We volgen de OSLO methodiek, wat betekent dat:



We starten van use cases



We definiëren zelf zaken waar nodig

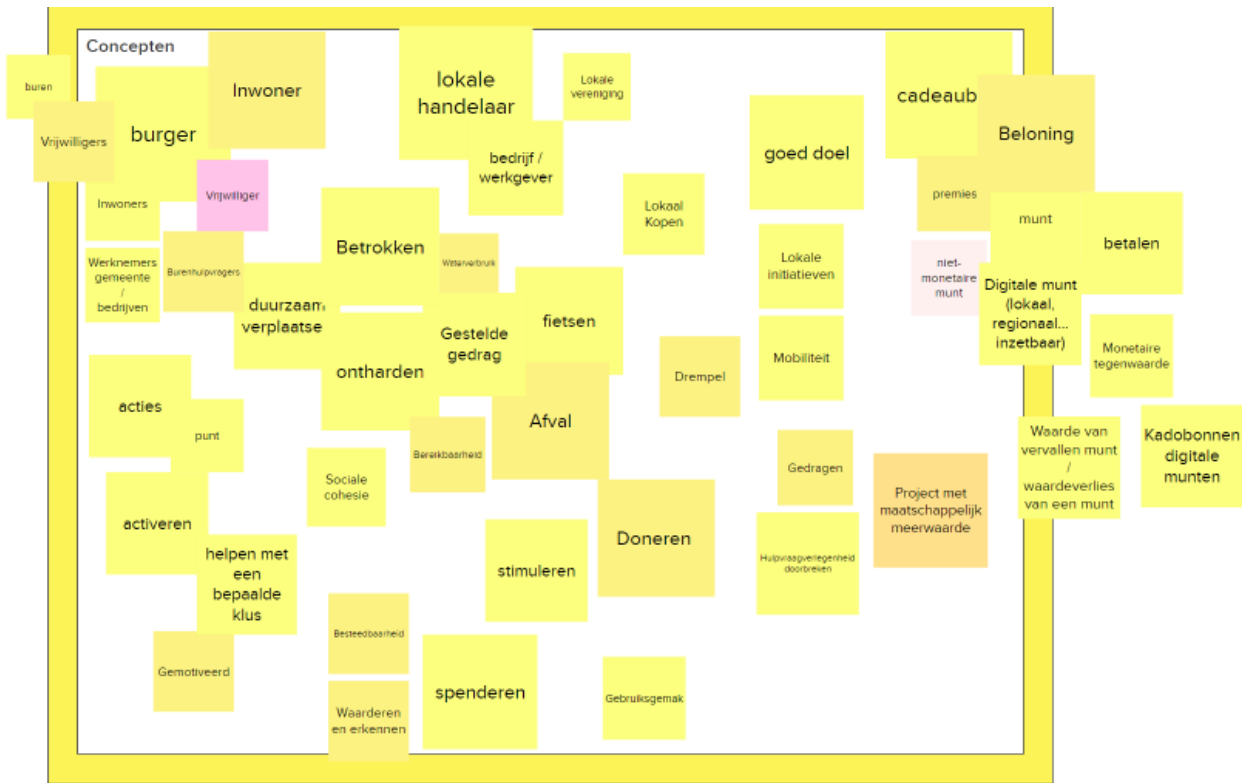


We aligneren zoveel mogelijk met bestaande standaarden

Use cases business werkgroep



Data concepten



Data concepten

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		
Watervbruik	Betrokken		
fietsen			
Lokaal Kopen			
helpen met een bepaalde klus			
Mobiliteit			
Sociale cohesie			

Bestaande standaarden

Oefening 3: Welke data modellen kennen jullie al over dit topic?

Data modellen

Dienstverleningsmodel
dat eerder in de
presentatie aan bod
kwam

Cyclos heeft
een
uitgebreide
open (API)
datastandaard

Digitale
klantenkaart
systemen zoals
Myshop, Jazzy,
Stocard...

https://en.cyclos.org/standaard

Oefening 4: Zijn er gelijkaardige initiatieven die inspirerend kunnen werken?

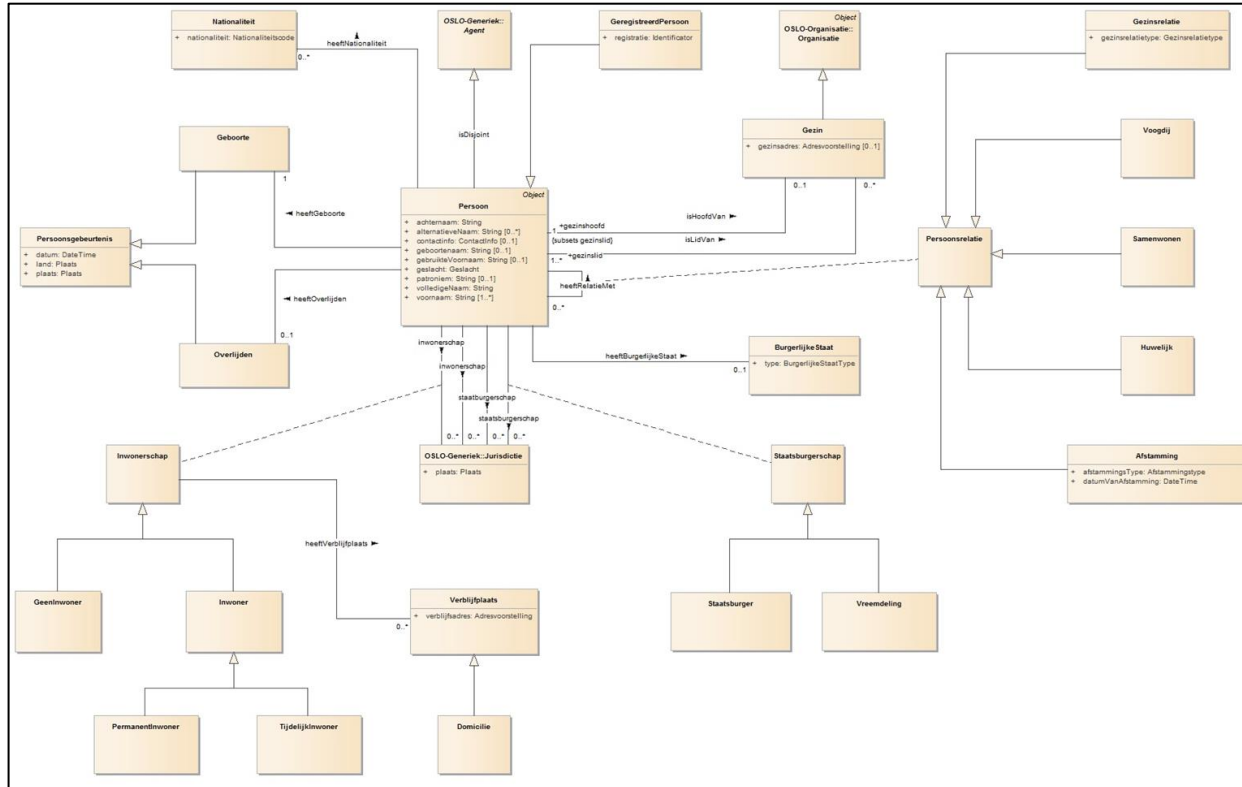
Initiatieven



UML

Unified Modeling Language

Voorbeeld: OSLO Persoon

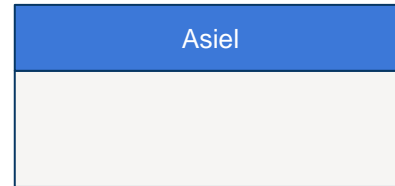
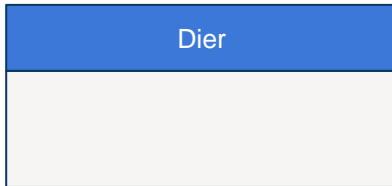
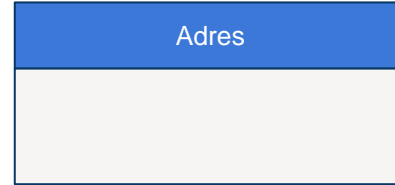
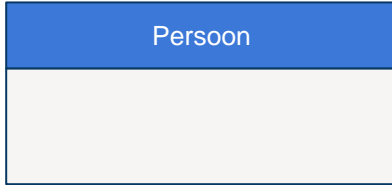


Basisconcepten UML

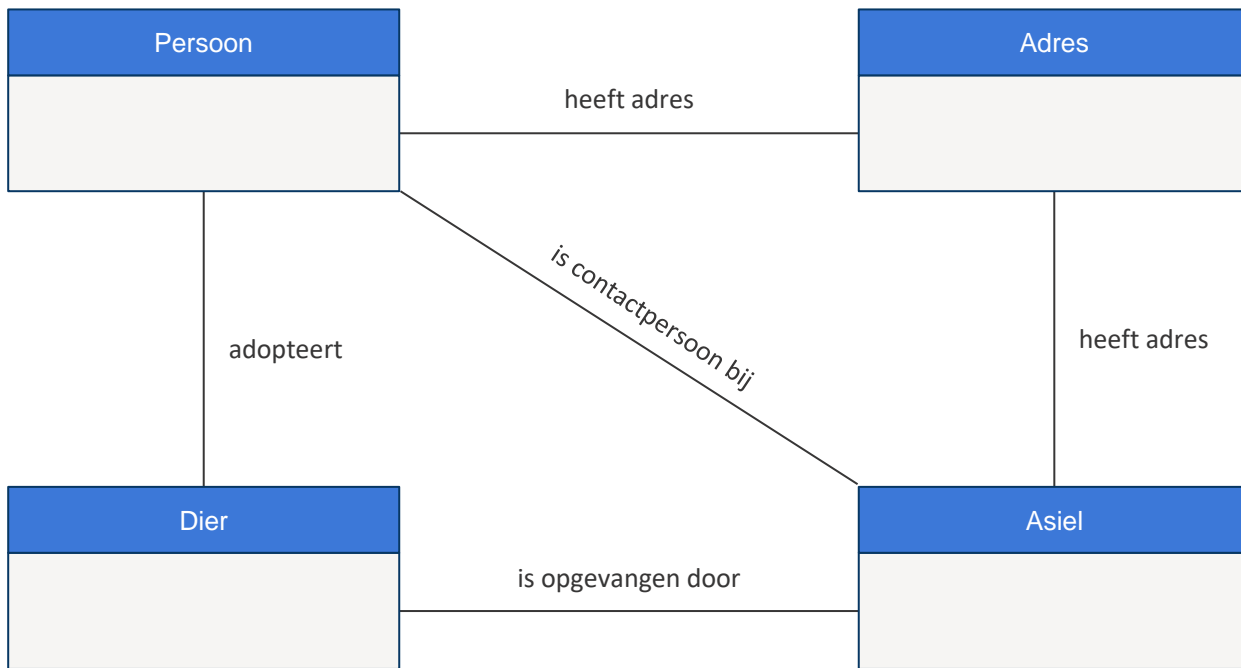
Use Case: Adoptie van een dier uit het asiel door een persoon.

- Concepten
- Relaties
 - Associatie
 - Generalisatie
- Kardinaliteit
- Attributen

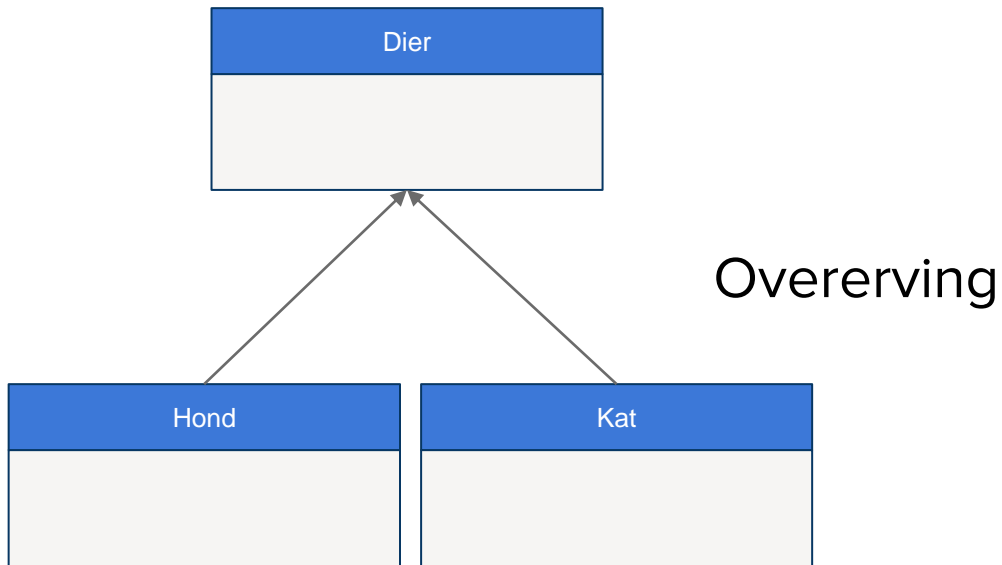
Concepten of Klassen



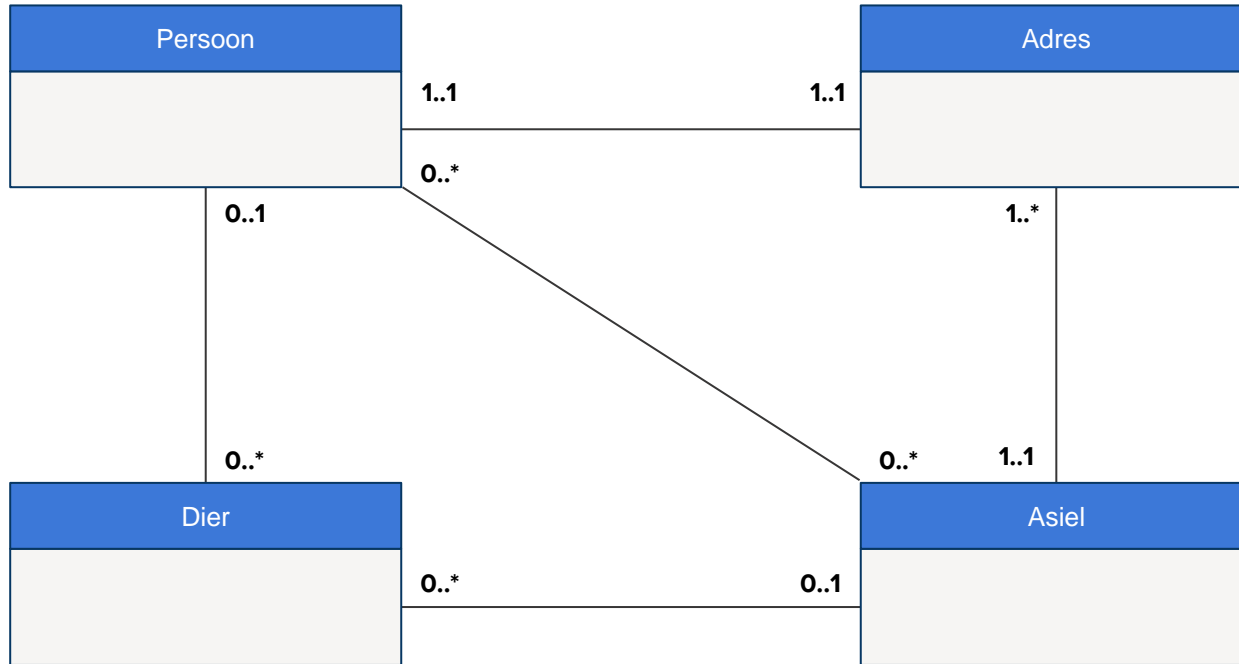
Associatie



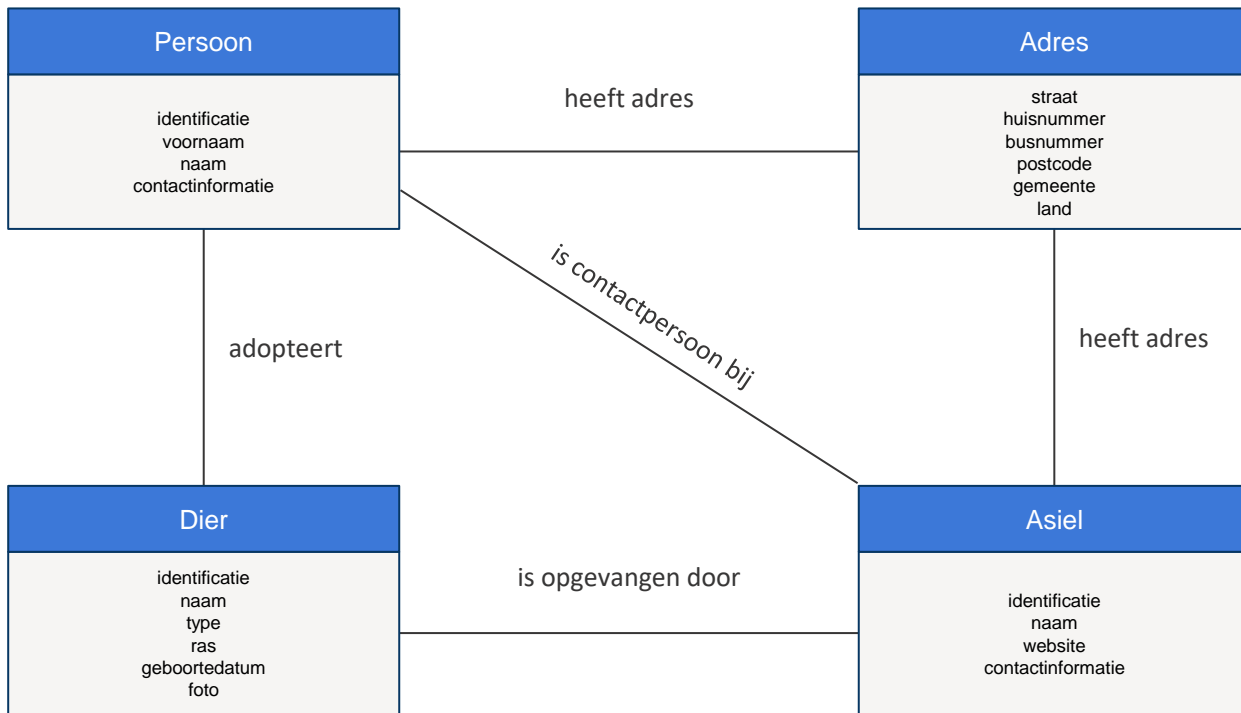
Generalisatie



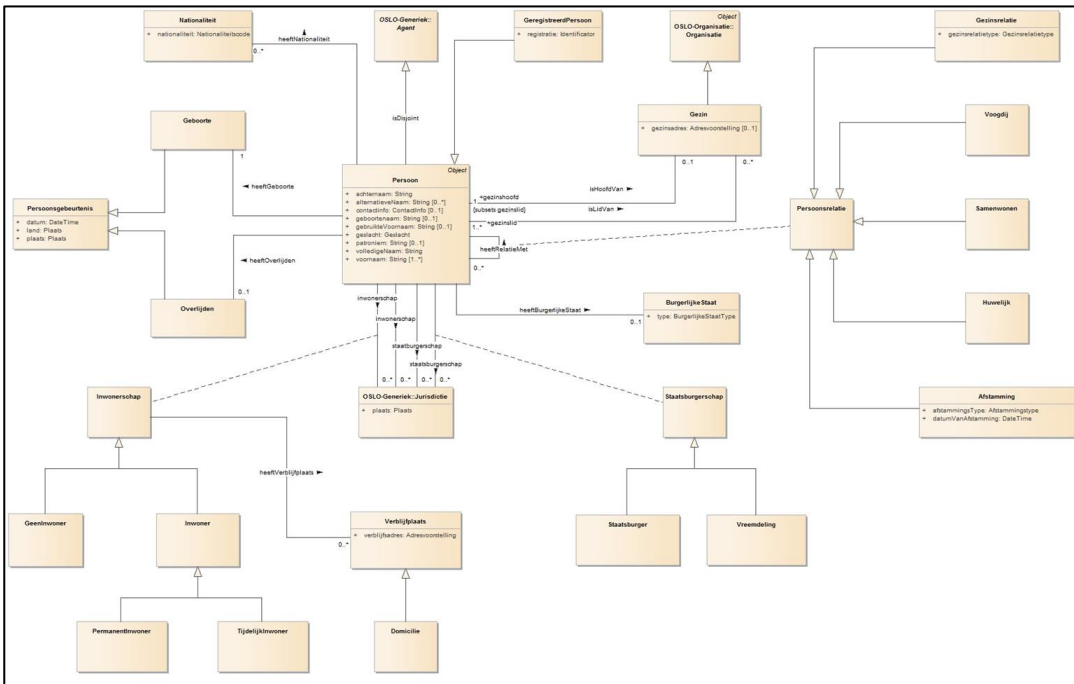
Kardinaliteit



Attributen



UML & HTML



Persoon

Beschrijving

Natuurlijk persoon.

Gebruik

In de rechtspraak betreft niet een persoon (in de wettelijke betekenis, tzt met eigen rechtspersoonlijkheid) van de menselijke soort, tzt een fysiek persoon. Tegenhanger is de rechtspersoon, een juridische constructie die een private of publieke organisatie dezelfde rechtspersoonlijkheid geeft als een natuurlijk persoon (kan bv ook schulden hebben, contracten afsluiten, aangeklaagd worden etc).

Eigenschaften

Voor deze entiteit zijn de volgende eigenschappen gedefinieerd: [achternaam](#), [alternatieve naam](#), [contactinfo](#), [geboortenaam](#), [gebruikte voornaam](#), [geslacht](#), [heeft burgerlijke staat](#), [heeft geboorte](#), [heeft inwonerschap](#), [heeft nationaliteit](#), [heeft overlijden](#), [heeft staatsburgerschap](#), [heeft Persoonsrelatie inwonerschap](#), is hoofd van, is lid van, patroniem, staatsburgerschap, volledige naam, voornaam.

Eigenschap	Verwacht Type	Kardinaliteit	Beschrijving	Gebruik	Code lijst
achternaam	String	1	Gedeelte van de volledige naam vd persoon ontvangen van de vorige generatie.	Ook wel familienaam genoemd omdat de achternaam een familiale verwantschap aanduidt.	
alternatieve naam	String	0..*	Alternatief voor de volledige naam vd persoon.	Bv pseudoniem, titel etc.	
contactinfo	ContactInfo	0..1	Informatie zoals email, telefoon die toelaat de Persoon te contacteren.		
geboortenaam	String	0..1	Volledige naam vd persoon bij geboorte.	De namen van een persoon kunnen id loop vd tijd wijzigen, bv kan de achternaam wijzigen door huwelijk. De oorspronkelijke naam wordt echter dikwijls ook nog gebruikt.	

A top-down view of a person's hands holding a white ceramic cup of coffee on a matching saucer. The coffee is a light brown color with a thick layer of dark brown foam. A large, dark brown pause symbol (two vertical bars) is centered over the coffee. The hands have light pink and white manicured nails. The background is a light-colored wooden surface. In the top left corner, a portion of a white grid-patterned notepad is visible. In the top right corner, a portion of a white smartphone is visible. A yellow rectangular banner is positioned on the left side of the image, partially overlapping the cup and the wooden surface.

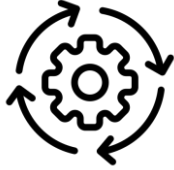
Pauze tot 10u35

Onze aanpak



Vlaanderen
verbeelding werkt

Onze aanpak



We starten van use cases



We definiëren zelf zaken waar nodig



We aligneren zoveel mogelijk met
bestaande standaarden

Vertrekken van use cases

- Opdeling van **use cases/concepten** in verschillende categorieën:

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

Sneuvemodel

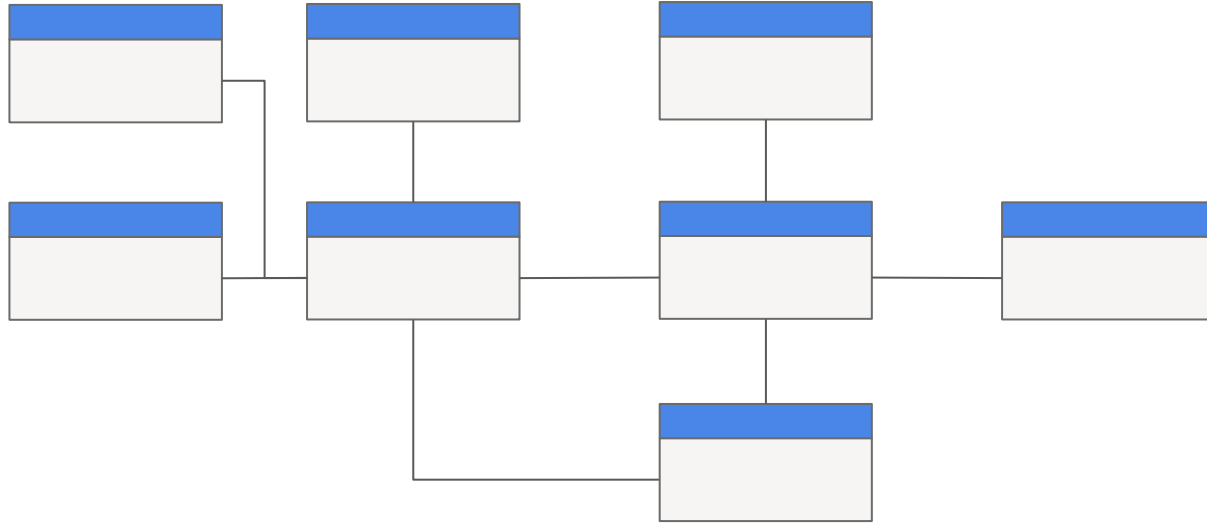


Vlaanderen
verbeelding werkt

Doel

Use cases uit de business werkgroep gebruiken
om stap voor stap het **sneuvelmodel** op te bouwen.

Sneuvemodel



Storyline



**Gemeente Anderlecht wil
zwerfvuil verminderen en wil
daarvoor een stimulans
geven**



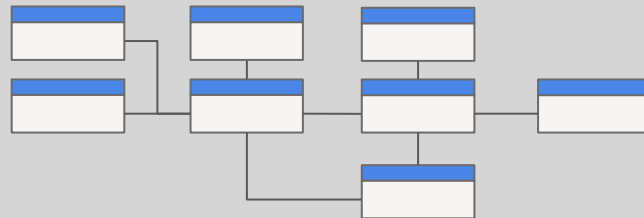
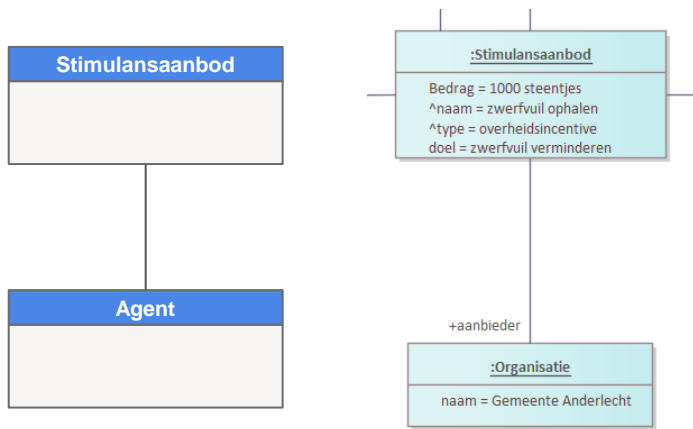
**Tanja ruimt zwerfvuil op en
krijgt daarvoor een bedrag
in de lokale munt**



**De lokale scouts wil graag
nieuwe tenten financieren met
de hulp van de burgers op het
incentiveringsplatform**

Storyline

De gemeente **Anderlecht** initieert een **stimulans** voor het opruimen van zwerfvuil.



Wat is een Stimulansaanbod?

Een aanbod van een stimulans, hier kan ook aangegeven worden wat het maximale bedrag is dat te besteden is.

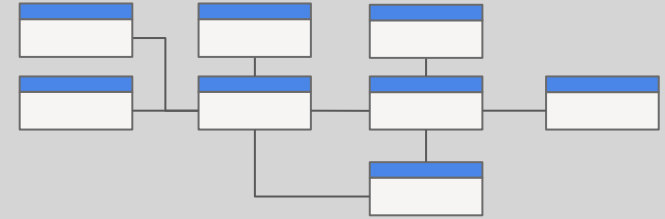
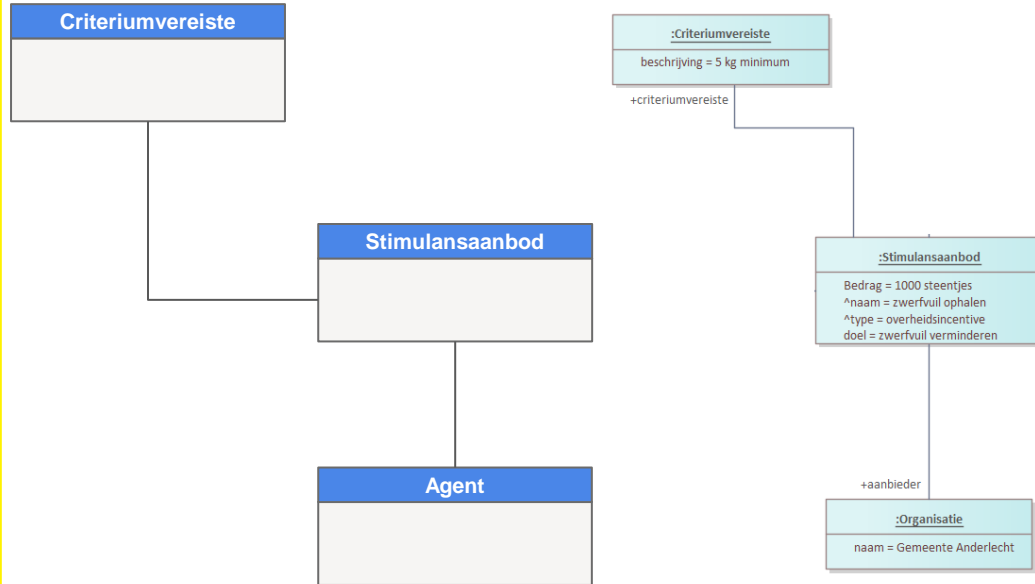
Wat is een Agent?

Iemand die of iets dat kan handelen of een effect kan teweeg brengen.

Dit kan verschillende vormen aannemen, een persoon, een bedrijf, een organisatie, een gemeente,...

Storyline

De gemeente heeft als **criterium** dat je minimum 5kg zwerfvuil moet ophalen om te kunnen genieten van de stimulans

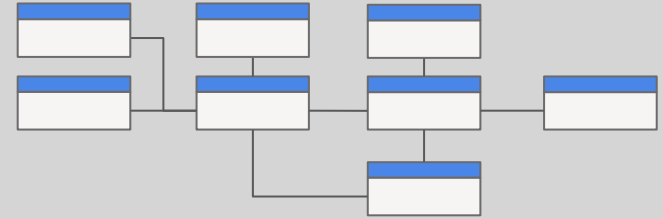
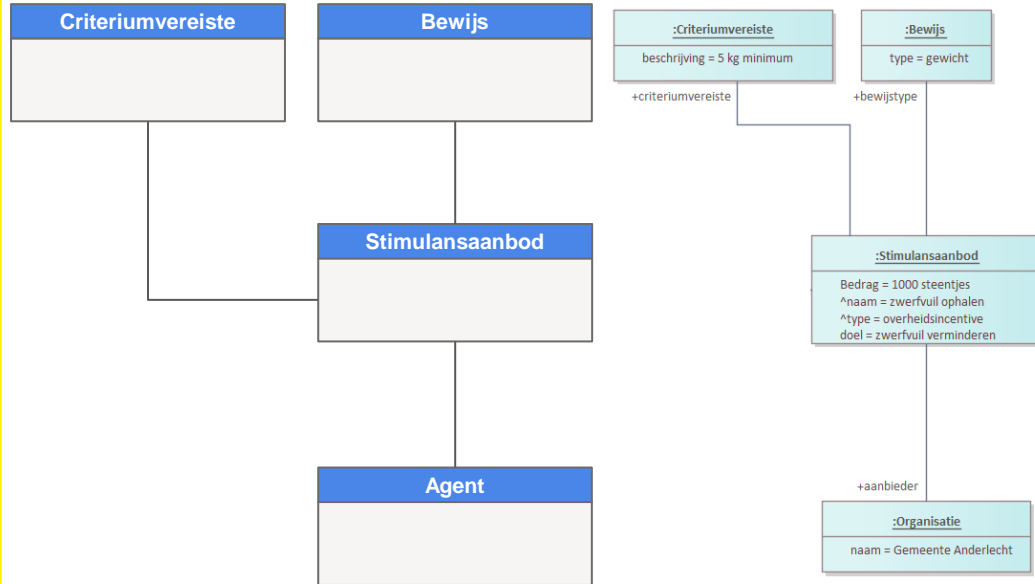


Wat is een Criteriumvereiste?

Criterium dat toelaat te bepalen of een gebruiker recht heeft op een dienstverlening of deze mag gebruiken.

Storyline

Om te kunnen genieten van deze stimulans moet je als **bewijs** het gewicht van het opgehaalde zwerfvuil aanleveren

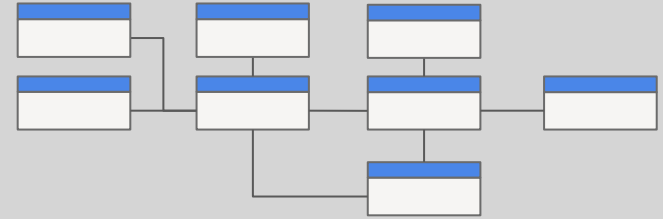
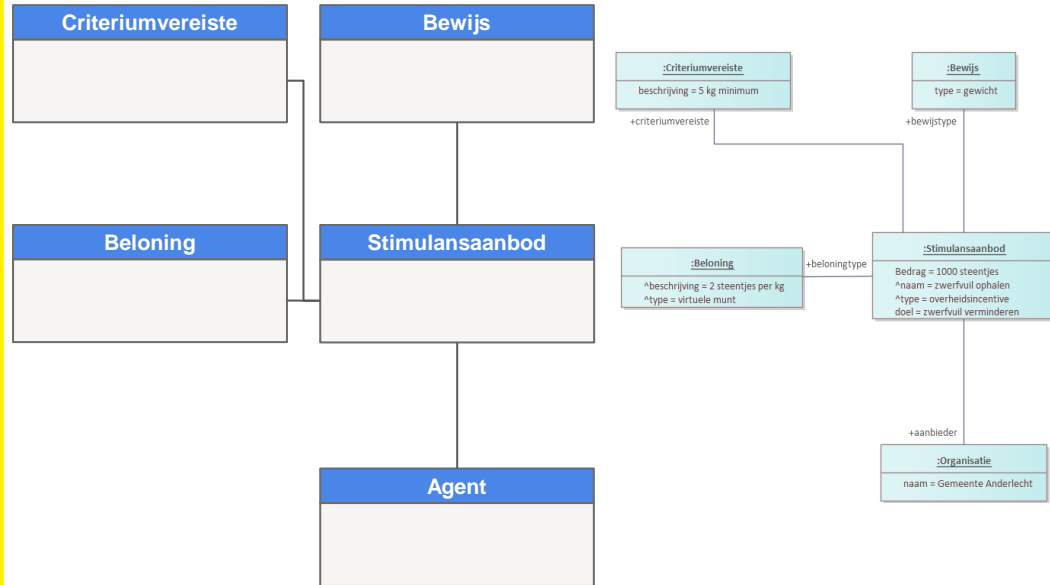


Wat is een Bewijs?

Wat is er nodig om aan te tonen dat men aan een Criteriumvereiste voldoet.

Storyline

Het is ook nodig om aan te duiden wat je krijgt als **beloning** bij het voldoen aan de criteria van het stimulansaanbod.



Wat is een Beloning?

Hier kan men definiëren welke beloning er ontvangen wordt bij de consumptie van een stimulansaanbod.

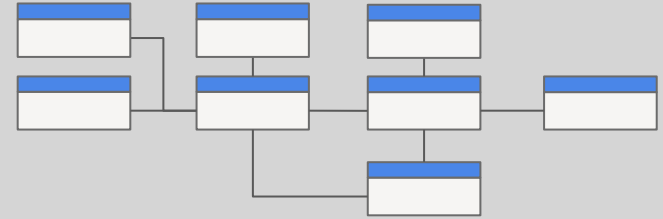
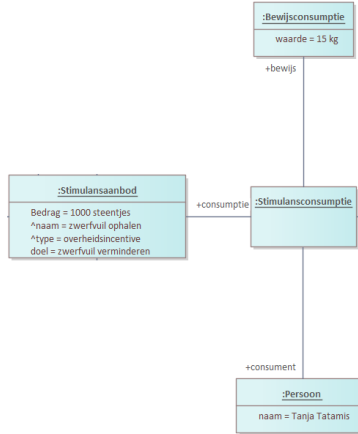
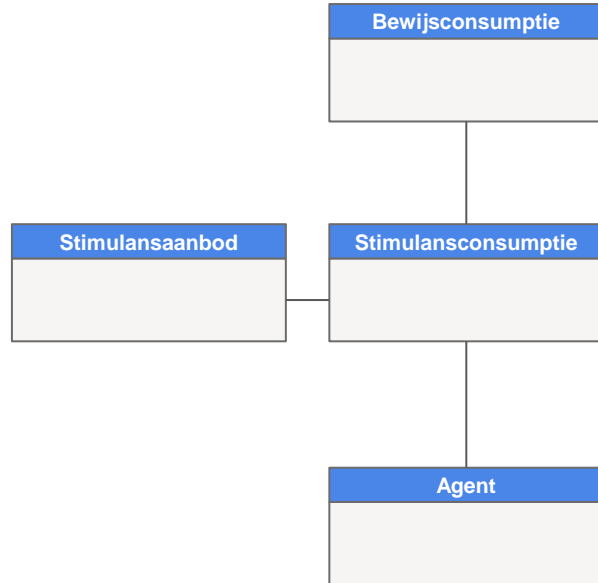
Oefening 1: De use cases



[MURAL-LINK](#)

Storyline

Tanja haalt 15 kg zwerfvuil op



Wat is Bewijsconsumptie?

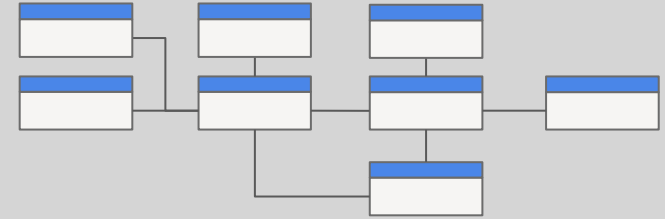
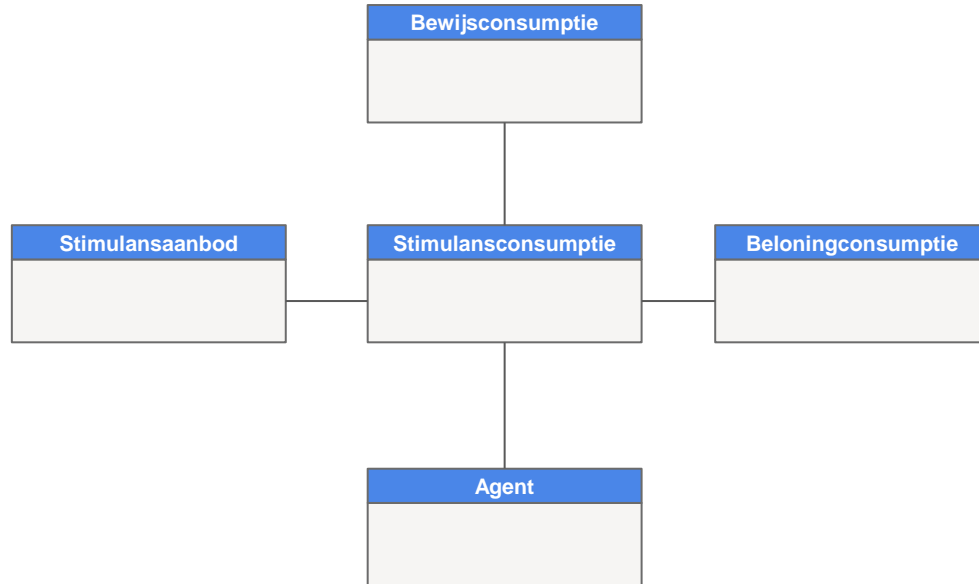
Dit is het bewijs van de consumptie van het stimulansaanbod, in dit geval zal er staan dat ze 15kg opgehaald heeft.

Wat is Stimulansconsumptie?

Dit is een concept wat het bewijs, de geconsumeerde stimulans en de consument verbindt met elkaar.

Storyline

Tanja haalt 15 kg zwerfvuil op en **ontvangt** 30 steentjes

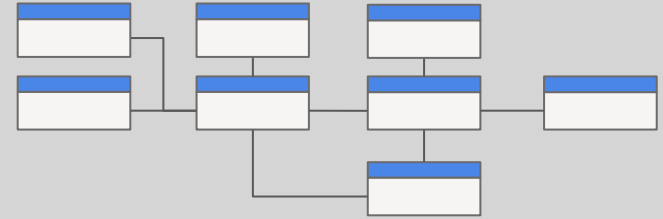
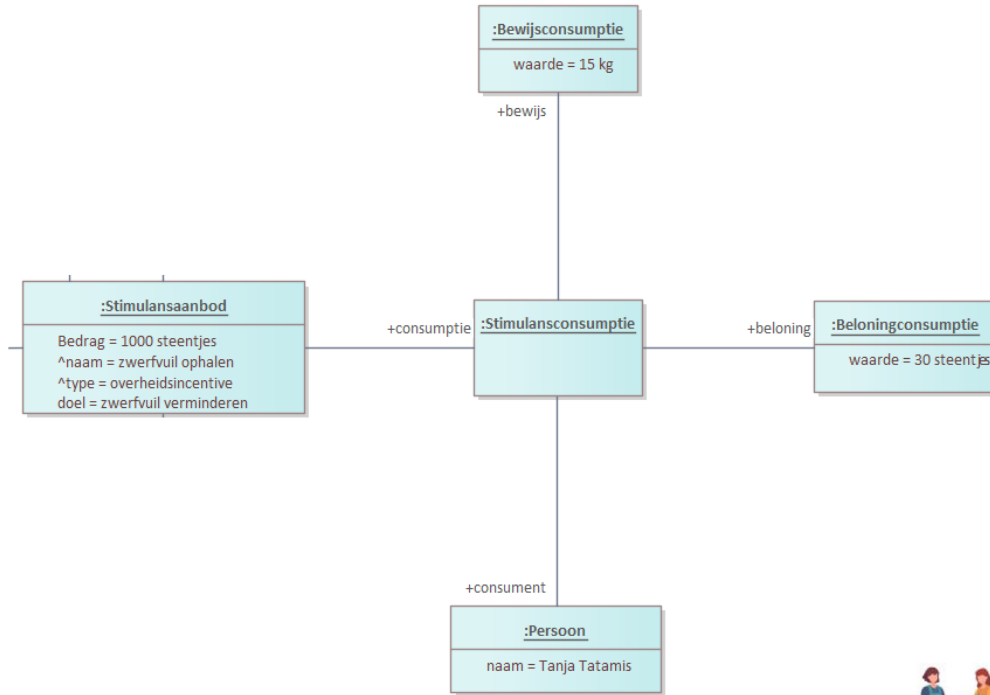


Wat is Beloningconsumptie?

Dit is de ontvangen beloning voor de consumptie van de stimulans, gebaseerd op het bewijs.

Storyline

Tanja haalt 15 kg zwerfvuil op en **ontvangt** 30 steentjes



Wat is Beloningsconsumptie?

Dit is de ontvangen beloning voor de consumptie van de stimulans, gebaseerd op het bewijs.

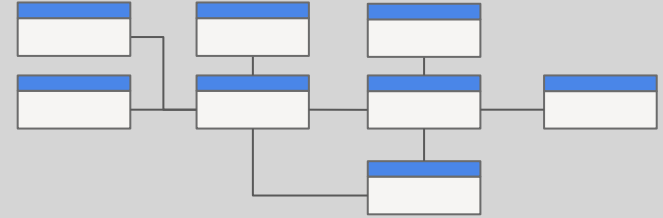
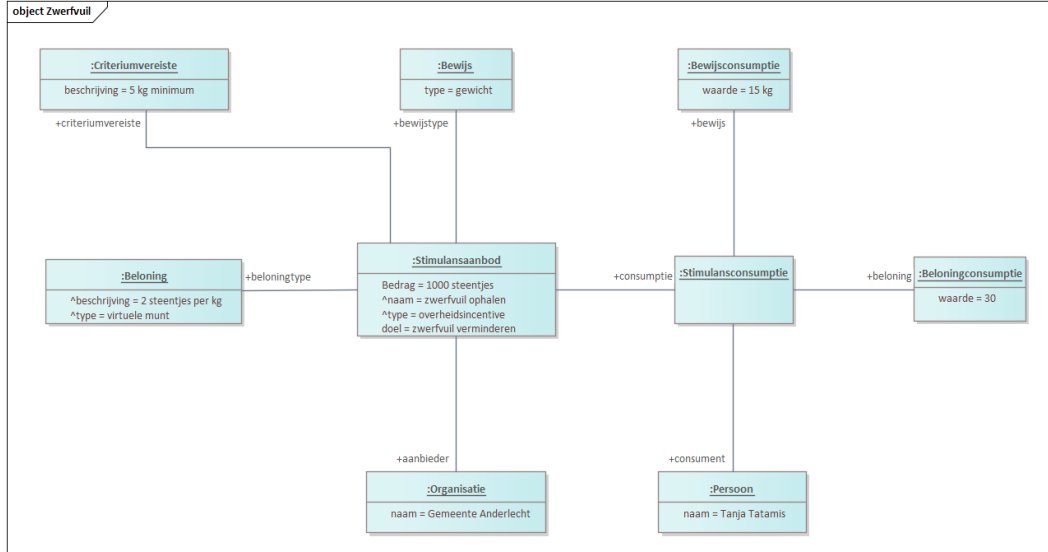
Oefening 1: De use cases



[MURAL-LINK](#)

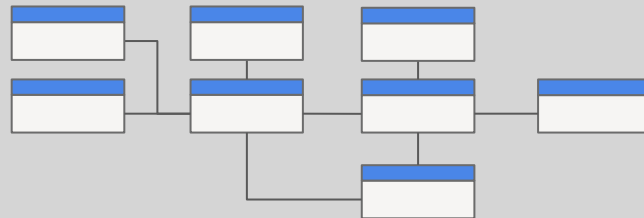
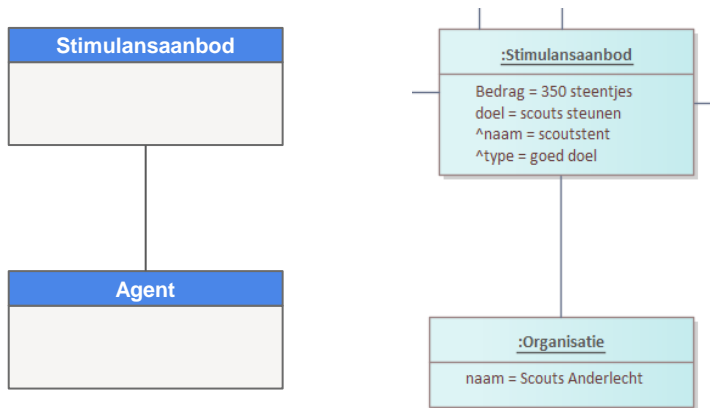
Storyline

Het geheel van de **aangeboden stimulans en de consumptie** ervan ziet er dan zo uit



Storyline

De scouts wil graag een **nieuwe tent** en dit kan gefinancierd worden via het incentiviseringsplatform.



Stimulansaanbod?

In dit geval gebruikt om een aanbod te doen van stimulansen waar je virtuele munten kan aan spenderen.

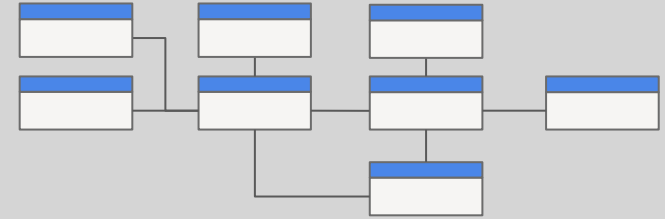
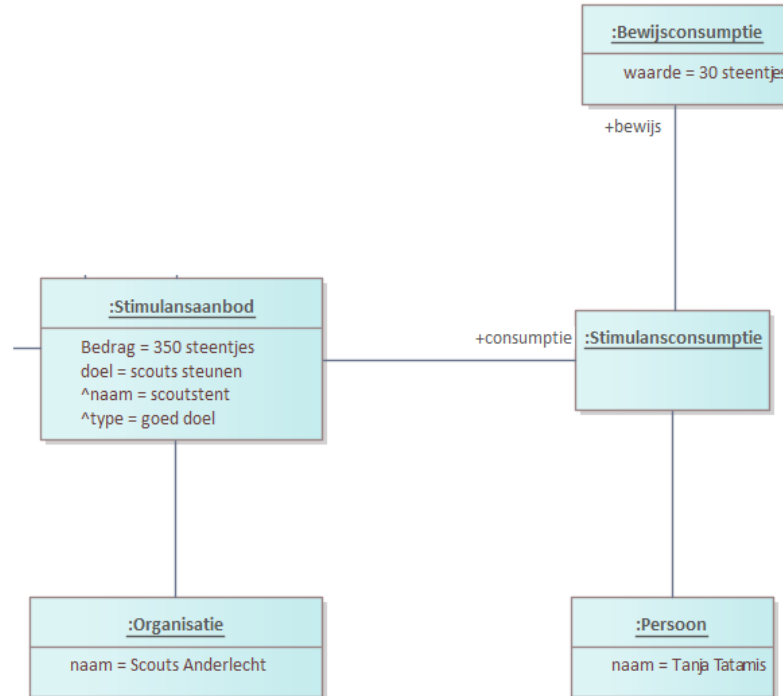
Wat is een Agent?

Iemand die of iets dat kan handelen of een effect kan teweeg brengen.

Dit kan verschillende vormen aannemen, een persoon, een bedrijf, een organisatie, een gemeente,...

Storyline

Tanja doet een **bijdrage** van 30 steentjes aan de scoutstent.



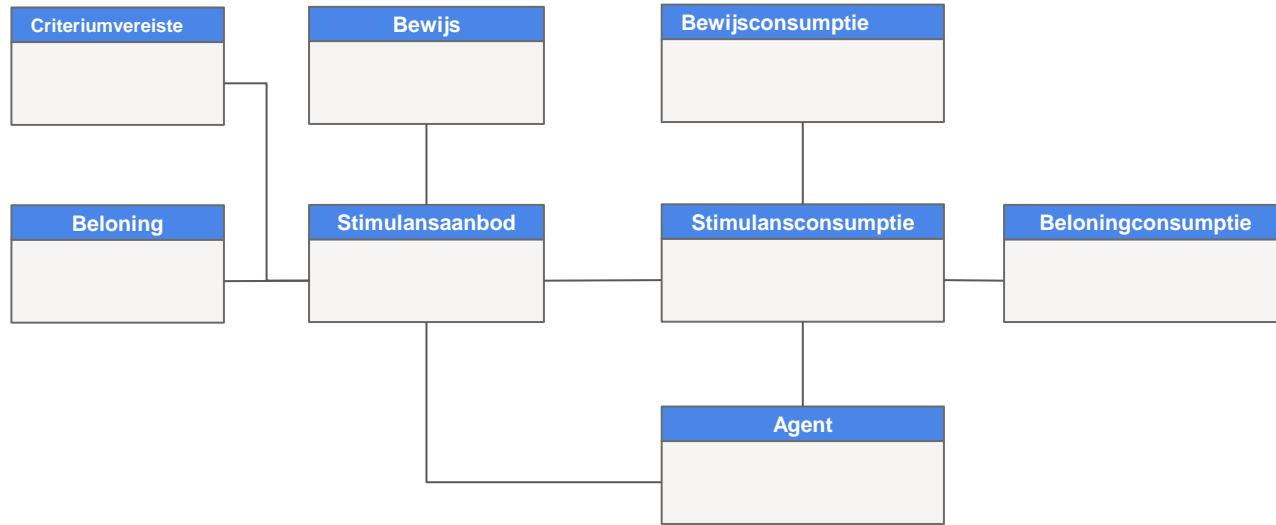
Bewijsconsumptie wordt hier gebruikt om bij te houden hoeveel iemand bijdraagt aan het aanbod.

Oefening 1: De use cases

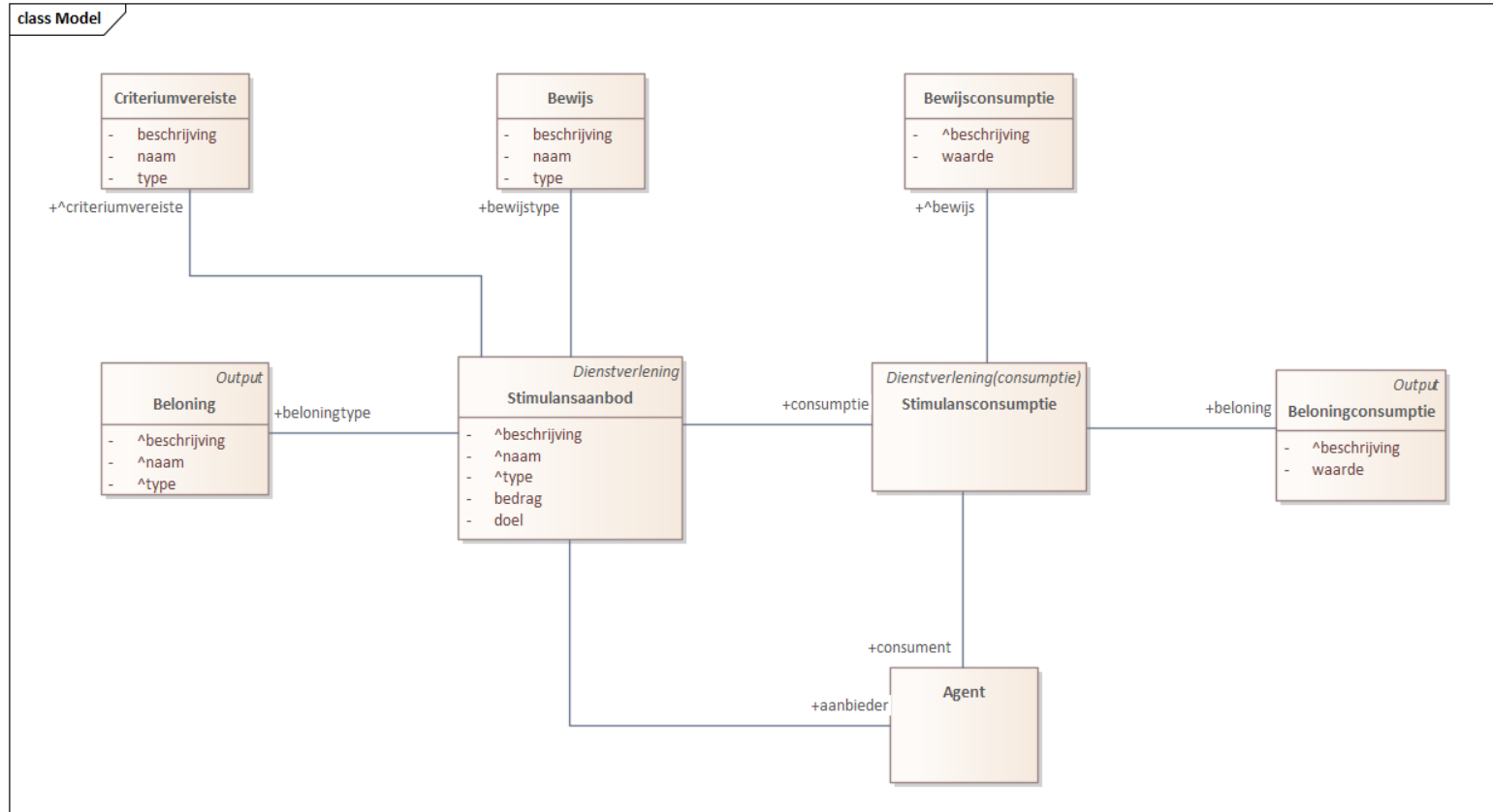


[MURAL-LINK](#)

Sneuvemodel



Sneuvemodel

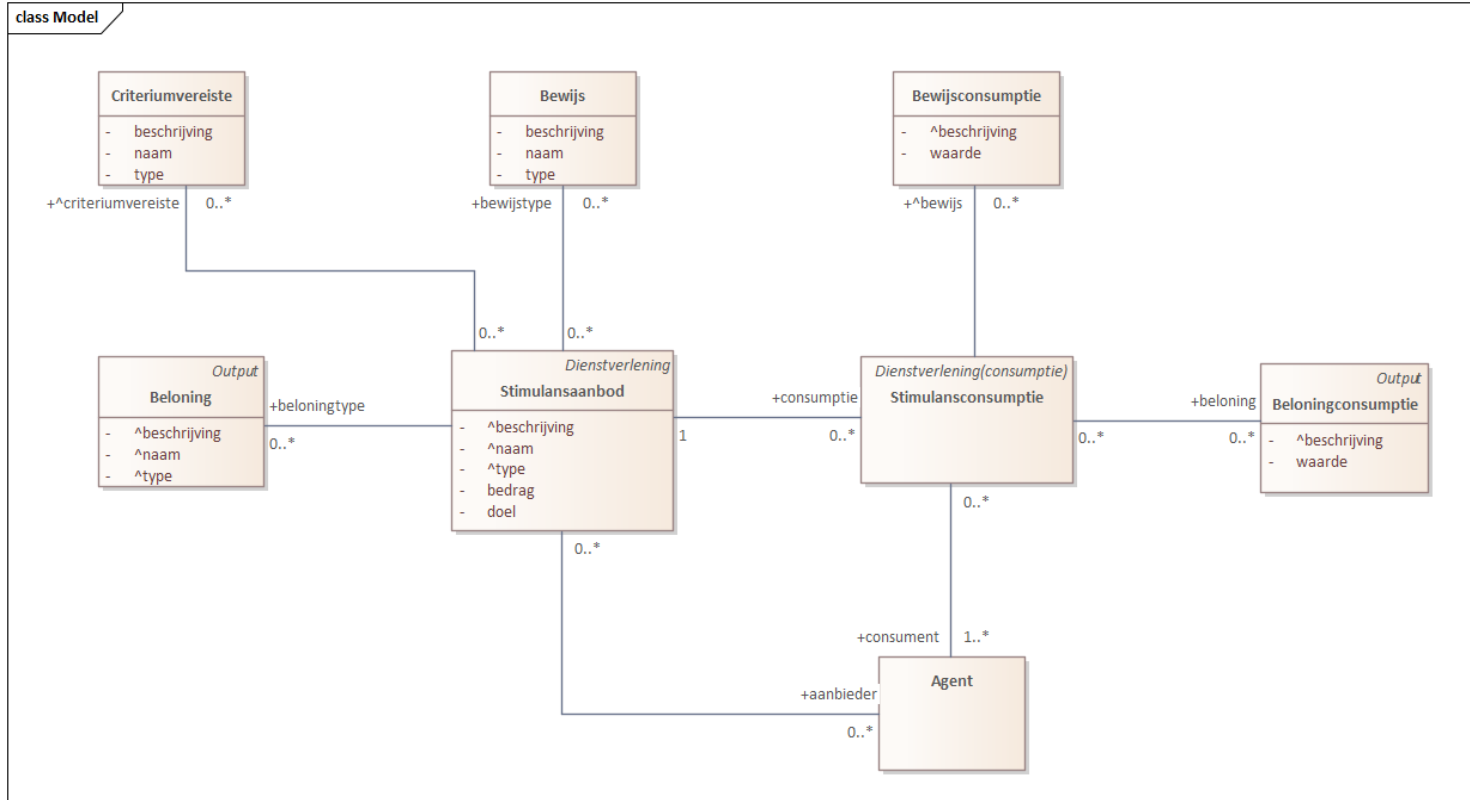


Oefening 2: Het sneuvelmodel



[MURAL-LINK](#)

Sneuvemodel – Kardinaliteiten



Oefening 3: De Kardinaliteiten



[MURAL-LINK](#)

Q&A en Next Steps



Vlaanderen
verbeelding werkt

Volgende stappen



Verwerken van alle input uit de thematische werkgroep.



Rondsturen van een verslag van deze werkgroep. Feedback is zeker welkom.



Feedback capteren via GitHub.



Eerste versie van een semantisch model publiceren op GitHub. Hier is feedback ook zeker welkom.

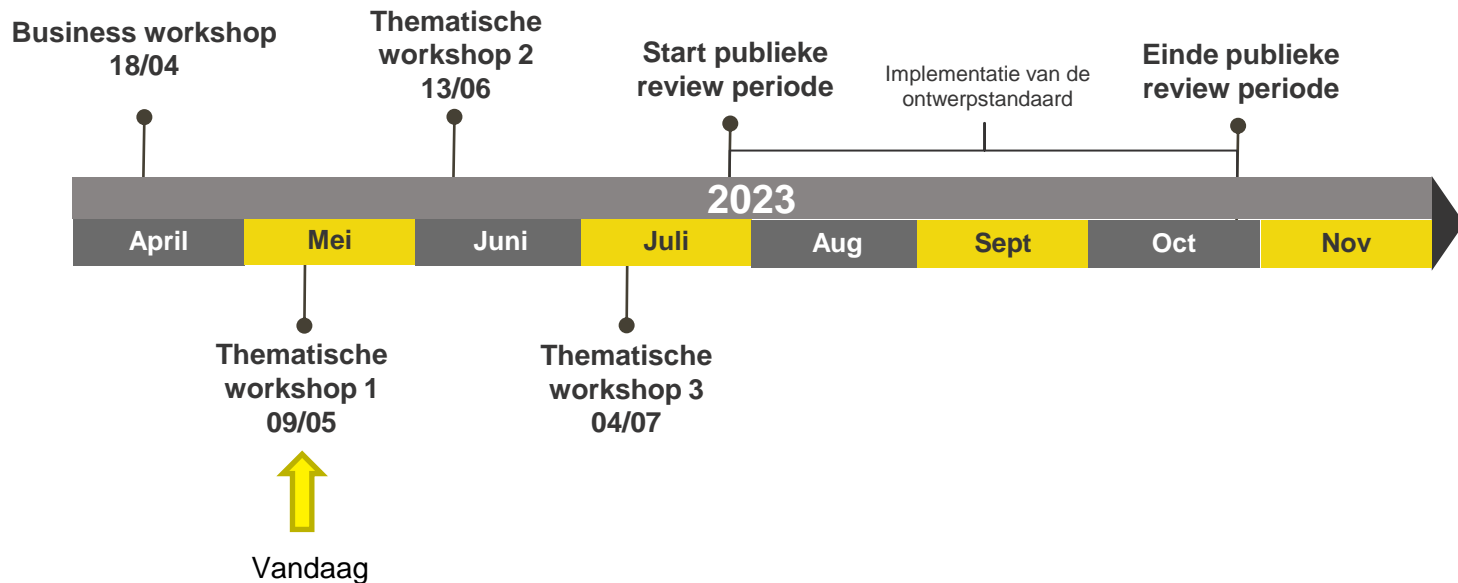


Omzetten van sneuvelmodel in UML conform data model

OSLO tijdslijn

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

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



Feedback & Samenwerking OSLO



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



Feedback/input kan gegeven worden via GitHub:

[OSLO incentiveringsplatform](#)

Via het aanmaken van **issues**

Waarom doen we...?

Moeten we niet ... toevoegen?

Kunnen we niet beter ...?

Hoe zit het met ...?



Bedankt



Vlaanderen
verbeelding werkt