



Waterschap Vechtstromen zet 3 apps in voor informatievoorziening in de regio

CASE STUDY WATERSCHAP VECHTSTROMEN

AANLEIDING

- ✓ Aandacht voor de experimenteerlocatie WECT van het Waterschap Vechtstromen
- ✓ Visualisatie facetrijke WECT
- ✓ Onderstrepen innovatieve karakter van Waterschap Vechtstromen
- ✓ Innovatief informeren verschillende doelgroepen over waterschapswerk

OPLOSSING

- ✓ Geobattle-app
- ✓ Reggedal-app
- ✓ WECT-app

VOORDELEN

- ✓ Binding met het waterschapswerk realiseren
- ✓ Vernieuwende manier inzet informatievoorziening
- ✓ Virtueel podium voor partijen binnen WECT

Waterschap Vechtstromen is in Twente en Zuid Oost-Drenthe verantwoordelijk voor het beheer van de waterkwantiteit en de waterkwaliteit.

Waterschap Vechtstromen heeft als kerntaak zorg te dragen voor een aantrekkelijke leefomgeving met schoon, veilig en voldoende water.

Bij de uitvoering van de kerntaak is Vechtstromen altijd op zoek naar vernieuwing binnen het waterschapswerk, waar mogelijk onder de noemer innovatie. Samenwerking tussen overheden, kennisinstellingen en bedrijfsleven in innovatietrajecten, wordt bij Vechtstromen betiteld als de 'gouden driehoek'.

WECT

Het Water Experiment Center Twente (WECT) is één van de praktijkvoorbeelden gebaseerd op samenwerking. Het WECT is een experimenteerlocatie op één van de zuiveringen van Vechtstromen en richt zich primair op partners binnen de (afval)waterketen waarmee relevante kennis wordt uitgewisseld. Binnen WECT wordt de mogelijkheid geboden te experimenteren met nieuwe technieken onder werkelijke omstandigheden.

Om interesse voor het WECT te wekken en het

innovatieve karakter er van te duiden, heeft Vechtstromen gezocht naar een wijze om de experimenteerlocatie te kunnen presenteren. Dit heeft uiteindelijk geresulteerd in een app, een applicatie waarbij het WECT wordt getoond.

Transparantie in waterschapwerk

Het werk van een waterschap staat voor veel mensen nog steeds ver van hun bed. Vechtstromen wil graag transparant zijn en het werk kunnen toelichten. Zij heeft daarom Recreate verzocht om, naast een app voor het WECT, ook voor andere projecten een visueel hulpmiddel te maken. Een visueel hulpmiddel met als doel; in één oogopslag duidelijk maken wat het werk van Vechtstromen inhoudt. Een mooie uitdaging, want hoe breng je alle facetten van zo'n omvangrijke organisatie pakkend in beeld?

Drie apps voor drie doelgroepen

Per project is bekeken hoe je de verschillende doelgroepen op de juiste manier kunt bereiken. Er zijn drie apps bedacht en ontwikkeld door Recreate: Geobattle, Reggedal en WECT.

Geobattle-app

Waterschap Vechtstromen zet de Geobattle-app in voor gastlessen in het voortgezet onderwijs. In de app zien leerlingen met Augmented- en Virtual Reality verschillende scenario's en is het zaak deze scenario's zo snel en goed mogelijk op te lossen door vragen te beantwoorden.

De Geobattle-app wordt daarnaast ook ingezet voor leerlingen van het basisonderwijs die deelnemen aan de Geobattle. Met deze app leren zij, via verschillende aardrijkskundige puzzels, over

het werk van het waterschap. Bijvoorbeeld wat het waterschap doet en wanneer een dijk doorbreekt. Deze app bevat een competitie-element en via de app strijden scholen in regionale battles om deel te mogen nemen aan het Nederlands Kampioenschap Geobattle. "Een geweldige app om de jongere generatie aan ons te binden," aldus Jaap Nonnekens, senior adviseur zuiveringstechnologie en waterketen en betrokken bij de ontwikkeling van de apps.

Reggedal-app

De Reggedal-app laat met Virtual- en Augmented Reality zien hoe Vechtstromen het stroomgebied van het Twentse riviertje De Regge beheert. Belangstellenden wandelen met hun mobiele apparaat virtueel door het gebied en op 'vaste locaties' krijgen zij uitleg. Bijvoorbeeld waarom de rivier op een bepaald stuk van de Regge wordt verlegd, waar bomen worden gekapt of waar een rietkraag wordt verbreed. Voor omwonenden en belangstellenden een verhelderende informatiebaak, voor Vechtstromen een handige tool voor omgevingsmanagement.

WECT-app met hologrammen en uitleg als trigger

De meest uitgebreide app is de WECT-app. Deze app beschikt over verschillende mogelijkheden. Naast een 360°-video biedt de app een virtuele rondleiding over de waterzuiveringsinstallatie. De gebruiker kan door middel van zogeheten touch points per onderdeel informatie opvragen. Ook is het mogelijk via een functie in de app, een banner te scannen waarna een hologram wordt geactiveerd. In de WECT-app verschijnt een hologram van een vertegenwoordiger van Vechtstromen. Deze vertegenwoordiger geeft tekst en uitleg over de organisatie en het belang van WECT. Deze optie is ideaal bij evenementen en beurzen. Beursbezoekers kunnen zelf bepalen wat ze zien en hoe lang ze bij de onderdelen stilstaan. Nonnekens: "Zo'n app met hologrammen trekt veel meer aandacht op een beurs dan een standaard banner met informatie. Daarnaast praat het ook een stuk makkelijker

“Een geweldige app om de jongere generatie aan ons te binden”

Jaap Nonnekens

Senior adviseur zuiveringstechnologie & waterketen

voor onze medewerkers als je een visueel ondersteuningsmiddel hebt.”

Uitdagende facetten in de realisatie van de apps

“Het ontwikkelen van de apps is voor Recreate een leuke uitdaging geweest,” geeft Roy Kamphuis, CEO van Recreate aan. “Door componenten in bijvoorbeeld de Geobattle-app toe te voegen als het kunnen ‘zien’ van elkaars devices in AR en VR konden we een nog realistischere beleving bieden. De spelers zien hierdoor ook de andere spelers virtueel in het spel bewegen wat het competitie-element vergroot.”

“Zo’n app met hologrammen trekt veel meer aandacht op een beurs dan een standaard banner met informatie.”

Jaap Nonnekens

Senior adviseur zuiveringstechnologie & waterketen

