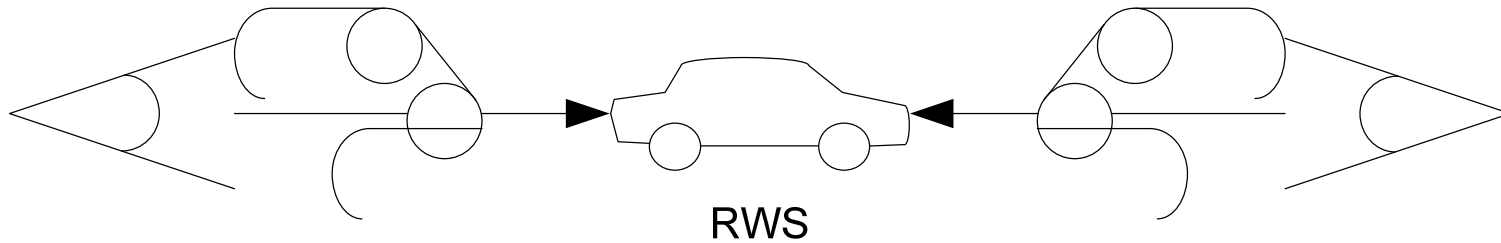


# RWS 2020

De ouderen beheren de toekomst voor de jongeren.



# Perceptieverschil



RWS



Jongeren



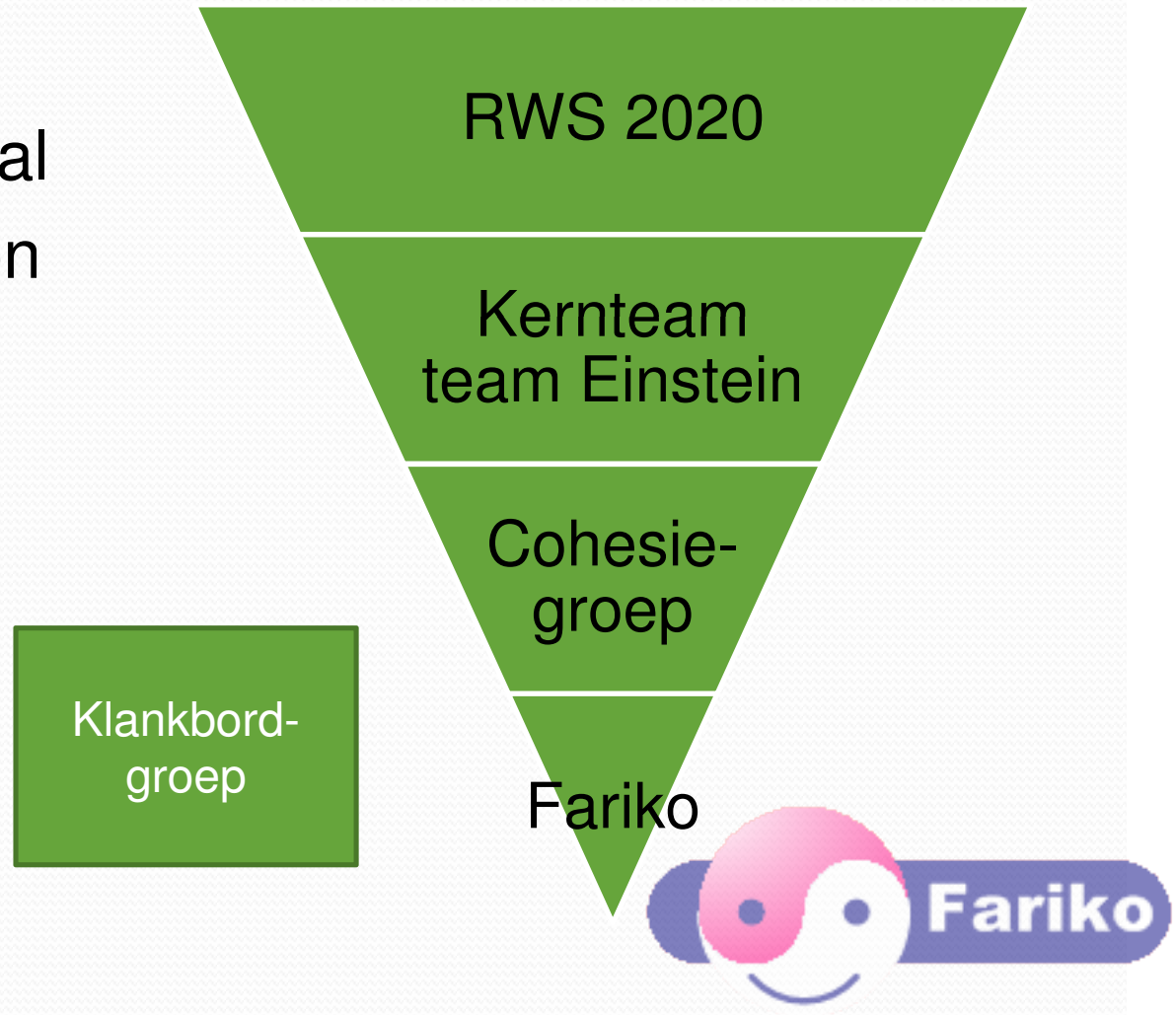
# Samenvatting (1)

1. Korte termijn oplossing mobiliteitsprobleem
2. Lange termijn aanpak klimaatsverandering
3. Organisatie RWS; to be pimped.
4. Alles-in-1-oplossing



# Wie zijn generatie Einstein?

- Jongste generatie
- Slim, Snel en Sociaal
- Internet, Mobieltje en Games
- Kernteam
- Cohesiegroep
- Klankbord

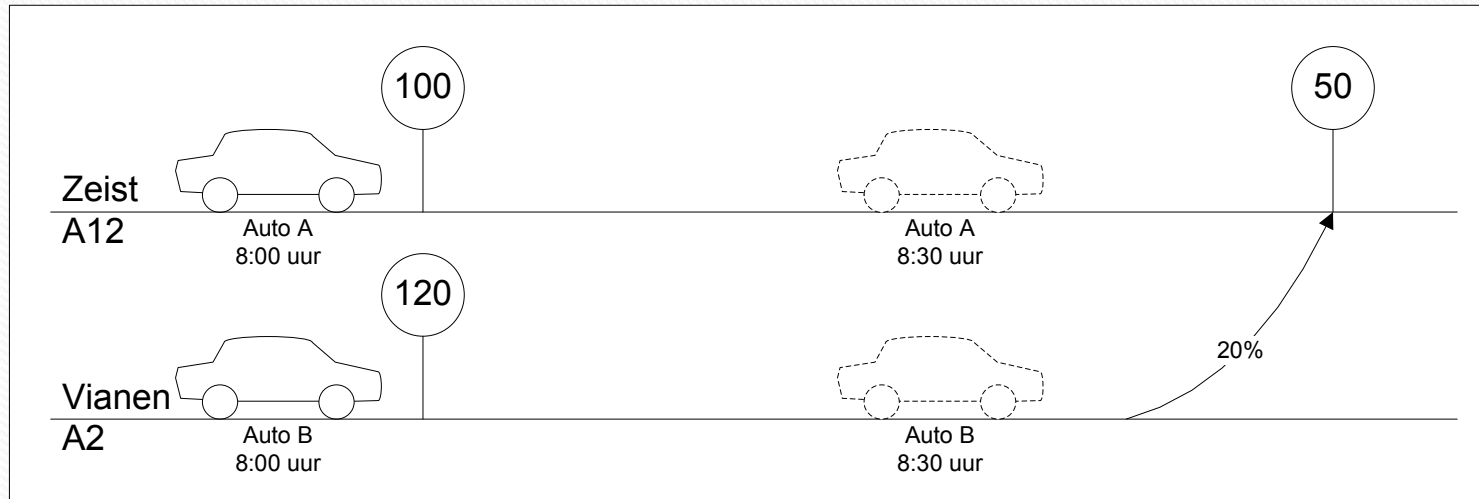


# 1. Korte termijn aanpak mobiliteit

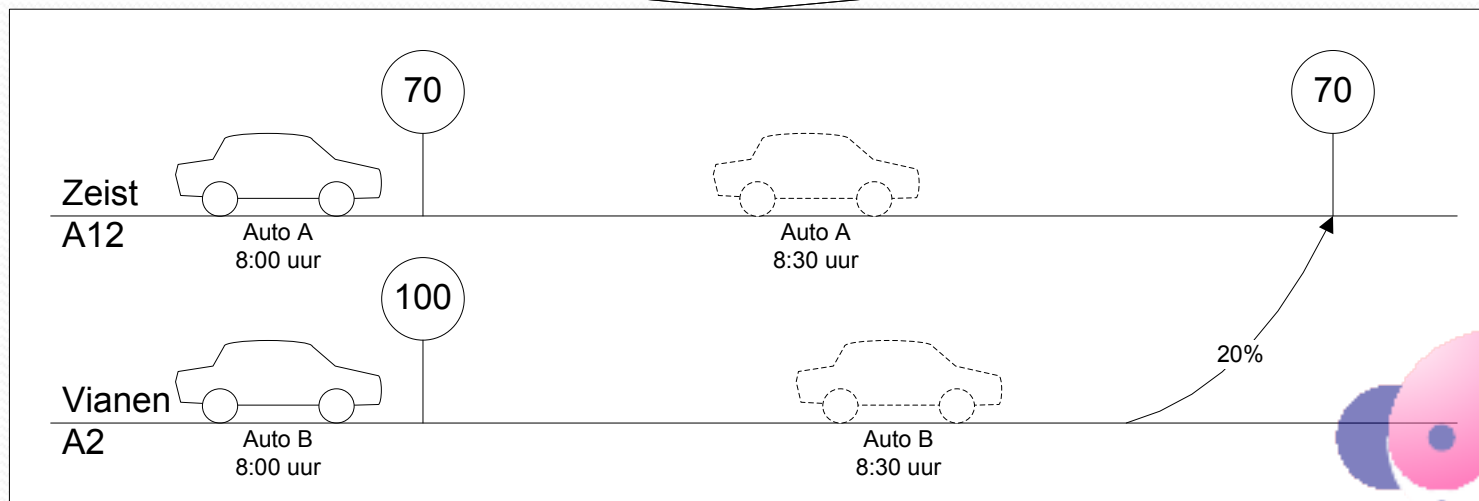
- Combineer 2 bestaande oplossingen met 1 nieuwe toevoeging:
  - Trajectcontrole + Dynamische snelheden
  - Robuust regelen (middels feedforward i.p.v. feedback, voorkomen ipv reageren)
- Capaciteitsvraag reductie (klimaatbijdrage)
  - 5% reducties (nummerborden)
  - Bedrijfsleven parkeervergunningen reductie
  - Thuiswerken
  - Smartcar
- Randstadfocus (Groene Hart belangrijk)
  - Niet nog meer asfalt in Randstad
  - Ondergronds bouwen, Metro-net
  - Focus omkeren (Enschede, Brabant)



# Robuust regelen



Robuust regelen  
Middels simulatie



# Robuust regelen

Oplossing mobilliteit

Planning

Robuust  
regelen

Baanvak 1

Baanvak 2

Baanvak 3

Uitvoering

Traject  
Controle 1

Traject  
Controle 2

Controle



## 2. Lange termijn aanpak klimaatverandering

- Toekomst onzeker → oplossing in aanpak
  - Contact houden met jongeren met als doel continue besef van verantwoordelijkheid van organisaties met invloed
  - Competitie voor studenten / scholieren in deelgebieden
  - Middelen van jongeren voor communicatie gebruiken, zoals Internet, Forums, games, TV
- Informatisering(s afdeling/ministerie)
  - lange termijn maatschappij invloed
  - middel communicatie/interactie
  - RWS Simulatiegame (educatief, voorlichting) “Als je het doet; doe het goed!”
  - Informatiebehoefte klanten



# 3. Organisatie

- RWS bestaansrecht netwerkmanagement; alleen focussen op opdrachtgeven en management
  - Uitvoerders PL → privatiseren
  - Intermediair met andere overheden samenwerken via V&W
  - management / monitoring blijven (kennis, verantwoordelijkheid)
- Medewerker werving → Imagoprobleem RWS/VW
  - Algemene wervingsmethoden
  - (Gebruik de middelen van Einstein: internet, mobieltjes en games)

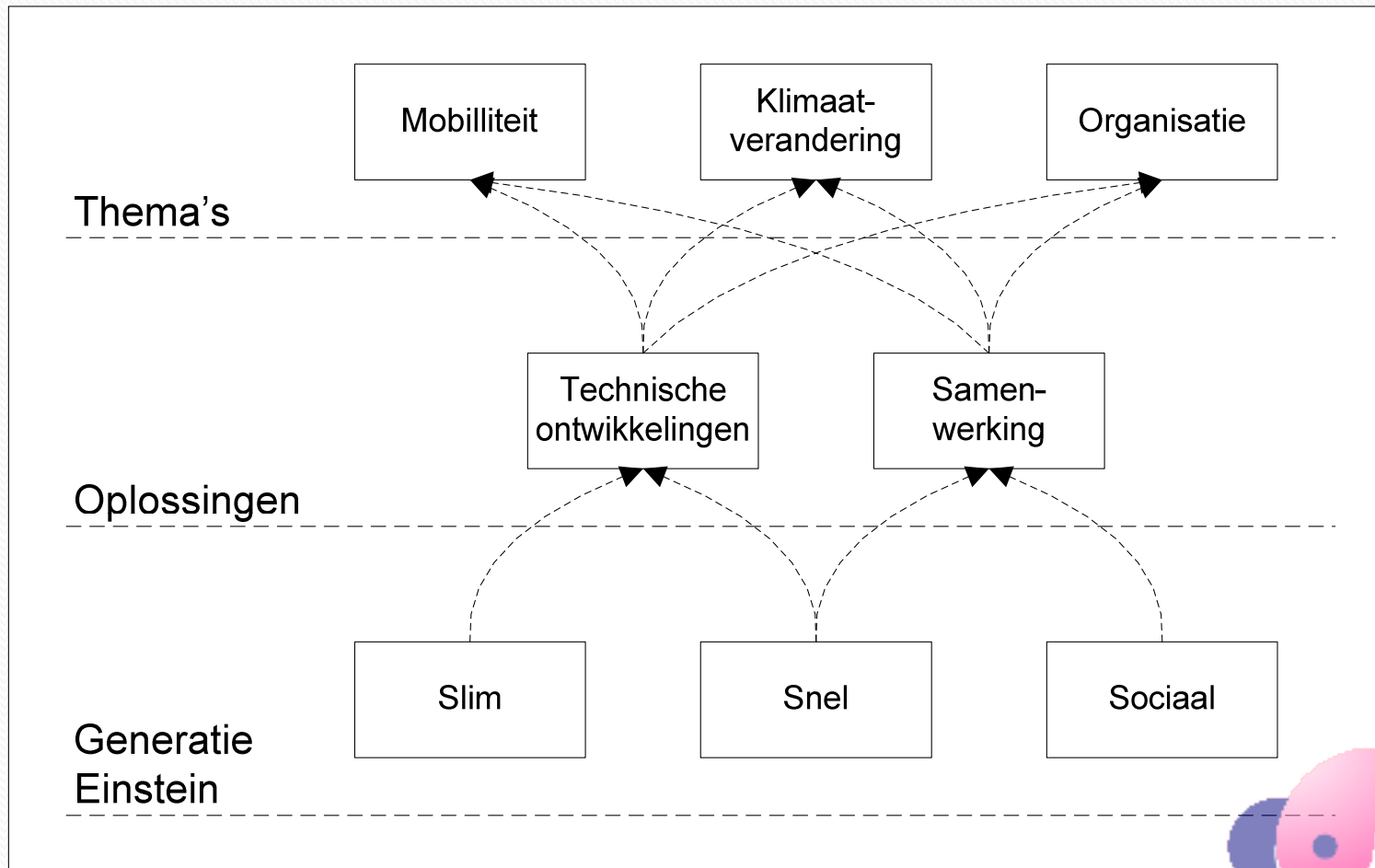


## 4. all-in-one: RWS Game

- Informatiserings afdeling / ministerie / programma
  - Simulatiegame waar elk jaar nieuwe kennis en ervaring in wordt gestopt en cyclisch met groeperingen gedeeld
- Doel
  - Bevordering samenwerking (overheden, nationaal, internationaal)
  - Te gebruiken voor Educatie, Voorlichting
  - Middel contact jongeren (Basisschool, middelbare school, hogere opleidingen.)
  - Kennismotor
- Mensen
  - Jongeren
  - Multidisciplinair (niet alleen informatici maar ook psychologen)
  - Internationale uitwisseling

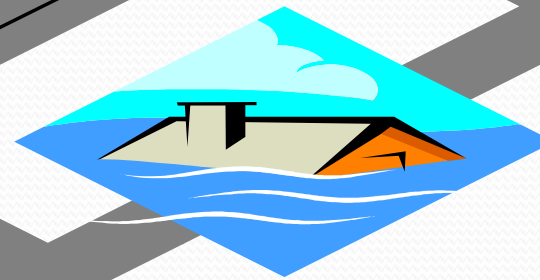
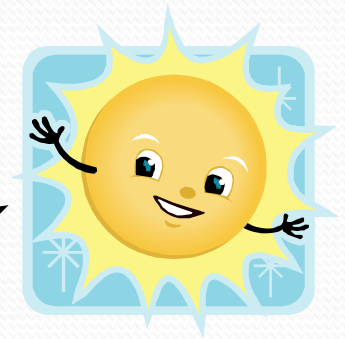
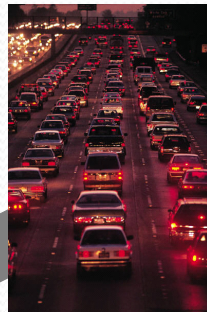


# Samenvatting (2)

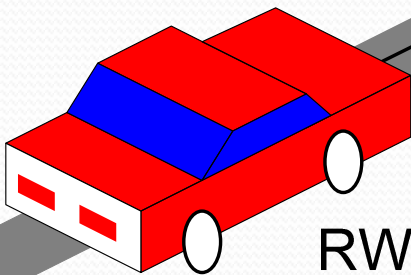


# Samenvatting (3)

Jongeren



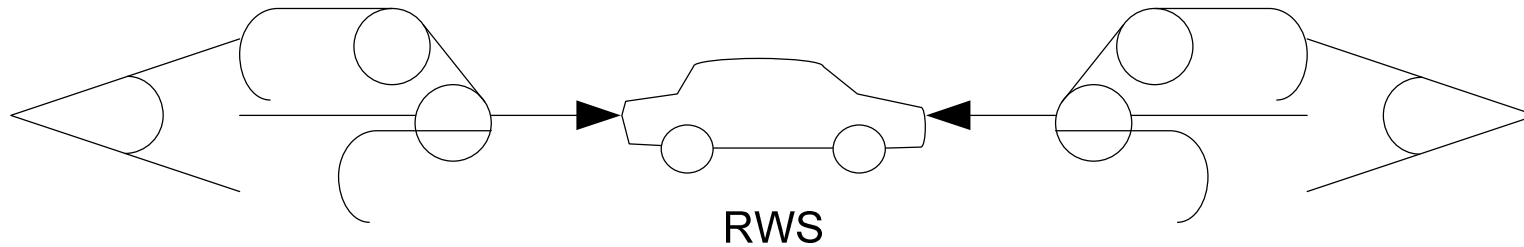
Maatschappij



RWS



# Perceptieovereenkomst



RWS



Jongeren



# RWS 2020

De ouderen beheren de toekomst voor de jongeren.

