

SPELEN MET INFORMATIE

Door Guus Pijpers

Als je veel informatie moet verwerken, is het goed regelmatig pauzes te nemen. Je kunt dan heel goed een spelletje doen. Je brein blijft hierdoor actief en doet toch iets totaal anders. Bij spelletjes komt namelijk het hormoon dopamine vrij, dat ons een prettig gevoel geeft. Spelletjes trainen je hersenen. Beschouw ze als fitnessoefeningen voor de geest, als mentale push-ups. Veel spelletjes kennen verschillende moeilijkheidsgraden en sluiten aan op onze behoefte aan bereikbare uitdagingen.

Spelen is ook een natuurlijke activiteit om tactiek en strategie te leren, vaardigheden die we ook nodig hebben in onze omgang met informatie. Bij de meeste spelletjes moeten we continu een afweging maken tussen de risico's en mogelijkheden. Spelen we op safe of gaan we de uitdaging aan? Met het gebruik van informatie is het net zo. We moeten beslissen of we over voldoende informatie beschikken om een besluit te nemen en zo niet, wanneer we stoppen met het verzamelen van gegevens. Nemen we het risico om met de beschikbare informatie een besluit te nemen of spelen we op veilig en verzamelen we eerst nog meer informatie? Speel gerust eens met je antwoorden.

Pilotentraining

Op één plaats komen alle informatiestromen en managementvaardigheden bij elkaar: in de cockpit van een vliegtuig. Ga maar na. Piloten staan onder tijdsdruk, moeten zich baseren op onvolledige informatie, er zijn altijd meerdere alternatieven voorhanden waarvan je er maar één mag kiezen en een kleine groep specialisten is in een kleine ruimte verantwoordelijk voor het leven van honderden mensen.

Vliegen is echt de veiligste manier van vervoer vooral dankzij twee maatregelen. Ten eerste de invoering van de vluchtsimulator. Een piloot kan ervaring opdoen zonder dat het mensenlevens en vliegtuigen kost. Door het trainen van allerlei unieke, levensechte situaties worden de beslissingscentra in de hersenen goed gevoed met informatie en daarmee kennis en wijsheid.

Ten tweede is in navolging van een NASA-studie een systeem ingevoerd waarbij de macht van de gezagvoerder werd doorbroken. Voorheen kwamen veel ongelukken voor omdat de gezagvoerder veel besluiten nam zonder zijn collega's goed te raadplegen. Dit systeem voorziet in een omgeving waarin ieders mening, ook tegengestelde, wordt gehoord en gewogen.

Niet voor niets is deze oplossing ook in bijvoorbeeld operatiekamers ingevoerd. Sommige managementteams laten zich trainen met vluchtsimulators om als groep sneller en betere besluiten te kunnen nemen. Of gamers in het voordeel zijn is nog te vroeg om echt te bepalen. Ik weet dat sommige gamende chirurgen zelf verklaren handiger met het scalpel te zijn. Wat wel duidelijk is, is dat gamers een veel betere oog-handcoördinatie hebben, sneller op signalen kunnen reageren, en beter gewend zijn aan multimediale omgevingen.

GUUS PIJPERS geeft adviezen over de inzet en het gebruik van informatie (ask@guuspijpers.com).

te verwerken, waardoor realtime-intelligence mogelijk wordt.

Het onthulde prototype bevat 160 terabyte geheugen en kan gelijktijdig werken met data uit omgerekend ongeveer 160 miljoen boeken: acht keer zo veel als alle boeken uit de Amerikaanse Library of Congress. Complete datasets van dit formaat in een single-memoriesysteem bewaren en bewerken was tot voor kort onmogelijk.

HAARLEM GAAT ZAAKGERICHT WERKEN

De gemeente Haarlem heeft PSMS de opdracht gegund om een digitale koppeling te realiseren tussen Verseon, het zaakstelsel van de gemeente, en het MOOR Platform, waarmee wegbeheerders de regie kunnen voeren over werkzaamheden aan de ondergrondse infrastructuur.

Haarlem is de eerste gemeente in Nederland waar deze koppeling tot stand komt. De stad voldoet daarmee straks aan de standaardnorm voor zaakgericht werken. Diverse handelingen die nu nog handmatig gebeuren, zoals een kenmerknummer opvragen, statuswijzigingen en het koppelen van bestanden worden straks volledig geautomatiseerd en gearchieveerd. Menselijke fouten worden zo voorkomen en de efficiëntie neemt toe doordat fysieke handelingen wegvallen. Belangrijk is ook dat hiermee vergunningen in het zaakstelsel worden geborgd conform de archiefwet. De realisatie van deze koppeling maakt het mogelijk om een generieke koppeling tot stand te brengen, zodat het platform ook kan koppelen met de verschillende zaaksystemen die in gebruik zijn bij andere gemeenten in Nederland.