

Kansen technologie voor inclusief ondernemen - een proeverij

LCS Breakout session 4: Technologie en inclusie

Steven Hubeek, De Normaalste Zaak en AWWN

Leendert Bos, Kennisalliantie Inclusie en Technologie (KIT) en Cedris



Vraag

Hoe nieuw is nieuwe technologie?

1. Zet jouw bedrijf al technologie in om zo kansen te bieden aan mensen met een beperking?
2. Ken je mooie voorbeelden buiten je onderneming?





Video

<https://youtu.be/segCGD7A4UI>



VR

Virtual Reality (VR); biedt optie mensen te laten ervaren in 3D

Diverse mogelijkheden, o.a. :

- Vooraf een goed beeld van bedrijf en functies
- Biedt ervaring hoe het is om in een omgeving/ bedrijf te werken
- Diagnose en trainen in 3D
- Het biedt voorspelbaarheid en draagt bij aan zelfredzaamheid

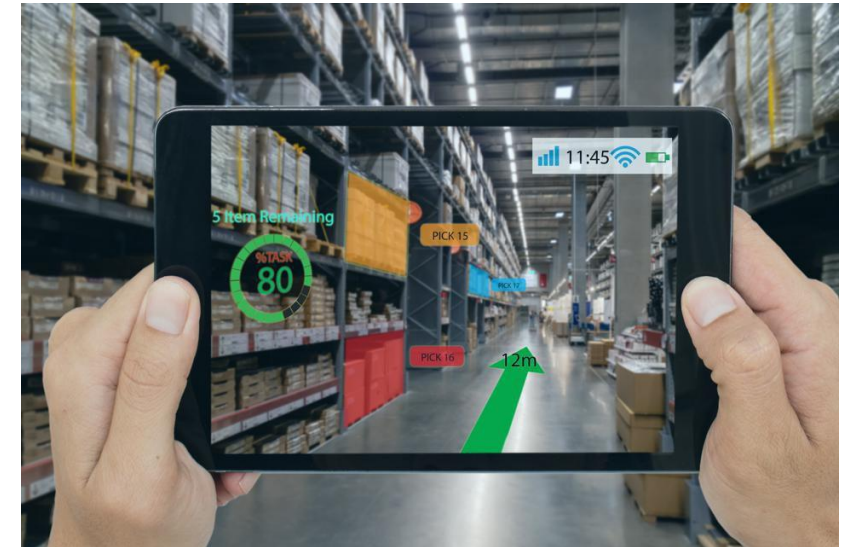


AR toepassingen

Augmented Reality (AR); voegt informatie toe aan de wereld zoals we die normaal zien, o.a.

1. Werkinstructies
2. Feedback op geleverd werk
3. Remote support

De informatie kan via verschillende systemen worden getoond. Monitor, tablet en smartphone, beamerprojecties op het werkblad of smart glasses (2D of 3D)



Operator Support

Operating support system; maakt gebruik van geavanceerde projectie- en sensortechnologie om complexe taken te vereenvoudigen.

- Beamer projectie stelt mensen in staat complexer werk te verrichten.
- De projectie in combinatie met sensoren draagt bij aan efficiëntie en aan minder afkeur.



Voorbeeld: OSS bij Senzer Helmond/Dorel

Opbrengsten pilot Senzer en Dorel

Werk

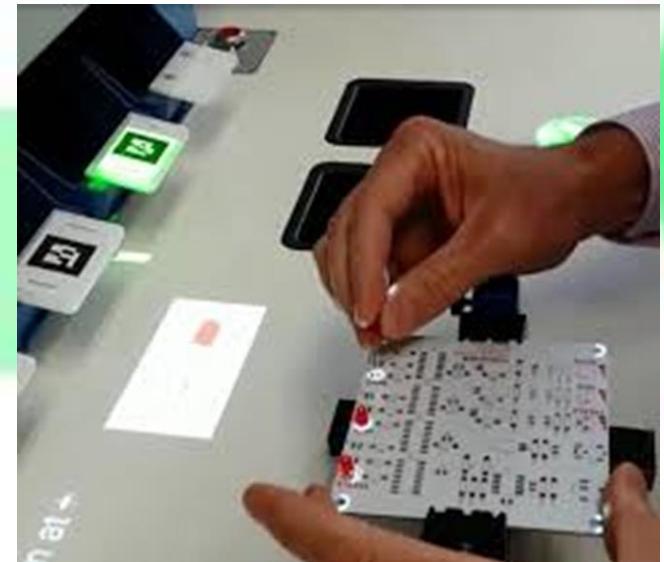
- Kwaliteit onafhankelijk van capaciteit
- Inzetbaarheid en productiviteit stijgt
- Inwerktijd verkort
- Werkplekaanpassing geschikt bij cognitieve beperkingen en taalachterstand
- Toepasbaar als virtuele trainer (indien adaptief)

Aandachtspunten

- Benodigde capaciteit programmeren HIM
- Financiering i.r.t. loonwaarde

Werknemer

- Zelfvertrouwen
- Concentratie
- Breder inzetbaar
- Meer uitdagend werk
- Positief over Instructie door Tech
- Positief over adaptieve instructie



Collaborative robots

Collaborative robots (cobots); fysieke robot die in directe nabijheid van mensen en in samenwerking van mensen kan werken.

De cobot kan zo worden geprogrammeerd dat hij bepaalde taken van de mensen overneemt, denk hierbij aan fysieke, repetitieve taken of taken die een hoge mate van nauwkeurigheid vergen



Exoskelet

Een **exoskelet** is een draagbaar skelet dat de drager zelf aanstuurt

Het skelet helpt met

- actief of passief tillen
- bij voorovergebogen werk of bij fysiek belastende, repeterende werkzaamheden

Door ondersteuning van bijvoorbeeld bovenarmen of onderrug neemt de belasting van het lichaam af.



Wearables - Stress Monitoring

Een stress meting device meet het stressniveau van de gebruiker. Een voorbeeld van smart e-health technologie, gericht op duurzame inzetbaarheid van medewerkers.

Wanneer een gebruiker langere tijd gestresst is, geeft het device een waarschuwing door bijvoorbeeld het horloge te laten trillen.

Nieuw: Stress Autisme App



Game Based Assessments - skills

Op basis van iemands resultaten in een of meer games, krijg je inzicht in persoonlijkheidskenmerken en capaciteiten. Dit is nog erg nieuw, en gebruikt taken uit de neurologie en psychometrie om accurate en valide voorspellingen te doen.

Zie ook: <https://www.werf-en.nl/game-based-assessments-de-stand-van-zaken/>





ZOEKEN EN VINDEN VAN WERK



WERKEN

TNO innovation
for life

INTENTIE

VAARDIGHEDEN

TAAKUITVOERING

VITALITEIT

ONTWIKKELING

MOBILITEIT

**DUURZAME
INZETBAARHEID**



TECH I

Virtuele jobcoaches
(motiveren/ volhouden)
Virtual omgeving/VR
(oefenen zoekvaardigheden, comm. &
sociale vaardigheden)
Aangepaste digitale platforms
ICT middelen (video-CV)



TECH II

TAAK
ONDERSTEUNING
- FYSIEK
- COGNITIEF
- SOCIAAL



TECH III

Gepersonaliseerde
leefstijlcoaches
E-Health interventies
Wearables (oa. Fitbit)



TECH IV

E-learning
Informeel leren via
serious gaming
Happy worker
engagement game



TECH V

Overlap
technologie-
groep I & II
OSS

**INCLUSIEVE
TECHNOLOGIE**

Vraag

Waar zie je kansen?

- ...
- ...
- Onboarding van personeel (games/ VR/ etc)
- Ondersteunen van werknemers
- Trainen/ ontwikkelen?



Vraag

Wat heb je nodig om hier stappen te maken?



Dank voor jullie aandacht!

Leendert Bos, KIT
info@inclusievetechologie.nl / lbos@cedris.nl

Steven Hubeek, De Normaalste Zaak
stevenhubeek@denormalstezaak.nl

Nota bene: Checklist

Om een goede beslissing te nemen over mogelijke toepassing van technologie, zal op een aantal gebieden vragen beantwoord moeten worden.

Denk aan:

1. Welke knelpunten/ uitdagingen wil je oppakken?
2. Voor wie een probleem: werkgever of werknemer?
3. Welke technologieën zijn beschikbaar?
4. Wat is de beoogde resultaat van deze implementatie?
5. Hoe organiseer je draagvlak bij alle stakeholders?
6. Wat is de business case?
7. ...

[Checklist KIT Inclusieve Technologie](#)



KIT - Kennisalliantie Inclusie en Technologie

Twée pijlers:

- Kennis ophalen en delen

www.inclusievetechnologie.nl, sociale media

TINK webinars voor werkgevers, presentaties

- Initiëren en faciliteren TINT hubs in de regio

PPS consortium, gedeelde focus (sector?)

Verkenning in 4 regio's



Inclusie en Technologie

Doel

Versterken arbeidsmarktpositie van mensen met beperking met inzet van nieuwe technologie

Twee lijnen:

Mensgericht

leren en ontwikkelen
trots, eigenwaarde, autonomie
duurzaam inzetbaar

Marktgericht

complexer werk
kwaliteit en productiviteit

