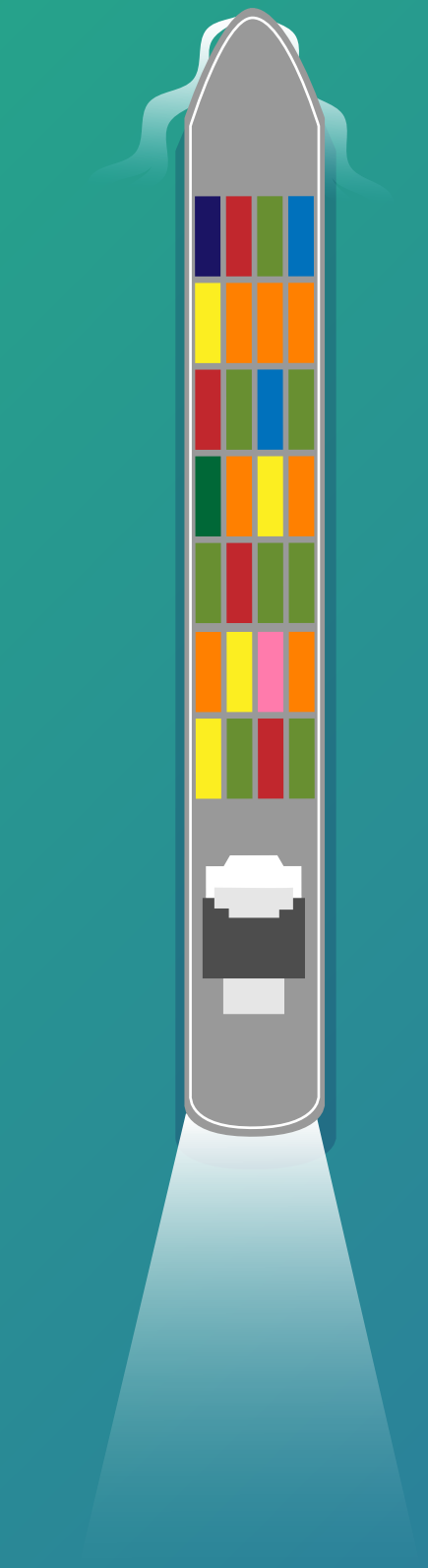


Inning havengeld en ligplaatsmanagement

Opzet volgens BDI principes



Visuals: Killer Visuals

Een van de basisprincipes van de Basis Data Infrastructuur is dat data bij de bron opgehaald of bekeken wordt, na toestemming van de data eigenaar.

Voor die digitale toestemming is een zogenaamd DIAC (Distributed Information Access Control) stelsel zoals het iSHARE stelsel een goede oplossing.

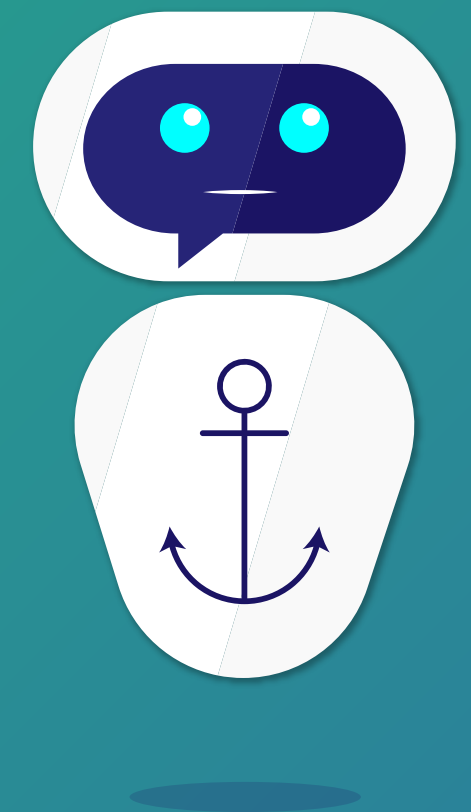
Dit basisprincipe is in de bijgaande infographics toegepast op het proces van inning van havengelden, en op ligplaatsmanagement in binnenhavens in het achterland. De uitwerking is op hoofdlijnen, bedoeld om te laten zien wat de verschillen zijn met de huidige aanpak.

De kern is dat via Whatsapp en een toepassing ("Chatbot") de dialoog gevoerd wordt met de kapitein enerzijds, en met de havenmeester anderzijds. Via die chat geeft de kapitein toestemming om databronnen te bekijken. Die toestemmingen zijn nodig om de informatie te raadplegen die gebruikt worden voor het berekenen van de havengelden, zoals: de gegevens van de ondernemer, de duur van het verblijf, de grootte van het schip en de overgeslagen lading.

De havenmeester krijgt na afloop de gegevens voor het maken van de factuur, op de wijze die het beste past bij zijn organisatie. Op dezelfde manier kunnen ligplaatsen gereserveerd of toegewezen worden, en afgerekend.

De Chatbot kan alle schepen en alle havens/havenmeesters tegelijk bedienen.

Er zijn verschillende manieren om deze aanpak in de praktijk vorm te geven, deze infographic is niet bedoeld om daar al uitspraken over te doen.



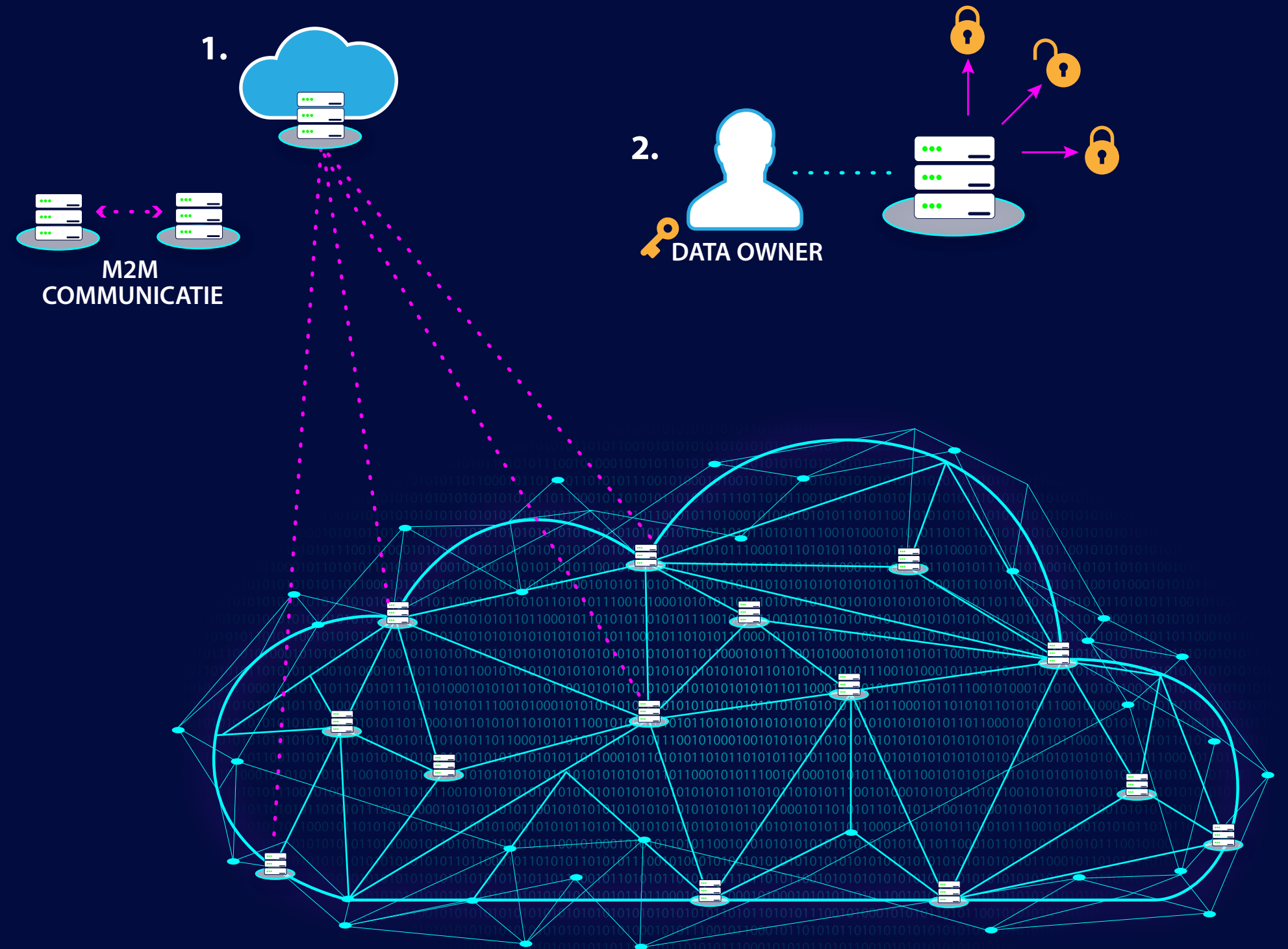
De basisprincipes

Principes:

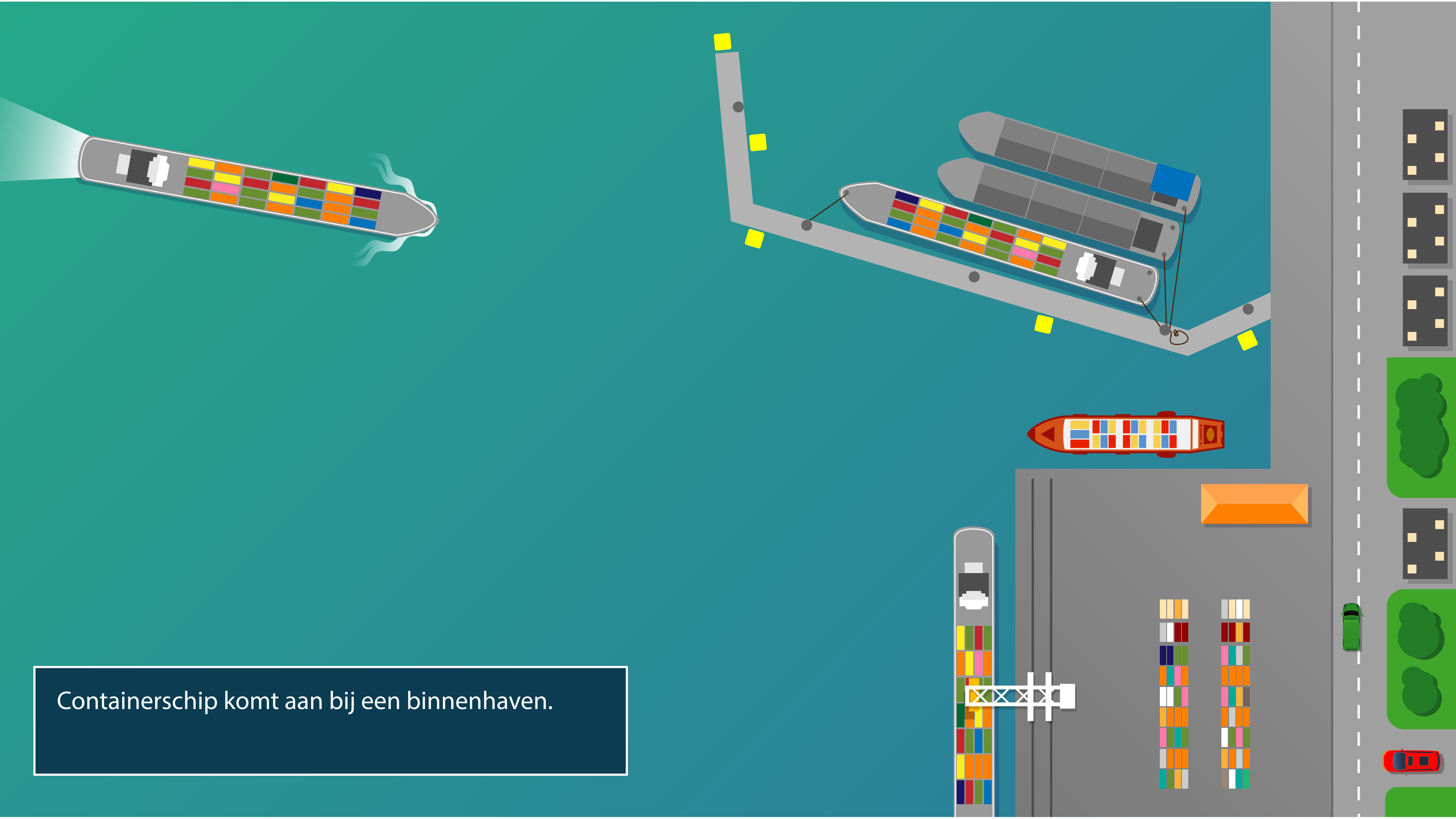
1. Data zoveel mogelijk bij de bron ophalen, machine-to-machine.
2. De data eigenaar (Data Owner) bepaalt de toegang tot de data (Data Sovereignty), ook als die bij een gedelegeerde partij (Data Holder) staat.

Afspraken:

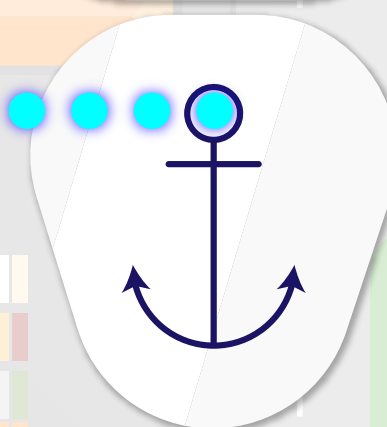
3. Het afgesproken semantisch model toepassen, expliciet of impliciet, waarbij afhankelijk van de use case specifieke variaties en uitbreidingen mogelijk zijn.
4. API en/of SPARQL end-points als toegangspunt bij de bron toepassen.
5. Identity & Authenticatie op de voorgeschreven manier toepassen.
6. Authorisatie met machtigingen op de voorgeschreven manier toepassen, als de Data Owner Authorisatie wenst.

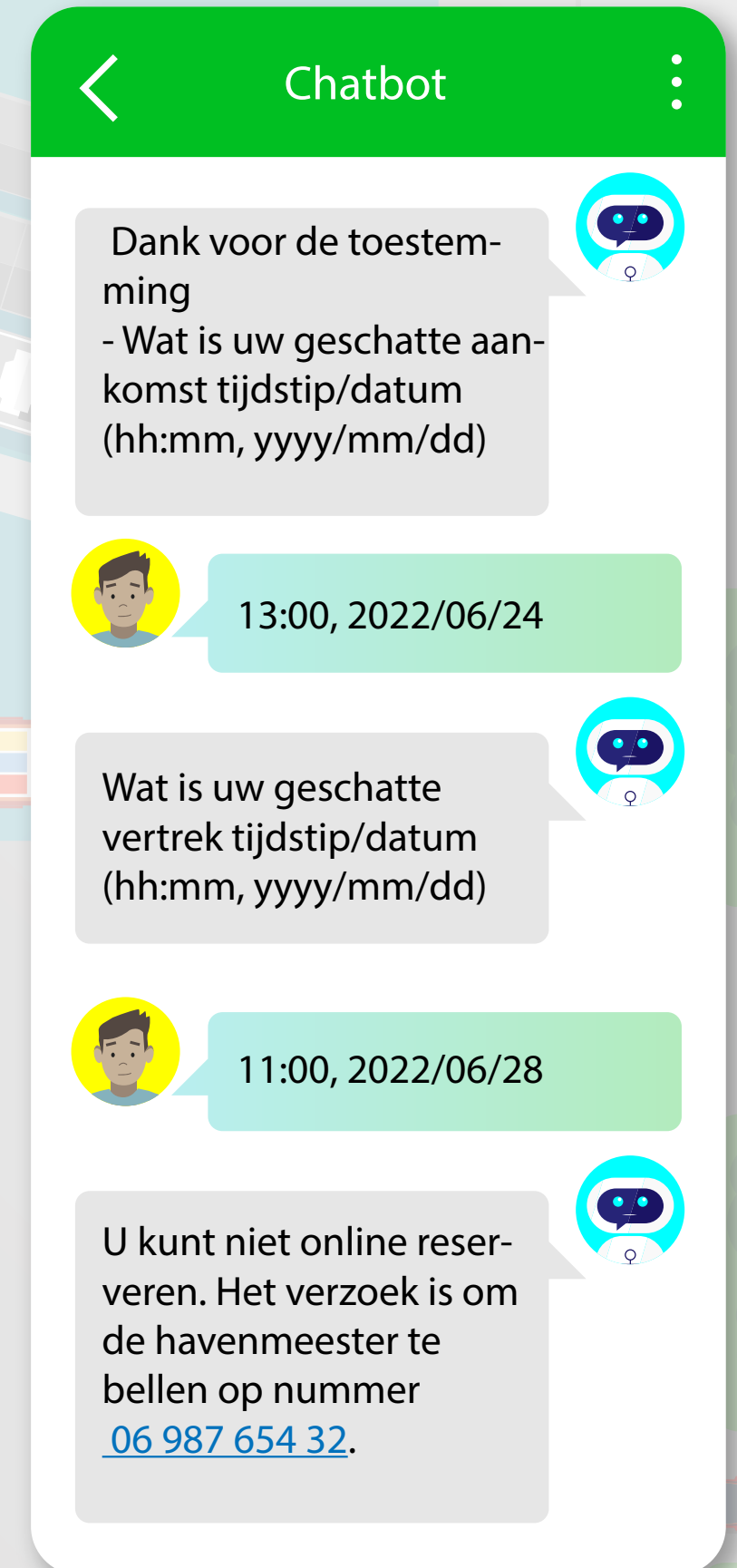
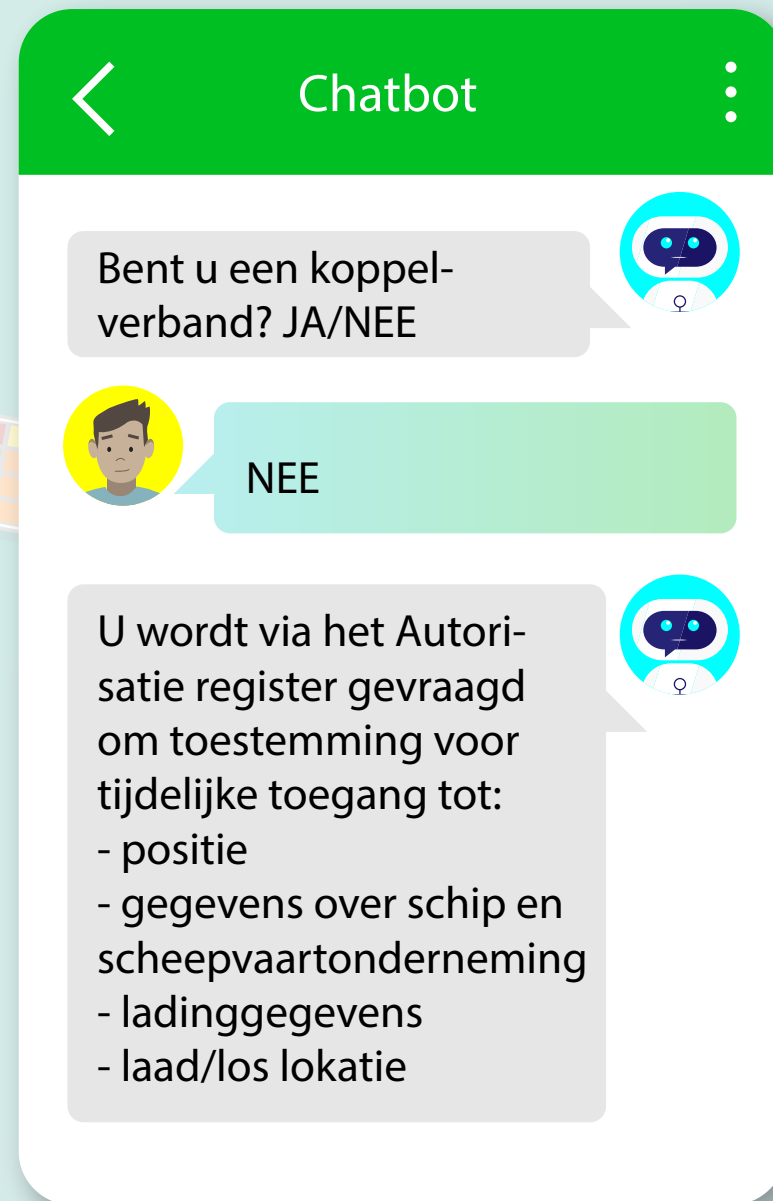


Containerschip komt aan bij een binnenhaven.

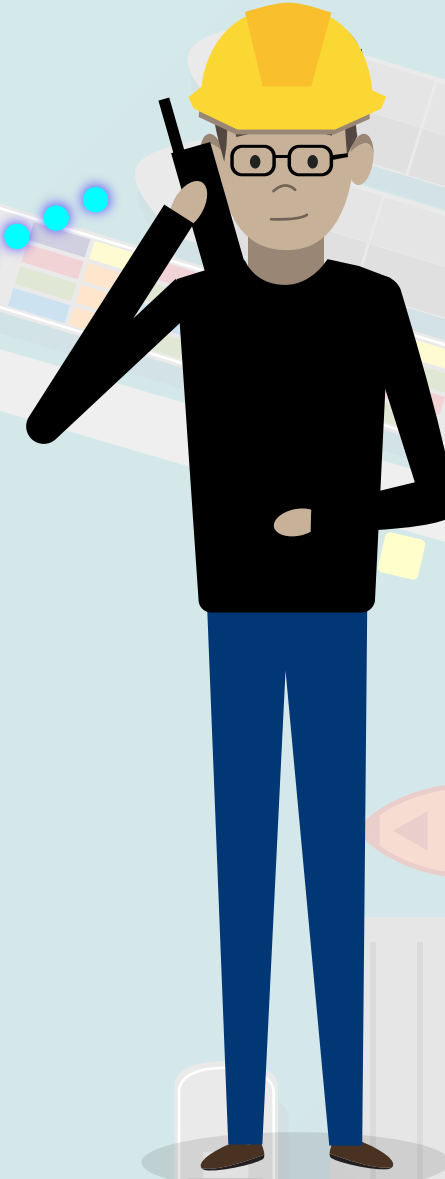
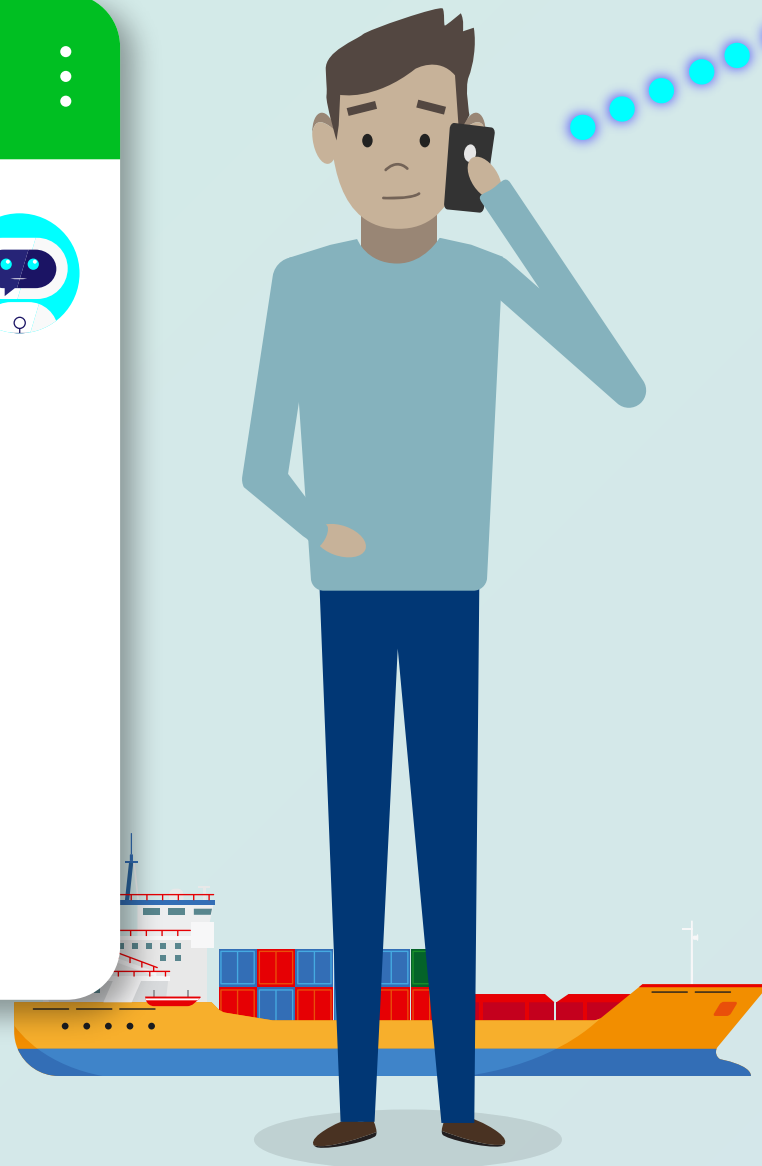
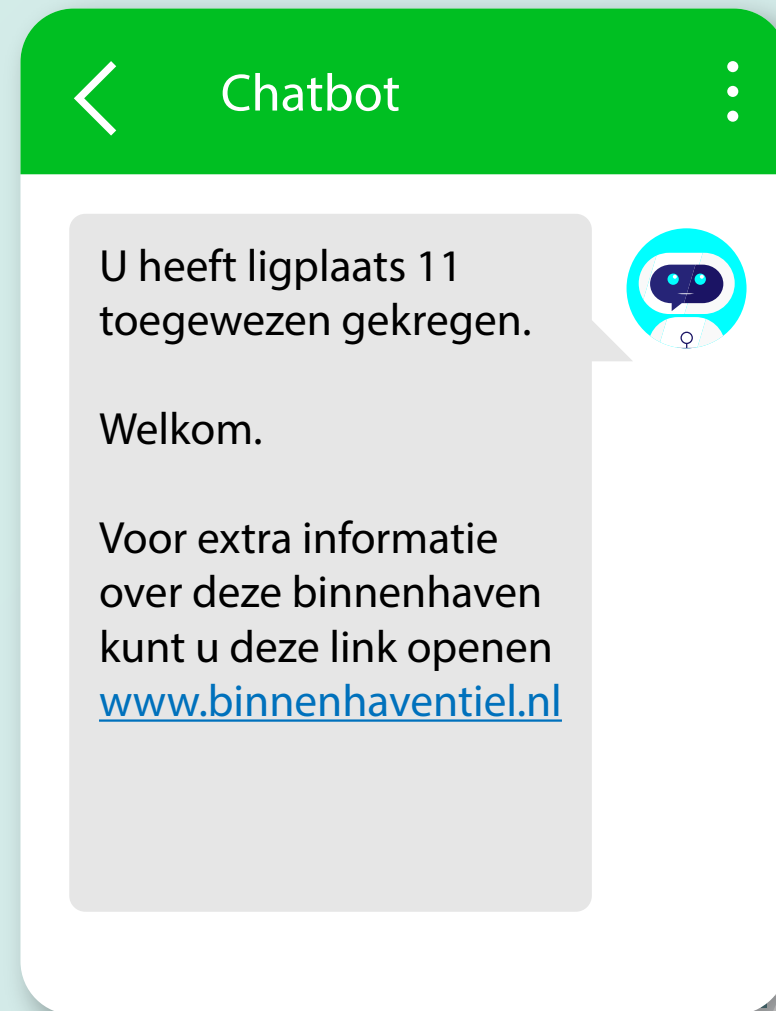


De kapitein stuurt via Whatsapp of een andere applicatie een bericht naar de chatbot.





Kapitein belt havenmeester.
Havenmeester wijst ligplaats 11 toe.
Havenmeester heeft ook chat met Chatbot via whatsapp.



Havenmeester



Whatsapp
Kapitein

Whatsapp
Havenmeester

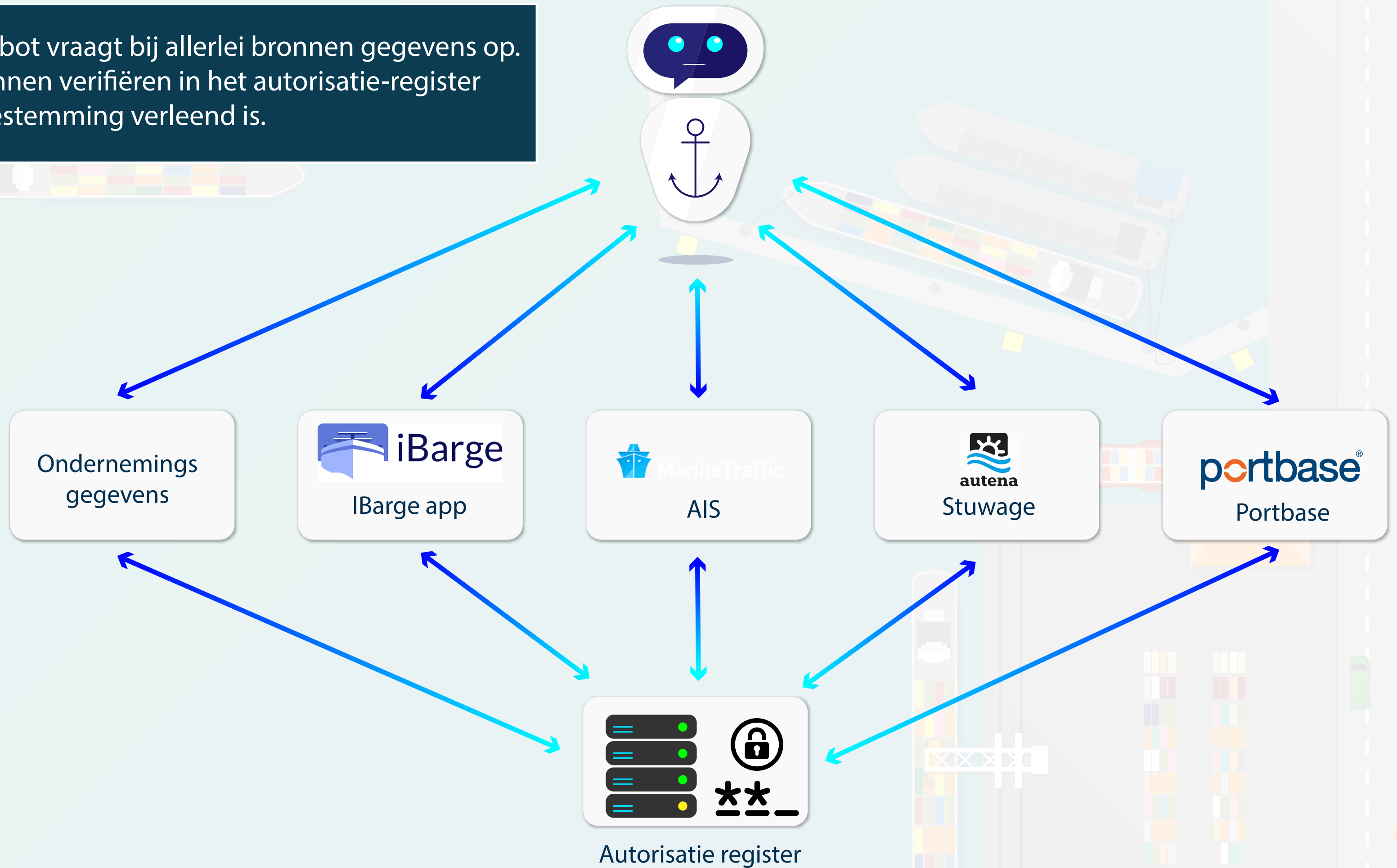
Hull - database

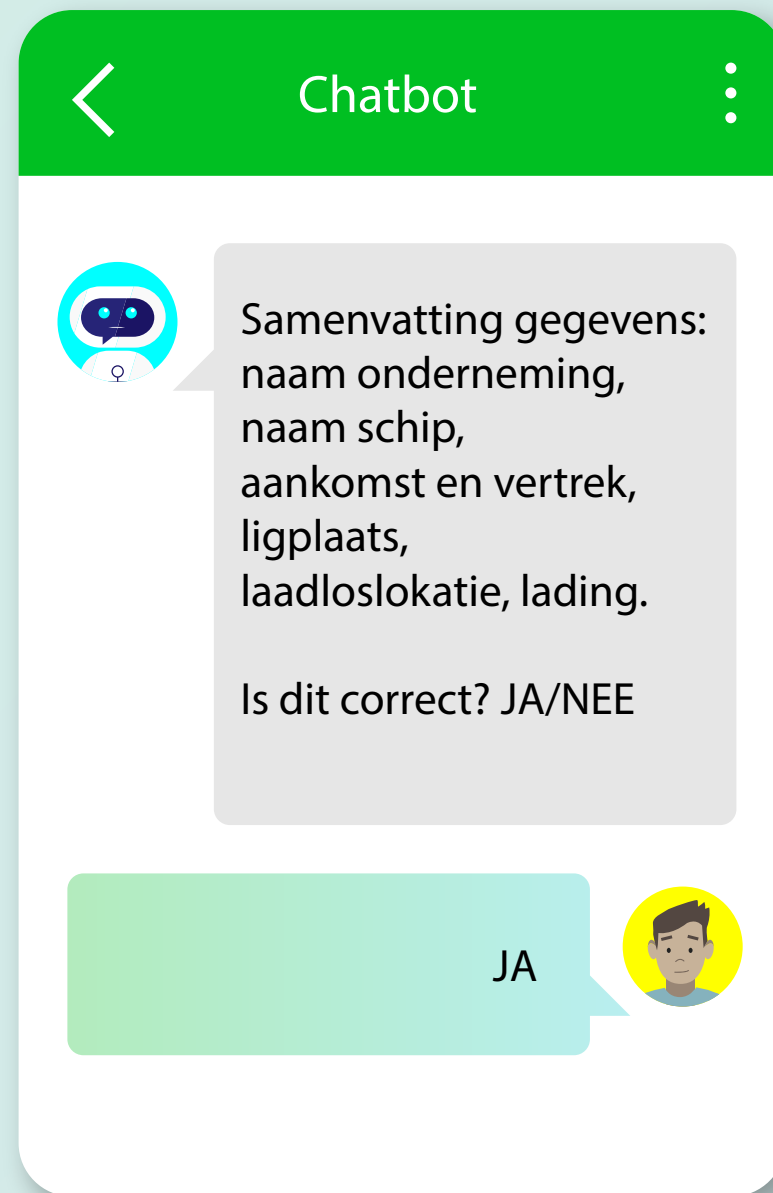
Autorisatie register

Identiteit register

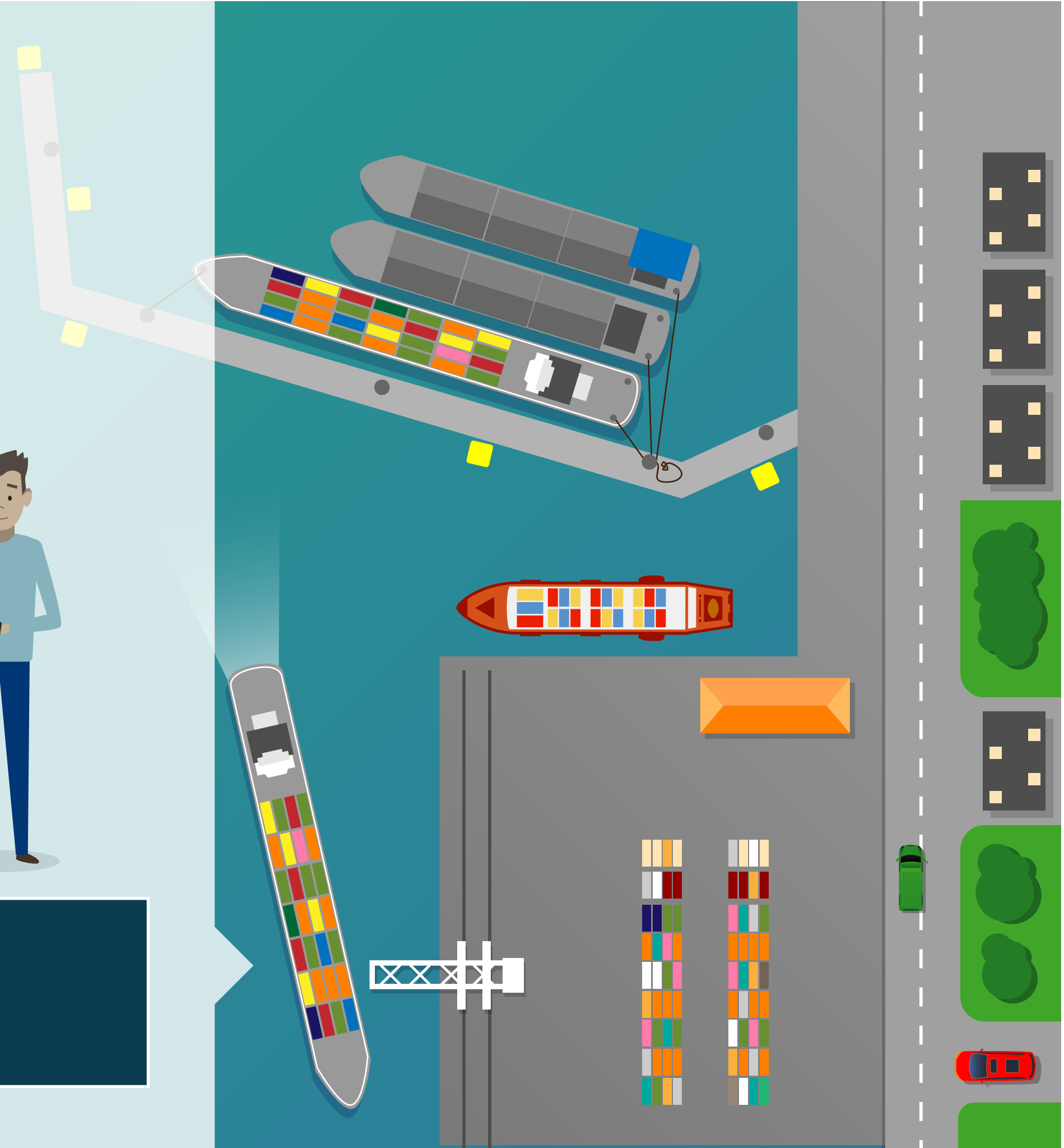
De Chatbot raadpleegt de hull-database en het identiteitsregister om de hull id met de ondernemer te verifiëren. De toestemmingen worden in het autorisatie register opgeslagen, gekoppeld aan de identiteit.

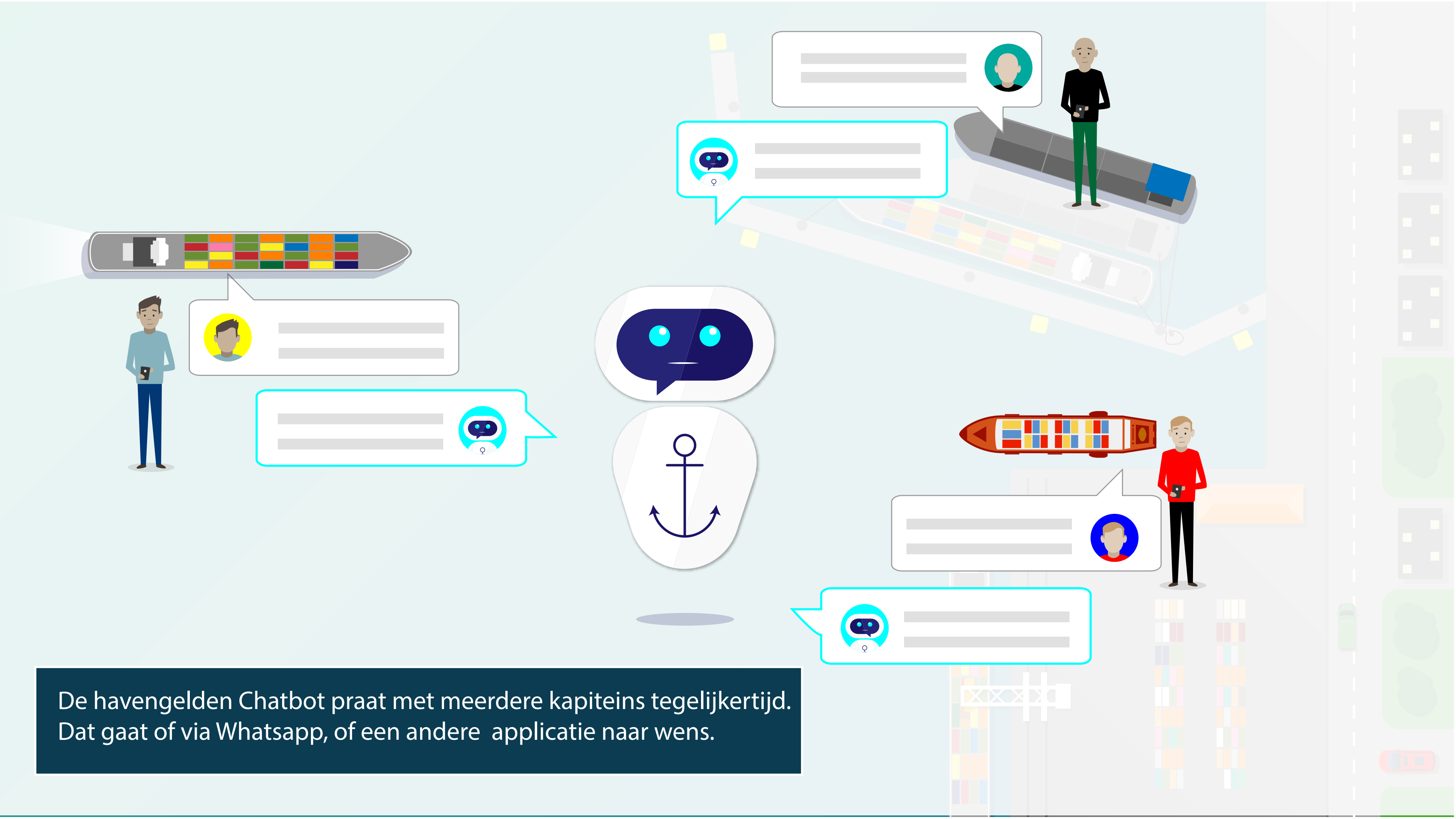
De Chatbot vraagt bij allerlei bronnen gegevens op.
Die bronnen verifiëren in het autorisatie-register
of er toestemming verleend is.





Terwijl het schip de haven binnen vaart, haalt de chatbot de gegevens op en laat ze samengevat aan de kapitein zien.

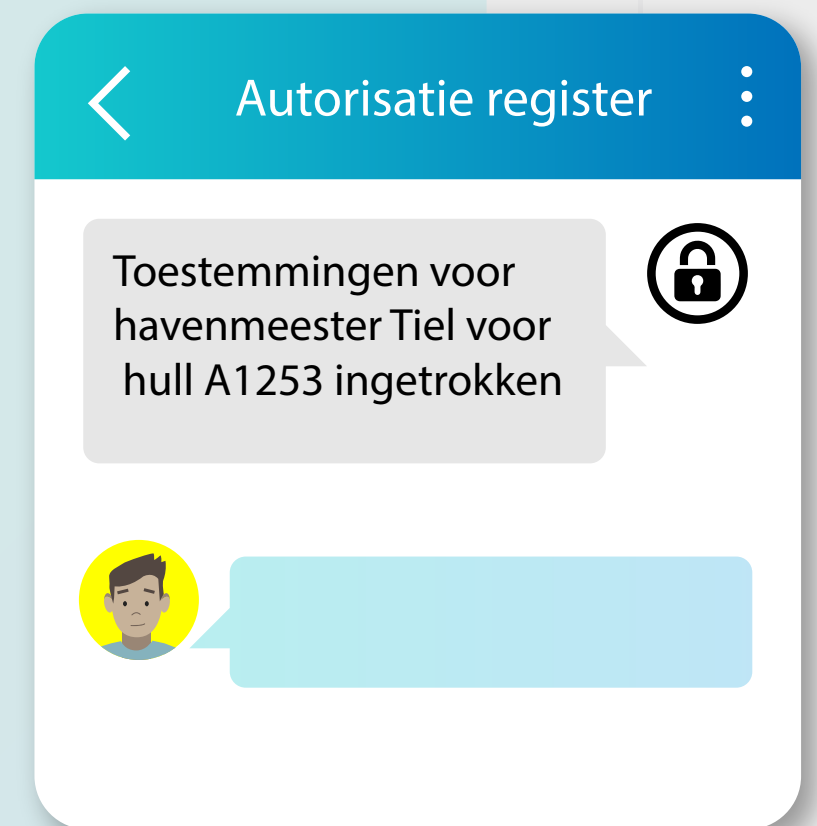


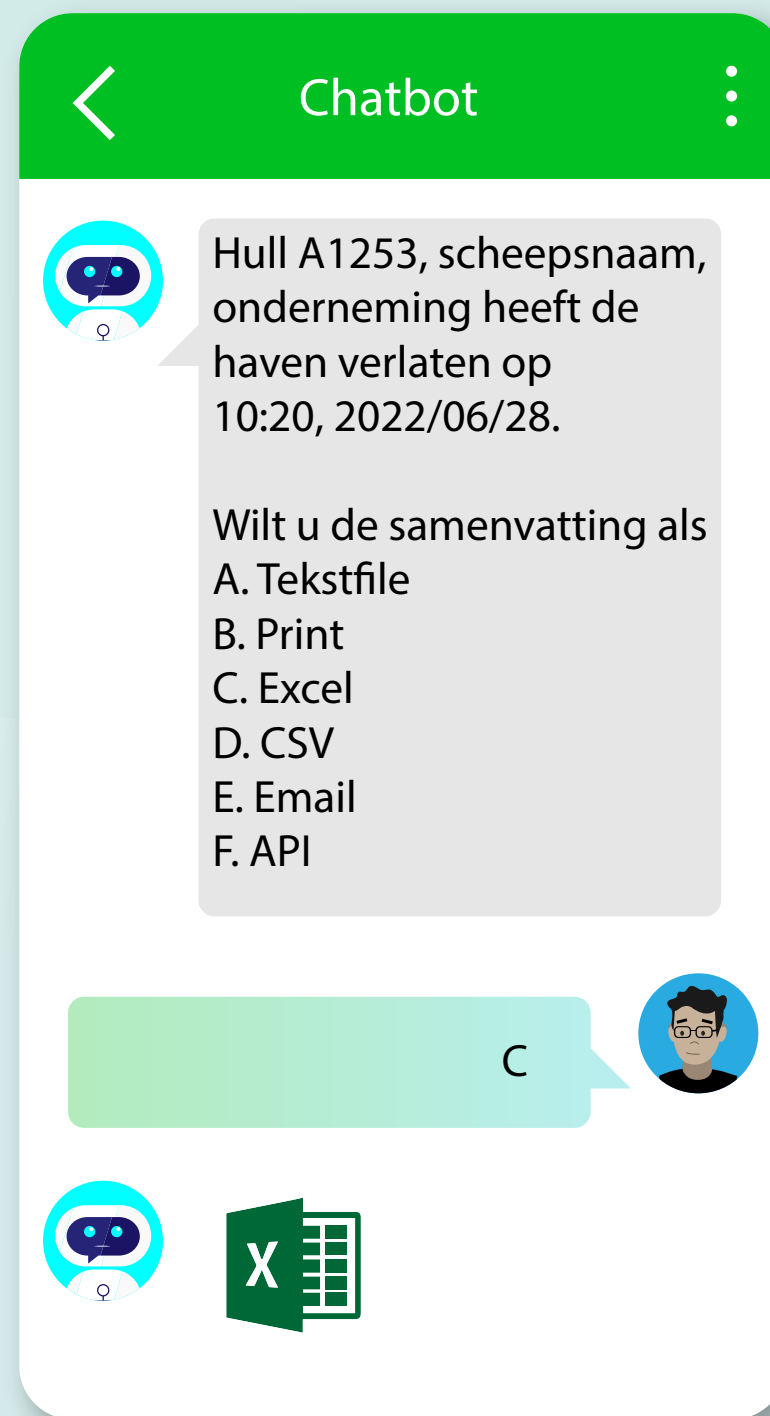
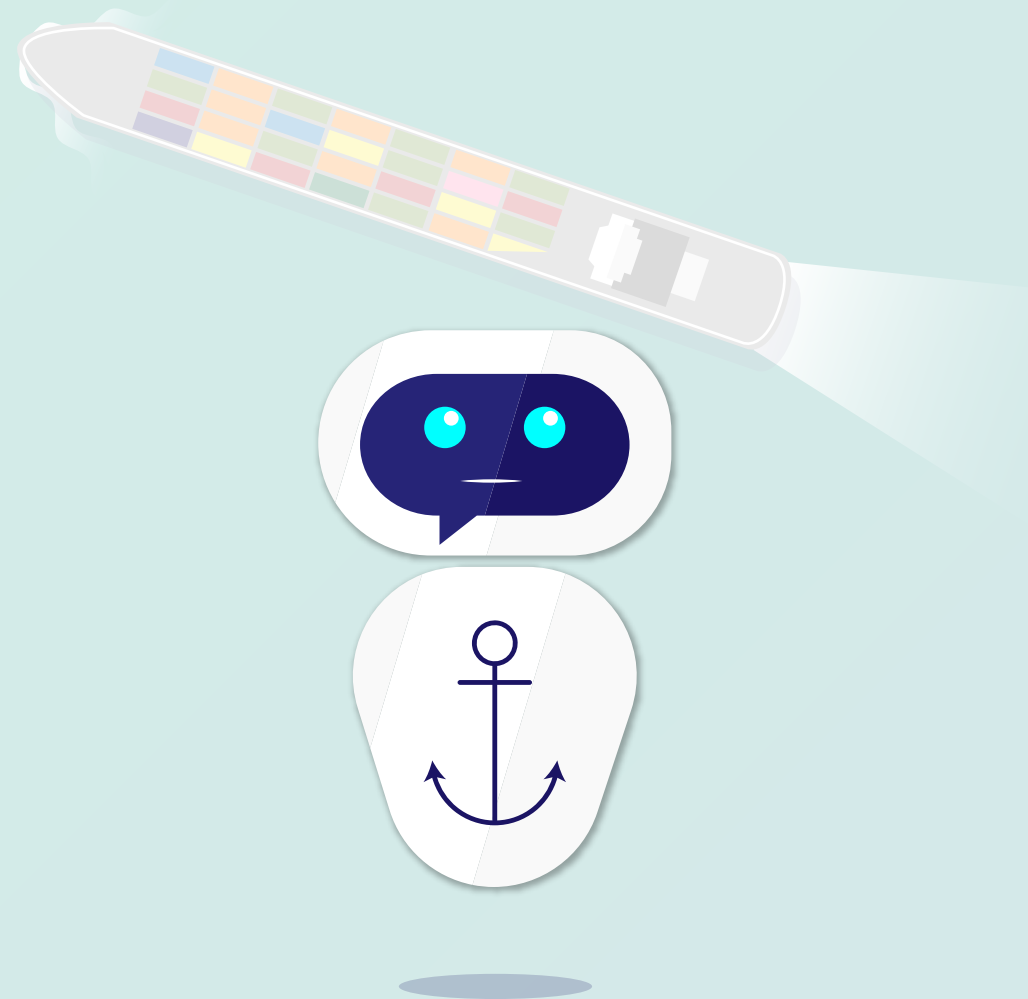


De havengelden Chatbot praat met meerdere kapiteins tegelijkertijd.
Dat gaat of via Whatsapp, of een andere applicatie naar wens.

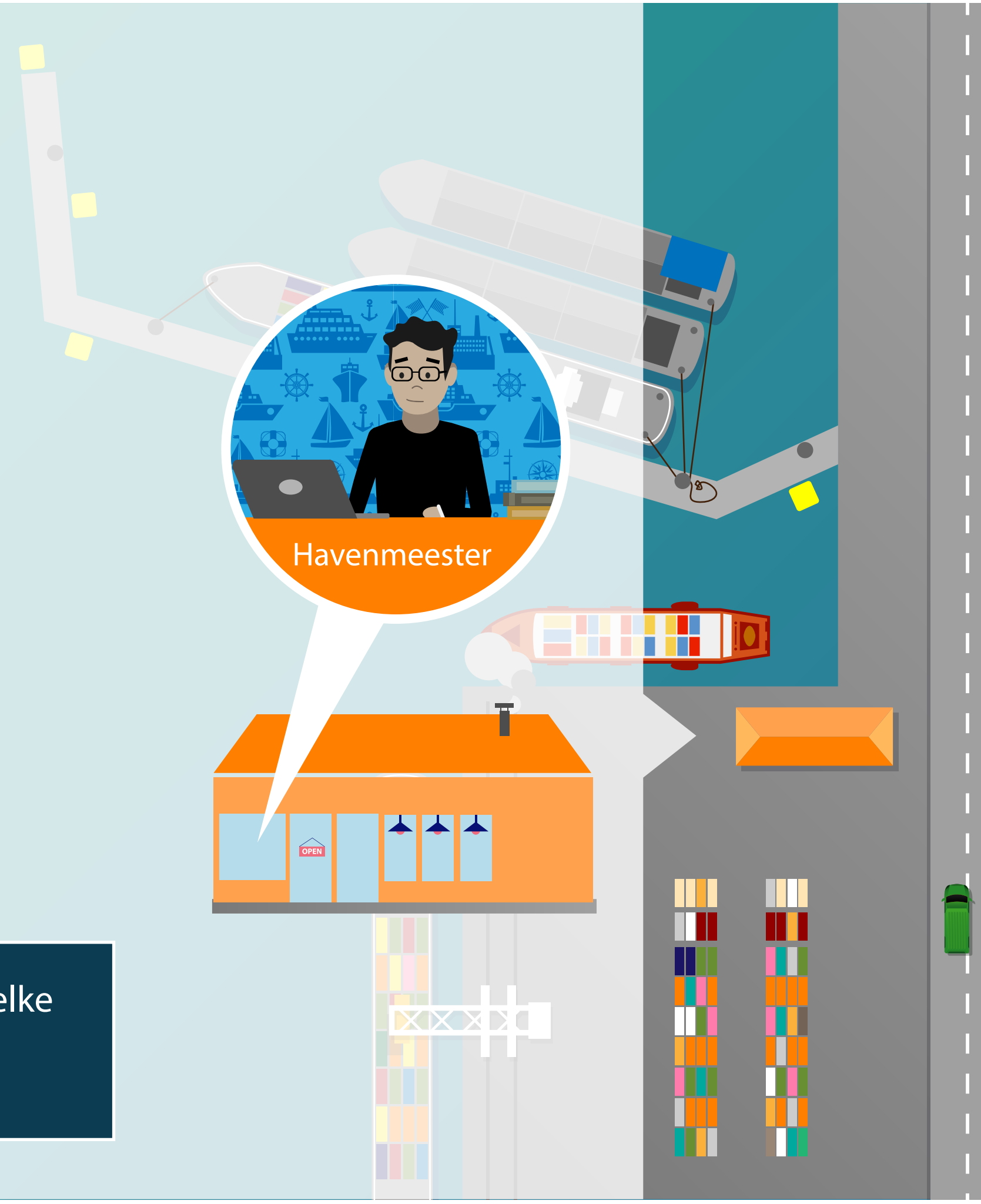


Bij vertrek van het schip haalt de Chatbot de actuele gegevens op en laat de samenvatting aan de schipper zien.



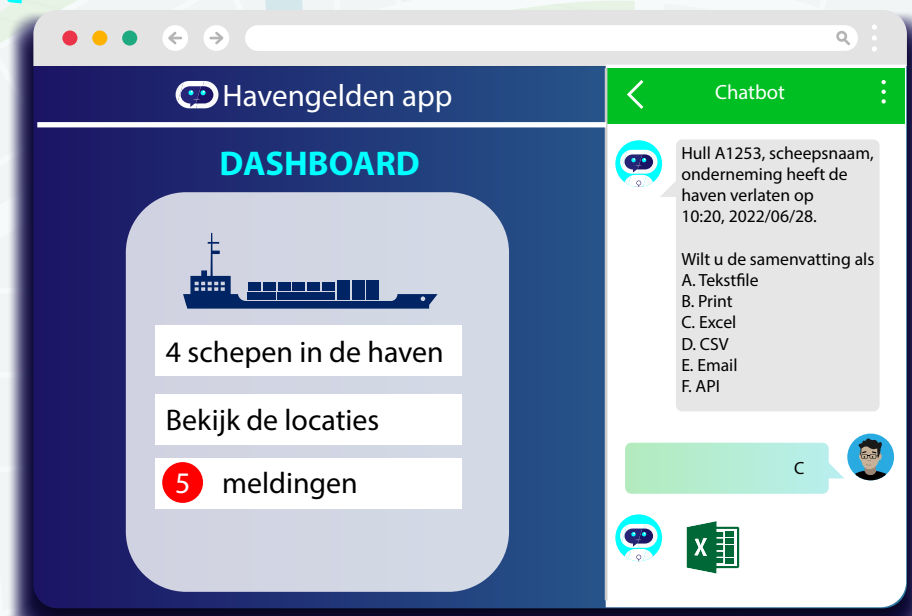
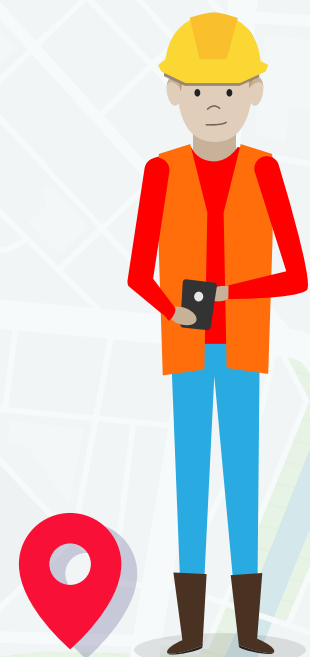
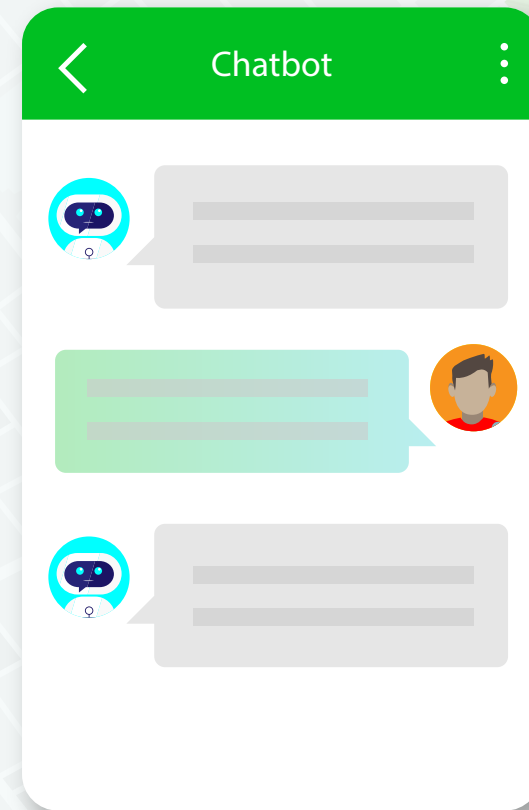
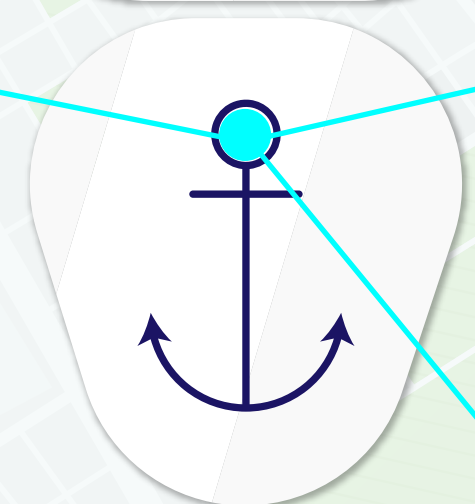
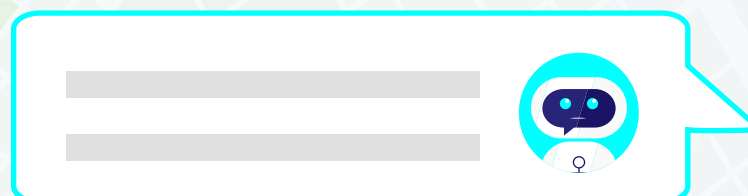
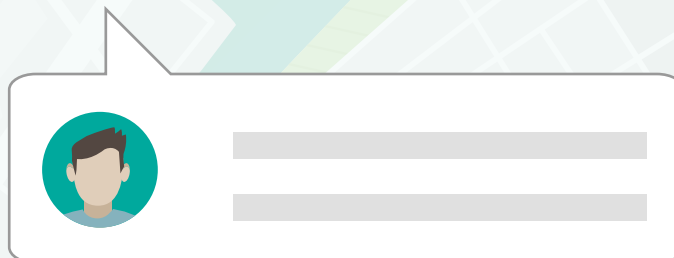


Chatbot laat resultaat zien aan havenmeester, die kan dan kiezen welke output hij wil: printje, excel, doorgeven aan financieel systeem.





De havenmeester kan bij grotere havens een eigen applicatie hebben met een dashboard. De chatbot stuurt in dat geval de informatie ook naar die applicatie.



De havengelden Chatbot praat met meerdere havenmeesters tegelijk.