



Simulatiespel moet wachttijd voor reiziger en machinist verkorten

Om reizigers zo goed mogelijk in te laten stappen, is het belangrijk dat treinmachinisten op de juiste plek op het perron stoppen. Om ze hierin te trainen, ontwikkelde IT-dienstverlener CGI het simulatiespel STIPT. Op verkeers- en vervoersbeurs Intertraffic konden bezoekers vorige week het spel bekijken.

‘Stop bij het blauwe bord met de 6’, is de opdracht die verschijnt op de tablet van Martijn van Dueren, softwareontwikkelaar bij CGI. Van Dueren staat bij de demostand op op de verkeers- en vervoersbeurs Intertraffic en ziet vier perrons van bovenaf op zijn scherm. Als de naderende trein bijna bij het juiste bord is, drukt hij op het rem-icoon om hem te stoppen. “Je moet niet te abrupt remmen, maar juist heel geleidelijk”, zegt de softwareontwikkelaar gefocust.

Zilveren medaille

Hij heeft het goed gedaan: de trein stopt precies op het aangegeven punt. “Bijna perfect, ik heb de zilveren medaille”, zegt Van Dueren lachend. De wachtende reizigers hoeven niet ver te lopen en kunnen direct instappen. Reizigers blij én de machinist ook, want die kan gelijk weer door. Dat was de vorige ronde wel anders. Van Dueren stopte per ongeluk te vroeg, waardoor reizigers die in het midden en aan het eind van het perron stonden, helemaal naar het begin moesten rennen.

CGI heeft het educatieve spel STIPT ontwikkeld voor een treinvervoerder. Zowel machinisten in opleiding als machinisten die al een tijd meedraaien, kunnen het spelen. Doel van het spel is om de wachttijden van passagiers en van treinen te verkorten, vertelt de softwareontwikkelaar. “Wat we proberen is om de machinist leren om precies op het juiste punt van het perron te stoppen. Zo kunnen mensen zo snel mogelijk instappen en kan de trein op het juiste moment vertrekken.”

Nul seconden

Dat laatste staat centraal in het tweede deel van de simulatie. Precies als de klok op het scherm nul seconden aangeeft, moet de trein vertrekken. De tijd tikt af en Van Dueren klikt op het fluitje. Maar de trein gaat nog niet weg: het instaproces duurt langer dan gedacht. “Ai, het is nog best wel een kunst om het goed te doen”, zegt hij.

Bezoekers op de beurs zijn heel enthousiast, vertelt de softwareontwikkelaar. Naast STIPT kunnen ze nog meer serious games spelen: een spel waarmee je bruggen en sluizen leert bedienen en een spel waarmee je de doorstroming op snelwegen leert bewaken. “De kracht van dit soort games is gelijk duidelijk voor mensen”, zegt Van Dueren. “Regelmatig zeggen mensen: dit zouden we ook in ons werkveld moeten hebben.”

Auteur: Jan Pieter Rottier

Jan Pieter Rottier is redacteur van SpoorPro en de vaste redacteur van Verkeersnet, het vakblad voor de mobiliteitsprofessional.