

# COMMON GROUND



27/11/17

Groot denken, Klein beginnen, Snel leren

De Taskforce Samen Organiseren heeft op 3 november ingestemd met een nadere toelichting op de oplossing Common Ground en heeft gevraagd om een voorstel voor de uitwerking ervan. Dit document beschrijft een concrete aanpak om uit de startblokken weg te komen, ter behandeling in de Taskforce van 1 december a.s.

# Common Ground

## GROOT DENKEN, KLEIN BEGINNEN, SNEL LEREN

### INLEIDING

Common Ground is van start! Dat wil zeggen, de eerste plannen en de ambitie zijn unaniem ondersteunt door u als Taskforce ‘Samen organiseren’. Nu begint het pas en terecht ligt de eerste concretiseringsvraag voor, namelijk hoe komen we uit de startblokken weg. De taskforce heeft hiervoor een tweeledige vraag gesteld:

- a. Stel een proof of concept op voor Common Ground;
- b. Stel een projectvoorstel op voor de volgende fase van Common Ground.

Met de eerder voorgestelde werkprincipes komen we tot onderstaande uitwerking van initiatie en ontwerpfase. We hebben daarvoor een ‘agile’ aanpak nodig die flexibiliteit en snelheid met elkaar combineert; een aanpak die (1) enerzijds samenhang aanbrengt tussen de verschillende deliverables en (2) anderzijds een aanpak die stapsgewijs verfijnt naar een robuuste en toekomstvaste wijze van ondersteuning van integrale en effectieve digitale dienstverlening.

Evident is dat we op dit moment niet in staat zijn een compleet beeld te genereren van de deliverables die samen Common Ground maken. Wel gaan we breken met het bestaande, dat is duidelijk. En om het momentum erin te houden voorzien we, in lijn met bovenstaande ‘opdrachten’ vanuit de taskforce, de volgende stappen op de korte termijn:

1. Inrichten van een laboratorium-omgeving met de juiste ontwikkelomgeving en tooling;
2. Nader uitwerken van het model voor autorisatie en logging;
3. Formeren van het eerste kernteam dat start met de eerste stappen.

De gewenste andere aanpak vraagt nog doordenking van de manier waarop we het eigenaarschap van gemeenten en de coördinatie en regie invullen; hierover volgt een nader voorstel.

#### *‘Note’ vooraf*

*Het werken met een ‘agile’ aanpak maakt onvermijdelijk dat we bijbehorend ‘Engels’ jargon introduceren. Voor ingewijden in de agile werkwijze meer dan logisch, voor de ‘leken’ even wennen. We zijn ons daarvan bewust. Het zoeken naar Nederlandse vertalingen levert echter een nog ingewikkelder en minder toegankelijk vocabulaire op. Vandaar dat we vasthouden aan terminologie die aan deze werkwijze verbonden is.*

## AANPAK

In lijn met de voorgestelde agile aanpak (zie vervolgoopdracht 'Common Ground' van 3 november jl.) formeren we twee 'squads', oftewel zelfsturende, autonome eenheden voor een specifieke opdracht (onderdeel van Common Ground):

- a. Squad '**NL X-road** Common Ground' welke aan de slag gaat met een (technische) proof of concept;
- b. Squad '**Fieldlab** Common Ground' welke aan de slag gaat met de organisatie van een zogenaamde 'fieldlab' waarin een eerste set van producten (cruciaal voor het creëren van de basis voor Common Ground) intensief en in kort tijdsbestek worden ontwikkeld.

### Squad 'NL X-road Common Ground'

Om het concept van Common Ground technisch toepasbaar te maken op alle processen en gegevensbronnen moet een aantal technische randvoorwaarden worden ingevuld. Om te beginnen is het belangrijk dat een aantal componenten in "laag 3" worden gemaakt, de Nederlandse variant van de bekende X-Road zoals reeds lange tijd is ontwikkeld en toegepast in EU-lidstaat Estland. Om goed te framen wat de ambitie is van Common Ground hanteren we term de 'NL X-road' als wenkend perspectief. Het is nadrukkelijk *niet* ons streven om de Estse oplossing 1:1 te kopiëren, de Nederlandse situatie verschilt daarvoor teveel. X-Road is echter wel een inspiratiebron voor Common Ground en er is reden om aan te nemen dat deel-oplossingen functioneel kunnen worden overgenomen. Zie voor meer achtergrond ook de paragraaf "Kansen" op blz. 6.

We beperken ons in deze eerste stap tot het maken van een werkend model voor autorisatie en logging. Om te komen tot een landelijk netwerk van decentrale voorzieningen waarmee gemeenten, andere overheidsorganisaties en burgers services via een API-Gateway van elkaar kunnen gebruiken, is het goed regelen van de autorisatie en doelbinding cruciaal. Het is daarom nodig om afspraken te maken over het gebruik van de API-Gateway.

De technieken en concepten zijn nieuw en bij de Nederlandse overheid niet eerder op deze manier toegepast, al wordt het opgebouwd met "proven technology". We hanteren daarom de "agile" methode. Klein beginnen, kijken wat werkt en wat niet, en vervolgens steeds verder uitbouwen en opschalen. De allereerste software toont alleen aan dat het concept werkt: Vanuit de ene organisatie een API gebruiken in de andere organisatie, waarbij autorisatie en doelbinding op de Common Ground manier geborgd zijn.

Hiervoor wordt een API Gateway ontwikkeld op basis van bestaande Open Source software. Bij agile ontwikkeling hoort dat vooraf niet geheel duidelijk is hoe het eindresultaat eruit ziet. Wel hebben we helder voor ogen welk probleem met het eindresultaat moet zijn opgelost.

De eerste stap is dus het inrichten van een Infrastructuur waarop ontwikkeling plaats kan vinden. Stap 2 is het bouwen van een API-gateway. Daarbovenop ontwikkelen we een aantal (dummy) API's en Apps (mede afhankelijk van de uitkomsten van het fieldlab), een Service Register en een opzet van een doelbindingsregister.

Op te leveren producten:

1. Cloud omgeving (Openstack)
2. API-gateway
3. een aantal (dummy) API's en Apps
4. eerste versie van een Service Register en opzet van een Doelbindingsregister

## Squad 'Fieldlab Common Ground'

De hierboven omschreven producten zijn randvoorwaardelijk en moeten daarom zo snel als mogelijk worden gerealiseerd. Common Ground is nadrukkelijk meer dan alleen 'techniek'. Het betreft ook:

### a. Services en toepassingen

Hoe snel kun je, op basis van een eerste versie van de NL X-road, een aantal voorzieningen en diensten (1) in de lucht en (2) in gebruik laten nemen? We moeten de *use-cases* definiëren die de komende tijd gebouwd kunnen worden. Hier volgt een werkwijze uit (eerste stap in het operationaliseren van de plus 1 gemeente) hoe toepassingen ontwikkeld kunnen worden denkend vanuit de inwoner.

### b. Implementatie en verandermanagement

Common Ground is een beweging waarvan het succes ook bepaald wordt door het 'richten' van bestaande projecten, programma's en activiteiten in eenzelfde richting: langs de uitgangspunten van Common Ground. Wat dat in concreto inhoudt moet zich uitkristalliseren en zal bestaan uit (open source) ontwikkelkaders, werkwijze, communicatie- en marketing, kwaliteitscriteria, leveranciersmanagement, aansluitprocedures, audits etc.

### c. Wettelijk kader en ethiek

Common Ground brengt veel nieuwe mogelijkheden maar vraagt ook helderheid over wat wel en niet kan en mag. Wat is er nodig om een open source ontwikkelstrategie daadwerkelijk mogelijk te maken? Met specifieke aandacht voor privacy, transparantie en de gewenste rol van de overheid in de informatiesamenleving.

### d. Samenhang en richting organiseren met Common Ground

Common Ground is neergezet als (radicale) beweging, als *tribe* die breekt met het bestaande. Dat vraagt een aanpak die dat in zich heeft, dat vraagt een andere manier van sturen, van samenwerken en van financieren. Het is nodig dat we een sterke *tribe* ontwikkelen en dat vraagt samenhang en (in)richting.

Deze vier thema's vragen een verdere verdieping, naast de uitwerking van de techniek. Ook daar starten we nu al mee.

## Fieldlab en demo-dag

Om realisatie van Common Ground te versnellen, om te bouwen aan een sterke *tribe*, om belangrijke stakeholders aan ons te verbinden, willen we twee evenementen onderdeel laten uitmaken van de aanpak:

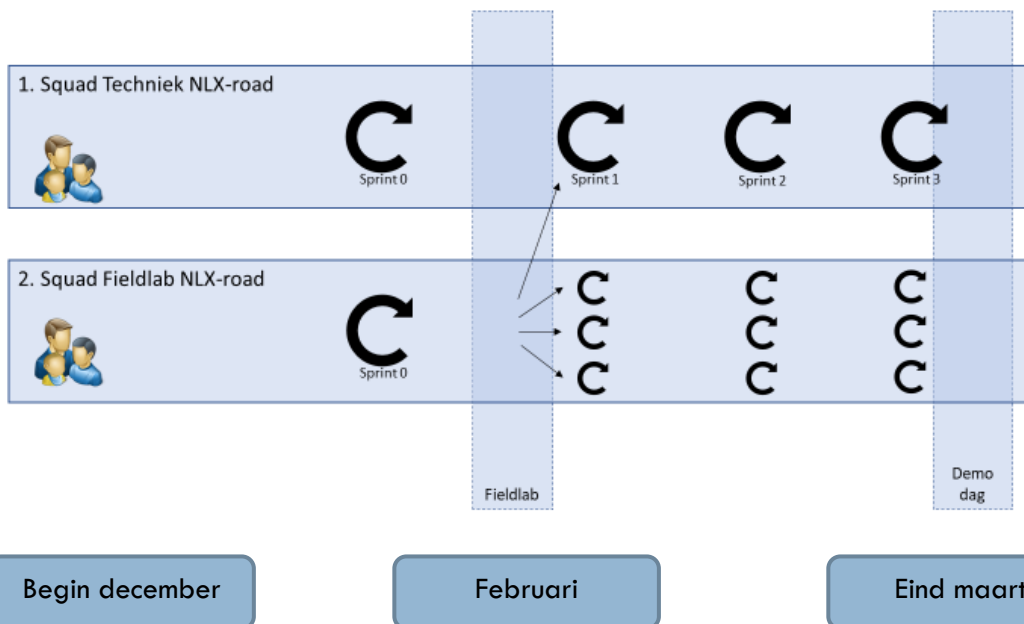
1. *Fieldlab*: een week lang intensief aan de slag met alle bovengenoemde thema's. Vergelijk de opzet ervan met een 'hackathon'-achtige setting waarin we met verschillende teams in kort tijdsbestek gaan maken en doen. Dat doen we niet alleen met de betrokken *squads*, maar ook met relevante projecten, programma's en stakeholders die we willen binden aan de Common Ground gedachte.
2. *Demo-dag*: De resultaten van de verschillende *squads* en de resultaten van het *fieldlab* presenteren we aan een breed publiek op een demodag. We kijken ook vooruit naar de te ondernemen acties de volgende periode.

Op te leveren producten:

- *Fieldlab* en demo-dag (events)
- Eerste uitwerking van bovenstaande thema's binnen de common ground gedachte
- Communicatie- en marketingstrategie

## IN DE TIJD

De twee *squads* gaan het komende kwartaal aan de slag volgens onderstaande tijdlijn:



## INZETRAMING

De inrichting van *squads*, de benodigde ontwikkelomgeving, het organiseren van een week *fieldlab*, de demo-dag, de inhuur van de benodigde expertise is vertaald naar onderstaande inzetraming. Opgemerkt moet worden dat een deel van de capaciteit door betrokken partijen (zonder vergoeding) ingebracht kan worden waaronder GGI en deelnemende gemeenten.

Rol/ activiteit	Wie	Inzet	Kosten
<i>Squad 'techniek' – Productowner: Eelco Hotting</i>			
Productowner		11 weken 16 uur	€ 17.500,-
Architecten		11 weken 16 uur	€ 17.500,-

Rol/ activiteit	Wie	Inzet	Kosten
Developers (3x)		11 weken 30 uur	€ 100.000,-
SCRUM-master		11 weken 16 uur	€ 17.500,-
Opzetten ontwikkelomgeving (openstack)			€ 5.000,-
<i>Subtotaal S1</i>			<i>€ 157.500,-</i>
<i>Squad ' fieldlab' – Productowner: Raymond Alexander</i>			
<i>Productowner</i>		11 weken 16 uur	€ 17.500,-
Squadteam medewerkers (4)		11 weken 1 dag in de week	€ 35.000,-
Organiseren fieldlab			€ 25.000,-
Deelnemers		1 week fulltime	We gaan ervan uit dat deelnemende partijen hun mensen omniet beschikbaar stellen
Experts		1 week fulltime	We gaan ervan uit dat deelnemende partijen hun mensen omniet beschikbaar stellen
Challenge leden		6 weken, inzet variabel	We gaan ervan uit dat deelnemende partijen hun mensen omniet beschikbaar stellen
<i>Subtotaal S2</i>			<i>€ 77.500,-</i>
Huisvesting			€ 5.000,-
Onvoorzien			€ 10.000,-
<i>Subtotaal Overhead</i>			
<b>Totaal Q1</b>			<b>€ 250.000,-</b>

## RANDVOORWAARDEN EN KANSEN

Om een vliegende start te maken, zien we op dit moment een aantal randvoorwaarden en kansen:

## Randvoorwaarden

1. De beoogde *productowners* worden per 1 januari beschikbaar gemaakt voor het gevraagde aantal uren. Voor die tijd wordt van hen gevraagd het benodigde team samen te stellen.
2. Een eerste versie van benoemde deelproducten van het *squad* 'NL X-road Common Ground' is gereed bij aanvang van het *fieldlab*. Dat is na twee sprints in februari. Op basis daarvan kan, in de intensieve periode van het *fieldlab*, hiervan gebruik gemaakt worden.
3. Afstemming met de juiste stakeholders is gevraagd in de taskforce van 3 november jl. en in deze fase essentieel. Deze afstemming is de afgelopen periode in gang gezet (samenwerkingsverbanden, grote uitvoeringsorganisaties, e.d.)
4. De inzet van VNG realisatie moet verder geconcretiseerd worden (communicatie, architectuur, ontwikkelomgeving, ontwikkelteam autorisatie laag in afstemming met GGI)

## Kansen

1. Dit voorstel lijkt samen te komen met een andere wens, namelijk die van een Estland hackathon om een Nederlandse versie te creëren van de X-road zoals die in Estland is ontwikkeld<sup>1</sup>. De combinatie van beide initiatieven is de afgelopen periode verkend. De conclusie is dat, met de realisatie van Common Ground, op basis van een vergelijkbaar principe, een Nederlandse X-Road wordt neergezet, maar het is noodzakelijk dit vorm te geven met behulp van eenvoudige maar modernere technologie.

*N.B.: Estland is op dit moment voorzitter van de EU zoals ongetwijfeld bekend. Estland heeft een doel in deze periode; opschaling van haar X-road. Het idee om Nederland (landelijk en aantal steden) als testbed te gebruiken voor opschaling is reeds besproken met de verantwoordelijke EU commissie. Zij is niet alleen enthousiast, maar geeft bovendien aan dat hier funding mogelijkheden voor zijn. Eindhoven en Almere zoeken dat op dit moment verder uit, evenals de voorwaarden die hierin verbonden zijn.*

---

<sup>1</sup> En recent ook is doorontwikkeld naar Java (programmeertaal & computerplatform)