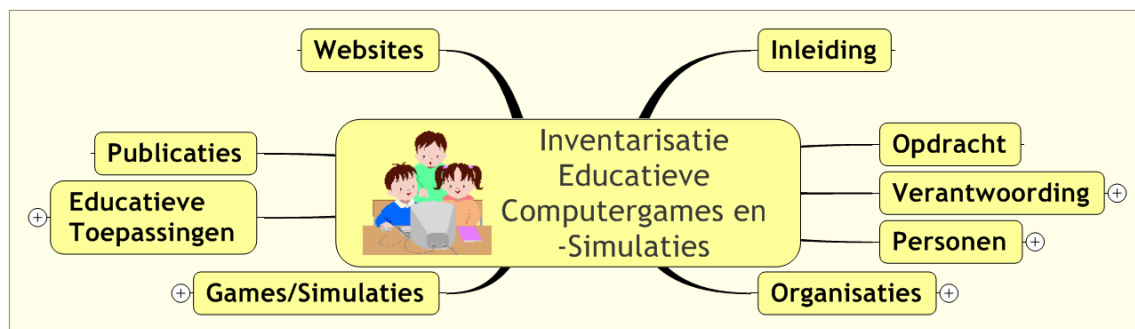


Opdrachtgever:
SURF, SURFnet, Kennisnet
Contactpersoon:
Erik Saaman

adviesbureau voor organisatie en informatie
p postbus 94874, 1090 gw amsterdam
b b. stokvisstraat 38, 1097 hz amsterdam
t 020 – 694 12 22
e pvdh@sofos.nl
w www.sofos.nl

Inventarisatie Educatieve Computergames en -Simulaties



Pieter van der Hijden
Sofos Consultancy
Amsterdam, juni 2005

'let's build your future...'

e-government, e-learning, spelsimulatie, xml

Inhoudsopgave

1 Inleiding	12
2 Opdracht	13
3 Verantwoording	14
Vorbereiding.....	14
Uitvoering	15
Afronding	16
4 Personen	18
Inleiding	18
Baalén, GAF van	19
Baars, Wouter.....	20
Bakker, Marien de.....	21
Bas, Michael.....	21
Benders, René	22
Berg, E. van den.....	22
Berg, Margreet van den	23
Bij, Herman van der	23
Blanc, Niel Le	24
Bloemendaal, Peter.....	25
Bodelier, Leo.....	25
Bosschaart, Ed Bosschaart	26
Breuker, Esther	26
Bueren, Ellen van	27
Coppens, Lobke.....	28
Damsma, Phia.....	29
Delsing, Rob.....	31
Dormans, Joris.....	31
Duijvestijn, Michel	32
Ee, Kees van	32
Evelingen, Sebastiaan van	33
Geurts, Jacques	33
Gijsberts, André	34
Glasbeek, Hester	35
Goeijen, Jan de	36
Gorsel, Peter van.....	36
Griffioen, Sjaak.....	37
Groot, Frans de.....	37
Groot, Floortje de	37
Heereveld, Lex van	38
Heeswijk, Marieke van	38
Heldens, Jeannette	39
Herik, Jaap van den	40
Hijden, Pieter van der.....	41
Hijmans, Ellen	42
Hoeks, Bert.....	42
Hofstede, Gert Jan.....	43
Hoog, Joep de	43
Huisman, Jan Willem	43
Jager, Karen	44
Jaklofsky, Tanja.....	45
Japing, Chris	45

Jong, Ton de	46
Jong, Leo de	46
Karmiggelt, Jan.....	47
Kempen, Joost van.....	47
Kerkhof, Albèrt	48
Klabbers, Jan	48
Kloosterman, Sipke	49
Koldenhof, Gibby.....	50
Koolhoven, Wim	50
Kral, Marijke	51
Kuitenbrouwer, Klaas.....	51
Kwinten, Wil	52
Laar, Bart van de.....	52
Langelaar, Walter	53
Langewis, Elly.....	54
Laning, Tim	54
Leek, John.....	55
Leemkuil, Henny	56
Leeuwe, Marcel de.....	56
Lier, Nico van	57
Looij, Jordy	57
Los, Gert-Jan	58
Maessen, Frank	58
Maastricht, Jeroen van.....	59
Mayer, Igor	59
Meijer, Sebastiaan	60
Meulen, Niels ter	60
Min, Rik	62
Mulder, Albert	63
Muns, Ton	63
Nieborg, David.....	64
Nieweg, Michael.....	64
Nijman, Ger	65
Nijveld, Berry.....	65
Noom, Maarten	66
Noortwijk, Kees van	66
Oude Egbrink, Jeroen	67
Oudejans, Tomas.....	67
Overmars, Mark.....	68
Pavloff, Nikola	68
Peek, Gert-Joost	69
Peters, Diny	70
Peters, Vincent	70
Piekartz, ronald von	71
Plas, Wim van der	71
Ploeger, Erik	72
Purbojo, Rijanto.....	73
Rapmund, Rob	73
Rexwinkel, Roel	74
Roos, Marc de.....	74
Rotteveel, Pieter	75
Saaman, Erik	75
Sanders, Ad	76

Schaick Zillesen, Pieter van	76
Schilden, Alex van der.....	78
Schoonhoven, Paul Jansen.....	79
Schouten, Joost	79
Schrijen, Hans	80
Sikkema, Albert	80
Sloep, P.	81
Smit, Tom	81
Snijders, Pieter	82
Spronck, Pieter	83
Stikker, Marleen.....	83
Stoppelenburg, Annemieke	84
Stuijvenberg, Eveline van.....	84
Tattersall, Colin	85
Thijssen, Menno	86
Tol, Pieter van.....	87
Toorn, Christa van der	87
Vermeulen, Jan.....	88
Vernooij, Fons	88
Versnel, Theo	89
Verwoerd, Edwin R.....	89
Veugen, Connie.....	90
Viaene, Nicole	91
Vink, Leny -	91
Visscher, Audrey.....	92
Vos, Gerrit.....	92
Weerepas, Marjon.....	92
Weide, Thierry van der.....	93
Wennekes, Leon	93
Wennekes, Sander	94
Werksma, Maarten	95
Westelaken, Marleen van de	95
Westra, Eelke	96
Wien, Jan-Erik	96
Wit, Martin de	97
Wobben, Hester	97
Wortman, Olga	98
Wylin, Bert	98
5 Organisaties.....	101
Inleiding	101
52° North.....	101
Acone	101
ALT - research center on CALL.....	101
Alterra / WISL	102
Apollo	102
AW-Europe	102
BECTA - British Educational Communications & Technologies Agency	102
Bedrijfssimulaties.nl.....	102
Bitpress Educatie.....	103
BIZMATCH	103
CINOP - Centrum voor Innovatie van Opleidingen	103
CPS	104
Digital Games for Online Learning - Community.....	104

Digital Playground.....	104
Digital Port Rotterdam	104
Digitale Universiteit	104
DiGRA - Digital Games Research Association	105
Edu-Actief Uitgeverij	105
EPN - Platform voor de informatiesamenleving	105
Espelon.....	106
Foam	106
Freudenthal Instituut.....	106
Game Programming University.....	106
Games to Teach Project	107
Gaming - innovatief project van SURFnet en Kennisnet	107
Graaf & Partners, C. van de.....	107
Grendel Games	107
Hall insituut, van.....	108
HKU.....	108
HKU - KMT	108
HKU: Games educatie & research	108
Hootchie Cootchie Mediacollectief.....	109
IGDA - International Game Developers Association.....	109
IKAT - Institute for Knowledge and Agent Technology	109
Illuster Producties.....	109
Infomask	110
Innovate Online.....	110
International Computer Games Association.....	110
ISAGA - International Simulation and Gaming Association.....	110
Kennisnet.....	110
MCC Nederland	111
Mediamatic.....	111
Moving Ideas	111
Nationale Hogeschool Toerisme & Verkeer	112
Open Universiteit	112
Opleiding Communication & Multimedia Design	112
PiPS:lab	112
Playful	113
Ranj	113
Rematch	113
Rheinmetall Defence Electronics GmbH.....	113
SAGANET - Simulation and Gaming Association - The Netherlands	114
Selectparks.....	114
Serious Games Initiative	115
SIGCHI.....	115
SIGCHI.NL.....	115
SIG-GLUE	116
Sofos Consultancy	116
Stichting Leerplan ontwikkeling (SLO).....	116
Stichting Rechtenonline	117
Stichting SAP-UCC Nederland	117
SURF.....	118
SURF edusite	118
SURF e-learning themasite	118
SURF Grassroots	118
SURFnet.....	119

Teachopolis - the virtual city for teachers.....	119
TEEM - Teachers Evaluating Educational Multimedia.....	120
Telraam.....	120
The Game Maker Company.....	120
Trimm.....	120
TU Delft.....	120
TU Delft, faculteit Techniek, Beleid en Management.....	121
Twitch Speed.....	121
TwynstraGudde.....	121
U&I.....	121
Ulrich Creative Simulations.....	121
Universiteit Twente, vakgroep Instructietechnologie.....	122
Universiteit Utrecht.....	122
Universiteit Utrecht.....	123
University of Alberta GAMES Group.....	123
UP-GEAR.....	123
Waag Society.....	123
Wageningen UR, leerstoelgroep Toegepaste Informatiekunde.....	124
Webstream Community.....	124
Wegen naar de Toekomst.....	124
West Film moving media.....	124
Workshops by Thiagi.....	125
ZAPS.....	125
6 Games/Simulaties.....	126
.LRN (dot Learn).....	126
Afin.....	126
Age of Empires.....	126
Agora.....	127
AHAS.....	127
America's Army.....	127
Apollo 13.....	128
Applied Manufacturing Management - game line.....	128
Ardcalloch.....	128
Arthur en de geest van het museum.....	129
Artogather.....	129
BAO.....	130
Bedrijf in Balans.....	130
Bizzgames.....	131
Bizzkidz Management Competitie.....	131
Cabri II.....	132
Call Center.....	133
Cannibal.....	133
Capatilism II.....	133
Cardio.....	133
Carte Orange.....	134
Case based learning.....	134
Ceebot.....	134
Chemimas (Vumas) Furnimas en Denimas.....	135
Chicken.....	136
Cityhall.....	136
Civilization III.....	136
COIL.....	137
CRM Victoriebank.....	137

Crystal Space 3D.....	138
De Competente Ondernemer.....	138
Demi Dubbel's Teletijdmachine.....	139
Denimas.....	139
Developer lite.....	140
Diabolo.....	140
Diagnost.....	140
Dicht/Vorm.....	140
Digitale Stad Behrloo.....	141
DoMUS.....	141
DPtutorials.....	142
Duik naar het verleden.....	142
Ecoman.....	143
EGlobe.....	143
Electromotorenspeel (EMS Game).....	144
Endolab.....	144
Enterprise Dynamics.....	144
Escher applicatie.....	145
ExperienceCSR.....	145
Fablusi Role-play Simulation Generator.....	146
FD Simulatiespeel.....	146
Final Fantasy X.....	146
Fish Banks Ltd (Het visspeel).....	146
Foam.....	147
Food Force.....	147
Frequentie 1550.....	148
Game geschreven in discrete simulatietaal (eM-Plant).....	148
Game Maker.....	149
Gaming, scenarioworkshops etc. voor onderzoeksdoeleinden.....	149
Global supply chain game.....	150
Global View.....	150
Hakland.....	150
Hazmat: Hotzone.....	151
Henks Hoekje.....	151
Het Leukste Museum.....	151
Het testament van Elbert Volckensz.....	152
Huisvlijt.....	152
ICT - Interfacultaire Communicatie Training via een virtuele patiënt status.....	153
ILWIS.....	153
Inbox (onderdeel Toolbox Personnel Assessment).....	153
Innobus.....	154
Inpaqt.....	154
Interact table.....	155
Introductiegames Beleid & Bestuur.....	155
Isketch.....	155
ITIL Game.....	156
ITIL simulatie (in ontwikkeling).....	156
Junior Detectives Avonturen Groep 5.....	157
Juridische Gespreksvaardigheden.....	157
Kamelenrace.....	158
Kijken is kunst.....	158
KM Quest.....	159
Kongsberg.....	159

LEXREX	159
Lumasolator	160
Machinekamersimulator	160
Mageur	160
Management Decision Exercise (MDE).....	161
Marketplace	161
Max en de Toverstenen.....	162
Medal of Honor	162
Media.....	162
Meer 2.0	162
Meesters van Macht	163
Mizosys School	163
MOSCA.....	164
MPO cases of Multiprofessionele opleidingscases	164
Neptune RTA Sim III.....	165
Netchaingame 1	165
Netchaingame 2	165
Neverwinter Nights	166
New Interface cd-roms	166
Nitrogenius	166
NitroGenius.....	167
NN	167
NN2	167
NS Seinenspel	168
Ogre	168
Pakket.....	168
Pharao	169
Platform voor supply chain games.....	169
Pleit Voorbereid	170
Plofsommen	170
POPDYN	171
Postbank Blue Box en Blue World	171
Practicum Functieleer	172
Prisoners dilemma	172
Professionals I - Operation Ibiza	173
Professionals II Pool Paradise	174
Programma's voor agrarisch onderwijs.....	174
Projectmanagement simulator	175
ProSim Advanced	175
ProSim Classic	175
QuakellArena	176
Rars.....	176
Real Lives.....	176
Red Fred	177
Remote2	177
Resultaatgericht Werken.....	178
Rijsimulator	178
RISC Human	178
Robbie Konijn Pret in de wolken	179
Rubberschoeisel	179
Runescape	179
SAP	179
September 12th	180

SGE assessment file (?)	180
Sieberdam/ROCS	181
Sim City 4.....	182
Simcity	182
SimQuest applicaties	182
Simruralis.....	182
Sims Online.....	183
Simschool.....	183
Simulatie SAP	183
Skaibox case	184
Socrates 2 - Biotechnologie.....	184
Splash!	184
Stratagus	185
Strategiegames voor PS 2, X-box etc.	185
Support for Cooperative Work	185
SWAN.....	186
TalenQuest	186
Technologische Bouwstenen 1 en 2	186
Tel uit je Winst.....	187
Teylers Adventure.....	188
The Nebula Device	189
TIELT	189
Torcs	189
Tracking en tracing game.....	190
Trade Company.....	190
Traffic Giant	191
Trafsim.....	191
Tragedy of the Commons	191
Transitor (eenvoudig)	191
Treasury	192
Trostomatenspel	192
Tweede Fase Beta.....	193
Unigame	193
Value Based Management Game	194
Ventum	194
Verhandelbare Emissierechten.....	195
Via Infomask	196
Virtual trumpet.....	196
Viskweekvijver.....	196
Vos en Haas - Het Ij van Uil en Het Plan van Haas.....	197
VSTEP	197
Weekend miljonair.....	198
Wegwijs.....	198
Welgeleghen	198
Wet bescherming persoonsgegevens.....	198
WisWeb	199
ZAP	199
Zonneboiler	199
7 Educatieve Toepassingen	201
Aakwa in Waterland	201
Arimaa, Domineering en nog twee andere spelen	201
BedrijfsPracticum met SAP	202
Bizzgames	203

Bizzkidz Management Competitie	204
Blended learning programma's	206
BLS game	207
Bridge-it	207
Cardio	207
Chemimas	208
Chicken	208
Cityhall	209
COIL	209
Commerciële games	210
Control-it	210
Corporatiespel	211
Crisiscontrol	211
CrisisLab	212
Cultknaller	212
Da's Hoge school	213
Diagnost	213
Distribution Game	214
Distributor Game	214
Diverse computerspellen	215
Diverse games/simulaties	216
Dubes	216
Ease-it	217
Educatieve website Digital Playground (werktitel)	217
E-GIMMICS	218
EGlobe	219
EMS en Resultaatgericht werken	219
Endolab	220
First Enterprise	221
Frequentie 1550	221
Furnimas	222
Futura	223
Gabriel Knight Blood of the Sacred Blood of the Dammed	223
Gabriel Knight Sins of the Fathers	224
Gamemaker	224
Games maken	225
Huisvlijt 1	225
Huisvlijt 2	226
ITIL Game	226
Juridische Gespreksvaardigheden	227
KM Quest	228
KODOS - Kennisontwikkeling door en over online simulaties	228
LEXREX	229
Lumière	230
Max en de Toverstenen	230
MC Escher VR games	231
Mcv en project backpackers { reizen}	231
Meer /Lake	232
MPO/ MOSCA	232
Netchaingame	232
NetCodeGame	233
Neverwinter Nights	233
Online Management Games	234

Plato en de rekenspiegel.....	235
Practicum functioneleer	236
Prisoners dilemma	236
Professionals	237
ProSim Advanced	237
ProSim Classic	238
Quake2.....	239
Quantum computer emulatie	239
Red Fred	240
Rijsimulator	240
Risc humaan.....	241
Rubberschoeisel	241
Sim City 4.....	242
SIMM's	242
Stratagus	243
Supply chain game	243
Sureuro Gaming Exercise.....	244
Taal Actief en Taaljournaal-cd-roms.....	244
Teylers Adventure.....	245
Trade Company.....	245
Transistor.....	246
Trostomatenspel	247
Trust and Tracing game	247
Unigame	248
Veilig in stapjes	248
Verhandelbare emmissierechtenspel.....	249
Victoriebank	250
Vijver.....	250
Zonneboiler	251
8 Publicaties	252
9 Websites	262

1 Inleiding

SURF, SURFnet en Kennisnet willen de educatieve toepassingen van (online) computergames onderzoeken en stimuleren. Ze willen dit realiseren door een community van direct betrokkenen op te zetten en te faciliteren. Het gaat daarbij vooral om ontwikkelaars en gebruikers (i.c. docenten) van leermateriaal. Op 25 mei 2005 vond een startbijeenkomst plaats met een 25-tal personen uit deze doelgroep.

Ter voorbereiding van de startbijeenkomst en als voorschot op een mogelijke website voor de community, hadden de organisatoren behoefte aan een eerste inventarisatie van relevante personen, organisaties, producten en “good practices”. Basis voor deze inventarisatie was een eenvoudige en snelle schriftelijke enquête die gehouden werd onder de genodigden voor de startbijeenkomst en verder onder een aantal andere relevante personen die achterhaald werden via bestaande lijsten. Aan deze personen werd onder meer gevraagd om nog andere mensen te noemen. Aan hen werd dan in tweede instantie alsnog een enquête verstuurd.

Surfnet heeft Sofos Consultancy opdracht gegeven om de inventarisatie uit te voeren. Dit rapport, "Inventarisatie Educatieve Computergames en - Simulaties", is het eindverslag over deze opdracht. Het geeft een verantwoording van de uitvoering en presenteert de resultaten. Het rapport is als document en als website beschikbaar. In een separate technische bijlage staat de dataverwerking gedocumenteerd en zijn de relevante bestanden bijgevoegd.

2 Opdracht

De opdracht voor de inventarisatie luidde als volgt:

Vorbereiding

- Identificeren van de doelgroep
- Specificeren van een datamodel voor de te verzamelen gegevens
- Ontwikkelen van een data-entry tool, te gebruiken door de geënquêteerden
- Opstellen van een schriftelijke oproep
- Testen van de data-entry tool en de oproep (en zo nodig bijstellen)

Uitvoering

- Verzenden van de oproep - 1^e ronde
- Bestuderen van de respons - 1^e ronde
- Rappelleren - 1e ronde (m.n. onder de genodigden voor de startbijeenkomst)
- Verzenden van oproep - 2^e ronde
- Bestuderen respons
- Opnemen van respons in database
- Verrijken van de respons

Afronding

- Presenteren resultaten bijv. d.m.v. eenvoudige website
- Overdragen resultaten d.m.v. database
- Opstellen van een beknopte rapportage
- Verzenden van bedankbrief plus resultaten naar respondenten

3 Verantwoording

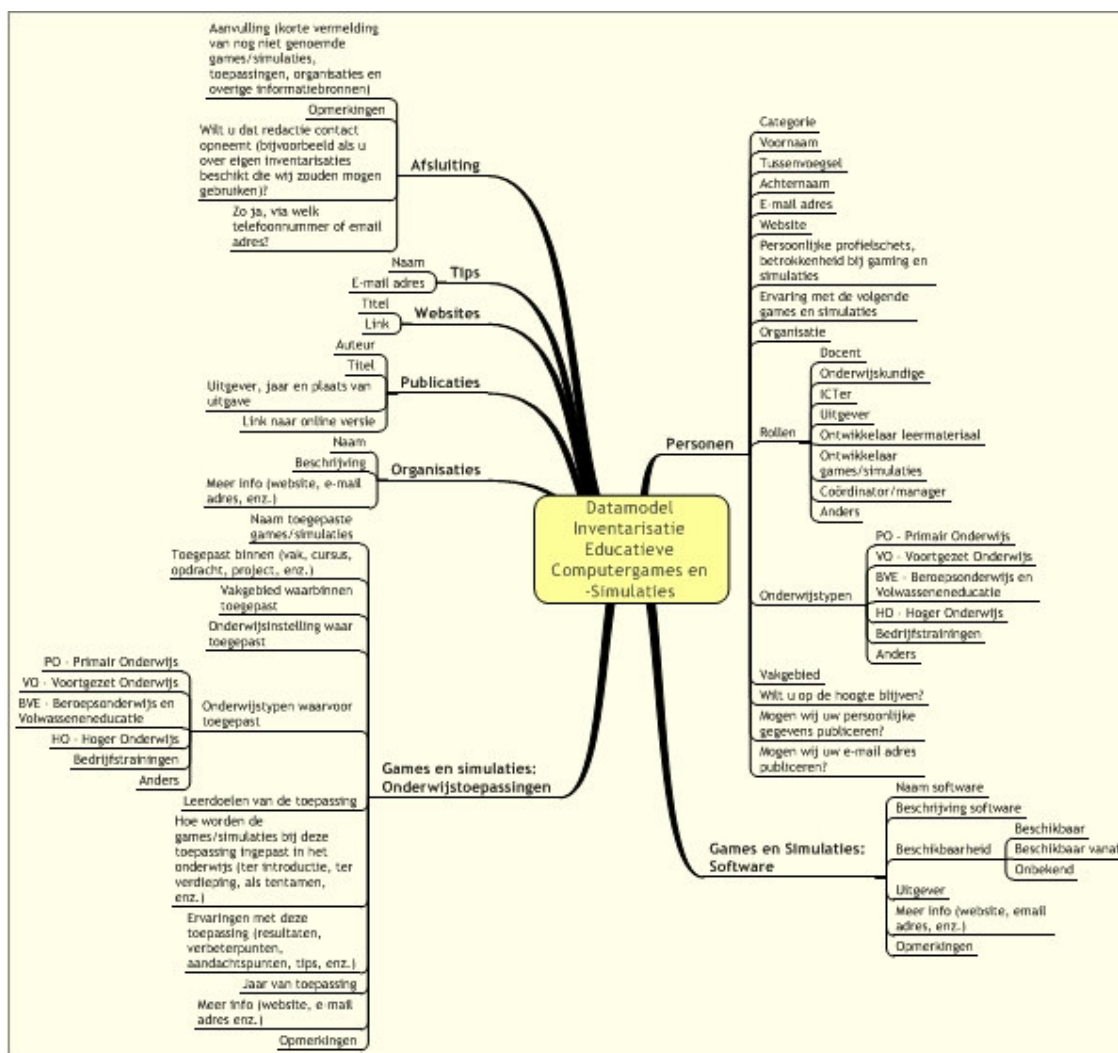
Vorbereiding

De enquête was gericht op geïnteresseerden in het ontwikkelen en toepassen van computergames en -simulaties in een educatieve context. We verwachtten deze mensen aan te treffen onder:

- De ongeveer 25 genodigden voor de startbijeenkomst over educatieve games en simulaties.
- De SURF-lijst met ICTO-contactpersonen.
- Relaties van de Digitale Universiteit (contactpersonen bij de onderwijsinstellingen, deelnemers aan relevante DU-projecten).
- Deelnemers aan het SURF/DU-symposium van 7 oktober 2004 over authentiek leren door middel van games en simulaties.
- Deelnemers aan een ROI-workshop over Modelling, Simulation & Gaming op 12 december 2003.
- Lectoren op het gebied van ICT en onderwijs.
- Enkele ICTO-afdelingen aan instellingen voor Hoger Onderwijs.
- Nederlandse leden van de werkgroep Serious Games van de Digital Games Research Association (DiGRA).
- Leden van de Simulation and Gaming Association - The Netherlands (SAGANET).
- Een selectie uit de persoonlijke relatiebestanden van enkele direct betrokkenen.

In totaal waren dit 554 personen.

In overleg met de opdrachtgever is een datamodel ontwikkeld en vervolgens, daarvan afgeleid, een vragenlijst.



De vragenlijst bestond in zijn uiteindelijke vorm uit de volgende onderdelen:

- persoonlijke gegevens (inclusief een aanduiding of deze openbaar gemaakt mochten worden, al dan niet met e-mail adres),
- relevant geachte organisaties,
- software, i.c. educatieve computergames en -simulaties,
- toepassingen in een educatieve context,
- interessante websites,
- interessante publicaties,
- een opgave van de namen van andere mogelijk geïnteresseerden.

Als data-entrytool is gekozen voor NetQuestionnaires, een webservice waarop SURFnet geabonneerd is. De deelnemers aan de inventarisatie zouden dan via Internet hun vragenlijst kunnen invullen. Uiteraard is dit eerst op kleine schaal uitgetest.

Uitvoering

In overleg met de opdrachtgever is een uitnodiging om deel te nemen opgesteld die door de vertegenwoordigers van SURF, SURFnet en Kennisnet werd ondertekend. De deelnemers

werd een enquête van tien minuten in het vooruitzicht gesteld. In eerste instantie ging de uitnodiging naar 554 personen.

Elke dag werd de ontvangen respons gescreend op namen van andere mogelijk geïnteresseerden. Zij kregen dan meteen alsnog een uitnodiging toegestuurd. In totaal zijn zo 70 extra uitnodigingen verstuurd.

Behalve de respons via de webservice van NetQuestionnaires, kwamen er ook enkele tientallen e-mails binnen met opmerkingen en vragen. Die konden steeds binnen één dag worden afgehandeld.

Twee weken na de eerste verzending van de uitnodigingen is een herinnering gestuurd aan iedereen die al tenminste één week over een uitnodiging beschikte en de vragenlijst nog niet (volledig) had ingevuld.

Gegevens	
Vragenlijst	2005: pvdh@sofos.nl: inventariseren educatieve computergames en -simulaties
Status	Gepubliceerd
Verstreken looptijd	35 dag(en), 0 minuten
Resterende looptijd	0 minuten
Inhoud	102 vragen in 6 secties
Algemene statistieken	
Totaal aantal benaderd	624
Aantal begonnen	223 (36%)
Aantal afgerond	138 (22% totaal, 62% begonnen)
Gemiddelde tijdsduur	00:33:23 ± 01:34:23 (283%)
Gemiddelde tijdsspanne	08:45:00 ± 19:43:20 (225%)
Gemiddeld aantal sessies	1.3 ± 1.0 (78.3%)

In totaal zijn 624 mensen uitgenodigd om deel te nemen, 36% is daadwerkelijk aan het invullen begonnen, 22% heeft dat tot de laatste pagina volgehouden. De deelnemers zijn gemiddeld 33 minuten met de enquête bezig geweest.

De resultaten van de enquête zijn ontdebeld, ontdaan van lege antwoorden, gecorrigeerd, gecombineerd en waar mogelijk aangevuld.

De verwerking van de resultaten gebeurde in drie ronden: na twee weken zijn de tot dan toe ontvangen compleet ingevulde vragenlijsten verwerkt (75 stuks), weer een week later zijn alle resterende vragenlijsten verwerkt (ten behoeve van de kennistafel-bijeenkomst) en op verzoek van de opdrachtgever is dat laatste na opnieuw een week wachten nog een keer gebeurd.

Afronding

Een respons van 22% voor een enquête die gemiddeld ruim een half uur werk betekend is zonder meer hoog te noemen. Bovendien heeft 80% daarvan er geen moeite mee dat persoonlijke gegevens gepubliceerd worden. Dat duidt op een interesse in en betrokkenheid bij het onderwerp. Van de genodigden voor de startbijeenkomst heeft 60% deelgenomen.

Onderstaande tabel toont de "opbrengst" van de inventarisatie nadat er een eerste redactionele bewerking had plaatsgevonden.

Categorie	Aantal
Personen	199
Organisaties	89
Games/Simulaties	183
Educatieve toepassingen	86
Publicaties	52
Websites	31

Bij een enquête met een inventariserend karakter onder een wat vaag omschreven doelgroep van potentiëel geïnteresseerden is nauwelijks een samenvatting van de resultaten te geven. Het is vooral het volume en de variatie aan antwoorden die tellen en niet de representativiteit van de antwoorden. Samenvattende conclusies zijn dan ook nauwelijks te trekken.

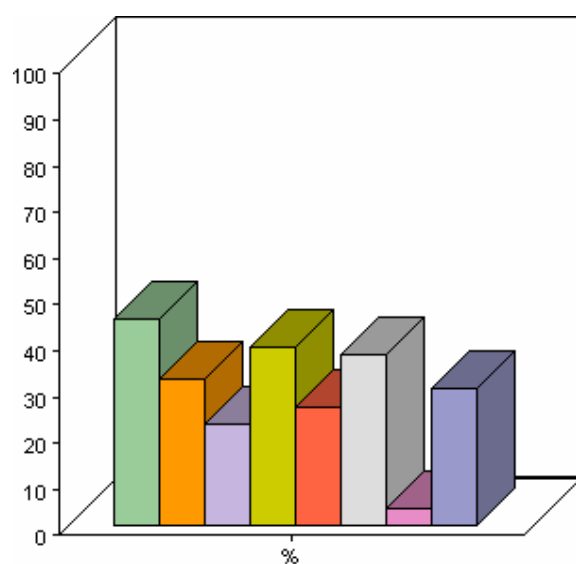
De resultaten van de inventarisatie zijn beschikbaar in rapportvorm en via een website. De opdrachtgever zorgt dat de website gepubliceerd wordt. Daarna krijgen alle respondenten een bedankbrief met een link naar de resultaten.

4 Personen

Inleiding

Uiteindelijk leverden 199 personen bruikbare persoonlijke informatie op. Ongeveer 80% stemde ermee in dat deze gepubliceerd kon worden. De deelnemers waren in verschillende rollen bij educatieve games/simulaties betrokken; bijna de helft als docent, ruim een derde als ontwikkelaar van leermateriaal en/of games/simulaties. Bijna niemand had de rol van uitgever.

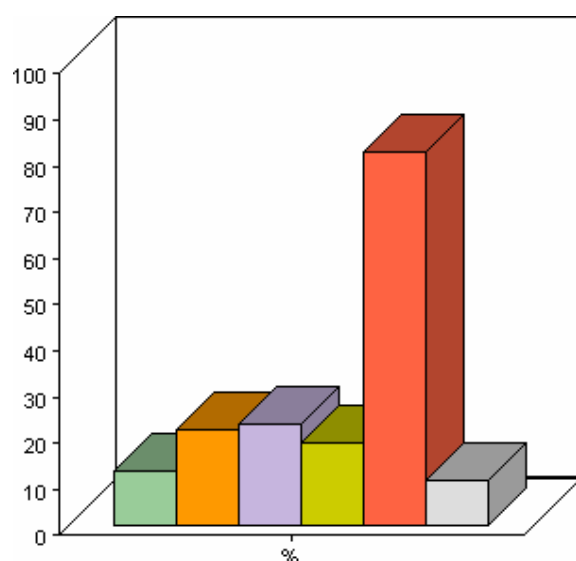
Antwoord	Aantal	Percentage	
Docent	89	45%	
Ontwikkelaar leermateriaal	63	32%	
Onderwijskundige	43	22%	
Ontwikkelaar games/simulaties	77	39%	
ICTer	51	26%	
Coördinator/manager	73	37%	
Uitgever	7	4%	
Anders, nl.	59	30%	



Tabel en grafiek: deelnemers naar rol (meerdere antwoorden mogelijk)

Slechts 12% van de deelnemers had te maken met het primair onderwijs. Voor bedrijfstrainingen, voortgezet onderwijs en beroepsonderwijs en volwasseneducatie lagen die percentages steeds rond de 20%. Ruim 80% had te maken met het hoger onderwijs.

Antwoord	Aantal	Percentage
Primair Onderwijs	24	12%
Bedrijfstrainingen	41	21%
Voortgezet Onderwijs	42	22%
Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie	34	18%
Hoger Onderwijs	158	81%
Anders, nl.	19	10%



Tabel en grafiek: deelnemers naar onderwijstype (meerdere antwoorden mogelijk)

Wanneer we rollen en onderwijstypen combineren, blijken de docenten vooral uit het hoger onderwijs te komen, terwijl de ontwikkelaars van leermateriaal en/of games/simulaties wat meer (ook) voor andere onderwijstypen werkzaam zijn.

Baalen, GAF van

Naam	GAF van Baalen
Organisatie	Gamestudio
Beschrijving	Medeigenaar van ra.nj. Digital Entertainment. Ra.nj is een ontwikkelstudio voor games en simulaties met een

	communicatie of educatieve doel waarbij altijd een entertainment element aanwezig is.
Ervaring	o.a. Techfiles Indirect energiespel Hakland Professionals "operation Ibiza" Ecoscoop Batteryworld Red Fred Professionals "Pool paradise" Het Deltaspel
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen, Consumentenmarkt
Vakgebied	-
Rol(len)	Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	gaf@ranj.nl
Website	www.ranj.nl

Baars, Wouter

Naam	Wouter Baars
Organisatie	wouter baars
Beschrijving	Zelf enkele games ontwikkeld zowel voor de 'fun' als voor serieuze toepassingen (O.a. musea). Organisatie van gouden apenstaart, verkiezing van de beste edutainment cd rom en website voor de jeugd.
Ervaring	gamemaker games voor culturele sector diverse games voor 9-12 jaar diverse 'fun' games
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs,

	Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Diverse
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	www.wouterbaars.net

Bakker, Marien de

Naam	Marien de Bakker
Organisatie	Van Hall instituut
Beschrijving	beperkt gaming, matig simulaties (grondwater, nutriënten), sterk gis & modellen
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	geo-informatiekunde / milieukunde
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	

Bas, Michael

Naam	Michael Bas
Organisatie	Ranj BV
Beschrijving	mede-eigenaar Ranj en Hootchie Cootchie Mediacollectief. Ranj maakt Serious Games voor bedrijven, instellingen en omroepen. Hootchie Cootchie ontwikkelt vernieuwende mediaproducten.
Ervaring	Als ontwikkelaar komen wij in aanraking met heel veel spellen en sims.
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen

Vakgebied	alle
Rol(len)	Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	bas@ranj.nl
Website	www.ranj.nl

Benders, René

Naam	René Benders
Organisatie	Centrum voor Energie en Milieukunde (IVEM)
Beschrijving	Wij, het centrum voor Energie en Milieukunde (IVEM) gebruiken games en simulaties in ons onderwijs. Deels zijn dit door ons zelf ontwikkelde games en simulaties. Het betreft in alle gevallen computer simulaties & games.
Ervaring	Stratagem Fish Banks PowerPlan DoMUS ERG (CO2 emissie rechten spel)
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Energie en Milieukunde
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	r.m.j.benders@rug.nl
Website	www.rug.nl/ees

Berg, E. van den

Naam	E. van den Berg
Organisatie	Hogeschool
Beschrijving	gaming/simulaties en opleiden/professionele ontwikkeling docenten
Ervaring	nauwelijks

Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	ICT
Rol(len)	Onderwijskundige, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	berg@edith.nl
Website	www.edith.nl

Berg, Margreet van den

Naam	Margreet van den Berg
Organisatie	ICT en Onderwijs
Beschrijving	Projectleider Make-a-Game, adviseur ICT en Onderwijs
Ervaring	Div. games met name gericht op leerlingen uit basis- en voortgezet onderwijs. Zowel games die gemaakt zijn vanuit een didactische invalshoek (bijv. Virtueel Zoetermeer, Red Fred) als games die gemaakt zijn als entertainment of vanuit de commercie maar een didactisch element hebben (bijv. Pipe-panic, Hakland)
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie
Vakgebied	ICT en onderwijs
Rol(len)	Adviseur, Projectleider
E-mail	margreet@ictenonderwijs.nl
Website	ict-en-onderwijs.blogspot.com

Bij, Herman van der

Naam	Herman van der Bij
Organisatie	Simagine
Beschrijving	Ik ontwikkel en begeleid sinds 1995 spelsimulaties, met name generieke simulaties. De laatste jaren ben ik steeds meer bezig de simulaties in licentie uit te geven.
Ervaring	Control-it, Bridge-it, Ease-it, Inside-

	outsight, Mercator, seQurity, Quintegrator, Reis om de wereld in 80 minuten
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	ICT, Facility Management, Besturing, Procesinrichting
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Uitgever
E-mail	vanderbij@simagine.nl
Website	www.simagine.nl

Blanc, Niel Le

Naam	Niel Le Blanc
Organisatie	Le Blanc
Beschrijving	Sedert 1980 betrokken bij gaming en simulatie van de besluitvorming in het onderwijs en de gezondheidszorg.
Ervaring	1. INTOM (Interactief Onderwijs spelsimulatie Model) 2. Functioneel proefiel, bestuurlijke organisatie, planning, bouw en financiering Academische Ziekenhuizen 3. Transformatie van Zorgsystemen, meer in het bijzonder de vorming van Universitair Medische Centra
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Bedrijfstrainingen, Privé
Vakgebied	Wiskunde, Bestuurskunde, Psychonomie
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Onderzoek En Advies
E-mail	n.leblanc@planet.nl
Website	

Bloemendaal, Peter

Naam	Peter Bloemendaal
Organisatie	LUMC
Beschrijving	Medisch computer ondersteund onderwijs ontwikkelaar
Ervaring	- Weekend miljonairs (van het bekende TV spel) Volledige uitvoering voor de internetexplorer met medische MC vragen - Kamelenrace. Spel waarbij je het opneemt tegen 4 andere kandidaten. Probeer zo snel mogelijk met uw kameel over de eindstreep te komen. Distributie via internetexplorer
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Vragensets zijn nu medisch, andere mogelijk.
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, ICTer, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	p.m.bloemendaal@lumc.nl
Website	coo.lumc.nl

Bodelier, Leo

Naam	Leo Bodelier
Organisatie	Bitpress Internet Concepts
Beschrijving	Simulatie expert met ruim 20 jaar ervaring in het ontwikkelen van diverse simulaties en games voor het bedrijfsleven en de educatieve sector.
Ervaring	Value Based Management Game Bizzkidz Management Competitie Bizzgames Job@ Business Game voor high potentials ITIL Game

	Exportcompetitie voor het MKB
	SWOT management game voor de leergang Bedrijfskunde
	Global Management Competition
	Online Management Games
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Simulatie ontwikkelaar
Rol(len)	ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Uitgever
E-mail	info@bitpress.nl
Website	www.bitpress.nl

Bosschaart, Ed Bosschaart

Naam	Ed Bosschaart Bosschaart
Organisatie	Vrije Universiteit
Beschrijving	
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	alle
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	e.bosschaart@ond.vu.nl
Website	

Breuker, Esther

Naam	Esther Breuker
Organisatie	Universiteit van Tilburg
Beschrijving	Ik ben projectleider van het Apolloproject 'Simulation & Gaming' Binnen dit project worden door tien betrokken docenten, ook tien simulations of games ontwikkeld die in een cursus zijn of worden geïmplementeerd.

Bovendien werken we aan een wegwijzer. In deze wegwijzer zullen we,de in het kader van het project ontwikkelde simulaties en games, presenteren. Daarnaast bestaat de wegwijzer uit praktische informatie voor docenten die geïnteresseerd zijn in het gebruik van simulaties en games in hun onderwijs (wat is het?, wat zijn redenen om het te gebruiken?, hoe kun je het organiseren? etc). Deze informatie baseren we op literatuur over simulaties en games en ervaringen van docenten die een simulatie of game ontwikkeld hebben en/of gebruiken in hun onderwijs.

Ervaring	Als projectleider: <ol style="list-style-type: none">1. Netchaingame2. GIK3. Practicum functieleer4. Wachtrijsimulatie5. Online Gaming6. Verhandelbare emissierechten7. Appl.manufacturing Management8. Simulatie taakverdelingsprocessen9. POLCA lego game
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	ICT en Onderwijs
Rol(len)	ICTer, Projectleider
E-mail	esther.breuker@uvt.nl
Website	

Bueren, Ellen van

Naam	Ellen van Bueren
Organisatie	TU Delft
Beschrijving	Betrokken bij game-ontwikkeling en uitvoering tbv onderzoek en onderwijs. Games vooral gericht op het gezamenlijk ontwikkelen van kennis, het gezamenlijk verkennen van alternatieven, het in een gesimuleerde omgeving ervaren van

	consequenties van handelen.
Ervaring	Dubes: game ontwikkeld tbv het ontwikkelen van een programma van eisen voor duurzame herstructurering. SGE: Sureuro Gaming Exercise, strategisch management game voor duurzaam voorraadbeheer ontwikkeld voor management van woningcorporaties in Europa in het kader van het Sureuro project. BLS: game ontwikkeld voor de raad voor de rechtspraak waarin bestuur en fin-ec dienst van rechtbanken en gerechtshoven leren te plannen en begroten volgens een baten-lastenstelsel
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Organisatie en management
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	ellenb@tbm.tudelft.nl
Website	www.tbm.tudelft.nl/webstaf/ellenb

Coppens, Lobke

Naam	Lobke Coppens
Organisatie	Wageningen UR, Agrotechnology & Food Innovations BV (A&F)
Beschrijving	A&F heeft het afgelopen jaar een aantal onderwijsmodules ontwikkeld voor HBO-studenten op het gebied van traceerbaarheid en voedselveiligheid. Binnen dit project is tevens een simulatiegame ontwikkeld, genaamd het Trostomatenspel. Hierin staat de internationale trostomatenketen centraal. Het spel is bedoeld om de studenten te laten kennismaken met de basisprincipes van ketenwerking en het belang van traceerbaarheid. Studenten kunnen in hun rol van ketenpartij verschillende keuzes maken die allen gevolg hebben voor de prijs/kwaliteitverhouding van hun product. De producten worden

verhandeld en informatie met betrekking tot traceerbaarheid wordt bijgehouden. Uiteindelijk bepaalt de consument of hij het product accepteert. Er kan ook een noodzaak voor een recall optreden. De ketenschakel die niet goed geregistreerd heeft, draagt hiervoor de kosten.

Ervaring

Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Onderzoek op het gebied van Informatiekunde
Rol(len)	Projectleider Onderwijsproject
E-mail	Lobke.Coppens@wur.nl
Website	www.trackingtracing.info

Damsma, Phia

Naam	Phia Damsma
Organisatie	Stichting Sonokids
Beschrijving	<p>Binnen Stichting Sonokids ontwikkelen we online edutainment audiogames, -applicaties en projecten voor kinderen, die geheel toegankelijk zijn voor blinde en slechtziende kinderen.</p> <p>De online community www.sonokids.com biedt kinderen spellen, toepassingen, tools en communicatiemogelijkheden - alles toegankelijk voor blinden en slechtzienden. RadaR, Sonokids internetRadio en webtool MaX zijn de belangrijkste nieuwste toepassingen ontwikkeld door Sonokids.</p> <p>Meer info over visie en doel en toekomstige projecten van de Stichting is te vinden op www.sonokids.org</p>
Ervaring	RadaR is een heel bijzondere audiogame oftewel 'Oorspel'. Basis is een symbolisch verhaal rond drie dieren die allen op een andere manier door hun eigen wereld navigeren dan met hun ogen, namelijk een mol,

dolfijn en vleermuis. Deze audioplay is geproduceerd met echte stemmen, o.a. van Erik van Muiswinkel en Frank Groothof, en bevat muziek en geluidseffecten. Na elke aflevering van het verhaal kunnen de spelers toepasselijke 'missies' uitvoeren met verschillende levels waarin ze vaardigheden aanleren en trainen die nodig zijn om - zonder gebruik van een muis - veilig het internet op te gaan, online te zoeken, te chatten, een online formulier in te vullen etc. Blinde kinderen werken niet met een muis maar met 'sneltoetsen' (toetsencombinaties op het gewone toetsenbord) als ze op hun computer werken. En voor alle computergebruikers is het goed om zonder muis te leren werken. Binnen RadaR kun je o.a. virtueel chatten met de dieren, een e-mail sturen en antwoord krijgen van de dolfijn en op de topscorers lijst komen. Als je RadaR helemaal uitspeelt heb je bij verrassing een eigen (toegankelijke) website gemaakt met webtool MaX. Die site mag je gewoon houden. Net als de drie dieren in het verhaal, die elkaar ook alleen virtueel ontmoeten op hun gezamenlijke 'geheime plek'. Een RadaR account is gratis aan te vragen via max@sonokids.com

Op www.sonokids.com staan meerdere (toegankelijke) audiogames waarvan vooral de muzikale remixers erg populair zijn. Kinderen kunnen daarmee zelf muziek mixen en opnemen en eventueel als audio-e-card versturen. De remixers dragen bij aan de ontwikkeling van maat- en ritme- gevoel.

Sonokids Radio biedt blinde en slechtziende kinderen en jongeren de mogelijkheid om zelf als radiomaker een eigen programma te maken en uit te zenden over het internet binnen het team van Sonokids Radio. De radiomakers doen zo ervaring op en kunnen talenten ontdekken als bijvoorbeeld nieuwslezer, verhalenverteller, DJ, programma-

	maker etc.
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs
Vakgebied	web-toegankelijkheid voor visueel gehandicapten
Rol(len)	Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	phia@sonokids.com
Website	www.sonokids.com

Delsing, Rob

Naam	Rob Delsing
Organisatie	
Beschrijving	Docent opleiding Communicatie & Multimedia Design Heerlen/Maastricht
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	multimedia ontwerp (brede belangstelling)
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal, Multimedia Ontwerper
E-mail	rob@bicweb.nl
Website	

Dormans, Joris

Naam	Joris Dormans
Organisatie	Educatieve Faculteit Amsterdam
Beschrijving	Na jarenlang enthousiast speler van games te zijn geweest, ben ik mij na een studie Algemene Cultuurwetenschappen mij vanuit een academisch oogpunt met games gaan bezighouden. Mijn jarenlange ICT ervaring geeft mij hiervoor een goede technische basis. Vanuit de Educatieve Faculteit Amsterdam (EFA) ben ik sinds kort bezig met het onderwerp games en educatie. Ik hoop mijn

	expertise op het gebied van games, cultuur en informatica op dit gebied voor de EFA in te zetten. Daarnaast doe ik in mijn vrije tijd onderzoek naar de culturele en sociale aspecten van (vooral verhalende) games.
Ervaring	Talrijk: uitgebreide ervaring met diverse computergames, (pen and paper) role-playing games en bordspellen.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	ICTer, Onderzoeker
E-mail	j.dormans@efa.nl
Website	www.jorisdormans.nl

Duijvestijn, Michel

Naam	Michel Duijvestijn
Organisatie	Hogeschool Rotterdam
Beschrijving	Ben als elo-medewerker/beheerder educatieve software geïnteresseerd in ontwikkelingen op dit gebied
Ervaring	geen
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	ICTer, Coördinator/Manager
E-mail	m.d.m.duijvestijn@hro.nl
Website	teleleren.hro.nl

Ee, Kees van

Naam	Kees van Ee
Organisatie	Hanzehogeschool
Beschrijving	Vanuit Onderwijszaken van de Hanzehogeschool hou ik me o.a. organisatorisch bezig met simulatie en gaming. Teven participeer ik op dit moment in een apolloproject over simulatie en

gaming. Eingen ervaring met games
ligt op het gebied van
managementgames

Ervaring

Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs

Vakgebied Management en organisatie,
admin.org., bedrijfsadm.

Rol(len) Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal,
Beleidsadviseur

E-mail C.H.J.van.Ee@pl.hanze.nl

Website

Evelingen, Sebastiaan van

Naam Sebastiaan van Evelingen

Organisatie Citogroep

Beschrijving Ontwikkelaar van simulaties ten
behoefte van het examineren van
kandidaten in het voortgezet
onderwijs.

Ervaring

Onderwijstype(n) Primair Onderwijs, Voortgezet
Onderwijs, Beroepsonderwijs en
Volwasseneneducatie, Hoger
Onderwijs, Bedrijfstrainingen

Vakgebied Computer Based Testing

Rol(len) ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal,
Ontwikkelaar Games/Simulaties

E-mail bas.vanevelingen@citogroep.nl

Website www.citogroep.com

Geurts, Jacques

Naam Jacques Geurts

Organisatie universiteit van tilburg, depart.
organisatiewetenschappen

Beschrijving sinds ongeveer 1970 actief in
beleidswetenschappelijk en
organisatiewetenschappelijk gebruik
van simulaties. eerst lag mijn

	interesse vooral bij computersimulatie en interactieve computersimulatie. vanaf 1983, na een verblijf in ann arbor bij richard duke, werk ik bijna uitsluitend aan 'tailor-made' spelsimulaties. ik heb nogal wat simulaties gemaakt, vooral voor grotere bedrijfsorganisaties en publieke instanties. daarnaast probeer ik regelmatig te publiceren over deze ervaringen en ik begeleid ook proefschriften en doctoraalscripties over spelsimulatie.
Ervaring	ik speel niet zo vaak kant en klare games, eigenlijk alleen met mijn eigen studenten om ze kennis te laten maken met gaming. ik ken de meeste spelen die Duke en partners gemaakt hebben, goed, zoals Hexagon en Slogan. Met computergames kom ik niet meer in aanraking, maar dat kan natuurlijk weer snel veranderen.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	beleids- en organisatie wetenschappen
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Onderzoek Van En Met Games
E-mail	j.l.a.geurts@uvt.nl
Website	www.uvt.nl

Gijsberts, André

Naam	André Gijsberts
Organisatie	NHTV Breda
Beschrijving	Docent Simulatie en Operations Research met 15 jaar ervaring in (logistieke) simulatie. Sinds kort meer actief op het vlak van Simulatie & Gaming. Indiener van een projectvoorstel op dit gebied bij Surf
Ervaring	(logistieke) simulatiesoftware: Enterprise Dynamics
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Simulatie en Operations Research /

	Logistiek
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	gijsberts.a@nhtv.nl
Website	

Glasbeek, Hester

Naam	Hester Glasbeek
Organisatie	Universiteit Utrecht
Beschrijving	<p>Ik doe onderzoek naar educatieve games. Tot dusver beschrijvend: literatuuronderzoek en corpusonderzoek (wat voor games zijn er, waarin variëren ze, wat lijkt wanneer het meest effectief). Op dit moment ben ik bezig meer toetsend onderzoek op te zetten. De bedoeling is varianten van games te vergelijken. De varianten kunnen bijvoorbeeld van elkaar verschillen wat betreft structuur (meer of minder dwingend) of de manier waarop feedback wordt gegeven (meer of minder neutraal, verschillende bronnen, speler meer of minder direct aanspreken..). Doel is na te gaan of zulke verschillen leiden tot verschillen in motivatie, verloop van het leerproces, of prestatie op korte en langere termijn.</p> <p>Ik begeleid ook studenten bij dergelijk onderzoek. Enkele van die studenten doen mediavergelijkend onderzoek (bijvoorbeeld een game en een 'papieren' oefening met hetzelfde leerdoel).</p>
Ervaring	ik heb veel van de games bekeken op Rekenweb (o.a. bouwen met blokken, taart, eerlijk verdelen, plofsommen, kikker, hans'huis, etc.). Verder breukenrom van Digikidz, Junior Detectives groep 5, een aantal spellen van ambrasoft..
Onderwijstype(n)	
Vakgebied	Mijn eigen vakgebied is Nederlands/communicatiekunde. De games d
Rol(len)	Docent, Onderzoeker

E-mail hester.glasbeek@let.uu.nl
Website www.let.uu.nl/~Hester.Glasbeek/personal/

Goeijen, Jan de

Naam Jan de Goeijen
Organisatie Universiteit Twente
Beschrijving Ik heb een aantal jaren bij de opleiding TO(Toegepaste Onderwijskunde) gewerkt.
Aandachtsgebied : hoe realiseer je simulatie op het web. Met java-applets die je in je web pagina integreerd.
Ervaring Voorbeelden van eenvoudige eigen gemaakte simulaties: Prooi/Roofdier, transistor en patient simulatie
Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied Geen specifiek vakgebied
Rol(len) Docent, ICTer, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail j.degoeijen@utwente.nl
Website www.utwente.nl

Gorsel, Peter van

Naam Peter van Gorsel
Organisatie
Beschrijving geïnteresseerd in de kracht van het verhalen vertellen en de lerende werking daarvan. Denk metaforen, vergelijkingen en lerende belevenissen.
Ervaring Game speler van voor de digital versies.
Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied -
Rol(len) Uitgever, Directeur

E-mail p.c.van.gorsel@hva.nl

Website

Griffioen, Sjaak

Naam Sjaak Griffioen
Organisatie Griffioen Design BV
Beschrijving spelontwerper en -adviseur
Ervaring promotionele en communicatieve spelen, zie website
Onderwijstype(n) Bedrijfstrainingen
Vakgebied communicatie
Rol(len) Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail info@griffioen.nl
Website www.griffioen.nl

Groot, Frans de

Naam Frans de Groot
Organisatie
Beschrijving
Ervaring
Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied Informatica, Wiskunde, Statistiek, natuurkunde
Rol(len) Docent
E-mail grf@cah.nl
Website

Groot, Floortje de

Naam Floortje de Groot
Organisatie hogeschool van utrecht
Beschrijving letteren gestudeerd richting nieuwe media. Vandaaruit breed nagedacht

over games, gaming en interactiviteit.
later kwam onderwijs er pas bij, geef
nu communicatie, gebruik nu geen
simulaties of games.
wel grote interesse

Ervaring

Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied communicatie, media
Rol(len) Docent
E-mail floor.degroot@hvu.nl
Website

Heereveld, Lex van

Naam Lex van Heereveld
Organisatie Van Hall Instituut Business Center
Beschrijving Adviseur/projectleider bij de
Productgroep Simulaties (PgSim) van
het Van Hall Instituut Business Center.
Bij bijna alle PgSim projecten
betrokken geweest in rollen als
projectleider, redacteur, schrijver,
ontwerper, vormgever, etc.
Ervaring te veel om op te noemen...
Onderwijstype(n) Voortgezet Onderwijs,
Beroepsonderwijs en
Volwasseneneducatie, Hoger
Onderwijs
Vakgebied ICT en onderwijs
Rol(len) Onderwijskundige, ICTer,
Coördinator/Manager, Ontwikkelaar
Leermateriaal, Ontwikkelaar
Games/Simulaties
E-mail aamt.vanheereveld@pers.vhall.nl
Website www.pgsim.nl

Heeswijk, Marieke van

Naam Marieke van Heeswijk

Organisatie	gitp opleidingen, research
Beschrijving	game specialist bij gitp, nieuwe functie, maart begonnen, ondernemersgame zelf gemaakt in opdracht van gitp isaga congres 04 muncheng eweest, 1e summerschool 04 munchen gevolgd, congres 05 en summerschool 05 ga nog volgen lid van saganet, redacteur nieuwsbrief met simulaties in aanraking gekomen op radboud universiteit nijmegen, door vincent peters, 2 cursussen gevolgd bij vincent peters lumiere gefaciliteerd samen met andere facilitators 2x, 1x zelf gespeeld
Ervaring	lumiere beer game slogan eigen ondernemersgame fishbanks hexagon diverse andere (ongeveer 7)
Onderwijstype(n)	Bedrijfstrainingen
Vakgebied	hrm training en organisatieadvies/interventie hrm
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	m.vanheeswijk@student.ru.nl
Website	

Heldens, Jeannette

Naam	Jeannette Heldens
Organisatie	Raboud universiteit Nijmegen
Beschrijving	Vanuit mijn werk betrokken bij het ontwikkelen en faciliteren van games.
Ervaring	Crisiscontrol Crisilab

	Slogan
	Lumiere
	ander games op maat gemaakt voor opdrachtgevers
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs, Ministeries, Luchtmacht, Provincies, Gemeenten
Vakgebied	Interviewtechnieken en gaming en spelsimulaties
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Onderzoeker En Procesconsultant
E-mail	j.heldens@maw.ru.nl
Website	

Herik, Jaap van den

Naam	Jaap van den Herik
Organisatie	ikat, universiteit maastricht
Beschrijving	hoogleraar informatica, met nadruk op kunstmatige intelligentie en kennistechnologie; computerschaak, computerspelen; commerciële spelen; begeleiding promovendi
Ervaring	twee persoons spelen via promovendus pieter spronck met divers commerciële spelen ook via mark ponsen en david aha. black and white; neverwinternights
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	kennistechnologie
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	herik@cs.unimaas.nl
Website	www.cs.unimaas.nl

Hijden, Pieter van der

Naam	Pieter van der Hijden
Organisatie	Sofos Consultancy
Beschrijving	<p>Zelfstandig consultant en projectleider op het gebied van organisatie en ICT. Focus: E- Learning, E-Government, Gaming/Simulation en XML. Bestuurslid van Saganet en ISAGA. Zie ook: Sofos Consultancy. Eén dagdeel per week hogeschooldocent.</p> <p>Aanvankelijk was ik vooral gericht op computersimulatie. Later op de combinatie daarvan met spelsimulatie: interactieve simulatie. Nu als consultant/projectleider betrokken bij leren en veranderen, ICT en gaming/simulation. Dat laatste óók zonder dat er computers aan te pas komen.</p> <p>Voor het VSNU RechtenOnline programma begeleidde ik recent 14 universitaire projecten op het gebied van e-learning. Nu vaste adviseur voor de Stichting RechtenOnline, met name voor de uitbouw en ondersteuning van Sieberdam/ROCS.</p>
Ervaring	<p>* Sieberdam/ROCS, was projectleider voor de integratie van beide projecten, nu ontwerper van de uitbouw en adviseur van docenten die er gebruik van (willen) maken.</p> <p>* Tactec, de tactiek van het elektronisch zaken doen, zelf ontwikkeld</p> <p>E-Process, business process reengineering ten behoeve van de elektronische overheid, zelf ontwikkeld</p> <p>* Thiagi games, vooral gebruikt als onderdeel van workshops of colleges</p> <p>* Hex, alias Hexagon, van Richard Duke, licentiehouders</p>
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Management, Organisatie, ICT

Rol(len)	Docent, ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Consultant, Projectleider
E-mail	pvdh@sofos.nl
Website	www.sofos.nl

Hijmans, Ellen

Naam	Ellen Hijmans
Organisatie	Radboud universiteit
Beschrijving	werken met crisissimulaties om crisisbesluitvorming te oefenen .provinciaal niveau en gemeentelijk. Ook samenwerking tussen militaire organisatie, gemeenten en andere hulpverleningsdiensten (politie, brandweer GHOR etc.)
Ervaring	Crisiscontrol (RU/Nibra) Crisislab (Klu)
Onderwijstype(n)	Bedrijfstrainingen
Vakgebied	sociologie/communicatiewetenschap
Rol(len)	Docent, Onderzoeker Van Participanten Aan Games
E-mail	e.hijmans@maw.ru.nl
Website	

Hoeks, Bert

Naam	Bert Hoeks
Organisatie	
Beschrijving	
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Informatica
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	bhoeks@avans.nl

Website

Hofstede, Gert Jan

Naam	Gert Jan Hofstede
Organisatie	Wageningen Universiteit
Beschrijving	Ontwerp vele simulation games over samenwerking, met name op gebied cultuur en op gebied ketens en netwerken.
Ervaring	Zie mijn boek Exploring Culture (Werken met Cultuurverschillen) en bovengenoemde sites.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Menswetenschappen in brede zin
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	gertjan.hofstede@wur.nl
Website	www.informatics.wur.nl; www.chaingame.org

Hoog, Joep de

Naam	Joep de Hoog
Organisatie	
Beschrijving	
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	communicatie
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, Accountmanager Projectonderwijs
E-mail	joep.dehoog@hvu.nl
Website	www.nieuwedingendoen.nl

Huisman, Jan Willem

Naam	Jan Willem Huisman
-------------	--------------------

Organisatie	ijsfontein interactive media
Beschrijving	Als MA op het gebied van interactieve media en mede oprichter van IJsfontein ben ik al meer dan 10 jaar bezig met het ontwikkelen van interactieve games met een educatieve doelstelling. Spelen is de meest actieve manier van leren en vanuit dit uitgangspunt is het maken van games en simulaties een waar feest.
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	-
Rol(len)	ICTer, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	janwillem@ijsfontein.nl
Website	www.ijsfontein.nl

Jager, Karen

Naam	Karen Jager
Organisatie	OEER, Erasmus Universiteit Rotterdam
Beschrijving	Projectleider SURF-project KODOS (Kennisontwikkeling Over en Door Online Simulaties). KODOS heeft als doel om de toepasbaarheid van het concept 'online simulaties voor sociale interactie' binnen het hoger onderwijs aan te tonen. Bij 'online simulaties voor sociale interactie' gaat het om web-based simulaties die gericht zijn op het simuleren van de interactie tussen studenten, docenten en derden (gesimuleerde klanten, deskundigen). Om de bredere toepassing te stimuleren wordt tevens een generieke systematiek ontwikkeld voor het didactisch gebruik van dit type simulaties binnen het hoger onderwijs.
Ervaring	Binnen KODOS wordt voor de simulaties gebruik gemaakt van de tool Sieberdam/ROCS, die ontwikkeld is in het kader van het project RechtenOnline (www.rechtenonline.nl). Sieberdam is een Nederlandse virtuele stad die in combinatie met de programmatuur ROCS door docenten gebruikt kan worden voor het construeren en (laten) spelen van online simulaties. In het kader van KODOS wordt tevens een inventarisatie uitgevoerd van vergelijkbare systemen zoals Ardcalloch (www.ardcalloch.ggsl.strath.ac.uk/introduction/index.htm),

UNIGAME (www.unigame.net), Fablusi Role-play Simulation Generator (www.fablusi.com) en Construct Roleplay Engine (www.reusableobjects.com).

Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied algemeen
Rol(len) Onderwijskundige, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail jager@oecr.nl
Website

Jaklofsky, Tanja

Naam Tanja Jaklofsky
Organisatie Faculteit Bedrijfskunde,
Rijksuniversiteit Groningen

Beschrijving

Ervaring

Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied Bedrijfskunde
Rol(len) Onderwijskundige
E-mail t.k.jaklofsky@rug.nl
Website

Japing, Chris

Naam Chris Japing
Organisatie Haagse Hogeschool / TH Rijswijk
Beschrijving Functie: adviseur/beleidsmedwerker bij de centrale dienst Onderwijs en Studentenzaken van de Haagse Hogeschool. Projectleider e-Didact (ICT in het Onderwijs).

In het werkplan van e-Didact voor dit en volgend jaar staan multimedialisering van de digitale leeromgeving, gaming en simulaties centraal als middel om de student de regie over zijn eigen studieloopbaan te kunnen geven.

Ervaring	Wij hebben ervaring met zelf ontwikkelde virtuele leerbedrijven en gesimuleerde beroepskritische simulaties als leer- en assessmentomgevingen. Daarnaast worden in enkele opleidingen commerciële managementgames toegepast.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	ICT in het onderwijs
Rol(len)	Onderwijskundige, Coördinator/Manager
E-mail	c.e.japing@hhs.nl
Website	www.hhs.nl

Jong, Ton de

Naam	Ton de Jong
Organisatie	Universiteit Twente
Beschrijving	Sinds 20 jaar betrokken bij de ontwikkeling van simulatieleeromgevingen en auteurssystemen.
Ervaring	SimQuest KM Quest Co-Lab ZAP
Onderwijstype(n)	
Vakgebied	Psychologie, Science
Rol(len)	Onderwijskundige, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	jong@edte.utwente.nl
Website	www.nedstatbasic.net/s?tab=1&link=1&id=858

Jong, Leo de

Naam	Leo de Jong
Organisatie	zelfstandig ondernemer
Beschrijving	redacteur Good Practices, recensies over Gaming/Simulatie toepassingen

	binnen het HO. Projectleider Surf Onderwijsvernieuwingsproject Videocommunicatie. Ontwerper van nieuw DU project over ontwikkeling simulatieprogramma methoden van activiteitenbegeleiding. (2006)
Ervaring	Geen eigen ervaring, wel kennis van ProSIM, Management Simulatieprogramma's, DPS Quantum Computer Simulatie, Mol4d e.a.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	ICT en onderwijs
Rol(len)	Redacteur, Projectleider, Directeur
E-mail	leo@multipro.demon.nl
Website	

Karmiggelt, Jan

Naam	Jan Karmiggelt
Organisatie	Archimedes Lerarenopleiding HvU
Beschrijving	Projectdeelnemer aan het project Make -a-Game.
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	ICT
Rol(len)	Docent, ICTer, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	jan.karmiggelt@hvu.nl
Website	

Kempen, Joost van

Naam	Joost van Kempen
Organisatie	Faculteit TBM - TU Delft, CPS
Beschrijving	Als student technische bestuurskunde ben ik betrokken geraakt bij gaming en simulaties in bestuurlijke omgeving. Hierbij gaat het veelal om

	computer-ondersteunde spellen. Bij de faculteit TBM aan de TU Delft werk ik soms als student-assistent voor gaming en simulatie activiteiten.
Ervaring	Containers op Dreef, Spel om de Ruimte, BLS Spelsimulatie
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Student-assistent
E-mail	J.vanKempen@student.tudelft.nl
Website	

Kerkhof, Albèrt

Naam	Albèrt Kerkhof
Organisatie	RUG
Beschrijving	
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Toetsen
Rol(len)	ICTer, Coördinator/Manager
E-mail	a.j.kerkhof@rug.nl
Website	

Klabbers, Jan

Naam	Jan Klabbers
Organisatie	KMPC en Dept. of Information Science & Media Studies, University
Beschrijving	Sinds 1968 werkzaam op het terrein van gaming en simulaties, o.a. gedurende 1976-2004 als algemeen secretaris en van 1988-1989 president van ISAGA. Vanaf 1970 gaming en simulatie gedoceerd op diverse Nederlandse en buitenlandse universiteiten. in 1970 System Dynamics geïntroduceerd in het

	Nederlands academisch onderwijs.
Ervaring	DENTIST, INTOM, PERFORM, HRM-support, FUNO, KompleKS (ontwerp), en veel andere spelen en simulaties.
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen, Management- En Beleidontwikkeling
Vakgebied	Informatie wetenschappen
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Uitgever, Consultant En Trainer
E-mail	J.Klabbers@kmpc.nl
Website	www.kmpc.nl

Kloosterman, Sipke

Naam	Sipke Kloosterman
Organisatie	POLS
Beschrijving	Ik verzamel op het internet aanwezige educatieve spelletjes en plaats die per vakgebied op een pagina.
Ervaring	Ik ken alleen de games die door mijn kinderen worden gespeeld zoals fifa street en age of empires en de online educatieve games. Age of Empire-achtige spelletjes zouden zouden voor het onderwijs ontwikkeld dienen te worden.
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Docent, Bedenker Van Diverse Websites Voor Het Onderwijs
E-mail	pols@chello.nl
Website	www.spelletjesplein.nl www.spelletjesplein.nl

Koldenhof, Gibby

Naam	Gibby Koldenhof
Organisatie	Hogeschool van Utrecht
Beschrijving	Docent Game technology, Leider game minor HvU, in het verleden game programmeur.
Ervaring	Zeer breed. Simulaties op UU, games zowel programmeren als lesgeven rond techniek achter games.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Graphics, Games
Rol(len)	Docent, ICTer, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	gibby.koldenhof@hvu.nl
Website	

Koolhoven, Wim

Naam	Wim Koolhoven
Organisatie	ITC
Beschrijving	<p>Op het ITC worden modellen en simulaties veel gebruikt in onderzoek en onderwijs. Relatief simpele modellen kan men zelf bouwen, bv. met ENVI/IDL of het door ons ontwikkelde ILWIS.</p> <p>Ingewikkelder modellen worden door ons ontwikkeld samen met de betrokken docent/wetenschapper. Tegenwoordig ontwikkelen we in Java en wordt zoveel mogelijk gebruik gemaakt van beschikbare Open Source Software.</p>
Ervaring	ILWIS
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	GIS en Remote Sensing
Rol(len)	Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	koolhoven@itc.nl

Website www.itc.nl

Kral, Marijke

Naam Marijke Kral

Organisatie Faculteit Educatie Hogeschool van Arnhem en Nijmegen

Beschrijving Lector Leren met ICT bij de Faculteit Educatie van de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen. Onderwijskundige. Als sinds 1995 bezig op terrein van ICT en Onderwijs. O.a. als onderzoeker bij het ITS Nijmegen en als adviseur bij BVEnet. Focus vooral op mogelijkheden van ICT ter ondersteuning van competentiegericht, sociaal-constructivistisch leren. Simulaties en games passen daar prima in, want kunnen bijdragen aan betekenisvol, actief, authentiek en samenwerkend leren.

Ervaring Nauwelijks echte ervaring, want niet in rol van onderwijsgevende. Als onderzoeker en vanuit betrokkenheid bij projecten wel allerhande voorbeelden gezien, goede bijv. in hoek facilitaire dienstverlening

Onderwijstype(n) Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen

Vakgebied -

Rol(len) Onderwijskundige, Lector Leren Met Ict

E-mail marijke.kral@han.nl

Website www.han.nl

Kuitenbrouwer, Klaas

Naam Klaas Kuitenbrouwer

Organisatie

Beschrijving

Ervaring

Onderwijstype(n)

Vakgebied -

Rol(len)

E-mail klaas@mediamatic.net

Website www.mediamatic.net

Kwinten, Wil

Naam Wil Kwinten

Organisatie avans hogeschool

Beschrijving Met Frank Dijkstra initiatiefnemer om dit onderwerp aan te kaarten bij Surf.

Ervaring Belangstelling voor onderwijskundige aspecten.

Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen

Vakgebied onderwijskunde

Rol(len) Onderwijskundige, ICTer

E-mail wkwinten@avans.nl

Website

Laar, Bart van de

Naam Bart van de Laar

Organisatie

Beschrijving Ik ben hoofd van het Servicecentrum Onderwijsontwikkeling van de faculteit der Wiskunde en Natuurwetenschappen van de RUG; zo ben ik projectmanager van verschillende grote onderwijsvernieuwingsprojecten, waaronder enkele Surf-projecten op het gebied van gaming: Gristos ('Apothekersgame'), en TeXas (platform voor informeel leren) - in aanvraag.

Ervaring in ontwikkeling

Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	beta/techniek
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	b.j.van.de.laar@rug.nl
Website	

Langelaar, Walter

Naam	Walter Langelaar
Organisatie	lowstandart
Beschrijving	<p>Ik ben werkzaam als beeldend kunstenaar in het vakgebied mediakunst. In mijn werk maak ik gebruik van game-engines om simulaties te bouwen waarmee ik mijn publiek confronteer. Ik bouw virtuele ruimtes die de fysieke omgeving van de beschouwer verbeelden, gebruik makend van de karakteristieke eigenschappen van 'first person' videogames.</p> <p>Mijn werk heeft vaak de vorm van een installatie waarin het publiek zich fysiek en virtueel kan begeven, middels controllers, sensoren en videobeams. Tevens werk ik met game-servers om het werk toegankelijk te maken via Internet.</p>
Ervaring	<p>game-engines: Quake III Arena, Halflife, Halflife2, The Nebula Device (open source)</p> <p>modelling software: 3dsMAX, SoftimageXSI, Blender, GTKRadiant, Gmax, Milkshape3D</p>
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs, Specifiek Kunstonderwijs
Vakgebied	mediakunst
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Beeldend Kunstenaar, Workshopdocent, Modeller
E-mail	walter@lowstandart.net

Website www.lowstandart.net

Langewis, Elly

Naam **Elly Langewis**

Organisatie CPIO Biologie Universiteit
Utrecht/ICLON Universiteit Leiden

Beschrijving Coursewareontwikkeling sinds 1985
Gestart met TAIGA (DOS)
Ervaring met Authorware, Director,
Adobe en Photoshop
Enkele van de gemaakte programma's
hebben een simulatie- karakter:
studenten krijgen een te onderzoeken
situatie en moeten middels een aantal
proefjes erachter komen hoe de vork
inn de steel zit.

Ervaring Endolab: studenten krijgen een aantal
ratten die met een bepaald (1 uit 13
mogelijkheden) hormoon is
behandeld, plus een beperkt budget.
Ze kunnen proefjes doen (kost geld)
en zodoende erachter komen welke
van de 13 hormonen is gebruikt.
'Slimme' studenten houden (virtueel)
geld over.
Selectie en Drift: studenten krijgen
het gegeven dat stekelbaarsjes in een
bepaald gebied niet rood maar zwart
worden in de paartijd. Door middel
van het opstellen van hypothesen en
doen van onderzoeken moeten ze
uitvinden hoe dat komt.

Onderwijstype(n) Voortgezet Onderwijs, Hoger
Onderwijs

Vakgebied Nadruk op Biologie, niet uitsluitend

Rol(len) Ontwikkelaar Leermateriaal

E-mail e.a.langewis@bio.uu.nl

Website www.bio.uu.nl/~cpio

Laning, Tim

Naam **Tim Laning**

Organisatie	Noordelijke Hogeschool Leeuwarden, Grendel Games
Beschrijving	Oprichter grendel games. werkt nu aan twee xbox titels, bouwt daarnaast virtual reality simulaties voor vr gigant Kongsberg Maritime te Noorwegen (onderdeel van Lockheed).
Ervaring	van rts, fps, tot maritieme trainingen
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	gamedesign, 3d en animatie
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	t.laning@tech.nhl.nl
Website	www.grendel-games.com

Leek, John

Naam	John Leek
Organisatie	Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid
Beschrijving	ontwikkeling van web-expositie over games en de betekenis van games in de context van beeldcultuur.
Ervaring	vanuit research is er een behoorlijk beeld van de belangrijke ontwikkelingen en belangrijkste games / simulaties op gebied vann marketing, educatie, training, vrije tijd etc.
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs
Vakgebied	media-educatie, onderwijskunde, communicatie
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	jleek@beeldengeluid.nl
Website	www.beeldengeluid.nl

Leemkuil, Henny

Naam	Henny Leemkuil
Organisatie	Universiteit Twente
Beschrijving	Betrokken bij een door de EU gesponsord project waarin een collaboratief Internet gebaseerd simulatiespel is ontwikkeld op het gebied van kennismanagement. Daarna onderzoek uitgevoerd naar de effectiviteit van bepaalde vormen van ondersteuning binnen het spel.
Ervaring	KM Quest
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Kennismanagement
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	h.h.leemkuil@utwente.nl
Website	users.edte.utwente.nl/leemkuil/

Leeuwe, Marcel de

Naam	Marcel de Leeuwe
Organisatie	Stoas Intermedia
Beschrijving	Vanuit Stoas paar simpele game based learning producten gemaakt voor het bedrijfsleven. Verder bezig met ontwikkeling van modellen om snel GBL producten te maken.
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Bedrijfstrainingen
Vakgebied	-
Rol(len)	Onderwijskundige, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	mlu@stoas.nl
Website	

Lier, Nico van

Naam	Nico van Lier
Organisatie	audiovisueel centrum VU/VUmc
Beschrijving	hoofd afdeling mediaproductie, projectleider multimediaprojecten, geïnteresseerd in ontwikkelingen en toepassingen op gebied van gaming en simulaties
Ervaring	nvt
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	(audiovisuele) communicatie
Rol(len)	Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	n.van_lier@dienst.vu.nl
Website	www.avc.vu.nl

Looij, Jordy

Naam	Jordy Looij
Organisatie	NHTV Breda
Beschrijving	Recent aangetrokken door de NHTV om reguliere computergames te testen voor relevantie ten aanzien van de specifieke vakgebieden. Het proces zit in de beginfase en tot nu toe is slechts met een game een workshop gehouden. Er zijn vele vervolgplannen, maar deze moeten nog een exacte vorm krijgen.
Ervaring	Sim City is gebruikt als onderwijsmiddel voor een introductie "politiek en beleid in een stad" Deze workshop bedroeg in totaal 4 dagen en de eerste resultaten en reacties van studenten zijn zeer positief te noemen.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Verkeerskunde, ruimtelijke ordening en logistiek
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal

E-mail looij.j@nhtv.nl

Website

Los, Gert-Jan

Naam **Gert-Jan Los**

Organisatie VU Amsterdam

Beschrijving Niet specifiek, wel in zijn
algemeenheid ICT en Onderwijs.
Simulaties kom ik geregeld tegen, en
ik weet dat een managementgame
wordt gebruikt in de faculteit FEWEB

Ervaring Kennen en doorverwijzen is iets
anders dan er ervaring mee hebben.

Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs

Vakgebied -

Rol(len) Onderwijskundige

E-mail G.los@ond.vu.nl

Website

Maessen, Frank

Naam **Frank Maessen**

Organisatie Hogeschool Domstad

Beschrijving Ik ben coördinator van het Centrum
voor ict-e. Er is wel interesse in de
onderwerp, maar nog geen enkele
ervaring.

Ervaring geen

Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs

Vakgebied ICT

Rol(len) ICTer, Coördinator/Manager

E-mail f.maessen@domstad.nl

Website www.domstad.nl

Maastricht, Jeroen van

Naam	Jeroen van Maastricht
Organisatie	Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
Beschrijving	<p>Jeroen is hoofd van de Utrecht School of Art & Technology van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Vanuit die hoedanigheid onder andere verantwoordelijk voor de opleiding (Bachelor of Art & Technology) Game Design & Development.</p> <p>Daarnaast is hij als docent betrokken bij</p> <p>de Masteropleiding European Media Master of Arts in Game Design & Development (HKU) en de master Serious Games aan de Professional School of the Arts Utrecht (Samenwerking HKU-UU).</p> <p>Expertise gebieden: Serious games, Game industrie & creatieve industrie, Game design research.</p>
Ervaring	De HKU ontwikkelde (serious) games voor onder andere de NS, stichting Bartimeus, Fairfood, de RVU en de de VPRO.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Game design, -development, -industrie
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	www.hku.nl

Mayer, Igor

Naam	Igor Mayer
Organisatie	Technische Universiteit Delft, faculteit Techniek, bestuur en Ma
Beschrijving	<p>Ik ontwikkel spelsimulaties op maat voor (eigen) onderwijs (bestuurskunde) en voor beleidsondersteuning externe klanten; Geef les in game design; Onderzoek</p>

	naar en door middel van spelsimulaties; directeur Delft Rotterdam Centre for Process Management en Simulatie; bestuurslid Saganet;
Ervaring	Ventum on line / Sieberdam / diverse policy exercises / kleinere spellen Dennis Meadows, Booth Sweeney / Thiagi / bordspellen / computerspellen / etc.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Bestuurskunde
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	i.s.mayer@tbm.tudelft.nl
Website	www.cps.tbm.tudelft.nl; www.tbm.tudelft.nl

Meijer, Sebastiaan

Naam	Sebastiaan Meijer
Organisatie	Wageningen Universiteit
Beschrijving	Doet als AIO onderzoek naar vertrouwen en reputatie in handelsnetwerken met behulp van spelsimulaties.
Ervaring	Meerdere eigen spellen.
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Institutionele economie, ketenaspecten.
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Onderzoeker
E-mail	sebastiaan.meijer@wur.nl
Website	www.chaingame.org

Meulen, Niels ter

Naam	Niels ter Meulen
-------------	-------------------------

Organisatie	Kennisnet
Beschrijving	Projectleider Educatieve Gaming
Ervaring	<p>Het project Gaming is een gezamenlijk initiatief van SURFnet en Kennisnet, dé internetorganisaties voor onderwijs en onderzoek in Nederland. In 2003 is besloten om het project Gaming binnen het programma van het samenwerkingsverband SURFnet/Kennisnet op te nemen.</p> <p>De gedachte achter het project is dat door de beschikbaarheid van snelle netwerken en krachtige werkstations het gebruik van computerspelen voor het onderwijs binnen handbereik komen. Geconstateerd is dat het bij de leraren en docenten ontbreekt aan de benodigde kennis, ervaring en middelen om games effectief in het onderwijs in te zetten. Binnen het project wordt daarom onderzoek gedaan naar de toepasbaarheid en het aanbieden van computerspelen in het onderwijs. Ook wordt er aandacht besteed aan het ontwikkelen van bruikbare concepten voor het onderwijs.</p> <p>Doel van het project is het stimuleren van computerspelen in het onderwijs, door middel van onderzoek, voorlichting, debat en proefprojecten. Nevendoelstelling is het positioneren van computerspelen als potentieel alternatief leermiddel.</p> <p>Het project Gaming is op te delen naar een viertal hoofdactiviteiten, te weten:</p> <p>Een community</p> <p>Pilot in het lager onderwijs</p> <p>Het uitvoeren van een pilot in het aanbieden en uitzetten van educatieve computerspelen bij een beperkt aantal voorbeeldscholen in het lager onderwijs (PO, VO, BVE).</p> <p>Pilot in het hoger onderwijs</p> <p>Het ondersteunen en begeleiden van game initiatieven in het hoger onderwijs.</p>

	De wedstrijd
	Het organiseren van een wedstrijd waarbij leerlingen zelf de mogelijkheid krijgen om een educatief computerspel te ontwikkelen.
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Projectleider Educatieve Gaming
E-mail	n.termeulen@kennisnet.org
Website	gaming.kennisnet.nl

Min, Rik

Naam	Rik Min
Organisatie	Centrum voor telematica en informatietechnologie; Universiteit
Beschrijving	Wetenschappelijk medewerker, onderzoeker, ontwikkelaar van prototypes van leeromgevingen gebaseerd op simulatie(s) met web- en animatietechnologie.
Ervaring	Geen specifieke ervaring met specifieke games, behalve een economisch policy game, maar m.n. simulaties voor educatieve doeleinden, zoals simulaties uit de biologie, fysiologie, economie, techniek, chemie, procesindustrie, etc.
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs
Vakgebied	simulatie en multimedia specialist
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Uitgever, Onderzoeker
E-mail	F.B.M.Min@edte.utwente.nl
Website	www.min.wolweb.nl

Mulder, Albert

Naam	Albert Mulder
Organisatie	
Beschrijving	Psycholoog, assessor, trainer, maritieme simulatoren (brug, machinekamer, telecommunicatie, crisismanagement).
Ervaring	Navigatie, aansturing machinekamer, bridge resource management, crisismanagement in de scheepvaart.
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	psychologie, trainer
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	amulder@novacollege.nl
Website	

Muns, Ton

Naam	Ton Muns
Organisatie	Espelon
Beschrijving	Persoonlijk denk ik dat authentiek leren door G/S de belangrijkste bijdrage is die ICT aan het onderwijs kan leveren. Ik heb een aantal games (doen) ontwikkelen.
Ervaring	Beer Game, Bikes game, Victoriebank, Innobus, SCM voor FMSG, De Competente Ondernemer, Skaibox etc
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	muns@espelon.nl
Website	www.espelon.nl

Nieborg, David

Naam	David Nieborg
Organisatie	Universiteit Utrecht
Beschrijving	Mijn onderzoek richt zich op het gebruik van COTS games, met name militaire online First Person Shooter PC-Games, die zowel door gamers als door het leger gebruikt worden. Het gebruik van deze games voor marketing, educatie en propaganda-doeleinden hebben dan voornamelijk mijn aandacht. Het grootste deel van mijn onderzoek gaat over het spel America's Army.
Ervaring	- America's Army - Counter-Strike En vele andere First Person Shooter games.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Nieuwe Media & Digitale Cultuur
Rol(len)	Docent, Onderzoeker
E-mail	david.nieborg@let.uu.nl
Website	www.gamespace.nl

Nieweg, Michael

Naam	Michael Nieweg
Organisatie	Hogeschool van Amsterdam
Beschrijving	Onderwijskundige, belangstellend naar de didactische mogelijkheden van gaming en simulaties en de indbeddingen in het onderwijs - niet zozeer in de techniek
Ervaring	alleen diverse e-games en e-sims gezien/gepresenteerd gekregen.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	nvt
Rol(len)	Onderwijskundig Adviseur
E-mail	m.r.nieweg@hva.nl

Website

Nijman, Ger

Naam	Ger Nijman
Organisatie	Hogeschool van Amsterdam
Beschrijving	Fascinatie: tijd. Missie: milieu, en dan vooral door stipter OV en door wachttijdanalyse waardoor processen slower en stipter kunnen. Inzicht: leven is stochastisch en chaotisch, dus via simulaties beslis je beter. Ervaring: games als communicatie"tool", geofictie ("75", Initië) als musische achtergrond, de pret van het modellen bouwen. Nu: opbouw simulatie- en gamesminor HBO.
Ervaring	Future Game Virgiel Delft (1968); games over verkeer en milieu (1983/93) voor HBO-studenten; simulatie van OV-lijnen (1977/83 en 1998); simulatie van ziekenhuislogistiek (2002/3); game als communicatie"tool" voor Rijkswaterstaat (2004/5); klein game (2005) om het vak Logistiek te demonstreren voor havisten.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Mobiliteit, logistiek, innovatie
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	g.j.m.nijman@hva.nl
Website	

Nijveld, Berry

Naam	Berry Nijveld
Organisatie	Onderwijskundig Expertisecentrum Rotterdam
Beschrijving	afhankelijk van activiteiten binnen faculteiten Erasmus Universiteit. Op dit moment weinig betrokkenheid.

Ervaring

Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Onderwijskundige
E-mail	nijveld@oecr.nl
Website	www.oecr.nl

Noom, Maarten

Naam	Maarten Noom
Organisatie	HvA-HES Amsterdam
Beschrijving	Ik ben coördinator van het SAP-Kenniscentrum, dat onderwijs aanbiedt via virtuele bedrijven die door studenten worden gerund mbv SAP-software.
Ervaring	Deze bedrijfssimulatie (met SAP-software) staat wereldwijd in hoog aanzien. De medewerkers van het SAP-Kenniscentrum hebben hier jarenlang ervaring mee en hun 'Business Simulation'-workshops worden in diverse landen gehouden op verzoek van de betrokken universiteiten. In Nederland is het 'BedrijfsPracticum met SAP (BPS)' toonaangevend op het gebied van bedrijfssimulatie. Alle functies in het bedrijf worden door studenten bekleed en zij zijn zelf verantwoordelijk voor het runnen van de bedrijven.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	ICT en management
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	mjm.noom@hesasd.nl
Website	

Noortwijk, Kees van

Naam	Kees van Noortwijk
------	---------------------------

Organisatie	Erasmus Universiteit Rotterdam
Beschrijving	Hoofddocent Informatica en Recht, betrokken (geweest) bij diverse 'ICT in het onderwijs' projecten.
Ervaring	O.a. twee eigen groepsspelen op het gebied van rationeel beslissen: chicken game en prisoners dilemma.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Informatica en Recht, Recht en technologie
Rol(len)	Docent, ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	

Oude Egbrink, Jeroen

Naam	Jeroen Oude Egbrink
Organisatie	Politieacademie
Beschrijving	
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie
Vakgebied	-
Rol(len)	Onderwijskundige, ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	jeroen.oude.egbrink@webmail.politieacademie.nl
Website	

Oudejans, Tomas

Naam	Tomas Oudejans
Organisatie	UvT, Rechtenfaculteit
Beschrijving	minimaal, slechts zijdelings bij Sieberdan/Rocs
Ervaring	geen
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs

Vakgebied	auteursrecht
Rol(len)	Docent, ICTer, Coördinator/Manager
E-mail	oudejans@uvt.nl
Website	

Overmars, Mark

Naam	Mark Overmars
Organisatie	The Game Maker Company (ook Universiteit Utrecht)
Beschrijving	<p>Ik ontwikkel software (Game Maker) voor het maken van games, primair gericht op gebruik binnen het onderwijs en voor hobby. Dit pakket wordt op vele honderden scholen over de hele wereld gebruikt en ongeveer 100.000 keer per maand gedownload.</p> <p>Daarnaast ben ik hoogleraar Informatica aan de Universiteit Utrecht, geef daar onderwijs op het gebied van Game Design (zie www.upgear.nl) en leidt een onderzoeksgroep op het gebied van game technologie.</p>
Ervaring	Zeer vele, zowel wat betreft het spelen als het ontwikkelen ervan.
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs
Vakgebied	Informatica
Rol(len)	Docent, ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	company@gamemaker.nl
Website	www.gamemaker.nl

Pavloff, Nikola

Naam	Nikola Pavloff
Organisatie	Simenco
Beschrijving	12 jaar ervaring in het ontwikkelen en toepassen van simulaties voor

	onderwijs, overheid en bedrijfsleven. Overtuigd van de (educatieve) kracht van simulaties. En bevlogen om die kracht aan anderen kenbaar te maken.
Ervaring	Een heleboel: eGlobe, Aquality, eStrategy, InStore, Eurogame, Customer Loyalty Simulation, Duurzaam Ondernemengame, Production Management Game, Purchase Game, Marketing Game, Retail+, Unit Management Game, Simulatie Liberalisering Energiemarkt, Dienstverleningssimulatie, ITIL Game, Bouwprojectmanagement, Verzekeringssgame, etc., etc.
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	organisatieontwikkeling, bedrijfskunde, management
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Eigenaar Ontwikkelbedrijf
E-mail	npavloff@simenco.nl
Website	

Peek, Gert-Joost

Naam	Gert-Joost Peek
Organisatie	Real Estate & Housing, TU Delft
Beschrijving	Promovendus gebruik makend van participatieve methoden
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	vastgoedontwikkeling
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	g.j.peek@bk.tudelft.nl
Website	www.re-h.nl

Peters, Diny

Naam	Diny Peters
Organisatie	Ninox Consultancy bv
Beschrijving	als programmadirecteur RechtenOnline VSNU betrokken bij de ontwikkeling van ictproducten voor het universitair juridisch onderwijs
Ervaring	Rocs/sieberdam
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Coördinator/Manager, Projectleider Ict En Onderwijsprojecten
E-mail	dinypeters@hotmail.com
Website	

Peters, Vincent

Naam	Vincent Peters
Organisatie	Faculteit Managementwetenschappen Radboud Universiteit Nijmegen
Beschrijving	Universitair hoofddocenten Methoden van Onderzoek bij de Faculteit Managementwetenschappen aan de Radboud Universiteit Nijmegen. Sinds 12 jaar betrokken bij het ontwikkelen van spelsimulaties voor klanten; daarnaast een managementgame ontwikkeld voor gebruik in de eigen opleiding Bedrijfswetenschappen (Lumiere). Dit managementgame wordt nu al 9 jaar gebruikt in het tweede studiejaar en richt zich op verschillende aspecten van bedrijfsvoering (p&o, financiën, marketing, logistiek, operations). Voorzitter van Saganet, lid van het Steering Committee van ISAGA (International Simulation and Gaming Association). Publiceert over verschillende aspecten van (het gebruik van) spelsimulatie, zoals validiteit, veiligheid en

	evaluatie.
Ervaring	Lumiere Slogan Hexagon en diverse tailor made games
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Methoden van onderzoek (participatief onderzoek)
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	v.peters@fm.ru.nl
Website	

Piekartz, ronald von

Naam	ronald von Piekartz
Organisatie	
Beschrijving	
Ervaring	
Onderwijstype(n)	
Vakgebied	-
Rol(len)	
E-mail	piekartz@edith.nl
Website	expressievakken.nl

Plas, Wim van der

Naam	Wim van der Plas
Organisatie	Hogeschool van Utrecht (tevens bestuutslid ISEA, Inter-Society f
Beschrijving	Socioloog. Projectleider van diverse projecten Hogeschool van Utrecht, ihb voor de opleiding Mediatechnologie (Faculteit Natuur & Techniek). Project NetCodeGame is de ontwikkeling van een multi user team game ten behoeve van HBO

	informatica onderwijs. Ook betrokken bij de opzet van een Europees netwerk of excellence Game Based Education. Zie www.immi.nl/projectbureau/gbe (is echter enige tijd niet ge-update).
Ervaring	Ceebot (www.ceebot.nl) NCG team heeft inventarisatie gemaakt van 'code games'. (Artistieke) Projecten met Rotterdamse 360 graden havensimulator
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	kunst, populaire cultuur en de relatie daarvan met wetenschap en
Rol(len)	Projectleider
E-mail	wim.vanderplas@hvu.nl
Website	www.codegame.net

Ploeger, Erik

Naam	Erik Ploeger
Organisatie	Hogeschool Windesheim
Beschrijving	Vooraf online games en simulaties hebben mijn belangstelling. De ICT biedt nu deze mogelijkheden. Het gaat mij dan om het leereffect. Wat voegt het doen/ spelen van simulaties en games toe aan het leren van de studenten?
Ervaring	Simulatie SAP
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Informatica
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, ICTer
E-mail	e.ploeger@windesheim.nl
Website	

Purbojo, Rijanto

Naam	Rijanto Purbojo
Organisatie	
Beschrijving	Visueel ontwerper en business games ontwerper
Ervaring	www.kmquest.nl
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	-
Rol(len)	Onderwijskundige, ICTer, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	r.purbojo@edte.utwente.nl
Website	

Rapmund, Rob

Naam	Rob Rapmund
Organisatie	Twynstra Gudde Adviseurs en Managers
Beschrijving	<p>Ik ben bestuursadviseur op het terrein van strategie en beleid in de publieke sector. Als senior partner van Twynstra Gudde voer ik voorts de supervisie over een aantal onderzoeks- en adviesopdrachten in de onderwijssector en de gemeentelijke overheid.</p> <p>Ik ben mede-oprichter en voorzitter van de partneradviesraad van het spellencentrum van Twynstra Gudde en op het moment verantwoordelijk voor de ontwikkeling van een spelsimulatie voor het MBO.</p>
Ervaring	<p>o.a.</p> <p>They shoot horses don't they?</p> <p>Hexagon</p> <p>Starpower</p> <p>Slogans</p> <p>BafaBafa</p>

	Advantig
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Bestuursadviseur
E-mail	rra@tg.nl
Website	www.tg.nl

Rexwinkel, Roel

Naam	Roel Rexwinkel
Organisatie	SURFnet
Beschrijving	
Ervaring	
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	-
Rol(len)	Coördinator/Manager, Projectleider/programmamanager
E-mail	roel.rexwinkel@surfnet.nl
Website	

Roos, Marc de

Naam	Marc de Roos
Organisatie	Twynstra Gudde
Beschrijving	Als organisatie adviseur betrokken bij het ontwikkelen en inzetten van diverse typen spelsimulaties voor organisatie ontwikkeling en verandering
Ervaring	Ontwerpen en inzetten van: Maatwerk spelsimulatie

	Thematische spelsimulaties Praktijksimulaties/policy games
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Adviseur
E-mail	mrx@tg.nl
Website	www.twynstragudde.nl

Rotteveel, Pieter

Naam	Pieter Rotteveel
Organisatie	Hogeschool van Amsterdam
Beschrijving	Binnen de HvA betrokken bij het ontwikkelen en gebruiken van games in het onderwijs
Ervaring	geen
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Docent, ICTer, Coördinator/Manager
E-mail	p.rotteveel@hva.nl
Website	

Saaman, Erik

Naam	Erik Saaman
Organisatie	SURFnet
Beschrijving	In ben van huis uit informaticus. Sinds 1999 ben ik als softwareontwerper en projectleider betrokken bij het ontwikkelen van Internetapplicaties, in het bijzonder voor e-learning. Eerst bij de Rijksuniversiteit Groningen en vanaf 2004 bij SURFnet. Vanuit SURFnet ben ik projectleider voor het SURFnet/Kennisnet-project Gaming en Simulatie. Dit project heeft tot doel het stimuleren van educatieve toepassingen van games en simulaties.

Ervaring

Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	ICTer, Coördinator/Manager
E-mail	erik.saaman@surfnet.nl
Website	www.surfnet.nl

Sanders, Ad

Naam	Ad Sanders
Organisatie	Hogeschool van Arnhem en Nijmegen
Beschrijving	geen directe betrokkenheid, wel belangstellend volgend
Ervaring	bierspel, wereldmodellen van Forrester (club van rome), simcity
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	automatisering
Rol(len)	ICTer, Coördinator/Manager
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	

Schaick Zillesen, Pieter van

Naam	Pieter van Schaick Zillesen
Organisatie	Stichting Business Center van het Van Hall Instituut
Beschrijving	<p>Mijn interesse voor simulatie werd gewekt toen ik als onderdeel van mijn werkzaamheden als praktikumdocent in 1984 een eerste applicatie maakte.</p> <p>Daarna heb ik in de periode van 1986-1990 een promotie-onderzoek op het gebied van de ontwikkeling van educatieve computersimulaties bij de faculteit Toegepaste Onderwijskunde van de Universiteit Twente afgerond.</p> <p>Na afloop hiervan heb ik de hier opgedane kennis en ervaring op verschillende plaatsen</p>

- in de praktijk gebracht, eerst bij het ECC (thans onderdeel van Accenture), daarna bij de WAU en als laatste bij het Van Hall Instituut.
- Ervaring**
- 2005 programma REMOTE, een simulatie van een laboratorium-opstelling waarin een rat verdoofd wordt, voor de training van veterinairen
 - 2004 serie van 8 web-based computersimulatie-programma's voor onderwijs in de populatiedynamica
 - 2002 Simulatie van het kwaliteitsverloop van Rondvis gedurende de keten van visser tot consument.
 - 2000 Simulatie van het kwaliteitsverloop van Garnalen gedurende de keten van visser tot consument.
 - 2000 Farm Explorer Een simulatie van Akkerbouw bedrijven. Wordt gebruikt binnen WAU en HAO.
 - 1999. Websim. Twee web - based educatieve simulaties. De simulaties geven inzicht in de kringlopen binnen een agrarisch bedrijf.
 - 1999. weed Ecology. Een educatieve simulatie van de groei en bestrijding van onkruid op akkerbouwbedrijven.
 - 1998 Power. Een stochastische simulatie met het doel studenten Framacologie te leren het aantal benodigde proefdieren op verantwoorde wijze in te schatten
 - 1997 LAKE. Educatieve simulatie van een aquatisch ecosysteem; een meer met bijbehorend afwateringsgebied.
 - 1996. MOZOLAND. Een serie van vier educatieve simulaties van bedrijfsmilieuzorg in de landbouw. Er zijn afzonderlijke pakketten voor de Melkveehouderij, de Akkerbouw, de Glastuinbouw en de Varkenshouderij
 - 1995. WAZUSIM. Educatieve simulatie van een afvalwaterzuiveringsinstallatie.
 - 1994 MIZOSYS Serie simulaties voor het leren ontwerpen en evalueren van bedrijfs - milieuzorg systemen.
 - 1993 BORING Nabootsing van een situatie van bodemverontreiniging waarbij de student sanerings-onderzoek moet uitvoeren

1992 Bioreaktor Educatieve simulatie van een bioreactor.

1992 Vries Educatieve simulatie van het invriezen van levensmiddelen

1991 Tempe Educatieve simulatie van de fermentatie van Tempe

1986-1990 Een serie van 23 educatieve simulaties, gebruikt voor mijn promotie-onderzoek onderzoek.

1984 Competitie. Een simulatie van de groei van micro-organismen

Mijn betrokkenheid bij deze producten varieerde. Bij de meeste van deze producten heb ik het projectmanagement gedaan. In ongeveer de helft van de gevallen heb ik daarnaast ook een belangrijk deel van het ontwikkelwerk gedaan.

Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs
Vakgebied	alle beta-vakken
Rol(len)	Onderwijskundige, ICTer, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Adviseur
E-mail	pg.vanschaickzillesen@pers.vhall.nl
Website	home.quicknet.nl/qn/prive/pgvanschaickzill

Schilden, Alex van der

Naam	Alex van der Schilden
Organisatie	bedrijfssimulaties.nl
Beschrijving	Betrokken bij de ontwikkeling van verschillende simulaties en onderwijsconcepten. Trainer met nadruk op "opleiden met behulp van simulaties"
Ervaring	- simulaties voor volwasseneducatie om herintreders opnieuw op te leiden voor de arbeidsmarkt. - managementsimulaties in het voorgezet en hoger onderwijs. - bedrijfstrainingen met behulp van simulaties

Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Training & opleiding
Rol(len)	Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	a.v.d.schilden@bedrijfssimulaties.nl
Website	www.bedrijfssimulaties.nl

Schoonhoven, Paul Jansen

Naam	Paul Jansen Schoonhoven
Organisatie	ROI
Beschrijving	Als docent/ trainer actief bij ontwikkelen van simulaties/ gaming voor beleidsmedewerkers in de publieke sector.
Ervaring	Implementation Challenge is een van de issues, gebaseerd op ideeën van Boston Institute. Werken ism Infomask aan blended learning programma "Beleid in actie".
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie
Vakgebied	Bestuurskunde
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	jansenschoonhoven@roi-opl.nl
Website	

Schouten, Joost

Naam	Joost Schouten
Organisatie	BitPress Educatie
Beschrijving	Uitgever en ontwikkelaar van diverse games en simulaties voor de educatieve sector en het bedrijfsleven.

Ervaring	Bizzkidz Management Competitie Bizzgames ITIL Game Exportcompetitie
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	-
Rol(len)	ICTer, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Uitgever
E-mail	schouten@bitpress.nl
Website	www.bitpresseducatie.nl

Schrijen, Hans

Naam	Hans Schrijen
Organisatie	Fontys - FFB Afdeling Onderwijs
Beschrijving	Ik ben geïnteresseerd in gaming en simulaties omdat het een extra dimensie kan toevoegen aan het onderwijs.
Ervaring	Geen
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Consultancy op ICTO
Rol(len)	Onderwijskundige
E-mail	H.Schrijen@fontys.nl
Website	

Sikkema, Albert

Naam	Albert Sikkema
Organisatie	Noordelijke Hogeschool Leeuwarden
Beschrijving	Hoofd afdeling Communication & Multimedia Design met ca. 500 studenten. De afdeling profileert zich op gebied van 3D visualisatie en interactie

(speerpunt).

Diverse projecten op gebied van games, simulaties en 3D, worden uitgevoerd, waarbij studenten vooral worden betrokken.

Ervaring	De afdeling heeft een unieke machinekamersimulator ontwikkeld met wereldwijde afzetmogelijkheden.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Multimedia
Rol(len)	ICTer, Coördinator/Manager
E-mail	sikkema@nhl.nl
Website	

Sloep, P.

Naam	P. Sloep
Organisatie	Open Universiteit/Fontys Hogescholen
Beschrijving	interesse in gebruik voor onderwijsdoeleinden; matige ervaring met zelf gamen
Ervaring	vroegere MUDs en MOOs; Mist, Riven, enz serie; zelf simulaties gemaakt met Stella ('World Modeling')
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	onderwijstechnologie
Rol(len)	Onderzoeker
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	pbsloep.nl

Smit, Tom

Naam	Tom Smit
Organisatie	Royal Haskoning
Beschrijving	Gaming wordt als tool ingezet bij veranderingsprocessen in NL en in het buitenland

Ervaring	Fish Game the Tragedy of the Commons
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Rechtswetenschappen en Bestuurskunde
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	t.smit@royalhaskoning.com
Website	www.royalhaskoning.com

Snijders, Pieter

Naam	Pieter Snijders
Organisatie	IJsfontein
Beschrijving	Ik ben aan de Design Academy Eindhoven afgestudeerd in 1999 met een cd-rom over interactieve taaltraining voor jonge kinderen. Via Kompagne (diverse toepassingen ter ondersteuning van mensen met een communicatiestoornis) ben ik sinds 2000 bij IJsfontein interactieve media als ontwerper werkzaam.
Ervaring	Diverse (educatieve) games, o.a.: Taalcd-roms voor het basisonderwijs (Malmberg), www.datbeware.nl (online lespakket over erfgoed), Aakwa in waterland (spel op cd-rom over watervervuiling), Interactief ontwerp voor de Supplychain Game (simulatie voor de TU Delft), Ventum (simulatie voor de TU Delft) en op dit moment werkzaam aan een wervingswebsite met spellen voor de faculteit Technische Bestuurskunde van de TU Delft.
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	van taal tot rekenen, van praktijkleer tot managementtraining
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Ontwerper, Animator, Illustrator

E-mail pieter@ijsfontein.nl
Website www.ijsfontein.nl

Spronck, Pieter

Naam Pieter Spronck
Organisatie Universiteit Maastricht
Beschrijving Onderzoek machine learning voor game AI.
Ervaring Role-playing games, RTS games, turn-based strategy games, FPS games, board games
Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied Kunstmatige intelligentie
Rol(len) Docent, ICTer, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Onderzoeker
E-mail Email-adres niet beschikbaar.
Website www.cs.unimaas.nl/p.spronck

Stikker, Marleen

Naam Marleen Stikker
Organisatie Waag Society
Beschrijving oprichter/directeur van Waag Society, medialab. Sinds 1997 ontwikkelt Waag Society educatieve games. o.a. Demi Dubbel, multiuser spel voor primair onderwijs, Teylers Adventure (adventure in een museum) en meest recent Frequentie 1550, een mobiel stadspel op het UMTS en GPS platform
In 1994 als oprichter van De Digitale Stad betrokken bij de eerste MOO, De metro, een multiuser Dunbgeaon and Draggon spel.
Ervaring Nadruk bij ontwikkelen ligt op sociale interactie, intrinsiek leerplezier, teamplay, samenwerkend leren.
Onderwijstype(n) Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs

Vakgebied	Nieuwe Media en ICT
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Expertisecentrum Voor Ict En Culturele Vakken (ocw)
E-mail	stikker@waag.org
Website	www.waag.org

Stoppelenburg, Annemieke

Naam	Annemieke Stoppelenburg
Organisatie	zelfstandig gevestigd adviseur; werken aan talenten
Beschrijving	begeleider en ontwikkelaar van maatwerk spelsimulaties ingezet in grootschalige verandertrajecten, strategievormingstrajecten e.d. Daarnaast vele publicaties over gaming en spelsimulaties
Ervaring	tientallen maatwerk spelsimulaties ontwikkeld voor opdrachtgevers in grootschalige verandertrajecten, vele gaming sessies begeleid, opleiding en training van begeleiders en ontwikkelaars van spelsimulaties
Onderwijstype(n)	Postdoctoraal Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Organisatieadviseur
E-mail	ast@knoware.nl
Website	

Stuijvenberg, Eveline van

Naam	Eveline van Stuijvenberg
Organisatie	Digital Playground
Beschrijving	Digital Playground is een jong multimedia bedrijf gericht op media- educatie voor jongeren in de leeftijd van 14 tot en met 19 jaar. Door middel van kunstconfrontatie, een

creatief proces en het volgen van een computerworkshop leren jongeren in een paar uur kijken naar hun omgeving en hun visie daarop verwoorden in een eigen digitaal product.

Het doel van Digital Playground is om jongeren op een leuke en aansprekende manier in aanraking te brengen met beeldcultuur en hen inzicht te geven in de rol en de werking van beelden. Het maken van eigen opnamen leert hen keuzes te maken, kritisch te zijn en op een andere manier te kijken naar beelden. Door hen vervolgens de (digitale) technieken waarmee die beelden worden gemaakt te laten ervaren, toepassen en begrijpen, leren ze hoe ze met beelden kunnen verleiden, manipuleren en beïnvloeden. De jongeren worden gemotiveerd om zelf te spelen met betekenissen en artistieke basisprincipes als vorm, kleur, compositie en ritme.

Ervaring	Digital Playground lanceert begin schooljaar 2005 - 2006 een educatieve website op het gebied van mediaeducatie. Leelringen van 14- 19 jaar, van alle onderwijs niveau's vinden hier uitleg over en spelletjes met media, mediaonderdelen, beeld en geluid.
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs
Vakgebied	Digitale workshops beeld en geluid
Rol(len)	Ontwikkelaar Leermateriaal, Medewerker Educatie
E-mail	info@digital-playground.nl
Website	www.digital-playground.nl

Tattersall, Colin

Naam	Colin Tattersall
Organisatie	
Beschrijving	

Ervaring

Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Informatica
Rol(len)	ICTer
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	

Thijssen, Menno

Naam	Menno Thijssen
Organisatie	Bedrijfssimulaties.nl
Beschrijving	<p>Student Rechten en Bedrijfskunde voor Financiële sector VU.</p> <p>Vervolgens studentbedrijf uniprojects: website voor studentvacatures.</p> <p>Docent Inholland Management accounting.</p> <p>Oprichter van managementgame-aanbieder Bedrijfssimulaties.nl en Yncamedia.</p>
Ervaring	<p>De laatste 5 jaren bezig geweest met het ontwikkelen van standaardsimulaties voor het onderwijs en daarnaast projectmanager geweest van simulaties bij diverse bedrijven.</p> <p>Bedrijfssimulaties.nl richt zich nu ook op grootschalige simulatiespellen in combinatie met televisieprogramma's en andere cross-mediale concepten. Onze markten zijn België, Duitsland en Nederland.</p> <p>Pers. ervaringen: ProSim advanced en classic, Energyboard, corporatiespel, Businessklas, Businessmaster, touroperatorgame, unisim, vumas, etc.</p>
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen, Televisie-educatie

Vakgebied management
Rol(len) Docent, Coördinator/Manager,
Ontwikkelaar Leermateriaal,
Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail m.thijssen@bedrijfssimulaties.nl
Website www.bedrijfssimulaties.nl

Tol, Pieter van

Naam Pieter van Tol
Organisatie Hanzehogeschool, team
OnderwijsSupport
Beschrijving trainer/adviseur HELO (Hanze
Elektronische LeerOmgeving)
Ervaring
Onderwijstype(n) Hoger Onderwijs
Vakgebied -
Rol(len) Ontwikkelaar Leermateriaal, Elo
E-mail p.van.tol@pl.hanze.nl
Website

Toorn, Christa van der

Naam Christa van der Toorn
Organisatie Stoas Intermedia
Beschrijving
Ervaring
Onderwijstype(n) Bedrijfstrainingen
Vakgebied -
Rol(len) Ontwikkelaar Leermateriaal,
Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail cto@stoas.nl
Website Stoas.intermedia.nl

Vermeulen, Jan

Naam	Jan Vermeulen
Organisatie	Hes A'dam (sinds kort HVA-Hes)
Beschrijving	Gebruiker/begeleider van management simulaties in propedeuse en hoofdfase van opleidingen CO, IBL en IBMS aan de Hes A'dam
Ervaring	Trade Company (prop.) Denimas (hoofdfase; 2e jaars) Global View (hoofdfase; 3e jaars)
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Bedrijfseconomie en marketing
Rol(len)	Docent
E-mail	veu@hesasd.nl
Website	

Vernooij, Fons

Naam	Fons Vernooij
Organisatie	Vrije Universiteit / Digitale Universiteit
Beschrijving	Sinds 10 jaar ontwikkel ik games op het gebied van marketing en financieel management. Oorspronkelijk als stand alone computertool, maar sinds kort in een internetversie. Voor die ontwikkeling ben ik projectleider van De Competente Ondernemer (www.de-competente-ondernemer.nl) en organiseer ik twee games waarvan er een gericht is op marketing en een op financiële verslaggeving.
Ervaring	Firtst Enterprise (financieel management game voor havo en vwo), Trade Company (idem voor het hoger onderwijs), Tel uit je Winst (nieuwe internetgame dat per 1 sept. 2005 beschikbaar komt), Bedrijf in Balans (eveneens nieuw per 1 september 2005).
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en

	Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Accounting
Rol(len)	Docent, Onderwijskundige, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	fvernooij@feweb.vu.nl
Website	www.fons-vernooij.nl

Versnel, Theo

Naam	Theo Versnel
Organisatie	DynaVision Management Consultancy
Beschrijving	Senior consultant in de sector management. Gebruik gaming en simulaties (nog) sporadisch waar het nodig is om betrokkenen inzicht te laten krijgen in het functioneren in een nieuwe omgeving, structuur of werkmethode.
Ervaring	Ervaringen in management waar het gaat om introductie van zelforganisatie en in de zorgsector bij instellingen die met marktwerking te maken krijgen.
Onderwijstype(n)	Profit/non-profit Management
Vakgebied	Management
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Begeleider
E-mail	Theo.Versnel@dynavision.nl
Website	www.dynavision.nl

Verwoerd, Edwin R.

Naam	Edwin R. Verwoerd
Organisatie	ThiemeMeulenhoff
Beschrijving	
Ervaring	

Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie
Vakgebied	Nieuwe Media en IT
Rol(len)	Senior Adviseur Onderwijs- En Uitgeeftechnologie
E-mail	e.verwoerd@thiememeulenhoff.nl
Website	www.thiememeulenhoff.nl

Veugen, Connie

Naam	Connie Veugen
Organisatie	Vrije Universiteit Amsterdam
Beschrijving	Doe onderzoek naar computergames m.n. over narrativiteit, affect en emoties. Geef college over het analyseren van computergames & hypermedia (kunnen ook educatieve games zijn of bestaande games die in een educatieve situatie gebruikt worden). En inter- en intramedialiteit tussen computergames en andere media. Begeleid scripties en onderzoek op het gebied van computergames. Meest recente scriptie ging over educatieve computergames o.h.g.v. kunst en cultuur
Ervaring	Mijn ervaring ligt m.n. op het gebied van adevnture games & role playing games van het prille begin (Adventure) tot heden. Van de andere speltypen probeer ik wel zo veel mogelijk op de hoogte te blijven van nieuwe ontwikkelingen m.n. ook de receptie van games.
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Letteren - Kunst en Cultuur
Rol(len)	Docent
E-mail	jil.veugen@let.vu.nl
Website	

Viaene, Nicole

Naam	Nicole Viaene
Organisatie	Impulscentrum Onderwijsvernieuwing KATHO
Beschrijving	
Ervaring	multimediale en interactieve cd- roms in de gezondheidszorg
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Psychologie, gezondheidszorg
Rol(len)	Onderwijskundige, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	nicole.viaene@katho.be
Website	www.impulscentrum.be

Vink, Leny -

Naam	Leny - Vink
Organisatie	Hogeschool van Utrecht
Beschrijving	projectleider Games and Simulations binnen de Faculteit Economie en Management
Ervaring	de competente ondernemer (DU) Maggy (Triqs) Brandmaps De Zwaan Enterprise netcodegame (HvU) Intopia
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	leny.vink@hvu.nl
Website	www.hvu.nl

Visscher, Audrey

Naam	Audrey Visscher
Organisatie	SURFdiensten
Beschrijving	Ik ben werkzaam als Unitmanager Licenties bij SURFdiensten. Ik volg de ontwikkelingen op het gebied van gaming en simulaties in het (hoger) onderwijs vanuit de vraag of er in het onderwijs behoefte is/komt aan licenties op dit gebied.
Ervaring	Nvt
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs
Vakgebied	-
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	visscher@surfdiensten.nl
Website	www.surfdiensten.nl

Vos, Gerrit

Naam	Gerrit Vos
Organisatie	Hanzehogeschool
Beschrijving	geïnteresseerd, maar nog niet actief betrokken
Ervaring	Mageur
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Organisatie Psychologie
Rol(len)	Docent
E-mail	g.vos@pl.hanze.nl
Website	

Weerepas, Marjon

Naam	Marjon Weerepas
Organisatie	Universiteit Maastricht
Beschrijving	

Ervaring

Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	belastingrecht
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	marjon.weerepas@belastr.unimaas.nl
Website	

Weide, Thierry van der

Naam	Thierry van der Weide
Organisatie	Advin
Beschrijving	geïnteresseerd
Ervaring	geen
Onderwijstype(n)	
Vakgebied	-
Rol(len)	Coördinator/Manager
E-mail	thierry.vanderweide@advn.nl
Website	www.advin.nl

Wennekes, Leon

Naam	Leon Wennekes
Organisatie	Wennekes Multimedia
Beschrijving	20 jaar multimediale ervaring met uiteenlopende projecten, vooral op gebied van leisure en education. VB: Escher museum, Pandadroom Efteling, Stripmuseum, Erfgoedcentrum Nieuwland
Ervaring	- Medeproducent van 'The infinite world of MC Escher' CD rom met spelletjes (1994). - Producent MC Escher VR game (2002) - Nu opstart 3D RPG 'Magics of MC Escher'. (2005)
Onderwijstype(n)	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs

Vakgebied	Diverse
Rol(len)	Docent, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Publieksattracties
E-mail	leon@wennekes-multimedia.nl
Website	www.wennekes-multimedia.nl

Wennekes, Sander

Naam	Sander Wennekes
Organisatie	Politieacademie
Beschrijving	Als beleidsmedewerker / Adviseur Leren&ICT betrokken bij initiatie en ontwikkeling van ICT leermiddelen en leeromgevingen binnen de Politie.
Ervaring	Binnen de Politieacademie hebben we de volgende producten ontwikkeld / laten ontwikkelen: * Digitale Stad Behrloo -> gesimuleerde stad *Rijsimulator -> simulator van politieauto in diverse situaties * LEXREX -> on-line Juridisch game *Backbone -> groepspel/quiz ondersteund door ICT *Fireproff ->Casebased leeromgeving mbt beslissing schietgedrag *FATS -> Schietsimulator *Diverse managementgames
Onderwijstype(n)	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen
Vakgebied	Politie, Recht
Rol(len)	Onderwijskundige, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Leermateriaal, Ontwikkelaar Games/Simulaties, Adviseur
E-mail	Email-adres niet beschikbaar.
Website	www.politieacademie.nl

Werksma, Maarten

Naam	Maarten Werksma
Organisatie	Twynstra Gudde
Beschrijving	Ik ben werkzaam als organisatieadviseur organisatieontwikkeling bij Twynstra Gudde en hou me daar veel bezig met het ontwikkelen en begeleiden van verschillende soorten spelsimulaties. We zetten regelmatig spelsimulaties als onderdeel van organisatieontwikkeling- en organisatieveranderingstrajecten
Ervaring	Hexagon Slogun Page diverse maatwerksimulaties diverde policy games
Onderwijstype(n)	Organisatieadviesbureau
Vakgebied	organisatieontwikkeling
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	mwm@tg.nl
Website	

Westelaken, Marleen van de

Naam	Marleen van de Westelaken
Organisatie	Radboud Universiteit Nijmegen
Beschrijving	Ik maak gebruik van games en simulatie in mijn onderwijs. Ik geef samen met Vincent Peters een cursus Spelsimulatie & Gaming aan de universiteit, waarin ook games worden ontwikkeld. Daarnaast gebruiken we games in projecten van de universiteit.
Ervaring	Fishbanks Hexagon Slogan Lumière (managementgame voor

	studenten bedrijfswetenschappen aan de Radboud Universiteit Nijmegen)
	Verschillende jolts van Thiagi
	Systeemspellen van Dennis Meadows
Onderwijstype(n)	Hoger Onderwijs
Vakgebied	Participatieve organisatieverandering
Rol(len)	Docent, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar Games/Simulaties
E-mail	m.vandewestelaken@fm.ru.nl
Website	

Westra, Eelke

Naam	Eelke Westra
Organisatie	Agrotechnolgy and Food Innovations
Beschrijving	ontwikkelen en uitvoeren van verschillende logistieke ketensimulaties m.b.t productkwaliteit
Ervaring	ervaring met Enterprise Dynamics van Incontrol
Onderwijstype(n)	
Vakgebied	Logistiek
Rol(len)	Ontwikkelaar Games/Simulaties, Onderzoeker
E-mail	eelke.westra@wur.nl
Website	www.vers.nl

Wien, Jan-Erik

Naam	Jan-Erik Wien
Organisatie	Alterra
Beschrijving	Als teamleider en projectleider betrokken bij ontwikkeling van interactieve tools voor simulatie en gaming met name in het domein van de ruimtelijke ordening en milieu. Tools:

NitroGenius (integraal stikstof)
MAPTALK (ruimtelijke ordening)
Splash (watermanagement en ruimte)
diverse interactieve simulatie-tools.

Ervaring

Onderwijstype(n) Voortgezet Onderwijs, Hoger
Onderwijs, Bedrijfstrainingen

Vakgebied milieu en ruimtelijke ordening

Rol(len) Coördinator/Manager, Ontwikkelaar
Games/Simulaties

E-mail jan-erik.wien@wur.nl

Website

Wit, Martin de

Naam Martin de Wit

Organisatie Stichting RechtenOnline

Beschrijving In het project Sieberdam/ROCS van de
stichting RechtenOnline ben ik
betrokken geraakt bij het ontwikkelen
van een interactieve kaart van de
virtuele stad Sieberdam.

De kaart, gemaakt in Flash, bevat
iconen van de objecten die zich in de
stad bevinden. Door op een icoon te
klikken worden de gegevens over dat
object zichtbaar. De kaart is
navigeerbaar en je kunt in en
uitzoomen.

Ervaring Sieberdam/ROCS

Onderwijstype(n)

Vakgebied Multimedia

Rol(len) ICTer, Programmeur, Vormgever

E-mail Email-adres niet beschikbaar.

Website www.bytesahead.nl

Wobben, Hester

Naam Hester Wobben

Organisatie	Stichting ontwikkelcentrum
Beschrijving	In vorige baan uitgever van educatieve software geweest. Van 1998-2003 werkzaam geweest binnen cd-rom land op het gebied van entertainment software.
Ervaring	Legio. Een paar voorbeelden: flightsims, the Sims, Age of Empire, diverse strategy games, etc
Onderwijstype(n)	Voortgezet Onderwijs
Vakgebied	projectmanagement
Rol(len)	Ontwikkelaar Leermateriaal
E-mail	h.wobben@ontwikkelcentrum.nl
Website	www.ontwikkelcentrum.nl

Wortman, Olga

Naam	Olga Wortman
Organisatie	
Beschrijving	Onderwijskundige bij ORO (Hogeschool van Amsterdam)
Ervaring	
Onderwijstype(n)	
Vakgebied	-
Rol(len)	
E-mail	o.h.z.wortman@hva.nl
Website	

Wylín, Bert

Naam	Bert Wylín
Organisatie	
Beschrijving	Doctoraal Onderzoeker aan de K.U.Leuven Campus Kortrijk, met als specifiek domein de invloed van interface en game-elementen in een computer-leeromgeving. Het onderzoek spitst zich toe op (maar is

	<p>niet gelimiteerd tot) taalleren.</p> <p>Oprichter en zaakvoerder van Telraam ...educatieve multimedia..., een spin-offbedrijf van de K.U.Leuven en jointventure met Point X Multimedia. Telraam is in Vlaanderen de voornaamste leverancier van educatieve software aan de educatieve uitgeverijen en levert programma's en diensten en oplossingen aan bedrijven en organisaties die computer- en netwerkkondersteunde opleiding aanbieden.</p>
Ervaring	<p>Zeer veel ervaring met het bouwen van educatieve games, van navigatie-elementen tot inhoudelijke games en simulaties. Een aantal voorbeelden:</p> <ul style="list-style-type: none">- MOSCA en MPO, interactieve (digitale video-gestuurde) simulaties uit de medische en paramedische sector (huisartsenpraktijk, kinesitherapie, orthopedagogie,...)- Vos en Haas cd-roms (Uitgeverij Lannoo): 2 cd-roms voor beginnende lezertjes vol educatieve spelletjes om het lezen aangenamer te maken en de leesvaardigheid te bevorderen,- OriënTO: verschillende spelletjes ter voorbereiding op (genderdoorbrekende) studie- en beroepskeuze,- Technologische Bouwstenen 1 en 2: verschillende spelletjes en simulaties over eenvoudige technologische principes,- een educatief spelletje (Shampoux, voor Qualiphar) over het leven van een luis (en hoe luizen te voorkomen of aan te pakken), <p>- ...</p>
Onderwijstype(n)	<p>Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen</p>
Vakgebied	<p>computer assisted (language) learning</p>
Rol(len)	<p>Docent, Onderwijskundige, ICTer, Coördinator/Manager, Ontwikkelaar</p>

Leermateriaal, Ontwikkelaar
Games/Simulaties

E-mail bert.wylin@telraam.be

Website www.telraam.be

5 Organisaties

Inleiding

De deelnemers beschreven 89 verschillende organisaties die zij relevant achten voor het terrein van educatieve computergames en -simulaties.

Een globale rubricering:

rubriek	omschrijving	aantal
vereniging	verenigingen, communities, non-profit website	27
instituut	alleen als er een relatie is aangegeven met gaming/simulation (andere zijn niet in de lijst opgenomen)	22
bedrijf	leveranciers van betaalde goederen en diensten	36
project	tijdelijke projecten, evenementen	4

52° North

Beschrijving Samenwerkingsverband om Open Source Software te ontwikkelen op het gebied van Spatial Data Infrastructures. Er komt (binnenkort) een werkgroep Education.

Website www.52north.org

Acone

Beschrijving Een academisch netwerk; een community; werkzaam als adviseur op gebied van leermiddelen, samenwerkend leren, etc.

Website www.acone.nl

ALT - research center on CALL

Beschrijving Onderzoekscentrum aan de K.U.Leuven waarbij ook aandacht is voor computergaming en het leerproces.

Website www.kulak.ac.be/alt

Alterra / WISL

Beschrijving	onderzoek in landelijkgebied. gebruik van simulatiemodellen
Website	www.alterra.nl

Apollo

Beschrijving	Wij zijn 10 simulatie en/of games aan het ontwikkelen. ik heb er drie besproken, Netchaingame, Practicum functieleer en Emissierechtenspel. Ik weet dat deze drie personen niet in de gelegenheid zijn om deze enquête in te vullen. Wellicht volgt vandaag nog informatie van de overige deelnemers.
Website	www.apolloplatform.nl/apollo/projecten/205

AW-Europe

Beschrijving	Ontwikkelaar van 3d-tools; werkt samen met Caligari.
Website	www.aw-europe.com/new/nl/

BECTA - British Educational Communications & Technologies Agency

Beschrijving	Becta is the Government's key partner in the strategic development and delivery of its information and communications technology (ICT) and e-learning strategy for the schools and the learning and skills sectors.
Website	www.becta.org.uk/index.cfm

Bedrijfssimulaties.nl

Beschrijving	Bedrijfssimulaties.nl/.be houdt zich bezig met het vervaardigen en organiseren van managementgames & managementsimulaties voor het bedrijfsleven en het onderwijs in Nederland en België.
---------------------	---

Website www.bedrijfssimulaties.nl

Bitpress Educatie

Beschrijving BitPress Educatie is gespecialiseerd in het ontwikkelen en uitgeven van webbased managementgames, simulaties en (zelf)assessments. Ruim 450 scholen en instellingen gebruiken inmiddels onze games en simulaties in hun onderwijsproces. Kenmerkend voor alle toepassingen zijn het intuïtieve interactie design, de speelse en competitieve werkvormen en de aandacht voor het grafisch design. Wij ontwikkelen onze producten samen met de onderwijsinstellingen, educatieve uitgeverijen en het bedrijfsleven, voor de volgende doeleinden:

- Educatie & training middels managementgames en simulaties,
- Leerlingenbegeleiding middels (zelf)assessments,
- Vormgeven competentiegericht onderwijs.

Website www.bitpresseducatie.nl

BIZMATCH

Beschrijving Ontwikkelaar van bedrijfseconomische simulaties.

Website www.bizmatch.nl

CINOP - Centrum voor Innovatie van Opleidingen

Beschrijving CINOP adviseert en ondersteunt ministeries, onderwijsinstellingen, branches en bedrijven bij het verbeteren en organiseren van leren en opleiden.

De organisatie is ISO 9001-gecertificeerd.

Website www.cinop.nl

CPS

Beschrijving	Center for Processmanagement and Simulation; samenwerkingsverband van TU Delft en Erasmus Universiteit rotterdam.
Website	www.cps.tudelft.nl

Digital Games for Online Learning - Community

Beschrijving	Here's a community where you can meet other educators and trainers who are interested in using games to enhance learning. It's a place to share ideas, experiences, resources and best practices. So, please come on in.
Website	www.webct.com/games

Digital Playground

Beschrijving	Jongeren leren in enkele uren te werken met multi mediale tools. Doel is te laten zien dat de pc ook gebruikt kan worden voor creatieve uitingen.
Website	www.digitalplayground.nl

Digital Port Rotterdam

Beschrijving	Initiatief van Gem Rotterdam en kamer van koophandel. Centrum waar nieuwe technologie kan worden gepresenteerd en waar allerhande groupdecision making activiteit en games plaats kunne vinden
Website	www.digitalport.nl/

Digitale Universiteit

Beschrijving	De Digitale Universiteit (DU) is een samenwerkingsverband van tien hogescholen en universiteiten. De DU
---------------------	---

richt zich op het realiseren van onderwijsvernieuwing en het toepassen van ICT bij de participerende instellingen met als focus de transformatie van opleidingen. Daaraan werkt de DU in een groot aantal projecten met als resultaat de ontwikkeling van digitale leermaterialen, tools en expertise.

Website www.du.nl

DiGRA - Digital Games Research Association

Beschrijving Digital Games Research Association (DiGRA) is a non-profit, international association of academics and practitioners whose work focuses on digital games and associated activities.

Website www.digra.org/

Edu-Actief Uitgeverij

Beschrijving actief in bve. zeer voortvarend. werkt ook met digitale verwerking van open vragen bij examens

Website

EPN - Platform voor de informatiesamenleving

Beschrijving EPN zet zich in voor het verbeteren van de kwaliteit van de samenleving met behulp van ict. Daarbij probeert EPN altijd een paar jaar vooruit te denken.

In 2004, met het tienjarig bestaan van de stichting, formuleerde een markant gezelschap op Slot Loevestein richtlijnen voor 2014. Deze richtlijnen staan opgetekend in de Loevestein Consensus.

In EPN zijn het bedrijfsleven, de politiek, het maatschappelijk middenveld, de wetenschap en de overheid vertegenwoordigd. De

stichting verricht onderzoek, publiceert, ondersteunt voorbeeldprojecten en initiatieven en organiseert bijeenkomsten over thema's rond ict, toekomst en samenleving.

Website www.epn.net

Espelon

Beschrijving Digitale Uitgeverij van en voor het HO. Veel materiaal is geschikt voor authentiek leren mbv realistische cases en simulaties. Het materiaal is klaar voor gebruik. Espelon zorgt voor uitlevering, expertise, onderhoud en doorontwikkeling van het materiaal.

Website www.espelon.nl

Foam

Beschrijving Een in Brussel gevestigd kunstenaarscollectief dat onderzoek doet naar de grenzen en bruggen tussen virtuele- en tastbare werelden.

Website f0.am

Freudenthal Instituut

Beschrijving Expertisecentrum reken- en wiskunde onderwijs

Website www.freudenthal.nl/

Game Programming University

Beschrijving Online cursussen in het ontwikkelen van games.

Website www.gameuniv.net/

Games to Teach Project

Beschrijving	The Games-to-Teach Project is a partnership between MIT and Microsoft to develop conceptual prototypes for the next generation of interactive educational entertainment.
Website	www.educationarcade.org/gtt/

Gaming - innovatief project van SURFnet en Kennisnet

Beschrijving	Onderwijsinstellingen hebben een groeiende behoefte aan het toepassen van games ter ondersteuning van het leerproces. De gedachte achter het project gaming is dat door de beschikbaarheid van snelle netwerken en krachtige werkstations het gebruik van computerspelen voor het onderwijs binnen handbereik komen. Geconstateerd is dat het bij de leraren en docenten ontbreekt aan de benodigde kennis, ervaring en middelen om games effectief in het onderwijs in te zetten. Binnen het project wordt daarom onderzoek gedaan naar de toepasbaarheid en het aanbieden van computerspelen in het onderwijs. Ook wordt er aandacht besteed aan het ontwikkelen van bruikbare concepten voor het onderwijs.
Website	gaming.kennisnet.nl

Graaf & Partners, C. van de

Beschrijving	Onderwijskundig bureau - ontwerp en ontwikkeling van games en simulaties voor educatie.
Website	www.cvdgraaf.nl

Grendel Games

Beschrijving	Onafhankelijke game developer uit Leeuwarden, werkt ook mee aan de
---------------------	--

voorgenoemde sim.

Website www.grendel-games.com

Hall insituut, van

Beschrijving Het Van Hall Instituut Business Center (BC) verzorgt onderzoek, advies en training op de expertiseterreinen Milieu, Landbouw, Groene Ruimte, Food & Business en ICT in het onderwijs bestemd voor het bedrijfsleven, de overheid en organisaties. Het BC heeft vijftig medewerkers in dienst.

Website www.vhall.nl/hoofd.htm

HKU

Beschrijving Hogeschool voor de kunsten Utrecht

Website

HKU - KMT

Beschrijving Deze dependance van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht [afdeling Kunst|Media|Technologie] doet zeer veel op het gebied van games.

Website

HKU: Games educatie & research

Beschrijving De HKU kent verschillende bachelor en masteropleidingen op het gebied van games. Binnen deze opleidingen worden samen met bedrijfsleven, NGO's, onderzoeksinstituten e.d. game research en ontwikkelprojecten uitgevoerd.

Website www.hku.nl/games/

Hootchie Cootchie Mediacollectief

Beschrijving	Maker van het spraakmakende Codex Kodanski. Een multimediale speurtocht door de stad van Rotterdam. Een compleet nieuwe manier om het culturele erfgoed onder de aandacht te brengen.
Website	www.codexkodanski.com

IGDA - International Game Developers Association

Beschrijving	The International Game Developers Association is a non-profit professional membership organization that advocates globally on issues related to digital game creation.
Website	www.igda.org

IKAT - Institute for Knowledge and Agent Technology

Beschrijving	Aan de Universiteit Maastricht wordt door het Instituut voor Kennis en Agent Technologie (IKAT) onderzoek gedaan naar de kunstmatige intelligentie in alle soorten computer games.
Website	www.cs.unimaas.nl

Illuster Producties

Beschrijving	il Luster Productions is home to some of the Netherlands' top animation talent. We are involved in both independent and commissioned films, with activities ranging from concept and consultancy to production and distribution. In all of our work, we aim to be a place where creativity and originality can flourish.
Website	www.illuster.nl

Infomask

Beschrijving	Infomask is leverancier van Electronic Educational and Informational Products & Services, dat wil zeggen: ontwikkelaar en producent van interactieve computer- en web-based trainingen, product- en bedrijfspresentaties. Deze producten leveren wij op cd-rom, Intranet en Internet.
Website	www.infomask.nl

Innovate Online

Beschrijving	Online tijdschrift met veel aandacht voor educatieve games.
Website	www.innovateonline.info

International Computer Games Association

Beschrijving	De International Computer Games Association publiceert het ICGA Journal, dat innovatief onderzoek naar de kunstmatige intelligentie in computerspelen beschrijft.
Website	www.cs.unimaas.nl/icga/

ISAGA - International Simulation and Gaming Association

Beschrijving	Internationale organisatie op het gebied van gaming en simulatie, al dan niet met computer, ten behoeve van communicatie, educatie en training, policy exercises.
Website	www.isaga.info

Kennisnet

Beschrijving	Stichting Kennisnet is dé internetorganisatie van en voor het Nederlandse onderwijs en stelt zich ten doel om de mogelijkheden van ICT voor het onderwijs maximaal te benutten. Kennisnet heeft daarmee
---------------------	---

een nadrukkelijk publieke opdracht.

Kennisnet faciliteert en stimuleert het online leren. Via de onderwijsportal www.kennisnet.nl kunnen organisaties hun onderwijs gerelateerde diensten aanbieden.

Met de diensten van Kennisnet wordt educatief webmateriaal geordend en transparant, veilig en op maat aan de gebruiker aangeboden.

Website www.kennisnet.nl

MCC Nederland

Beschrijving De deelnemers aan een management simulatie van MCC runnen een fictief bedrijf waarbij zij direct de consequenties ondervinden van bepaalde beslissingen die zij zelf hebben gemaakt. MCC maakt de leerprogramma's of trainingen volledig op maat.

Website www.mcc.nl

Mediamatic

Beschrijving Mediamatic Interactive Publishing is een ontwerp- en adviesbureau dat zich richt op oude en nieuwe media. Onderwijs instelling die veel cursusmateriaal ontwikkeld in relatie tot games en simulaties

Website www.mediamatic.nl/

Moving Ideas

Beschrijving The Electronic Policy Network; moving you to the progressive community;

Website www.movingideas.org/

Nationale Hogeschool Toerisme & Verkeer

Beschrijving	Reeds decennia actief in simulatie op het gebied van mobiliteit. Momenteel met Hogeschool van Amsterdam in samenwerkingsproject op gebied van professionele gaming op dit gebied.
Website	www.NHTV.nl (zoek naar André Gijsberts)

Open Universiteit

Beschrijving	heeft o.m. Psychodiagnost ontwikkeld
Website	

Opleiding Communication & Multimedia Design

Beschrijving	De Bachelor opleiding Communication & Multimediadesign (CROHO 36092) wordt onder verschillende benamingen door een zestal hogescholen in Nederland aangeboden. Deze opleidingen hebben toepassing van game technologie in educatieve toepassingen hoog in het vaandel. Studenten voeren vaak praktijkopdrachten uit voor de non-profit sector.
Website	www.cmd.tech.nhl.nl home.interactievemedia.hva.nl

PiPS:lab

Beschrijving	PiPS:lab is een collectief van jonge kunstenaars vanuit verschillende disciplines. Met de computer als mengpaneel en muziek, theater, film, tekst, fotografie en een flinke dosis humor als ingrediënten voldoet een project van PiPS:lab nooit aan de verwachtingen. Van absurd mediatheater tot interactieve installaties, PiPS:lab doet alles zelf. Eigen software, deels eigen
---------------------	--

hardware, eigen muziek, eigen verhalen, eigen spel en eigen beeld.

Website www.pipslab.nl

Playful

Beschrijving PLAYFUL: ARTGAMES
Playful is een twee-maandelijks terugkerend evenement dat telkens is opgebouwd uit een seminar in de ochtend, in de middag gevolgd door 'Playful the Game', waarbij gamers op het grote doek met en tegen elkaar strijden.

Website www.playful.nl

Ranj

Beschrijving Ontwikkelaar van Serious Games. Bedrijf dat veel educatieve software maakt. Veel daarvan is gratis beschikbaar. Actief sinds 1999.

Website www.ranj.nl

Rematch

Beschrijving Bedrijf dat sedert 20 jaar games en simulaties op bedrijfseconomisch gebied uitbrengt. Veel inzet is er om de games via een ASP (Application Service Provider) beschikbaar te maken.

Website www.rematch-il.nl/index.jsp

Rheinmetall Defence Electronics GmbH

Beschrijving Rheinmetall Defence Electronics GmbH, which represents the Defence Electronics division within the Rheinmetall DeTec group, is one of the world's leading names for defence electronics. At locations in Germany (locations) and Greece, the company develops and manufactures

highly advanced products comprising land and airborne systems, simulation and training systems, as well as technical publications and logistics engineering.

Website www.rheinmetall-detec.com

SAGANET - Simulation and Gaming Association - The Netherlands

Beschrijving SAGANET stelt zich ten doel "het bevorderen van het gebruik van spelsimulatie in alle sectoren van het maatschappelijk leven" en wil dat doel onder meer proberen te bereiken door "het ontwikkelen en uitdragen van kennis en vaardigheden op het gebied van spelsimulatie".

SAGANET organiseert iedere twee maanden een landelijk seminar over wisselende gaming/simulation thema's, waaronder spelsimulatie en onderwijs, computergames.

Website www.saganet.nl

Selectparks

Beschrijving Art Mods - The world's only online archive of Artistic Computer Game Modification.

Art Games - A collation of interesting games made by artists.

Exhibitions - Art exhibitions related to games and/or art modding.

Theory - Articles, conferences, websites addressing games and art modding from an academic perspective.

Political Games - Games addressing politics in overt and/or interesting ways.

Free Tools - Recommended free resources for game modders.

Engines - Reviews of Open Souce, Shareware and fully-commercial

game engines.

Tutorials - machinima tutorials,
introduction to opengl, your first
standalone engine, sound design for
games, etc coming soon.

Website www.selectparks.net

Serious Games Initiative

Beschrijving The Serious Games Initiative is focused on uses for games in exploring management and leadership challenges facing the public sector. Part of its overall charter is to help forge productive links between the electronic game industry and projects involving the use of games in education, training, health, and public policy.

Website www.seriousgames.org/

SIGCHI

Beschrijving ACM SIGCHI, the ACM's Special Interest Group on Computer-Human Interaction, brings together people working on the design, evaluation, implementation, and study of interactive computing systems for human use. ACM SIGCHI provides an international, interdisciplinary forum for the exchange of ideas about the field of human-computer interaction (HCI). ACM = Association for Computing Machinery.

Website www.sigchi.org/

SIGCHI.NL

Beschrijving SIGCHI is de Nederlandse vereniging voor Mens-Machine interactie (MMI). Dit vakgebied staat beter bekend als Human Computer Interaction (HCI). SIGCHI.NL is een "local chapter" van SIGCHI.

Website www.sigchi.nl

SIG-GLUE

Beschrijving Special Interest Group Game Based Learning for Universities and Life Long Learning

Website www.sig-glue.net/

Sofos Consultancy

Beschrijving Adviesbureau van Pieter van der Hijden voor organisatie en ICT met focus op e-learning, e-government, gaming/simulation en XML.

De activiteiten op het gebied van gaming/simulation zijn:

- * ontwerpen van spelsimulaties
- * ontwerpen van spelsimulatie-tool, m.n. Sieberdam/ROCS
- * bouwen van spelsimulaties (o.a. TacTec, E-Process, toepassingen van Sieberdam/ROCS, interactieve colleges)
- * toepassen van spelsimulatie (faciliteren van sessies)
- * workshops voor ontwikkelaars van spelsimulaties, m.n. Sieberdam/ROCS,
- * colleges modelling, simulation, gaming,
- * projectleiding invoeren spelsimulatie in onderwijs.

Website www.sofos.nl

Stichting Leerplan ontwikkeling (SLO)

Beschrijving SLO vertaalt onderwijs- en opleidingsbeleid en pedagogisch-didactische ontwikkelingen naar de dagelijkse praktijk in klaslokalen, voorlichtingscentra, kantoren, musea en op tientallen andere plekken waar het draait om de overdracht van

kennis en het vormgeven aan leerprocessen.

SLO werkt voor het onderwijs, het bedrijfsleven, de overheid en non-profitinstellingen in Nederland en (soms ver) daarbuiten. Overal waar behoefte is aan ondersteuning en advisering, is SLO actief. Daarbij ontstaat een inspirerende uitwisseling van ideeën en ervaringen. Want leren is leren en laten leren.

Website www.slo.nl

Stichting Rechtenonline

Beschrijving De stichting heeft ten doel het gebruik van en het ontwikkelen van informatie- en communicatietechnologie in het rechtswetenschappelijke onderwijs te bevorderen. Samenwerkingsverband juridische faculteiten Nederland met als doel onderhouden, distribueren en ontwikkelen van ict-mogelijkheden waaronder een simulatieomgeving. RechtenOnline vertegenwoordigt in Nederland het Amerikaanse CALI-project (Center for Computer-Assisted Legal Instruction) en geeft een veertigtal CALI-lesmodules uit. RechtenOnline is de eigenaar van de Sieberdam/ROCS e-learning suite voor asynchrone workflowgebaseerde groepsimulaties in de context van een virtuele stad.

Website rechtenonline.nl

Stichting SAP-UCC Nederland

Beschrijving De Stichting heeft als doel het onderwijs met ERP-software te bevorderen. Universiteiten en hogescholen die SAP bij hun onderwijs gebruiken, zijn aangesloten bij de Stichting SAP-

UCC.
Website www.sap-ucc.nl

SURF

Beschrijving SURF organiseert, als samenwerkingsorganisatie van het hoger onderwijs, regelmatig bijeenkomsten over (spel-)simulaties en nieuwe vormen van leren.

Website www.surf.nl

SURF edusite

Beschrijving De EduSite: nieuws, achtergrond en opinie over ict-ontwikkelingen in het (inter)nationale hoger onderwijs.

Website www.edusite.nl

SURF e-learning themasite

Beschrijving Op deze site vindt u praktijkvoorbeelden en achtergronden over e-learning en elektronische leeromgevingen in het hoger onderwijs. Deze site is er voor iedereen die onderwijsinnovatie met ICT in het hoger onderwijs tot stand wil brengen: coördinatoren, onderwijsmanagers en projectleiders, adviseurs, onderwijskundigen, docent- trainers, docent-ondersteuners, courseware ontwikkelaars, beleidsmakers, en docenten en studenten.

Website elearning.surf.nl

SURF Grassroots

Beschrijving SURF Grassroots 2005-2006 is een project van SURF waarin kleinschalige ICT-projecten (Grassroots) gesubsidieerd worden. In deze Grassroots zetten docenten ICT-middelen zo zinvol mogelijk in

om hun onderwijs te vernieuwen. De Grassroots worden ontwikkeld en uitgevoerd door docenten die weinig tot geen ervaring hebben (gehad) met de inzet van ICT in hun onderwijs. Een voorbeeld is het gebruik van een Elektronische Leeromgeving (ELO) bij het uitwerken van groepsopdrachten, of de inzet van multimedia in het onderwijs.

Website www.grassroots.nl

SURFnet

Beschrijving SURFnet is dé Internetorganisatie voor het hoger onderwijs. SURFnet verzorgt de supersnelle Internetverbindingen in het hoger onderwijs en biedt daarop een scala aan diensten aan. In samenwerking met Kennisnet voert SURFnet het project Gaming en Simulatie uit. Doel van dit project is het stimuleren van computerspelen en simulaties in het onderwijs, door middel van onderzoek, voorlichting, debat en proefprojecten.

Website www.surfnet.nl,
www.gaming.kennisnet.nl

Teachopolis - the virtual city for teachers

Beschrijving Our Arcade, also known as the Digital Games in Education web site, is a place to access resources, learn, and share conversations. Our aim is not to produce professional consumer games, but rather:

To identify software that allows almost any teacher to create his/her own custom games.

To show examples of digital games used in education.

To share tips and best practices.

Website www.teachopolis.org/index.html

TEEM - Teachers Evaluating Educational Multimedia

Beschrijving	Independent evaluator of software and hardware products in the educational field.
Website	www.teem.org.uk/

Telraam

Beschrijving	is een spin-off bedrijf van het Impulscentrum en ontwikkelt educatieve multimedia in Vlaanderen
Website	www.telraam.be

The Game Maker Company

Beschrijving	Ontwikkelt software voor het maken van (educatieve) games. Wordt veel in het onderwijs gebruikt, zowel middelbaar onderwijs als voortgezet onderwijs.
Website	www.gamemaker.nl

Trimm

Beschrijving	TriMM interactieve media is een full-service producent van CD-ROM en internetproducties. Opererend vanuit de binnenstad van Enschede bedient zij haar internationale klantenkring.
Website	www.trimm.nl/ts/

TU Delft

Beschrijving	Simulatie en gaming in een technische omgeving
Website	

TU Delft, faculteit Techniek, Beleid en Management

Beschrijving Ontwikkelaar van proces- en ketensimulaties

Website

Twitch Speed

Beschrijving Welcome to twitchspeed.com, the Digital Game-Based Learning Portal, bringing together professionals and information in the field of digital game-based learning

Website www.twitchspeed.com

TwynstraGudde

Beschrijving Adviesbureau dat veel games en simulaties ontwikkelt voor het bedrijfsleven

Website www.tg.nl

U&I

Beschrijving U&I Learning werd opgericht in 1994. Het bedrijf, met vestigingen in Gent (België) en Ede, is met ruim 50 medewerkers een van de grootste e-learning solution providers in het Nederlandse taalgebied. U&I Learning biedt oplossingen voor de vele vormen van digitale kennisoverdracht, waaronder leerinhoud, leertechnologie, digitale documentatie en ondersteunende diensten.

Website www.uni-learning.com

Ulrich Creative Simulations

Beschrijving Geleid door Markus Ulrich, ISAGA Lid, ontwikkelt zelf allerlei toepassingen op educatief gebied, waaronder digitalisatie commons game.

Website

Universiteit Twente, vakgroep Instructietechnologie

Beschrijving De afdeling Instructietechnologie richt zich in het bijzonder op kennis. Kennis is het vermogen van een individu om inputs in mentale processen om te zetten in outputs met een grotere waarde dan de inputs. Drie typen kennisintensieve processen zijn onderwerp van onderzoek: redeneren (het oplossen van problemen), beslissen (het identificeren en uitvoeren van geprefereerde acties) en leren en instrueren (het verhogen van de kennis competentie). Deze processen kunnen zowel individueel als collectief worden uitgevoerd. Leidend bij het onderzoek naar redeneren, beslissen, en leren en instructie zijn de cognitieve beperkingen en fouten bij het uitvoeren van de kennisintensieve processen, en de hulpmiddelen als aanvulling op de individuele en collectieve competentie en ondersteuning bij beperkingen.

Website www.gw.utwente.nl

Universiteit Utrecht

Beschrijving "Wij" aan de UU doen onderzoek naar de rol van Nieuwe Media & Digitale Cultuur en bieden diverse cursussen aan, aan Bachelor en Masterstudenten. De sectie Nieuwe Media & Digitale Cultuur binnen het Instituut Media & Re/Presentatie onderdeel van de faculteit Letteren wordt geleid door dr. Joost Raessens (Joost.Raessens@let.uu.nl).

Website <mailto:david.nieborg@let.uu.nl>

Universiteit Utrecht

Beschrijving	De afdeling Media en Re-Presentatie van de Universiteit Utrecht bestudeert niet alleen media en mediautingen, maar ontwikkelt deze ook.
Website	www.let.uu.nl/~Sonja.deLeeuw/personal/

University of Alberta GAMES Group

Beschrijving	De GAMES group van de University of Alberta, Edmonton, Canada, doet onderzoek naar kunstmatige intelligentie in alle soorten computer games.
Website	www.cs.ualberta.ca/~games/

UP-GEAR

Beschrijving	Utrecht Platform for Game education & Research. Samenwerking tussen de Universiteit Utrecht, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht en de hogeschool van Utrecht op het gebied van games educatie en research en de koppeling van gameonderzoek aan de ontwikkelpraktijk. Hierbij zijn ook o.a. de DIGRA en de IGDA betrokken.
Website	www.upgear.nl/

Waag Society

Beschrijving	Waag Society / maatschappij voor oude en nieuwe media is een kennisinstituut op het snijvlak van cultuur en technologie in relatie tot de maatschappij, het onderwijs, de overheid en het bedrijfsleven. Met haar kennis wil Waag Society een bijdrage leveren aan het ontwerp van de informatiemaatschappij. Daarbij laat ze zich niet sturen door de technologie, maar kijkt naar de mogelijkheden van mensen, hun creativiteit en hun cultuur. De
---------------------	--

wisselwerking tussen technologie en cultuur is voor Waag Society een drijvende kracht bij al haar werkzaamheden.

Website www.waag.org/waagsite/

Wageningen UR, leerstoelgroep Toegepaste Informatiekunde

Beschrijving De leerstoelgroep Toegepaste Informatiekunde heeft onder meer een cluster Modelleren en Simulatie. Doel van het onderzoek in dit cluster is het ontwikkelen van tools en methoden, het bouwen van modellen, het uitvoeren van simulatiestudies en het deelnemen aan discussies die gaan over een deugdelijk theoretische fundament voor de onderliggende paradigma's.

Website www.gcw.nl/wur/organisatie/detail_nl.cfm?ID=56

Webstream Community

Beschrijving Webstream is de community van streaming video deskundigen uit het hoger onderwijs.

Website video.surfnet.nl/info/webstream/home.jsp

Wegen naar de Toekomst

Beschrijving Innovatiegroep van Rijkswaterstaat die zich veel bezig houdt met simulatie van toekomstige toepassingen in verkeer en vervoer

Website www.wegennaardetoekomst.nl

West Film moving media

Beschrijving producent van animaties en interactieve game-achtige animaties

Website westfilm.nl

Workshops by Thiagi

Beschrijving	Sivasailam Thiagarajan is een instructional designer die heel actief is op het gebied van gaming/simulation. Hij geeft maandelijks een Newsletter uit (Play for Performance) en heeft een website vol "freebies".
Website	www.thiagi.com

ZAPS

Beschrijving	In het ZAP-project staat de ontwikkeling van interactief leer materiaal voor ontdekkend en ervaren leren in het vakgebied van de psychologie centraal.
Website	zap.edte.utwente.nl/zaps/Titel/titel.jsp

6 Games/Simulaties

De deelnemers beschreven 183 verschillende games/simulaties. Overigens werken die niet allemaal met een computer.

.LRN (dot Learn)

Beschrijving .LRN is the world's most widely adopted enterprise-class open-source software for supporting learning and research. Originally developed at MIT, .LRN today is used by nearly half a million users in more than eighteen countries worldwide. With a powerful underlying development framework that promotes scalable innovation for collaborative education, .LRN is used by higher education institutions, as well as K-12, government, and non-profit organizations. .LRN also provides a total cost of ownership significantly lower than custom or commercial solutions.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever dotlearn.org
Website dotlearn.org

Afin

Beschrijving software voor persoonlijke financiële planning

Opmerkingen Studenten die Afin gebruiken kunnen als adviseur financiële planningen maken voor klanten.

Beschikbaar Ja
Uitgever INFA
Website www.infa.nl

Age of Empires

Beschrijving

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever
Website

Agora

Beschrijving Webbased instrument waarin studenten zich moeten uitspreken over ethische dilemma's in beroepssituaties.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Product van een SURF-project (TU Delft o.a.)

Website ethiekentechniek.nl

AHAS

Beschrijving AHAS is a raster-based system devoted to deriving products from 1.1 km NOAA-AVHRR imagery, with an emphasis on hydrological applications and production agriculture. It compiles recent and generalised energy-related methods in an expert system-guided user interface, triggering operations from a GIS/remote sensing system (ILWIS 3.11) working in the background.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever ITC

Website www.itc.nl/research/products/ahas.asp

America's Army

Beschrijving Gratis PC-spel met expliciete educatieve componenten, zoals ingame PowerPoint lezingen. Deze game heeft een fanbase van enkele tienduizende actieve gamers en wordt door het Amerikaanse leger als een groot succes beschouwd.

Opmerkingen	Onderzoek betreffende dit spel voor verschillende doeleinden is te vinden op mijn website: http://www.gamespace.nl/research.htm
Beschikbaar	Ja
Uitgever	U.S. Army
Website	americasarmy.com

Apollo 13

Beschrijving

Opmerkingen	duur spel, wordt bij informatica gebruikt
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	

Applied Manufacturing Management - game line

Beschrijving	Dit game wordt parallel aan een college uitgevoerd. Studenten krijgen real life data van een bedrijf en moeten een aantal opdrachten uitvoeren. Hierbij maken ze gebruik van ontwikkeld software (waarin ook gaming elementen zitten). Teams van studenten spelen tegen elkaar.
Opmerkingen	Het game valt binnen het gebied van Operations Management (beter: Manufacturing Management).
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	eigen ontwikkeling
Website	j.slomp@rug.nl

Ardcalloch

Beschrijving	Juridische casus oplossen in een virtuele stad in Schotland. Deze simulatie-omgeving diende als inspiratiebron voor het Nederlandse Sieberdam/ROCS (zie aldaar).
---------------------	--

Opmerkingen

Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	Dr. Paul Maharg, University of Strathclyde, Scotland
Website	www.ardcalloch.ggsl.strath.ac.uk/introduction/

Arthur en de geest van het museum

Beschrijving	Een adventure game waarbij het museum vernield wordt en het kleine muisje arthur opdrachten moet uitvoeren om de kwelgeest die dit doet gevangen te nemen. Bedoeld voor lagere school groep 7 en 8.
Opmerkingen	Uit een praktijktest blijkt dat het spel geschikt is voor de doelgroep, maar dat de navigatie lastig gevonden wordt. Nederlandse leerlingen vinden ook de belgische sprekers niet altijd duidelijk verstaanbaar. Desalniettemin scoort het spel hoog in de categorieën van Garneau.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Lannoo
Website	

Artogather

Beschrijving	Artogather is een 'graphic adventure game' die de interesse in verschillende uitingsvormen van kunst stimuleert. Artogather is gemaakt door het ICT InnovatieCentrum Noorderpoortcollege met medewerking van het Groninger Museum en BiblioNet Noord Nederland.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	ict innovatiecentrum noorderpoortcollege
Website	www.ictinnovatiecentrum.nl/artogather/

en www.ictinnovatiecentrum.nl

BAO

Beschrijving	project jeroen donkers het gaat over een mancala spel academische versie
Opmerkingen	twee persoons nulsom spel
Beschikbaar	Ja
Uitgever	in overleg met auteur
Website	donkers@cs.unimaas.nl

Bedrijf in Balans

Beschrijving	Dit game bouwt voort op Tel uit je Winst. Het is eveneens een interactief programma via internet, waarbij studenten de rol van ondernemer in een handelsonderneming op een markt met monopolistische concurrentie op zich nemen Naast de marketing component bevat het game de financiële verslaggeving van een onderneming, in de vorm van een liquiditeitenbegroting, BTW-aangifte, resultatenrekening, balans bij eenmanszaak en BV plus kengetallen.
Opmerkingen	Dit game is tot stand gekomen met financiële steun van de Digitale Universiteit. De Vrije Universiteit is de penvoerder namens een aantal deelnemende universiteiten en hogescholen. Projectleider is Fons Vernooij.
Beschikbaar	Vanaf 1 september 2005
Uitgever	Espelon / Rematch
Website	www.de-competente-ondernemer.nl

Bizzgames

Beschrijving

In de Bizzgames vormen leerlingen een managementteam van een fictieve onderneming. In een zwaar concurrerende markt moeten zij elke ronde via het internet beslissingen nemen over het eigen bedrijf en de concurrentie te slim af zijn. De docent kan met deze Bizzgames een eigen schoolcompetitie van maximaal acht ronden opzetten en bepaalt zelf:

- op welk moment de simulatie wordt ingezet;
- hoeveel ronden de leerlingen spelen;
- en wanneer de verwerking van de ronden plaatsvindt.

Bizzgames simulaties worden al voor meer dan 8.500 leerlingen in Nederland, België en Duitsland ingezet in het onderwijsprogramma. Er zijn Bizzgames ontwikkeld voor elk gewenst niveau van vmbo tot WO.

Opmerkingen

Beschikbaar

Ja

Uitgever

BitPress Educatie

Website

www.bizzgames.nl of
docenten@bizzgames.nl

Bizzkidz Management Competitie

Beschrijving

In de Bizzkidz Management Competitie vormen leerlingen een managementteam van een fictieve onderneming. In een zwaar concurrerende markt moeten zij elke ronde via het internet beslissingen nemen over het eigen bedrijf en de concurrentie te slim af zijn. De landelijke Bizzkidz Management Competitie loopt van januari tot en met maart over vier voorrondes en twee halve finalerondes met de finaledag in april.

De Bizzkidz simulaties worden al voor meer dan 8.500 leerlingen ingezet in Nederland België en Duitsland als sectorwerkstuk, geïntegreerde (deel)proef en praktische opdracht bij Economie, M&O, Handel en Administratie op vmbo, havo, vwo en mbo. Er zijn verschillende simulaties ontwikkeld voor elk gewenst niveau.

Opmerkingen

Voor docenten is er een informatieve docentenhandleiding met extra deelopdrachten en beoordelingscriteria beschikbaar. Er zijn bovendien gratis kennismakingsworkshops in het gehele land en demo-accounts voor geïnteresseerden. Alle simulaties worden voorafgegaan door een interactieve oefenopdracht over de balans en winst-en-verliesrekening en een testronde, die beiden perfect aansluiten bij de casus. De activiteiten van de leerlingen zijn duidelijk beschreven in een werkboek, waarin tevens het gehele proces door de leerlingen wordt bijgehouden. Bovendien is er een gratis helpdesk voor zowel docenten als leerlingen.

Beschikbaar

Ja

Uitgever

BitPress Educatie

Website

www.bizzkidz.nl of
docenten@bizzkidz.nl

Cabri II

Beschrijving

Interactief meetkunde programma

Opmerkingen

Beschikbaar

Ja

Uitgever

Website

Call Center

Beschrijving
Opmerkingen
Beschikbaar
Uitgever
Website

Cannibal

Beschrijving In-house ontwikkeld game engine met o.a. faciliteiten voor graphics, geluid en physics

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever

Website cannibal.xpertscrew.com/

Capatilism II

Beschrijving Zakenimperium bouwen, managementgame

Opmerkingen Binnenkort testen met eerste jaars logistiek studenten

Beschikbaar Ja

Uitgever Ubisoft

Website www.ubisoft.com

Cardio

Beschrijving simulatie van het cardiovasculaire systeem van de mens om allerlei proefjes te doen, ontdekkend te leren, therapieën te geven, etc.

Opmerkingen Zie aldaar m.n. 'hoofdstuk 9'

Beschikbaar Ja

Uitgever Universiteit Twente

Website users.edte.utwente.nl/min/

Carte Orange

Beschrijving	Een volledige webbased taalmethode die uitgaat van een game-setting. Metrostations met een ondergronds en bovengronds gedeelte. De verschillende stations zijn gevuld met zeer diverse spel oefeningen om het taalonderwijs aantrekkelijker te maken. Met name het exploratieve karakter van de Mise en Pratique in de bovengrondse wereld is een mooie game-omgeving
Opmerkingen	Op de site is nu al een demo-hoofdstuk beschikbaar! Super leuk om rond te snuffelen.
Beschikbaar	Vanaf sept. 2005
Uitgever	ThiemeMeulenhoff
Website	www.carteorange.nl

Case based learning

Beschrijving	Technisch eenvoudig model om snel cases te maken.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Stoas Intermedia
Website	www.stoasintermedia.nl

Ceebot

Beschrijving	Ceebot (versie 3) is een software pakket dat studenten leert te programmeren via 3D grafische opdrachten.
Opmerkingen	Erg leuk, hoge kwaliteit software.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Epsitec SA
Website	www.ceeboot.com/ceeboot/index-e.php

Chemimas (Vumas) Furnimas en Denimas

Beschrijving

Online en lokaal te installeren management simulaties. Zowel in Nederlands als Engelstalig.

In deze simulaties zijn deelnemers in teams verantwoordelijk voor een productiebedrijf in chemische producten, meubels of spijkerbroeken. Het bedrijf produceert verschillende producten die op de markt worden aangeboden. De grondstoffen worden in een bepaalde mengverhouding verwerkt tot eindproduct. Het productieapparaat dient daarbij op efficiënte wijze benut worden. Het bedrijf heeft initieel enkele tientallen werknemers in dienst.

De deelnemers nemen telkens beslissingen voor diverse afdelingen in de onderneming. Zo denken ze na over het doen van marktonderzoek, het bepalen van de productmix, het aanbieden van producten voor een bepaalde prijs, de bezetting van het productieapparaat, het inkopen van grondstoffen en het sociaal pakket voor het personeel. De beslissingen dienen op elkaar te worden afgestemd. Daarbij is het van belang de concurrenten in dezelfde markt net een stapje voor te zijn.

Beslissingen worden voor elk kwartaal via het Internet of via het interne netwerk ingevoerd door de deelnemers. De begeleiding bepaalt daarna wanneer de ingevoerde gegevens worden verwerkt. Daarbij worden de resultaten automatisch berekend en verstrekt in de vorm van een resultatenrekening, balans, liquiditeitenoverzicht en voorraadpositie. Daarnaast wordt ook andere informatie verstrekt zoals een beurskoers en (eventueel) concurrentiegegevens. Samen met de beoordeling voor opdrachten resulteert dit in een concurrentiescore, waarbij weging

kan worden aangepast. De overzichten worden vervolgens door de begeleiding vrijgegeven. De resultaten vormen de basis voor het nieuwe kwartaal.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever Rematch Holding b
Website www.rematch-il.nl

Chicken

Beschrijving Reeks tweepersoonsspelen met asymmetrische payoff-matrix, te spelen in een groep van max. 15 studenten (simultaan).

Opmerkingen Software binnen eigen capgroep ontwikkeld.

Beschikbaar Onbekend
Uitgever Erasmus Universiteit
Website -

Cityhall

Beschrijving Cityhall is een managementsimulatie waarin het beleid van een gemeente centraal staat. Benadrukt worden het kunnen werken met budgetten, capaciteitsplanning en het kunnen inspelen op actuele gebeurtenissen in de gemeente.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever Bedrijfssimulaties.nl
Website a.v.d.schilden@bedrijfssimulaties.nl

Civilization III

Beschrijving De educatieve waarde van de grote commerciële simulatiegames is evident. De speler moet een complexe situatie leren begrijpen en op basis van een overvloed aan

informatie beslissingen nemen en strategieën uitstippelen. Civilization III is voor mijn gevoel het beste voorbeeld van een dergelijk spel. De economische, geografische en politieke modellen die er in verwerkt zijn, zijn misschien relatief simpel, hun interactie is dat niet. Uitstekend voorbeeld van een bestaand spel dat met wat omlijsting zo in het onderwijs kan worden ingepast.

- Opmerkingen** Over Civilization zijn al een heleboel slimme dingen gezegd. Zie bijvoorbeeld --
- Burns, Alex (2002) "Civilization III: Digital Game-Based Learning and Macrohistory Simulations"
<<http://www.disinfo.com/archive/pages/article/id2273/pg1/>>
- Friedman, Ted (2002) "Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity and Space"
<http://www.game-research.com/art_civilization.asp>
- Beschikbaar** Ja
- Uitgever** Atari Europe S.A.S.U
- Website**

COIL

- Beschrijving** Webgebaseerde cases voor klinisch redeneren in de kinesitherapie
- Opmerkingen**
- Beschikbaar** Ja
- Uitgever** Beschikbaar bij Dirk Simkens
- Website** dirk.simkens@khbo.be

CRM Victoriebank

- Beschrijving** Studenten runnen de verkoopafdeling van een bank. Zij zetten nieuwe producten uit via de website van de bank, doen mailings etc
- Opmerkingen**
- Beschikbaar** Ja
- Uitgever** Espelon
- Website** www.espelon.nl/espelon/onderwijsmateriaal/42

Crystal Space 3D

Beschrijving	<p>Crystal Space is a free (LGPL) and portable 3D Game Development Kit written in C++. It supports: true six degrees of freedom, colored lighting, lightmapped and stencil based lighting, shader support (CG, vertex programs, fragment programs, ...), mipmapping, portals, mirrors, alpha transparency, reflective surfaces, 3D sprites (frame based or with skeletal animation using cal3d animation library), procedural textures, particle systems, halos, volumetric fog, scripting (using Python, Perl, Java, or potentially other languages), 16-bit and 32-bit display support, OpenGL, and software renderer, font support (also with freetype), hierarchical transformations, physics plugin based on ODE, ..</p> <p>Crystal Space currently runs on GNU/Linux, general Unix, Windows, Windows NT, and MacOS/X. It can optionally use OpenGL (on all platforms), SDL (all SDL platforms), X11 (Unix or GNU/Linux) and SVGALIB (GNU/Linux). It can also optionally use assembler routines using NASM and MMX.</p>
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Jorrit Tyberghein
Website	www.crystalspace3d.org

De Competente Ondernemer

Beschrijving	<p>Studententeams leiden - in concurrentie met andere teams - een bedrijf gedurende een aantal (versnelde maanden). De computer reageert als de markt.</p>
Opmerkingen	is in ontwikkeling bij de DU
Beschikbaar	Vanaf sept 2005

Uitgever Espelon
Website www.du.nl

Demi Dubbel's Teletijdmachine

Beschrijving Demi Dubbel's Teletijdmachine is een cultuurhistorische adventure voor groep 7 en 8 van het basisonderwijs. Het project speelt zich af in twee klassen van verschillende basisscholen en duurt een volledige week.

De activiteiten van Demi Dubbel's Teletijdmachine zijn gecentreerd rond het verhaal over de ijdele professor Demi Dubbel. Professor Demi Dubbel is een vrouw die zichzelf met een teletijdmachine naar de tijd van Pieter Breugel heeft geflitst. Zij wil worden afgebeeld op beroemde (westerse en niet-westerse) kunstwerken die in musea over de hele wereld te zien zijn.

Leerlingen spelen de rol van assistent-inspecteurs van de politie, die ervoor moeten zorgen dat Professor Demi Dubbel haar missie niet kan vervullen.

Opmerkingen Er wordt regelmatig door scholken gevraagd of het spel nog beschikbaar is.

Beschikbaar

Uitgever Waag Society
Website demidubbel.waag.org/

Denimas

Beschrijving Managementsimulatie van een jeansproducent om interrelaties tussen bedrijfsfuncties, concurrentieverhoudingen en besluitvorming zichtbaar te maken

Opmerkingen On-line te gebruiken

Beschikbaar Ja

Uitgever	Rematch
Website	www.bizmatch.nl

Developer lite

Beschrijving	J4 onderwijsontwikkelingssoftware voor gaming
Opmerkingen	tbv eerste orientaties
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Intraquest
Website	www.intraquest.nl

Diabolo

Beschrijving	VR-software
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	E/semble
Website	

Diagnost

Beschrijving	Student diagnostiseert cliënten via interactieve gesprekssimulaties (video), inclusief, hypothesevorming, testbeoordeling en advisering. Gericht op methodisch werken. Veel ingebouwde support.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Open Universiteit Nederland
Website	goodpractices.surf.nl/gp/goodpractices/177

Dicht/Vorm

Beschrijving	DICHT/VORM is a unique series of short 1 minute films based on poetry by young Dutch poets. An important part of the project is a educational
--------------	---

	component. The DVD as well as the cd-rom gives insight in the proces of translating a poem to images and in the art of animation.
Opmerkingen	de leukste manier om in aanraking te komen met poezie en animatie. Zowel op DVD, cd-rom als video. Ook een erg leuke (interactieve) website!
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Illuster Producties
Website	www.illuster.nl

Digitale Stad Behrloo

Beschrijving	Gesimuleerde stad waarin op basis van casuïstiek en beslissingen van de gebruiker activiteiten/gebeurtenissen plaatsvinden. Beetje vergelijkbaar met adventure game
Opmerkingen	Digitale stad wordt ontwikkeld in samenwerking met Trimm.
Beschikbaar	Vanaf sept. 2005
Uitgever	Politieacademie
Website	

DoMUS

Beschrijving	Simulatie model/spel Wat is het energiebeslag van je huishouden? Consumeer je wel op een duurzame manier. Op welke manier kan ik dit verbeteren. Met behulp van deze kunnen deze vragen worden beantwoord. Deze software kan op twee manieren worden gebruikt. <ol style="list-style-type: none">1. Als simulatie model (zie beschrijving hierboven)2. Als spel. Aan de hand van een fictief driepersoons huishouden probeer je, je inlevende in een van de gezinsleden enerzijds energie te besparen en anderzijds je eigen (on)hebbelijkheden te behouden.
Opmerkingen	

Beschikbaar

Uitgever IVEM

Website www.rug.nl/ees/onderzoek/ivem/publicaties/software/domus,
r.m.j.benders@rug.nl

DPTutorials

Beschrijving Een helpende interface over bestaande software van Magix (Video DeLuxe en MusicMaker), Photoshop en Frontpage die leerlingen helpt bij de computerworkshop van Digital Playground.

Het uitgangspunt is 'learning-by- doing' de lelering leert al doende met de software om te gaan en gebruikt het programma om een eigen (digitaal) werkstuk af te leveren.

Opmerkingen Dig-E (de 'mascotte') van Digital Playground hekje de leerling en loodst hen door het programma om te komen tot hun eigen werkstuk.

Beschikbaar Vanaf alleen intern

Uitgever Digital Playground / Ra.nj

Website www.digital-playground.nl

Duik naar het verleden

Beschrijving De spelers kruipen in de huid van archeologen en gaan een wrak van een schip onderzoeken. Hun doel is om in drie missies te achterhalen wat voor type schip het was, wanneer het gezonken kan zijn en op welke handelsroute het voer. Ze doen dit door voorwerpen op te duiken uit de omgeving van het wrak en door bronnen (kaarten, nieuwsberichten, en afbeeldingen van schilderijen) te raadplegen die in de kajuit van het onderzoeksschip liggen. Het antwoord dat hoort bij elke missie wordt gepresenteerd in de vorm van een onderzoeksverslag in een soort logboek. Aan het eind van het spel kunnen de leerlingen dit

	verslag uitprinten.
Opmerkingen	Bedoeld voor lessen in de basisvorming. Het spel is verloopt te veel via vooraf bepaalde banen.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Koninklijke bibliotheek
Website	www.geheugenvannederland.nl (onderwijs)

Ecoman

Beschrijving	Klassiek businessgame binnen een productieomgeving. Beslissingen liggen zowel op het algemeen economische als op het managementvlak. De beslissingen behandelen vooral kapitaal- vs personeelsinvesteringen, marketing en productieplanning
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	EHSAL, Brussel
Website	www.ehsal.be

EGlobe

Beschrijving	Een managementsimulatie waarin de deelnemers verantwoordelijk zijn voor de strategie, marketing, productie, financiën, personeelszaken en R&D van een multinational. eGlobe is volledig webbased, flexibel aanpasbaar aan de leerdoelen en beschikbaar in het Nederlands en Engels.
Opmerkingen	eGlobe is eigenlijk niet 1 enkel product. Afhankelijk van het leerdoel, doelgroep en toepassing zijn reeds verschillende versie ontworpen of kunnen snel ontworpen worden.
Beschikbaar	Ja

Uitgever Simenco
Website info@simenco.nl

Electromotorenspeel (EMS Game)

Beschrijving Klassiek management game t.b.v. strategie en functionele afstemming.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Company Coaching

Website

Endolab

Beschrijving Studenten krijgen een aantal ratten die met een bepaald (1 uit 13 mogelijkheden) hormoon is behandeld, plus een beperkt budget. Ze kunnen proefjes doen (kost geld) en zodoende erachter komen welke van de 13 hormonen is gebruikt. 'Slimme' studenten houden (virtueel) geld over.

Opmerkingen Is gewoon voor iedereen toegankelijk via internet. Kan ook aangeschaft worden en lokaal worden neergezet.

Beschikbaar Ja

Uitgever UU

Website www.bio.uu.nl/~cpio

Enterprise Dynamics

Beschrijving Grafisch georiënteerde simulatiesoftware vooral bruikbaar voor simulatie van logistiek gedefinieerde processen om daardoor de inzet van capaciteit te optimaliseren. De grafische oriëntatie maakt inzet als communicatiemiddel (bijv. met en tussen opdrachtgevers) goed mogelijk

Opmerkingen	Wordt aan de Hogeschool van Amsterdam gebruikt om simulatie te onderwijzen aan studenten Logistiek; wordt/is op een aantal plaatsen (A'dam, Groningen etc.) ingezet voor patiëntenlogistiek. De kwaliteit van de grafiek is geschikt voor communicatie; de soms toe te voegen programmeertaal is lastig te leren.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Enterprise Dynamics, Maarssen
Website	www.enterprisedynamics.com

Escher applicatie

Beschrijving	Een virtuele reis door de wereld van Escher. Een driedimensionale wereld waar de bezoeker een kijkje krijgt achter de schermen van Escher zijn perspectisch bedrog.
Opmerkingen	Leuke educatieve toepassing.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Wennekes Multimedia
Website	www.escherinhetpaleis.nl

ExperienceCSR

Beschrijving	ExperienceCSR is een e-learning toepassing in de vorm van een online simulatie op het gebied van maatschappelijk verantwoord ondernemen
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	CSR Academy, Rotterdam
Website	www.csr-academy.com/experience.html

Fablusi Role-play Simulation Generator

Beschrijving	Fablusi P/L provides a total solution for online role play simulations for teaching and training
Opmerkingen	prijs hangt af van aantal deelnemers
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Fablusi
Website	www.fablusi.com

FD Simulatiespel

Beschrijving	In het FD simulatiespel leidt de student als cateringmanager gedurende een jaar een bedrijfsrestaurant bij een grote bank.
Opmerkingen	Ik weet niet zeker of dit de versie is die ik eerder heb gezien. In het spel dat ik heb gezien werkten mbo- en hbo-studenten samen.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	www.fd.nu/

Final Fantasy X

Beschrijving	RPG
Opmerkingen	traint probleemoplossend vermogen
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	zie Google

Fish Banks Ltd (Het visspel)

Beschrijving	Resource dilemma Vissers vissen in een zee met een beperkte hoeveelheid vis. Doel is zoveel mogelijk winst maken. Dit kan dmv. roofbouw of op een meer duurzame manier. De keus is aan de spelers.
---------------------	---

Opmerkingen	Dit spel is oorspronkelijk gemaakt door Dennis Meadows.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	IVEM
Website	www.rug.nl/ees/onderzoek/ivem/publicaties/software/fishbanks , r.m.j.benders@rug.nl

Foam

Beschrijving	Een actie beschikbaar gesteld aan studenten van kunstopleidingen. Studenten konden elkaar ontmoeten in een virtuele omgeving. Een middeleeuws dorp met kasteel. Er waren ook allemaal opdrachten uit te voeren. Uiteindelijk werden de studenten uitgenodigd elkaar in het echt te ontmoeten in een Kroatisch dorp. De virtuele omgeving bleek een exacte kopie van het dorp. De studenten leerden zo de verschillen kennen tussen het tastbare en het virtuele.
Opmerkingen	f0am onderzoekt als kunstenaarscollectief de grenzen en bruggen tussen virtuele- en tastbare werelden.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	f0am
Website	f0.am

Food Force

Beschrijving	Game uitgegeven door de VN om het wereld voedselprogramma onder de aandacht te brengen. Pakket dat gemaakt is voor het gebruik in de klas. Er is een uitgebreide website met daarop aanvullend materiaal en tal van aanwijzingen om het in een lespakket op te nemen.
Opmerkingen	Als spel misschien niet van de zelfde kwaliteit als de meeste grote commerciële titels, maar vooral door de aanvullende website interessant.

Beschikbaar	Ja
Uitgever	United Nations World Food Program
Website	www.food-force.com/

Frequentie 1550

Beschrijving	Waag Society is developing a 'mobile learning game' pilot together with IVKO, part of the Montessori comprehensive school in Amsterdam. It's a citygame using mobile phones and GPS-technology for students in the age of 11-12 (so called HAVO+MAVO basic curriculum). It is a research pilot examining whether it's possible to provide a technology supported educational location-based experience. In the Frequency 1550 mobile game, students will be transported to the medieval Amsterdam of 1550 via a medium that's familiar to this agegroup: the mobile phone. The pilot will take place in 2005 from 7 to 9 February and is supported by KPN Mobile's UMTS network.
Opmerkingen	pilot in februari 2005. met KPN en Montessori Scholen Gemeenschap worden nieuwe speelweken voorbereid.
Beschikbaar	Vanaf herfst 2005
Uitgever	Waag Society
Website	freq1550.waag.org/

Game geschreven in discrete simulatietaal (eM-Plant)

Beschrijving	De software simuleert een productielijn met meer stations dan mensen. De teamleider (game-speler) moet toewijzingsbeslissingen maken en een bepaalde performance proberen te realiseren. Studenten leren hiermee basis Lean Manufacturing besturingsprincipes.
Opmerkingen	Het game wordt in een middag

gespeeld door studenten. We hebben het nu (20 mei) ingezet voor zo'n 60 studenten, met positieve evaluaties.

Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	geen, eigen ontwikkeling
Website	j.slomp@rug.nl

Game Maker

Beschrijving Niet zozeer een game maar een programma om, zonder programmeerkennis, games mee te ontwikkelen. Wordt veel binnen het onderwijs gebruikt.

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	The Game Maker Company
Website	www.gamemaker.nl

Gaming, scenarioworkshops etc. voor onderzoeksdoeleinden

Beschrijving worden meestal op maat gemaakt voor opdrachtgevers voor beleidsonderzoek

Opmerkingen Dergelijke games kunnen qua methodiek goed ingezet worden in het onderwijs om competentieren te ondersteunen. Veel docenten worstelen met de beoordeling van de competenties van de studenten. Door studenten in simulaties nieuw gedrag te laten vertonen kan de eventuele 'gap' tussen huidig en gewenst nieuw gedrag door docenten eenvoudig worden vastgesteld. Veel organisaties hebben dergelijke games/simulaties/scenario's e.d. al als maatwerk laten ontwikkelen. Als deze organisaties het toekomstig werkterrein van deze studenten worden heb je de praktijk op een effectieve manier in het onderwijs gebracht. Er moet dan wel iets geregeld worden over het intellectuele eigendomsrecht.

Beschikbaar	Ja
Uitgever	onderzoeksinstituten (bureaus en universiteiten)

Website

Global supply chain game

Beschrijving	Internet mediated spelsimulatie over global supply chain management.
Opmerkingen	Contact: Stijn Pieter van Houten, TBM
Beschikbaar	Vanaf 2006
Uitgever	TU Delft, TBM vakgroep Systeemkunde
Website	www.gscg.nl

Global View

Beschrijving	Geavanceerde internationale managementssimulatie, gebruikt voor 3e-jaarsstudenten in het kader van een semestercompetitie tussen business/management-opleidingen uit diverse landen
Opmerkingen	on line
Beschikbaar	Ja
Uitgever	AGV
Website	www.globalview.org

Hakland

Beschrijving	Met dit online spel moet de speler op een virtuele akker, binnen 21 speeldagen een zo goed mogelijke erwtenoogst genereren. Hierbij moet de hij rekening houden met een veelvoud aan factoren zoals weer, verschillende aspecten van de akkerbouw, toeristen, mollen en de kernwaarde waarmee HAK haar groenten verbouwd.
---------------------	---

Opdrachtgever: HAK
Doelstelling: Kernwaarde HAK
communiceren, imago verjonging.

Opmerkingen

Beschikbaar

Uitgever

Website www.hakland.nl

Hazmat: Hotzone

Beschrijving simulatie voor brandweertrainees en
rampenbestrijders

Opmerkingen

Beschikbaar Onbekend

Uitgever Carnegie Mellon University USA

Website

Henks Hoekje

Beschrijving Ti-83 plus applicaties

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Texas Instruments

Website www.henkshoekje.nl

Het Leukste Museum

Beschrijving In deze 'game' kunnen kinderen
informatie krijgen over 50
schilderijen uit 5 musea in Nederland
(topstukken). Naast informatie over
de schilderijen kunnen de kinderen
'traditionele' spellen doen met de
schilderijen zoals memory of
puzzelen etc. met de bedoeling dat
de informatie meer beklijft en dat
de kinderen intensiever met het
schilderij bezig zijn.

De 'kinderen' in de cd-rom wandelen

	door een virtueel museum. Bedoeld voor hogere klassen basisonderwijs.
Opmerkingen	Niet echt een game. Testgroep kon zich m.n. vinden in de duidelijke navigatie en ook wat er van de leerling verwacht wordt is heel duidelijk.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Lambo
Website	www.lambo.nl/detail/5/129

Het testament van Elbert Volckensz

Beschrijving	Ontdekkingstocht door Amersfoort, langs diverse gebouwen. Op zoek naar het testament van Elbert Volckensz.
Opmerkingen	Het is een cd-rom die in het basisonderwijs kan worden gebruikt. Type adventure.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	BBiT Educational Solutions
Website	info@bbitedu.nl / +31 6 18390805

Huisvlijt

Beschrijving	Huisvlijt is game- c.q. software die je zelf maakt in Fortran, Pascal, Excel e.d., of bordgames die je zelf maakt voor studentenworkshops
Opmerkingen	Huisvlijt heeft allerlei beperkingen, maar blijkt snel, goedkoop en verrassend effectief inzetbaar.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	jijzelf
Website	

ICT - Interfacultaire Communicatie Training via een virtuele patiënt status

Beschrijving	<p>Om studenten te trainen in het overdragen van patiëntgegevens hebben de medische faculteiten van de Universiteit Leiden en de Universiteit van Amsterdam een nieuwe vorm van onderwijs ontwikkeld waarbij gebruik gemaakt is van de eerder ontwikkelde Dynamische Patiënt Simulator®. DPS is een (freeware) educatief computer programma waarmee real-time patiëntenproblematiek wordt nagebootst.</p> <p>In dit onderwijs worden patiënten behandeld door koppels van Leidse en Amsterdamse studenten, die hun behandeling aan elkaar op gezette tijden moeten overdragen.</p>
Opmerkingen	<p>zie mijn recensie op: http://goodpractices.surf.nl/docs/gp/recensiedps.htm</p>
Beschikbaar	Ja
Uitgever	LUMC
Website	www.lumc.nl/dps

ILWIS

Beschrijving	<p>Remote Sensing en GIS software, geheel engelstalig. Veel onderwijsmateriaal beschikbaar, zowel voor het leren van het pakket als van vele toepassingsgebieden.</p>
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	ITC
Website	www.itc.nl/ilwis

Inbox (onderdeel Toolbox Personnel Assessment)

Beschrijving	<p>Met behulp van dit programma kan een simulatie van een 'InBasket'-oefening samengesteld worden. Dit selectie-instrument wordt tijdens sollicitatieprocedures gebruikt om te testen of de kandidaat de taken die bij de functie horen goed kan vervullen. Zo moet hij van iedere taak inschatten welk belang het heeft, wat gedelegeerd kan worden, wat prioriteit heeft etc.</p>
---------------------	---

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	Espelon
Website	www.espelon.nl/espelon/onderwijsmateriaal/576

Innobus

Beschrijving Een Canadees bedrijf dat bussen produceert, zit in de problemen. Aan de student de vraag of het bedrijf nog gered kan worden en met welke strategie. Hiervoor zijn interviews met mensen uit het bedrijf beschikbaar, die allerlei artikelen en documenten met onderzoeksresultaten beschikbaar stellen. Een overdosis aan informatie dus. De student moet zijn weg hierin vinden en komen tot een goede analyse van de situatie.

2 Cd's

Opmerkingen Innobus levert een goede simulatie van een bedrijfssituatie. Het leren omgaan met een massa aan informatie is iets waar de student later ook vaak mee te maken krijgt.

Beschikbaar	Ja
Uitgever	Espelon
Website	www.espelon.nl/espelon/onderwijsmateriaal/49

Inpaqt

Beschrijving Participatieve methode als onderdeel van een groter softwarepakket dat help bij investeringsselecties.

Opmerkingen Participatieve methode die helpt collectief doelen en middelen te bepalen.

Beschikbaar	Ja
Uitgever	Inpaqt
Website	www.inpaqt.nl

Interact table

Beschrijving combinatie van hard en software waarbij gebruikers elementen (meestal gekleurde schuiven) kunnen plaatsen op een tafel. Software neemt de locatie en type van het element waar en kan daar op reageren.
Wordt toegepast binnen ruimtelijke besluitvormings processen.

Opmerkingen

Beschikbaar Onbekend

Uitgever Idreams (portugal)

Website

Introductiegames *Beleid & Bestuur*

Beschrijving Via spel deelnemers betrekken bij enkele beleidsproblemen,

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever ROI / Infomask

Website ROI website

Isketch

Beschrijving Pictionary online. Je logt in met een schuilnaam en kunt dan kiezen of je een thema wilt doen of algemeen, en of je in het Nederlands of een andere taal wilt spelen. En vervolgens raden of tekenen. Leuk om te doen, en kinderen leren synoniemen te zoeken van woorden, snel besluiten te nemen, en natuurlijk tekenen. Spel kan in korte tijd gespeeld worden. In één ronde moeten 10 woorden geraden worden in max. 2 minuten. Je kunt net zoveel rondes meedoen als je zelf wilt. Kinderen leren door het spelen van het spel o.a. tekenen, synoniemen te zoeken van woorden, en snel te beslissen.

Opmerkingen	Beschrijving van het spel heb ik gezet in mijn Furl favorietenlijst: http://www.furl.net/members/MvdBerg
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	www.isketch.net/

ITIL Game

Beschrijving	Binnen het ITIL Game komen basisbegrippen aan de orde zoals Service Desk, Incident Management, Problem Management, Change Management etc. De competitie is ontwikkeld rond het management van een IT- platform van een nationaal opererende cliënt, uitgevoerd door een IT-bedrijf. De uitdagingen die de deelnemers aangaan worden steeds complexer. De simulatie is volledig web-based inclusief gebruikersregistratie, uitgewerkte feedback en scores en bijzonder geschikt voor het competentiegerichte mbo en hbo en voor gebruik in het bedrijfsleven.
Opmerkingen	Voor maatwerk simulaties voor het bedrijfsleven of de educatieve sector kunt u contact opnemen met Joost Schouten van BitPress Educatie op 020-7702265 of via schouten@bitpress.nl
Beschikbaar	Ja
Uitgever	BitPress Educatie
Website	www.bitpresseducatie.nl of schouten@bitpress.nl

ITIL simulatie (in ontwikkeling)

Beschrijving	
Opmerkingen	Zal gebruikt gaan worden door de Informatica opleidingen.
Beschikbaar	Onbekend

Uitgever Pink Roccade (werken mee aan ontwikkeling)

Website

Junior Detectives Avonturen Groep 5

Beschrijving Op deze cd-rom worden de jeugdige detectives Kim, Marco, Janet en Han geconfronteerd met een mysterie in het Numerische regenwoud. Het woud is ernstig vervuild, er hangt een monster in rond, en Kims oom Horatius is ontvoerd, juist toen hij op het punt stond over deze raadsels een verhelderende verklaring af te leggen. De speler wordt uitgenodigd met twee van de detectives (Kim en Marco) op zoek te gaan naar de twee sleutels waarmee de ontvoerde oom kan worden bevrijd (de andere twee blijven achter op `het basiskamp` en kunnen gebeld worden voor hulp). Een van de sleutels bevindt zich in Apenrijk, een deel van het woud waar apen blijken te worstelen met allerlei rekenkundige problemen. Los je als speler een probleem op, dan mag je van de bijbehorende aap als dank een handje bessen pakken. Bij elk probleem hoort een andere kleur bessen. Je hebt van elke kleur meerdere bessen nodig, om te kunnen inzetten bij het eindspel, waar de sleutel kan worden veroverd.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever mindscape

Website spelendleren.planet.nl/

Juridische Gespreksvaardigheden

Beschrijving Virtuele stage op een advocatenkantoor. De student krijgt allerlei opdrachten te doen en kan gesprekken volgen en voeren. De stage is zelfstandig te doorlopen onder begeleiding van de

virtuele begeleider Mr. Maartje de Vries.

DVD

Opmerkingen	Het is geen bijzonder interactief materiaal en heeft een lineaire structuur. Toch komt het veel dichter bij het leren voeren van juridische gesprekken, dan alleen het lezen van een boek. Het is dan ook een goede voorbereiding op het voeren van gesprekken met echte klanten.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Espelon
Website	www.espelon.nl/espelon/onderwijsmateriaal/434

Kamelenrace

Beschrijving

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	LUMC
Website	coo.lumc.nl

Kijken is kunst

Beschrijving	De cd-rom Kijken is Kunst handelt over film, televisie, games en internet in relatie tot de kijker/gebruiker en is bedoeld voor het leerlingen van het vak CKV 1. De cd-rom kan dienen als voorbereiding op een filmbezoek. Aan de hand van een aantal op zichzelf staande modules gaat de cd-rom Kijken is Kunst in op de relatie tussen beeld en kijker. Iedere module bestaat uit een inleiding, een workshop en twee verdiepingsartikelen. De cd-rom bevat vele beeld- en geluidsfragmenten en in de workshop worden de interactieve mogelijkheden van de cd-rom ten volle benut.
Opmerkingen	Hoewel ik van mening ben dat sommige onderdelen te kort door de bocht zijn of juist te ver gaan, is het

wel een leuke cd-rom.
Het spel is te lang om de
concentratie van een lelering vast te
houden.

Beschikbaar Ja
Uitgever
Website www.filmeducatie.nl

KM Quest

Beschrijving Een collaboratieve
internetgebaseerde simulation game
die is ingebed in een leerscenario dat
bestaat uit vier fasen. Ze is
ontwikkeld om studenten en
managers (in groepjes van maximaal
3 personen) een mogelijkheid te
geven om actief problemen op te
lossen en kennis op te doen in het
domein van kennismangement.

Opmerkingen Product is niet te koop.
Geïnteresseerden kunnen contact
opnemen met de uitgevers om
mogelijkheden van gebruik te
bespreken.

Beschikbaar Ja
Uitgever Universiteit Twente & Cibit
Website www.kmquest.net

Kongsberg

Beschrijving Software voor maritieme
simulatoren.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever Kongsberg: Koningsberg
Website

LEXREX

Beschrijving Juridisch spel.

Spelbord waar bij de speler middels het oplossen van casuïstiek bij het eind punt moet zien te komen. Snelheid is een belangrijk onderdeel. Casuïstiek op basis van graphics en video.

Het uiteindelijke doel is het behalen van een proeve van bekwaamheid mbt toepassen van kennis over juridische bevoegdheden

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	Politieacademie ism U&I
Website	www.uni-learning.com/en/nieuws1.asp?nieuwsnr=315

Lumasolator

Beschrijving	Installatie die het mogelijk maakt te schilderen met licht.
Opmerkingen	Is meer een toepassing waarin gebruik gemaakt wordt van spelelementen en software.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	PiPS:lab
Website	www.pipslab.nl

Machinekamersimulator

Beschrijving	Simulator gecreëerd m.b.v. gametechnieken, wordt ingezet in maritiem onderwijs, allereerst op SMTC Terschelling
Opmerkingen	
Beschikbaar	Vanaf 01-09-2005
Uitgever	Kongsberg Noorwegen
Website	

Mageur

Beschrijving	management game, dat in een kunstmatige wereld beslissingen van
--------------	---

	holding directies doorreken
Opmerkingen	ontwikkeld door Casimir in samenwerking met afdeling technische bedrijfskunde
Beschikbaar	Ja
Uitgever	nvt
Website	

Management Decision Exercise (MDE)

Beschrijving	Bedrijfskundig getint spel, gebruikt op de NHTV in het vierde jaar logistiek. Teams van studenten vormen een marktpartij en dienen verstandige beslissingen aangaande die markt te nemen. Iedere week 1 spelronde met veel reflectie.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	MCC Management Simulaties
Website	www.mcc.nl

Marketplace

Beschrijving	Online management simulatie. Engelstalig. Familie van simulaties met op steeds een ander onderdeel uit de organisatie de nadruk. Zeer uitgebreid en gebruiksvriendelijk.
Opmerkingen	Distributeur in Benelux via Rematch
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Innovative Learning Solutions
Website	www.rematch-il.nl

Max en de Toverstenen

Beschrijving	Computerspel voor 4 tot 8 jarigen. Gebaseerd op prentenboek van Marcus Pfister.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	MediaMix Benelux
Website	

Medal of Honor

Beschrijving	Actie/strategie/schieten
Opmerkingen	Volgens recente publicatie in Nature (Green & Bavelier) heeft het spelen van MoH positieve invloed op vormen van (visuele) aandacht. Juist ook bij novices.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	

Media

Beschrijving	database met maatregelen en hun duurzaamheidseffecten tbv duurzame herstructurering woonwijken.
Opmerkingen	Dient per game te worden aangepast, gebruik vereist nodige kennis van duurzaam bouwen. Ook is een database ontwikkeld tbv infrastructurele projecten.
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	TU Delft ism TNO Bouw
Website	www.cps.tbm.tudelft.nl

Meer 2.0

Beschrijving	Meer 2.0 is een educatieve simulatie waarmee studenten kennis en inzicht
---------------------	---

kunnen verwerven in beheer en ecologie van een aquatisch ecosysteem. Het gesimuleerde systeem bestaat uit een meer met bijbehorend afwateringsgebied.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Van Hall Instituut Business Center

Website www.pgsim.nl

Meesters van Macht

Beschrijving Het spel speelt zich af in een aantal prachtig vormgegeven gesimuleerde ruimten waar het kind al zelfontdekkend en probleemoplossend doorheen gaat. De meesters uit de titel hebben zijn natuurkundige fenomenen zoals licht, electriciteit etc. waar het kind spelend over leert.

Opmerkingen De kinderen gaan helemaal op in de werelden en leren zonder er erg in te hebben. Dit spel laat duidelijk zien hoe je spelplezier en leren kunt combineren zonder belerend te zijn.

Beschikbaar Ja

Uitgever Ijsfontein

Website www.ijsfontein.nl/project.php?id=1

Mizosys School

Beschrijving Mizosys School is een educatieve simulatie van milieuzorg op een middelbare school. Het programma is zo opgebouwd dat je direct met een standaard school aan de slag kunt gaan of met een aangepaste school. Als je de gegevens hebt van een bestaande school kun je die zelfs als uitgangssituatie gebruiken. Daarna kunnen wijzigingen worden aangebracht om de school milieuvriendelijker te maken.

De simulatie kan op eenvoudig en op complex niveau worden gespeeld.

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	Van Hall Instituut Business Center
Website	www.pgsim.nl

MOSCA

Beschrijving	<p>MOSCA (Multimedia-ondersteunde SpelCases) is een cd-romreeks waarin via een interactief scenario een simulatie wordt gecreëerd waarin de student via vragen en antwoorden (zo "echt" mogelijk) leert omgaan met concrete praktijksituaties.</p> <p>MOSCA is foto-, audio- en video-ondersteund en bevat een vertakt scenario, waarbij het vervolg van de casus bepaald wordt door eerder gemaakte keuzes of eerder gegeven antwoorden.</p> <p>Er bestaat een casus Verpleegkunde en een casus Orthopedagogie.</p>
---------------------	--

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	KATHO - Katholieke Hogeschool Zuid-West-Vlaanderen, Kortrijk (Ni
Website	impuls.katho.be

MPO cases of Multiprofessionele opleidingscases

Beschrijving	<p>Multiprofessionele opleidingscases voor de gezondheidszorg. Studenten kine, verpleegkunde en geneeskunde doorlopen een educatief parcours met grotere en kleinere opdrachten, die zowel discipline gebonden als discipline overschrijdend van aard zijn</p>
---------------------	--

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
--------------------	----

Uitgever	Bij mezelf beschikbaar
Website	www.impulscentrum.be en klikken op realisaties en instrumenten

Neptune RTA Sim III

Beschrijving	Simulatie pakket van Kongsberg Maritime dat studenten voor het eerst in staat stelt om te trainen op werkzaamheden in een RTA type machine kamer. Geheel in VR 3D.
Opmerkingen	Medeontwikkeld door de NHL, afdeling CMD (Multimedia Design) ism Maritiem Instituut Willem Barendsz te Terschelling
Beschikbaar	Vanaf eind 2005
Uitgever	Kongsberg Maritime
Website	www.kongsberg.com

Netchaingame 1

Beschrijving	<p>De Netchaingame (NCG) is een onderwijstool, waarmee de deelnemers ketenkennis op kunnen doen. De tool is in eerste instantie bedoeld voor het hoger en universitair onderwijs en daarnaast voor trainingen door bijv. adviesbureaus.</p> <p>De spelvorm gecombineerd met het hoge realiteitsgehalte van model en gegevens uit de praktijk zorgen voor 'ervarings' kennis bij de deelnemers over het functioneren van ketens en ketensamenwerking.</p>
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Paragon Decision Technology
Website	www.aimms.com/aimms/references/case_studies/netchaingame.html

Netchaingame 2

Beschrijving	Spelers besturen een bedrijf op hun computer, waarbij ze handelen met andere bedrijven in het netwerk. De acties en beslissingen van de een hebben invloed op de performance van de ander.
---------------------	--

Opmerkingen	Onze groep heeft hieraan mee ontwikkeld.
Beschikbaar	Vanaf 2006
Uitgever	KLICCT
Website	Harold Krikke, UvT

Neverwinter Nights

Beschrijving	Computer Roleplaying Game, gepubliceerd in 2002, ontwikkeld door BioWare.
Opmerkingen	Neverwinter Nights beschikt over een toolset waarmee ieder element van het spel kan worden aangepast. Zo is het mogelijk de kunstmatige intelligentie in het spel volledig te vervangen.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Atari
Website	nwn.bioware.com

New Interface cd-roms

Beschrijving	Bij de educatieve methode New Interface worden cd-roms op verschillende niveaus [differentiaties] geleverd. Op deze cd-roms zijn een groot aantal game-elementen in oefentypes verwerkt.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	ThiemeMeulenhoff Jorien Castelein
Website	www.newinterface.nl

Nitrogenius

Beschrijving	Computer game over management van stikstof ontwikkeld ism opdracht van vrom? Ontwikkeld door
---------------------	--

universiteit Wageningen (Play2learn)

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Play2learn, universiteit Wageningen

Website www.serc.nl/play2learn/

NitroGenius

Beschrijving multi-player spel op gebied van integrale stikstof problematiek. Spelers: landbouw, industrie, beleid, maatschappij. Doel is om rekening houdend met individuele doelen samen de stikstofproblematiek te verminderen.

Opmerkingen in onderwijs van Wageningen Universiteit en Universiteit Nijmegen.

Beschikbaar

Uitgever

Website

NN

Beschrijving kennismanagementgame bij vak kennismanagement uitgevoerd op radboud universiteit nijmegen

Opmerkingen

Beschikbaar

Uitgever

Website

NN2

Beschrijving simulatie airportmanagement

Opmerkingen

Beschikbaar Onbekend

Uitgever TU Delft

Website

NS Seinenspel

Beschrijving	Iedereen die wel eens wat met de spoorwegen te maken heeft vraagt zich op een dag af: wat betekenen die borden en seinen langs het spoor. In opdracht van NS Opleidingen en Railinfra maakte Ijsfontein een toegankelijke cd-rom waarin je zelf kunt ontdekken hoe seinen werken. Seinenspel is een sfeervolle introductiecursus waarin je niet alleen van alles leert, maar je opgedane kennis ook direct kunt testen. Je moet seinen en borden plaatsen in allerlei situaties en deze testen met een proefrit. Zo kunt je zelf ontdekken hoe je een trein snel en veilig naar zijn bestemming leidt.
Opmerkingen	Bestemd voor iedereen die met het spoor te maken heeft; van ingenieurs tot schoonmakers
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Railinfra
Website	www.ijsfontein.nl , info@ijsfontein.nl

Ogre

Beschrijving	Open source rendering engine, geschikt voor de ontwikkeling van o.a. games en virtuele toepassingen
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	www.ogre3d.org/

Pakket

Beschrijving	Herontwerp en implementatie van de apotheekgame e-GIMMICS, wat de
---------------------	---

volgende onderdelen omvat o.a.:

- een ‘casusmanagementsysteem’: digitale ondersteuning van de docenten en studenten bij het beheer van de casuïstiek (enkele honderden casussen) in de apotheekgame met een webbased database van casussen, met instructie voor de inzet van acteurs, verbonden met de longitudinale casuïstiek van ‘De familie Deusing’.
- een ‘knowledge base’: innovatief digitaal kennismanagementsysteem met geformaliseerde beschrijvingen en uitwisseling van nieuwe kennisintensieve taken in de coördinatie, uitvoering en beoordeling (uitwisselen van ervaringen tussen de beide Farmacie-opleidingen).
- een ‘acteursregistratiesysteem’, een webbased tool voor de administratie en het logistiek management van de tientallen acteurs in de spelsituatie.

Opmerkingen	in ontwikkeling
Beschikbaar	Vanaf 1 november 2005
Uitgever	Rijksuniversiteit Groningen
Website	www.gristos.nl

Pharao

Beschrijving	egypte opbouwen
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	

Platform voor supply chain games

Beschrijving	Applicatie die docenten in staat stelt zelf business games te ontwikkelen voor supply chains. Focus op gedistribueerde context (Internet
--------------	--

ondersteund) en variëteit aan supply chains. Aantal producten, spelers, prijs, scenario, gedrag, etc. volledig flexibel. Applicatie is Java gebaseerd, is daardoor platform onafhankelijk en vereist geen additionele software.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever

Website www.gscg.org

Pleit Voorbereid

Beschrijving In dit multimediale programma lopen studenten stage bij een virtuele advocatenpraktijk. Dertig stappen leiden hen door een serie taken. Ze nemen deel aan een forum over de eigenaardigheden van deze kunst, maken kennis met een pleitmethode en wonen pleidooien bij. Daarna weten ze wat de kenmerken van een goed pleidooi zijn. Bij de Open Universiteit Nederland is het programma onderdeel van een practicum dat omvat:

- het doorlopen van de cd-roms
- het oefenen in het echt, begeleid en onbegeleid, waarbij de oefeningen op video worden vastgelegd en besproken
- het oefenen van de inhoudelijke voorbereiding in het echt, waarbij docenten toetsen in hoeverre de student voldoende inhoudelijke prestatie levert om mee te mogen doen aan de afsluitende bijeenkomst, die bestaat uit het houden van een pleidooi in het openbaar. Dit integratiepracticum is de laatste cursus die studenten aan de OU moeten volgen om hun BA te behalen. Voorwaarde voor deelname aan het integratiepracticum is in elk geval dat de student de procesrechtelijke cursussen met een voldoende heeft gevolgd.

Opmerkingen Zie mijn recensie op:
http://goodpractices.surf.nl/docs/gp/recensie_pleitvoorbereid.htm

Beschikbaar Ja

Uitgever open universiteit

Website www.ou.nl/

Plofsommen

Beschrijving Het spelletje Ploflijn heeft tot doel om leerlingen goed te leren

schatten. Er wordt een getal aangeboden (bijvoorbeeld 571) en vervolgens moet je schatten waar dit getal thuishoort op een getallenlijn van 0 tot 1000. Dit geef je aan door de ballon naar die plek op de getallenlijn te slepen. Wil je weten of je goed hebt geschat, dan klik je op een button in het scherm. Vervolgens valt er een pijltje uit de lucht op de plek van het aangeboden getal. Zit de ballon dicht genoeg bij het getal, dan 'ploft' de ballon door een vallende pijl. Zit de ballon te ver af van het getal, dan vliegt de ballon omhoog en verdwijnt die uit het scherm. De marge waarbinnen de ballon ploft is 60 onder het aangeboden getal en 60 boven het aangeboden getal.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever Freudenthal Instituut
Website www.rekenweb.nl

POPDYN

Beschrijving serie van 8 web-based computersimulatie-programma's voor onderwijs in de populatiedynamica

Opmerkingen in de periode mei-juni 2005 vind een laatste recisie van de programma's plaats

Beschikbaar Ja
Uitgever WAU - Crop Ecology
Website www.dpw.wageningen-ur.nl/cwe/popeco/

Postbank Blue Box en Blue World

Beschrijving Bij het afsluiten van een Postbank Easy Blue rekening voor Kinderen ontvang je nu de Blue Box; een hele speciale spaarpot die je op je computer kan aansluiten. Gooi je

een muntje in de Blue Box, dan komt op je computer de Blue World tot leven! Hier kun je heel veel leuke spelletjes spelen met je spaargeld.

IJsfontein ontwikkelde de Blue World in opdracht van de Postbank. De Blue World is een omgeving vol leuke spelletjes en weetjes. Alles draait om geld en hoe je daar het verstandigst mee om kan gaan. Zo leer je onder andere munten herkennen, geld tellen, met geld rekenen, geld wisselen, prijzen vergelijken en geld beheren en plannen. Daarnaast leer je de waarde van geld kennen. Weet jij wat je allemaal kan kopen met het geld dat in je Blue Box zit?

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	Postbank
Website	www.postbank.nl

Practicum Functieleer

Beschrijving In dit practicum zal een aantal klassieke experimenten uit de psychologie worden gedaan. De student is in eerste instantie proefpersoon en doet als zodanig ca 10 experimenten. In die experimenten worden stimuli getoond, reactietijden gemeten, percentages en gemiddelden berekend, en die data worden grafisch weergegeven. De doelstelling van de experimenten is studenten kennis te laten maken met de basisbeginselen van de cognitieve psychologie: Haar methoden, bevindingen, en onderliggende hersengebieden

Opmerkingen Dit project is binnen Apollo ontwikkeld door Jean Vroomen, docent psychologie

Beschikbaar Ja

Uitgever nvt

Website www.uvt.nl/faculteiten/fsw/organisatie/departementen/psychonomie/functieleer/

Prisoners dilemma

Beschrijving Reeks tweepersoonsspelen met herhaalde ontmoeting van dezelfde tegenspeler; volledige competitie,

	simultaan.
Opmerkingen	Software binnen eigen capgroep ontwikkeld.
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	Erasmus Universiteit Rotterdam
Website	-

Professionals I - Operation Ibiza

Beschrijving	<p>Operation Ibiza is een digitaal spel voor leerlingen in de VMBO lessen Praktische Sector Oriëntatie.</p> <p>Operation Ibiza draagt de rijkheid van de elektrotechnische installatiebranche uit door naar leerlingen de ruime mogelijkheden van werken binnen de branche te communiceren. De leerling realiseert zich dat er binnen de branche een grote diversiteit aan rollen te vervullen is; van commercieel en creatief tot uitvoerend. Daarnaast ontdekt de leerling de rijkheid aan elektrotechnische toepassingen en maakt kennis met de werkwijze van integraal ontwerpen.</p> <p>In het spel speelt een team van vijf elektrotechnische professionals de hoofdrol. Aan hen de uitdaging om in zeer korte tijd de complete installatie in een oud kasteel op Ibiza te ontwerpen en realiseren. Dit is nodig omdat in het kasteel een benefietconcert gegeven zal worden dat wereldwijd live te zien is. De kwaliteit van het uiteindelijke concert is afhankelijk van de prestaties van het team van professionals.</p>
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	OTIB
Website	www.professionals-thegame.nl/

Professionals II Pool Paradise

Beschrijving	<p>In opdracht van OTIB.</p> <p>De excentrieke entertainment-tycoon Big Joe Bizz heeft een vervallen zwembad opgekocht. Dit moet in een hele korte tijd worden omgebouwd tot een waar waterparadijs. Niets is hem te gek als het maar goed gebeurt. Hij schakelt een team van installateurs in om het zwembad te voorzien van de meest waanzinnige waterattracties.</p> <p>De speler doorloopt alle rollen van ontwerper tot onderhoudsmonteur en verkrijgt zo inzicht in de rijkheid aan mogelijkheden binnen de technische installatiebranche.</p>
Opmerkingen	<p>Het spel bevindt zich in de laatste fase van ontwikkeling en zal door OTIB gratis terbeschikking worden gesteld aan VMBO scholen.</p>
Beschikbaar	<p>Vanaf medio augustus</p>
Uitgever	<p>OTIB</p>
Website	<p>www.professionals-thegame.nl/</p>

Programma's voor agrarisch onderwijs

Beschrijving	<p>In de periode van 1993-heden is een grote serie van computerprogramma's voor agrarisch onderwijs ontwikkeld door de productgroep simulaties.</p> <p>Veelal betreft het hier simulaties van agrarische bedrijven, maar er zitten ook simulaties van (levensmiddelen-)procestechnologische installaties en natuurlijke systemen tussen.</p>
Opmerkingen	<p>de beste manier om een globale indruk van deze programma's te krijgen is naar de website www.pgsim.nl te gaan, vanwaar van de meeste programma's ook demoversies kunnen worden gedownload</p>

Beschikbaar	Ja
Uitgever	VCan Hall Instituut - business center - produktgroep simulaties
Website	www.pgsim.nl

Projectmanagement simulator

Beschrijving	Projectmanagement is een vak waar vele jaren werkervaring voor nodig is om het goed te leren. Door een simulatie te doen, kan het vak goefend worden dmv korte spelrondes ipv vele maanden en jaren.
Opmerkingen	in ontwikkeling
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	wouter baars
Website	www.wouterbaars.net

ProSim Advanced

Beschrijving	ProSim Advanced is een meer strategisch georiënteerde managementsimulatie met de nadruk op marketing & kwaliteitsmanagement.
Opmerkingen	Zie recensie op: http://goodpractices.surf.nl/docs/gp/prosim.htm
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Bedrijfssimulaties.nl
Website	a.v.d.schilden@bedrijfssimulaties.nl

ProSim Classic

Beschrijving	Max. 5 teams opereren als bierbrouwerij met 4 producten in een land. Teams spelen tegen elkaar. Marktaandeel, inkoop, verkoop, marketingstrategie zijn zaken waarop teams afgerekend worden
Opmerkingen	1. Spel wordt gespeeld over internet: geen lokale software vereist. Onbeperkt aantal deelnemers op

verschillende lokaties mogelijk.
2. Verandering van setting in een paar minuten mogelijk! Van bierbedrijf naar Stork bv.
3. Veel extra's: chatten, bedrijfslogo's, persberichten

Beschikbaar Ja
Uitgever bedrijfssimulaties.nl
Website www.bedrijfssimulaties.nl

QuakelllArena

Beschrijving de populaire first person shooter, ook te modificeren met eindeloze add-ons, scripts, models en natuurlijk zelfgemaakte modificaties.
Een zeer grote community op het net, van users en developers. Zeer binnenkort opensource, dur onder voorwaarden zelf uit te geven.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever iDsoftware
Website www.planetquake.com/quake3/

Rars

Beschrijving Racing game, opdracht is om auto te programmeren (e.g leren programmeren)

Opmerkingen

Beschikbaar Ja
Uitgever GPL
Website rars.sourceforge.net/

Real Lives

Beschrijving engelstalige game waarin je de kans krijgt als persoon geboren te worden in een ander land en daar je leven te

leiden met alle dilemma's die daar
spelen tijdens je jeugd en
volwassenenwording

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever ???

Website via web te vinden

Red Fred

Beschrijving Fred de hamster is gekidnapt door de boze buurjongen. Hij is in een doos gezet in het huis van de burens, en de speler helpt hem ontsnappen. Daarvoor krijgt hij steeds hulpmiddelen, bijv. een hijskraan om iets op te tillen, een elastiek waarmee een kabelbaan gemaakt kan worden, een wip waarmee Fred de lucht in geschoten kan worden enz.

Opmerkingen Beschrijving te vinden via mijn Furl-verzameling games:
<http://www.furl.net/members/MvdBerg>

Beschikbaar Ja

Uitgever Ra.nj

Website www.ranjnet.nl/links/setupFred.exe

Remote2

Beschrijving Een simulatie van een laboratorium-opstelling waarin een rat verdoofd wordt, voor de training van dierenartsen

Opmerkingen de eerste versie, Remote 1, is reeds beschikbaar

Beschikbaar Vanaf medio 2005

Uitgever Microsurgical Developments

Website www.microdev.nl

Resultaatgericht Werken

Beschrijving Simulatie van een project waarin de deelnemer (solo) een project moet besturen.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Open universiteit Nederland

Website

Rijsimulator

Beschrijving De rijsimulator is een virtuele omgeving waarin agenten in opleiding alle denkbare verkeerssituaties kunnen oefenen. De rijsimulatoren zijn na uitvoerige tests volledig aangepast aan de politiepraktijk. Zo kunnen agenten in de rijsimulator oefenen op bijvoorbeeld spoedritten met sirene. De bestuurder staat bij spoedritten onder druk en daarbij is de kans op ongevallen groter. Omdat het op de openbare weg verboden is om te oefenen met sirene, kunnen agenten dit in de veilige omgeving van de rijsimulator trainen. Met de rijsimulatoren kunnen allerlei verkeerssituaties worden nagebootst, waardoor men minder afhankelijk is van de praktijk. Dat wil niet zeggen dat de rijsimulatoren de praktijkopleiding kunnen vervangen. In de huidige rijopleidingen wordt het gebruik van de rijsimulatoren afgewisseld met de praktijkopleiding.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Duitse firma Rheinmetall Defence Electronics GmbH

Website www.politieacademie.nl/news/nieuws_detail.asp?news_Id=115

RISC Human

Beschrijving risico beoordeling
bodemverontreiniging

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Van Hall instituut

Website

Robbie Konijn Pret in de wolken

Beschrijving	Educatief computerspel voor kinderen van 5-7 jaar.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Mindscape
Website	

Rubberschoeisel

Beschrijving	Een management game dat gaat over de handel van rubberschoeisel. Het is een papieren game. Studenten teams leveren beslissing formulieren in die met de computer worden verwerkt. De game gaat over marketing, productie en financieën.
Opmerkingen	De game werkt nog met een DOS omgeving maar is nog wel te gebruiken onder Windows. Zelf een bendeingsmenu geschreven.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Onbekend
Website	

Runscape

Beschrijving	multiuser internet, geeft leerproces sociale elementen
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	

SAP

Beschrijving	SAP is een geïntegreerd softwarepakket voor ERP (Enterprise Resource Planning), dat in het bedrijfsleven
---------------------	--

	wordt gebruikt om alle functies en bedrijfsprocessen te ondersteunen. SAP is een wereldwijde organisatie.
Opmerkingen	SAP-software wordt gebruikt in het hoger onderwijs om bedrijfsprocessen te ervaren. Dit gebeurt aan de hand van virtuele bedrijven die met elkaar zaken doen. Het doel is niet om 'SAP' te leren, maar de samenhang tussen de verschillende bedrijfsprocessen te leren kennen. Door het bedrijf te runnen ervaren de studenten de invloed van hun collega's op hun eigen werk en andersom.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	SAP Nederland
Website	www.sap-ucc.nl ; www.sap.com ; www.sap.nl

September 12th

Beschrijving	Online 'newsgame' van Gonzalo Frasca. Niet echt een spel maar wel een interessante manier om een onderwerp aan de kaak te stellen. Goed voorbeeld van de reflecteerde waarde van games en simulaties
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Newsgaming
Website	www.newsgaming.com/games/index12.htm

SGE assessment file (?)

Beschrijving	Excel sheet voor assessment van inhoudelijke taken en management taken van groepen tijdens de game.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	TNO Bouw
Website	www.sureuro.com

Sieberdam/ROCS

Beschrijving Sieberdam/ROCS is een e-learning suite voor asynchrone groep simulaties via Internet, in de context van een virtuele stad.

Het systeem bestaat uit een auteursomgeving, een content management systeem en een speelomgeving die ook parallel sessies toestaat. Docenten kunnen zelf hun modellen ontwikkelen, maar ook gebruik maken van door anderen ontwikkelde modellen.

Op dit moment zijn er drie modellen beschikbaar, alle drie op juridisch gebied. Ook het SURF-project Kodos en het Senter/Novem-project ISOSIM maken gebruik van Sieberdam/ROCS.

Ardcalloch van Paul Maharg inspireerde het VSNU Programma RechtenOnline om drie projecten te subsidiëren die gericht waren op het ontwikkelen van een Nederlands equivalent daarvan: 1. het Nederlandse virtuele stadje Sieberdam, 2. de e-learning suite voor asynchrone workflow gebaseerde groepsimulaties ROCS en 3. de integratie van beide in Sieberdam/ROCS. Rudi Holzhauser (project management, auteur van de "content" en ontwerp), Martin de Wit (Flash programma), Willem Mieras (grafisch ontwerp) en Sander Gellaerts (student-assistent) ontwikkelden Sieberdam. Aernout Schmidt en Jeroen Leijen (project management en ontwerp), Lokman Tsui (ontwerp), Peter van Schijndel (ontwerp) en Collaboraid ApS København (software) ontwikkelden ROCS. Pieter van der Hijden (consultant voor beide projecten) integreerde Sieberdam en ROCS tot Sieberdam/ROCS en breidde dit systeem verder uit (project management en ontwerp), samen met Jarkko Laine (software) en de voormalige Sieberdam en ROCS projectteams. De Nederlandse Stichting RechtenOnline is nu de eigenaar van het product.

Opmerkingen De software is Open Source; licentie voor gebruik content, server en ondersteuning kost EUR 5000 per jaar.

Beschikbaar Ja

Uitgever Stichting RechtenOnline

Website rechten.uvt.nl/ictrechtenonderwijs/support/

Sim City 4

Beschrijving Stad bouwen, management game
Opmerkingen Wordt gebruikt bij eerste jaars planologen
Beschikbaar Ja
Uitgever EA Games
Website www.eagames.com

Simcity

Beschrijving bouwen van een leefgemeenschap / stad. Er zijn ook diverse varianten op dit thema.
Opmerkingen Geen ervaring met gebruik in onderwijssituaties
Beschikbaar Ja
Uitgever ?
Website

SimQuest applicaties

Beschrijving Auteurssysteem voor geïntegreerde omgevingen voor onderzoekend leren met name in de sciences.
Opmerkingen Auteurssysteem is gratis beschikbaar. Applicaties die door uitgevers zijn uitgegeven uiteraard niet.
Beschikbaar Ja
Uitgever EPN, Nijgh Versluys
Website www.simquest.nl

Simruralis

Beschrijving Multiplayer software waarbij mensen een ruimtelijk plannings spel spelen. Iedere deelnemer heeft een doel en

	kan grond afstaand of aankopen. Een server controleert de legitimiteit van acties van gebruikers door e.e.a te toetsen aan regelgeving bijvoorbeeld
Opmerkingen	prototype. Nier algemeen beschikbaar
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	Wageningen UR
Website	

Sims Online

Beschrijving	
Opmerkingen	
Beschikbaar	Vanaf 2002
Uitgever	EA Games
Website	

Simschool

Beschrijving	simulaties om leraren op te leiden
Opmerkingen	
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	??????????
Website	www.somschool.com

Simulatie SAP

Beschrijving	Via een voorbeeldbedrijf IDES leren studenten te werken met een ERP pakket, in dit geval SAP.
Opmerkingen	Dit wordt i.s.m. andere hogescholen gedaan via Espelon (voorheen HEO-ICT)
Beschikbaar	Ja
Uitgever	SAP ism HES Amsterdam
Website	

Skaibox case

Beschrijving	Gefingeerd bedrijf in Navision omgeving. Studenten Bedrijfseconomie/ Accountancy voeren een aantal real life scenario's uit
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	espelon
Website	www.espelon.nl/espelon/onderwijsmateriaal/44

Socrates 2 - Biotechnologie

Beschrijving	Het simulatiepakket SOCRATES 2.0 is een educatieve computersimulatie van een gestructureerde discussie op het gebied van moreel redeneren waarin de leerling letterlijk een rol speelt. Het doel van de discussie is om verschillende ethische aspecten van een probleem inzichtelijk te maken. Het programma is gebaseerd op een tweetal cases over ethische aspecten van biotechnologie.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Van Hall Instituut Business Center
Website	www.pgsim.nl

Splash!

Beschrijving	SimCity-achtig spel op gebied van watermanagement in stroomgebied. Stakeholders moeten tevreden gehouden worden.
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	

Stratagus

Beschrijving	Real-Time Strategy (RTS) engine, waarop RTS games gebouwd kunnen worden. Stratagus is Open Source.
Opmerkingen	Stratagus kan gebruikt worden voor allerlei soorten onderzoek in games. De kunstmatige intelligentie in het spel is geprogrammeerd in de hoog-niveau taal Lua.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Open Source
Website	stratagus.sourceforge.net/

Strategiegames voor PS 2, X-box etc.

Beschrijving	
Opmerkingen	Dergelijke games die nu op de entertainment markt worden uitgegeven zijn volgens mij met beperkte aanpassingen goed bruikbaar voor educatieve doeleinden. Ze moeten dan vooral gekoppeld worden aan kerndoelen die de Inspectie voor onderwijsvormen heeft geformuleerd. Ze sluiten nl. heel goed aan bij betekenisvol leren, wat op dit moment het nieuwste onderwijskundig concept is (en waar veel onderwijsgevendenden nog vorm aan moeten geven)
Beschikbaar	Ja
Uitgever	divers
Website	

Support for Cooperative Work

Beschrijving	Website met hoeveelheid naslagmateriaal en opdrachten op het gebied van informaticarecht.
Opmerkingen	Inloggen nodig, password via site te verkrijgen.

Beschikbaar	Ja
Uitgever	RechtenOnline
Website	www.ceil.info

SWAN

Beschrijving	water en nutriënten simulatie
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	alterra samen met HAO
Website	

TalenQuest

Beschrijving	<p>Op de website van Projecten-Online staan voor de Talen Engels Duits Frans de zogenaamde TalenQuests.</p> <p>Dit zijn verhalen met oefeningen die leerlingen spelenderwijs meer taalbegrip bij moeten brengen - sluit aan op het projectonderwijs. Erg enthousiaste geluiden uit de markt</p>
Opmerkingen	<p>Om de gehele TalenQuest te kunnen doen heb je een inlogcode nodig. Deze kan ik indien gewenst beschikbaar stellen. De demo die ook op de site te vinden is geeft echter een goed beeld van een TalenQuest</p>
Beschikbaar	Ja
Uitgever	ThiemeMeulenhoff
Website	www.projecten-online.nl

Technologische Bouwstenen 1 en 2

Beschrijving	<p>De cd-romreeks Technologische Bouwstenen 1 en 2 sluit aan bij de gelijknamige handboeken TO voor het eerste en tweede jaar secundair onderwijs. In deze cd-roms is enerzijds de navigatie van spel tot spel op een speelse vraag- en-</p>
--------------	--

antwoord-en-dobbelsteen- manier
aangepakt, anderzijds wordt de
eigenlijk leerinhoud telkens in een
spel verpakt. Voorbeelden zijn een
afval- sorteerspel waarbij de juiste
afval in de juiste container moet,
een overbrengingsspel waarbij de
juiste tandwielrtjes moeten
geplaatst worden, een energie-
ganzenspel, enz.

Opmerkingen	De cd-roms worden bijna jaarlijks geüpdatet.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Uitgeverij Die Keure
Website	www.diekeure.be en www.telraam.be

Tel uit je Winst

Beschrijving	Game over handelsondernemingen op een markt met monopolistische concurrentie. Fasegewijs neemt het aantal marketinginstrumenten toe. Studenten formeren teams per bedrijf en stellen eerst hun beleid vast (doel, strategie. Daarna formuleren zij verwachtingen en bepalen de tactiek voor het eerstvolgende kwartaal. Vervolgens maken zij voorcalculaties over afzet, winst en marktaandeel. Via internet voeren zij hun keuzes en berekeningen in en krijgen dan interactief feedback. Elke ronde is er een deadline, waarna de teams informatie krijgen over werkelijke afzet en kosten. Vervolgens berekenen zij hun echte winst en het behaalde gemiddelde marktaandeel. Elk kwartaal evalueren zij de resultaten en stellen het beleid voor het volgende kwartaal bij. Aan het eind van het game volgt een schriftelijke en mondelinge rapportage. Teams vertellen elkaar wat hun doel en strategie was en welke resultaten zij behaald hebben.
Opmerkingen	Dit game komt tot stand met financiële steun van de Digitale

	Universiteit. De Vrije Universiteit treedt daarbij op als penvoerder voor een aantal deelnemende universiteiten en hogescholen
Beschikbaar	Vanaf 1 sept 2005
Uitgever	Espelon / Rematch
Website	www.de-competente-ondernemer.nl

Teylers Adventure

Beschrijving	<p>Teylers Adventure is een mixed media spel voor scholieren van 13 tot 18 jaar, dat zich deels in het museum en deels op de computers in Zaal i afspeelt.</p> <p>De spelers komen in contact met Minx, een meisje uit de toekomst dat hun hulp inroept om het museum te redden. De hebberige erfgenaam van Pieter Teyler wil "morgen" de complete collectie van het museum verkopen.</p> <p>Het is aan de spelers om deze ramp te voorkomen. Zij kunnen de collectie veilig stellen door het document te vinden waaraan de erfgenaam zijn rechten ontleend.</p> <p>In de museumzalen doen de spelers inzichten op die nodig zijn voor Teylers Adventure. De kennis die daarvoor nodig is, wordt ontleend aan onder andere de schetsen van Michelangelo, een oude veilingcatalogus van penningen en het schilderij van de Ovale Zaal.</p> <p>Tot slot krijgen de leerlingen een wachtwoord waarmee ze later verdiepingsmateriaal kunnen downloaden van de website om een verslag te maken.</p>
Opmerkingen	te spelen in het Teylers Museum
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Waag Society
Website	teylersmuseum.waag.org/adventure.html

The Nebula Device

Beschrijving	Nebula Device is an open source realtime 3D game/visualization engine, written in C++. Version 2 is a modern rendering engine making full use of shaders. It is scriptable through TCL/Tk and Lua, with support for Python, Java, and the full suite of .NET-capable languages pending. It currently supports DirectX 9, with support for OpenGL in the works. It runs on Windows, with ports being done to Linux and Mac OS X.
Opmerkingen	open source
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Radon Labs
Website	nebuladevice.cubik.org/

TIELT

Beschrijving	Het Testbed for Integrating and Evaluating Learning Techniques (TIELT) is een gratis tool die gebruikt kan worden om kunstmatige intelligentie te integreren met computer games, en om te onderzoeken hoe goed de kunstmatige intelligentie omgaat met de taken in een spel.
Opmerkingen	TIELT maakt het mogelijk nieuwe kunstmatige intelligentie te bouwen voor (vrijwel) willekeurige commercieel-verkrijgbare computer games.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	NRL, Washington DC
Website	nrlsat.ittid.com/

Torcs

Beschrijving	Racing game, open source, idee is om autotjes te programmeren die dan gaan racen.
---------------------	---

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	GPL
Website	torcs.sourceforge.net/

Tracking en tracing game

Beschrijving	In een spel wordt duidelijk gemaakt wat het nut is van samenwerking in de keten mbt tracking en tracing. win factor in gezamenlijk belang: kwaliteit en kosten
Opmerkingen	Ik heb weer even geïnformeerd, en er wordt verwacht dat het geen problemen oplevert. Je zou kunnen testen of het spel werkt, door naar www.trackingtracing.info te gaan, daar op "Onderzoek" te klikken, vervolgens op "Kennisverspreiding" te klikken, en vervolgens op "Tracking & Tracing trostomatenspel". Door op deze pagina op de link "hier" te klikken, krijg je de startpagina van het trostomatenspel.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	A&F WUR
Website	www.trackingtracing.info

Trade Company

Beschrijving	Eenvoudige simulatie van een handelsbedrijf, gebruikt als ondersteuning van propedeuse-bedrijfseconomie onderwijs.
Opmerkingen	(Nog) niet online bruikbaar
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Rematch
Website	www.bizmatch.nl

Traffic Giant

Beschrijving	Openbaar vervoer netwerk bouwen, management game
Opmerkingen	Binnenkort testen met eerste jaars verkeerskundigen
Beschikbaar	Ja
Uitgever	traffic giant
Website	www.jowood.com

Trafsim

Beschrijving	Trafsim werd eind jaren '70 toegepast om op basis van de verkeerslichtregeling-programmeertaal Trafcol verkeersregelingen en OV-lijnen te simuleren.
Opmerkingen	Niet bekend of e.e.a. nog bestaat. De bedenker, prof. P.Hakkesteegt, is met emeritaat. Aan de TU Delft wordt wel veel gedaan aan simulatie van verkeersbewegingen.
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	Ga na via Theo Muller, TU Delft
Website	

Tragedy of the Commons

Beschrijving	Fish Game
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	

Transitor (eenvoudig)

Beschrijving	Eenvoudige software. Bedoeld om mogelijkheden van Simulaties op het web te laten zien.
Opmerkingen	Deze Simulatie is gemaakt door Dr. R. Min

Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	projects.edte.utwente.nl/pi/sim/javaTHESIS/x/x.html

Treasury

Beschrijving	Treasury bestaat uit een reeks van 4 simulaties waarin teams een deel van het treasurybeleid van een onderneming uitvoeren. De thema's zijn Beleggen, Cash-management, Financiering en Valuta Hedging. De simulaties lopen gedurende een aantal weken waardoor het mogelijk is actuele koersontwikkelingen te verwerken in de uitvoering van de opdrachten.
Opmerkingen	De simulaties zijn ontwikkeld met financiële steun van de Digitale Universiteit. De exploitatie is overgedragen aan Espelon.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Espelon
Website	www.espelon.nl

Trostomatenspel

Beschrijving	Het trostomatenspel is een online T&T spel ontwikkeld door A&F. In dit spel staat de internationale trostomatenketen centraal. Het spel is bedoeld om de studenten te laten kennismaken met de basisprincipes van ketenwerking en het belang van traceerbaarheid. Studenten kunnen in hun rol van ketenpartij verschillende keuzes maken die allen gevolg hebben voor de prijs/kwaliteitverhouding van hun product. De producten worden verhandeld en informatie met betrekking tot traceerbaarheid wordt bijgehouden. Uiteindelijk bepaalt de consument of hij het product accepteert. Er kan ook een noodzaak voor een recall optreden. De
---------------------	--

	ketenschakel die niet goed geregistreerd heeft, draagt hiervoor de kosten.
Opmerkingen	Het trostomatenspel is vrij toegankelijk voor geïnteresseerden.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Wageningen UR, Agrotechnology & Food Innovations BV
Website	www.trackingtracing.info

Tweede Fase Beta

Beschrijving	In ontwikkeling: games en simulaties om Tweede Fase scholieren spelenderwijs te introduceren in beta/techniek vakgebieden.
Opmerkingen	Games en simulaties zijn onderdeel van een platform voor informeel leren -in oprichting- aan de faculteit Wiskunde en Natuurwetenschappen - RUG.
Beschikbaar	Onbekend
Uitgever	Rijksuniversiteit Groningen
Website	B.J.van.de.Laar@rug.nl

Unigame

Beschrijving	<p>Het Unigame project heeft een platform ontwikkeld voor game-based learning, met de name Unigame: social skills and knowledge training. Het project richt zich op role-play games waarbij het gaat om het oplossen van problemen, effectieve communicatie, teamwork, projectmanagement en soft skills zoals verantwoordelijkheid, creativiteit etc.</p> <p>Het is een multi-player game voor maximaal vier teams van 11 spelers, die kunnen communiceren via discussion boards, tekst en gesproken chat modules en video conferencing. Het doel is om op verschillende (deel)onderwerpen tot consensus te</p>
---------------------	---

	komen.
Opmerkingen	Europees gefinancierd project
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Unigame
Website	www.unigame.net

Value Based Management Game

Beschrijving	Het Value Based Management Game (VBMG) is een business game voor (aankomende) managers met als doel het zich eigen maken van de principes die ten grondslag liggen aan waardecreatie ten behoeve van de stakeholders binnen een organisatie. De web-based simulatie maakt deelnemers bekend met de belangrijkste lange termijn kritische succesfactoren bij waardecreatie in tegenstelling tot de gangbare korte termijn kengetallen.
Opmerkingen	Voor maatwerk simulaties voor de educatieve sector en het bedrijfsleven kunt u contact opnemen met Leo Bodelier van BitPress Internet Concepts op 013-5454464 of via bodelier@bitpress.nl
Beschikbaar	Ja
Uitgever	BitPress Internet Concepts
Website	www.bitpress.nl of info@bitpress.nl

Ventum

Beschrijving	Hoe kun je het beste leren om een ingewikkeld bouw-project te managen? Door het te doen. Maar dan liefst wel in een goed begeleide multi-user simulatie. Wel de deadlines, de hersenkrakers en de discussies, maar niet de schadeclaims als het mis gaat. Ventum is precies zo'n online simulatie-leeromgeving. Studenten Technische Bestuurskunde en Management moeten in Ventum in
---------------------	---

	<p>4 teams een consortium vormen, voor de bouw van een groot windmolenpark midden in zee. De simulatie biedt de studenten tijdens het ontwerp- en realisatie-proces steeds nieuwe opdrachten. Met behulp van relevante informatie en online communicatie- en rekentools moeten ze deze uitvoeren om uiteindelijk, na 20 jaar, een goed renderend windmolenpark te hebben.</p>
Opmerkingen	<p>Zowel de site als het programma zijn momenteel in ontwikkeling</p>
Beschikbaar	<p>Vanaf september</p>
Uitgever	<p>CPS, TU Delft, Erasmus universiteit Rotterdam en IJfontein</p>
Website	<p>www.ventum.nl</p>

Verhandelbare Emissierechten

Beschrijving	<p>Eén van de manieren om milieuvervuiling effectief (met zekerheid) en efficiënt (tegen de laagste kosten) te bestrijden is door gebruik te maken van de dynamiek van marktwerking. Voor de toelaatbare vervuiling geeft de milieu-autoriteit emissierechten uit die vervolgens vrij verhandelbaar zijn tussen vervuilers. Op die manier ontstaat een institutioneel gecreëerde markt in vervuilingsrechten. Zulke markten worden steeds meer toegepast. Zo bestaat er sinds 1990 een markt in verhandelbare rechten voor de emissie van zwaveldioxide voor de gehele VS. In 2005 wordt in de EU gestart met de Europese handel in rechten voor de uitstoot van koolstofdioxide. Om inzicht te krijgen in de werking van deze markten, is dit emissierechtenspel, vanuit didactische doeleinden een uitermate geschikt middel.</p>
Opmerkingen	
Beschikbaar	<p>Vanaf 1-9-2005</p>
Uitgever	<p>IVEM</p>

Website www.mijnenergieadviseur.nl/ivem.html

Via Infomask

Beschrijving Deelnemers werken aan een specifieke casus en lopen op deze wijze een heel beleidproces door; bijv. zij maken een A4-tje voor de minister, beantwoorden een kamervraag etc.
Casus afhankelijk van beleidsterrein waar deelnemers actief zijn.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever ROI / Infomask

Website website ROI

Virtual trumpet

Beschrijving Software om een trompet mee te simuleren, waarbij de vingertechniek en het muzikale gehoor geoefend kan worden, zonder het embouchure te belasten. De meeste trompetisten kunnen max 2 uur per dag oefenen ivm het embouchure. Door deze simulatie kan de oefentijd verlengd worden

Opmerkingen in ontwikkeling

Beschikbaar Vanaf 2006

Uitgever wouter baars

Website www.wouterbaars.net

Viskweekvijver

Beschrijving simulatie van een viskweekvijver om te leren omgaan met begrippen als nitraat, zuurstof, algengroei, biomassa, groeien van de visstand (m.n. totaalgewicht). Deze applicatie (applet) staat toe het kweken van vissen te optimaliseren.

Opmerkingen	Diverse versies beschikbaar: alleen mineralen en algengroei, alleen karpers of ook nog met zilverkarpers. Zie m.n. 'hoofdstuk 9' op deze site.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	
Website	users.edte.utwente.nl/min/

Vos en Haas - Het Ij van Uil en Het Plan van Haas

Beschrijving	<p>Deze cd-romreeks is bedoeld voor beginnende lezers. Via een leuk verhaal (met progressief stijgende AVI-leesmoeilijkheidsgraad) worden karakters aangebracht die dan telkens in een educatief spelletje worden betrokken: hoofd- en kleine letters sorteren, foute letter- mieren wegschieten, alfabet maken, spiegelschrift ontcijferen,...</p> <p>Elk spelletje bevat drie niveaus (1 is voor niet-lezers en maakt kinderen vertrouwd met letters, 2 is voor beginnende lezers, 3 voor vlotte lezers), het niveau wordt door enkele profielvragen aan het begin van het spel ingesteld, maar elk kind kan zelf het niveau van een spel bijstellen.</p>
Opmerkingen	Naar de verhalen van Sylvia Van den Heede en met tekeningen van Thé Tjong King.
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Uitgeverij Lannoo, Tielt
Website	www.lannoo.be/cd-rom

VSTEP

Beschrijving	Management van brand aan boord van schepen
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	VSTEP

Website WTC, Rotterdam

Weekend miljonair

Beschrijving Van het bekende TV spel

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever LUMC

Website coo.lumc.nl

Wegwijs

Beschrijving Hoort bij een verkeersmethode. Verkeerssituaties worden nagespeeld. Geschikt voor de basisschool.

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever Malmberg

Website www.wegwijs-malmberg.nl

Welgeleghen

Beschrijving Virtuele Stadswijk op internet voor in eerste instantie zorg en welzijn (MBO en VMBO)

Opmerkingen

Beschikbaar Ja

Uitgever ICT Innovatiecentrum
Noorderpoortcollege

Website www.welgeleghen.nl/ en
www.ictinnovatiecentrum.nl

Wet bescherming persoonsgegevens

Beschrijving Leert deelnemers met deze wet omgaan

Opmerkingen

Beschikbaar	Ja
Uitgever	ROI / Infomask
Website	ROI website

WisWeb

Beschrijving	software en andere internettoepassingen voor het wiskunde onderwijs
Opmerkingen	
Beschikbaar	Ja
Uitgever	Freudenthal Instituut Utrecht
Website	www.wisweb.nl

ZAP

Beschrijving	Korte simulatie sop het gebied van de Zeer Actieve Psychologie
Opmerkingen	Nederlandse versie vrij beschikbaar (45 simulaties). Engelstalige (60 simulaties) te bestellen via http://www.wwnorton.com/college/titles/psych/zaps/
Beschikbaar	Ja
Uitgever	www.wwnorton.com
Website	zap.psy.utwente.nl

Zonneboiler

Beschrijving	Met deze simulatie kan een leerling oefenen in oorzaak gevolg-relaties met betrekking tot zonne-energie, reflector-capaciteit, reflectie, absorptie, boilercapaciteit, warmtestroming bij opwarming, termische isolatie, lekkage, warmteafname, etc.
Opmerkingen	Diverse varianten van applicatie en leeropdrachten beschikbaar. Ook in Engelse taal. Zie op deze site m.n. hoofdstuk 9.
Beschikbaar	Ja

Uitgever Centrum voor telematica en
informatietechnologie; Univ. Twente

Website users.edte.utwente.nl/min/

7 Educatieve Toepassingen

De deelnemers beschreven 86 verschillende educatieve toepassingen van computergames en -simulaties.

Aakwa in Waterland

Organisatie	Basisonderwijs, VMBO
Context	groepen 7 en 8, onderbouw VMBO
Vakgebied	Wereldoriëntatie
Onderwijstype	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs.
Leerdoelen	<p>Bewustwording van diffuse bronnen van watervervuiling en oplossingen voor deze problematiek.</p> <p>Onder begeleiding van het karakter Aakwa moeten leerlingen in teams van 4 het milieu in Waterland verbeteren. Voor elke probleemstelling op het bord zijn twee oplossingen te verzamelen. Alleen de beste oplossing brengt je dichterbij een schoner milieu. Leuke weetjesvragen tussendoor brengen je sneller door het landschap.</p>
Beschrijving	Leerlingen spelen het spel zelfstandig in groepjes van vier.
Ervaringen	Binnen Zuid-Holland onder scholen verspreid. Buiten deze regio is verspreiding vrijwel niet gestimuleerd
Opmerkingen	IN opdracht van Rijkswaterstaat directie Zuid-Holland, Waterbedrijf Europoort en Zuiveringsschap Hollandse Eilanden en Waarden. Vrij verkrijgbaar voor scholen op aanvraag.
Periode	2003
Website	www.ijsfontein.nl . info@ijsfontein.nl

Arimaa, Domineering en nog twee andere spelen

Organisatie	universiteit maastricht
Context	zoektechnieken
Vakgebied	kunstmatige intelligentie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.

Leerdoelen	leren denken; leren analyseren; leren van zoektechnieken
Beschrijving	als afsluitend tentamen in competitie verband
Ervaringen	bijzonder positieve ervaringen met deze manier van tentaminering
Opmerkingen	wij blijven met deze zaken bezig en zijn graag bereid met u samen te werken ook als dit inhoudt dat wij onsles materiaal enigszins moeten aanpassen
Periode	2002-2005
Website	uiterwijk@cs.unimaas.nl

BedrijfsPracticum met SAP

Organisatie	HvA-HES Amsterdam
Context	aparte module
Vakgebied	alle vakgebieden worden ondersteund
Onderwijstype	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	toepassen kennis op virtueel bedrijf samenwerken in groepen creativiteit ondernemersschap leuke lessen
Beschrijving	De module is de simulatie. Studenten werken een half jaar in het
Ervaringen	Zeer goede ervaringen. In het begin is het allemaal lastig, maar gaandeweg ervaren de studenten het inzicht in de bedrijfsprocessen en de waarde van deze kennis. Zij zijn bijna allemaal heel enthousiast. Studenten met deze ervaring zijn ook erg gewild in het bedrijfsleven.
Opmerkingen	Meer inlichtingen bij de secretaris van het SAP-Kenniscentrum: Dirk-Jan

	Schenk, sck@hesasd.nl
Periode	derde of vierde studiejaar
Website	www.hesasd.nl

Bizzgames

Organisatie	vmbo, havo, vwo, mbo, hbo en wo en in België
Context	Als praktische opdracht, sectorwerkstuk of geïntegreerde proef in het competentiegerichte onderwijs
Vakgebied	Economie, M&O, Horeca, Consumptief, Handel en Administratie
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	<p>Enkele competenties die in alle simulaties aan de orde komen zijn:</p> <ul style="list-style-type: none">- Bedrijfsoriëntatie, strategie bedenken, lezen balans en winst-en-verliesrekening- Maken van heldere analyse op basis van balans en winst-en-verliesrekening t.b.v. periodieke verslaglegging van de onderneming- Planning maken en de realisatie en het logboek bijhouden- Vergadering plannen, agenda maken, vergaderen en verslag maken- Samenwerken in teams, overleggen, discussiëren, conflict hanteren, prioriteiten stellen, problemen oplossen- Taken organiseren en werkzaamheden tijdig, nauwgezet en volledig uitvoeren- Aantoonbare verbeteringen aanbrengen in de uitvoering van werkzaamheden <p>Voor de Administratieve richting is er Bizzkidz Administratie. Waarbij de simulaties zijn uitgebreid met een module waarin de leerlingen boekingen doen, die gerelateerd zijn aan het eigen bedrijf.</p>

Beschrijving	<p>De docent kan met deze Bizzgames een eigen schoolcompetitie van maximaal acht ronden opzetten en bepaalt zelf:</p> <ul style="list-style-type: none">- op welk moment de simulatie wordt ingezet;- hoeveel ronden de leerlingen spelen;- en wanneer de verwerking van de ronden plaatsvindt. <p>Er zijn Bizzgames ontwikkeld voor elk gewenst niveau van vmbo tot WO. De Bizzgames worden hier ingezet als praktische opdracht, sectorwerkstuk of geïntegreerde proef in het competentiegerichte beroepsonderwijs.</p>
Ervaringen	<p>Voor docenten is er een informatieve docentenhandleiding met extra deelopdrachten en beoordelingscriteria beschikbaar. Er zijn bovendien gratis kennismakingsworkshops in het gehele land en demo-accounts voor geïnteresseerden. Alle simulaties worden voorafgegaan door een interactieve oefenopdracht over de balans en winst-en-verliesrekening en een testronde, die beiden perfect aansluiten bij de casus. De activiteiten van de leerlingen zijn duidelijk beschreven in een werkboek, waarin tevens het gehele proces door de leerlingen wordt bijgehouden. Bovendien is er een gratis helpdesk voor zowel docenten als leerlingen.</p>
Opmerkingen	<p>Voor maatwerk simulaties voor de educatieve sector en het bedrijfsleven kunt u contact opnemen met Joost Schouten van BitPress Educatie op 020-7702265 of via schouten@bitpress.nl</p>
Periode	<p>Het gehele jaar beschikbaar</p>
Website	<p>www.bizzgames.nl of docenten@bizzgames.nl</p>

Bizzkidz Management Competitie

Organisatie	<p>Ruim 450 scholen en instellingen in Nederland, België en Duitsland</p>
Context	<p>Als praktische opdracht, sectorwerkstuk of geïntegreerde proef in het</p>

	competentiegerichte onderwijs
Vakgebied	Economie, M&O, Handel en Administratie
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie.
Leerdoelen	<p>Enkele competenties die in alle simulaties aan de orde komen zijn:</p> <ul style="list-style-type: none">- Bedrijfsoriëntatie, strategie bedenken, lezen balans en winst-en-verliesrekening- Maken van heldere analyse op basis van balans en winst-en-verliesrekening t.b.v. periodieke verslaglegging van de onderneming- Planning maken en de realisatie en het logboek bijhouden- Vergadering plannen, agenda maken, vergaderen en verslag maken- Samenwerken in teams, overleggen, discussiëren, conflict hanteren, prioriteiten stellen, problemen oplossen- Taken organiseren en werkzaamheden tijdig, nauwgezet en volledig uitvoeren- Aantoonbare verbeteringen aanbrengen in de uitvoering van werkzaamheden <p>Voor de Administratieve richting is er Bizzkidz Administratie. Waarbij de simulaties zijn uitgebreid met een module waarin de leerlingen boekingen doen, die gerelateerd zijn aan het eigen bedrijf.</p>
Beschrijving	Als praktische opdracht, sectorwerkstuk of geïntegreerde proef in het competentiegerichte beroepsonderwijs
Ervaringen	De Bizzkidz Management Competitie zal komend jaar voor de elfde maal in Nederland gehouden worden en zal plaatsvinden van januari tot en met maart. Begin december zullen de benodigde materialen verzonden worden zodat al eerder met de voorbereidingen en testronde kan worden gestart.

Opmerkingen	Voor docenten is er een informatieve docentenhandleiding met extra deelopdrachten en beoordelingscriteria beschikbaar. Er zijn bovendien gratis kennismakingsworkshops in het gehele land en demo-accounts voor geïnteresseerden. Alle simulaties worden voorafgegaan door een interactieve oefenopdracht over de balans en winst-en-verliesrekening en een testronde, die beiden perfect aansluiten bij de casus. De activiteiten van de leerlingen zijn duidelijk beschreven in een werkboek, waarin tevens het gehele proces door de leerlingen wordt bijgehouden. Bovendien is er een gratis helpdesk voor zowel docenten als leerlingen.
Periode	Jaarlijks. Inschrijving tot medio december
Website	www.bizzkidz.nl of docenten@bizzkidz.nl

Blended learning programma's

Organisatie	ROI
Context	opdrachten van ministeries
Vakgebied	beleid & bestuur
Onderwijstype	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie.
Leerdoelen	omgaan met complexe problemen
Beschrijving	het is een mix van plenaire bijeenkomsten en e-learning.
Ervaringen	werkt stimulerend voor deelnemers, vaak in eigen tijd (gunstig voor werkgever).
Opmerkingen	
Periode	2004 e.v.
Website	ROI-website

BLS game

Organisatie

Context Project i.o.v. Raad voor de Rechtspraak over invoering nieuwe be

Vakgebied Rechtspraak

Onderwijstype Bedrijfstrainingen.

Leerdoelen Deelnemers ervaren korte en lange termijn effecten van een nieuwe begrotingssystematiek.

Beschrijving Game volgde aansluitend op een instructie over de nieuwe begroting

Ervaringen

Opmerkingen

Periode 2004

Website www.cps.tbm.tudelft.nl

Bridge-it

Organisatie Haagse Hogeschool, Hogeschool van Mechelen

Context projectmanagement

Vakgebied

Onderwijstype Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Bedrijfstrainingen.

Leerdoelen Werken in projecten

Beschrijving Ter verdieping, halverwege een traject. Om een idee te krijgen wat projectmatig werken eigenlijk inhoudt.

Ervaringen

Opmerkingen geen computersimulatie

Periode 2002-2005

Website www.simagine.nl

Cardio

Organisatie Maastricht (UM), Amsterdam (UvA)

Context	intern; als casus binnen multimedia practica
Vakgebied	medisch onderwijs
Onderwijstype	Hoger Onderwijs, Medisch Onderwijs.
Leerdoelen	ja
Beschrijving	veel leermateriaal specifiek gemaakt door eigen docent noodzakel
Ervaringen	goed
Opmerkingen	
Periode	vele jaren
Website	users.edte.utwente.nl/min/

Chemimas

Organisatie	
Context	Chemimas
Vakgebied	
Onderwijstype	
Leerdoelen	
Beschrijving	
Ervaringen	
Opmerkingen	Voor bovenstaande gegevens zie: http://goodpractices.surf.nl/docs/gp/recensiechemimas.htm
Periode	
Website	

Chicken

Organisatie	EUR
Context	Recht en Technologie
Vakgebied	
Onderwijstype	Wetensch. Onderwijs.
Leerdoelen	Rationeel beslissen, strategieontwikkeling
Beschrijving	Verdieping, na colleges over het

	onderwerp.
Ervaringen	Wordt door studenten als interessant ervaren.
Opmerkingen	Software moet worden herzien voor nieuwste besturingssystemen.
Periode	2004
Website	

Cityhall

Organisatie	
Context	project en ter verdieping van collegecyclus
Vakgebied	bestuurskunde & overheidsmanagement
Onderwijstype	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	inzicht in overheidsmanagement en formulering van beleid
Beschrijving	<ul style="list-style-type: none">- introductie- praktische integratie van collegevakken- ter verdieping van een collegecyclus
Ervaringen	geschikt voor: <ul style="list-style-type: none">- introductie- praktische integratie van collegevakken- ter verdieping van een collegecyclus
Opmerkingen	
Periode	2004
Website	a.v.d.schilden@bedrijfssimulaties.nl

COIL

Organisatie	KULeuven fac. Kine + KHBO
Context	Vak binnen de opleiding kinesitherapie
Vakgebied	
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.

Leerdoelen	Klinisch leren redeneren
Beschrijving	Vermoedelijk zelfwerkzaamheid gedurende het jaar, vervangt practica
Ervaringen	Positieve ervaringen
Opmerkingen	
Periode	
Website	dirk.simkens@khbo.be

Commerciële games

Organisatie	universiteit maastricht
Context	afstudeer projecten en promotietrajecten
Vakgebied	kennistechnologie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	leren een project te runnen leren denken en schrijven leren te werken aan het front van de wetenschap
Beschrijving	afstudeerscripties
Ervaringen	ja, ruime ervaring verbeterpunten zijn misschien begeleiding nog intensiveren
Opmerkingen	
Periode	2003-2005
Website	p.spronck@cs.unimaas.nl

Control-it

Organisatie	Haagse Hogeschool, Hogeschool Windesheim
Context	ICT-beheer, Facility Management
Vakgebied	idem
Onderwijstype	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Bedrijfstrainingen.

Leerdoelen	Procesmatig werken, Werken met een front-office en back office, hands-on ervaring met Service Management
Beschrijving	Ter introductie van een programma, ter verdieping, bij voorbereiding van een stage, bij terugkomst van een stage, ter afronding van een traject.
Ervaringen	
Opmerkingen	geen computergame!
Periode	2003-2005
Website	www.simage.nl

Corporatiespel

Organisatie	2 woningcorporaties die willen leren :)
Context	Fusie van 2 woningcorporaties
Vakgebied	management en strategie
Onderwijstype	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Bedrijfstrainingen, Intern Leertraject.
Leerdoelen	Samenwerken, doelen stellen, doelen halen.
Beschrijving	Verdieping van doelen stellen en het uittesten van praktische ha
Ervaringen	Teambuildingcomponent sterk, doelen stellen duidelijk. Verbeterpunten: tracht nooit voor 100% de markt na te bootsen.
Opmerkingen	
Periode	2005
Website	www.bedrijfssimulaties.nl / www.atrive.nl

Crisiscontrol

Organisatie	nvt
Context	opdracht
Vakgebied	crisismanagement

Onderwijstype	Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	bewustwording rol provincie crisismanagement; bewustworden van de crisismanagementstructuur; inzicht in de werking van de structuur door opdoen van ervaring
Beschrijving	bewustworden van de onduidelijkheden en knelpunten.
Ervaringen	evaluaties zijn zeer belangrijk maar worden ook als bedreigend gezien. Mensen sparen elkaar collectief. Standaardproblemen ongeacht scenario: taken, bevoegdheden en verantwoordelijkheden zijn onduidelijk voor deelnemers/partijen en communicatie naar strategisch en tactisch niveau loopt over en weer vast.
Opmerkingen	
Periode	200-2004/5
Website	

CrisisLab

Organisatie	vliegbases
Context	oefening
Vakgebied	crisismanagement
Onderwijstype	Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	oefenen met gecoördineerde rampenbestrijding m.n. militaire en civiele organisaties
Beschrijving	oefenem et rampenbestrijdingsplannen, voorbereiden open dagen.
Ervaringen	zie vorige spelbeschrijving. identiek.
Opmerkingen	
Periode	
Website	

Cultknaller

Organisatie	diverse
--------------------	---------

Context	CKV
Vakgebied	CKV
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs.
Leerdoelen	jeugd meer interesseren voor cultuur (on line)
Beschrijving	via CKV onderwijs, vrijblijvend
Ervaringen	niet erg succesvol. Meer aandacht achteraf was nodig voor het ontwerpproces (kan niet in 1 x, maar budget was ontoereikend). Kortom ik heb hier een langer verhaal over, maar dat kan ik hier niet zo kwijt
Opmerkingen	
Periode	2002
Website	www.cultuurwijs.nl

Da's Hoge school

Organisatie	hogeschool
Context	organisatie ontwikkeling (docenten en management)
Vakgebied	
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	verkennen implicaties leren-leren
Beschrijving	geen onderwijs doel
Ervaringen	
Opmerkingen	
Periode	1997
Website	

Diagnost

Organisatie	Diversen
Context	cursus
Vakgebied	Psychologie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.

Leerdoelen	Methodisch psychodiagnostiseren
Beschrijving	Vorbereiding op praktijk rollenspel met mede studenten.
Ervaringen	
Opmerkingen	
Periode	vanaf 2003
Website	goodpractices.surf.nl/gp/goodpractices/177

Distribution Game

Organisatie	Op vele universiteiten
Context	Operations Management, MBA
Vakgebied	Operations Management
Onderwijstype	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	Studenten leren iets van voorraadbeheer en enkele Supply Chain Management elementen. Ook de wet van little kan eenvoudig hiermee uitgelegd worden.
Beschrijving	Studenten kunnen met eigen laptop in kleine teams het game spelen. Het team die de laagste kosten realiseren hebben gewonnen.
Ervaringen	Het computergame is reeds vrij oud. Het is ook vrij beschikbaar op www. Typ in (google): distribution game (van Prof. Jackson).
Opmerkingen	
Periode	
Website	

Distributor Game

Organisatie	R.H. Smith Business School, University of Maryland
Context	MBA en executive MBA cursus
Vakgebied	supply chain management

Onderwijstype	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	supply chain management onderwijzen aan de gebruikers, met name globalisering en de effecten daarvan voor besluitvormers voor voorraadbeheersing en dynamiek
Beschrijving	verdieping
Ervaringen	Verbeterpunten op het gebied van rapportage in een gedistribueerde context. Over het algemeen bijzonder positief gewaardeerd en een aanzienlijke verbetering t.o.v. bestaande applicaties.
Opmerkingen	
Periode	2005
Website	www.gscg.org

Diverse computerspellen

Organisatie	Vrije Universiteit
Context	Themacollege De Stad
Vakgebied	Letteren - Algemene Cultuurwetenschap
Onderwijstype	Universitair.
Leerdoelen	leren verschillende media op de correcte wijze te vergelijken
Beschrijving	Illustatiemateriaal en object van vergelijking t.b.v. werkstuk
Ervaringen	Werkstukken zijn eigenlijk alleen mogelijk wanneer de student zelf een bepaalde game al goed kent, omdat anders de tijdsinvestering in het spelen van de game in geen verhouding staat met de investering die de andere studenten met de andere media maken
Opmerkingen	
Periode	2 en 3
Website	

Diverse games/simulaties

Organisatie	Universiteit van Bergen, Noorwegen
Context	Gaming methodology and practice
Vakgebied	Information Science & Media Studies
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Ervaring opdoen met spelen en hun achterliggende methodologie leren kennen
Beschrijving	Als interactieve leeromgevingen, waarbij het minder om de inhoud
Ervaringen	Randvoorwaarden voor dergelijk gebruik: - workshops van 6 uur per dag; - voldoende grote ruimten met media faciliteiten
Opmerkingen	
Periode	elk jaar van toepassing
Website	

Dubes

Organisatie	tu delft
Context	stedelijke herstructurerings projecten en in universitair onderw
Vakgebied	bouwen en wonen / management van complexe besluitvorming
Onderwijstype	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	Training over complexe besluitvorming en/of ontwikkeling van duurzame alternatieven.
Beschrijving	Verdieping van geleerde stof, specifiek training in functioneel
Ervaringen	goed, verbeterpunten met name versterken van speldynamiek en vereenvoudigen van rol van softwaretool in spel.
Opmerkingen	
Periode	2001-2005

Website www.cps.tbm.tudelft.nl

Ease-it

Organisatie Haagse hogeschool
Context procesinrichting
Vakgebied idem
Onderwijstype Beroepsonderwijs en
Volwasseneneducatie,
Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen Procesgericht werken, procesinrichting
Beschrijving Ter introductie
Ervaringen
Opmerkingen Geen computersimulatie
Periode 2004-2005
Website www.simagine.nl

Educatieve website Digital Playground (werktitel)

Organisatie middelbare scholen
Context CKV, mediaeducatie
Vakgebied CKV
Onderwijstype Voortgezet Onderwijs.
Leerdoelen De leerling kan zelfstandig, in eigen
tempo de website doorlopen en zo
kennis nemen van verschillende
onderdelen van media.
Beschrijving Ter introductie, mede als voorbereiding
op een workshop bij Dig
Ervaringen website is nog in ontwikkeling, wordt
begin komend schooljaar in gebruik
genomen.
Opmerkingen
Periode 2005
Website

E-GIMMICS

Organisatie	Rijksuniversiteit Groningen / Universiteit Utrecht
Context	Masteropleiding Farmacie,
Vakgebied	Farmacie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Masteropleiding Farmacie: beroepsvoorbereiding.
Beschrijving	<p>Herontwerp en implementatie van de apothekergame e-GIMMICS, wat de volgende onderdelen omvat o.a.:</p> <ul style="list-style-type: none">• een ‘casusmanagementsysteem’: digitale ondersteuning van de docenten en studenten bij het beheer van de casuïstiek (enkele honderden casussen) in de apothekergame met een webbased database van casussen, met instructie voor de inzet van acteurs, verbonden met de longitudinale casuïstiek van ‘De familie Deusing’ (zie hieronder).• een ‘knowledge base’: innovatief digitaal kennismanagementsysteem met geformaliseerde beschrijvingen en uitwisseling van nieuwe kennisintensieve taken in de coördinatie, uitvoering en beoordeling (uitwisselen van ervaringen tussen de beide Farmacie-opleidingen).• een ‘acteursregistratiesysteem’, een webbased tool voor de administratie en het logistiek management van de tientallen acteurs in de spelsituatie.
Ervaringen	Evaluaties van Apothekersgame (GIMMICS, sinds 2005: e-GIMMICS), verkrijgbaar via Jos van der Werf (j.j.van.der.werf@bdk.rug.nl)
Opmerkingen	
Periode	Jaarlijks
Website	j.j.van.der.werf@bdk.rug.nl / www.gristos.nl

EGlobe

Organisatie	meerdere HBO's en MD-programma's bij grote organisaties
Context	1) International Business Studies en 2) (Marketing) Management
Vakgebied	Management
Onderwijstypen	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	<ul style="list-style-type: none">- strategie en management in een international context- samenwerking tussen studenten uit verschillende landen/culturen- lezen, schrijven en presenteren in business english
Beschrijving	Zowel in: <ul style="list-style-type: none">- 1-daagse sessies als workshop- introductieweken
Ervaringen	<p>Positief. De overall beoordeling in het onderwijs is steeds boven een 4.3 (op een schaal van 1 tot 5). De hoogste score tot nu toe is: 9,86 (op een schaal van 1 tot 10). Die score was de gemiddelde eindscore van 20 studenten.</p> <p>Aandachtspunt. Nog meer aandacht schenken aan hoe docenten (als begeleider) beter om kunnen gaan met simulaties. Aan dit onderdeel wordt vaak te weinig tijd besteed. Zowel door de docenten, als de aanbieders van simulaties.</p>
Opmerkingen	Naaft het feit dat studenten tevreden zijn over simulaties, schenken wij veel aandacht aan hoe docenten simulaties effectief kunnen inzetten. Wij doen dit bijvoorbeeld door pilots te organiseren.
Periode	2004/2005
Website	info@simenco.nl

EMS en Resultaatgericht werken

Organisatie	OUNL
--------------------	------

Context	faculteit Management
Vakgebied	Management resp. Projectmanagement
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Vaardigheden beproeven. Verschillende soorten deeltkennis integreren.
Beschrijving	Ter afronding van een (deel)traject
Ervaringen	Positief. Eigen effect van simulatie is duidelijk zichtbaar; niet op andere wijze te realiseren. Technisch zijn beide toepassingen verouderd.
Opmerkingen	
Periode	1990-2003 resp. 1999-2005
Website	www.ou.nl

Endolab

Organisatie	UU
Context	endocrinologie 3e jaar
Vakgebied	biologie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	verschillen in werking tussen de verschillende hormonen in essentie weten
Beschrijving	oefening
Ervaringen	<p>Zeer gewaardeerd door de studenten.</p> <p>Nodigt uit tot het vaak doen van de toets (en dat is gunstig), omdat het budget blijft staan.</p> <p>Het is dus mogelijk een hoop geld (hoge score?) bij elkaar te halen. Extra stimulans kan zijn degenen met de hoogste score te belonen.</p>
Opmerkingen	was oorspronkelijk een amerikaans programma in DOS, maar is met behulp van de oorspronkelijke makers in een Windows-omgeving gezet en verder uitgebreid. Het bevatte voorheen geen budgetbeperkingen, geen verdere informatie over de hormonen en weinig en/of slechte feedback.

Periode	2003
Website	www.bio.uu.nl/~cpio

First Enterprise

Organisatie	Voortgezet onderwijs instellingen
Context	Management & Organisatie
Vakgebied	Bedrijfseconomie
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs.
Leerdoelen	Op speelse wijze de doelstellingen van het centraal schriftelijk examen op het gebied van financieel management behalen.
Beschrijving	Als praktische opdracht die leerlingen een oriëntatie op het financieel beleid geeft en die later opnieuw inzetbaar is om verdieping aan de verslaggeving te verzorgen.
Ervaringen	Het game bevat twee elementen, net als Trade Company. Daarom is splitsing in twee games beter. Ook de invoer van beslissingen via internet en de direct feedback met de daaraan gekoppelde interactie is wenselijk
Opmerkingen	Dit game is ontworpen vanuit de eindtermen voor het vak Management en Organisatie. Het is toepasbaar bij alle lesmethoden. De software wordt uitgegeven door Rematch en de bijpassende boekjes door ThiemeMeulenhoff.
Periode	klas 5 en 6 VWO en klas 5 HAVO
Website	www.first-enterprise.nl

Frequentie 1550

Organisatie	Montessori-scholengemeenschap in Amsterdam
Context	project
Vakgebied	geschiedenis
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs.

Leerdoelen	leerlingen in de basisvorming van de HAVO de geschiedenis actief te laten beleven in plaats van passief te ondergaan.
Beschrijving	experiment/project
Ervaringen	-
Opmerkingen	
Periode	2004
Website	www.waag.org/waagsite/

Furnimas

Organisatie	Vrije Universiteit
Context	Project ondernemerschap
Vakgebied	Bedrijfseconomie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Planning en uitvoering van het beleid in een eenvoudige industriële onderneming met twee producten. Verzorgen van de verschillende rollen van inkoper, productie leider en verkoper plus de verantwoording van het gevoerde beleid.
Beschrijving	Verdieping tijdens een practicumperiode van 1 maand aan het eind van het eerste semester van jaar 2 van de opleiding Bachelor Economie.
Ervaringen	<p>Het is een uitdagend game voor studenten en zij zijn er ook enkele weken druk mee bezig.</p> <p>Voor docenten is het arbeidsintensief, niet alleen door de begeleiding van het game, maar ook door de aanvullende 'events' die nodig zijn om het game levendig te houden. De programmatuur is een instrument, maar de spelregels omvatten ook gedrag dat niet in de programmatuur is vastgelegd.</p>
Opmerkingen	Dit game is de meest eenvoudige versie van het game Chemimas. Daarnaast heeft Rematch games zoals Denimas en Enterprise.

Periode Tweede jaar
Website www.rematch-il.nl

Futura

Organisatie MBO
Context organisatie ontwikkeling
Vakgebied
Onderwijstype Beroepsonderwijs en
Volwasseneneducatie.
Leerdoelen verkennen implicaties nieuwe aanpak
MBO onderwijs
Beschrijving --
Ervaringen
Opmerkingen
Periode
Website

Gabriel Knight Blood of the Sacred Blood of the Damned

Organisatie Vrije Universiteit
Context Visuele Cultuur
Vakgebied Letteren - Algemene
Cultuurwetenschappen
Onderwijstype Universitair.
Leerdoelen Studenten 'universele' mythen leren
herkennen en bespreken. Studenten
leren citeren uit computergames
Beschrijving Onderzoeksobject voor werkstuk over
de hero-myth
Ervaringen Studenten zijn te veel gefocussed op
het uitspelen van de game en het
behalen van een hoge score en verleiden
daardoor het eigenlijke doel: de analyse
uit het oog.
Opmerkingen
Periode jaar 3

Website

Gabriel Knight Sins of the Fathers

Organisatie	Vrije Universiteit Letteren ACW
Context	Interactieve verhalen
Vakgebied	Cultuur en Digitale Media
Onderwijstype	Universitair Onderwijs.
Leerdoelen	Studenten duidelijk maken wat kenmerkend is aan interactieve verhalen en hoe deze geanalyseerd kunnen worden.
Beschrijving	verdieping
Ervaringen	
Opmerkingen	Aangezien de games onderwerp van studie zijn is het gebruik anders dan als aanvulling vervanging.
Periode	jaar 1
Website	

Gamemaker

Organisatie	velen
Context	informatica, projectwerk, naschoolse activiteit, CKV onderwijs
Vakgebied	
Onderwijstype	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs, Naschools.
Leerdoelen	leren programmeren leren designen creatieve ontwikkeling integreren van muziek, tekenen en programmeren (en bijbehorende multimedia software als photoshop, midi, enz.)
Beschrijving	als compleet vak
Ervaringen	ik geef er zelf les in, ik ben er erg tevreden over, kan geen verbeterpunten

	bedenken
Opmerkingen	
Periode	2004, 2005
Website	www.gamemaker.nl

Games maken

Organisatie	diverse
Context	ict (met name) en ckv
Vakgebied	informatica
Onderwijstype	Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	leren programmeren, leren ontwerpen, audiontwerp maken, oefenen in projecten, enz.
Beschrijving	als complete vakken, integraal met lessen over multimedia
Ervaringen	ik heb vele van deze pakketten bekeken en min of meer geevalueerd
Opmerkingen	op gamesmaken.pagina.nl heb ik een lijst gemaakt van vele software die je kan gebruiken als amateur tot en met (semi-) prof voor het zelf maken van games en simulaties
Periode	2004-heden
Website	gamesmaken.pagina.nl

Huisvljijt 1

Organisatie	NHTV (1983/92), HvA (1993+)
Context	workshops
Vakgebied	Mobiliteit, logistiek, milieukunde
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	1. Attractievere workshops dankzij spelelement. 2. Bewustmaking van dilemma's 3. Verbeteren van vergadertechniek bij

studenten.

Beschrijving	Oefeningen om theorie toe te passen in een stimulerende setting.
Ervaringen	Studenten beleven plezier terwijl ze met hun vak bezig zijn; bewustwording verloopt sneller. Het kan ook zonder computer. Groepen niet te groot maken, naast spelrollen ook observatierollen uitdelen, veel aandacht aan inleiding en debriefing besteden.
Opmerkingen	
Periode	1983-1993, incidenteel later
Website	Bij Ger Nijman, Hogeschool van Amsterdam

Huisvlijt 2

Organisatie	Hogeschool van Amsterdam
Context	Wervingstraject
Vakgebied	Logistiek
Onderwijstypen	Potentiële Hbo-instroom.
Leerdoelen	Havisten die met hun studiekeuze bezig zijn, laten ervaren wat het vak (in dit geval Logistiek) inhoudt; verbreding van het imago van het vak Logistiek
Beschrijving	Spelen op een open dag waar havisten komen kijken wat het vak Logistiek inhoudt
Ervaringen	Zeer positieve reactie van de havisten, ze vonden het jammer dat we niet meer games hadden. Ze hadden nu een beter beeld van het vak (niet alleen vrachtwagens maar complete processen)
Opmerkingen	Gewoon in Excel, iedereen kan het.
Periode	2005
Website	g.j.m.nijman@hva.nl

ITIL Game

Organisatie	mbo, hbo
--------------------	----------

Context	Praktische opdracht of (deel)proeve van bekwaamheid
Vakgebied	ICT
Onderwijstype	Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	Binnen het ITIL Game komen basisbegrippen aan de orde zoals Service Desk, Incident Management, Problem Management, Change Management etc. De competitie is ontwikkeld rond het management van een IT-platform van een nationaal opererende cliënt, uitgevoerd door een IT-bedrijf. De uitdagingen die de deelnemers aangaan worden steeds complexer.
Beschrijving	Praktische opdracht of (deel)proeve van bekwaamheid
Ervaringen	De simulatie is volledig web-based inclusief gebruikersregistratie, uitgewerkte feedback en scores en bijzonder geschikt voor het competentiegerichte mbo en hbo.
Opmerkingen	
Periode	Gedurende het gehele jaar
Website	www.bitpresseducatie.nl of schouten@bitpress.nl

Juridische Gespreksvaardigheden

Organisatie	OU
Context	cursus Juridische Gespreksvaardigheden
Vakgebied	Rechten
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Leren voeren van gesprekken in juridische context
Beschrijving	zelfstudie, oefening, ter voorbereiding op afsluitende gesprekke
Ervaringen	studenten vonden het leuk om te doen. Hadden wel wat moeite met de gesprekssimulator.

Opmerkingen

Periode 2004 (pilot), in sept 2005 tijdens nieuwe cursus

Website

KM Quest

Organisatie Universiteit Twente, Radboud
Universiteit Nijmegen, RijksUnivers

Context Kennismanagement

Vakgebied Communicatiewetenschappen,
Bedrijfswetenschappen, Informatiekund

Onderwijstype Hoger Onderwijs.

Leerdoelen Spelers leren verschillende typen
kennismanagement (KM) problemen
oplossen, krijgen inzicht in KM
processen en KM interventies, en de
relatie met andere bedrijfsprocessen.

Beschrijving Ter introductie en ter toepassing van
opgedane kennis

Ervaringen Gebruikers zijn over het algemeen
enthousiast. Sommige spelelementen
kunnen nog verder uitgewerkt worden.

Opmerkingen

Periode 2003-2005

Website www.kmquest.net

KODOS - Kennisontwikkeling door en over online simulaties

Organisatie Universiteiten Leiden, Delft, Rotterdam,
Tilburg, Willem de Kooning Academie

Context Onderdeel van cursussen

Vakgebied Rechten, Bestuurskunde, Multimediasdesign

Onderwijstype Hoger Onderwijs.

Leerdoelen KODOS heeft als doel om de toepasbaarheid
van het concept 'online simulaties voor
sociale interactie' binnen het hoger
onderwijs aan te tonen. Bij 'online
simulaties voor sociale interactie' gaat het
om web-based simulaties die gericht zijn op

het simuleren van de interactie tussen studenten, docenten en derden (gesimuleerde klanten, deskundigen). Om de bredere toepassing te stimuleren wordt tevens een generieke systematiek ontwikkeld voor het didactisch gebruik van dit type simulaties binnen het hoger onderwijs.

Beschrijving	In het kader van het project worden vijf online simulaties, binnen uiteenlopende leertrajecten, opgezet, uitgevoerd en uitgebreid geëvalueerd. Voor deze simulaties wordt gebruik gemaakt van de tool Sieberdam/ROCS, die ontwikkeld is in het kader van het project RechtenOnline (www.rechtenonline.nl). Sieberdam is een Nederlandse virtuele stad die in combinatie met de programmatuur ROCS door docenten gebruikt kan worden voor het construeren en spelen van online simulaties
Ervaringen	Ervaringen in Schotland, Universiteit Glasgow, nog zeer beperkt in Nederland.
Opmerkingen	Sieberdam is een on line role playing environment. Flexibel voor content. Vergelijk met omgevingen zoals Ardcalloch, Unigame en Fablusi!
Periode	2005 e.v.
Website	www.surf.nl/projecten/index2.php?oid=157

LEXREX

Organisatie	Politieacademie en Politie Korpsen
Context	e-learning cursus / assesment
Vakgebied	Politie
Onderwijstype	Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	Juridische beslissingen
Beschrijving	Toetsinstrument
Ervaringen	Erg positieve reacties uit het veld
Opmerkingen	
Periode	2004 - heden
Website	www.uni-learning.com/en/nieuws1.asp?nieuwsnr=315

Lumière

Organisatie	radboud universiteit nijmegen
Context	integratievak van afgelopen 2 jaar
Vakgebied	managementwetenschappen
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	integratie van de leerervaringen van de afgelopen 2 jaar
Beschrijving	als vak waar 4,3 ects voor te krijgen is, het is competentiegericht
Ervaringen	zeer goed, zeer zinvol en ervaringen zeer lang blijven hangen, grote inzet deelnemers, veel enthousiasme
Opmerkingen	waarschijnlijk heeft vincent peters deze beschrijving ook al gegeven
Periode	vanaf 2002 tot nu zelf meegemaakt
Website	

Max en de Toverstenen

Organisatie	TU Eindhoven
Context	vak 'Inspectie methoden' (analytische methoden)
Vakgebied	Mens Computer Interactie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Studenten moesten een inspectiemethode toepassen en deze methode evalueren. Het spel was hierbij een hulpmiddel (de inspectiemethode werd uitgevoerd op het spel). De leerdoelen hebben betrekking op het leren van de inspectiemethode en niet op het computerspel.
Beschrijving	Hulpmiddel
Ervaringen	
Opmerkingen	
Periode	2005
Website	

MC Escher VR games

Organisatie

Context MC EScher museum

Vakgebied kunst

Onderwijstype

Leerdoelen begrijpen mc Escher werk

Beschrijving

Ervaringen

Opmerkingen VR game met helm, gebruikt stoelnummer van 30 spelers als referentie, als onderdeel van een VR productie

Periode 2002

Website www.escherinhetpaleis.nl

Mcv en project backpackers { reizen }

Organisatie Kw1c

Context Mcv en project backpackers { reizen }

Vakgebied Toerisme

Onderwijstype Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie.

Leerdoelen zie website

Beschrijving aanbieding leerstof

Ervaringen nog niet van toepassing

Opmerkingen vervolg bovenstaande.....zie module MCV-Tool
In principe zijn dit programma's in een experimentele fase en alleen in gebruik in het Koning Willem 1 college.
maw betreft hier interne vertrouwde info

Periode 2005

Website www.malaxisten.nl { toerisme } en EDU-KW1C.nl

Meer /Lake

Organisatie	van Hall instituut
Context	integraal waterbeheer
Vakgebied	milieukunde
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	inzicht in samenhang ecologie/waterkwaliteit in ondiep meer
Beschrijving	introductie en verdieping
Ervaringen	
Opmerkingen	
Periode	1998
Website	

MPO/ MOSCA

Organisatie	
Context	niet officieel geïntegreerd in curriculum
Vakgebied	verpleegkunde/kine/ geneeskunde/
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Integreren en toepassen van diverse inzichten, vaardigheden en attitudes
Beschrijving	tot nu toe enkel ten experimentele titel. zou kunnen ingezet worden ter vervanging van practica
Ervaringen	
Opmerkingen	
Periode	
Website	nicole.viaene@katho.be

Netchaingame

Organisatie	UvT
Context	Inkoopmanagement

Vakgebied	Logistiek
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	In het vak inkoopmanagement staan onder meer centraal de vorming van strategische relaties, met focus op langdurige contracten/relaties met preferred suppliers, waarbij stapsgewijs wordt gewerkt aan zaken als deling van informatie, gezamenlijke voorraden en afstemming van grondvormen.
Beschrijving	De game wordt in drie dagdelen binnen het vak inkoopmanagement gespeeld.
Ervaringen	Niet binnen de cursus inkoopmanagement. Daar wordt de game op dit moment geschikt voor gemaakt
Opmerkingen	
Periode	2005
Website	

NetCodeGame

Organisatie	HvU -- Mediatechologie
Context	1e tm 4e jaars studenten - Software engineering
Vakgebied	Software engineering; leren programmeren
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Leren programmeren
Beschrijving	Praktijk lessen
Ervaringen	Nog in ontwikkeling
Opmerkingen	
Periode	jaar 1 tm 4
Website	

Neverwinter Nights

Organisatie	Universiteit Maastricht
--------------------	-------------------------

Context	Afstuderen/promoveren
Vakgebied	Kunstmatige Intelligentie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Onderzoek naar machine learning voor kunstmatige intelligentie
Beschrijving	Onderzoeksomgeving
Ervaringen	Neverwinter Nights is geschikt om diepgaand onderzoek te verrichten, hoewel de computertaal waarin het onderzoek moet gebeuren wel het een en ander mist dat moderne computertalen toch behoren te hebben.
Opmerkingen	
Periode	2003
Website	www.cs.unimaas.nl/p.spronck/gameai.htm

Online Management Games

Organisatie	(post)hbo en WO
Context	Economie
Vakgebied	(Technische) bedrijfskunde
Onderwijstype	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen, Post Hbo En Wo.
Leerdoelen	Deze simulaties worden via het internet gespeeld, en hebben als doel de deelnemers inzicht te verschaffen in de verschillende aspecten van het “managen” van een bedrijf. Hierbij worden beslissingen genomen over de verschillende bedrijfsonderdelen (bijv. strategie, marketing, financiën, logistiek en P&O). Daarbij worden deelnemers niet alleen geconfronteerd met allerlei (onverwachte) gebeurtenissen in de markt, maar ook met de gevolgen van elkaars beslissingen!
Beschrijving	Als onderdeel van het curriculum of als projectopdracht. Learning by doing!
Ervaringen	De beoogde leereffecten kunnen zowel een kennistheoretische als een sociale achtergrond hebben. Voorbeelden zijn: het ervaren van ondernemerschap, het

	omgaan met een veranderende omgeving (nieuwe cultuur, nieuwe aanpak, nieuwe markt) en het kennismaken met aspecten van planning en leidinggeven. De educatieve doelstelling gaat echter hand in hand met het competitie- element: je speelt om te winnen.
Opmerkingen	<p>De casus betreft het bedrijf Global Mobile Communications Group (GMCG); een wereldwijd opererende aanbieder van telecommunicatie infrastructuur voor de mobiele telecommarkt. GMCG benadert de markt vanuit het 'one-stop-shopping' concept middels totaaloplossingen voor haar klanten. GMCG biedt haar klanten netwerken met bijbehorende hard- en software tot en met 'trendy' handsets voor mobiele telefonie.</p> <p>GMCG heeft een sterk klant- en marktgerichte organisatiecultuur waarbij de huidige en toekomstige behoeften van eindgebruikers centraal staan.</p>
Periode	Het gehele jaar beschikbaar.
Website	www.bitpress.nl/clients/mgdemo of info@bitpress.nl

Plato en de rekenspiegel

Organisatie	
Context	rekenen
Vakgebied	
Onderwijstype	Primair Onderwijs.
Leerdoelen	adaptief rekenonderwijs
Beschrijving	als aanvulling op regulier rekenonderwijs
Ervaringen	is geen succes geworden, omdat het een andere rol van de leerkracht vereist (meer coachend). Leerkrachten zijn gewend meer sturend rekenonderwijs te geven
Opmerkingen	

Periode 1999 e.v.

Website

Practicum functieleer

Organisatie UvT

Context Cursus functieleer

Vakgebied Psychologie

Onderwijstypen Hoger Onderwijs.

Leerdoelen Studenten kennis laten maken met de basisbeginselen van de cognitieve psychologie: Haar methoden, bevindingen, en onderliggende hersengebieden

Beschrijving De huidige cursus functieleer is een verplichte cursus voor alle eerstejaars studenten psychologie (ca 350 studenten). De cursus bestaat uit een reeks van 10 hoorcolleges waarin wordt ingegaan op thema's als visuele en auditieve waarneming, aandacht, leren, geheugen, taal, motoriek, enz. In de cursus is vanaf volgend jaar ruimte voor een experimenteel praktisch gedeelte. In dit practicum zal een aantal klassieke experimenten uit de psychologie worden gedaan. De student is in eerste instantie proefpersoon en doet als zodanig ca 10 experimenten. In die experimenten worden stimuli getoond, reactietijden gemeten, percentages en gemiddelden berekend, en die data worden grafisch weergegeven. Nadat de student als proefpersoon heeft meegewerkt, moeten vragen beantwoord worden die in een aparte reader vermeld staan. In de reader wordt eveneens achtergrond-informatie gegeven over het onderzoek, en er worden links gelegd naar de relevante literatuur.

Ervaringen De ervaringen zijn goed. Studenten geven een hoge evaluatiescore.

Opmerkingen

Periode 2005

Website www.uvt.nl/faculiteiten/fsw/organisatie/departementen/psychonomie/functieleer/

Prisoners dilemma

Organisatie EUR

Context Recht en Technologie

Vakgebied

Onderwijstypen Wetensch. Onderwijs.

Leerdoelen Rationeel beslissen, strategieontwikkeling, reageren om

	acties tegenpartij
Beschrijving	Verdieping, in groepen van 15 studenten, spel duurt ongeveer 2 uur.
Ervaringen	Wordt door studenten als nuttig ervaren.
Opmerkingen	Eenvoudige gebruikersinterface, functioneert ook goed in nieuwste besturingssystemen.
Periode	2005
Website	

Professionals

Organisatie	VMBO
Context	POS
Vakgebied	VMBO
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs.
Leerdoelen	Imgoverbetering Verbreiding van de kennis over de mogelijkheden binnen de electro en installatiebranche
Beschrijving	Het spel wordt via de scholen gedistribueerd en binnen het vak P
Ervaringen	Het spel is in 2004 op meer dan 200 scholen gespeeld. In augustus 2005 wordt de opvolger "pool paradise" verwacht. Deze gaat niet alleen op de electro maar ook op de installatietechniek in.
Opmerkingen	
Periode	2004, 2005, 2006
Website	www.professionals-thegame.nl

ProSim Advanced

Organisatie	o.a. Hogeschool Inholland, Hogeschool Windesheim, Fontys Hogescholen & diverse buitenlandse hogescholen
Context	zowel gebruikt als project als ook als

	cursus parallel aan een collegecyclus
Vakgebied	Bedrijfseconomie, Commerciële Economie, diverse Internationale studies, Management
Onderwijstype	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	Inzicht verschaffen in de samenhang van verschillende deelgebieden binnen organisaties op strategisch niveau.
Beschrijving	<ul style="list-style-type: none">- introductie- praktische integratie van collegevakken- ter verdieping van een collegecyclus
Ervaringen	geschikt voor: <ul style="list-style-type: none">- introductie- praktische integratie van collegevakken- ter verdieping van een collegecyclus
Opmerkingen	
Periode	2003
Website	a.v.d.schilden@bedrijfssimulaties.nl

ProSim Classic

Organisatie	o.a. Hogeschool Inholland, Hogeschool Windesheim, Fontys Hogescholen en HVU
Context	praktijk integratie bedrijfseconomische vakken
Vakgebied	Bedrijfseconomie, Commerciële Economie, Financieel Management & Logistiek
Onderwijstype	Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	inzicht verkrijgen in de samenhang van een onderneming in bedrijfseconomisch perspectief
Beschrijving	<ul style="list-style-type: none">- introductie- praktische integratie van collegevakken- ter verdieping van een collegecyclus

Ervaringen	geschikt als: <ul style="list-style-type: none">- introductie- praktische integratie van collegevakken- ter verdieping van een collegecyclus
Opmerkingen	
Periode	vanaf 2001
Website	a.v.d.schilden@bedrijfssimulaties.nl

Quake2

Organisatie	HvU -- Mediatechologie
Context	Game technology
Vakgebied	Game technology
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Leren hoe objecten (OO) met elkaar praten binnen een framework.
Beschrijving	Source code onderzoek, aanpassingen maken in source, design patt
Ervaringen	Goed, source code is wel wat 'smerig'
Opmerkingen	
Periode	3
Website	www.idsoftware.com

Quantum computer emulatie

Organisatie	
Context	
Vakgebied	
Onderwijstype	
Leerdoelen	
Beschrijving	
Ervaringen	
Opmerkingen	Alle hierboven gevraagde info is te vinden op: http://goodpractices.surf.nl/docs/gp/aanmeldqce.htm

Periode

Website

Red Fred

Organisatie

Context vak / project

Vakgebied techniek

Onderwijstype Primair Onderwijs.

Leerdoelen Ervaren dat techniek leuk en overal om je heen is. Het principe van overbrenging ontdekken.

Beschrijving Ter introductie. Voor verdieping zijn aanvullende educatieve opd

Ervaringen Uit de pilot is gebleken dat leerlingen inderdaad een aantrekkelijk en breder beeld vormen van techniek (techniek is overal om je heen).

Opmerkingen

Periode 2005

Website www.praktischtechniek.nl/index.aspx?filterid=974&chapteri

Rijsimulator

Organisatie Politieacademie

Context Opleiding

Vakgebied Politie rijopleidingen

Onderwijstype Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie, Bedrijfstrainingen.

Leerdoelen De lessen richten zich op kijktechnieken, verkeersinzicht, beslissingsvaardigheid, rijden in verschillende weersomstandigheden, inhaalprocedures en het rijden met gebruikmaking van sirene.

Beschrijving Centraal staan de groepsdiscussies waarbij een groep studenten d

Ervaringen Op basis van Zweeds onderzoek is een zeer effectieve onderwijsmethode ontwikkeld voor de rijsimulatoren. Het onderzoek heeft aangetoond dat deze onderwijsmethode het leerproces aanzienlijk bevordert in vergelijking met individuele praktijkopleidingen.

Momenteel nog beperkte ervaringen met rijsimulator in Nederland

Opmerkingen

Periode 2005

Website www.politieacademie.nl/news/nieuws_detail.asp?news_id=115

Risc humaan

Organisatie van Hall instituut

Context integraal bodembeheer

Vakgebied milieukunde

Onderwijstype Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.

Leerdoelen Inzicht in verschillende aspecten van risico en bodemverontreiniging

Beschrijving introductie en verdieping

Ervaringen

Opmerkingen

Periode sinds 1998

Website smi@pers.vhall.nl

Rubberschoeisel

Organisatie Amsterdamse Hogeschool voor Techniek, Hogeschool van Amsterdam

Context Los staand onderdeel

Vakgebied Bedrijfseconomie, Marketing, Logistiek

Onderwijstype Hoger Onderwijs.

Leerdoelen De opgedane kennis van het afgelopen eerste jaar van verschillende vakken combineren.

Beschrijving Verdieping en combineren van verschillende studieonderdelen.

Ervaringen Het bleek noodzakelijk te zijn om de studenten vooraf een bedrijfsplan te laten schrijven. Hierin beschrijven ze hoe ze hun bedrijf in de game gaan runnen. Hierdoor zijn ze gedwongen om de handleiding vooraf door te lezen.

Opmerkingen

Periode Eerste studiejaar
Website

Sim City 4

Organisatie NHTV Breda
Context
Vakgebied Planologie
Onderwijstype Hoger Onderwijs.
Leerdoelen Inleiding in politiek en beleid
Beschrijving Aan de hand van Sim City moest een
 beleidsnota worden ontwikkeld.
Ervaringen Ervaringen zeer positief. Veel plezier bij
 de student plus een grote motivatie.
 Kwaliteit eindprodukten was ruim
 voldoende.
 Meerdere volle dagen gamen is moeilijk
 om de aandacht vast te houden. Lessen
 moeten worden gebroken met colleges,
 excursies etc.

Opmerkingen

Periode 2005
Website

SIMM's

Organisatie Hogeschool Edith Stein/OCT
Context project, lectoraat, kenniskring
Vakgebied
Onderwijstype Hoger Onderwijs.
Leerdoelen
Beschrijving
Ervaringen
Opmerkingen
Periode
Website

Stratagus

Organisatie	Universiteit Maastricht
Context	afstuderen/promoveren
Vakgebied	Kunstmatige Intelligentie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Onderzoek naar lerende kunstmatige intelligentie in games
Beschrijving	Onderzoeksomgeving
Ervaringen	Stratagus is een stabiele omgeving die volledig door de onderzoeker is aan te passen. Op hoog niveau wordt geprogrammeerd in Lua, op laag niveau in C++.
Opmerkingen	
Periode	2004
Website	www.kbs.twi.tudelft.nl/Publications/MSc/2004-Ponsen-MSc.h

Supply chain game

Organisatie	div. Technische Universiteiten overal ter wereld
Context	managementtraining
Vakgebied	Technische Bestuurskunde
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Een interactief simulatiespel over logistieke planning. Meerdere spelers worden ingedeeld als elkaars afnemers en toeleveranciers. Door fabricage- en levertijden moet men slim plannen om geen tekorten of overschot in voorraad te krijgen. Een ingebouwde communicatietool maakt dit spel compleet.
Beschrijving	Ir. S.P.A. van Houten, Researcher aan de TU Delft kan hier meer
Ervaringen	Het betreft hier een afstudeerproject van dhr. S.P. van Houten aan de faculteit Technische Bestuurskunde aan de TU Delft. Op dit moment is hij volop

aan het testen. De eerste resultaten zijn veelbelovend. Reacties uit het veld zijn erg positief.

Opmerkingen

Periode 2004

Website www.cps.nl,
s.p.a.vanhouten@tbm.tudelft.nl

Sureuro Gaming Exercise

Organisatie

Context Europees project over duurzame herstructurering van woningvoorra

Vakgebied Management en organisatie / bouwen en wonen

Onderwijstype Bedrijfstrainingen.

Leerdoelen Strategisch management, complexe besluitvorming, duurzaam voorraadbeheer.

Beschrijving In het spel ervaren managers van woningcorporaties welke besliss

Ervaringen In het spel ervaren de deelnemers dat een duurzame woonwijk niet alleen verandering van operationele beslissingen vereist, maar ook verandering van strategische beslissingen.

Opmerkingen

Periode 2002-2004

Website www.sureuro.com

Taal Actief en Taaljournaal-cd-roms

Organisatie Basisonderwijs (groep 4-8)

Context Taal

Vakgebied Woordenschat

Onderwijstype Primair Onderwijs.

Leerdoelen extra ondersteuning voor taalzwakke leerlingen.

Beschrijving	Leerlingen kunnen zelfstandig de stof die ze per week in de boek
Ervaringen	Resultaten en reacties tot nu toe zijn erg positief
Opmerkingen	Bij de merken Taaljournaal en Taal Actief zijn ook spellingscd-roms gemaakt. Ijsfontein heeft alleen de woordenschatcd-roms ontwikkeld.
Periode	2003
Website	www.malmberg.nl , www.ijsfontein.nl

Teylers Adventure

Organisatie	VMBO, Havo
Context	CKV
Vakgebied	CKV
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs.
Leerdoelen	
Beschrijving	bezoek aan museum, combinatie computerspek/adventrue en opdrachten in het msueum
Ervaringen	
Opmerkingen	
Periode	Sinds 2002
Website	teylersmuseum.waag.org/adventure.html

Trade Company

Organisatie	Hogeschool van Amsterdam / Vrije Universiteit
Context	Management Accounting en Financial Accounting
Vakgebied	Accounting
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Ondernemerscompetenties verwerven, in het bijzonder competenties op het gebied van marketing en financiële verantwoording.

	<p>Beleid formuleren (doel en strategie) en vertalen naar operationele beslissingen. Voorcalculaties maken om het resultaat te optimaliseren en nacalculaties maken om de gevolgen te berekenen en de operationalisering voor de volgende periode aan te scherpen.</p>
Beschrijving	<p>Trade Company bestaat uit drie fasen. De fasen 1 en 2 worden gebruikt als introductie. Studenten verplaatsen zich in de rol van ondernemer en hoeven alleen het marketingbeleid te voeren en hun winst en marktaandeel te berekenen.</p> <p>Fase 3 is meer een verdiepingsactiviteit. Dan moeten de teams ook de interne en externe verslaggeving verzorgen.</p>
Ervaringen	<p>Studenten zijn zeer enthousiast om de functie van ondernemer op zich te nemen en de verschillende rollen uit te voeren. Verbeterpunt was de mogelijkheid dat studenten zelf de input verzorgen en daarbij gebruik maken van internet. Voorts de potentie van computerondersteund onderwijs om direct en specifiek te reageren op de input van studenten. Tot slot bevat het game feitelijk twee groepen van competenties.</p> <p>Deze verbeterpunten zijn opgenomen bij de ontwikkeling van de games Tel uit je Winst en Bedrijf in Balans. Daar zijn de competenties gesplitst en via internetversies van de games tot ontwikkeling gebracht op basis van interactiviteit.</p>
Opmerkingen	<p>Bij de games Tel uit je Winst en Bedrijf in Balans staat nadere informatie over de opzet, uitwerking en financiering van de verbetertrajecten.</p>
Periode	eerste jaar
Website	www.trade-company.nl

Transistor

Organisatie	Universiteit Twente
Context	MultiMedia Programmeren

Vakgebied	Onderwijskunde
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Ervaring opdoen met het gebruik van Simulaties op het web
Beschrijving	Als voorbeeld simulatie.
Ervaringen	Resultaten uit simulatie worden gebruikt voor verdere sturing in het leerproces.
Opmerkingen	
Periode	1999
Website	

Trostomatenspel

Organisatie	Larenstein, Van Hall Instituut
Context	diverse curricula van HBO, zoals voedingsmiddelentechnologie, agr
Vakgebied	Voedingsmiddelentechnologie, agrarische bedrijfskunde etc.
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Het spel is bedoeld om de studenten te laten kennismaken met de basisprincipes van ketenwerking en het belang van traceerbaarheid.
Beschrijving	Het spel wordt voornamelijk gespeeld als introductie.
Ervaringen	Het T&T spel is met veel enthousiasme ontvangen door docenten en studenten.
Opmerkingen	Het spel is via bovenstaande webpagina gratis toegankelijk.
Periode	2004/2005
Website	www.trackingtracing.info

Trust and Tracing game

Organisatie	WUR, RUN
Context	Meerdere vakken rond supply chain management, meerdere themacong

Vakgebied	Supply chain management
Onderwijstype	Voortgezet Onderwijs, Hoger Onderwijs, Bedrijfstrainingen.
Leerdoelen	Ervaren dat sociale aspecten een belangrijke rol spelen binnen economische handelsrelaties.
Beschrijving	Wisselend, meestal als tool om awareness te kweken.
Ervaringen	Werkt grandioos. Weken later hebben studenten het er nog over en refereren ze aan ervaringen opgedaan in het spel.
Opmerkingen	
Periode	2003 - heden
Website	sebastiaan.meijer@wur.nl

Unigame

Organisatie	onbekend
Context	onbekend
Vakgebied	onbekend
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	PGO, authentiek leren, etc.
Beschrijving	Rollenspellen, onderhandelen en discussies.
Ervaringen	onbekend
Opmerkingen	Vergelijk met Sieberdam, Ardcalloch en fablusi
Periode	-2005
Website	unigame.fh-joanneum.at/

Veilig in stapjes

Organisatie	primair onderwijs
Context	primair onderwijs groep 3
Vakgebied	aanvankelijk lezen
Onderwijstype	Primair Onderwijs.

Leerdoelen	kinderen met leesachterstand op eigen nivea leeraanbod bieden
Beschrijving	regulier
Ervaringen	zeer succesvol, vooral omdat kinderen geen uitzonderingspositie hebben. Elk kind zit achter computer, met eigen pakket.
Opmerkingen	ervaring is niet recent. Van ongeveer 3 jaar geleden.
Periode	
Website	

Verhandelbare emissierechtenspel

Organisatie	RUG
Context	Energy and Environmental Studies
Vakgebied	Milieu-economie
Onderwijstype	Hoger Onderwijs.
Leerdoelen	Eén van de manieren om milieuvervuiling effectief (met zekerheid) en efficiënt (tegen de laagste kosten) te bestrijden is door gebruik te maken van de dynamiek van marktwerking. Voor de toelaatbare vervuiling geeft de milieu- autoriteit emissierechten uit die vervolgens vrij verhandelbaar zijn tussen vervuilers. Op die manier ontstaat een institutioneel gecreëerde markt in vervuilingsrechten. Zulke markten worden steeds meer toegepast. Zo bestaat er sinds 1990 een markt in verhandelbare rechten voor de emissie van zwaveldioxide voor de gehele VS. In 2005 wordt in de EU gestart met de Europese handel in rechten voor de uitstoot van koolstofdioxide. Om inzicht te krijgen in de werking van deze markten, is een simulatiespel vanuit didactische doeleinden een uitermate geschikt middel.
Beschrijving	Het emissierechtenspel wordt ter beschikking gesteld worden via blackboard. Daarnaast is het mogelijk om het spel via blackboard te spelen

onder leiding van een spelleider, waarbij de spelers zich op verschillende locaties kunnen bevinden. Het spel wordt in een dag gespeeld.

Ervaringen

Opmerkingen

Periode 2005

Website

Victoriebank

Organisatie

Context

Vakgebied

Onderwijstype

Leerdoelen

Beschrijving

Ervaringen

Opmerkingen

Periode

Website victoriebank.econ.hvu.nl/admin.asp

Vijver

Organisatie MBO, VWO, HBO, WO

Context biologielessen VWO

Vakgebied

Onderwijstype

Leerdoelen ja

Beschrijving Docenten kijken of ze deze simulatie kunnen inpassen in hun less

Ervaringen veel. Samenwerking met SLO. Zie hun ervaringen.

Opmerkingen Zie daar m.n. hoofdstuk 9, dives\rse versies van 'viskweekvijver', 'algenvijver', 'karpervijver', etc.

Periode vanaf 1993
Website users.edte.utwente.nl/min/

Zonneboiler

Organisatie middelbare scholen
Context
Vakgebied weerkunde, aardrijkskunde, geografie, etc.
Onderwijstype Voortgezet Onderwijs, Beroepsonderwijs en Volwasseneneducatie.
Leerdoelen ja.
Beschrijving Docenten kijken zelf hoe ze deze simulatie in kunnen passen in h
Ervaringen veel. O.a. ook bij de SLO (Enschede)
Opmerkingen Zie met name hoofdstuk 9, 'boiler', 'zonneboiler', 'sun heater', etc.
Periode vanaf 1995
Website users.edte.utwente.nl/min/

8 Publicaties

Auteur(s) Aldrich, Aldrik

Titel Simulation based learning - a new and perhaps revolutionary approach to e-learning

Uitgever

Website

Auteur(s) Beekma, Jetske en Van der Hulst, Arno

Titel Games - meer dan spelen; ICT verkenningen voor het onderwijs; uit de reeks "De Kamer van Morgen"

Uitgever Stichting Kennisnet; Zoetermeer; 2005

Website corporate.kennisnet.nl/publicaties/themauitgaven

Auteur(s) Burns, Alex

Titel Civilization III: Digital Game-Based Learning and Macrohistory Simulations

Uitgever 2002

Website www.disinfo.com/archive/pages/article/id2273/pg1/

Auteur(s) Copier, M.H.M. en Raessens, Joost

Titel Level Up: Digital Games Research Conference

Uitgever Universiteit Utrecht, 2003

Website

Auteur(s) Donkers, H.H.L.M.

Titel Nosce Hostem: Searching with Opponent Models

Uitgever Universitaire Pers Maastricht

Website www.cs.unimaas.nl/~donkers/pubs/..%5Cpdf%5Cnoscehostem.pdf

Auteur(s) Duke, R. D. en Geurts, J. L. A.

Titel Policy games for strategic management

Uitgever Dutch university press, 2004

Website

- Auteur(s)** Eriksson, Y, and D Gärdenfors
Titel computer games for children with visual impairments
Uitgever Proc. 5 th Intl. Conf. Disability, Virtual reality & Assoc. Tech
Website www.sitrec.kth.se/bildbank/pdf/G%C3%A4rdenfors_Eriksson_ICDVRAT2
- Auteur(s)** Evers, Vanessa et al.
Titel Beyond Physical and Cultural Barriers: The Development of an International Community Environment for Seeing and Visually Impaired Children.
Uitgever Presentation at the 2004 International Conference on Virtual Com
Website www.infonortics.com/vc/vc04/slides/evers.pdf
- Auteur(s)** Foreman, Joel
Titel Video game studies and the emerging instructional revolution
Uitgever Innovate Online, 2004
Website www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=2
- Auteur(s)** Fortungo, Nick & Eric Zimmerman
Titel Soapbox: Learning to Play to Learn - Lessons in Educational Game Design
Uitgever Gamasutra.org, 2005
Website www.gamasutra.com/features/20050405/zimmerman_01.shtml
- Auteur(s)** Fuchs/Eckermann
Titel From "First Person Shooter" to Multi User Knowledge Spaces
Uitgever
Website www.cosignconference.org/cosign2001/papers/Fuchs.pdf
- Auteur(s)** Geurts, JLA, De Caluwé, LIA en A. Stoppelenburg
Titel Changing organisations with gaming/simulations

Uitgever Elsevier, 1998

Website

Auteur(s) Glasbeek, Hester

Titel Math Frogs and Fraction Machines. How can Educational Computer Games Help Children to Learn and Yet Have Fun?

Uitgever Proceedings EISTA '04 (International conference on Education and

Website www.let.uu.nl/~Hester.Glasbeek/personal/onderzoek/glasbee

Auteur(s) Graaf, S. van der & Nieborg, David B

Titel Together we brand: America's Army

Uitgever Universiteit Utrecht, 2003. Utrecht

Website www.gamespace.nl/content/NieborgVanderGraaf_TogetherWeBra

Auteur(s) Herik, H. J. van den, et al.

Titel Opponent modelling and commercial games

Uitgever Maastricht, 2005

Website www.cs.unimaas.nl/~donkers/pubs/..%5Cpdf%5CCherikcig2005.p

Auteur(s) Hijden, Pieter van der

Titel Computer-assisted Gaming; In: Proceedings of the IXth ISAGA Conference.

Uitgever Decision Data AB, Lund, Sweden, 1978.

Website

Auteur(s) Hijden, Pieter van der

Titel On the development of asynchronous workflow-based group simulations.

Uitgever 2005 (in press)

Website

Auteur(s) Hijden, Pieter van der

- Titel** Opstellen van een concept voor een groepsimulatie; in: Beginner's Guide, Tool 13.
- Uitgever** Stichting, RechtenOnline, Tilburg, 2003
- Website** www.rechtenonline.nl
- Auteur(s)** **Hijden, Pieter van der**
- Titel** Trend: Gaming/Simulation; in: Informatie, tijdschrift voor informatieverwerking; april 2005
- Uitgever** TenHagenStam, Den Haag, 2004.
- Website** www.sofos.nl/publications/05pvdh_gaming-simulation.pdf
- Auteur(s)** **Houten, S.P.A. van, P.H.M. Jacobs**
- Titel** An architecture for distributed simulation games
- Uitgever** Winter Simulation Conference
- Website** www.informs-cs.org/wsc04papers/279.pdf
- Auteur(s)** **Jones, Gerard**
- Titel** Killing Monsters, Why Children need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence
- Uitgever** Basic Books, 2002, ISBN 046503696-1
- Website**
- Auteur(s)** **Jong, Ton de**
- Titel** ICT in het onderwijs: the Next Generation
- Uitgever**
- Website** elearning.surf.nl/e-learning/boekenensites/2527
- Auteur(s)** **Jong, Ton de, Wouter van Joolingen en Henny Leemkuil**
- Titel** 2 hoofdstukken in 'ICT in het onderwijs: the Next Generation'
- Uitgever** Kluwer katern, 2004
- Website** elearning.surf.nl/e-learning/boekenensites/2527
- Auteur(s)** **Klabbers, J. H. G.**

Titel Framing Internet Games: potentials and limitations. Das Internet als Plattform für Planspiele in Aus- und Weiterbildung. In Mandl, H., Keller, Chr., Reiserer, M. and Geier, B. (Eds.) Planspiele im Internet. Wirtschaft und Weiterbildung, Band 26.

Uitgever W. Bertelsmann Verlag, Bielefeld, 2001

Website

Auteur(s) Klabbers, J. H. G.

Titel The gaming landscape: A taxonomy for classifying games and simulations. In Copier, M, & Raessens, J. (Eds.) Level up: Digital Games Research Conference. 4-6 November 2003. Utrecht: Utrecht University, The Netherlands, p. 54-67.

Uitgever DiGRA, Utrecht, 2003.

Website

Auteur(s) Koper, Rob and Tattersall, Colin (eds.)

Titel Learning Design; a handbook on modelling and delivering networked education and training.

Uitgever Springer Verlag, Berlin, 2005

Website

Auteur(s) Leemkuil, H. & De Hoog, R.

Titel KM QUEST: A collaborative Internet-based simulation game

Uitgever Simulation & Gaming, 2003, 34(1), p.89-111

Website

Auteur(s) Leemkuil, H. & de Jong, T.

Titel Games

Uitgever P. Kirschner (ed.). ICT in het Onderwijs: The next generation. K

Website

Auteur(s) Leemkuil, H. & de Jong, T.

Titel Games en gaming. In: P. Kirschner (red.). ICT in het Onderwijs: The next generation. Katern bij Onderwijskundig Lexicon, uitbreiding editie III.

Uitgever Kluwer B.V., 2004, Alphen aan de Rijn

Website

Auteur(s) Luteijn, C. P.

Titel Virtual Community Environments for Blind and Seeing Children

Uitgever Thesys Universiteit van Amsterdam Sociaal Wetenschappelijke Info

Website

Auteur(s) McFarlane, A., Sparrowhawk, A. & Heald, Y.

Titel Report on the educational use of games

Uitgever TEEM (Teachers evaluating educational multimedia), 2002, Camebri

Website www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf

Auteur(s) Meijer, S.A and G.J. Hofstede

Titel Simulation games for improving the human side of production management

Uitgever In: Current trends in production management. Proceedings of IFIP

Website

Auteur(s) Melster, Ronald

Titel „SCORE“ - The Virtual Museum, Development of a „SCORE“ - The Virtual Museum, Development of a Distributed, Object Oriented System for 3D Real-Time Visualization

Uitgever

Website www.selectparks.net/score.pdf

Auteur(s) Min, Rik

Titel Multimediale leermiddelen (e-boek)

Uitgever 2005

Website projects.edte.utwente.nl/pi/BoekNL/index.html

- Auteur(s)** Min, Rik
Titel Scripting techniques and building blocks
Uitgever 2005
Website projects.edte.utwente.nl/pi/pro/Home.html
- Auteur(s)** Min, Rik
Titel Simulation technology (e-book)
Uitgever 2005
Website projects.edte.utwente.nl/pi/Book/Contents.html
- Auteur(s)** Mitchell, A & Savall-Smith, C.
Titel The use of computer and video games for learning. A review of the literature
Uitgever The learning and skills development agency, 2004 London.
Website www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf
- Auteur(s)** Nieborg, David B.
Titel America's Army: more than a game?
Uitgever Ludwig Maximilians University, 2004. München.
Website www.gamespace.nl/content/ISAGA_Nieborg.PDF
- Auteur(s)** Nieborg, David B.
Titel Changing the Rules of Engagement - Tapping into the Popular Culture of America's Army, the Official U.S. Army Computer Game
Uitgever 2005, online.
Website www.gamespace.nl/thesis/
- Auteur(s)** Pivec, M., Koubek, A., Dondi, C. (eds)
Titel Guidelines for Game-Based Learning
Uitgever Pabst Science Publishers, Lengerich (Duitsland), 2004
Website

Auteur(s) Prensky, Marc
Titel Game Based Learning
Uitgever ?
Website www.paragonhouse.com/catalog/product_info.php?products_id

Auteur(s) Salen/Zimmerman
Titel Rules of Play
Uitgever MIT Press 2003
Website

Auteur(s) Smith, Ronald
Titel Battling Napoleon in the Western Civ Classroom
Uitgever 2004
Website bcis.pacificu.edu/journal/2004/04/smith.php

Auteur(s) Snoeiijing, Carlos
Titel De educatieve waarde van computerspelletjes
Uitgever afstudeerscriptie. Samenvatting staat in publicatie "groeibrilja
Website

Auteur(s) Spronck, P. H. M.
Titel Adaptive Game AI
Uitgever Universitaire Pers Maastricht
Website www.cs.unimaas.nl/p.spronck/Pubs/ThesisSpronck.pdf

Auteur(s) Thijssen, Menno
Titel Managementsimulaties; van simpel spelletje tot ondernemend leren
Uitgever 2004, HRD magazine
Website www.bedrijfssimulatie.be/website/0/7/70.aspx

Auteur(s) Vedder, Anton (red.)

- Titel** Aan het werk met ICT in het academisch onderwijs; RechtenOnline.
- Uitgever** Wolf Legal Publishers, Nijmegen, 2004
- Website** rechten.uvt.nl/ictrechtenonderwijs/files/page.asp?page_id=50
- Auteur(s)** **Viaene, Nicole**
- Titel** Problem-based learning in Multimedia Interactive and Multiprofessional cases in Health Education
- Uitgever** World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telec
- Website** dl.acee.org/16260
- Auteur(s)** **Wadhams, Nick**
- Titel** Online games increasingly a place for protest, social activism
- Uitgever** 2002, US
- Website** citizenlab.org/print.php?sid=183
- Auteur(s)** **Westera, W., Hommes, M. A., Houtmans, M., & Kurvers, H. J.**
- Titel** Computer-Supported Training of Psychodiagnostic Skills.
- Uitgever** Interactive Learning Environments, 11 (3), 215-231.
- Website** www.open.ou.nl/wim/publicationspdf/FILEMAP-diagnost.pdf
- Auteur(s)** **Winands, M.H.M.**
- Titel** Informed Search in Complex Games
- Uitgever** Universitaire Pers Maastricht
- Website** www.cs.unimaas.nl/m.winands/documents/informed_search.pdf
- Auteur(s)** **Wylin, Bert**
- Titel** A Typology of Educational Game Use: How to Integrate Games or Game Elements in Educational Multimedia?
- Uitgever** EDMEDIA, World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia
- Website** www.telraam.be/EDMEDIA2005WylinDesmet.doc

9 Websites

De lijst van websites is vrij kort (31 stuks). De reden daarvan is dat websites die al vermeld stonden bij personen, organisaties, games/simulaties en/of toepassingen hier niet nogmaals vermeld zijn.

Titel Avantgaming

Website www.avantgaming.com/

Titel Business games

Website www.business-games.nl/

Titel Centre for Processes and Simulation

Website www.cps.tbm.tudelft.nl

Titel Cinekid

Website www.cinekid.nl

Titel Corante on games

Website www.corante.com/importance/archives/cat_games.php

Titel Daves Logs - Gamespace.nl

Website www.gamespace.nl/

Titel Demonstraties van interactieve applicaties (I)

Website projects.edte.utwente.nl/pi/Java/Examples.html

Titel Demonstraties van interactieve applicaties (II)

Website projects.edte.utwente.nl/pi/Java/ExamplesJS.html

Titel Digital game based learning portal

Website www.twitchspeed.com/site/cases1.html

Titel E-Learning centre - simulations in e-learning
Website www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/simulation.h

Titel Espen Aarseth's site
Website www.hf.uib.no/hi/espen/

Titel Gamasutra
Website www.gamasutra.com/

Titel Game Learning
Website www.gamelearning.net/

Titel Game research
Website www.game-research.com/

Titel Game Studies
Website www.gamestudies.org

Titel ICDC
Website www.icdc.org.uk

Titel Kaleidoscope
Website kaleidoscope.gw.utwente.nl/SIG-IL/

Titel Ludology
Website www.ludology.org

Titel Merlot
Website www.merlot.org/Home.po

Titel Mijn eigen lijstje van games voor het onderwijs

Website www.furl.net/members/MvdBerg

Titel **Rekenweb**

Website www.rekenweb.nl

Titel **RESEARCH & EDUCATION**

Website users.edte.utwente.nl/min/

Titel **Serious Games Pathfinder**

Website pages.cpsc.ucalgary.ca/~becker/Main/PhD/Pathfinder-OtherW

Titel **Site van het vak Computer Games Project, TU Delft**

Website graphics.tudelft.nl/~mkt4/

Titel **Social Impact Games**

Website www.socialimpactgames.com/

Titel **Software in Zicht - portaal rond software voor visueel gehandicapten**

Website www.softwareinzicht.nl

Titel **The Game AI Page**

Website www.gameai.com/

Titel **Varia**

Website cps.q42.net/#/links

Titel **Website Game Maker**

Website www.gamemaker.nl/

Titel **Website marcprensky**

Website www.marcprensky.com/

Titel **Website van de Productgroep Simulaties**

Website www.pgsim.nl