

Draaiboek Innovatium 2007



Definitieve versie - 26-03-06 - Pieter van der Hijden.

1 Workshop "serious games; ontwikkel samen een game-concept"

1.1 Meta-informatie

| | |
|---------------------------------|--|
| Type: | Workshop, onderdeel 18 van de conferentie Innovatium 2007 |
| Titel: | <u>18. Serious games: aan het werk; ontwikkel samen een game-concept</u> |
| Doelgroep: | Docenten, ICTO-medewerkers, managers uit hoger onderwijs |
| Presentatie | Rob Nadolski en Pieter van der Hijden |
| Toelichting voor de deelnemers: | <p>U gaat aan den lijve ervaren hoe het is om een educatieve game te ontwerpen. Luister naar de briefing van uw opdrachtgever en ontwikkel met uw heterogene team een game-concept. We presenteren en beoordelen vervolgens de resultaten. N.B. Deze workshop was onder de naam "to game or not to game" één van de meest gewaardeerde workshops tijdens de conferentie "Haal meer uit de DU" van 19 september 2006.</p> <p>De deelnemers vormen bij voorkeur een heterogeen gezelschap van docenten en andere geïnteresseerden met en zonder ervaring in het spelen van of werken met computer games.</p> <p>Deze workshop is ontwikkeld in het kader van het DU-project Tools for Online Gaming (TOGA). De eerste uitvoering vond plaats tijdens de conferentie "Haal meer uit de DU" van 19 september 2006 te Amersfoort. Zie verslag op http://www.frankwatching.com/archive/2006/09/19/Reportage_Haal_meer_uit_de_DU. Het TOGA-rapport is inmiddels gereed en gratis te downloaden.</p> |
| Datum: | <u>Dinsdag 27 maart 2007</u> |
| Tijd: | 10.45-11.30 u. |
| Locatie: | PTA, Amsterdam, Rijndamzaal |

1.2 Agenda

0.00 u. - in subgroepen: ontwikkelen game concept

Vier parallelle subgroepen gaan op basis van dezelfde opdracht een concept voor een game ontwikkelen. Het resultaat leggen zij vast op een poster die later plenair gepresenteerd wordt.

Werkwijze

| | |
|-----------|---|
| Wie? | Pieter leidt, Rob assisteert |
| Hoe lang? | 15' |
| Waarmee? | <ul style="list-style-type: none"> • de zaal is ingedeeld in cabaret-opstelling, voor elk van de vier subgroepen is er een eigen tafel met vijf stoelen • eventueel naamstickers • presentielijst met naam, instelling, e-mail • groot aantal gekleurde viltstiften op tafels leggen • op elke tafel twee stickers in de eigen kleur en een flipovervel • voor iedere deelnemer is er een exemplaar van de Gaming Gazette • voor iedere deelnemer is er een exemplaar van opdracht-1 |

- Hoe?
- presentielijst laten rondgaan
 - verdeel de deelnemers bij binnenkomst meteen over de subgroep tafels; de vier subgroepen hebben elk een eigen kleur
 - start de sessie zodra er per tafel drie mensen aanwezig zijn; leg op iedere tafel een aantal exemplaren van opdracht- 1
 - lees opdracht-1 eenmaal centraal voor, beantwoord eventuele vragen, laat daarna iedereen meteen aan de slag gaan
 - wat is een game-concept? naar aanleiding van de briefing door de opdrachtgever, maakt de game- ontwikkelaar een eerste game-concept; een game- concept of game-idee is een globale schets (in woord of beeld) van de opzet van het te ontwikkelen game; het game-concept wordt vervolgens gepresenteerd aan de opdrachtgever.
 - na 10 minuten: geeft elke subgroep een poster om de resultaten op vast te leggen
 - na 15 minuten: zeg tegen de subgroepen: vergeet niet een naam voor je groep of voor je game te bedenken en op de poster te schrijven; schrijf die ook op de twee stickers op tafel (één sticker blijft daar liggen om de subgroep aan te kunnen duiden, de andere wordt later opgehaald ten behoeve van de totaalscore poster
- Resultaat? poster met game-concept

0.15 u. - plenair: presenteren van de game concepten

Iedere subgroep krijgt drie minuten de tijd om het eigen game-concept plenair te presenteren.

Werkwijze

- Wie? Rob leidt, Pieter assisteert
- Hoe lang? 15'
- Waarmee?
- vier posters
 - kleefgum
- Hoe?
- kondig de presentatie van de game-concepten aan en vraag de deelnemers om alvast voor zichzelf te noteren wat ze belangrijk vinden bij het volgen van een presentatie van een game-concept
 - hang de eerste poster op en vraag de vertegenwoordiger van de subgroep om het game-concept in maximaal 3 minuten uit te leggen; vraag eventueel om verduidelijking van zaken die op de poster staan, maar ga niet discussiëren of hardop interpreteren
 - doe hetzelfde met de andere subgroepen, zorg dat elke subgroep op tijd afrondt, accepteer alleen vragen zolang de tijd nog niet om is
- Resultaat? posters

0.30 u. - in subgroepen: peer review van de concepten

Iedere subgroep bepaalt exact drie criteria om een game concept te beoordelen. Vervolgens beoordeelt de subgroep alle gepresenteerde game concepten op grond van deze criteria.

Werkwijze

- Wie? Pieter leidt, Rob assisteert
- Hoe lang? 15'
- Waarmee?
- voor iedere deelnemer is er een exemplaar van opdracht-2
 - per subgroep: 3 gekleurde stroken om de criteria op te schrijven
 - per subgroep: 3 gekleurde ronde stickers (sterren)
 - posters die aan de muur hangen
 - poster voor totaalscore
- Hoe?
- 5' - laat de deelnemers nadenken over mogelijke criteria; elke subgroep benoemt er uiteindelijk drie; tip: laat de criteria positief formuleren; voorbeeld: niet de slordigheid van het concept is een criterium, maar de netheid zou er een kunnen zijn; laat iemand de criteria met viltstift op gekleurde stroken schrijven (die worden opgehaald en op het centrale scoreformulier geplakt)
 - 5' - laat elke subgroep een score bepalen voor elk game- concept (behalve het eigen) op elk van de drie criteria; vertaal de subgroepscore in drie sterren en zet die op het centrale scorebord. Wie is de winnaar?
 - 5' - vraag vervolgens aan de deelnemers: wat valt je op als je de lijst van criteria ziet? welk drietal criteria vinden we het beste en waarom? wat vonden we van deze oefening? iets over TOGA en verwijzen naar rapport.
- Resultaat?
- Formulieren met individuele en subgroep-scores
 - Poster voor totaalscore voorzien van criterium-stroken en scores

0.45 u. - einde

Op het grote scorebord komen de uitkomsten te staan. Let op: de beoordeling van het eigen game concept komt niet op het scorebord.



Foto Frank Watching - tijdens Haal meer uit de DU, sept. 2006

1.3 Resources

Dit gedeelte is bestemd voor de organisatoren.

Opdrachten

1. In subgroepen ontwikkelen van een game-concept

Vier parallelle subgroepen gaan op basis van dezelfde opdracht een concept voor een game ontwikkelen. Het resultaat leggen zij vast op een poster die later plenair gepresenteerd wordt.

Welkom

Welkom in deze workshop. U gaat meteen in uw subgroep aan de slag!

Opdracht

Bedenk als subgroep een concept voor een online educatief game voor eerstejaars HBO-studenten. De leerdoelen voor de game zijn: 1) de student leert een virtuele expositie opzetten, en 2) de student leert een virtuele expositie recenseren. Het resultaat legt u vast op een poster die later plenair gepresenteerd wordt.

U heeft 15 minuten de tijd.

2. In subgroepen: peer review van de concepten

Iedere subgroep bepaalt exact drie criteria om een game concept te beoordelen. Vervolgens beoordeelt de subgroep alle gepresenteerde game concepten op grond van deze criteria.

Opdracht

U gaat zo dadelijk de game-concepten van de andere subgroepen beoordelen. Voor het zo ver is, gaat u echter de criteria bedenken waarop u beoordelen wilt. Als subgroep komt u uiteindelijk tot drie criteria. Schrijf die op op onderstaand formulier.

Ga samen de verschillende game-concepten (niet dat van uw eigen subgroep) beoordelen. Gebruik als score --, -, +-, + en ++. Schrijf uw oordeel op in onderstaand formulier. Uiteindelijk zet u dit groepsoordeel om in drie sterren: als u drie sterren zou mogen uitdelen, voor welke game en voor welk criterium zou u deze dan willen inzetten?

U heeft 10 minuten de tijd.

| criterium | game | game | game |
|-----------|------------|------------|------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

2 Workshop "Rondleiding door Sieberdam en Digidam; het decor voor zelf te ontwikkelen simulaties"

2.1 Meta-informatie

| | |
|---------------------------------|---|
| Type: | Workshop, onderdeel 19 van de conferentie Innovatium 2007 |
| Titel: | <u>19. Rondleiding door Sieberdam en Digidam</u> |
| Doelgroep: | Docenten, ICTO-medewerkers, managers uit hoger onderwijs |
| Presentatie | Pieter van der Hijden en Diny Peters |
| Toelichting voor de deelnemers: | <p>Sieberdam en Digidam zijn virtuele steden (gebaseerd op dezelfde software) die het decor vormen voor educatieve games die u zelf kunt ontwikkelen. U krijgt van ons een rondleiding en zet uw eerste stappen op weg naar een eigen game-plot.</p> <p>De workshop is gericht op docenten of ICTO-medewerkers; andere belangstellenden zijn uiteraard ook welkom.</p> <p>Sieberdam/ROCS van de Stichting RechtenOnline is een e-learning suite voor asynchrone, workflow gebaseerde groepsimulaties in de context van een virtuele stad. Het SURF-project Kodos en het Senter/Novem-project ISOSIM maken beide gebruik van Sieberdam. Het DU-project Virtuele Wijk gebruikt dezelfde software voor zijn eigen Digidam. Het overheidsprogramma Maatschappelijke Sectoren en ICT financiert momenteel de opschaling van dit product. Dit project heet "Leren in een Virtuele Wereld". Diny Peters is de projectleider, Pieter van der Hijden de technisch projectmanager. Zij ontwikkelden een introductieprogramma over Sieberdam/ROCS voor docenten. De workshop is daar een geconcentreerde versie van.</p> |
| Datum: | <u>Dinsdag 27 maart 2007</u> |
| Tijd: | 14.15-15.15 u. |
| Locatie: | PTA, Amsterdam, Rijndamzaal |

2.2 Agenda

0.00 u. - in subgroepen: ontwikkelen game concept

Vier parallelle subgroepen gaan op basis van dezelfde opdracht een concept voor een Sieberdam (Digidam) game ontwikkelen. Het resultaat leggen zij vast op een poster die later plenair gepresenteerd wordt.

Werkwijze

| | |
|-----------|--|
| Wie? | Pieter leidt, Diny assisteert |
| Hoe lang? | 15' |
| Waarmee? | <ul style="list-style-type: none"> • de zaal is ingedeeld in cabaret-opstelling, voor elk van de vier subgroepen is er een eigen tafel met vijf stoelen • eventueel naamstickers • presentielijst met naam, instelling, e-mail • groot aantal gekleurde viltstiften op tafels leggen • op elke tafel twee stickers in de eigen kleur • voor iedere deelnemer is er een exemplaar van de Gaming Gazette |

- voor iedere deelnemer is er een exemplaar van opdracht-1
 - voor elke subgroep is er een overzicht van Sieberdam- characters en een afdruk van de stadsplattegrond
 - voor elke subgroep is er een flipovervel
- Hoe?
- presentielijst laten rondgaan
 - verdeel de deelnemers bij binnenkomst meteen over de subgroep tafels; de vier subgroepen hebben elk een eigen kleur
 - start de sessie zodra er per tafel drie mensen aanwezig zijn; leg op iedere tafel een aantal exemplaren van opdracht- 1
 - lees opdracht-1 eenmaal centraal voor, beantwoord eventuele vragen, laat daarna iedereen meteen aan de slag gaan
 - na 10 minuten: geeft elke subgroep een poster om de resultaten op vast te leggen
 - na 15 minuten: zeg tegen de subgroepen: vergeet niet een naam voor je game te bedenken en op de poster te schrijven; schrijf die ook op de twee stickers op tafel (één sticker blijft daar liggen om de subgroep aan te kunnen duiden, de andere wordt later opgehaald ten behoeve van de totaalscore poster
- Resultaat? poster met game-concept per subgroep

0.15 u. - plenair: presenteren van de game concepten

Iedere subgroep krijgt drie minuten de tijd om het eigen game-concept plenair te presenteren.

Werkwijze

- Wie? Diny leidt, Pieter assisteert
- Hoe lang? 15'
- Waarmee?
- vier posters
 - kleefgum
- Hoe?
- Iedere subgroep krijgt de gelegenheid om het eigen systeemconcept in 1 minuut te presenteren.
 - hang de eerste poster op en vraag de vertegenwoordiger van de subgroep om het game-concept in maximaal 3 minuten uit te leggen; vraag eventueel om verduidelijking van zaken die op de poster staan, maar ga niet discussiëren of hardop interpreteren
 - doe hetzelfde met de andere subgroepen, zorg dat elke subgroep op tijd afrondt, accepteer alleen vragen zolang de tijd nog niet om is
 - Vervolgens kan men elkaar bevragen of van suggesties voorzien.
 - Tenslotte geven de begeleiders enkele suggesties met het oog op de volgende ronde.
- Resultaat? posters

0.30 u. - in subgroepen: ontwikkelen van een workflow

Iedere subgroep gaat een workflow ontwikkelen voor het eigen game-concept: welke rol gaat welke activiteiten uitvoeren en in welke volgorde.

Werkwijze

| | |
|------------|--|
| Wie? | Pieter leidt, Diny assisteert |
| Hoe lang? | 15' |
| Waarmee? | <ul style="list-style-type: none"> • voor iedere deelnemer is er een exemplaar van opdracht-2 • per subgroep een verzameling stickers: 7 maal rechthoekig geel, idem rood, idem groen, 35 maal vierkant in diverse kleuren • per subgroep een speelbord • posters die aan de muur hangen |
| Hoe? | <ul style="list-style-type: none"> • 15' - zie opdracht-2 |
| Resultaat? | <ul style="list-style-type: none"> • Ingevuld speelbord met workflow voor het eigen game- concept. |

0.45 u. - plenair: demonstreren programmatuur en evalueren

Werkwijze

| | |
|------------|--|
| Wie? | Diny leidt, Pieter assisteert |
| Hoe lang? | 15' |
| Waarmee? | <ul style="list-style-type: none"> • ingevuld speelbord van iedere subgroep • beamer met Sieberdam/ROCS online |
| Hoe? | <ul style="list-style-type: none"> • Via het computerscherm laten we zien hoe het speelbord wordt ingevoerd in de computer. • Vervolgens laten we zien hoe een sessie vanuit het perspectief van de spelers eruit ziet. • Tenslotte krijgen de deelnemers de gelegenheid om kort hun indruk vande sessie te geven en eventuele vragen te stellen. |
| Resultaat? | <ul style="list-style-type: none"> • Formulieren met individuele en subgroep-scores • Poster voor totaalscore voorzien van criterium-stroken en scores |

1.00 u. - einde

Op het grote scorebord komen de uitkomsten te staan. Let op: de beoordeling van het eigen game concept komt niet op het scorebord.

2.3 Resources

Dit gedeelte is bestemd voor de organisatoren.

Opdrachten

Opdracht-1: ontwikkelen van een game-concept

In subgroepen, elke subgroep heeft een eigen kleur als identiteit.

Achtergrond

Sieberdam is een virtueel stadje dat als gemeenschappelijke *playground* dient voor educatieve computer games. Sieberdam bestaat uit een interactieve stadsplattegrond waarop een 100-tal instanties en bewoners te vinden zijn. Het is aanvankelijk ontworpen voor het academisch rechtenonderwijs, maar wordt ook in andere opleidingen gebruikt. Digidam is technisch gezien exact hetzelfde. Het maakt alleen gebruik van een andere stadsplattegrond en deels andere instanties en bewoners. Het is ontworpen voor het hoger agogisch onderwijs.

De deelnemers aan een gamesessie spelen elk een bepaalde rol. Ze krijgen een rolbeschrijving en een instructie over het doel van de gamesessie en de gehanteerde spelregels. De rode draad binnen een gamesessie wordt gevormd door de opdrachten die de deelnemers (afhankelijk van hun rol en van de fase waarin de gamesessie verkeert). Er zijn momenteel twee soorten opdrachten:

- de individuele opdracht waarbij de speler van een bepaalde rol uiteindelijk een document produceert dat in het portfolio van de betreffende rol wordt opgenomen,
- een samenwerkingsopdracht waarbij de speler van een bepaalde rol uiteindelijk een bericht opstelt en aan een bepaalde andere rol verstuurt.

Het uitvoeren van een dergelijke opdracht kan de gamesessie in een andere fase brengen.

Naast opdrachten heeft een deelnemer aan een game-sessie nog de mogelijkheid om via een interactieve stadsplattegrond of Yellow Pages informatie over andere characters op te vragen en om rechtstreeks berichten naar de andere rollen te sturen.

Om uw kennismaking met Sieberdam (Digidam) te versnellen gaat u zelf de eerste stappen zetten bij het maken van een nieuwe game die zich afspeelt in Sieberdam.

Leerdoel van de game

De deelnemer leert zich te verplaatsen in een rol die meer of minder ver van de eigen praktijk af staat, leert de belangen van die rol te benoemen en van daaruit een conflict te hanteren.

Case voor de game

Een student heeft in een winkel een tweedehands scooter gekocht en is daar niet tevreden over. De winkel wil de scooter niet terugnemen. De student accepteert dat niet en wil het geld terug.

Procedure (15 minuten) characters identificeren

- Verdeel de vellen met karakterbeschrijvingen over de leden van de groep.
- Individueel: loop uw eigen karakter beschrijvingen na en bedenk of het betreffende karakter op een of andere wijze van belang zou kunnen zijn voor de case; teken dat aan.
- Samen: om de beurt lezen de leden één van hun aantekeningen voor; de groep kan commentaar leveren en bijvoorbeeld een ander karakter als een beter alternatief aandragen. Probeer in het kader van deze oefening het aantal geselecteerde characters tot maximaal zeven te beperken.
- Schrijf de geaccepteerde characters op rode of groene stickers (wolkjes). :
 1. groen als het karakter door lerenden gespeeld gaat worden,
 2. rood als het karakter door een begeleider of een expert (al dan niet intern) gespeeld gaat worden,
 3. Niet tijdens de korte workshop: geel als het karakter een *nonplaying character* is; het wordt niet gespeeld, maar is wel passief aanwezig (bijvoorbeeld met een website vol informatie).
- Maak op een flipover vel een schema met daarin uw characters (stickers) en de relaties daartussen: het systeemconcept.

Opdracht-2: een workflow maken

In subgroepen.

Procedure

- We gaan de meest belangrijke rollen verder analyseren. Het aantal is gelijk aan het aantal leden van de subgroep minus één. Die ene uitzondering is de coördinator die de spelregels en het speelbord bewaakt. De anderen gaan elk één rol analyseren.

- De coördinator schrijft de namen van de rollen op rechthoekige gele stickers en plakt die in kolom A van het speelbord. De coördinator verdeelt ook snel de rollen over de andere deelnemers.
- Iedere deelnemer gaat nu vervolgens voor de eigen rol:
 1. beschrijf op een rode rechthoekige sticker met een paar trefwoorden de situatie van de betreffende rol aan het begin van de spelsessie; plak de rode sticker in kolom B van het speelbord;
 2. beschrijf op een groene rechthoekige sticker met een paar trefwoorden de mogelijke situatie(s) van de betreffende rol aan het einde van de spelsessie; plak de groene sticker in de laatste kolom van het speelbord;
 3. beschrijf op de vierkante stickers welke activiteiten jouw rol moet of kan ondernemen om in 3-4 stappen van de beginsituatie in de eindsituatie te geraken; gebruik niet meer dan 1-3 woorden per sticker. Plak de stickers in opeenvolgende kolommen op het speelbord.
- Samen: de coördinator leidt de discussie waarin men samen nagaat of de verschillende activiteiten van kolom tot kolom kloppen; waarschijnlijk zijn sommige activiteiten van andere afhankelijk en zullen ze daarom naar een latere kolom moeten verhuizen.

3 Resources

3.1 Presentielijst

Alles in blokletters a.u.b.!

| nr. | naam | instelling | e-mail |
|-----|------|------------|--------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |
| 16 | | | |
| 17 | | | |
| 18 | | | |
| 19 | | | |
| 20 | | | |
| 21 | | | |
| 22 | | | |
| 23 | | | |
| 24 | | | |
| 25 | | | |
| 26 | | | |
| 27 | | | |
| 28 | | | |
| 29 | | | |
| 30 | | | |

3.2 Gaming Gazette - editie 27 maart 2007 - Amsterdam, Innovatium

Innovatium 2007

Op de conferentie "Innovatium 2007" vindt u in elke ronde een workshop over gaming/simulation én een bijdrage op de koopmansbeurs:

- Ronde 1: Rijndam: 18 - Serious games; aan de slag; ontwikkel samen een game- concept; Pieter van der Hijden (pvdh@sofos.nl) en Rob Nadolski (rob.nadolski@ou.nl).
- Ronde 2: Waterkant: 54 - Het games atelier; Frank Kresin (frank@waag.org) en Henk van Zeijts (henkz@waag.org).
- Ronde 3: Zaandam: 49 - Digidam en sociaal verhaal; narrativiteit en simulaties in het HSAO; Kees van Haaster (<mailto:kees.vanhaaster@hu.nl>) en Anja Stofberg (j.stofberg@hro.nl).
- Ronde 4: Westerdam: 19 - Rondleiding door Sieberdam en Digidam, het decor voor zelf te ontwikkelen simulaties; Pieter van der Hijden (pvdh@sofos.nl) en Diny Peters (dinypeters@ninox.nl).
- Koopmansbeurs: EMERGO, Efficiënte Methodiek voor ErvaringsGericht Onderwijs; Rob Nadolski (rob.nadolski@ou.nl).

EMERGO

EMERGO is een methodiek en een toolkit voor het ontwikkelen en uitleveren van multimediale casussen waarmee complexe vaardigheden worden aangeleerd. Een EMERGO-casus wordt via internet uitgeleverd en is gericht op het samen op afstand actief verwerven van complexe vaardigheden in multimediaal vormgegeven realistische praktijkconfrontaties via gaming-elementen, simulatie-elementen, en pedagogische elementen met een mix van ingebouwde begeleiding en reële begeleiding waaronder peerbegeleiding. Deze producten komen voor onderwijsdoeleinden vrij en kosteloos beschikbaar, en zijn aanpasbaar en uitbreidbaar. Voor het gebruik kan via Surf een kosteloze licentie worden afgesloten. Het project EMERGO loopt van januari 2006 tot eind 2007 via matchfunding vanuit Surf. De eerste versie is beschikbaar rond juni 2007. Meer informatie over EMERGO en een demo van de pre-release van de toolkit kunt u krijgen op de Koopmansbeurs tijdens het Innovatium. Zie ook: www.emergo.cc

Stoas organiseert gratis seminar over game based learning

Stoas organiseert op 13 april 2007 van 9-13 uur in Wageningen een gratis seminar "Game Based Learning". 'Game Based Learning' en 'Serious gaming' zijn termen waarmee het gebruik van spellen in een educatieve context worden aangeduid. De vraag is of de aandacht die de laatste tijd aan dit fenomeen wordt gegeven wel terecht is? Uit onderzoek blijkt in ieder geval dat Game Based Learning veel waarde kan hebben binnen leren en opleiden. Het creëren van een authentieke leerervaring waarbij de lerenden vanzelf en vol enthousiasme leert is een groot voordeel. Uit de praktijk blijkt echter ook dat u uiteenlopende producten onder de noemer Game Based Learning kunt tegenkomen die totaal geen onderwijskundig rendement opleveren. Producten die veel geld kosten en er misschien prachtig uitzien maar vanuit een verkeerde visie zijn ontwikkeld. Saai en betekenisloos voor de lerenden en een misinvestering voor de organisatie. Voor het programma en aanmelden zie www.stoas.nl.

SAGANET-themadag over gaming-opleidingen

In Nederland verschijnen de laatste tijd aan de lopende band nieuwe minoren, majoren en zelfs complete studierichtingen op het gebied van gaming. Reden voor SAGANET om daar een themadag over te organiseren. Deze vindt plaats op donderdag 10 mei 2007 bij NHTV in Breda. Op www.saganet.nl komt rond half april het volledige programma te staan.

ISAGA-congres komt naar Nederland

Het jaarlijkse congres van de International Simulation and Gaming Association (ISAGA) komt dit jaar naar Nederland. Van 9-13 juli 2007 worden een 200-tal deelnemers verwacht in Nijmegen. Het congres biedt niet alleen inhoudelijk een actueel overzicht van voornamelijk serieus bedoelde toepassing van gaming en simulation, maar wil ook in zijn werkvormen vernieuwend zijn. Bovendien is het een ideale gelegenheid om internationale contacten te leggen en om eigen werk aan een internationaal publiek te presenteren. Het congres is Engelstalig. Voor meer informatie: www.isaga2007.nl.

Games2Learn

Kent u al de Nederlandse community games2learn met een Nederlandstalige wiki over educatieve computergames?

Zie www.games2learn.nl.

SAGANET

SAGANET = Simulation and Gaming Association - The Netherlands. Deze vereniging van professionele ontwikkelaars en gebruikers van (doorgaans) serieuze spelsimulaties telt ongeveer 100 leden. Vijfmaal per jaar organiseert SAGANET een eendaagse conferentie; dit jaar nog op 10 mei, 20 september en 15 november. SAGANET leden zijn meteen ook lid van ISAGA = International Simulation and Gaming Association. ISAGA staat bekend om haar jaarlijkse internationale congres. In juli 2007 vindt dat in Nijmegen plaats. Het lidmaatschap van SAGANET kost EUR 50,- per jaar.

Zie: www.saganet.nl, en www.isaga.info.

Maatschappelijke Sectoren en ICT

Het interdepartementale Actieprogramma Maatschappelijke Sectoren en ICT stimuleert doorbraak (opschaling) van succesvolle pilots met ICT en maatschappelijke domeinen, waaronder Onderwijs. De eerste 2 rondes voor Onderwijs hadden het thema Gaming. Diverse interessante projecten zijn gehonoreerd en worden de komende 2 jaar uitgevoerd. www.m-ict.nl

Sieberdam/ROCS, Digidam, Cyberdam

Weet u wat het DU-project Virtuele Wijk (Digidam), het Surf-project Kodos en het Senter-project ISOSIM gemeen hebben? Ze maken alle drie gebruik van de Sieberdam/ROCS van de Stichting RechtenOnline. Sieberdam/ROCS is een e-learning suite voor asynchrone groepsimulaties in de context van een virtuele stad. Open source software! Recent kreeg de Stichting van het overheidsprogramma "Maatschappelijke sectoren en ICT een subsidie om Sieberdam/ROCS op te schalen én om 25 games op basis van dit vernieuwde product (Cyberdam!) te ontwikkelen. Meer weten? Kom op bezoek op www.cyberdam.nl (de nieuwe naam).

Docententeams gezocht die game willen ontwikkelen

Het project "Leren in een Virtuele Wereld" is op zoek naar docententeams in het hoger onderwijs die games voor Cyberdam willen ontwikkelen. Het is de bedoeling om de komende jaren 25 games te ontwikkelen, zo veel mogelijk gespreid over studierichtingen en niveau's. Interesse: bezoek onze website www.cyberdam.nl en meld je aan!

Blog Mobile Stuff

De ontwikkelaars van Waag Society houden een blog bij met allerlei interessante items, gerelateerd aan mobiele ontwikkelingen. Breder dan onderwijs maar inspirerend! www.mobstuff.org

Online Educa

Van 28 - 30 november 2007 vindt in Berlijn de Online Educa plaats. Deze grote conferentie en beurs heeft een speciale "track" over "Games and Simulations in Support of Learning".

Zie ook: www.online-educa.com.

Gratis rapport

Het DU-project TOGA (Tools for Online GAMing) is eind verleden jaar afgerond. Rob Nadolski, Pieter van der Hijden, Colin Tattersall en Aad Slootmaker schreven het rapport "Multi-user online serious games; beleid, ontwerp, gebruik". Het is gratis te downloaden vanaf www.sofos.nl.

Boeken

Mooie boeken over gaming zijn "Developing Serious Games" van Bryan Bergeron en "Patterns in game design" van Staffan Björk en Jussi Holopainen (beide van Charles River Media). Weet u niet meer wat een boek is, kijk dan op <http://www.flixy.com/medieval-tech-support.htm>.

Colofon

Deze Gaming Gazette is een handout bij verschillende onderdelen van de conferentie Innovatium 2007 van de Digitale Universiteit, Amsterdam, 27 maart 2007; eindredactie Pieter van der Hijden (pvdh@sofos.nl).