

SAGANET Seminar 18 Maart, Meten is Weten

In tegenstelling tot de luchtvaart hebben we binnen het vakgebied van de spelsimulatie nog geen duidelijk omljnd kader om het effect van spelsimulaties te meten en te weten. Anekdotisch kunnen we elkaar heel veel vertellen en historisch zijn praktische voorbeelden te geven. Daarnaast hebben we allen veel ervaring opgebouwd. Kunnen we op basis van wat we weten komen tot een kader waarmee we kunnen meten? Dat is het onderwerp en inzet van dit seminar.

Op een seminar kunnen we natuurlijk niet alles verwezenlijken, maar we kunnen wel een aanzet geven. De inzet is om in ieder geval een of twee handvaten voor meten over te houden die we aan leden en niet-leden kunnen doorgeven.

Programma: Meten is weten

09:30 – 10:00	Inloop
10:00 – 10:15	Welkom door dagvoorzitter, Swen Stoop
10:15 – 11:00	Vincent Peters over Evalueren als discipline
11:15 – 11:30	koffie pauze
11:45 – 12:00	Guy over meten tijdens gebruik van Flightsimulators
12:00 – 12:45	Hergen Datema over meten op basis van veldonderzoek
12:45 – 13:15	Lunch
13:15 – 15:15	a) Spelen van Harvest. Een spelsimulatie van Dennis Meadows over het omgaan met natuurlijke hulpbronnen. b) Workshop meten is weten. Met het spel als referentiekader bepalen wat en hoe we kunnen meten
15:15 – 16:00	Jan Klabbers sluit de dag af met een verhaal over zijn ervaringen en passie voor spelsimulatie. En hoe hij aankijkt tegen meten is weten.
16:00 – 17:00	Borrel

Sprekers:

Vincent Peters (www.samenspraakadvies.nl).

Vincent heeft samen met Marleen van de Westelaken Samenspraak Advies opgericht. Samen brengen zij het proces op gang waarin mensen hun kennis en ervaring kunnen benutten om problemen inzichtelijk te maken en aan te pakken. Waardoor zij zich meer bewust worden van noodzakelijke veranderingen en er draagvlak ontstaat voor die veranderingen. Ze gebruiken vernieuwende, interactieve methoden als spelsimulaties en workshops

Vincent geeft in zijn presentatie een theoretisch kader voor meten in spelsimulaties.

Guy van Son (www.GUSTABC.com)

Guy van Son is piloot en instructeur bij een grote luchtvaartmaatschappij. Samen met Steven Becker heeft hij GUST Aviation BAsed Coaching opgericht. Zij maken de 'best practices' uit het cockpit crisismanagement in grote verkeervliegtuigen toepasbaar voor mensen, bedrijven en organisaties buiten de professionele luchtvaart. Lessen geleerd uit

ongevallen en incidenten in de wereldluchtvaart staan aan de basis van cockpitmanagement in routine en noodsituaties. GUST ABC ontwikkelt trainingsprogramma's op maat waarbij de principes van dit cockpitmanagement gebruikt worden in commerciële, overheids- en medische toepassingen naar de individuele wensen van een organisatie.

Guy geeft op basis van zijn ervaringen in de luchtvaart een praktisch inzicht in meten in (spel)simulaties.

Hergen Datema (www.artefaction.nl).

Hergen werkt samen met Frank Streefland in Artefaction dat dit jaar 10 jaar bestaat. Ze werken in eerdere sectoren en hebben ervaring met het ontwikkelen van strategisch beleid en financiële sturingsmodellen, teamontwikkeling en het begeleiden van organisatieontwikkeling. Wij zijn van de partij op vele netwerkbijeenkomsten en congressen en delen zo graag onze kennis en zoeken in het netwerk naar combinaties die tot nieuwe ideeën leiden. Ze worden gedreven door een inspirerend verhaal, een sterke ambitie en door authentiek gedrag.

Hergen geeft op basis van veldonderzoek een

Jan Klabbers (www.kmpc.nl)

Jan Klabbers is als professor en onderzoeker verbonden geweest aan verschillende universiteiten. In de VS. (MIT, Case Western Reserve University), In Nederland (Radboud Universiteit, Rijksuniversiteit Leiden, Universiteit van Utrecht, Universiteit van Amsterdam, En de Erasmus Universiteit in Rotterdam), en in Noorwegen (University of Bergen). Hij is erelid en voormalig Secretaris Generaal van de International Simulation and Gaming Association (ISAGA). Zijn publicaties beslaan een brede verscheidenheid aan vakgebieden zoals: educatieve systemen, medische systemen, human resources, management en beleidsontwikkeling over klimaatverandering.

Zijn meest recente boek *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation* geeft een generiek raamwerk om over het functioneren, toepassen en meten van spelsimulatie na te denken.

Jan sluit vandaag de dag af met een verhaal over zijn perspectief op en passie voor het instrument spelsimulatie. Sprekend vanuit een rijke historie als een van de vaders van spelsimulatie in Nederland.

Harvest

Harvest is een vereenvoudigde versie van Fishbanks die het mogelijk maakt om het in kortere tijd te spelen en een groter publiek te bereiken. Fishbanks is een computer ondersteund rollenspel van Dennis Meadows dat sleutel begrippen overdraagt over duurzaam managen van natuurlijke hulpbronnen.

Locatie en Aanmelding:

Hogeschool van Utrecht
Lokaal 5.003 en de kleine Aula.
Padualaan 97Utrecht

Het seminar is gratis, maar aanmelding van tevoren is wel verplicht in verband met zaalruimte en catering. Aanmelding kan door een mailtje te sturen naar info@saganet.nl