

	<p>SagaNews nr. 31 Januari 2012</p>
<p>SagaNews is de officiële nieuwsbrief van SAGANET, de Nederlandse vereniging voor spelsimulatie professionals. SagaNews verschijnt 6 keer per jaar en wordt verspreid onder de leden van de vereniging. Mail de redactie op: <a href="mailto:saganews@SAGANET.nl">saganews@SAGANET.nl</a></p>	<p>Redactie: Kees van Haaster Angeline van Gils Cas Gerritsen (Hoofdredactie) Goof van Westing Lennart Quispel Marleen van de Westelaken Theo van Ruijven</p>

Inhoudsopgave	p 1
Beste wensen 2012	p 2
Verslag seminar 15 november 2011	p 3
Algemene ledenvergadering	p 8
Voorstellen kandidaten 2012 bestuur SAGANET	p 9
SAGANET Award	p 11
Programma van het seminar januari 2012	p 11
Agenda	p 13

## **Beste wensen 2012!**

Namens het bestuur van Saganet wil ik iedereen een goed en succesvol 2012 wensen.

Het bestuur heeft een bewogen jaar achter de rug, zowel qua personele bezetting als de nieuwe initiatieven die in opstart zijn. Verder zijn er weer vijf succesvolle en gevarieerde bijeenkomsten geweest, waar we vele leden hebben mogen ontmoeten.

Het jaar 2012 zal in het teken staan van continuering van de huidige activiteiten, maar voornamelijk ook voor het opstarten van nieuwe activiteiten, zoals de Saganet Award, een Nederlandstalig tijdschrift, gaming ateliers, en de samenwerking met de Cyberdam User Group. Hiervoor is wel de inzet van de leden nodig. Saganet is namelijk een vereniging *voor* en *door* leden.

Daarom wil ik iedereen uitnodigen om op donderdag 19 januari naar de Algemene Ledenvergadering te komen om op de hoogte te worden gebracht van de nieuwe activiteiten en de andere plannen voor 2012. Het is uw vereniging, dus laat uw stem en uw ideeën horen. In de middag zal de aftrap plaatsvinden van het gaming atelier. Tenslotte zal op deze dag de eerste Saganet Award uitgereikt voor de beste scriptie op het gebied van spelsimulaties. Dus mis dit niet.

Namens het bestuur,  
Geertje Bekebrede

## Verslag SAGANET Seminar op 15 november 2011

Door Kees van Haaster

Zie a.u.b. ook het uitgebreide verslag op de website [www.saganet.nl](http://www.saganet.nl).

### 1811 – 2011: 200 JAAR SIMULATION GAMES

#### 200 JAAR MAKING SENSE OF BUSINESS

Een rijk programma met John Curry uit Engeland (via Skype), wetenschapper van de geschiedenis van war games, Hans Steensma (MFIB Group) over war games bij defensie en in het bedrijfsleven. Diederik Stolk van Pax Ludens sprak over war games in tijden van oorlog en vrede. Martijn Koops (Hogeschool Utrecht) demonstreerde een succesvol model dat gebruikt kan worden om leereffecten te stimuleren, evalueren en verklaren. En Swen Stoop ging in op de strategische waarde van war games en op de vraag hoe je bruikbare kennis kunt halen uit simulatiegames (wel of niet geïnspireerd op war games). Verder werden in het middagprogramma verschillende war games gespeeld o.l.v. Richard Evers en Paul Rebel, Hans Steensma en Swen Stoop.

#### ***Het programma***

09:30 - 10:00 Inloop, koffie & thee, informele ontmoetingen

10:00 – 10:15 Welkom en briefing

10:15 – 12:30 Presentaties

12:30 – 13:00 Lunch

13:00 – 13:30 Inleiding & voorbereiding workshop

13:30 – 16:00 Workshop: makings sense met war games

16:00 – 17:00 Debriefing, borrelen en huiswaarts

#### **Introductie door Swen Stoop**

In een korte introductie neemt Swen ons mee op een tour door de geschiedenis van war games. Vanaf 1811 ontstaat er een serieuze belangstelling voor war games als trainingsinstrument. Vooral in de Duitse Literatuur wordt het *Kriegspiel* bekend, maar de sleuteltaal voor war games

werd al snel English. De Chinezen hebben bijvoorbeeld heel veel interessante activiteiten op het gebied van war games, maar de resultaten en geschriften zijn niet gemakkelijk toegankelijk omdat ze niet in de Engelse taal worden gepubliceerd.

Het is moeilijk precies aan te geven wat spelsimulaties doen om (be)grip te krijgen (van) op situaties uit de echte wereld. Met die vraag zijn we allemaal regelmatig bezig... *"Making sure that business makes sense"* leunt sterk op het inzicht in en de kennis van situaties en cliënten bij de medewerkers, en oefenen in gesimuleerde modellen is een of dé sleutel voor het succes van games in business en organisatieverandering. De waarde van games voor leren en veranderen is moeilijk te schatten, maar Swen denkt dat de winst erg groot is en dat de effectiviteit kan verdubbelen ten opzichte van andere leer- en trainingsmiddelen en -methoden.

### **John Curry (on skype)**

John Curry werkt aan het project *The History of War Games. Twee eeuwen van oorlogsgames*. Over de geschiedenis en de relatie met serious games voor leren en veranderen. John vertelt in een moordend tempo over verschillende boeken over war games, hobby games en serious games.

Tijdens het literatuurcollege van John fitsen er een groot aantal boeken langs zijn hoofd, voor de camera, die niet altijd lang genoeg te zien zijn om titel en auteur te kunnen lezen. Het onderstaande lijstje geeft echter wel een beeld van de belangrijkste boeken.

*Verdy's Free Kriegspiel (1876)*

*Fred T Jane's Naval Wargame (1897)*

*Fletcher Pratt's Naval Wargame (1938)*

*Thomas B. Allen War Games (1987)*

*Peter Perla, The Art of Wargaming (1990)*

Veel kennis uit war games blijkt toepasbaar in andere velden van kennis, zoals van de financiële situatie in Europa van deze dagen. Het is pas vrij recent dat de commerciële wereld gebruik maakt van inzichten en ervaringen uit de war Games. Zie a.u.b. ook [www.wargaming.co/](http://www.wargaming.co/)

### **De presentatie van Diederik Stolk**

Diederik is *product officer* bij Pax Ludens ([www.paxludens.org](http://www.paxludens.org))

Pax Ludens helpt organisaties om inzicht op te bouwen in de complexiteit van besluitvorming en past daarbij een breed scala toe aan simulatiespelen, serious games, workshops, onderzoek en strategieontwikkelingsmethoden. Pax Ludens beweegt zich vooral in het veld van internationale betrekkingen. Pax Ludens is een *non-for-profit* organisatie en werkt voor een breed veld van

cliënten, van bijvoorbeeld het Instituut Clingendael, ministeries, HCSS, TNO, Universiteiten.

Het onderwerp van de bijdrage van Diederik is *“Beyond the traditional war game.*

Ervaringen van Pax Ludens: het trainen van defensiestaf”. Het begrijpen van de ander en van de ruimte waarin je je begeeft staat centraal in zijn presentatie.

### **De presentatie van Hans Steensma**

Hans Steensma is trainer en consultant bij de MFIB GROUP, Military Formats in Business. ([www/mfib.nl](http://www/mfib.nl))

Hans Steensma spreekt over de *building blocks* van de organisatie, als voorwaarden voor een succesvolle inzet van de MFIB groep.

- *Briefing* (of de pendant van de marine)
- *Commanders Intent*. In een comprehensive approach: een subtiele manier van het samenstellen van gewenste constellaties (teams, klanten, ondersteuning).
- *Desired Endstate*. Wat is de desired outcome?
- *Red Teaming* (denk als de ‘vijand’, doorzie strategieën, speel de advocaat van de duivel). Leren om langs meerdere operationele lijnen te bepalen welke expertise, deskundigheid en ervaring en vooral ook en wie je nodig hebt (een linguïst, een antropoloog, een technicus?) voor een bepaalde?). Durf met concurrenten en andere partijen in het spel samen te werken om daarvan te leren.
- *Center of Gravity*. Als je dat raakt is het over met het spel, dan is de tegenstander verslagen. Denk aan Khadaffi: key leader engagement (de belangrijkste leiders en hun vervangers). Wie zijn de runners-up. Hoe kun je daarop interveniëren?
- *Courses of Action*. Er moet een plan zijn, een strategie, voordat MFIB in actie komt. Hoe ziet het complete speelveld er uit en hoe kun jij als partij daarop inspelen? Hans laat in rap tempo de belangrijkste kenmerken van de aanpak zien. Het verhaal is doorspekt met Engelse termen, hetgeen niet in onbelangrijke mate te maken heeft met het feit dat Hans net dagenlang onder native speakers heeft gebivakkeerd (letterlijk!). Naast *courses of action*, gaat het ook om *actions of competitors* en om het kennen en benutten van *market developments* en *consumer trends*. En steeds gaat het om de koppeling naar *own initiatives*; actions of competitors. En: de bottom line is *“turning strategy into action”*.

Een paar relevante boeken die in het verhaal genoemd worden:

- Al Ries en Jack Trout: *Marketing Warfare*.
- Benjamin Gilad: *Business War Games*.
- James F. Dunnigan: *Wargames Handbook: How to play and Design Commercial and Professional Wargames*. Zie ook [www.hyw.com/books/wargameshandbook/contents.htm](http://www.hyw.com/books/wargameshandbook/contents.htm)

## **De presentatie van Martijn Koops**

Martijn Koops is verbonden aan de *Hogeschool Utrecht*, bij het *Archimedes Academieteam Serious Gaming*.

Martijn laat ons een model zien om leermomenten op te sporen in een game. Hij bespreekt de inzet van serious games voor de opleiding van toekomstige docenten Natuurkunde, vanuit de vraag: wat zijn criteria van goede educatieve games? Het gaat erom goed te kijken naar wat je wilt bereiken en wat een spel doet. *The Fun is in the Learning* (Koolstra e.a., 2001). Leren en plezier moeten samengaan (dat is het geheim van een goed spel). Martijn heeft geprobeerd dit idee in een model te vangen.

Martijn laat het SGLM zien: het Serious Gaming Lemniscaat Model. Het invullen van de SGLM verloopt als een lemniscaat waarbij aan de linkerkant de game cirkel wordt getekend en aan de rechterkant de leercirkel (Kolb, 1984). Daarmee wordt een loop geschapen tussen intuïtieve reflectie van in game reflectie en on game reflectie als een doorgaande, cyclische beweging. Waar beide cirkels elkaar overlappen ligt de kern van de inhoud. De ervaring aan de ene kant en observatie en feedback aan de andere kant zorgen voor een perfecte learning loop. De brug tussen de twee cirkels bevat overwegingen die te maken hebben met het opnieuw proberen en met het werken met nieuwe inzichten of doelen.

De analyse en het leren vindt buiten de spelcirkel plaats: in de leercirkel. De leerling kan vanuit de motivatie in de spelcirkel naar het luisteren en leren in de leercirkel. Het gaat er om de leerling uit het spel in het leren te halen. Het model is opgebouwd vanuit de assen uitdaging en vaardigheid. Dankzij de erkenning en borging van de flow van aan de ene kant het spel en aan de andere kant het nadenken, kan de speler steeds beter in beide velden uit de voeten. Het is de *learning cycle* en de *game cycle* in één model. Je voorkomt hiermee een vermenging van sferen en van het uitzenden van dezelfde informatie tegelijkertijd, maar vanuit twee verschillende kanalen. Als je dat zou doen, dan zou dat kunnen leiden tot interferentie in zowel het leerproces als het spelproces.

Een effectonderzoek met een controle groep heeft gewezen op significant betere leerresultaten met de spelgroep.

## **Een Introductie van de middagworkshop door Swen Stoop**

In de inleiding van de ochtend had Swen al aangegeven dat in spelsimulaties, met name in oorlogsspellen, veel kennis opgeborgen zit. In deze inleiding laat Swen zien waar die kennis verborgen is. Daardoor kun je spelsimulaties bewust gebruiken om kennis te verwerven of om kennis over te dragen. In deze inleiding geeft Swen informatie, waarmee de deelnemers aan dit seminar een workshopkeuze kunnen maken.

*De spelregels.* Naast de structuur van het spelen, bevatten de spelregels ook kennis over

processen en systemen die in het spel worden weergegeven. Het zijn eigenlijk net studieboeken! *De database*. De meeste oorlogsspellen bevatten een overzicht van de middelen, eenheden, in het spel. Voor elk van die eenheden zijn de meest relevante eigenschappen weergegeven. De *resultaten tabellen en simulatie modellen* vormen een beschrijving van reële processen. Ze laten zien op welke manier en in hoeverre jijzelf die processen kunt sturen en beïnvloeden. *Het speelbord of speelveld* in een historisch oorlogspel bevat informatie over de omgeving van oorlogshandelingen.

Naast leren door spelen van het spel bestaat er ook leren door spelen met het spel. Bijvoorbeeld door de regels aan te passen, nieuwe middelen toe te voegen aan de database of om de informatie in de database te verbeteren aan de hand van ervaringen uit de reële wereld. Deze vorm van leren is dagelijks op vele fora online te zien: daar heet het “Modden” van games.

### **De middagworkshops: Richard Evers, Paul Rebel, Hans Steensma & Swen Stoop**

De deelnemers hadden de keuze uit een viertal activiteiten. (1) *Hannibal* volgen op zijn zegetocht tegen de Romeinen. (2) Nogmaals *Amerika veroveren* als Spaanse Generaal, (3) Met *Red Teaming* de team performance verbeteren van het blauwe team of (4) het veiligstellen van *De Brug tussen Son & Breugel en Eindhoven*.

*Hannibal* en de *Spaanse veldtocht* zijn tabeltop games waarbij met miniaturen een historische situatie wordt nagebootst. Er wordt gespeeld volgens regels die laten zien hoe je de situatie kunt naspelen. Tevens bevatten ze een schat aan data over de historische periode die je naspeelt. Het is een vreemde gewaarwording om met groepen van miniatuurfiguren uit oude legers, als stukken op een schaakbord strategieën uit te denken en uit te voeren. De verschillende groepen figuurtjes hebben elk speciale eigenschappen die de bewegingsruimte, de speelruimte en de keuzen van de strategie bepalen en begrenzen.

*Red Teaming* is een spelmethode die veel in defensie, en steeds meer daar buiten in bedrijven en organisaties, gebruikt wordt om snel en doeltreffend zichtbaar te maken hoe vanuit de ‘buitenwereld’ op de plannen of processen gereageerd zou kunnen worden. Goed uitgevoerd levert de methode een meer volledig en meer evenwicht perspectief op een plan, situatie of proces.

Het veiligstellen van een brug, hoe doe je dat?

Het veiligstellen van de brug bij Son & Breugel gaat over het oorlogspel als leermiddel in de klas. Daarbij wordt letterlijk de kennis van docenten en andere experts doormiddel van het spel overgedragen op de leerling. Het spel vormt de omgeving om met de aangeboden kennis te spelen en juist door het spelen met het spel deze kennis eigen te maken. Dit spel is toegepast in de opleiding voor genieofficieren en bij training van officieren van een parate eenheid.

### **Naslagwerk met verwijzingen naar webpagina's**

Voor diegene die iets meer willen weten is een verwijzing toegevoegd naar een aantal webpagina's met basis informatie over het spelen van en met historische oorlogsspellen. Verder

staan de presentaties van de sprekers natuurlijk op de SAGANET website.

“The History of Wargaming Project” met spellen en spelregels die in de afgelopen 200 jaar door overheden zijn gebruikt in opleiding en besluitvorming. Er staan ook boeken met een goed en toegankelijke beschrijving van hobby en professioneel gebruik van historische oorlogspellen.

[www.wargaming.co/](http://www.wargaming.co/)

Als je meer wilt weten over het historisch begin van de moderne oorlogspellen en andere spelsimulaties dan moet je op deze website zijn. Er staat veel achtergrond informatie en biedt de mogelijkheid om deel te nemen aan een spel. [www.kriegsspiel.org.uk/](http://www.kriegsspiel.org.uk/)

Voor de professional geïnteresseerd in historische oorlogspellen is deze website interessant. Het is een website met een focus op spel als leermiddel om situaties van oorlog en vrede beter te begrijpen. Daarnaast is de website gericht op het beter begrijpen van spelsimulaties als leermiddel. [paxsims.wordpress.com/](http://paxsims.wordpress.com/)

Over het aanbod van historische oorlogspellen, raden we je aan om eens op deze webpagina te bladeren. [www.consimworld.com/links](http://www.consimworld.com/links) Er zijn daar meer dan 1000 spellen te vinden.

Gedetailleerde informatie of historische oorlogspellen vindt je op: [boardgamegeek.com/](http://boardgamegeek.com/) voor de bordspellen of [theminiaturespage.com/rules/hisrules.html](http://theminiaturespage.com/rules/hisrules.html) voor de spelregels met miniaturen.

Hoe waardevol de informatie uit historische oorlogspellen kan zijn, laten de boeken op deze website zien: [www.richardevers.nl](http://www.richardevers.nl)

Om niet te vergeten, er is een Nederlandse vereniging voor Historische oorlogspellen. Inmiddels vormen oorlogspellen niet meer de hoofdmoot, maar de Nederlandse war gamers zijn hier wel te vinden. [www.ducosim.nl](http://www.ducosim.nl)

### **Algemene ledenvergadering (met in de middag: het 1<sup>ste</sup> game assessment)**

De ochtend van het januari seminar wordt traditiegetrouw gebruikt voor de Jaarlijkse Algemene Ledenvergadering. Tijdens de vergadering zullen de volgende punten aan bod komen:

1. Goedkeuring notulen vergadering 2011
2. Het vaststellen van het jaarverslag en financieel jaarverslag 2011  
Ledenvergadering kiest nieuwe kascontrole commissie
3. Vaststellen werkplan 2012 incl. begroting
4. Bestuursverkiezing

Elk jaar treedt 1/3 deel van de SAGANET-bestuursleden af. Dit jaar zijn dat Swen Stoop en Angeline van Gils. We kiezen daarom twee nieuwe bestuursleden. Ieder lid kan zichzelf daarvoor kandidaat stellen. Dat kan tot aan het begin van de vergadering.

## Voorstellen Kandidaten bestuurswisseling 2012

Op dit moment hebben 3 kandidaten zich beschikbaar gesteld voor het bestuur. Hieronder stellen zij zich kort aan u voor. Tijdens de jaarvergadering kunnen de leden stemmen op hun voorkeur.

Mocht u nog interesse hebben in een bestuursfunctie, dan kunt u zich nog kandidaat stellen voor de bestuursverkiezing op 19 januari tijdens de algemene ledenvergadering door een mail met motivatie te sturen naar [bestuur@saganet.nl](mailto:bestuur@saganet.nl).

### **Viktor Markowski**

Enkele jaren geleden bezocht ik een congres van Saganet. Die eerste kennismaking – ik herinner me nog een boeiend verhaal van Lennart over LARP-en – smaakte naar meer en sindsdien bezoek ik regelmatig de bijeenkomsten. Toen ik de oproep voor bestuursleden las, leek me dat een goede gelegenheid om die semi-passieve deelname om te zetten naar een actieve deelname, middels een bijdrage aan het bestuur.

Na als adviseur, manager en directeur in diverse internationale organisaties en in de ontwikkelingssamenwerking werkzaam te zijn geweest, ben ik in 2005 begonnen met mijn eigen bedrijf Conosco. Kernactiviteiten zijn advies, training, coaching en (serious) gaming.

Mijn expertise is gelegen in kennismanagement en communities of practice. Meer recentelijk richt ik mij op Intelligente Organisaties en Collectieve Intelligentie. Een term die hierbij ook vaak opduikt is Gamification.

Tijdens de eerste jaren van Conosco ben ik tevens part time verbonden geweest aan een grote hogeschool, ondermeer als projectleider voor alle activiteiten in virtuele werelden. Met een compagnon geef ik sinds 2008 ook leiding aan Phanes | Adviseurs. Wij richten ons momenteel hoofdzakelijk op de onderwijssector, met als specialiteit de zelfontwikkelde KwaliteitsSysteemTest.

Het afgelopen jaar zie ik binnen Saganet een traject om te komen tot meer professionalisering. Recentelijk hebben we daar de eerste concrete en zinvolle vruchten van gezien en wat mij betreft gaan we daar de komende tijd met volle energie mee door.

Wanneer ik met mensen praat over gaming, merk ik dat men nog vaak het idee heeft van een groep nerds. Mensen die graag spelletjes spelen. Net als creatievelingen in een klas, die de docent het liefst gelijk het zwijgen oplegt, omdat ze zich niet aanpassen. Wij zijn geen nerds, wel gepassioneerde creatievelingen. Het ietwat schuine, soms sceptische of lacherige oog van onze omgeving, behoeft nog vaak een toelichting. Daarin kan de vereniging instrumenteel zijn.

Met voorlichting, promotie, kennisontwikkeling, kennisverspreiding, etc. Daarnaast verwacht ik dat serious gaming de komende jaren substantieel meer aandacht zal krijgen. Saganet biedt ieder van ons het platform om ons verder te professionaliseren, onze persoonlijke kennis en ervaring te delen en ons bereik naar en binnen onze samenleving te vergroten.

Graag pak ik daarom de bestuurshandschoen op om met een gepassioneerde, creatieve bijdrage die professionalisering verder gestalte te geven.

### **Leo Nabben**

Ik ben 50 jaar en werk al 25 jaar op dezelfde school (VO). Van huis uit ben ik muziekdocent (Conservatorium akte Schoolmuziek) Daarna heb ik de bevoegdheid docent informatica (Bovenbouw Havo Vwo) behaald. Deze lessen combineer ik momenteel met mijn functie als Hoofd ICT en Media (stafhoofd) op school.

Ik ben helemaal gek van spellen. Als medeoprichter van de afdeling Jenaplan van de school is dit natuurlijk helemaal niet gek. Spel is immers een basis activiteit binnen het Jenaplanonderwijs.

Alle bestaande gameconsoles staan bij mij thuis. Dertig procent van de lestijd van het vak informatica wordt besteed aan gamedesign. Bovendien ben ik steeds op zoek naar mogelijkheden om spellen en simulaties in te zetten in het onderwijs.

Als jullie dus op zoek zijn naar iemand uit het VO die helemaal overtuigd is van de meerwaarde van het inzetten van spellen als didactisch middel, dan zou ik iets voor Saganet kunnen betekenen.

### **Swen Stoop**

Met veel plezier heb ik de afgelopen 3 jaar als secretaris deelgenomen aan het bestuur van SAGANET. Samen met de andere bestuursleden in de periode verantwoordelijk voor het organiseren van seminars en het ontwikkelen van de vereniging. Daarbij hebben we goede resultaten geboekt. Dat wil ik aan blijven bijdragen.

De leden van SAGANET zijn zeer gevarieerd in hun werk en spelsimulaties. Dat maakt het bestuurswerk boeiend. Tevens is er een gemeenschappelijke interesse om spelsimulaties zo goed mogelijk toe te passen. En is er de wens om het gebruik van spelsimulaties te vergroten. Dat maakt het bestuurswerk erg inspirerend. Het is mooi om voor zo'n gemotiveerde club mensen seminars en andere zaken te organiseren.

Er is ook een vraag zichtbaar naar een meer professionele aanpak van de vereniging. Een vraag om naast de gemeenschappelijke kennis ook de gemeenschappelijke belangen te delen en uit te dragen.

Ik merk dat ook in mijn dagelijks werk en in de bedrijvigheid om mij heen. Kennis en expertise worden steeds belangrijker en steeds waardevoller voor onderwijs en bedrijfsleven. In het ontwikkelen, delen en borgen van die kennis en expertise kunnen spelsimulaties een nuttige en efficiënte bijdrage leveren. Ik wil jullie helpen om daarbij jullie expertise beter in te brengen.

Graag zou ik van jullie de steun en het vertrouwen krijgen om die initiatieven in de komende 3

jaar om te zetten in concrete resultaten.

### **Vergaderstukken**

Alle vergaderstukken voor het ochtendgedeelte worden op de website geplaatst. Graag zelf downloaden en afdrucken:

1. Concept notulen jaarvergadering 2011
2. Concept jaarverslag 2011 en jaarplan 2012
3. Concept financiële verantwoording 2011 en begroting 2012
4. Bestuursverkiezing 2012

### **Uitreiking van de SAGANET AWARD 2012**

Aan het eind van de ochtend zal de eerste Saganet Award uitgereikt worden. De jury zal een korte argumentatie geven over de keuze en de winnaar zal vervolgens een korte presentatie houden over zijn/haar werk.

### **Programma seminar 19 januari 2012: test atelier Game Assessment 'Sterrenjacht'**

Het testatelier is een van de nieuwe initiatieven van SAGANET. In het testatelier worden nieuwe games, of bestaande vernieuwde games, uitgebreid getest en doorgesproken met het oog op verbetering, ondersteuning van de makers en vooral om er zelf wijzer van te worden. Het idee is dat organisaties in testateliers zelf een spel inbrengen, hun vragen erbij formuleren en een opzet van de test voorbereiden. Tijdens het seminar zal dit eerste testatelier Game Assessments worden uitgeprobeerd o.l.v. Herman van der Bij van Simagine, Bilthoven.

Cas Gerritsen en Herman van der Bij hebben samen met een aantal informatiearchitecten het spel Sterrenjacht ontwikkeld. Dit spel concentreert zich volledig op de rol, betekenis en waarde van informatie. In een aanstekelijke omgeving moet waar een saai onderwerp als informatie en informatiearchitectuur volledig tot leven komen.

### **Spel**

Het gaat om een fusieproces tussen een wetenschappelijke sterrenwacht en een commerciële partij en in het bijzonder om kennisdeling. Het spel is gericht op waarden als wetenschappelijke reputatie, volledigheid, nauwkeurigheid en correctheid van informatie. Maar ook spelen bedrijfstechnische en commerciële belangen mee. Hoe lossen we tegenstellingen en mogelijke conflicten zo goed mogelijk op? (alle relevante andere gegevens worden ter plaatse toegelicht)

### **Doel van het Game Assessment**

Wat vinden de deelnemers van het spel? Welke verbeteringen en vervolgonwikkelingen? Ook ontwikkelen we bij voorkeur gemeenschappelijke criteria voor het beoordelen van een spel.

### **Programma van de gehele dag**

09:30 – 10:00 Inloop, koffie & thee, informele ontmoetingen

10:00 – 10:10 Welkom door de dagvoorzitter  
10:10 – 11:30 Bestuursvergadering  
11:30 – 12:00 Uitreiking Saganet Award  
12:00 – 12:30 Lunch  
12:30 – 16:00 Testatelier Sterrenjacht (Simagine)  
16:00 Borrel.

### **Praktische Informatie**

Datum: Donderdag 19 januari 2012  
Tijd: 10:00 tot 16:30 (inloop vanaf 9:30)  
Locatie: Amersfoort Hogeschool Utrecht, Nieuwe Poort  
De Nieuwe Poort 21,  
3812 PA Amersfoort

Routebeschrijving:

<http://www.hu.nl/Adressen/Locaties/Route%20naar%20De%20Nieuwe%20Poort%2021.aspx>

Aanmelden: Deelname is gratis voor Saganetleden voor niet-leden kost deelname €25,00.  
Aanmelden is verplicht in verband met aanmaken van materiaal en catering.  
Aanmelden kan door voor 12 januari een email te sturen naar  
geertje@saganet.nl. Als je na aanmelding toch niet blijkt te kunnen komen,  
horen we dat graag.

Inlichtingen: Geertje Bekebrede (geertje@saganet.nl of info@saganet.nl)  
www.saganet.nl

## Agenda

- Do. 19 jan. 2012                      Algemene Ledenvergadering en SAGANET Seminar  
Aanmelden: [geertje@saganet.nl](mailto:geertje@saganet.nl)
- Di. 24 jan. 2012                      Cyberdam User Group bijeenkomst, Hogeschool Zeeland  
aanmelden: [cug@cyberdam.nl](mailto:cug@cyberdam.nl)
- Ma. 5 – 9 mrt 2012                    Games Developer Conference, San Francisco, USA  
[www.gdconf.com](http://www.gdconf.com)
- Woe. 7-9 March 2012                San Diego, USA: 39th Absel Conference.
- Di. 27 mrt. 2012                      SAGANET Seminar
- Di. 17 – 21 april 2012                Board Game Studies XVth Colloquium, Bavarian Game-Archive,  
München
- Woe. 23 mei 2012                    SAGANET Seminar
- Ma. 18 –20 juni 2012                3rd. International Engineering Systems Symposium “Design and  
Governance Engineering Systems” (CESUN), TU, Delft
- Ma. 2-6 July 2012                    Cluj, Rumania: 43th annual ISAGA Conference.
- Ma. 13 – 15 Aug 2012                GDC Europe, Cologne (Keulen), Duitsland  
[www.gdceurope.com](http://www.gdceurope.com)