



Programma Netwerkdag Mediawijsheid Expertisecentrum 'Social Gaming'

Tijd	Locatie	Programma	Spreker(s)
09.30 – 10.00 uur	Theaterzaal 1	Ontvangst met koffie en thee	
10.00 – 10.10 uur	Theaterzaal 1	Welkom	John Leek (Beeld en Geluid)
10.10– 10.40 uur	Theaterzaal 1	Keynote: Sociale netwerken en kansen voor het netwerk	Michael van de Wetering (CTO Kennisnet)
10.40 – 12.00 uur:	Theaterzaal 1	Pecha Kucha - Blok 1/ Track 'N Trace:	Henk van Zeijts (Waag Society):
10:40 uur		- Social networks and MMORPGS	Melinda Jacobs
10:48 uur		- World of Warcraft	Kees Romkes
10:56 uur		- Twitter	Sanne Kuijt
11:04 uur		- intermezzo The Island	Henk van Zeijts
11:08 uur		- Track 'N Trace introductie	Henk van Zeijts
11:18 uur		- Urban Playful happenings	Subalekha Udayasankar
11:26 uur		- Track 'N Trace	Henk van Zeijts
11:31 uur		- Fysiek sociale games in de openbare ruimte	Kars Alfrink
11:39 uur		- Track 'N Trace	Henk van Zeijts
11:44 uur		- Games op locatie	Karel Millenaar
12.00 – 12.30 uur	Theaterzaal 1	Keynote: 'Social Games, trends en toekomst'	Menno Deen (Fontys Hogescholen)
12.30 – 13.30 uur	* Studio Beng 2	Presentatie Game On!	Wouter van der Hoog (VOB)
12.30 – 13.30 uur	Beeld en Geluid	Lunch en netwerken op eigen gelegenheid	
13.30 – 14.30 uur	Theaterzaal 1	Pecha Kucha - Blok 2:	Henk van Zeijts:
13:30 uur		- Digitale omgeving in het onderwijs	Marieke van Osch
13:38 uur		- Multitouch Mu Table	Stijn Banner
13:46 uur		- Community game Kenia	Emer Beamer
13:54 uur		- Playful learning met muziekobjecten	Ron van den Ouweland
14:02 uur		- Learning Experience Design	Niels Floor
14:10 uur		- Inspirerende nieuwe concepten	Karim Amrani
14.30 uur	Theaterzaal 1	Einde programma	John Leek

* De lunchpresentatie in Studio Beng 2 ontwikkelt voor bibliotheekmedewerkers

Het programma is een initiatief van Beeld en Geluid en Mediawijzer.net in samenwerking met Waag Society/ Creative Learning Lab en de Vereniging voor Openbare Bibliotheken.

Buiten de bijeenkomst om heeft u vrije toegang tot de GameXperience. Deze vindt plaats van 11.00 - 17.00 uur. De GameXperience is een evenement waar het productieproces van games centraal staat. Verdeeld over 3 categorieën vinden er workshops (game art & animation, game music en game design) en presentaties in de zalen plaats. Daarnaast is er een dagprogramma in het Atrium met o.a. een live gamestudio met professionals aan het werk.

Toelichting programma Netwerkdag 23 oktober 2009

Pecha kucha

Een Pecha Kucha sessie is een evenement waarbij deelnemers een presentatie van 20 sheets presenteren, in een totale tijd van 6 minuten en 40 seconden. Elke sheet wordt daarbij precies 20 seconden getoond. Deze eisen dwingen de deelnemers creatief en to the point te zijn. Er zijn geen restricties betreffende de inhoud van de presentatie. Meestal probeert men een product of idee te presenteren.

Tijdens de Netwerkdag zullen deelnemers een presentatie geven over ontwikkelingen op het gebied van social gaming en aansprekende voorbeelden van toepassingen in het bedrijfsleven en de jongerencultuur. Achtergrondinformatie van deelnemers aan de Pecha kucha sessies:

Naam:	Onderwerp:
Marieke van Osch	Marieke is een creatieve onderwijskundige die als specialisatie nieuwe media heeft. "Leerlingen motiveren om zelf te leren, dat is de grootste uitdaging in het onderwijs." Zonder gemotiveerde leerlingen kom je nergens. Hoe motiveer je deze leerling? Door je onderwijs zo te organiseren dat zij kunnen ontdekken. Een game is daarmee uitermate geschikt om leerlingen te boeien voor het onderwijs, het maakt zelf ontdekken mogelijk. Maar er zijn ook talloze andere manieren om het onderwijs creatiever en minder vastomlijnd te maken. Daarbij is het belangrijk om je klassenmanagement goed op orde te hebben, zonder goed klassenmanagement geen succesvolle inzet van nieuwe media!
Kees Romkes	WoW is een social game, waar ook veel serieuze elementen in terug komen. Er zijn veel parallellen te trekken met (netwerk)organisaties en de nieuwe manier van samenwerken. Zowel offline als online, die niet veel verschillen met de echte wereld. Het gaat om motiveren, teamwork, gezamenlijke doelen, feedback geven en gedeelde verantwoordelijkheid. Ik kom zelf vanuit die virtuele wereld, gedurende mijn studietijd, in de werkweld terecht, bij een bedrijf wat dit soort samenwerkingen en "talenten" aanspreekt om hun organisatie te versterken. Niet op basis van een door hen samengesteld functieprofiel, maar vanuit de talenten van mogelijke nieuwe medewerkers. Ik ben "leider" geweest van een "guild" binnen dit spel met ruim 100 leden, waar fun voorop stond en daarnaast van een "guild" met ruim 50 mensen, waar we vooral erg serieus (4+ uur p/dag) speelden om "de beste" te zijn, zonder compromis. Graag wil ik de mensen een inzicht meegeven hoe leuk, maar ook serieus gaming kan zijn, wat het betekent voor mijn eigen toekomst, de lessen die ik er uit geleerd heb en hoe zo'n game kan leiden tot ontwikkeling van talenten om je voor te bereiden op een werkomgeving 2.0.
Karel Millenaar (Fourcelabs)	Wij zijn FourceLabs een gamesbedrijf dat zich richt op games op lokatie, veelal met een sterke sociale component. Onze game designer Karel Millenaar geeft ook gamedesignles op de HKU en heeft al vele presentaties gegeven over gamedesign.
Niels Floor (Shapers)	Shapers is gespecialiseerd in Learning Experience Design. Ons doel is leren leuker en effectiever te maken. Hierbij speelt het gebruik van zowel digitale als analoge media een centrale rol.
Kars Alfrink	Mijn naam is Kars Alfrink, zelfstandig interaction designer en oprichter van game design studio Hubbub, dat zich richt op het ontwerpen van fysiek-sociale games voor de openbare ruimte. Twee van onze recente projecten zijn een urban game voor Your World in Rotterdam, en een pervasive game voor Dutch Design Double in de Utrechtse wijk Hoograven. Meer info: http://whatsthehubbub.nl
Emer Beamer	Bij Butterfly Works - www.butterflyworks.org - zijn we een speciale game aan het ontwikkelen, het is begonnen als mobiele foon game voor jongeren in Oost Afrika over conflict preventie, die maken we nog steeds maar ondertussen is er een board game erbij gekomen over dezelfde onderwerp. Het is een afspiegeling van het leven in de sloppenwijken van Kenia, waar water schaars goed is, daardoor komen er allerlei mogelijk conflicten om de hoek kijken en ook allerlei mogelijke 'community acts' die tegenwicht en oplossingen kunnen bieden. Zo al spelend, leren jongeren meer over de dynamiek van conflict en de preventie ervan.

Karim Amrani	<p>Mijn naam is Karim Amrani, student HKU, out of the box ontwikkelaar en oprichter van Jibly. Mijn doel is om een effectievere en leukere educatieve wereld te ontwerpen waarin mijn kleinkinderen later met een grote glimlach kennis zullen opdoen en uitwisselen. Ik houd me bezig met het ontwikkelen van innovatieve concepten in het veld van sociale innovatie, met een voorkeur voor educatie. Ook geef ik workshops en presentaties aan verschillende groepen. Tijdens mijn stage heb ik bij het Creative Learning Lab, naast vele projecten, de zandbak voor de toekomst ontwikkeld. Zand 2.0: http://www.creativelearninglab.org/projecten/zand-20</p> <p>Momenteel werk ik aan een aantal concepten vanuit mijn bedrijf Jibly, waarin ik speels enkele onderdelen in de educatieve wereld aanpak.</p> <p>Tijdens de pitch zal ik niet 1 idee of concept presenteren, maar een aantal. Om de dynamiek aan te tonen zal er een spel getoond worden wat in ontwikkeling is en enkele prototypen waarin te zien is wat er met social educational gaming mogelijk is.</p> <p>Voor meer informatie: www.jibly.com</p>
Stijn Bannier	<p>Stijn Bannier studeerde cum laude af als Master of Arts in Nieuwe Media en Digitale Cultuur aan de Universiteit Utrecht. In 2008 werd hij werkzaam bij IBBT-SMIT aan de Vrije Universiteit Brussel als researcher, waar hij momenteel werkt voor verschillende e-cultuurprojecten, waaronder over multitouchtafel MuTable, welke hij zal presenteren op de netwerkdag.</p>
Subalekha Udayasankar	<p>Subalekha designs Experiences. She believes in designing interfaces that are Inviting & Reusable with an element of play. A computer scientist, electronics engineer and designer, she is very much at ease to switch between roles be it sketching complex circuits, setting up servers or designing in a participatory space with kids. She is also a trained classical bharatnatyam dancer and a bad singer.</p> <p>How I made people - dance to cross the streets of Time Sq, claim territories for the animals in Bronx zoo, recreate historic activist protests around New York, write letters supporting solar power, share mundanities with loved ones across the seas - through social games.</p>
Sanne Kuijt	<p>Ik ben Sanne Kuyt en ben mede-eigenaar van MediaGenius. Een bedrijf dat zich richt op innovatie en voorlichting binnen het Primair Onderwijs. We geven voorlichting aan ouders, leerkrachten en bieden workshops aan aan kinderen. Op dit moment richten we ons het naschoolse aanbod in oa de wijk Overvecht. We proberen zoveel mogelijk om games en innovatie in te zetten om kinderen tools te geven iets met deze media te doen. In december beginnen we de eerste mediaclub voor kinderen.</p> <p>Naast dit bedrijf ben ik werkzaam als leerkracht in groep 7 en maak ik veelvuldig gebruik van nieuwe media en webapplicaties.</p> <p>Onlangs heb ik voor een groot landenproject Twitter ingezet om het land meer vorm te geven.</p> <p>Kijk op deze blog voor meer info: http://mediageniusblog.blogspot.com/2009/10/spelen-met-twitter.html</p>
Ron van den Ouweland	<p>titel: streetbeats concept: muzieksamples mixen met behulp van tangible controllers (draaitollen) elke tol is gekoppeld aan een sample die in een loop wordt afgespeeld zolang de tol draait, door op het juiste moment een extra tol in het spel te brengen kunnen muzikale compilaties worden gecreëerd niveaus: soundscapes (geen ritmische geluiden) > beats > instrumenten scenario's: solo (anti-verveling, spelen met muziek i.p.v. alleen luisteren) team (d.m.v. samenwerking kunnen complexere compilaties gerealiseerd worden) battle (elkaars beats uit de compilatie botsen, nieuwe erin mixen)</p>
Melinda Jacobs	<p>Melinda Jacobs is a RMA student at Utrecht University studying Media and Performance Studies. She will be presenting a paper on Consumerism as (Game)Play - how MMORPG structure has merged with online consumerism - dealing specifically with a wholesale outlet site www.woot.com.</p>

Games Atelier Track 'N Trace Thinktank

Op het centrale projectiescherm wordt de interactieve kaart van de omgeving van de netwerkdag geprojecteerd. Op deze kaart is een spel uitgezet. 4 deelnemers uit het publiek worden gevraagd om met behulp van een smartphone het spel buiten te spelen. Het de rest van het publiek blijft in de zaal en ziet op het projectiescherm de 4 deelnemers op de interactieve kaart. Het publiek ziet waar de deelnemers lopen en welke opdrachten ze uitvoeren.

Het publiek wordt in tweeën gesplitst in grofweg twee groepen. De opdrachten van de 4 deelnemers bestaan uit vragen die ze met behulp van het publiek moeten beantwoorden. Met behulp van de telefoon kunnen ze naar de zaal bellen. De deelnemers zijn plenair te horen en stellen hun vraag. Twee moderators zoeken naar antwoorden in het publiek en koppelen deze terug naar de deelnemers. Het publiek dat het eerst alle vragen heeft beantwoord en 2 deelnemers heeft teruggeloodst, wint het spel. Dit spel duurt 20 – 30 minuten en wordt opgedeeld in drie programma onderdelen.

Keynote sessions

Vanuit het relatienetwerk van Creative Learning Lab zullen twee inspirerende sprekers benaderd worden om te spreken over social gaming. CLL faciliteert in het vinden en programmeren van een inspirerende en aansprekende expert op het gebied van gaming en social media.