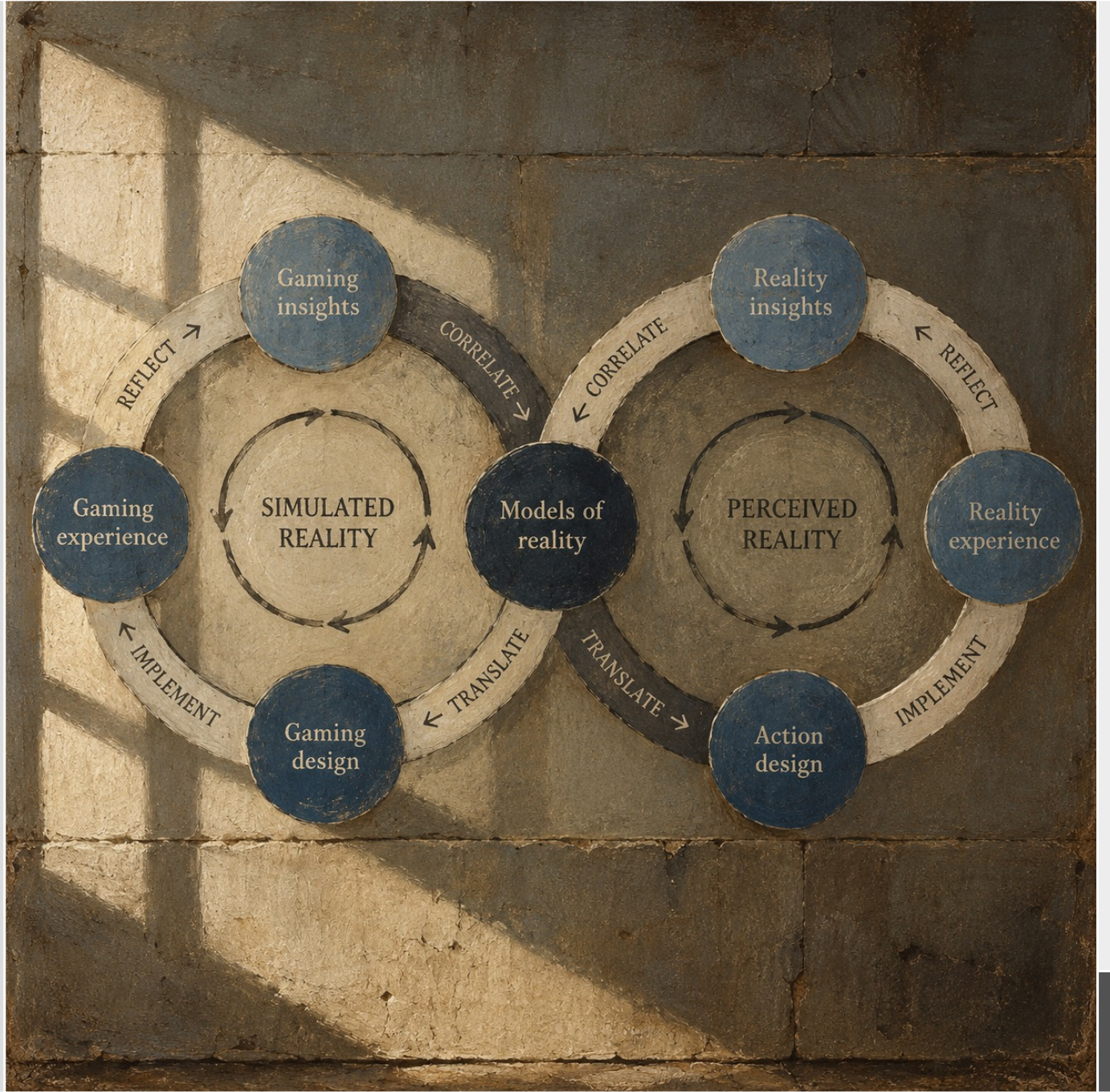
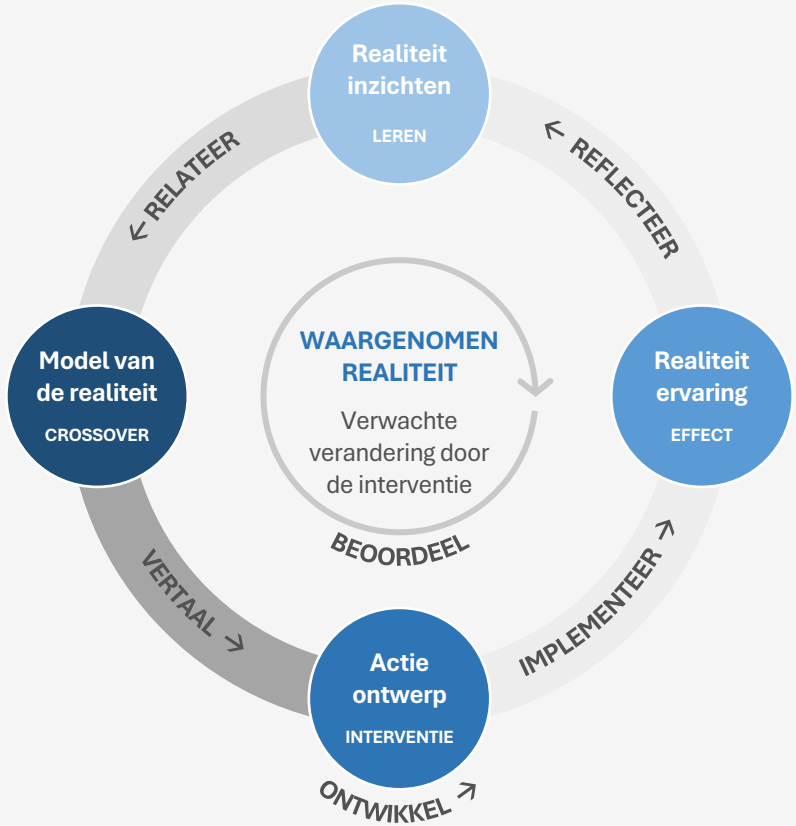
SERIOUS GAMING METHODOLOGIE



© IVO WENZLER

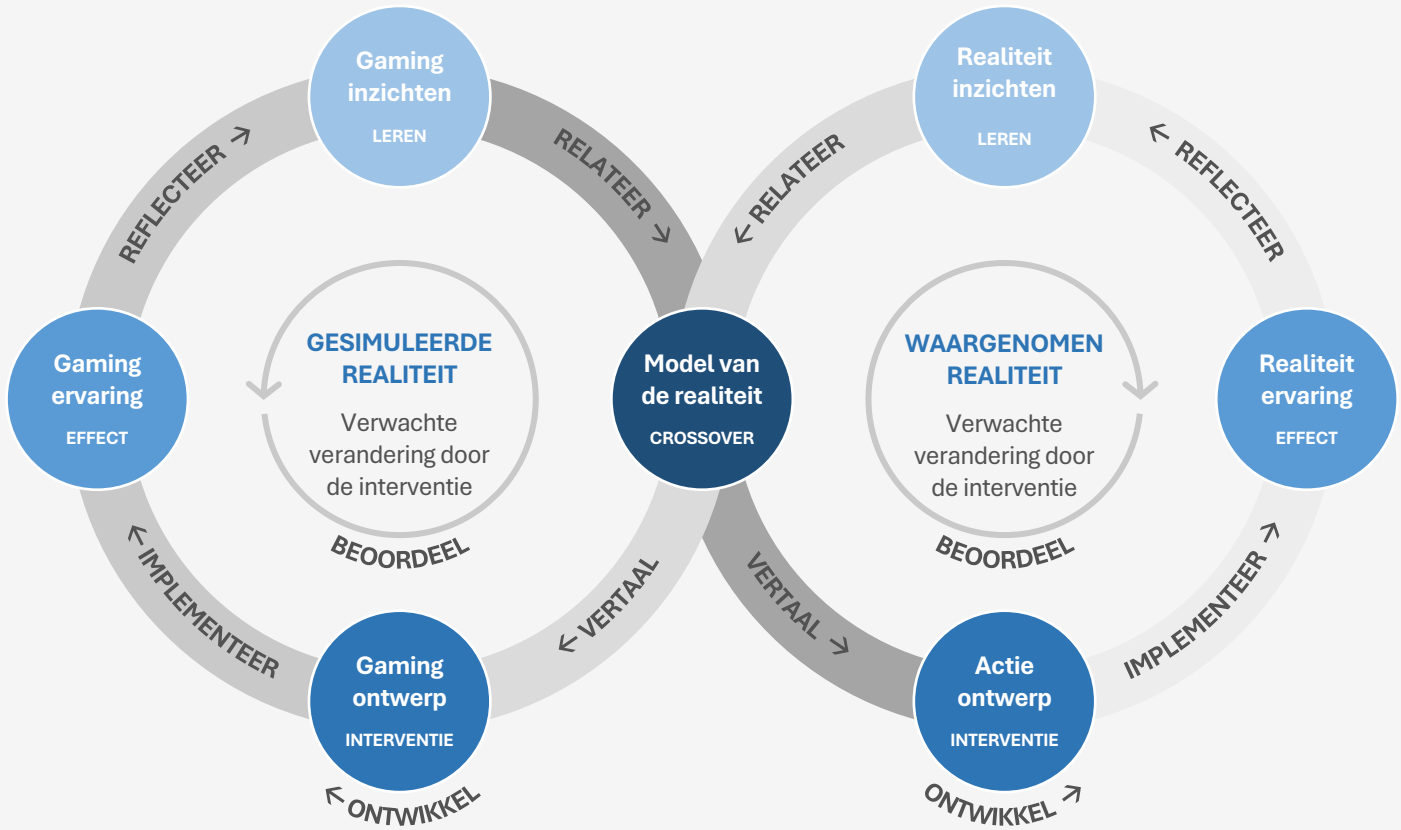
DE REALITEIT ZOALS WIJ DIE WAARNEMEN

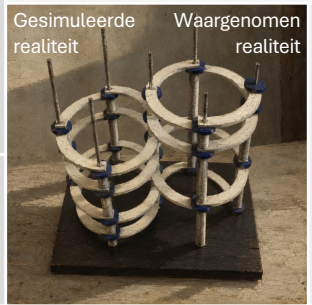
VAN ERVARINGEN, VIA INZICHTEN EN MODELLEN, NAAR ACTIES EN HUN EFFECTEN



LEMNISCAAT VAN DE REALITEIT

EEN REIS VAN DE WAARGENOMEN REALITEIT NAAR DE GESIMULEERDE REALITEIT EN TERUG





HET VOLGEN VAN DE LEMNISCAAT OMVAT TIEN OPEENVOLGENDE EN ITERATIEVE FASEN

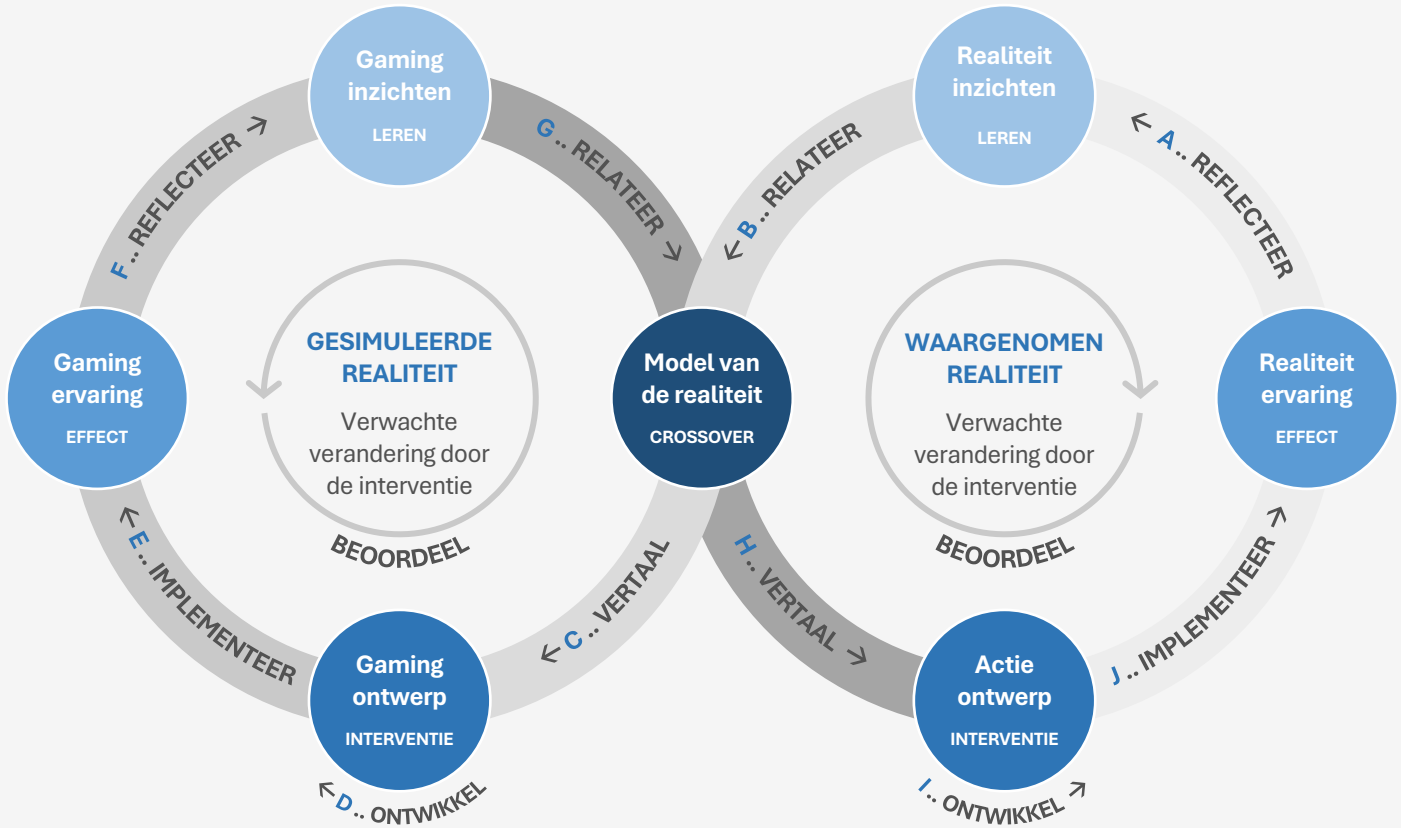
Reflecteer op de ervaringen uit het echte leven • Inzichten die relevant zijn voor de verandering in de realiteit **A**

Koppel inzichten uit de realiteit aan het model van de realiteit • Inzichten die relevant zijn voor hun vertaling naar de game **B**

Vertaal het model naar een gameontwerp • Crossover van inzichten uit een waargenomen naar een gesimuleerde realiteit **C**

Ontwikkel een serious game • Implementeerbare interventie als prototype of als de uiteindelijke serious game **D**

Implementeer de game • Verandering in kennis, vaardigheden of gedrag binnen de context van een gesimuleerde realiteit **E**



Reflecteer op het verloop van de game • Inzichten die relevant zijn voor de verandering die van de game wordt verwacht **F**

Relateer inzichten uit de game aan het model van de werkelijkheid • Inzichten die relevant zijn voor hun vertaling naar actie **G**

Vertaal het herziene model naar het actieontwerp • Crossover van inzichten van een gesimuleerde naar een waargenomen realiteit **H**

Ontwikkel een oplossing • Een in de praktijk uitvoerbare interventie die de verwachte verandering mogelijk moet maken **I**

Implementeer acties in • persoonlijke, organisatie of sociale verandering binnen de context van een waargenomen realiteit **J**

ER ZIJN EEN AANTAL VOORWAARDEN VOOR HET LEVEREN VAN WAARDE MET SERIOUS GAMING

Voor meer informatie over het leveren van waarde met serieuze games, zie presentatie: **Waarde creëren met serious gaming.**

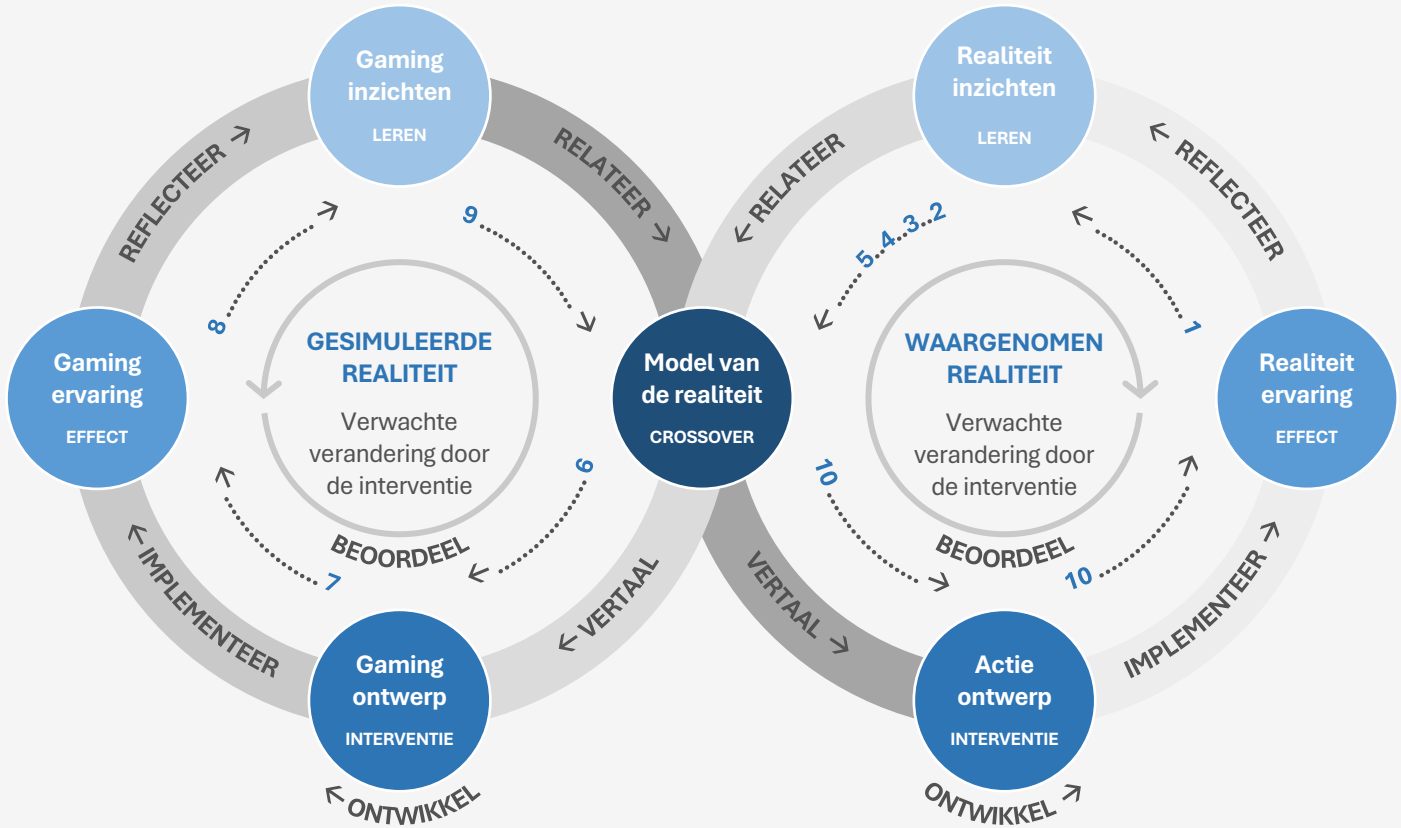
Begrijp het probleem of de kans waarop we moeten reageren • Probleem definitie — 1

Defeneer specifieke waarde die door de interventie gerealiseerd moet worden • Waarde propositie — 2

Bepaal de risico's die gepaard gaan met het leveren van de verwachte waarde • Risicobeoordeling — 3

Herken het vermogen van de belanghebbenden om sponsoring te bieden • Commitment van belanghebbenden — 4

Zorg ervoor dat de doelstellingen duidelijk, specifiek en meetbaar zijn • Gedefinieerde doelstellingen — 5



Waarborg het iteratieve en interactieve karakter van het ontwerpproces • Goed design — 6

Waarborg de operationele uitmuntendheid van de implementatie • Effectieve implementatie — 7

Stel vast wat de effecten van de interventie op het leren zijn • Bruikbare inzichten — 8

Communiceer het belang van wat er is geleerd • acceptatie van aangeleerd — 9

Zorg ervoor dat het geleerde wordt omgezet in actie • Uitgevoerde acties — 10

VERSCHILLENDE BELANGHEBBENDEN ZIJN BETROKKEN BIJ VERSCHILLENDE FASEN VAN HET PROCES

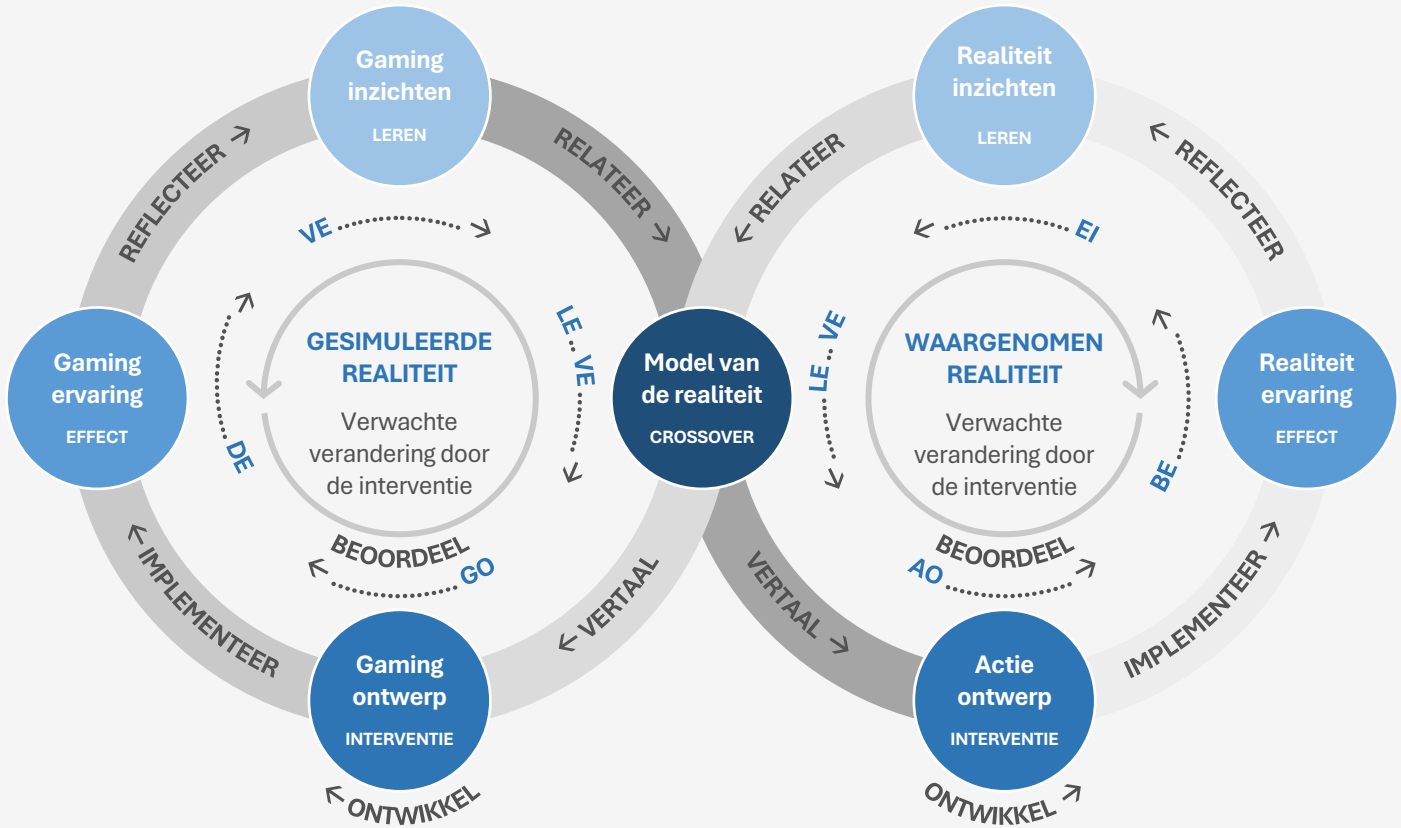
- Er zijn verschillende belanghebbenden, en elk van hen kan meerdere perspectieven tegelijkertijd hebben.
- Interactie met belanghebbenden vereist een onderscheid tussen betrokkenheid, analyse en beheer van belanghebbenden.
- Het type en het tijdstip van interactie met belanghebbenden wordt bepaald door de doelstellingen en intenties.

Voor meer informatie over het betrekken en beheren van belanghebbenden, zie de presentatie: **Belanghebbenden begrijpen en betrekken.**

Definieer en neem verantwoordelijkheid voor het totale verandering initiatief • Eigenaar — EI

Lever inzicht en kennis van waargenomen of gesimuleerde realiteiten • Leverancier — LE

Ontwerp, ontwikkel en implementeer de gaming interventie • Game ontwikkelaar — GO



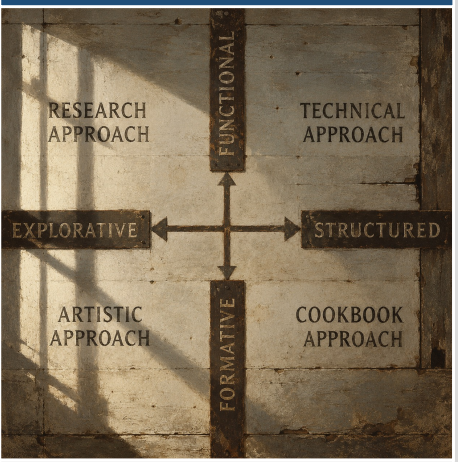
Neem deel aan de gaming interventie • Deelnemer — DE

Vertaal inzichten uit waargenomen of gesimuleerde realiteiten om in actie • Vertaler — VE

Ontwerp, ontwikkel en implementeer de gewenste verandering in de praktijk • Actieontwikkelaar — AO

Ervaar de effecten van de op gaming geïnspireerde interventies in de praktijk • Begunstigde — BE

DE LEMNISCAAT VAN DE REALITEIT VORMT DE KERN VAN HET ONTWERPPROCES VAN SERIOUS GAMING



Voor meer informatie over het serieuze gamingontwerpproces, zie presentatie: **Serious gaming ontwerpproces.**

Analyseer de context en definieer de vereiste verandering • Veranderingsdoelstellingen

1



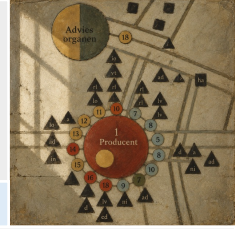
Specificeer de grenzen van serious gaming interventies • Ontwerpspecificaties

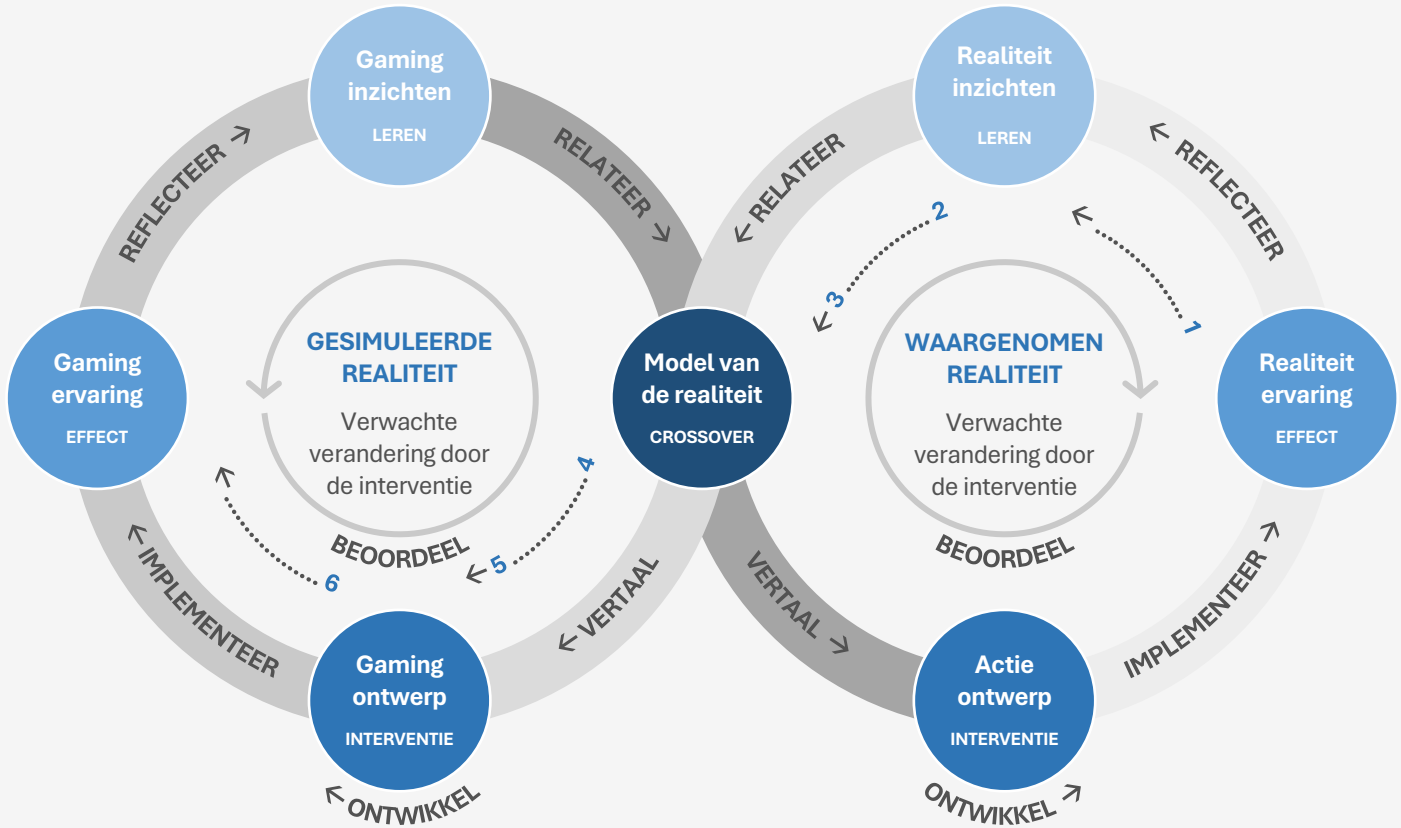
2



Creëer een geabstraheerde weergave van de probleemomgeving • Modellen van de realiteit

3





Vertaal het realiteitsmodel naar de componenten van serious gaming • Spel op papier

4



Ontwikkel en test prototypes van een serieus game ontwerp • Eindproduct

5

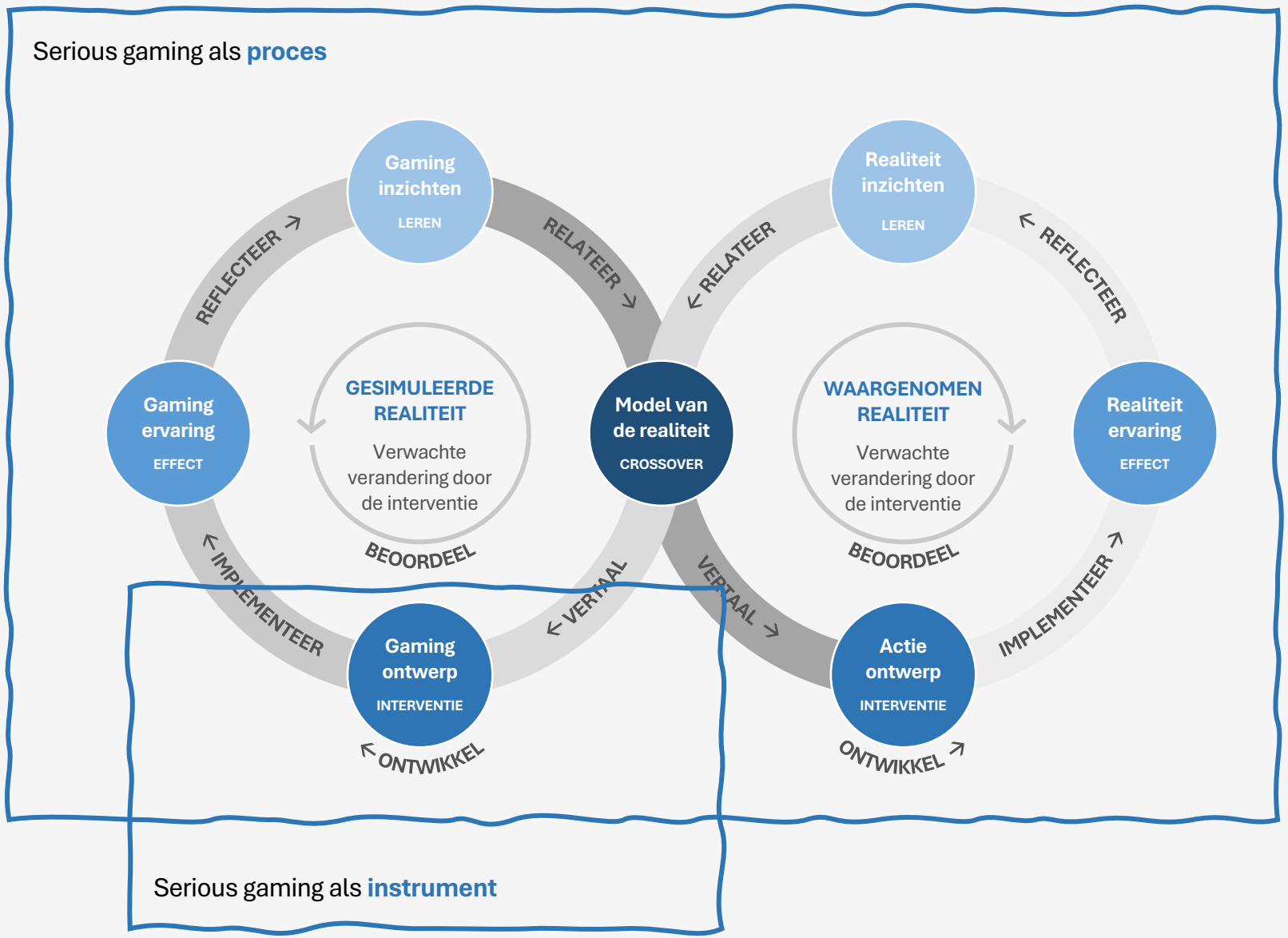


Activeer en faciliteer de implementatie en debriefing van het spel • Bruikbare inzichten

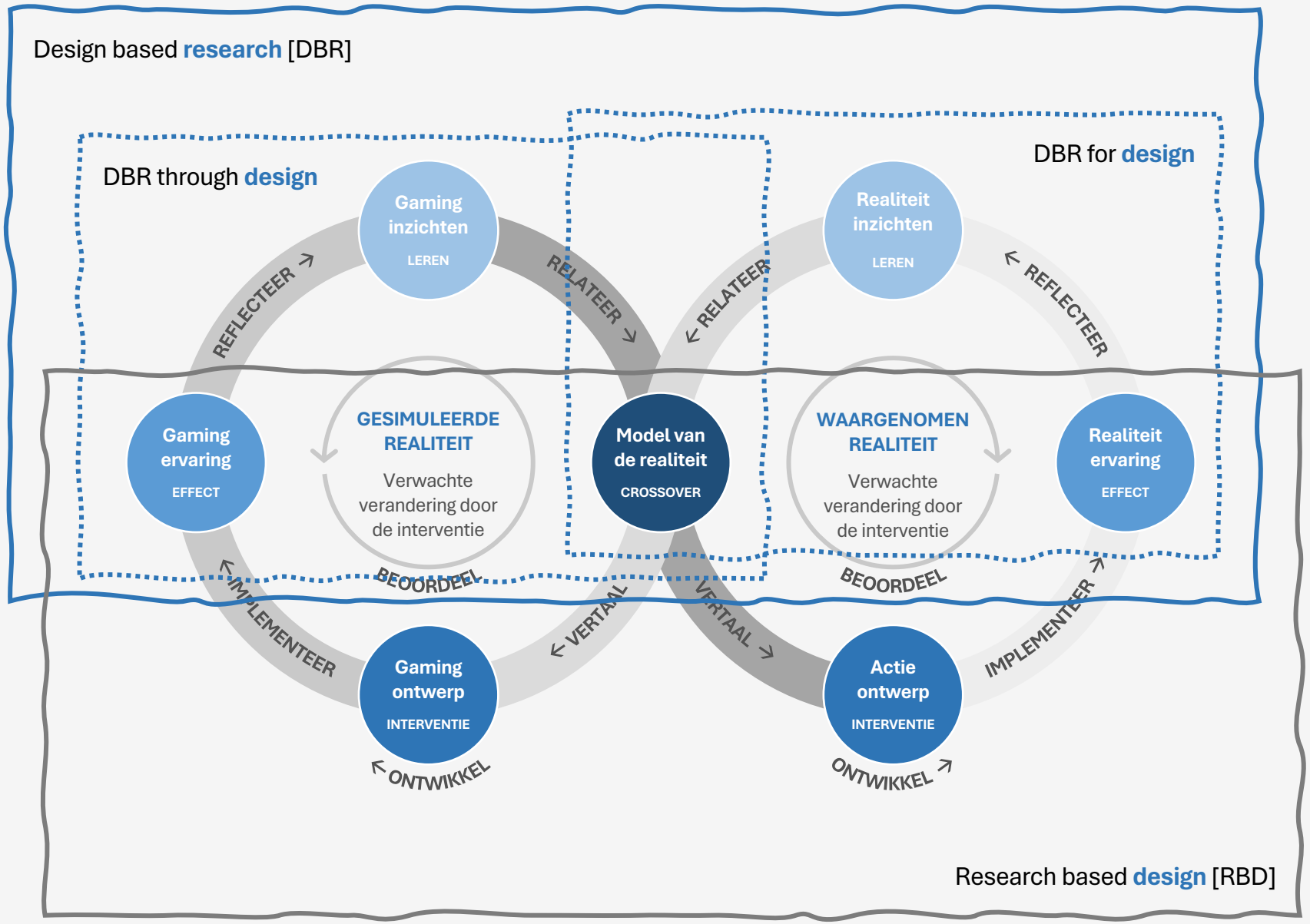
6



SERIOUS GAMING IS ZOWEL EEN PROCES ALS EEN INSTRUMENT VOOR VERANDERING.



INTEGRATIE VAN OP ONDERZOEK GEBASEERD ONTWERP EN OP ONTWERP GEBASEERD ONDERZOEK



DE LEMNISCAAT VAN DE REALITEIT IS EEN REIS VAN WAARDE POTENTIEEL NAAR WAARDE CREATIE

Holistische visie

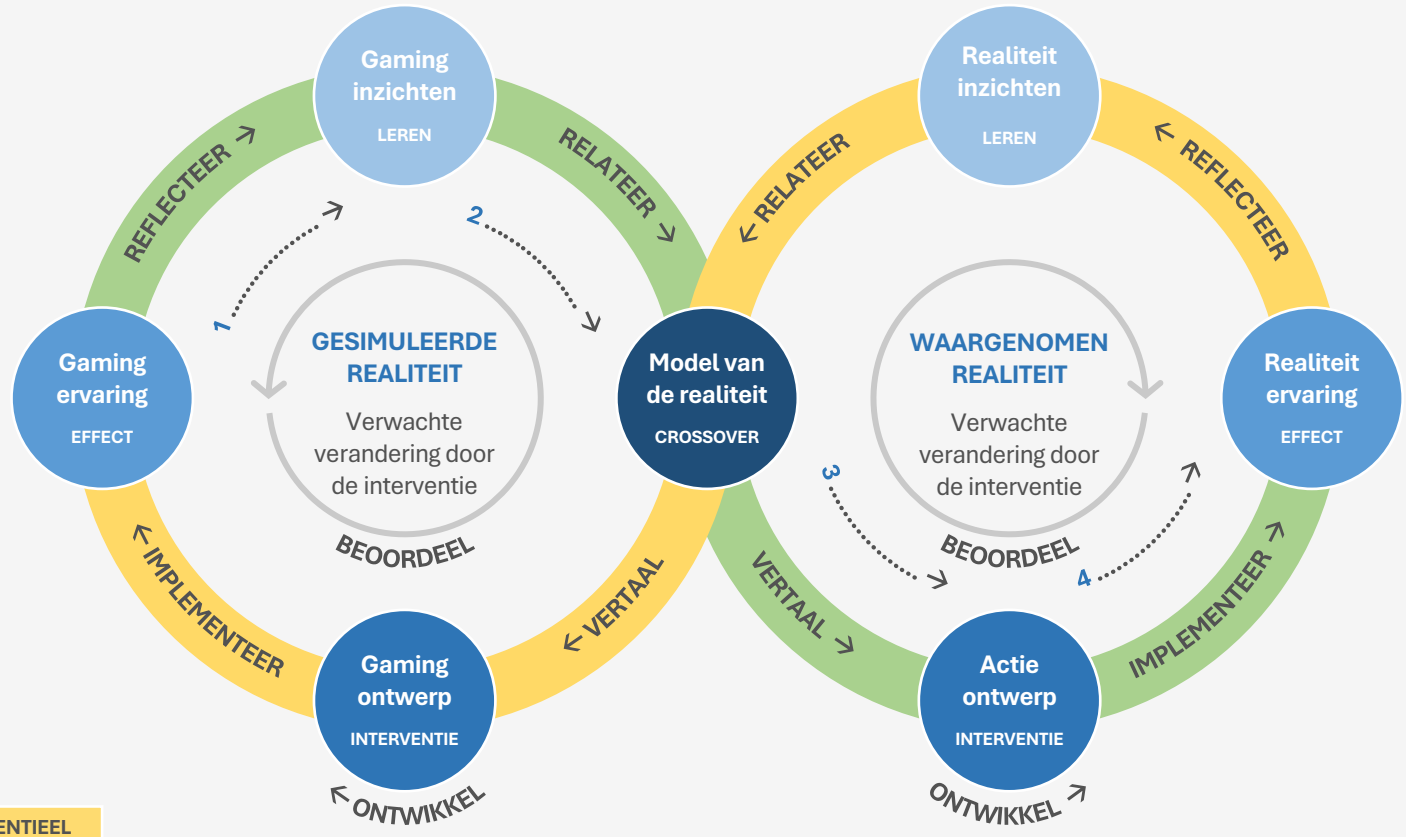
Wat van verandering • Gestalt inzicht en begrip van de verandering die moet plaatsvinden.

1

Gedeeld bewustzijn

Waarom van verandering • Sociaal geconstrueerde betekenis van het belang van verandering.

2



WAARDE POTENTIEEL

Toekomst herinneringen

Hoe van verandering • Inzichten, vaardigheden en gedragingen die nodig zijn voor verandering.

3

Ervaring van voordelen

Wanneer van verandering • Toezegging om tijdig te handelen om de voordelen te realiseren.

4

For more information on the utility of serious gaming, see presentation: **Leren voor verandering met serious gaming.**

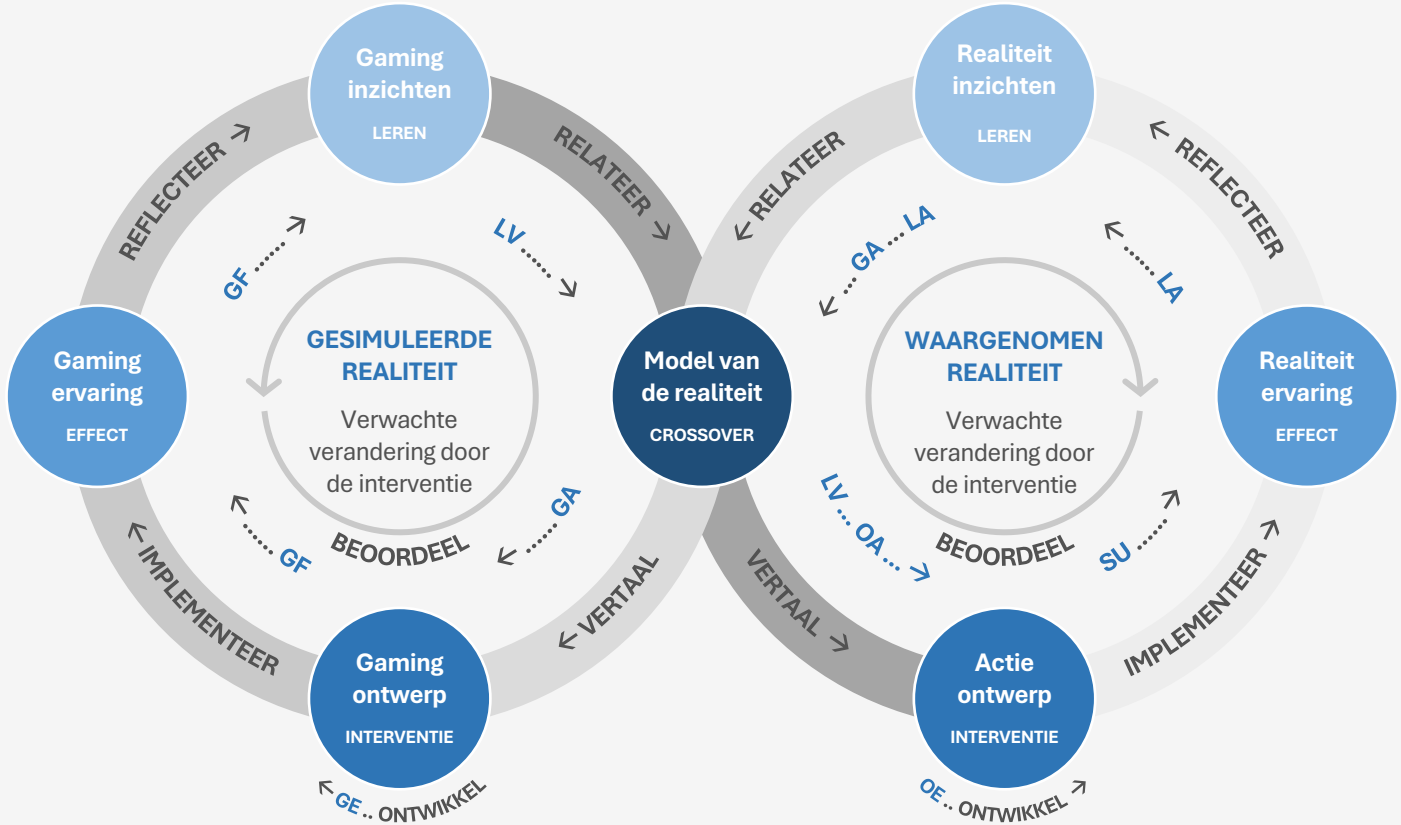
OM DE LEMNISCAAT VAN DE REALITEIT TE VOLGEN, ZIJN PROFESSIONALS MET VERSCHILLENDE PROFIELEN NODIG

Leren architect • **Analyseer** de context van de noodzaak tot verandering en definieer de leerdoelen. **LA**

Gaming architect • **Ontwikkel** ontwerp specificaties en leid het game ontwikkelingsproces. **GA**

Gaming engineer • **Vertaal** prototypes naar een volledig functionele serious gaming interventie **GE**

Gaming facilitator • **Faciliteer** de implementatie en nabespreking van de game-interventie. **GF**



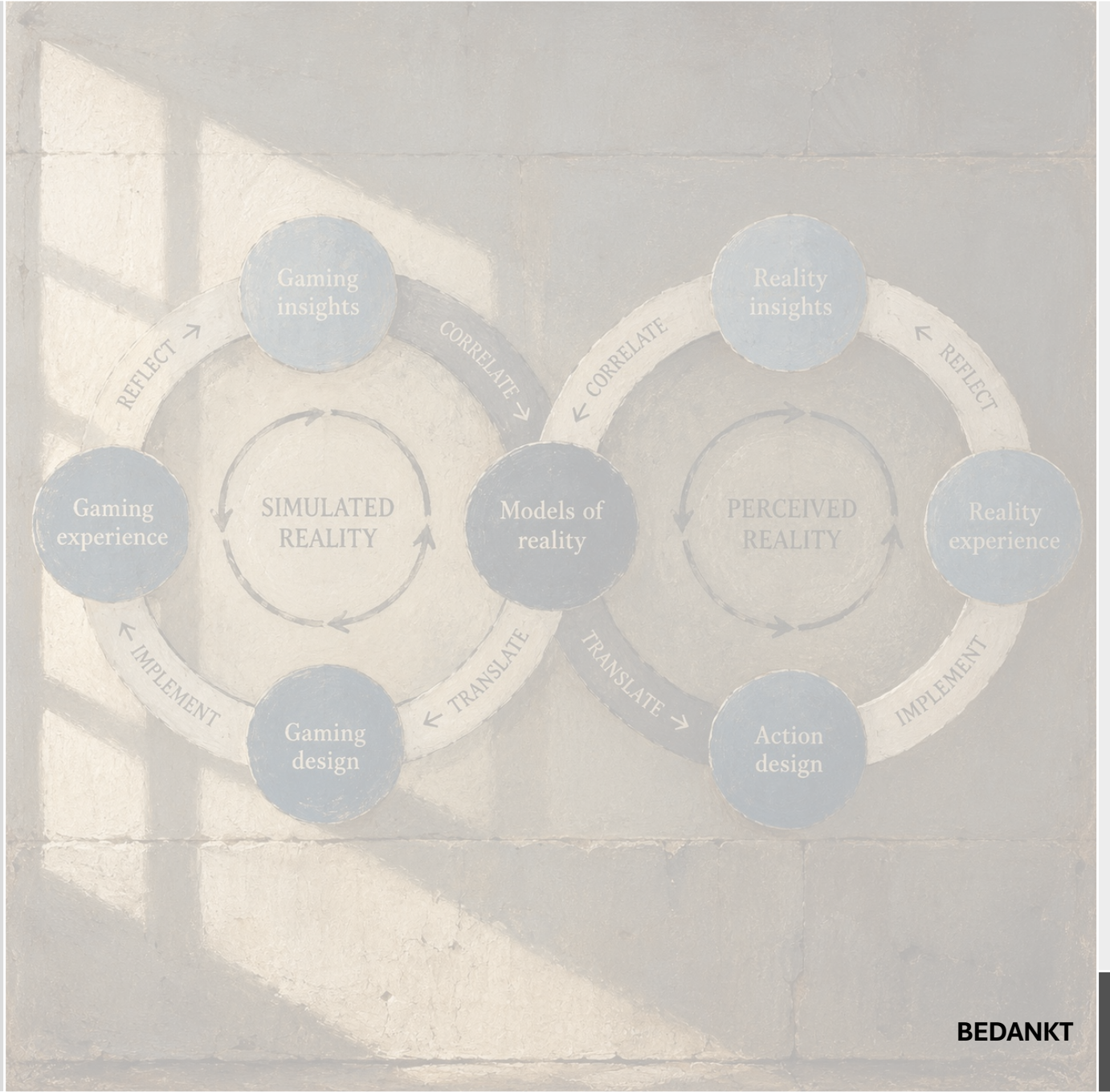
Learning vertolker • **Koppel** inzichten aan leerdoelen en zet ze om in echte actie. **LV**

Oplossing architect • **Vertaal** inzichten en het herziene model naar het ontwerp van acties in de praktijk. **OA**

Oplossing engineer • **Zet** inzichten en kennis om in praktische interventies die je echt kunt toepassen. **OE**

Solution uitvoerder • **Implementeer** de interventie in de praktijk om verandering te bewerkstelligen. **SU**

SERIOUS GAMING METHODOLOGIE



BEDANKT

© IVO WENZLER