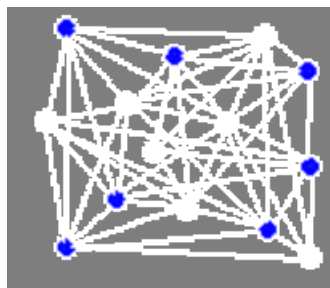


Cyberdam User Group [CUG]



Doorontwikkeling Cyberdam

Vereniging Cyberdam User Group (CUG)

Op 30 oktober 2009 is de vereniging Cyberdam User group (CUG) opgericht.

De vereniging heeft ten doel het bevorderen van het gebruik van Cyberdam spelsimulaties en voorts al hetgeen met een en ander rechtstreeks of zijdelings verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn. Online spelsimulaties worden ingezet voor leren, trainen en kennisdeling in het onderwijs, in organisaties, bedrijven en in andere sectoren van het maatschappelijk leven.

De vereniging tracht haar doelen te verwezenlijken door:

- Het ontwikkelen en uitdragen van kennis en vaardigheden op het gebied van Cyberdam software en spelsimulaties;
- Het (doen) exploiteren en beschikbaar stellen van Cyberdam Software;
- Het verwerven van het gebruiksrecht en beschikbaar stellen van op Cyberdam Software gebaseerde spelsimulaties (de zogeheten game-modellen) en spelomgevingen (de zogeheten playgrounds);
- Het ondersteunen bij de verdere ontwikkeling van de software, spelomgevingen en spelsimulaties;
- Het ondersteunen van verwante initiatieven van andere organisaties;
- Het samenwerken met instellingen en organisaties met een gelijk of aanverwant doel;
- Alle andere wettelijke middelen, welke voor het gestelde doel bevorderlijk zijn.

Iedereen die, hetzij als ontwikkelaar, hetzij als gebruiker van Cyberdam software, spelsimulaties of spelomgevingen betrokken is bij het ontwikkelen en/of toepassen van Cyberdam spelsimulaties kan lid worden van de vereniging.

Het voorlopig bestuur van de vereniging bestaat uit Loe Jaklofsy (voorzitter), Kees van Haaster (secretaris/penningmeester) en Diny Peters.

Heb je belangstelling voor (het lidmaatschap van) de vereniging, neem dan contact op met de secretaris, via kees.vanhaaster@hu.nl



Cyberdam-City



Volume 1, Issue 1

1-12-2009

Nieuwsbrief Cyberdam User Group, december 2009

In dit nummer:

Oprichting CUG 2

Lidmaatschap CUG 2

Een mini poll 2

Films Cyberdam 3

Training 3

Jaarvergadering 4

Slotconferentie LieVW 4



Over het lidmaatschap van de CUG

Wat zijn de voordelen van het lidmaatschap?

Leden hebben toegang tot de Cyberdam omgeving en kunnen eigen (*af-geschermd*) simulatiespelen ontwikkelen. Ook kunnen leden alle (*publiek gemaakte*) spellen bekijken en bewerken voor eigen gebruik.

Wat kost het lidmaatschap? Wat wordt van mij gevraagd?

Het lidmaatschap is persoonlijk en kost € 25,— per jaar. Het lidmaatschapsgeld wordt besteed aan verenigingsactiviteiten.

Jaarlijks is er een algemene ledenvergadering waar alle leden stemrecht hebben.

Hoe word ik lid en hoe zeg ik op:

Leden geven zich op met een mailbericht aan Kees.vanhaaster@hu.nl. Opzeggen kan eveneens via een e-mailbericht aan de secretaris.

Binnenkort komt er een eigen e-mailadres: cug@cyberdam.nl



Kijk op LinkedIn en zoek daar naar de groep Cyberdam-Games.

Wat moet de CUG gaan doen? Vul de minipoll in. [Klik op link bij de vraag](#)

Wat is voor jou de Cyberdam User Group?

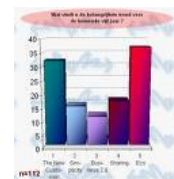
- CUG is voor mij een CoP
- CUG is voor mij een marktplaats

Wat is je plan voor deelname aan de CUG?

- Ik denk actief mee
- Ik praat actief mee
- Ik beslis actief mee
- Ik volg vanaf de zijlijn de ontwikkelingen

Wat is de belangrijkste functie van Cyberdam voor jou?

- Een instrument voor simulatiespelen
- Een instrument voor online rollenspelen
- Een instrument voor kennisontwikkeling
- Een didactisch instrument
- Een platform voor consultatie en advies (dilemma's aan anderen voorleggen)



Heb je suggesties voor de volgende poll? Stuur dan een e-mail aan Loe Jaklovsky: E.L.Jaklovsky@hhs.nl met het onderwerp en de aspecten waarmee je een volgende poll zou willen vullen.

Er zijn films gemaakt ter ondersteuning op Cyberdam

De eerste film geeft een rondleiding langs de belangrijkste begrippen die met online simulaties te maken hebben. Het is een korte kennismaking met de applicatie. Voor wie nog niets weet van online simulatiespelen.

De tweede film gaat nader in op de mogelijkheden van Cyberdam. Deze film laat de beginnende of geïnteresseerde ontwikkelaar de belangrijkste functionaliteiten zien.

De derde en vierde films laten stapsgewijs zien hoe je in Cyberdam een simulatiespel in elkaar zet. De derde film laat het ontwerpproces zien en de vierde film gaat in op het voorbereiden en beheeren van een sessie.

De films zijn gemaakt door Marten Lemstra.



Bekijk de films op:
cyberdam.nl

Volgende trainingsdag

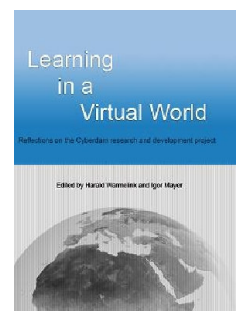
Op 26 november hebben we een trainingsdag gehouden waar de mogelijkheden van Cyberdam 2.3 zijn gedemonstreerd en besproken. In de tweede helft van de middag zijn de deelnemers elk voor zich actief aan het werk gegaan om te oefenen met de belangrijkste functies. Het was een zeer geslaagde bijeenkomst.

Op 22 januari aanstaande (van 14-17 uur) wordt de volgende trainingsmiddag georganiseerd. De plaats wordt nog doorgegeven. U kunt zich opgeven voor deelname en eventueel vragen en suggesties inbrengen voor deze training door een mail te sturen aan de helpdesk van Cyberdam: www.cyberdam.nl.



Boek Learning in a Virtual World

Ter afsluiting van het 30 maanden durende (M&ICT) project Leren in een Virtuele Wereld is het boek verschenen: *Learning in a Virtual World*. Reflections on the Cyberdam research and development project. Harald Warmeling en Igor Mayer (red.). Naast hoofdstukken van deze twee auteurs kun u bijdragen lezen van Paul Maharg en Emma Nicol, Kees van Haaster en Kees de Vey Mestdagh. Het ISBN is 9789058504661, te bestellen bij Wolf Legal Publishers



Game ontwikkelaars maken hun eigen logo's. Zoals dit logo van het gemeentehuis in Digidam.



Bestuursvergadering

Het bestuur van de CUG heeft op 26 november 2009 het laatste overleg gehad voor de bespreking van:

- Regelingen over de oprichting van de vereniging CUG
- Doelen, taken en taakverdeling CUG
- Communicatie en nieuwsbrief
- Opties voor doorontwikkelingen Cyberdam

Aankondiging Algemene Ledenvergadering CUG

25 Maart 2010 (15-17 uur; locatie volgt)

Agenda:

1. Relatie CUG met stichting ROL
2. Doelen en taken CUG
3. Planning van activiteiten
4. Ontwikkelingen Cyberdam
5. Verkiezing bestuur
6. Verkiezing kascommissie

Slotconferentie Leren in een Virtuele Wereld.

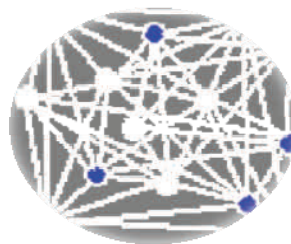
Terugblik op 17 september 2009: kijk op www.cyberdam.nl

Foto's van de conferentie op Flickr (zoekterm *cyberdam*)

Make-it-Mobile

Cyberdam doet mee met een wedstrijd uitgeschreven door SURF/ Kennisnet voor de ontwikkeling van een mobiele versie van de Cyberdam applicatie. Het zal hierdoor mogelijk worden om virtuele met werkelijke werelden te verbinden. Mobiele telefoons worden gebruikt voor opdrachten in spelen en voor het binnenhalen van praktijkgegevens (foto, film, interview) in spelsituaties. Op 15 december wordt de uitslag bekend gemaakt. Klik [hier](#) om de 22 geselecteerde inzendingen te zien.

Cyberdam User Group [CUG]



Volume 1—issue 2

Beste leden en gebruikers van Cyberdam

Inmiddels is aan alle mensen die eerder aangegeven hebben geïnteresseerd te zijn in de ontwikkelingen en het gebruik van Cyberdam, een brief gestuurd met de uitnodiging lid te worden van de CUG. Aanmelden kan nog steeds bij het secretariaat ter attentie van Jolanda Kortekaas (cug@cyberdam.nl). Alle leden hebben toegang tot de ledenvergadering, de gebruikersdagen en tot het medegebruik van de publiek gemaakte spelen.



Inmiddels is versie 2.3 in productie en is een aantal verbeteringen doorgevoerd. In verband met het verstrijken van de garantieperiode is het belangrijk dat zoveel mogelijk gebruikers aan het werk gaan in de nieuwe omgeving en eventuele problemen of tekorten direct melden. Vandaar het vriendelijke en dringende verzoek om zodra je iets vreemds tegenkomt of merkt dat een functie niet naar behoren werkt, dit direct door te geven aan de helpdesk: helpdesk@cyberdam.nl.

Iedereen die een nieuwe game wil ontwikkelen voor onderwijs, of voor dienstverlening of onderzoek, kan gebruikmaken van de reeds ontwikkelde en publieke spelen in Cyberdam. Zo zijn er bijvoorbeeld vier nieuwe spelen ontwikkeld voor jeugdzorg. Deze spelen zijn getest en zijn eventueel geschikt te maken voor gebruik in opleidingen. Het is mogelijk om de gemaakte spelen aan te passen aan eigen wensen. Dat betekent dat de spelregels, de doorlooptijd, de inhoudelijke opdrachten of de spelobjecten veranderd kunnen worden. Het is aan te bevelen om in dergelijke gevallen even contact op te nemen met de maker van het spel. Het kan interessant zijn om resultaten en procesgegevens uit te wisselen. Vaak kun je ook gebruik maken van inzicht en expertise van de maker van een ontwikkeld spel. De gebruikersdagen zijn hiervoor de meest geschikte gelegenheid. Daar wisselen ontwikkelaars en gebruikers ervaringen en nieuw ontwikkelde spelen met elkaar uit en daar kunnen afspraken gemaakt worden.

Nieuwsbrief Cyberdam
User Group, maart
2010



Voorbeeld van een nieuw object in Cyberdam

Praktijk voor Creatieve Therapie "Beeld je in"


Creatief Therapeuten gaven aan weinig van de eigen beroepsomgeving te herkennen in Cyberdam. Deze site, die erg veel handige links naar beroepsrelevante bronnen bevat, is een eerste aanzet om hier iets aan te doen.

Te vinden op de kaart en in de adresgids van zowel Cyberdam als Digidam.



Gebruik van de Cyberdam software en de Cyberdam games

De Cyberdam software is twee manieren te gebruiken:

1. Op basis van een  licentie kan de software worden gedownload en geïnstalleerd op een eigen server en via een account kan de door de stichting RechtenOnline beschikbaar gestelde versie worden gebruikt.
2. De leden van de gebruikersvereniging hebben gratis een persoonlijk account, maar als Cyberdam of een van de games ingezet gaan worden in het onderwijs of de beroepspraktijk zal daarvoor met de stichting RechtenOnline een gebruiksovereenkomst moeten worden afgesloten. Als indicatie voor de kosten per kalenderjaar zie onderstaande tabel. De bedragen die de gebruiksovereenkomsten opbrengen zijn bestemd voor de hosting, helpdesk en de verdere ontwikkeling van Cyberdam.

De kosten van de hosting en de helpdesk zijn in het verleden uit subsidies betaald, maar nu moeten die kosten door de gebruikers gezamenlijk worden opgebracht. De helpdesk is alleen beschikbaar voor de gehoste versie van Cyberdam.

Bij de gebruiksovereenkomsten is ook het gebruik van de eerder in het kader van verschillende projecten ontwikkelde publiek gemaakte cyberdam games inbegrepen. De contracten worden afgesloten per kalenderjaar.

Contact:
dinypeters@ninox.nl
 073-6313222)

creative commons





Indicatie van de kosten voor gebruik van Cyberdam per kalenderjaar

Contract per	Aantal gebruikers	Kosten
Cursus	500	500 Euro per cursus p/j
Opleiding	1000	1000 Euro per jaar
Faculteit/academie	5000	5000 Euro per jaar
Instelling	Onbeperkt	10000 Euro per jaar

Gebruikers kunnen ontwikkelde en publiek gemaakte spelen overnemen, aanpassen of uitbreiden voor eigen gebruik.

De licentiegelden worden gebruikt ter dekking van de licentiekosten, de helpdesk en de verdere ontwikkeling van Cyberdam.

Van de Cyberdam helpdesk – Marten Lemstra.

Aarzel niet zelf
eens contact op
te nemen met de
helpdesk :

[helpdesk](#)
@cyberdam.nl



Na de update van de software (naar versie 2.3) kreeg de helpdesk veel vragen binnen over de veranderingen die de update met zich mee bracht.

Vooraf in het ontwerpproces van de games zijn veel functies doorontwikkeld en veranderd. Dat is op zich erg positief, maar ze roepen tegelijk wel wat extra vragen van gebruikers op, omdat de nieuwe versie net even anders in gebruik is.

ISAGA

(International Simulation & Gaming Association)

De ISAGA 2010 conferentie wordt dit jaar gehouden in Spokane, WA, USA
Zie www.isaga2010.org

Naar Suriname, deze zomer?

De ISAGA Summer School 2010 vindt plaats in Paramaribo van 31 juli tot 7 augustus. Contact: pvdh@sofos.nl

Sinds september 2009 zijn er 7 games in de praktijk uitgevoerd. Ook is het aantal gebruikers van Cyberdam met circa 150 personen toegenomen. Er zijn 4 nieuwe games ontwikkeld en getest, samen met professionals uit de jeugdzorg.

Contact:
kees.vanhaaster@hu.nl





Bestuursvergaderingen:

- 14 januari 2010: over de administratieve taakverdeling
- 9 maart 2010: voorbereiding ALV
- 15 maart 2010: voorbereiding CUG gebruikersdagen
- 25 maart (ochtend): Make it Mobile—verdere stappen op weg naar een 'mobiele variant' van Cyberdam

Aankondiging Algemene Ledenvergadering en

Inhoudelijke deel (2^e Gebruikersdag)

Op 25 maart 2010 van 14.00 – 16.30 uur

Locatie: Haagse Hogeschool
(Johanna Westerdijkplein 75, 2521 EN Den Haag)

Leden kunnen zich aanmelden bij het secretariaat van de CUG:
cug@cyberdam.nl



Agenda Algemene Ledenvergadering

(van 14.00–15.30)

Introductie

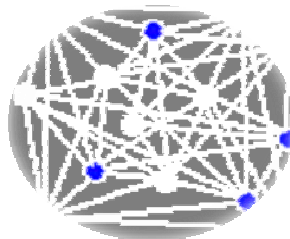
- Visie en missie
 - Positie CUG t.a.v. partners
 - Jaarprogramma 2010
 - Taken en portefeuillehouders
- Financieel;
 - Begroting 2010
 - Vaststelling ledenbijdrage 2010
- Korte pauze en decharge door de kascommissie
- Kandidaatstelling en stemming bestuur Cyberdam User Group

Inhoudelijke deel (15.30–16.30)

- Inleiding “Digitale Didactiek” door Kasper Spiro
- Uitwisseling ervaringen, games en inhouden
- Bespreking inhouden volgende gebruikersdagen
- Afsluiting



Cyberdam User Group [CUG]



Overeenkomst met ROL getekend

Beste leden en gebruikers van Cyberdam



Op 16 juni 2010 is het contract getekend tussen CUG en Stichting Rechten Online. Aanwezig waren Huub Spoormans (voorzitter), Moswa Herregodts, secretaris en Leo van Wees, coördinator (ROL); Loe Jaklofsky, voorzitter; Diny Peters en Kees van Haaster, secretaris/penningmeester [CUG]. Er is gesproken over taken en verantwoordelijkheden en het bestuur van de CUG zal op basis hiervan een werkplan opstellen.



Een leuke afspraak is dat alle leden van het bestuur van de Stichting ROL lid zullen worden van de Cyberdam User Group.

Volume 1—Issue 3

Nieuwsbrief Cyberdam User Group:

P.1:
Contract ROL-CUG
Website CUG

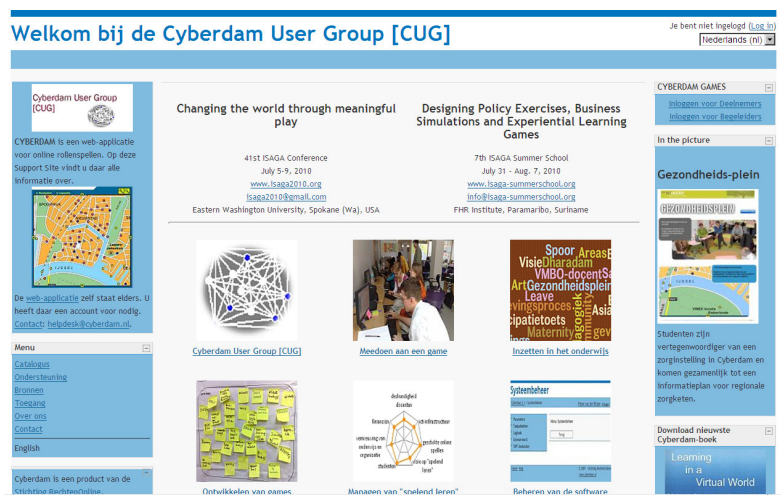
P.2:
Proefschrift
Prijs voor game

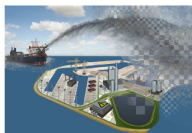
P.3:
Helpdesk
Etalage

P.4:
Agenda
CUG-bijeenkomsten

Vernieuwde website CUG Cyberdam

De website van de CUG—Cyberdam is vernieuwd. U vindt de site door het adres over te nemen in uw browser: www.cyberdam.nl



Proefschrift

Geertje Bekebrede
Experiencing Complexity
A gaming approach for understanding
infrastructure systems
Summary

Complexiteit ervaren door het middel van serious games

Op 24 augustus jl. is Geertje Bekebrede gepromoveerd op het proefschrift *Experiencing Complexity: A gaming approach for understanding infrastructure systems*.

In dit proefschrift staat het gebruik van Serious Gaming voor complexe infrastructures centraal en in het bijzonder een serious game over de bouw en exploitatie van de Tweede Maasvlakte in Rotterdam. In dit spel worden beslissingen over de aanleg van de terminals en het contracteren van gebruikers, genomen op basis van zelfgekozen strategieën en veranderingen in de omgeving. Deze keuzes kunnen verstrekende gevolgen hebben voor de ontwikkeling van het gebied.

Op basis van een theoretisch raamwerk is de bijdrage van serious gaming in het begrijpen van de complexiteit getoetst. De spelers – beleidsmakers en planners - ervaren via het spel wat hun beslissingen betekenen, waarbij ze voortdurend feedback krijgen over de voortgang en de financiële situatie. Ze ervaren de complexiteit van grote projecten en krijgen inzicht in de knelpunten die ontstaan bij bijvoorbeeld communicatieproblemen of een lage economische groei.

Daarnaast vergroten de spelers de kennis over de Tweede Maasvlakte en vaardigheden om te opereren in een multi-actor omgeving.

Concluderend, het spel is niet alleen een leuke bezigheid, maar heeft zeker ook een nuttige bijdrage voor zowel professionals op het gebied van havenontwikkeling als studenten in het aanleren van management van grote projecten.

Wilt u meer weten over dit proefschrift mail dan naar: g.bekebrede@tudelft.nl

Geertje Bekebrede is bestuursvoorzitter van SAGANET.

Studenten leren meer met Cyberdam Game

De Universiteitsbibliotheek van de Vrije Universiteit (UB VU) heeft een vergelijkingsonderzoek uitgevoerd tussen twee door de UB VU ontwikkelde leermiddelen; een webcursus en een game over informatievaardigheden. Uit het onderzoek blijkt dat studenten die de game speelden meer leerden dan de studenten die de webcursus doornamen. De game – *Saving Asia* genoemd - maakt gebruik van de Cyberdam spelomgeving. De uitkomsten van het onderzoek werden gepresenteerd tijdens de Liber Conference 2010 met de titel: *How serious do we need to be? Improving Information Literacy skills through gaming and interactive elements* en won de Liber Award 2010. Het artikel zal binnenkort in de Liber Quarterly verschijnen.

Hoewel de studenten beter scoorden met het spelen van de game wordt deze nog niet massaal ingezet voor het geven van Informatievaardigheden op de VU. De game levert veel nakijkwerk voor de docenten op en is daarom niet geschikt voor het lesgeven aan een groot aantal studenten. De volgende stap is om een interactief leermiddel te creëren die automatisch feedback kan genereren. Iets voor een volgende Cyberdam project?

Voor vragen over de game of de paper, kunt u contact opnemen met Ana van Meegen, A.v.Meegen@ubvu.vu.nl

**Game Award
voor
Saving Asia**
**Onderzoek
naar
effecten
game**

Van de Cyberdam helpdesk.

Kort geleden heeft de database van Cyberdam een upgrade gekregen. Alleen CUG-leden en licentiehouders hebben vanaf nu toegang tot de database. De applicatie (kaart en adresboek) blijft uiteraard toegankelijk voor iedereen. Alleen leden hebben toegang tot ontwikkelde spelen en kunnen nieuwe games maken.

Aarzel niet zelf
contact op te
nemen met :

helpdesk@cyberdam.nl

Mocht er onverhoopt een account ten onrechte zijn geblokkeerd, dan kan hierover direct contact worden gezocht met de helpdesk: helpdesk@cyberdam.nl

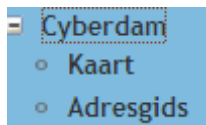
De komende tijd zullen voorbereidingen worden getroffen voor een meer stabiele functie- en taakomschrijving van de helpdesk, in de vorm van een werkplan en wordt overleg gepleegd tussen helpdesk en CUG over de beste condities voor ondersteuning van de leden.

De Cyberdam-etage

Er worden in Cyberdam voortdurend nieuwe games ontwikkeld, maar deze worden pas 'publiek gemaakt', nadat ze volledig klaar zijn voor gebruik en de makers toestaan dat anderen er gebruik van maken. Nieuwe games die nog in ontwikkeling zijn, kun je daarom nog niet daadwerkelijk vinden en bekijken in de applicatie.

Nieuwe objecten zijn echter door iedereen altijd te bekijken (en te gebruiken). Kijk daarvoor bij de applicatie in het adresboek van een playground en sorteer op datum om de nieuwste objecten te bekijken.

Op de CUG bijeenkomsten ('gebruikersdagen') worden nieuwe games en spellen die nog in ontwikkeling zijn gepresenteerd aan elkaar en eventueel overgedragen. Zie de agenda op p. 4 om te zien wanneer de volgende 'share-your-game' bijeenkomst wordt gehouden.



OPROEP

Elke bijdrage voor de Cyberdam-etage (zie p. 2) is van harte welkom! Als je iets hebt, zoals een algemene vraag aan de leden van de CUG, een voorstel voor het bestuur, een ervaring met spelsimulaties, een (gewenst) nieuw object, een nieuwe game of toepassing of een andere bijdrage, kun je dit sturen aan ons e-mailadres: cug@cyberdam.nl

Marten Lemstra,
Helpdesk
Cyberdam





Bestuursvergaderingen:

- 9-08-2010; Utrecht: werkplan en planning van de CUG bijeenkomsten
- 24-08-2010; Delft: bespreking van game voor Hbo-Rechten van de Haagse Hogeschool; werken aan het conceptvoorstel voor hosting.
- 16-09-2010; Den Haag: applicatie; website; Engelse versie
- September 2010; Utrecht: met de Stichting Rechten Online over de toekomst van de hosting (exacte datum in voorbereiding)
- 11-10-2010; Amersfoort: voorbereiding CUG bijeenkomst over het thema "Share your game"
- 9-11-2010; Den Haag; verantwoording werkplan 2010 en bespreking 2011

Ideeën, vragen en opmerkingen aan het bestuur kunt u mailen aan het secretariaat : cug@cyberdam.nl

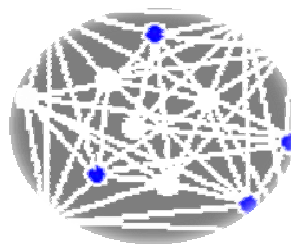


CUG Cyberdam-bijeenkomsten

- 16 september 2010 Den Haag (Haagse Hogeschool, Joh. Westerdijkplein 75, 2521 EN Den Haag) een introductiespel in de virtuele stad Cyberdam als onderdeel van het SAGANET-seminar. Inschrijving via de website van [SAGANET](http://www.saganet.nl) (www.saganet.nl)
- 9 november 2010 (13.30-16.30) Den Haag (Haagse Hogeschool, Joh. Westerdijkplein 75, 2521 EN Den Haag) 'Share your game'. Geteste en uitgevoerde spelen worden gedemonstreerd en overdracht aan andere gebruikers wordt hier besproken.

Aanmeldingen voor deelname aan de CUG Cyberdam-bijeenkomsten kan bij het secretariaat van de CUG: cug@cyberdam.nl.

Cyberdam User Group [CUG]



Volume 1—issue 4



Beste leden en gebruikers van Cyberdam

Dit is de vierde nieuwsbrief van de Cyberdam User Group [CUG] en het is tevens de laatste van dit jaar. Achter ons ligt het eerste verenigingsjaar. Alle begin is moeilijk, maar we zijn er in geslaagd de Cyberdam groep op te starten, om zodoende verdere ontwikkelingen van de software mogelijk te maken. We hopen dat het succes van Cyberdam zich door zal zetten in het nieuwe jaar. Er is nog veel te doen.

We zullen het nieuwe jaar starten met een nieuwe hostende partij: we gaan namelijk de Cyberdam applicatie verhuizen naar een server bij een andere organisatie (de host). Ook zullen we komend jaar de helpdeskfunctie evalueren en veranderen. We hopen dat hiermee de service voor de gebruikers van Cyberdam verder verbeterd kan worden. Het wordt steeds duidelijker dat de Cyberdam User Group als platform voor uitwisseling en wederzijdse ondersteuning hierbij van groot belang is. Veel kennis en ervaring wordt uitgewisseld tussen de leden tijdens de gebruikersbijeenkomsten, maar ook tussendoor in bilaterale uitwisseling van tips en trucks voor ontwerp en uitvoering.

Dit jaar is de interactiviteit in spelmodellen verbeterd door bijvoorbeeld een chatfunctie toe te voegen en door meer gebruik te maken van de mogelijkheid van het veranderen en het toevoegen van specifieke informatie aan rollen binnen een spelsessie.

Komend jaar zullen we onszelf trainen in meer geavanceerde functies die Cyberdam biedt, zoals het gebruik van het *status-display* en het *heads-up-display* voor het geven van *just-in-time* informatie en het werken met variabelen zoals het laten verschijnen van scores of informatie over het behalen van spelniveaus.

Ontwikkelingwensen voor de Cyberdam software komen vooral van de gebruikers en ontstaan als antwoord op praktische problemen en vragen van spelers, deelnemers aan spelsimulaties, zoals studenten en docenten. We pakken zoveel mogelijk van deze vragen en wensen op, onder het motto: niets is onmogelijk, als je het maar geduldig en slim aanpakt.

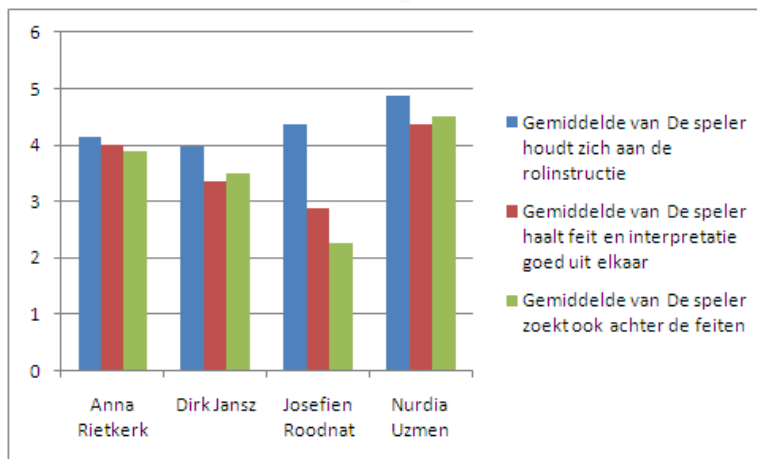
Kees van Haaster



Inhoud
Vierde
Nieuwsbrief
Cyberdam
User
Group:

Aan de leden	1
Vb heads-up-display	2
Hbo-Rechten	2
Van de voorzitter	3
Nieuwe leden	4
Gebruikersdagen	4
Beste wensen	4

Chatfunctie in Cyberdam en score rolperformance



Hbo-Rechten aan de Haagse Hogeschool



Nieuwe ontwikkelingen in Den Haag

De opleiding HBO-Rechten van de Haagse Hogeschool (Hhs) heeft zich in het voorjaar 2010 aangesloten bij de Stichting RechtenOnline. Bij de presentatie van de Stichting was ook CUG-bestuurslid Diny Peters aanwezig, die de gelegenheid nam om Cyberdam bij de opleiding op de kaart te zetten.

De Hbo-Rechtenopleiding is voornemens om in februari een pilotgame te gaan spelen. De simulatie gaat over een bedrijf, dat zich opmaakt een ander bedrijf over te nemen. Om tot een goed besluit te komen heeft het bedrijf zich gewend tot Advocatenkantoor Peters en Van Gorp gevestigd te Cyberdam. Het kantoor gaat met behulp van een team juristen de overname begeleiden. De rollen in dit team worden gespeeld door 2e jaars voltijd studenten Hbo-Rechten van de Hhs

De deeltijdopleiding gaat zich inmiddels opmaken om ook een game te ontwikkelen. Bijzonder is, dat de opleiding een coördinator heeft aangesteld die de ontwikkeling en implementatie van games in beide opleidingen (voltijd en deeltijd) in goede banen gaat leiden.

Loe Jaklofsky



Brief van de voorzitter

Terugkijkend op het jaar 2010, dat bijna afgelopen is, kom ik tot de conclusie dat we vol verwachting en optimisme het nieuwe jaar tegemoet kunnen zien.

Het afgelopen jaar is vooral een jaar van voorbereiding geweest. Het eerste bestuur van de CUG heeft de eerste stappen gezet met het doel de toekomst voor Cyberdam zeker te stellen, om de games te kunnen blijven spelen en om nieuwe simulatiespelen te kunnen blijven ontwerpen zowel voor de individuele leden als voor opleidingen en organisaties die licentiehouder zijn.

Het doel van de vereniging luidt immers:

“Het bevorderen van het gebruik van Cyberdam spelsimulatie in onderwijs en andere sectoren van de maatschappij.”

Dit uitgangspunt leidt tot de consequentie dat het bestuur ook de nodige fondsen zal moeten werven om dit voornemen te kunnen realiseren. Dit is opgenomen in ons jaarplan voor 2011.

Er hebben zich inmiddels weer nieuwe ontwikkelaars (docenten, trainers) als individueel lid aangemeld en er zijn gesprekken gaande over licenties aan een aantal organisaties (opleidingen en faculteiten in het hoger onderwijs). Individuele leden kunnen hun eigen simulatiespelen ontwikkelen en gebruikmaken van de applicatie op: games.cyberdam.nl. Organisaties en opleidingen kunnen simulatiegames spelen als ze een licentie hebben afgesloten (informatie hierover: cug@cyberdam.nl).

Dit jaar zijn er gebruikersdagen georganiseerd bij de Hogeschool Utrecht, de HU Amersfoort, de Haagse Hogeschool en bij Avans Hogeschool, Den Bosch. Een van de gebruikersbijeenkomsten stond in het teken van “share-your-game”, waarbij we twee nieuwe spelen hebben gedemonstreerd en ter beschikking hebben gesteld aan de leden voor eigen gebruik en/of voor aanpassing aan eigen inhoudelijke eisen. We hebben een gecombineerd seminar gehouden in samenwerking met Saganet op 16 september. In het nieuwe jaar organiseren we 6 gebruikersbijeenkomsten, die afwisselend in het teken staan van training en van “share-your-game”.

Het bestuur heeft dit jaar veel hulp en ondersteuning gehad van een aantal mensen, dat zich enthousiast voor de CUG heeft ingezet. Met dank aan Jolanda Kortekaas voor het punctueel bijhouden van het secretariaat, Marten Lemstra voor zijn ondersteuning bij de helpdesk en Pieter van de Hijden voor zijn ondersteuning bij de invoering van de versie 2.3 en het verhuizen van applicatie naar de nieuwe server.

Mede namens de bestuursleden Diny Peters en Kees van Haaster wens ik iedereen veel plezier bij het ontwikkelen en spelen van de simulatiegames en een goed en vernieuwend 2011 toe,

Loe Jaklofsky, voorzitter





Welkom nieuwkomers in Cyberdam

Via sociale media (Linkedin) zijn de laatste tijd veel mensen bekend geraakt met Cyberdam. Het gevolg is dat er op dit moment voorbereidingen worden getroffen voor een serie van zes verschillende spelsessies met deze nieuwkomers in de virtuele wereld van spelsimulaties voor kennisontwikkeling en kennisuitwisseling.

De bedoeling is dat de deelnemers aan deze sessies een eerste kennismaking met de spelomgeving opdoen, om daarna zelf mogelijk te beginnen met het bouwen van een spelmodel voor de eigen beroepspraktijk. Deze nieuwkomers zijn van harte welkom bij de komende CUG gebruikersdagen.

De genoemde testsimulaties maken deel uit van een onderzoek naar de betekenis die professionals en opleiders geven aan Cyberdam als virtuele beroepsomgeving voor de voorbereiding op of verwerking van casusbesprekingen in ketens van jeugdbescherming en jeugdzorg. Bijzonder is dat deze nieuwe deelnemers een zeer gevarieerde achtergrond hebben, maar met één gedeeld kenmerk: passie voor beroepsinnovatie met moderne media.

CUG Cyberdambijeenkomsten

Jaaroverzicht CUG-bijeenkomsten 2011

18 januari 2011	Gebruikersbijeenkomst Ontwerp en implementatie
22 maart 2011	Gebruikersbijeenkomst Share your game
13 april 2011	Algemene ledenvergadering
17 mei 2011	Gebruikersbijeenkomst Ontwerp en implementatie
21 juni 2011	Gebruikersbijeenkomst Share your game
13 september 2011	Gebruikersbijeenkomst Ontwerp en implementatie
22 november 2011	Gebruikersbijeenkomst Share your game

Iedereen kan zich aanmelden voor deze gebruikersbijeenkomsten via ons e-mailadres: cug@cyberdam.nl

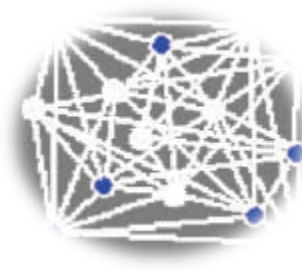
De concrete informatie over locatie en tijdstip van elke gebruikersbijeenkomst wordt via e-mail verstuurd aan de mensen die zich hebben aangemeld.

Zie ook de website van de gebruikersgroep: www.cyberdam.nl

Het CUG-bestuur wenst u
prettige kerstdagen en een
gelukkig nieuwjaar



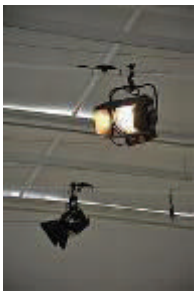
Cyberdam User Group [CUG]



Beste leden en gebruikers van Cyberdam

Beste leden en belangstellenden

Dit is de eerste nieuwsbrief in 2011. Er zijn veel nieuwe belangstellenden en leden bijgekomen aan het einde van vorig jaar. Niet iedereen heeft direct al een duidelijk beeld van wat de CUG is en waar meer info te vinden is. De CUG is een vereniging met een bestuur en behartigt de belangen van de leden. De leden van de CUG zijn de gameontwikkelaars met een lidmaatschap en de licentiehouders (mensen van organisaties die in Cyberdam online rollenspelsimulaties uitvoeren). De applicatie van Cyberdam is te vinden op games.cyberdam.nl en de vereniging is te vinden op www.cyberdam.nl



We hopen dat we dit jaar verder zullen groeien en dat meer mensen zich zullen aansluiten bij de groep gebruikers en ontwikkelaars van Cyberdam. Iedereen kan lid worden van de CUG voor het luttel bedrag van € 25 en krijgt daarmee toegang tot de applicatie om online rollenspelsimulaties te ontwikkelen en toestemming om de reeds publiek gemaakte spelen van andere ontwikkelaars te mogen gebruiken en aanpassen voor eigen gebruik. Ook hebben leden gratis toegang tot de CUG bijeenkomsten (meestal middagen) welke door de vereniging georganiseerd worden.

We kunnen actieve leden gebruiken voor diverse ontwikkeltaken, zoals de programmering van CUG middagen, de verdere ontwikkeling van de applicatie, het uitbreiden van onze eigen 'body of knowledge' met bijvoorbeeld handleidingen en de beschrijving van *good practices*. Of voor het schrijven van de nieuwsbrief. Leden die belangstelling hebben en iets terug willen doen voor de CUG groep kunnen zich melden bij het emailadres van de vereniging: cug@cyberdam.nl

Op **22 maart** (van 14—17 uur) is de volgende CUG middag met de titel **Share Your Game**. De locatie is de Haagse Hogeschool (Joh. Westerdijkplein). Op deze middag wordt onder andere het Atelier gedemonstreerd. Zie pagina 2 en pagina 4 van deze nieuwsbrief. Aanmelden voor de CUG middag van 22 maart kan via ons e-mailadres: cug@cyberdam.nl

Op woensdagmiddag **13 april** staat de **Algemene Leden Vergadering** van de CUG gepland. Alle leden zijn uitgenodigd en hebben stemrecht. Aansluitend is er een gebruikersmiddag CUG. De locatie is de Haagse Hogeschool en de agenda wordt toegestuurd.

Volume 2—issue 1

Nieuwsbrief Cyberdam User Group:

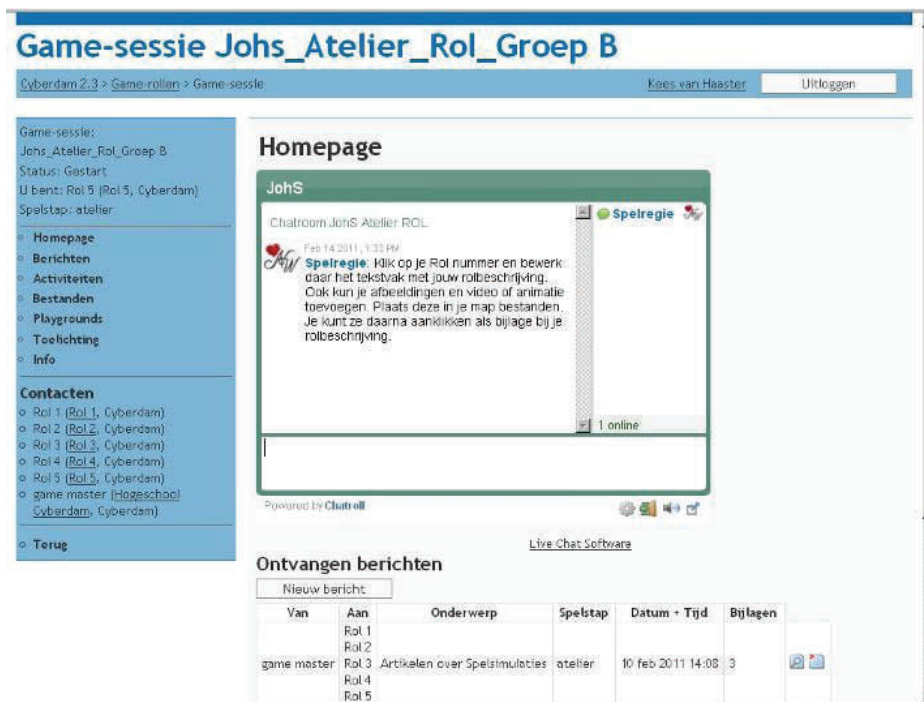
Beste leden p 1
Het atelier p 2
Hbo Rechten p 2
Kennismaken p 3
Helpdesk p 3
Agenda p 4
CUG dagen p 4

Het Atelier in Cyberdam



Kom over de brug met een heel of half idee voor toepassing in Cyberdam

Het **Atelier** in Cyberdam is een handig spelformaat dat als opstapje kan dienen om met een team of een groep de eerste ontwerpstappen te zetten. De deelnemers kunnen in het Atelier oefenen met het maken van een rolbeschrijving of een objectbeschrijving, bijvoorbeeld voor gebruik in een te ontwikkelen spel. Ook kan het Atelier gebruikt worden om spelenderwijs een *ontwerp* voor een spel te maken. De deelnemers leren de omgeving te gebruiken als een **online werkplaats**. En dat is een online rollenspelsimulatie zelf tenslotte ook.



HBO-Rechten gestart met pilot "Simulatie van een bedrijfsovername"



In februari is de opleiding HBO-Rechten van de Haagse Hogeschool gestart met een pilot in Cyberdam.

In deze pilot gaan studenten als leden van een *Due Diligence Team* onderzoek doen naar een over te nemen onderneming en rapporteren zij de bevindingen van hun onderzoek aan de opdrachtgever.

De casus die gebruikt wordt, werd voorheen ingezet in projectonderwijs. Dit jaar zijn dertig studenten gestart met een pilot in de Cyberdam applicatie. De verwachting is dat door het gebruik van Cyberdam studenten meer 'feeling' krijgen met een echte beroeps-situatie en beter in staat zijn om hun communicatieve vaardigheden (bijvoorbeeld zakelijke communicatie) te oefenen.

Over 3 maanden zal de evaluatie van de pilot plaatsvinden. De start verliep in ieder geval voorspoedig en een goed begin is



Aarzel niet om bij vragen of suggesties contact met mij op te nemen:
CUG@Cyberdam.nl

Mag ik me even voorstellen?



Mijn naam is Jolanda Kortekaas en ik verzorg het secretariaat van de Cyberdam User Group. Dat betekent dat de meeste informatie die u via e-mail ontvangt, van mij afkomstig is en dat de mail die u naar cug@cyberdam.nl stuurt, bij mij binnenkomt.

Ik ben bij de CUG terechtgekomen via Loe Jaklofsky, de voorzitter van de CUG. We werken namelijk beiden bij het lectoraat *Informatietechnologie en Samenleving (ITS)* aan de *Haagse Hogeschool*. Voor het lectoraat verzorg ik het secretariaat en daarom leek het logisch om ook het secretariaat voor de CUG bij mij onder te brengen. Dat maakt het werk heel dynamisch en afwisselend.

Voordat ik in januari 2009 bij het lectoraat ITS ging werken, heb ik 7 jaar op een academiesecretariaat aan de *Haagse Hogeschool* gewerkt, waar ik seniormanagement assistent was bij twee opleidingen. In deze functie werden mijn dagelijkse werkzaamheden voornamelijk bepaald door de jaarcyclus waarin elke opleiding zich bevindt. Nu heb ik meer de ruimte om mijn tijd zelf in te delen en ook mijn kennis te verbreden op een ander terrein.

Daardoor kan ik het werken voor beide secretariaten goed combineren.

Naast deze baan, heb ik ook nog een (vrijwillige) functie als ouderraadlid op de middelbare school van mijn dochter die sinds september 2010 in de brugklas zit. Het leuke aan deze functie is, dat ik mijn ervaring bij de opleidingen van de *Haagse Hogeschool* kan gebruiken om mijn mening te uiten bij nieuwe plannen en oplossingen van problemen.

Hopelijk heeft u nu een beter beeld bij degene die u deze nieuwsbrief heeft

Van de Cyberdam helpdesk

De Cyberdam applicatie is in januari verhuisd naar een nieuwe hostende partner, [Avetica](#)

We hopen dat de technische storingen die zich vorig jaar voordeden hiermee tot het verleden behoren.

Ook is inmiddels de update beschikbaar op basis van de laatste puntjes uit de garantie op de softwarevernieuwing uit het afgesloten project *Leren in een Virtuele Wereld*. Op dit moment wordt deze update getest en we hopen de nieuwe update zo geruisloos mogelijk in de komende tijd in gebruik te nemen, zodat de ontwikkelaars en gebruikers er geen hinder van ondervinden.





Bestuursvergaderingen

Elke maand is er een **bestuursvergadering**.

U kunt altijd een agendapunt of vraag aan het bestuur van de CUG voorleggen ter agendering. Stuur dan a.u.b. een berichtje via ons adres cug@cyberdam.nl

Algemene Leden Vergadering op 13 april met aansluitend een CUG gebruikersmiddag met als thema: implementatie van een nieuwe game in de organisatie.

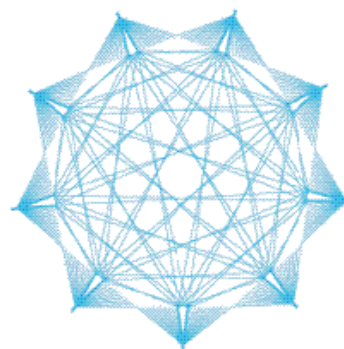


Aankondiging

De jaarlijkse conferentie van **ISAGA** wordt van 11–15 juli gehouden in Warschau met als titel *Bonds and Bridges*. (zie [ISAGA 2011](#))

De **ISAGA Summerschool** wordt begin augustus gehouden in TARTU, Estland

Op 15 maart organiseert **Saganet** een seminar onder de titel: “Serious Gaming in het voortgezet onderwijs”. Zie de website van [Saganet](#)



CUG Cyberdambijeenkomsten

22 maart 2011— Van 14–17 uur
Locatie Haagse Hogeschool
Thema: *Share Your Game*

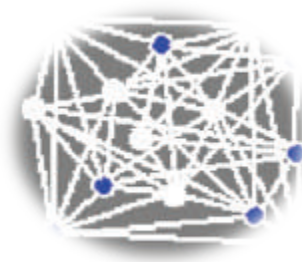
TIP: zet de volgende CUG-gebruikersmiddagen alvast in je agenda:

- **13 april.** Algemene ledenvergadering met aansluitend een CUG gebruikersmiddag met het thema: *Organisatie en Implementatie* in Den Haag bij eSociety (lectoraat IT en Samenleving).
- **17 mei.** Thema: *Organisatie en Implementatie*. Waarschijnlijk in Den Bosch bij Avans Hogescholen.
- **21 Juni.** Thema *Share Your Game* bij de Hogeschool Utrecht in Amersfoort.
- **13 sept.** Thema: *Organisatie en Implementatie* aan de Haagse Hogeschool.
- **22 nov.** Thema *Share Your Game*. Locatie nog onbekend.

Nb.: op elke CUG gebruikersdag is aparte aandacht voor ontwikkelingen in, met en rondom de applicatie.

————— Inschrijving via cug@cyberdam.nl —————

Cyberdam User Group [CUG]



Van Gerard Latjes, gastredacteur

Afgelopen jaar hebben docenten van Avans (Academie voor Sociale Studies) een spel ontwikkeld voor het onderwijsprogramma 'Samenlevingsopbouw'.

Spelbeschrijving

Het spel speelt zich af in de achterstandswijk 'De Dokken'. Studenten spelen hier de rol van opbouwwerker. Het gemeentebestuur heeft de wijk 'de Dokken' aangewezen als aandachtsgebied alwaar 2.000.000 euro aan rijksmiddelen geïnvesteerd mag worden. De opdracht aan de studenten is om hiervoor een adviesrapport te schrijven. Het plan moet tot stand komen in dialoog met verschillende partners in de wijk: politie, woningbouwcorporatie, gemeente, maatschappelijk werk, brede school, bewonersorganisaties. In het traject om tot een goed advies te komen verdiepen studenten zich 'online' in de verschillende partnerorganisaties, voeren 'offline' gesprekken in de praktijk en ontmoeten 'offline' de bewoners hetgeen vaak tot hevige confrontaties leidt waarbij de emoties hoog oplopen.

Elke week verschijnt de krant: 'de Sieber Gazette' met het laatste nieuws. Soms over koetjes en kalfjes maar vaak is er heftig nieuws te melden alwaar de professionals in de wijk De Dokken zich toe moeten verhouden.

Ervaringen

Studenten ervaren het spel als een motiverende, aantrekkelijke onderwijsvorm. Omdat het spel voor de eerste keer op deze manier gespeeld werd en we geen ervaring hadden met Cyberdam konden studenten alle benodigde informatie ook uit de bijbehorende studiehandleiding halen. Hierdoor maakten studenten slechts minimaal gebruik van de virtuele omgeving. Daarom is besloten om de volgende keer alle informatie in het spel in te voeren en geen informatie meer in de studiehandleiding op te nemen.

Daarnaast blijkt dat studenten een instructie nodig hebben hoe Cyberdam werkt en is er behoefte aan een gebruikershandleiding.

Volume 2—issue 2

16 mei 2011

In dit nummer:

Gerard Latjes	1
Spel Avans	1
... vervolg	2
Innovatieprijs	3
Van de site van Avans	3
Van het bestuur	4
CUG dagen	4

Het spel bevat nogal wat stappen waardoor het een voorgestructureerd spel is geworden. Dit wordt niet als een probleem ervaren, omdat naast het spel ook 'offline' elke week bijeenkomsten waren gepland. Hierdoor ontstond toch veel vrijheid om het spel te spelen.

Toekomstplannen

Omdat het toekomstig beroep waarvoor studenten Sociale Studies worden opgeleid slechts beperkte mogelijkheden biedt om praktijkervaring op te doen, willen we Cyberdam uitbouwen tot een echte 'praktijkruimte' waarbij we alle casussen willen onderbrengen in deze omgeving. Hiervoor dient Cyberdam meer realistisch te worden. We hebben behoefte aan meer achtergrondinformatie bij de objecten en aan bewegende beelden van stadsgezichten. Verder is er behoefte aan filmmateriaal om opdrachten aan studenten te kunnen geven, maar ook om feedback op acties van studenten te kunnen laten zien.

Verder willen we dat Cyberdam meer aansluit bij onze wensen. Hiervoor willen we een eigen playground ontwikkelen die we meer kunnen aanpassen aan onze specifieke wensen en behoeftes.

Inmiddels zijn we gestart met het formuleren van de ontwikkelopdrachten voor volgend studiejaar.

Wordt vervolgd ...

innoveren





Avans innovatieprijs

Om al deze plannen te kunnen realiseren hebben we naast technische ook financiële middelen nodig. Dit was een reden voor ons om te proberen de Avans innovatieprijs in de wacht te slepen. We denken hiermee een podium te krijgen waarop ons project waardering in bredere kring krijgt en we de ondersteuning kunnen krijgen die we zo hard nodig hebben.

Het binnenhalen van de Avans innovatieprijs 2011 is gelukt en ook de eerste toezeggingen zijn inmiddels een feit. Inmiddels zijn we gestart met het formuleren van de ontwikkelopdrachten voor volgend studiejaar.

Overgenomen van de site van Avans:

Een Serious Game

Werken met casussen op papier is zó 2010. De Bossche opleiding Culturele en Maatschappelijke Vorming (CMV) gooit het dit jaar over de innovatieve boeg. Tweedejaarsstudenten worden bijgespijkerd met behulp van een *serious game*.

Slagerij

Op Parallelweg 15 woont mevrouw Wang die met enorme schulden kampt, verderop in de straat zetelt de GGD en om de hoek staat een Justitiële jeugdinrichting. 'Maar er zit ook een Postkantoor, een slagerij en een universiteit,' legt docent Stefan van Teeffelen uit. 'Deze stad heeft eigenlijk alles wat een normale stad ook heeft.'

Onderwerp van gesprek is Cyberdam, een virtuele stad op internet. De studenten CMV dompelen zich de komende weken onder in De Dokken, de achterstandswijk van Cyberdam. Aan hen de taak om met een adviesrapport op de proppen te komen. Van Teeffelen: 'Ze treden als het ware in dienst van een welzijnsorganisatie en moeten kijken hoe ze de leefbaarheid in de probleemwijk kunnen verbeteren.'

Echte probleemgezinnen

Dankzij Cyberdam kunnen de studenten zich goed inleven in hun latere werkveld. 'De virtuele wereld zorgt voor een goede simulatie. Je ziet om welke mensen het gaat en in welke straat ze wonen,' legt collega-docent Gerard Latjes uit. 'Dat is bij Sociale Studies nog weleens moeilijk. Onze studenten kunnen namelijk niet zomaar met echte probleemgezinnen werken.'

Normaal gesproken moeten studenten het daarom doen met een casus, een korte tekst waarin een bepaalde situatie wordt geschetst. Latjes: 'Maar zo'n casus is vaak vrij beperkt. Als je de studenten een hele stad voorschotelt, krijgen ze veel meer informatie te verwerken. Ook allemaal dingen waar ze niks mee kunnen. Alles wordt een stuk complexer, net als in het echt.'

Inschrijven als
gebruiker kan door
contact op te
nemen met
cug@cyberdam.nl



Van het bestuur:

Op 13 april is er de Algemene Ledenvergadering 2011 gehouden in Den Haag. Het jaarverslag 2010 en jaarplan 2011 kunt u vinden op de site www.cyberdam.nl. Aansluitend was er een CUG gebruikersbijeenkomst over het nieuwe online rollenspelsimulaties voor de opleiding Recht van de Haagse Hogeschool.

In mei en juni staan er online bestuursvergaderingen gepland.

Nieuwe release Cyberdam applicatie

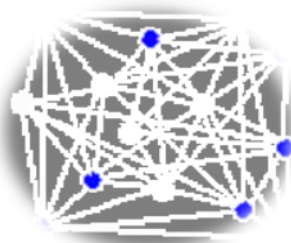
Op zaterdag 14 mei is de nieuwe release van de Cyberdam applicatie in productie genomen. Om een indruk van de vernieuwingen te krijgen, kunnen de release notes worden gedownload. Zie hiervoor de link die bovenaan de pagina te zien is, nadat je bent ingelogd.

CUG Cyberdambijeenkomsten

- Op 17 mei 2011 is er een CUG bijeenkomst in Den Bosch, Onderwijsboulevard, bij Avans Hogescholen. Hier staat het nieuwe spel op de agenda (zie elders in deze nieuwsbrief. Thema is organisatie en implementatie.
- Op 21 juni is er een CUG bijeenkomst in Amersfoort (HU-Amersfoort, Nieuwe Poort), speciaal gewijd aan online rollenspelsimulaties voor kennisdeling in Jeugdzorg. Thema: share your game.
- De CUG bijeenkomst op 13 september zal worden gehouden bij Oosterpoort, jeugd- en opvoedhulp, Kamperfoeliestraat 60, Oss. Thema: starten met de ontwikkeling van een game. Een 'op maat' CUG bijeenkomst, toegespitst op de vragen die Oosterpoort heeft.
- Op 22 november is er een CUG bijeenkomst in Den Haag (Haagse Hogeschool)



Cyberdam User Group [CUG]



Volume 2—issue 3

Beste leden en gebruikers van Cyberdam



Nieuws over de applicatie

De recente update van de software van Cyberdam heeft geen problemen laten zien en bevat verbeteringen. Lees meer op pagina 2.

Een nieuwe stad: Siebercity

Inmiddels beschikt Hogeschool Avans over een eigen stad in Cyberdam: Siebercity. De basis voor deze eigen omgeving is alles wat er in de stad Cyberdam aanwezig is, maar Hogeschool Avans gaat daar zelf objecten en characters aan toevoegen. Allerlei benamingen in Siebercity worden op dit moment aangepast en veranderd.

Het voordeel van deze nieuwe constructie van het beschikken over een geheel eigen kaart met adresboek is, dat de Hogeschool alle voordelen heeft van het delen van inhoud en games met de andere leden van de Cyberdam User Group, maar toch eigen beslissingen kan nemen over de inrichting van de omgeving, zonder dat de andere gebruikers van Cyberdam daardoor voor verrassingen komen te staan, doordat objecten zijn verdwenen of verplaatst.

Het is een voorbeeld van het gebruik van Cyberdam en het kan verder gaan. Gebruikers kunnen bijvoorbeeld ook een compleet ander startpunt kiezen: een andere zelf ontworpen kaart of een ander speelveld: zoals een organigram, een tekening, een schema, enz.

De toekomst van de CUG

We denken na over de toekomst. Wat zijn de beste opties voor een levensvatbare en zinvolle vereniging van Cyberdam gebruikers en wat vertellen de ervaringen van de eerste twee jaren ons. Welke kant willen we op en welke concretisering zijn daarbij mogelijk. Wie wil er meedenken? Lees meer op pagina 4.

In dit nummer:

Nieuws over de applicatie	1
Siebercity: een nieuwe stad	
Release notes	2
Ondersteuning en trainingsaanbod	3
Bestuursvergaderingen	4
Uitnodiging om mee te denken	4
CUG dagen	4

- + Cyberdam
- + Cyberdam RG
- + Cyberdam [en]
- + Cybermaribo
- + Dharadam
- + Digidam
- + Market Place
- + Quality Street
- Siebercity
 - o Kaart
 - o Adresgids
 - o Achtergrond



Cyberdam 2.3 build 20110207 release notes - NL



De nieuwe update van Cyberdam, die eerder dit jaar is opgeleverd is inmiddels getest en in orde bevonden. Sinds mei 2011 is de update operationeel. Dat wil zeggen dat de Cyberdam productieomgeving (<http://games.cyberdam.nl>) werkt met behulp van de nieuwe software. Op 22 november wordt de CUG middag gewijd aan het gebruik van deze nieuwe toepassingen. Binnenkort volgt er aan de leden van de CUG meer informatie over het programma van die dag, die overigens in Den Haag aan de Haagse Hogeschool (bij het eSociety instituut) wordt gehouden. Aanmelding graag via cug@cyberdam.nl

Hieronder volgt in het kort uitleg over de nieuwste wijzigingen en uitbreidingen.

Door Pieter van der Hijden

Gewijzigd:

De meeste veranderingen komen neer op het verhelpen van kleine ongemakken en enkele bugs. We beperken ons hier tot enkele hoofdzaken:

In een gamemodel dat al in gebruik is in een gamemanifest mag je nog steeds vrijwel alles wijzigen, maar voortaan moet het aantal rollen wel constant blijven.

Als twee deelnemers die dezelfde rol speelden tegelijkertijd eenzelfde activiteit uitvoerden, konden ze die ook beiden afronden. Dat kan voortaan niet meer. Degene die als laatste de activiteit afrondt, krijgt te horen dat die activiteit niet meer beschikbaar was.

Uitgebreid:

De sessie home page bestaat in het rechtergedeelte bovenaan uit een HUD (Heads-Up Display) dat eventueel leeg kan blijven plus een *selectie* uit ingekomen berichten, activiteiten en geüploade bestanden. Dat kan alles bij elkaar nogal veel zijn. Je kunt daarom voortaan in het gamemodel aangeven of je de standaard home page wilt gebruiken (als vanouds) of niet. In het laatste geval staat er in het rechterdeel van de standaard home page alleen het Heads-Up Display. Dit is handig als je wilt werken met actuele spelinformatie in het HUD en toch een overzichtelijke homepage wilt houden. Ook kan het duidelijker voor de spelers zijn die dan eerst op de link klikken om naar alle berichten, alle activiteiten, enz. te gaan. Ze krijgen dan direct het volledige overzicht te zien.

Binnen een bepaalde spelstap kan een rol een toegewezen activiteit maar één keer uitvoeren. Soms is dat niet wenselijk. Het is nu mogelijk om in het spelmodel aan te geven dat een activiteit meermalen moet kunnen worden uitgevoerd.

Uitleg en training van nieuwigheden in de applicatie op 22-11-2011 bij de Haagse Hogeschool. Aanmelden: cug@cyberdam.nl

Vragen over deze tekst of over de nieuwe release kunt u stellen via het adres: helpdesk@cyberdam.nl.

Voor vragen, tips
en toegang kunt
u contact
opnemen met
de helpdesk :

[helpdesk](#)
@cyberdam.nl





Ondersteuning voor organisaties en gameontwikkelaars

We zien soms dat organisaties wel simulatiegames willen inzetten, maar niet goed weten hoe ze dat het beste aan kunnen pakken. Ook merken we dat gameontwikkelaars allerlei technische vragen hebben over verbeteringen die zij willen maken in reeds bestaande spelen en niet goed weten hoe dat gedaan kan worden. Dan is “privé”-training met technisch advies en praktische hulp een mogelijkheid. Organisaties kunnen extra ondersteuning krijgen van trainers en ontwikkelaars. De Cyberdam User Group heeft contracten met zogenaamde ‘preferred suppliers’, specialisten die het vertrouwen hebben van de vereniging en die diensten aan mogen bieden aan onze leden. De kosten voor dergelijke ondersteuning worden door de aanvragende organisatie rechtstreeks betaald aan de adviseur.

Een van onze preferred suppliers is Sofos Consultancy uit Amsterdam (Pieter van der Hijden) die hieronder een overzicht geeft van het aanbod.

Cyberdam trainingsaanbod najaar 2011

Kennismaking Cyberdam in vogelvlucht: presentatie en discussie, 1½ uur

Ontwerp je eigen Cyberdam-game: workshop, ½ dag

Professionalisering Cyberdam voor docent/begeleiders: training, 1 dag

Cyberdam voor docent/ontwikkelaars: training, 1 dag

Cyberdam voor systeembeheerders: training, 1 dag

Begeleiding/advisering Ontwikkelen van een Cyberdam-game: workshop, 2½ dag

Critical walkthrough van een Cyberdam-game: ½ dag

Toepassing Dharadam – one week in a slum: Cyberdam-sessie, ½ dag

Organisatieverandering m.b.v Cyberdam: workshop, 1 dag

020 – 694 12 22—Auteur en trainer Pieter van der Hijden (Sofos Consultancy ; v/h technische projectleider Cyberdam in het project Leren in een Virtuele Wereld

Voertaal: Nederlands of Engels / Conditie op aanvraag

Contact en afspraken via het mailadres: Info@sofos.nl

Bestuursvergaderingen

Op 13 september is de laatste bestuursvergadering gehouden in Den Bosch. Op de agenda stonden de voorbereiding voor de CUG middag bij Oosterpoort Jeugdhulp in Oss, de lopende zaken en de planning voor volgend jaar.

Op 25 oktober wordt door het bestuur de agenda voor het overleg met de Stichting Rechten OnLine besproken. Aansluitend vindt het overleg met ROL plaats. (Utrecht)

Op 22 november is de volgende bestuursvergadering (Den Haag)



Uitnodiging om mee te denken over de toekomst van CUG

Wie wil meedenken over de toekomst van de CUG? We zijn toe aan vernieuwing en nieuwe elan en het bestuur is aan het nadenken over samenwerking en kennisdeling met een groter netwerk. Vragen hierbij zijn: wat moet de vereniging zijn en wat moet de vereniging doen? Wat zijn de wensen en ideeën van de leden hierover? Welke organisatievorm past daarbij?

—————Reacties a.u.b. aan: cug@cyberdam.nl—————



CUG Cyberdambijeenkomsten

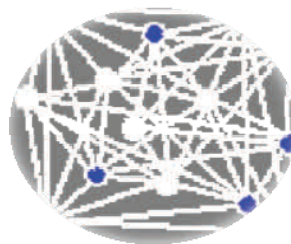
TIP: zet de volgende CUG-gebruikersmiddagen alvast in je agenda:

- Dinsdag 22 nov. 2011, (14-16:30). Thema *Nieuwe toepassingen in Cyberdam*. Locatie Haagse Hogeschool.
- Dinsdag 24 jan. 2012, (14-16:30). Thema: *Organisatie en Implementatie*. Locatie: Hogeschool Zeeland.
- Dinsdag 3 april 2012. Algemene ledenvergadering met aansluitend een CUG (13-15 uur) gebruikersmiddag met het thema: *Share Your Game* in Utrecht (15-16:30).
- Dinsdag 5 juni 2012, (14-16:30). Thema: *Organisatie en Implementatie*. Locatie nog onbekend.

Nb.: op elke CUG gebruikersdag is aparte aandacht voor ontwikkelingen in en rondom de applicatie.

————— Inschrijving via cug@cyberdam.nl —————

Cyberdam User Group [CUG]



Volume 3—issue 1

Nieuwsbrief Cyberdam
User Group

In dit nummer:

Verandering op komst	1
Doelen van de CUG	2
Relatie CUG-ROL	3
Zorgvuldigheid	3
Bestuurs- vergaderingen	4
Aankondiging	4
CUG dagen	4

Beste leden en gebruikers van Cyberdam

Verandering op komst



Na twee jaar is het tijd voor een verandering. Het bestuur denkt na over het opheffen van de vereniging Cyberdam User Group [CUG] ten gunste van het opgaan van de CUG als werkgroep van SAGANET. We denken dat we in een nieuwe constructie en een groter netwerk beter kunnen zorgen voor doorontwikkeling en verspreiding van kennis en ervaring met online rollenspelsimulaties.

De laatste twee jaar zijn niet altijd gemakkelijk geweest. Alles rondom het neerzetten van een gebruikersgroep moest nog worden ontwikkeld en we merkten dat dit met vallen en opstaan gepaard ging. Wat goed is gegaan zijn de vele CUG middagen die zijn uitgevoerd, hoewel de opkomst van leden bij deze uitwisselingsbijeenkomsten vaak minimaal was. Het belangrijkste was de continuïteit en de ervaring die daarmee is opgebouwd.

Er is steeds een afwisseling geweest van drie typen van CUG middagen:

1. Share Your Game: bij deze bijeenkomsten werden nieuwe games gepresenteerd aan elkaar en overgedragen.
2. Organisatie & implementatie: waarbij vooral de didactische en organisatorische aspecten van uitvoering aan de orde kwamen en voor het delen van praktijkervaringen en tips die het invoeren van een nieuwe game in de organisatie zouden moeten bevorderen.
3. Op Maat bijeenkomsten. Organisaties vroegen ons om een CUG middag op locatie uit te voeren, waarbij de vragen van die organisaties leidend waren voor de agenda.

Lees a.u.b. verder op pagina 2



Vervolg van pagina 1: 'verandering op komst'



De website van de CUG heeft een vernieuwd uiterlijk gekregen: cyberdam.nl

Voor de laatste soort van CUG middagen, de Op Maat bijeenkomsten, waren nuttig voor de verspreiding van ideeën over mogelijkheden en voor het verkrijgen van inzicht in welke vragen er leven bij organisaties, zowel in het hoger onderwijs als in de beroepspraktijken, ten aanzien van de wensen en mogelijkheden van de doorontwikkeling van de applicatie.

We hebben gezien dat Avans Hogescholen, de Haagse Hogeschool en de Hogeschool Zeeland inmiddels met succes de eerste spelen hebben ontwikkeld en ingezet. Avans heeft vergaande plannen met de eigen stad in zowel onderwijsprogramma's te Den Bosch als in Breda. De Haagse Hogeschool wil ook andere afdelingen, naast de Juridische, meenemen bij gameontwikkelingen. De Hogeschool Zeeland heeft een heel interessante game ontwikkeld in het Minor programma Jeugdzorgwerker en heeft plannen voor het ontwikkelen van games in een nieuw programma Pedagogiek.

Een andere interessante ontwikkeling is de mogelijkheid om Cyberdam in te zetten voor verandertrajecten in de zorg (lokaal georganiseerde zorg en zorgvernieuwing) en voor kennisdeling onder professionals van jeugdzorg. Ook kenniscentra en lectoraten tonen belangstelling en vragen regelmatig om advies.

Een kenmerk van de Cyberdam User Group is dat het om vrijwilligerswerk gaat. De betrokken game ontwikkelaars en gebruikers zijn enthousiaste pioniers die geloven in de kracht en mogelijkheden van spel en simulatie voor leren en veranderen en die ervan overtuigd zijn dat gezamenlijke kennisontwikkeling uiteindelijk tot gedeelde resultaten zal leiden. De methodiekontwikkeling en theorievorming staat nog maar aan het begin, maar er zijn goede kansen op een gestage groei van de *body of knowledge and skills*, die ons allemaal zal helpen om online rollenspelsimulaties effectief in te kunnen zetten voor leren en voor kennisdeling op de werkvloer in diverse praktijken.

Doelen van de werkgroep CUG



1. Het in goed overleg met de stichting RechtenOnLine (ROL) exploiteren en beschikbaar stellen van de Cyberdam software.
2. Het oprichten en onderhouden van een Community of Practice (CoP) voor uitwisseling van ervaringen met spelconcepten en methodiek.
3. Het organiseren van gebruikersdagen ten einde het ontwikkelen en uitdragen van kennis en vaardigheden door de leden te stimuleren.
4. Het bevorderen dat publiek gemaakte gamemodellen en playgrounds beschikbaar zijn voor gebruik door de leden.
5. In overleg met de leden in de werkgroepen en de CoP doet de vereniging CUG voorstellen aan de Stichting RechtenOnLine voor verdere ontwikkeling van de software.
6. De CUG treedt sturend op bij processen die tot de realisatie van doorontwikkeling leiden.
7. Het onderhouden van structurele contacten en het uitwisselen van kennis en ervaring met zusterorganisaties.
8. Kennisontwikkeling met en door de leden en het stimuleren van publicaties.



Aarzel niet
contact op te
nemen met
Cyberdam User
Group door te
mailen naar cug@cyberdam.nl
Zie ook de
website van de
CUG: www.Cyberdam.nl



De relatie tussen de CUG en de Stichting ROL

De CUG is een werkgroep die tot doel heeft kennisdeling en het uitwisselen van games en ervaringen. De werkgroep is te beschouwen als een community of practice. Leden van SAGANET kunnen zonder kosten lid worden van de CUG. Het lidmaatschap is voorbehouden aan SAGANET leden.

De CUG is gerechtigd de Stichting RechtenOnline (ROL) te adviseren over de doorontwikkeling van de software, de hosting van de applicatie en de inrichting en exploitatie van de helpdesk.

Er zijn geen contractuele of financiële verplichtingen van de CUG ten aanzien van de Stichting RechtenOnline.

Er is een principe-afspraken tussen de CUG en de Stichting om tenminste eenmaal per jaar een afstemmingsoverleg te houden.

De CUG geeft de leden toegang tot de applicatie voor het ontwikkelen en testen van game modellen. Iedereen kan zich wenden tot de CUG met het verzoek om toegang tot de applicatie.

Zodra er een game wordt uitgevoerd is er een licentieovereenkomst nodig. De licentieovereenkomst is een zaak tussen de gebruikende instelling en de Stichting RechtenOnline. Alle afspraken over het gebruik van Cyberdam worden door de Stichting RechtenOnline gemaakt met gebruikers en dus niet door de CUG.

De inkomsten die gegenereerd worden uit licentiegelden worden uitsluitend gebruikt ten behoeve van Cyberdam, zoals de exploitatie, hosting en verdere ontwikkeling. De Stichting ROL heeft zich verbonden om de CUG om advies te vragen over de besteding van de licentiegelden.

Zorgvuldigheid in acht nemen

Hoewel de procedure voor het eventueel opheffen van de vereniging niet erg ingewikkeld is, willen we het proces toch zeer zorgvuldig aanpakken. We hebben allereerst in onze 3e nieuwsbrief van 2011 opgeroepen mee te denken over de toekomst van de CUG. Vervolgens is het idee van een werkgroep Cyberdam voorgelegd aan en besproken met het bestuur SAGANET in oktober 2011. Daarna heeft het bestuur de procedure verder uitgezet en in een planningsschema gezet. Allereerst is het nodig om van de ALV van SAGANET instemming te verkrijgen met de oprichting van de werkgroep Cyberdam. Vervolgens moeten de leden van de CUG worden geïnformeerd (met deze nieuwsbrief) en wordt het idee van opheffing van de vereniging en de oprichting van de werkgroep besproken met de Stichting RechtenOnline (in maart). Daarna wordt het plan voorgelegd aan de leden van de CUG tijdens de ALV op 3 april 2012. Tegelijk kan de werving plaatsvinden van de leden van de werkgroep Cyberdam. Voor continuering wordt zorg gedragen door de huidige bestuursleden voor te dragen als leden van de werkgroep Cyberdam. Pas na instemming met opheffing van de vereniging door de ALV CUG (in april) kan de werkgroep daadwerkelijk worden geïnstalleerd.

Bestuursvergaderingen



- Op 21 december is er een bestuursvergadering gehouden en aansluitend een overleg geweest met BLS, de uitgever uit Houten. Dit gesprek was van verkennende aard. De uitgever is geïnteresseerd in publicaties over en rondom spelsimulaties en in games die bepaalde onderwijsuitgaven kunnen ondersteunen. Verdere gesprekken zijn wenselijk maar nog niet gepland.
- Ten behoeve van de Algemene Ledenvergadering van SAGANET op 19 januari 2012 is er een toelichtende, formele brief gestuurd aan het SAGANET bestuur met het voornemen de vereniging CUG op te heffen en een werkgroep Cyberdam te starten onder auspiciën van het bestuur van SAGANET. In vervolg op deze ledenvergadering is er een formeel akkoord gekomen van het bestuur van SAGANET.
- Op 16 februari is er een bestuursvergadering geweest om het verdere verloop van het voorstel tot opheffing van de vereniging en de start van de werkgroep Cyberdam te begeleiden.

Aankondiging



op 3 april staat de Algemene Ledenvergadering van de Vereniging Cyberdam User Group gepland van 13-15 uur te Utrecht.

Belangrijkste agendapunt is de opheffing van de Vereniging CUG. Aansluitend is er een CUG bijeenkomst met als thema Share Your Game.

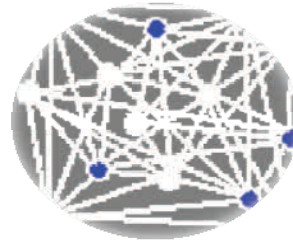
We nodigen leden van de CUG van harte uit aanwezig te zijn bij deze historische ☺ gebeurtenis om mee te denken over de toekomst van Cyberdam.

Aanmelding a.u.b. via cug@cuberdam.nl

CUG Cyberdambijeenkomsten

- Op 24 januari is de geplande CUG middag bij de Hogeschool Zeeland omgezet in een op maat training voor het uitwerken van een nieuwe game in een Minor Jeugdzorgwerker.
- Dinsdag 3 april 2012. Algemene ledenvergadering met aansluitend een CUG (13-15 uur) gebruikersmiddag met het thema: *Share Your Game* in Utrecht (15-16:30).
- Dinsdag 5 juni 2012, (14-16:30). Thema: *Organisatie en Implementatie*. Locatie nog onbekend.

Cyberdam User Group [CUG]



Extra editie simulatiegames jeugdzorg

Beste leden van de CUG en gebruikers van Cyberdam

Er zijn door studenten Social Work van de Hogeschool Utrecht (HU) drie nieuwe games ontwikkeld voor de jeugdzorgpraktijk. De HU heeft voor dit project samenwerking gezocht met Simagine Business Simulations, Bilthoven die als opdrachtgever optrad voor de te ontwikkelen games en bij aanvang voor de opdrachtspecificaties heeft gezorgd. Ook konden de teams bij Simagine een spelsimulatie meemaken. *Nb.: de studenten hadden geen ervaring met games noch met Cyberdam.*

Hierover gaat deze speciale editie van de nieuwsbrief .

We denken dat het proces en de inhoud interessant zijn voor game ontwikkelaars, docenten en werkers uit de Jeugdzorg. Het ontwerpen van een game is een ingewikkelde en interessante leerweg. Studenten hebben zich gebogen over kernvraagstukken uit jeugdzorg en daaruit in drie teams een probleem gekozen. Het probleem is geanalyseerd vanuit een systeembenadering, de kern is benoemd en een oplossingsrichting is gekozen. Vanuit de keuze van de doelgroep en een doelformulering is een metaforische representatie ontwikkeld.

1. Een eendenvijver in Cyberdam met obstakels die door raadsels opgeruimd moeten worden
2. Een bordspel als een stratencircuit, zoals je wel ziet op speelkleedjes in kinderkamers
3. Een levensbord als variatie op een ganzenbord, met een serie 'levensopdrachten'.

Het interessante van het project is dat studenten optimaal profiteren van deze unieke, moderne leervorm. Een goed spelontwerp vraagt om een zeer nauwkeurige studie van probleem, systeem, doelgroep en context. Een game zal een waarde moeten toevoegen aan een trainingsprogramma, een opleidingsprogramma en vooral aan de praktijk. Er is door studenten een ongekennde hoeveelheid tijd en energie, motivatie en liefde gestoken in dit project. Dat zou te maken kunnen hebben met de levensechte manier van leren en met de creatieve uitdaging.

Nb.: deze spelen zijn 'publiek' gemaakt in de applicatie waardoor de Cyberdam gebruikers het spel kunnen spelen en veranderen.

Volume 3—issue 2

Nieuwsbrief Cyberdam
User Group,

Vier nieuwe games:

Play wy Wait p. 2
Jeugdzorgcity p. 3
Client Network p. 4





Play while you wait, een game rondom wachtlijsten

Play while you wait is de titel van een simulatiegame die bedoeld is om de risico's van lange wachttijden bij hulpverlening aan kinderen en jeugdigen te verminderen. Het spel is ontwikkeld door Fatima Akanni, Cindy Barbie, Julia Noordeman en Isabel van Seumeren in het opleidingsprogramma Jeugd op het Spel van de HU.

Spelers: vier cliënten van jeugdzorg en een hulpverlener, plus de game master.

Er zijn drie spelfasen waarin bekende spelactiviteiten aanleiding vormen voor contact, uitwisseling en voor het vragen om hulp bij de meespelende hulpverlener. De opdrachten gaan over het oplossen en maken van een rebus, het oplossen van een raadsel en over een puzzel. Het doel is dat de kinderen op anonieme wijze een begin maken met contact en uitwisseling met 'lotgenoten' en met een hulpverlener (vrijwilliger).

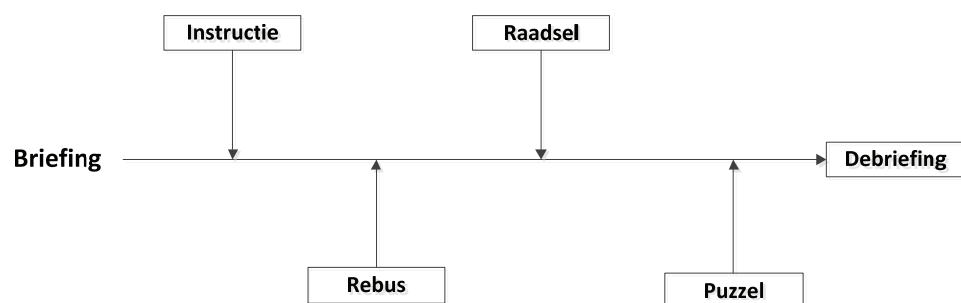
Uitvoeropties.

Het spel kan een plaats hebben in een breder programma waarin stil wordt gestaan bij het voorkomen van negatieve effecten van lange wachttijden. Het spel kan aanleiding zijn om de gedachtevorming en bewustmaking te stimuleren rondom problemen die wachtlijsten met zich mee brengen.

Ook is de game aan te passen en in te zetten bij pogingen om al tijdens de wachttijd contact op te bouwen en voorzichtig te starten met hulpverlening. Het spel kan de wachtende kinderen het gevoel geven niet alleen te staan en kan hen leren elkaar en de meespelende hulpverlener te benaderen om iets over zichzelf te vertellen of om problemen kenbaar te maken.

Wachtlijsten ontstaan door gebrek aan capaciteit, maar in deze opzet kan een deskundige vrijwilliger de rol van hulpverlener spelen in de game. De vrijwilliger kan een gepensioneerde hulpverlener zijn of iemand met de juiste instelling en capaciteiten, met mogelijk een professional als 'achterwacht' die kan worden benaderd bij ingewikkelde vragen.

Het anonieme karakter van het spel kan een gevoel van veiligheid geven bij de spelers. De spelopdrachten hebben een lage drempel en nodigen op subtiële wijze uit om over hulpvragen te communiceren.



Jeugdzorgcity, een game rondom de sociale kaart

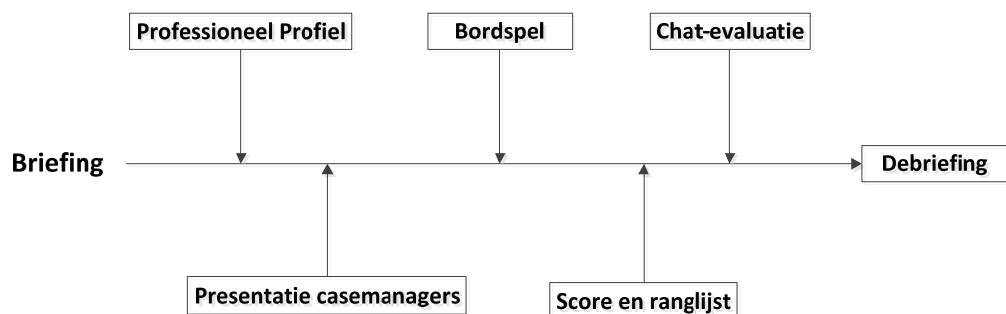
Jeugdzorgcity is een playground in Cyberdam en een game gericht op het vinden van het juiste hulpaanbod in een specifieke regio of gemeente. In het voorbeeld is Utrecht genomen als uitgangspunt. De makers zijn Debbie Renkema, Nikita van Dijkhuizen, Dominique Buning en Wishay Bansropasingh in het opleidingsprogramma Jeugd op het Spel van de HU.

Bij de transitie van jeugdzorg en de herstructurering is het soms moeilijk om de juiste aanbieders van hulp en zorg te vinden. Ook voor nieuwe medewerkers, bijvoorbeeld in de Centra voor Jeugd & Gezin of de ZAT-teams op scholen, is het belangrijk grondige kennis op te doen van de sociale kaart en van het aanbod van hulpverleners. Hier sluit deze game bij aan. Spelers van deze game ontwikkelen en delen hun kennis over de sociale kaart van hun gebied.

Spelers: vier tot zes casemanagers, een teamleider en de game master.

Eerst beschrijven de spelers hun professionele profiel door hun rolbeschrijving aan te vullen en presenteren zij zich aan elkaar. Vervolgens wordt een bordspel gespeeld met competitieve en speelse elementen, waarbij het er om gaat de meeste punten te scoren door opdrachten onderweg goed uit te voeren en uit te komen bij het meest passende hulpaanbod. Daarna volgt een evaluatieve fase waarin de spelers hun keuzen mogen beargumenteren en onderbouwen. Het materiaal uit deze chat-evaluatie wordt meegenomen naar de debriefing van het spel.

Het spelontwerp kan aangepast worden aan een elke gemeente of regio, door het maken van een andere playground, en de spelopdrachten kunnen worden veranderd, naar eigen wensen en inzichten.



Ambulant

Dag
behan
deling

Pleeg
zorg

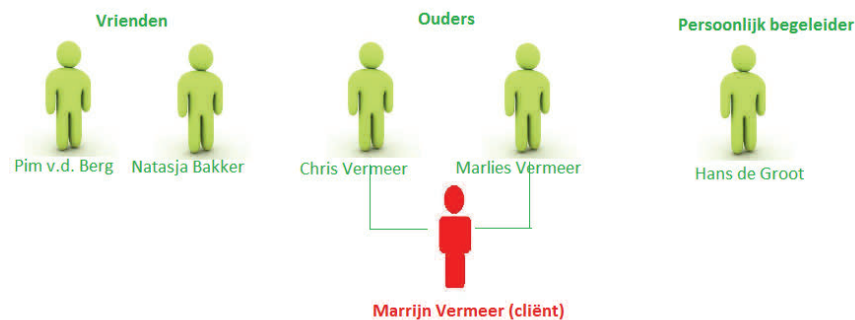
Resi
dentieel

Crisis
zorg



Client network, een game rondom nazorg

Client Network is een game voor jeugdzorg die ontworpen is om verbeteringen te ondersteunen in het nazorgtraject van hulpverleningstrajecten van jeugdigen. Het spel draagt bij aan het verminderen van het zogenaamde draaideur-effect, als gevolg van terugval van jongeren naar de afhankelijkheid van hulp. De game is ontwikkeld door Claire Vedder, Ellis van de Bunt, Lotte Baks en Oualid El Hasani in het opleidingsprogramma Jeugd op het Spel van de HU.



Wanneer jongeren al tijdens een hulpverleningstraject beter worden voorbereid op zelfstandig wonen, werken, studeren, sociale activiteiten, dan vermindert de kans op terugval naar zorg en hulp. Dat is voor alle partijen gunstig en niet in de laatste plaats voor de jongere zelf. Het spel kan onderdeel zijn van een trainingsprogramma dat nog tijdens het hulpverleningstraject wordt uitgevoerd. De cliënt leert zijn sociale netwerk te benutten en de sociale relaties leren om de jeugdige bij te staan en te adviseren.

Er zijn drie spellevels: 1) wonen en verzorging 2) werken, ambitie en discipline en 3) vrije tijd en sociale contacten. De uitvoerders van het spel kunnen besluiten om na elke fase een reflectieronde in te lassen met een leergesprek over het spel en de voortgang, de gemaakte keuzes en de eventuele alternatieven. Uiteraard in aansluiting bij de doelstellingen en de opzet van een breder trainingsprogramma voor het verminderen van terugval. Het is een keuze die de uitvoerder zelf kan maken op grond van omstandigheden en context.

