Gaming en Training:

State of the art van training van professionals

Alma Schaafstal

TNO / Center for Advanced Gaming and Simulation

Gaming en Training voor professionals

- Serious Gaming
- Maar de overgang naar entertainment gaming is een glijdende overgang
  - X-factor
  - Gebruik
  - Technologie

ANWB
rijopleiding

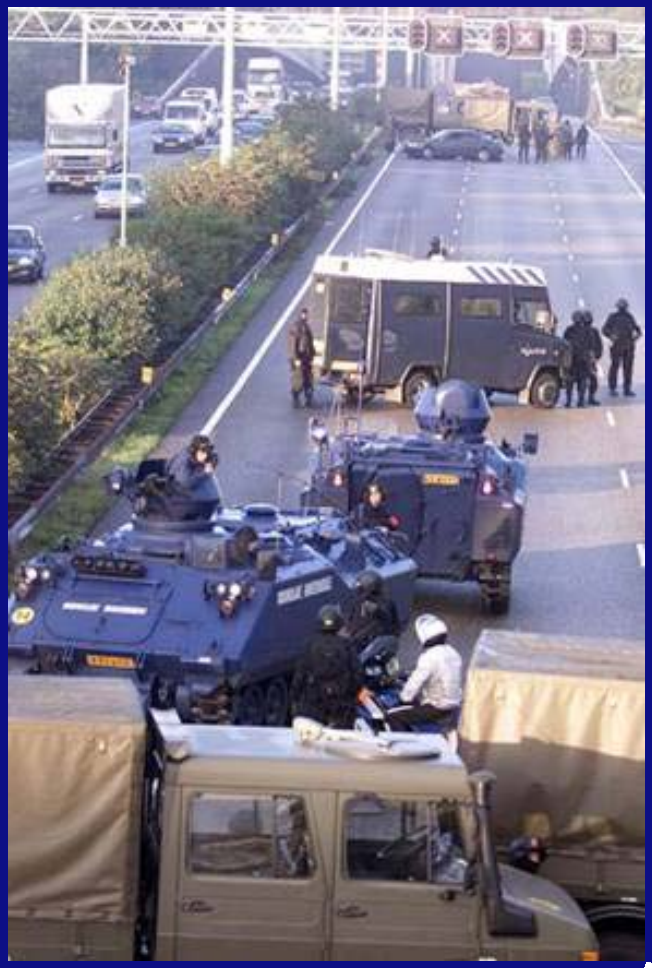
Onderwijs/Educatie

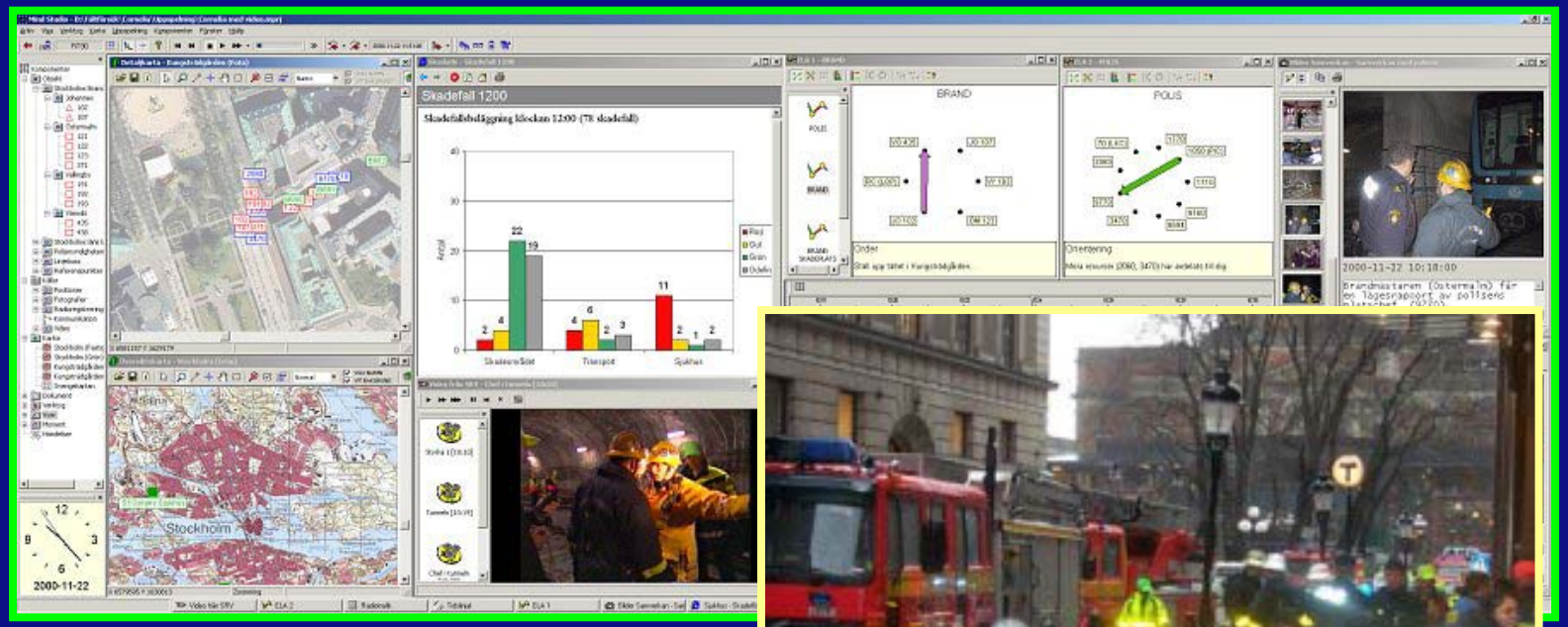
Wij wensen iedereen veel geluk, gezondheid en plezier in 2006!

De Sterrewereld is dé veilige community voor jongeren met een beperkte bewegingsvrijheid (zoals een handicap of landurige ziekte).

Luister samen naar de Sterreradio, bepaal de uitzending met de speciale Sterrejukebox, kijk samen SterreTV in de bioscoop, bouw je eigen webpagina, stuur en ontvang email via je eigen sterrewereld emailadres, kletz met alle anderen via onze speciale Kletzerchat, speel spelletjes, geef overal je mening en blijf op de hoogte van al het laatste nieuws op het gebied van muziek, film, games en nog veel meer....meld je snel aan!

Veiligheid




Skadefall 1200
BRAND
POLIS
Stockholm
2000-11-22

IDM TRAINER

episode 1:

"POWERING INFERNO"

Samen met de gebruiker

Demonstrators

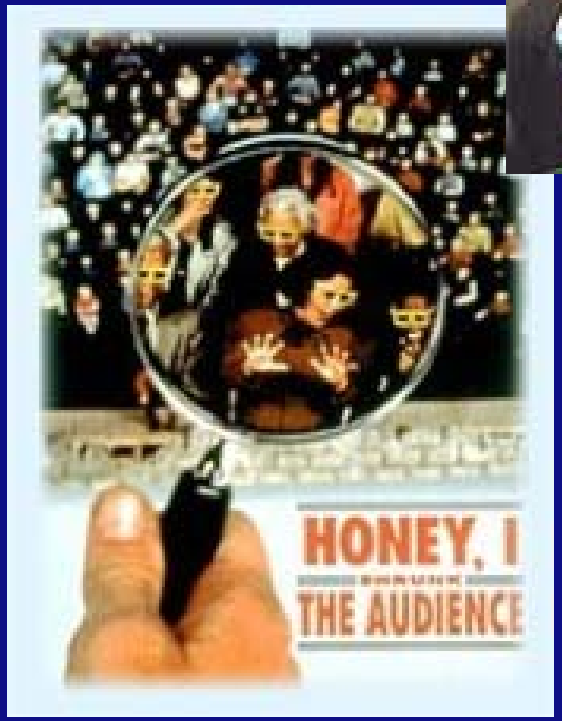
Evaluatie

EBF
Testopstelling OTCMan

Oefeningen:
√ EBF
√ SIMNET
√ CMTC

KIBOWI MP
TNO
Knowledge for business
ORDINA
Beyond the ordinary
SFOR
SFOR
Kibowi
Multi Platform
The next generation
Command & Staff Trainer
www.kibowi.com

Immersive Environments



GATE

- Min OCW
- Gesteund door ICT-Regie
- Partners: UU, HKU, TNO, TUD, UT, Waag Society, NBL, Thales
- Drie componenten
  - Research
  - Kennistransfer – Noldus –Guerilla Games - CycloMedia
  - Innovatieve pilots
    - Zorg
    - Educatie
    - Veiligheid

Serious Games –
Issues voor Roadmap Gaming en Training

- Transfer?
- “Adding Pedagogy sucks the fun out of games” ?
  - Update didactische modellen voor simulaties gewenst/noodzakelijk?!
- Op maat – voor jou – efficient en effectief
  - Gesimuleerde anderen - believable
  - Gepersonaliseerd
    - Emoties – de gebruiker kunnen “lezen”
    - Gepersonaliseerde feedback
  - Eisen aan leeromgevingen?
  - Affective appraisal
- Prestatiemeting en feedback – door systeem
- Continuum tussen verschillende werelden
  - Overgang school – thuis – omgeving
  - Overgang tussen gesimuleerde wereld – “echte” wereld
- Continuum tussen verschillende doelen (bv. werving, training, uitvoering van experimenten)
- Ontwikkeling van serious games: van art naar science!