



Stichting NIOC en de NIOC kennisbank

Stichting NIOC (www.nioc.nl) stelt zich conform zijn statuten tot doel: het realiseren van congressen over informatica onderwijs en voorts al hetgeen met een en ander rechtstreeks of zijdelings verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn, alles in de ruimste zin des woords.

De stichting NIOC neemt de archivering van de resultaten van de congressen voor zijn rekening. De website www.nioc.nl ontsluit onder "Eerdere congressen" de gearchiveerde websites van eerdere congressen. De vele afzonderlijke congresbijdragen zijn opgenomen in een kennisbank die via dezelfde website onder "NIOC kennisbank" ontsloten wordt.

Op dit moment bevat de NIOC kennisbank alle bijdragen, incl. die van het laatste congres (NIOC2025, gehouden op donderdag 27 maart 2025 jl. en georganiseerd door Hogeschool Windesheim). Bij elkaar zo'n 1500 bijdragen!

We roepen je op, na het lezen van het document dat door jou is gedownload, de auteur(s) feedback te geven. Dit kan door je te registreren als gebruiker van de NIOC kennisbank. Na registratie krijg je bericht hoe in te loggen op de NIOC kennisbank.

Het eerstvolgende NIOC vindt plaats in 2027 en wordt dan georganiseerd door HAN University of Applied Sciences. Zodra daarover meer informatie beschikbaar is, is deze hier te vinden.

Wil je op de hoogte blijven van de ontwikkeling rond Stichting NIOC en de NIOC kennisbank, schrijf je dan in op de nieuwsbrief via

www.nioc.nl/nioc-kennisbank/aanmelden_nieuwsbrief

Reacties over de NIOC kennisbank en de inhoud daarvan kun je richten aan de beheerder:

R. Smedinga kennisbank@nioc.nl.

Vermeld bij reacties jouw naam en telefoonnummer voor nader contact.

Ontwikkeling van serious games

Ontwikkeling van (Serious) Games in het ICT-onderwijs – meer dan een spelletje!

Door: Alma Schaafstal.

Kernwoorden: games, game development, Serious Games, gamecurriculum.

Het spelen van games is populair. Het ontwikkelen van games wint ook aan populariteit. De gamesector is een van de snelst groeiende sectoren in de creatieve industrie, en de creatieve industrie zelf is benoemd als een van de topsectoren voor innovatie. De kans op cross-overs met andere industrieën wordt als kansrijk bestempeld.

Vooraf in de cross-over tussen games en de zorg volgen de ontwikkelingen elkaar in een hoog tempo op, maar ook in het onderwijs en in andere sectoren is het nodige gaande. Hogeschool Windesheim zet in op de ontwikkeling van Serious Games. Dat betekent dat zij, in nauw overleg met het werkveld (gamebedrijven) en het toepassingsveld (organisaties die serious games inzetten), studenten opleiden tot (serious) game developer. In de praktijk betekent dit voor onze ICT-studenten dat zij, vanuit hun eigen ICT-competenties, leren wat het betekent om serious games te ontwikkelen: samenwerken in een multidisciplinaire context aan een concreet project voor een concrete opdrachtgever, als ware de groep een eigen serious game bedrijf, staat daarbij voorop.

In deze lezing werd ingegaan in de keuzes die Windesheim heeft gemaakt in de vormgeving van het curriculum op het gebied van game development, hoe het onderwijs er op dat gebied uitziet, wat de resultaten en uitdagingen ervan zijn.

Wilt u reageren op deze presentatie? Neem dan contact op met:
dr. Alma Schaafstal; hoofddocent; Hogeschool Windesheim
am.schaafstal@windesheim.nl