



## Stichting NIOC en de NIOC kennisbank

Stichting NIOC ([www.nioc.nl](http://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](http://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 (NIOC2023, gehouden op donderdag 30 maart 2023 jl. en georganiseerd door NHL Stenden Hogeschool). Bij elkaar bijna 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 op donderdag 27 maart 2025 in Zwolle en wordt dan georganiseerd door Hogeschool Windesheim. Kijk op [www.nioc2025.nl](http://www.nioc2025.nl) voor meer informatie.

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](http://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](mailto:kennisbank@nioc.nl).

Vermeld bij reacties jouw naam en telefoonnummer voor nader contact.

**WANTED:  
TALENT**

**ICT TALENT 2014 / 2015**  
**GAMIFICATION EDITION**  
**Onderwijsdag 16 april 2015**

# Menu



0.1 Achtergrond

0.2 Werving

0.3 Praktisch



1. Define gamification

2. Experience gamification

3. Learn gamification

4. Apply gamification

# 0.1 Achtergrond

## 0.2 Werving

**WANTED:  
TALENT**

**W I J Z O E K E N :**

**Winnaarsmentaliteit**

**A m b i t i e**

**F l e x i b i l i t e i t**

**Bereidheid om te  
investeren in jezelf**

**W I J B I E D E N :**

**Online learning aan universiteit**

**SHARKWORLD projectmanagement**

**Gold of the desert kings**

**GAMIFICATION Opdracht**

**Certificaat ter afsluiting**

**WANTED:  
TALENT**

**Praktish:**

**= > 7,5**

**I n t a k e**

**P2 -P3- P4**

**+/- 5 uur p/w**

# 0.3 (on)Praktisch

Trello

Google agenda

Whats app

Curatr



# 1. DEFINE GAMIFICATION



## 2. EXPERIENCE GAMIFICATION

## 3. LEARN GAMIFICATION



# Wharton

UNIVERSITY of PENNSYLVANIA

## Gamification

Gamification is the application of game elements and digital game design techniques to non-game problems, such as business and social impact challenges. This course will teach you the mechanisms of gamification, why it has such tremendous potential, and how to use it effectively.



### About the Course

Gamification is the application of digital game design techniques to non-game contexts, such as business, education, and social impact challenges. Video games are the dominant entertainment form of modern times because they powerfully motivate behavior. Game mechanics can be applied outside the immersive environments of games themselves, to create engaging experiences as well as assign rewards and recognition.

Over the past few years, gamification adoption has skyrocketed. Companies use game thinking for employee motivation in human resources, team building, productivity enhancement, training, health and wellness, sustainability, and innovation. Marketers gamify their programs to engage customers. Organizations apply gamification to motivate crowdsourcing participants. Governments, non-profits, and educational

### Sessions

Future Sessions ▾

Add to Watchlist

### Course at a Glance

- ⌚ 4-8 hours/week
- 🌐 English
- 📺 Português, Español & Tiếng Việt subtitles

### Instructors

## 4. APPLY GAMIFICATION

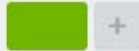



 **The Battle - Agenda 13 april** in list [To Do](#) 

Members



Labels






 [Edit the description...](#)

 **Attachments**



the-voice-of-holland.jpg

Added Apr 9 at 23:04

 [Download](#)  [Remove Cover](#)  [Delete](#)

[Add an attachment...](#)

**Checklist**

[Delete...](#)

0%

- 12:30u Opening - opstart
- 13:00u Start Pitches 10 minuten max. per duo
- 14:20u The verdict
- 14:30u De samensmelting
- 17:00u Einde

[Add an item...](#)

Add

 **Members**

 **Labels**

 **Checklist**

 **Due date**

 **Attachment**

Actions

 **Move**

 **Copy**

 **Subscribe** 

 **Archive**

[Share and more...](#)

**WANTED:  
TALENT**

De (bewuste)  
spelfout....

**Praktish:**

= > 7,5

I n t a k e

P2 -P3- P4

+/- 5 uur p/w