



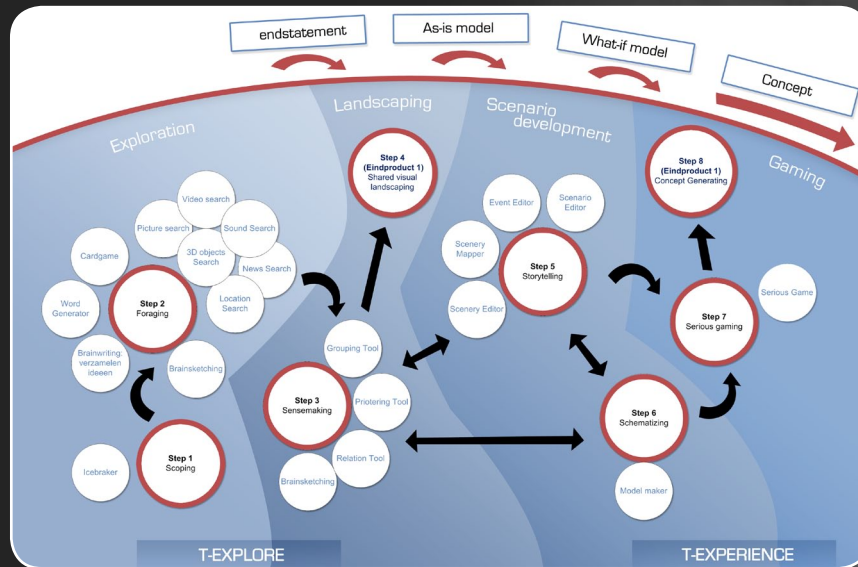


R&D

Hoe ontwerp je een passende serious game? Met welk type visualisatie? Welke spelregels zijn van belang? Hoe organiseer je spelersinteractie in de game en faciliteer je de communicatie en sociale interactie tussen discussiedeelnemers? Binnen T-Xamine doet T-Xchange daarnaar onderzoek.

Met behulp van 'Scoping tools' wordt een probleem geduid. 'Foraging tools', zoals geïntegreerde zoekmachines, helpen de benodigde informatie boven water te halen. Met 'Sensemaking tools' wordt de informatie geordend waarna aan de hand van 'Storytelling tools' het verhaal of de verschillende scenario's vorm krijgen. Om die informatie te modelleren en te simuleren, worden 'Schematizing tools' ingezet. De 'Game Development Kit' zorgt voor de ontsluiting van al het voorgaande in een serious game.

Voor een beter begrip van de menselijk trekjes in het besluitvormingsproces wordt 'argument & heuristic mapping' gebruikt, net als 'social mirror tooling'. Facilitatie interventie methoden- en technieken sluiten het rijtje van instrumenten die van elk serious game serious business maken.



Opdrachtgever

provincie **Overijssel**



Agentschap NL
Ministerie van Economische Zaken

innovatieplatform **twente**

Partner

THALES

UNIVERSITEIT TWENTE.

Looptijd en Domein

Q3 2008 – Q4 2010
Research & Development



T-Xamine

