



Uitnodiging - 23 oktober - Netwerkdag Mediawijsheid Expertisecentrum “Social Gaming”

Geachte relatie,

Hierbij nodigen wij u graag uit voor de netwerkbijeenkomst “Social Gaming”, op **vrijdag 23 oktober** bij Beeld en Geluid in Hilversum. Tijdens deze speciale bijeenkomst worden de laatste ontwikkelingen rond online social games belicht. Daarbij ligt de nadruk op de inhoudelijke relevantie van social games voor intermediairs uit het netwerk die actief zijn in bijvoorbeeld het onderwijs, bibliotheken en de cultuursector. Er zal ook aandacht zijn voor hoe deze games ingezet kunnen worden in de dagelijkse praktijk en wat dat betekent in de organisatie.

Bent u cultuurcoördinator, (CKV-)leerkracht, mediacoach, bibliotheekmedewerker of anderszins geïnteresseerde dan bent u van harte welkom!

Het programma is een initiatief van Beeld en Geluid en Mediawijzer.net in samenwerking met Waag Society / Creative Learning Lab en de Vereniging voor Openbare Bibliotheken. Voor netwerkpartners is de toegang gratis.

Tijd	Atrium	Theater 1	Studio BENG2	Hele gebouw
09:30 uur	Inloop en koffie			
10:00 uur		Welkom – uitleg Track 'N Trace*		
10:10 uur		Keynotespreker		
10:30 uur		Elevator Pitch carousel		
11:30 uur		Korte reacties uit de zaal		
11:45 uur		Track 'N Trace		
12:30 uur	Broodje** en netwerken		Lunchbijeenkomst VOB	
13:30 uur		Pecha Kucha		
14:10 uur		Spreker: Social Games, trends en toekomst		
14:30 uur		Afsluiting		
				Bezoek GameXperience

* = Track 'N Trace wordt gedurende de ochtend tussendoor gespeeld

** = lunch is niet inbegrepen

Als u komt, wilt u dan zo vriendelijk zijn voor 15 oktober een e-mail te sturen naar secretariaat@beeldengeluid.nl (o.v.v. naam en organisatie). De ruimte is beperkt dus wees er tijdig bij.

Buiten de bijeenkomst om heeft u vrije toegang tot de GameXperience. Deze vindt plaats van 11.00 - 17.00 uur. De GameXperience is een evenement waar het productieproces van games centraal staat.

Verdeeld over 3 categorieën vinden er workshops (game art & animation, game music en game design) en presentaties in de zalen plaats. Daarnaast is er een dagprogramma in het Atrium met o.a. een live gamestudio met professionals aan het werk. Kijk voor meer informatie op: www.beeldengeluid.nl/gameexperience.

Met vriendelijke groet,
John Leek

projectleider mediawijsheid
Beeld en Geluid

Toelichting programma Netwerkdag 23 oktober 2009

Pecha Kucha

Een Pecha Kucha sessie is een evenement waarbij deelnemers een presentatie van 20 sheets presenteren, in een totale tijd van 6 minuten en 40 seconden. Elke sheet wordt daarbij precies 20 seconden getoond. Deze eisen dwingen de deelnemers creatief en to the point te zijn. Er zijn geen restricties betreffende de inhoud van de presentatie. Meestal probeert men een product of idee te presenteren.

Tijdens de Netwerkdag zullen 4 Pecha Kucha deelnemers een presentatie geven over ontwikkelingen op het gebied van social gaming en aansprekende voorbeelden van toepassingen in het bedrijfsleven en de jongerencultuur.

Elevatorpitch Carousel

Om het publiek te inspireren met voorbeelden, prototypes en demonstrators van social games zullen korte en snel opeenvolgende presentaties worden verzorgd door studenten van de HvA en de HKU. Studenten krijgen 4 minuten de tijd om hun ideeën of werkende prototypes aan het publiek te presenteren. Na elke presentatie kan het publiek reageren, maximaal twee vragen per presentatie. Er zullen 10 studenten zich presenteren.

Games Atelier Track 'N Trace Thinktank

Op het centrale projectiescherm wordt de interactieve kaart van de omgeving van de netwerkdag geprojecteerd. Op deze kaart is een spel uitgezet. 4 deelnemers uit het publiek worden gevraagd om met behulp van een smartphone het spel buiten te spelen. Het de rest van het publiek blijft in de zaal en ziet op het projectiescherm de 4 deelnemers op de interactieve kaart. Het publiek ziet waar de deelnemers lopen en welke opdrachten ze uitvoeren.

Het publiek wordt in tweeën gesplitst in grofweg twee groepen van 90 mensen. De opdrachten van de 4 deelnemers bestaan uit vragen die ze met behulp van het publiek moeten beantwoorden. Met behulp van de telefoon kunnen ze naar de zaal bellen. De deelnemers zijn plenair te horen en stellen hun vraag. Twee moderators zoeken naar antwoorden in het publiek en koppelen deze terug naar de deelnemers. Het publiek dat het eerst alle vragen heeft beantwoord en 2 deelnemers heeft teruggeloodst, wint het spel. Dit spel duurt 20 – 30 minuten en wordt opgedeeld in drie programma onderdelen.

Keynote sessions

Vanuit het relatienetwerk van Creative Learning Lab zullen twee inspirerende sprekers benaderd worden om te spreken over social gaming. CLL faciliteert in het vinden en programmeren van een inspirerende en aansprekende expert op het gebied van gaming en social media.