

Bespreekverslag Meetme@MKE teamA | dd. 15-10-2021

Aanwezig: Anne Sophie (Later), Denise, Noemi (Later), Sander en Jochem, Jan Staes (later)

Onze avond: 5 november

Gamification

Bespreekverslag

Iedere week bij toerbeurt een Bespreekverslag maken. En delen met elkaar. Goed om afspraken niet uit het oog te verliezen en functioneel voor ieders logboek.

Volgende overleg: Anne-Sophie

Uitwisseling taken en informatie

We richten de avond in vanuit gamification.

1. Communicatie

Jochem toont een communicatie en geeft aan waarom hij welke keuzes heeft gemaakt. Ook geeft hij een voorstel om meet me add in de markt te zetten

2. Spreker

Sander geeft aan dat de eerste keuze voor spreker en de tweede keuze niet beschikbaar is. De derde keuze Rob Martens staat nog open (Blijkt 16-10-21 ook niet beschikbaar). De volgende optie is Bruno Setola en blijkt beschikbaar. Na telefonisch overleg in het weekend na dit bespreekverslag gaan we met hem in zee. Omwille van de tijd is dat verstandig. De kosten bedragen 400,- inclusief. Sander gaat aan Jan factureringsgegevens opvragen. (ZIE BIJLAGE)

3. Over het spel

Denise vertelt over het spel voorafgaand dat ze met Noemi heeft voorbereid. Hier en daar verdient het nog uitwerking. We vullen elkaar aan met ideeën. Denise en Noemi werken het spel met receptieve en actieve inhoud verder uit. Voor het spel stellen we 8 groepen van 6 (48 personen) voor. Maximaal 50 mensen op de avond.

4. Reflectie

Anne Sophie heeft nagedacht over de reflectie na afloop en toont opties. We kiezen uiteindelijk voor een dobbelvariant. Anne-Sophie gaat dit uitwerken.

Opbouw van de avond:

19.30 inloop

19.45 The GAME

20.30 Spreker

21.15 Reflectieopdracht

21.35 Einde.

HOST | Sander |

Feedback van Jan

- Hij is geboeid en aangetrokken door de typografie en door de add ipv @.
- Hij vindt de afwisseling (actief en receptief en reflectief) verstandig.
- Qua ruimtes alleen de gang van het academietheater, C1.02, C1.07 en buiten beschikbaar.
- Jan zoekt uit hoe het zit met lichtstanden.

Registratie

Anne-Sophie maakt foto's

Communicatie:

Jochem neemt contact op voor PR en maakt een flyer

Voor volgende week:

ACTIES/ TO DO

- Factureringsgegevens naar Bruno uitzoeken & versturen → Sander
- Ruimtes regelen → ... ??? Geen eigenaar (eerst weten hoeveel)
- Spel maken → Noemi en Denise
- Inschrijflijst maken → Jochem
- Contact Rike FB → Jochem
- Jan navragen over lichtstanden in het academietheater → Jochem
- Dobbelstenen en reflectievragen → Anne-Sophie

BIJLAGE:

Beste Bruno,

Ik kom er deze week op terug. Ik ga het afstemmen met mijn medestudenten uit de organisatie. Ik verwacht geen verrassingen.

Groet, Sander

Van: Bruno Setola <brunosetola@gmail.com>

Verzonden: maandag 18 oktober 2021 15:47

Aan: Brink,Sander S.C.B. van den <s.vandenbrink@student.fontys.nl>

Onderwerp: Voorstel Fontys Lezing

Beste Sander,

Met dank voor je aanvraag stuur ik je hierbij mijn voorstel. Wat mij betreft houden we de €400 aan als vergoeding, voor de voorbereiding, de lezing en de nabespreking (met de live gemaakte visuele feedback van de studenten) en incl. reiskosten. Als je een offerte hiervoor wilt, kan ik je die ook nog sturen, maar voor mij is een akkoord op deze mail ook voldoende.

Ik heb de avond van 5 November gereserveerd.

Bio:

Bruno Setola is een Gamification consultant, spreker en facilitator. Hij onderzoekt alles dat we van games kunnen leren, met als doel om mensen over de hele wereld te inspireren tot het bedenken van meer uitdagende en betekenisvolle interacties met elkaar.

Workshop tekst:

We beginnen deze lezing met een korte introductie in Gamification en Game Thinking. We gaan vervolgens dieper in op de 10 belangrijkste motivaties van spelers en

