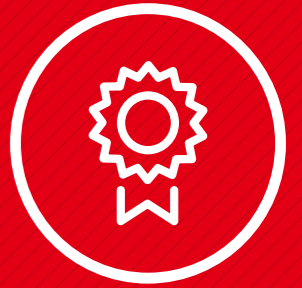




Erasmushogeschool Brussel  
Departement Design & Technologie  
Nijverheidskaai 170  
1070 Brussel

+32 (0)2 559 15 48  
design-en-technologie@ehb.be  
www.erasmushogeschool.be



ÉÉNDAGSE OPLEIDING - BEPERKTE PLAATSEN - 21 APRIL 2016

# Gamification for business

VAN GAMESTRATEGIE NAAR BUSINESSSTRATEGIE



Opleiding

# Gamification for Business



## WAT IS GAMIFICATION?

Gamification is volgens Brian Burke (Gartner) *'Het gebruik van game-mechanics en experience design om mensen digitaal te motiveren en te engageren om hun doelen te bereiken.'* Bedrijven kunnen met de hulp van gamification hun eigen doelen in lijn krijgen met die van medewerkers, klanten of bedrijfsrelevante communities. Indien gamification op een correcte manier wordt gebruikt, kan dit immers leiden tot gedragswijziging, innovatie en de ontwikkeling van vaardigheden bij deze medewerkers en andere belangrijke stakeholders.

## DOELSTELLINGEN

- Je leert wat gamification kan betekenen voor je bedrijf.
- Je krijgt een overzicht van bruikbare technieken om mensen te motiveren.
- Je leert een gamification framework op te zetten.
- Je past de aangereikte kennis interactief en effectief toe op een (eigen) concrete case.
- Je krijgt een overzicht van nieuwe mogelijkheden in het verdienmodel van een bedrijf.

## DOELGROEP

- Iedere professional die zich buigt over de engagementsproblematiek, dit kan in een human resource context zijn maar evenzeer in de context van app development, health, toerisme en andere.
- Bedrijfsleiders op zoek naar alternatieve verdienmodellen voor hun bedrijf.
- Marketeers op zoek naar nieuwe methoden om de klantenrelatie te verstevigen.

## PROGRAMMA:

### 1) De wereld van games en gamification

De wereld van gaming evolueert constant en blijkt er steeds weer in te slagen succesvol te zijn. Gamification is een manier om deze succesvolle technieken te plaatsen in een niet-gaming context en te zorgen voor een engagement van de betrokkenen.

### 2) Waarom games werken

Wat maakt het gamen zo populair? Welke technieken kunnen we uit het gamen destilleren en inzetten in klassieke bedrijfsprocessen?

### 3) Businessmodellen

Een aantal gamebedrijven zijn geëvolueerd van een 'pay to win' model naar een 'free to play' model en zijn er toch in geslaagd een grotere winst op te tekenen. Iets gratis aanleveren en toch aanzienlijke winst maken, daar kunnen we niet blind voor zijn. Misschien wel iets voor jouw bedrijf?

### 4) Denken als een game designer

Gamers willen winnen, game designers willen mensen doen spelen. Een gamificator moet dus kunnen denken als een game designer om succesvol te zijn. Hier wordt hands-on op een concrete case gewerkt.

### 5) De tools van een gamificator

"Niet iedere techniek heeft evenveel waarde en oppervlakkige gamification is één van de belangrijkste valkuilen. Een goed doordachte opzet van de gebruikte technieken is aangewezen.

### 6) Het gamification framework

Tijd om je eigen business of app een hoge fun-factor te geven. In kleine groepjes wordt een case gekozen en de mogelijkheden van gamification besproken. Nieuwe concepten worden bedacht en gepitcht.

## PRAKTISCH

### Datum:

21 april 2016, 9u30-16u00

### Plaats:

Erasmushogeschool Brussel,  
Nijverheidskaai 170, 1070 Brussel

### Inschrijven:

christophe.benoit@ehb.be

### Prijs :

Standaardprijs : € 350  
Partners : € 250

We aanvaarden maximaal 20 inschrijvingen om de kwaliteit van de opleiding te kunnen garanderen. Dus snel inschrijven is de boodschap.