

WORKSHOP ESPORTS, GAMING EN GAMIFICATION

HOUSE OF ESPORTS & KENNISCENTRUM SPORT & BEWEGEN

8 APRIL 2021



Wie zijn wij?

- Nolan Noordzij – House of esports
 - Buurtsportcoach Esports en Gamen & Ouderen

- Dion Bulkens – Kenniscentrum Sport & Bewegen
 - Specialist Esports, Gaming en Gamification (EGG)



Wat gaan we bespreken?

1. Mentimeter **47051044**
2. Wat is esports, gaming en gamification?
3. Combinatiefunctionaris Esports & Ouderen
4. De krachten van esports
5. Doelgroepen
6. GameGym
7. Mentimeter **34711722**
8. Afsluiting & vragen

Vragen mogen tussendoor via de chat!

Mentimeter deel 1

- Ga naar menti.com
- Gebruik code **47051044**

Wat is esports?

- Electronic Sports
- Professioneel competitief gamen (Topsport)
- Is een opzichzelfstaand *doel* voor Kenniscentrum Sport & Bewegen
 - Veilig sportklimaat
 - Goede topsportbegeleiding

1



2

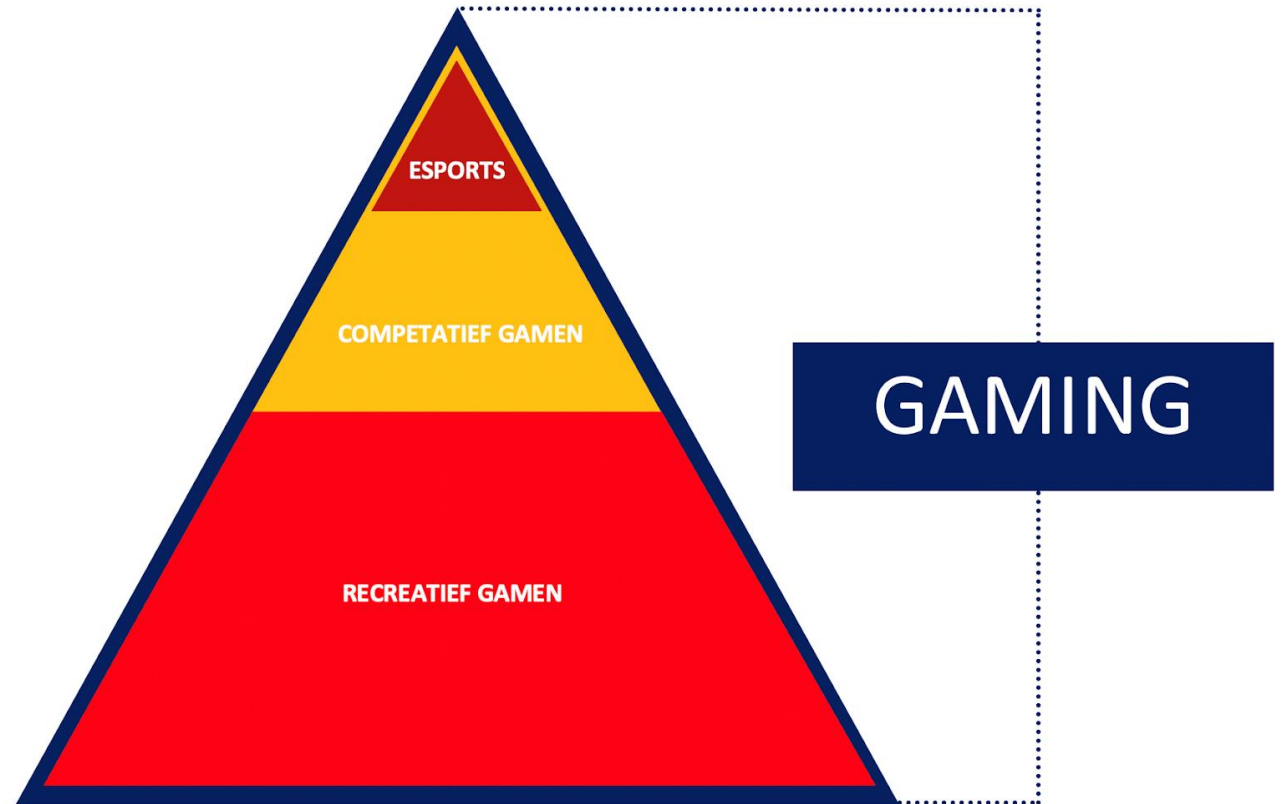


3



Wat is gaming?

- Videogaming
 - Spelen van videogames
 - Breedste zin van het woord
- Gamen gaat veelal over:
 - Recreatief gamen
 - Non-professioneel
- *Middel* om kwaliteit en effectiviteit sport en bewegen te bevorderen
 - Exer(cise) gaming



1



2



3



4



Wat is gamification?

- Het gebruik van [digitale] spelelementen in een non-spel context
- Bijv. Punten, badges en klassementen
- Het verbeteren van een activiteit/dienst: Meer 'fun' maken (intrinsiek)
- Gewenst gedrag stimuleren
- *Middel* om kwaliteit en effectiviteit sport en bewegen te bevorderen

2



1



3



× Je hebt 10.000 stappen gelopen en hebt de Sneaker-badge verdiend!

De functies van deze begrippen als CF Esports & ouders

- Old school sporters \leftrightarrow Combinatie functionaris esports \leftrightarrow Die hard esporters
- Waar komen we vandaan?
- Combinatie functionaris esports wat is dat eigenlijk?
 - verbinden
 - de kracht van esports inzetten
 - informeren & inspireren

De krachten van esports

- Digitale schijf van 5
 - maatschappelijke impact
 - balans
- Potentie en ontwikkelkansen
 - jongeren bereiken in hun eigen taal
 - Integreren in traditioneel aanbod
 - Nieuwe sport Pyramide bouwen



Doelgroepen

- Kinderen(6 t/m12) & jongeren(13+)
 - Gametime
 - Gamegym
 - Gamification
- Verenigingen
 - esoccer championships
- Ouderen
 - GameGymWall
 - VR brillen



GameGym

- Video

Mentimeter deel 2

- Ga naar menti.com
- Gebruik code **34711722**

Vragen?

Meer informatie:

Dion.bulkens@kenniscentrumsportenbewegen.nl

Nolan@houseofesports.nl

