

Serious gaming en interactief bewegen in de gemeente Heusden

Projectverslag maart 2022



Gamen is fun, leerzaam en is niet meer weg te denken uit de huidige maatschappij. Esports, (serious) gaming en gamification kunnen ingezet worden als middel om 'hogere' doelen te bereiken. Bijvoorbeeld om mensen fitter en gezonder te krijgen. Dan kan er bijvoorbeeld gebruik gemaakt worden van interactieve beweeggames. Maar gamen kan ook mensen verbinden of helpen om sociale en digitale vaardigheden verder te ontwikkelen.

amare
BEHANDELING, BEGELEIDING & DIAGNOSTIEK
Zorg op maat!

de Bibliotheek
Heusden

STICHTING
DE SCHROEF

prisma

BIJEEN
VOOR ZORG, TEGEN
EN INPACT

**embedded
fitness**

**GeeGee
GAMING**

DENISE VERVUREN
- ILLUSTRATOR & VISUAL STORYTELLER -

Serious gaming en interactief bewegen in de gemeente Heusden

1. Achtergrond project

Stichting de Schroef ziet kansen om serious gaming en interactief bewegen structureel in te zetten bij haar verschillende doelgroepen in de gemeente Heusden. Om de kansen en bijbehorende kosten in kaart te brengen voor een structurele samenwerking en inbedding van serious gaming, heeft Stichting de Schroef de handen ineengeslagen met Amare Zorgcoaching, Prisma, de Bibliotheek Heusden, Bijeen (ContourdeTwern en Farent), GeeGee Gaming, Denise Vervuren en het Sportinnovator Centrum voor Interactief Bewegen. Samen zijn zij in 2021 een project gestart om de haalbaarheid van serious gaming in de gemeente Heusden te onderzoeken. Dit project maakt deel uit van een groter traject om gamen in te zetten in de gemeente Heusden en wordt onder andere gefinancierd door het Heusdens Beweeg- en Sportakkoord en het Nationaal Sportinnovator programma. Er is onderzocht op welke manier en bij welke doelgroepen, serious gaming kan worden ingezet om sporten/bewegen te stimuleren en (beweeg) vaardigheden verder te ontwikkelen. Ook is er gekeken op welke manier het inzetten van serious gaming de beste resultaten oplevert. In onderstaand verslag staan de resultaten van dit project beschreven.

2. Doelstelling en vraagstellingen

Door middel van dit project willen de eerder genoemde partners de inhoudelijke en financiële haalbaarheid onderzoeken van het inzetten van serious gaming binnen de gemeente Heusden bij activiteiten voor verschillende doelgroepen.

Vraagstellingen

1. Wat zijn de mogelijke stakeholders en doelgroepen die een rol spelen bij het inzetten van serious gaming in de gemeente Heusden? En welke rol spelen zij in de uitvoering? (Stakeholderanalyse)
2. Is er een meerwaarde voor het toepassen van serious gaming bij deze stakeholders en doelgroepen en waar zit die meerwaarde precies? Aan welke type games is behoefte? (Behoefteteonderzoek)
3. Wat zijn de mogelijkheden (samenwerking, financieel en praktisch) in de praktijk om serious gaming structureel in te zetten? (Inhoudelijk en financieel haalbaarheidsonderzoek)

3. Looptijd en fasering

Het project is gestart in maart 2021 en het streven was om eind september de haalbaarheid van serious gaming en interactief bewegen in de gemeente inzichtelijk te hebben. Het project bestaat uit 4 fases. Tijdens de eerste fase, 'De voorbereiding' (maart - mei 2021) hebben we het projectteam verder vorm gegeven, een eerste overzicht van gaming tools gemaakt en de eerste stakeholderanalyse uitgevoerd. In de analyse fase (gepland mei-juli 2021) is een behoefteteonderzoek uitgevoerd. Tevens was de kennismaking met gaming via zogenaamde gaming experiences en werd de stakeholderanalyse verder uitgevoerd. Door de stijgende coronacijfers en de zomervakantie zijn de kennismakingssessies verzet naar september en oktober 2021. Na deze fase was er een Go-No Go moment. Alle partners hebben toen aangegeven verder te willen in het project. Tijdens de laatste fases is gekeken hoe de toekomst van het gamen in de gemeente Heusden er uit zou kunnen zien. Er werden verschillende scenario's geëvalueerd en er is een case for support opgezet voor een vervolgproject in 2022.

4. Resultaten

De resultaten van dit project worden samengevat in dit verslag en in een aftermovie/animatie. Deze film zal tevens ingezet worden om meer partijen te enthousiasmeren om gaming in de gemeente Heusden in te zetten. In onderstaande tabel staan de projectresultaten met daarbij of deze intern of extern gedeeld kunnen worden.

Overzicht Projectresultaten			
Resultaat	Type	Gebruik	Locatie
Verslagen overleg	Verslag	Intern projectgroep	Projectdrive
Eerste overzicht gaming tools	Presentatie/PDF	Intern projectgroep	Projectdrive
Stakeholder analyse	Verslag	Intern projectgroep/partners	Gedeeltelijk op Projectdrive
Communicatieplan	Verslag	Intern projectgroep	Projectdrive
Verslag behoefteonderzoek partners	Verslag	Intern partners	Bij partners zelf
Samenvatting project	Verslag	Openbaar	Site ZONMW
Projectverslag	Verslag	Openbaar	Website Stichting de Schroef en Beweeg- Sportakkoord Heusden
Animatie Projectoverzicht	Film	Openbaar	Websites en social media Stichting de Schroef en partners

4.1 Vraagstelling 1: stakeholders

Wat zijn de mogelijke stakeholders en doelgroepen die een rol spelen bij het inzetten van serious gaming in de gemeente Heusden? En welke rol spelen zij in de uitvoering?

Om bovenstaande vraagstelling te beantwoorden is er in de twee eerste fases van het project een stakeholderanalyse uitgevoerd. Dit is gedaan door Iris Buijs, student BUAS in samenwerking met Stichting de Schroef. Resultaat van deze analyse was onder andere een analyse rapport (intern gebruik) met daarin een overzicht stakeholders met rol en meerwaarde bij het inzetten van serious gaming in de gemeente Heusden. De stakeholderanalyse bestond onder meer uit het opstellen van een Business model Canvas, en een macht en belangen matrix. Het analyserapport gaat over de stakeholders die betrokken zouden kunnen raken bij het project serious gaming. Allereerst is er een long list opgemaakt met alle potentiële partners die nu of in de toekomst een bijdrage zouden kunnen leveren. Deze lijst is niet definitief, hier kunnen elke keer nieuwe partners bij komen. Van deze lijst is een visualisatie gemaakt, om nog duidelijker te zien wie de eventuele potentiële partners kunnen zijn: <https://www.mindmeister.com/1825177731?t=las2mzqEwF>
Nadat deze lijst al enige vorm had gekregen, werd er gekeken door middel van convergeren welke partners er voor dit stadia betrokken moeten worden. Net als de long list is deze lijst ook nooit definitief, hier kunnen ook steeds meer partners bij betrokken raken.

Eindgebruikers: Prisma, Amare Zorgcoaching, Jongerenwerk van Bijeen, Stichting de Schroef en Bibliotheek Heusden

Aanbieders: Embedded Fitness, GeeGee Gaming en Denise Vervuren animatie

4.2 Vraagstelling 2: behoefteonderzoek

Is er een meerwaarde voor het toepassen van serious gaming bij deze stakeholders en doelgroepen en waar zit die meerwaarde precies? Aan welke type games is behoefte?

Om bovenstaande vraagstelling te beantwoorden is er een behoefteonderzoek uitgevoerd. Het behoefteonderzoek bestond uit:

1. Een eerste startbijeenkomst waarin met de partners werd gesproken over hun eerste gedachten over de meerwaarde van gaming voor hun organisaties en doelgroepen;
2. Individuele gesprekken met partners;
3. Paneldiscussie met alle partners;
4. Gaming experiences waar partners en hun doelgroepen kennis konden maken met gaming.

Startbijeenkomst

Op 27 mei 2021 vond de online startbijeenkomst plaats. Na het bespreken van een aantal tools werd er met behulp van de 'Mentimeter' een aantal vragen beantwoord. De eerste vraag ging over de kansen voor serious gaming de samenvatting staat in onderstaande figuur.



Er kwam duidelijk naar voren dat er voor talentontwikkeling een belangrijke kans gezien wordt. 21e eeuwse vaardigheden is iets waar de Bibliotheek erg mee bezig is. Het ontwikkelen van deze vaardigheden heeft een relatie met talentontwikkeling.

Verder is besproken welke voorkeur er zijn voor tools en toepassingen. Voor Amare Zorgcoaching sprak een workshop social gamen aan omdat je vaardigheden kan oefenen en aanleren, middels het gamen. Deze vaardigheden zijn belangrijk voor de persoonlijke ontwikkeling van hun cliënten. Gamen is onder de jongeren wel heel erg populair en interessant en Amare Zorgcoaching wil altijd wel proberen om met de begeleiding aan te sluiten bij waar de jongeren mee bezig zijn. Dus dan zou dit een mooi middel zijn. Het toepassingsgebied van interactieve beweeggames als de Smart wall en Smart Dance is erg groot. Ze zijn uitermate geschikt voor educatie (bewegend leren), leisure (spellen) en vitaliteit op de werkvloer (bedrijfscompetitie). Daarmee zijn het interessante tools alle leeftijden.

Ook zijn de uitdagingen besproken voor het structureel inzetten van serious gaming in Heusden. Deze uitdagingen waren (1) bereiken van de doelgroepen (2) kosten en (3) het begeleiden van de gaming activiteit of de games .

(1) Mogelijke oplossingen voor de uitdaging het bereiken van diverse doelgroepen:

- Crossgenerationaltion gaming, om dan twee generaties met elkaar te verbinden.
- Inzetten van verschillende middelen tegelijk, dus ook wel op elkaar lijkende middelen. Bijvoorbeeld voor de wat jongere doelgroep het specifieke social gaming gedeelte kan inzetten, en dan heb je het educatieve gedeelte in de zin van VR voor de ouderen. Dan kunnen de tussenliggende groepen weer verbinden met bijvoorbeeld Smartclips met een reactiesnelheid parcour, dan heb je weer een bewegingselement.
- Een locatie tijdelijk of vast, waar je ook verschillende mogelijkheden hebt met verschillende doelgroepen op verschillende tijden. Voor als je alle groepen tegelijkertijd zou willen bereiken.

(2) Uitdaging kosten: mogelijke oplossing kan een roulatiesysteem zijn, waarbij verschillende partijen een tool aanschaffen en deze in een systeem rond gaat.

(3) Uitdaging begeleiden: GeeGee Gaming of Embedded fitness zouden het gamen kunnen begeleiden. Wellicht voor de toekomst dat daar vanuit de organisaties zelf die begeleiding geregeld kan worden. Dan zou met behulp van een train de trainer opleiding de begeleiders van de organisatie zelf opgeleid kunnen worden.

Gesprekken behoefteonderzoek met partners (juni 2021)

De volgende vragen zijn voorgelegd:

Wat willen jullie bereiken met gaming als tool?

Welke doelgroep willen jullie bereiken?

Welke tools (besproken of nog niet besproken) zouden daar volgens jou bij passen?

Willen jullie door in het project met kennismaken met gamen?

Welke scenario's zien jullie voor de toekomst?

De scenario's varieerden in locatie (vast/mobiel), beheer (1 partij, meerdere), begeleiding (eigen organisatie of inhuur) en tijd (eenmalige events, competities. De volgende scenario's zijn besproken:

Scenario 1: Gebaseerd op een uitleensysteem/ verhuursysteem

Scenario 2: Een mobiel systeem

Scenario 3: Een doorlopend/ langdurig competitie

Scenario 4: De jongeren laten helpen met leren gamen / Cross generation

Scenario 5: Een gaming schema, Hiermee wordt bedoeld dat er een gaming schema komt op verschillende plaatsen. Denk daarbij aan gymzalen.

Scenario 6: Een lidmaatschap

Scenario 7: Een roulatiesysteem

In de tabel in bijlage 1 staan de antwoorden van de partners samengevat.

Conclusies van de gesprekken:

1. Go-No Go: Alle partners willen door met project;
2. Er zijn een viertal thema's die bij meerdere partners als meerwaarde gezien worden:

Gaming experiences

In september en oktober hebben er zogenaamde gaming experiences plaatsgevonden. Events en activiteiten waar de projectpartners en hun doelgroepen konden kennismaken met verschillende gaming tools.

Experience 1: HeusdenPopUp

Datum: vrijdag 17 september 2021 - De Voorste Venne, Drunen

Deelnemers: ruim 100 jongeren 13 t/m 17 jaar

Thema: ontmoeten en bewegingsstimulering

Tools: VR, Smart Wall, PS5 en Blaze pods

Begeleiding: Stichting de Schroef en GeeGee Gaming

Evaluatie deelnemers en partners: (gesprekken met deelnemers):

- Vooral de VR was erg populair
- Was een erg leuke aanvulling op wat er te doen
- Ongedwongen meedoen aan PS5, VR, Blazepods en smart Wall.



Experience 2: Bibliotheek

Datum: zaterdag 18 september 2021 - Bibliotheek Vlijmen

Deelnemers: 19 deelnemers met aanmelden (2 t/m 40 jaar)

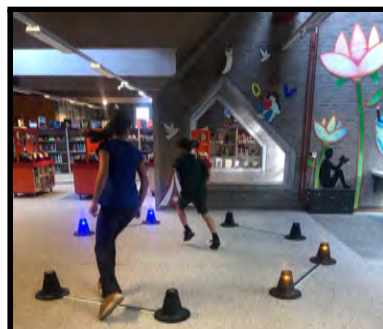
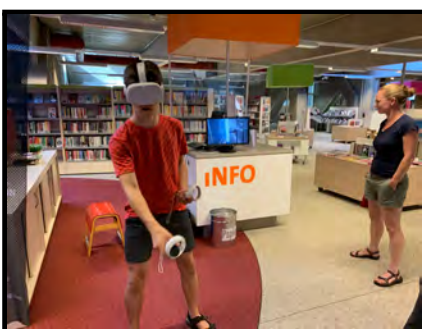
Thema: kennismaken met gaming

Tools: VR, Smart clips, Smart Bike, Smart goals, PS5 en belevenistafel

Begeleiding: Stichting de Schroef, Bibliotheek Heusden en GeeGee Gaming

Evaluatie deelnemers en partners: (gesprekken en vragenlijsten)

- Vooral de VR was erg populair maar ook belevenistafel en PS5 spellen
- Smart clips en smart goals ook goed ontvangen, wellicht qua ruimte onhandiger om aan te bieden in bibliotheek



Experience 3: Prisma Woongroep

Datum: donderdag 23 september 2021 – Prisma Woongroep Drunen

Deelnemers: 7 bewoners met verstandelijke beperking (29-64 jaar) en begeleiding

Thema: Ontwikkelen social skills, bewegingsstimulering, kennismaken

Tools: VR, Smart Wall, Smart clips, Smart Bike, Smart goals, PS5 en belevistafel

Begeleiding: Stichting de Schroef en GeeGee Gaming

Evaluatie deelnemers:

- Niet verwacht maar VR was erg populair, Smart Wall en Smart Bike iets minder leuk
- Tip: VR en Smart Wall kan niet met 1 hand

Evaluatie begeleiding en partners:

- Speciaal door intensieve één op één begeleiding
- Niet verwacht maar VR was erg populair



Experience 4: Buurtsport Stichting de Schroef

Datum: woensdag 22 en vrijdag 24 september– Oudheusden en Drunen

Deelnemers: jongeren 8 t/m 16 jaar

Thema: ontmoeten en bewegingsstimulering

Tools: smart clips, Smart goals en Smart Wall

Begeleiding: Stichting de Schroef

Evaluatie deelnemers:

- Smart Wall vooral voor groep 7 en 8; bewegen leren
- Veel plezier door uitdaging en nieuwigheid

Evaluatie gebruikers:

- De smartclips zijn direct toepasbaar en werken goed.
- Met de smartgoals moet je meer ervaring hebben om er leuk en zinvol mee te spelen.
- Smart Wall is omslachtig qua gebruik en transport



Experience 5: Amare Zorgcoaching

Datum: woensdag 27 oktober - Sporthal Dillenburcht Drunen

Deelnemers: 20 jongeren van 8 t/m 16 jaar, Amare cliënten en niet cliënten

Thema: ontmoeten, social skills en bewegingsstimulering

Tools: blaze pods, (fysiek) FIFA game skills, VR en PS5

Begeleiding: GeeGee Gaming, Amare Zorgcoaching

Evaluatie deelnemers:

- Leukste games waren bij de helft de fysieke games en rest VR en PS5
- Tip: Betere WIFI

Evaluatie begeleiding Amare Zorgcoaching:

- Eigenlijk vielen alle spellen in de smaak
- Tip: Duidelijkheid voor de doelgroep qua spelregels maar ook begeleiding



4.3 Vraagstelling 3; Inhoudelijke en financiële haalbaarheid (evaluatie)

Wat zijn de mogelijkheden (samenwerking, financieel en praktisch) in de praktijk om serious gaming structureel in te zetten? (Inhoudelijk en financieel haalbaarheidsonderzoek)

Tijdens de individuele gesprekken met de partners en de panelgesprekken is de inhoudelijke en financiële haalbaarheid onderzocht. Hierbij is gekeken naar best practices, voorbeelden, van de bestaande projecten en initiatieven. Voorbeelden hiervan zijn de Gaming Club in Rotterdam en het E-fit project in Helmond. Om de haalbaarheid in te schatten zijn er een aantal mogelijke scenario's opgesteld en besproken met de partners in een panelgesprek en ook individueel. In de evaluatiebijeenkomst van 24 november 2021 zijn de ervaringen van de gaming experiences besproken.

De algemene conclusie is:

- Alle experiences werden goed ontvangen door deelnemers en begeleiding;
- Vooral de VR was erg populair;
- De deelnemers en partners willen graag dat vaker dit soort gaming events organiseert gaan worden.

De eerste ideeën voor vervolg zijn in de evaluatiebijeenkomst besproken. GeeGee gaming heeft aangegeven dat zij het als een hele mooie samenwerking zien waarbij ze Stichting de Schroef als de dragende partij binnen de regio zien. Ook voor de case for support. GeeGee Gaming draagt

graag bij middels expertise en tools. Embedded fitness geeft aan dat zij graag ondersteunen bij gebruik van de interactieve games echter dat het verstandig is, ook gezien de kosten, dat de organisaties zelf uiteindelijk de games en evenementen kunnen begeleiden. Belangrijk voor vervolg is te weten voor de eigen organisaties (de zgn. eindgebruikers) welke expertise en kennis zij op dit moment hebben op het gebied van het inzetten van gaming en welke expertise bij de implementatie nodig hebben (inhuur of een train de trainersopleiding). Verder is het ook goed om na te denken over de locaties waar het gamen aangeboden gaat worden. Er zijn onderwerpen die verder onderzocht dienen te worden.

Financieel is een vervolg alleen haalbaar als er financieel ondersteund wordt bij aanschaf van de tools en inhuur. We zullen voor het vervolgproject fondsen en subsidieverstrekkers (vb. gemeente Heusden) gaan benaderen. De partners hebben aangegeven wat gamen voor een ieder betekent. Aspecten als alleen of samen, spelenderwijs bewegen, jezelf verliezen in een game, motiverend, samenwerken, plezier, uitdaging, balans ontspanning/inspanning, rust, ontspanning, belevingswereld, sociaal contact bevorderen, leren en spelen, technologie gebruiken, competitie element, kwamen voorbij.

5. Conclusie en vervolgstappen

Ongeveer 200 (vooral jonge) deelnemers en projectpartners hebben in deze eerste fase van het proces kennis kunnen maken met (beweeg)games en tools tijdens de gaming experiences. De ervaringen waren erg positief en de deelnemers en projectpartners willen graag dat vaker dit soort gaming events organiseert gaan worden.

Conclusies en vervolgstappen:

1. Amare Zorgcoaching, Stichting de Schroef, Prisma, de Bibliotheek Heusden en jongerenwerk van Bijeen willen samen verder om gamen en interactief bewegen verder te implementeren in de gemeente Heusden.
2. GeeGee Gaming wil bijdragen middels expertise en tools. Embedded fitness wil graag ondersteunen bij gebruik van de interactieve games. Belangrijk hierbij is dat de organisaties zelf uiteindelijk de games en evenementen ook kunnen (mede) begeleiden;
3. Door de inzet van gaming-activiteiten en gaming-tools willen de partners inwoners van de gemeente Heusden stimuleren op het gebied van bewegen, bewegend leren, ontmoeten en ontwikkeling van sociale en 21-eeuwse vaardigheden;
4. De partijen willen gaming tools inzetten bij hun huidige aanbod maar willen ook een nieuw gaming aanbod (events en competities) ontwikkelen en implementeren;
5. In het huidige haalbaarheidsproject zijn vooral de ervaringen van jongeren onderzocht. In het vervolgproject ligt nog steeds de focus op jongeren (met en zonder beperking). In dit project ligt de focus op aanbod. Bij de ontwikkeling van het nieuwe aanbod zal gekeken worden naar locatie, tools, thema's, begeleiding, en vorm/tijd. Hierbij zullen de jongeren zelf vanaf de start betrokken worden. Zo zal zowel draagvlak als afstemming van het aanbod op de eisen en wensen van de jongeren gecreëerd worden;
6. Omdat gaming voor alle doelgroepen interessant kan zijn, wordt er ook en wordt er verder onderzocht wat de inzet van gamen bij andere doelgroepen (ouderen, mensen op de werkvloer) voor meerwaarde heeft;

7. Er zal een train de trainer programma opgezet worden om de partners op te leiden om het gamen te begeleiden. Ook zal er voor het nieuwe aanbod begeleiding ingehuurd worden. Er zullen ook jonge vrijwilligers ingezet en opgeleid gaan worden;
8. De samenwerking zal verder uitgebreid gaan worden met partijen uit het bedrijfsleven, onderwijs, kennisinstellingen en zorg;
9. Voor de investeringen in het vervolgproject zal er financiering aangevraagd gaan worden bij fondsen en subsidieverstrekkingen als de gemeente Heusden. Hiervoor zal er een case for support geschreven worden. Stichting de Schroef zal dit proces gaan coördineren.

Bijlage 1: Samenvatting partnergесprekken

Huidige status				
Partner	Thema's meerwaarde	Doelgroep	Tools	Eventuele scenario's
Bibliotheek Heusden	Vertrouwd maken met 21ste eeuwse/ digitale basisvaardigheden, leesplezier terugbrengen jeugd en bewegend leren	Alle doelgroepen	Luisterfiets, Playstation, Smart Wall en VR	De bibliotheek wil bij alle aders van de gemeente Heusden betrokken te zijn. Dus een busje zou erg interessant kunnen zijn als de bibliotheek daar betrokken bij is als een van de partners. Centraal bij de Bieb zou ook erg mooi zijn waar de tools door meerdere doelgroepen gebruik kan worden gemaakt, want het is openbare plek. Tools aanschaffen zou ook kunnen wel met bescheiden eigen budget, en wij staan open voor verhuur. En daar zou dan een workshop bij horen. Het netwerk is nog niet zo groot alleen regionaal, dus zij zouden het ook moeten inkopen, en dat is best wel kostbaar. Dus zou fijn zijn als we in de nabije omgeving wat mensen hebben verzameld die daar ons in kunnen ondersteunen.
Bijeen	Ontwikkelen social skills , Ontmoeten	Jongeren 12-20 jaar	Playstation (workshops), Smart dance en smart clips	Bijeen ziet een (SRV) bus zeker zitten. Een bus waar jongeren elkaar ook kunnen ontmoeten. Een vaste locatie ook maar dat heeft meer beheer ten gevolge.
Stichting de Schroef	Ontwikkelen social skills, bewegingsstimulering en ontmoeten	Jongeren, mensen met beperking	Playstation workshops, smart clips, smart dance, smart wall, VR	Stg de Schroef vind een mobiel scenario interessant maar ook een roulerend uitleensysteem dat op verschillende locatie ingezet kan worden
Prisma	Bewegingsstimulering, bewegend leren, ontwikkelen social skills en ontmoeten	Mensen met een verstandelijke beperking (jong en oud) en begeleiding	Luisterfiets, tovertafel, VR Bril, Workshop communicatie/samenwerken/gamen,	Roulatiesysteem; Een interessante vraag kan dan zijn: Wat gebeurt er als de cliënten met de games aan de slag gaan. Hierbij kunnen er meerdere tools bekeken worden en aan de begeleiding daar vragen hoe zoiets verloopt. Tijdens een bezoek aan bestaande initiatieven zoals in Helmond kan er gekeken worden hoe de begeleiding de games ervaart. De beweegruiimte in zetten voor derde partijen is geen probleem en dat zou moeten kunnen. Alleen moet er wel voorzichtig worden omgegaan met onze kwetsbare cliënten, zij moeten beschermd worden. We kunnen de ruimte bijvoorbeeld openstellen voor andere op afspraak. Maar de meerwaarde voor onze cliënten is hierbij ook dat zij contact met andere via een andere weg dan normaal.
Amare Zorgcoaching	Persoonlijke ontspanning, ouders stigma gamen wegnemen, stimuleren van sociale contacten, ontwikkelen social skills	jongeren van 18 – 25 jaar en van 12-18 jaar. en ouders	Playstation workshops social skills, Smart Wall, Smart vloer, Smart Dance etc. Cross generation gaming, maar dan niet met ouderen, maar met ouders.	Mobiel systeem. Hiermee ga je met je materialen langs plaatsen, dit kan gedaan worden met behulp van een busje of iets anders. Het busje kun je met een aantal partners beheren. Ergens centraal punt een gaming ruimte waar verschillende doelgroep van verschillende partners naar toe kunnen gaan. Je kan ook kijken naar een programma train de trainer. En voor het variabele tijd, wil je het over een lange tijd laten plaatsvinden. Bijvoorbeeld een competitie. Of doe je het per activiteit/evenement.