

Ontwikkeling van een serious game voor ketensamenwerking

Organisatie:	Universiteit Twente – Bouw/Infra
Standplaats:	-
Start opdracht:	Per direct
Contactpersoon organisatie:	
Contactpersoon Universiteit Twente:	Marc van den Berg

Organisatie

De opdracht vindt (grotendeels) plaats op de Universiteit Twente. In overleg kan de student ook bij een bedrijf een werkplek zoeken.

Context

Het afstemmen van ontwerp- en bouwwerkzaamheden gedurende een project wordt steeds belangrijker vanwege toenemende specialisatie, hogere klanteisen en technologische innovaties. Het is echter niet eenvoudig om relevante ervaring op te doen in het coördineren van dit soort werkzaamheden: de benodigde kennis is moeilijk te leren vanuit de theorie en experimenteren in de praktijk is onmogelijk vanwege kosten, veiligheid en tijd. Serious games, spellen met een doel om iemand iets te leren, hebben echter de potentie om daarbij te helpen.

Opdrachtschrijving

Deze opdracht omvat het ontwikkelen van een digitale (high-tech) serious game op basis van een bestaande (low-tech) serious game. De bestaande serious game genaamd *Tower of Infinity* gebruikt LEGO-stenen om een eenvoudig binnenstedelijk project te simuleren. De opdracht omvat het vertalen van deze game naar een digitale serious game. Optioneel is er daarnaast ruimte om de game met extra levels, uitdagingen en dergelijke uit te breiden. De serious game zal verder uitgebreid getest worden in workshops met mensen uit de bouwpraktijk.

Overige bijzonderheden

- Programmeerkennis (Java) is een pré, maar geen vereiste.
- Het voorgestelde platform om de game te ontwikkelen is de game engine jMonkey.
- Voor een uitgebreidere introductie op de bestaande serious game wordt verwezen naar: <https://www.mcvandenberg.com/blog/introducing-the-tower-of-infinity-a-construction-supply-chain-management-game/>



Impressie bestaande (low-tech) serious game