PLAY TO WORK

Serious gaming = Serious recruitment = Serious assessments

Jaap Schoeman, 17 april 2018

Agenda

1. Welkom en introductie
2. Uitdagingen voor de triple helix….
3. Ontwikkeling van de arbeids(bemiddelings)markt
4. PlaytoWork, PlaytoSchool en PlaytoCollege
5. Paar dingen nog over serious gaming
6. Play time!
7. Vragen en afsluiting

PLAY TO WORK

Introductie Jaap Schoeman

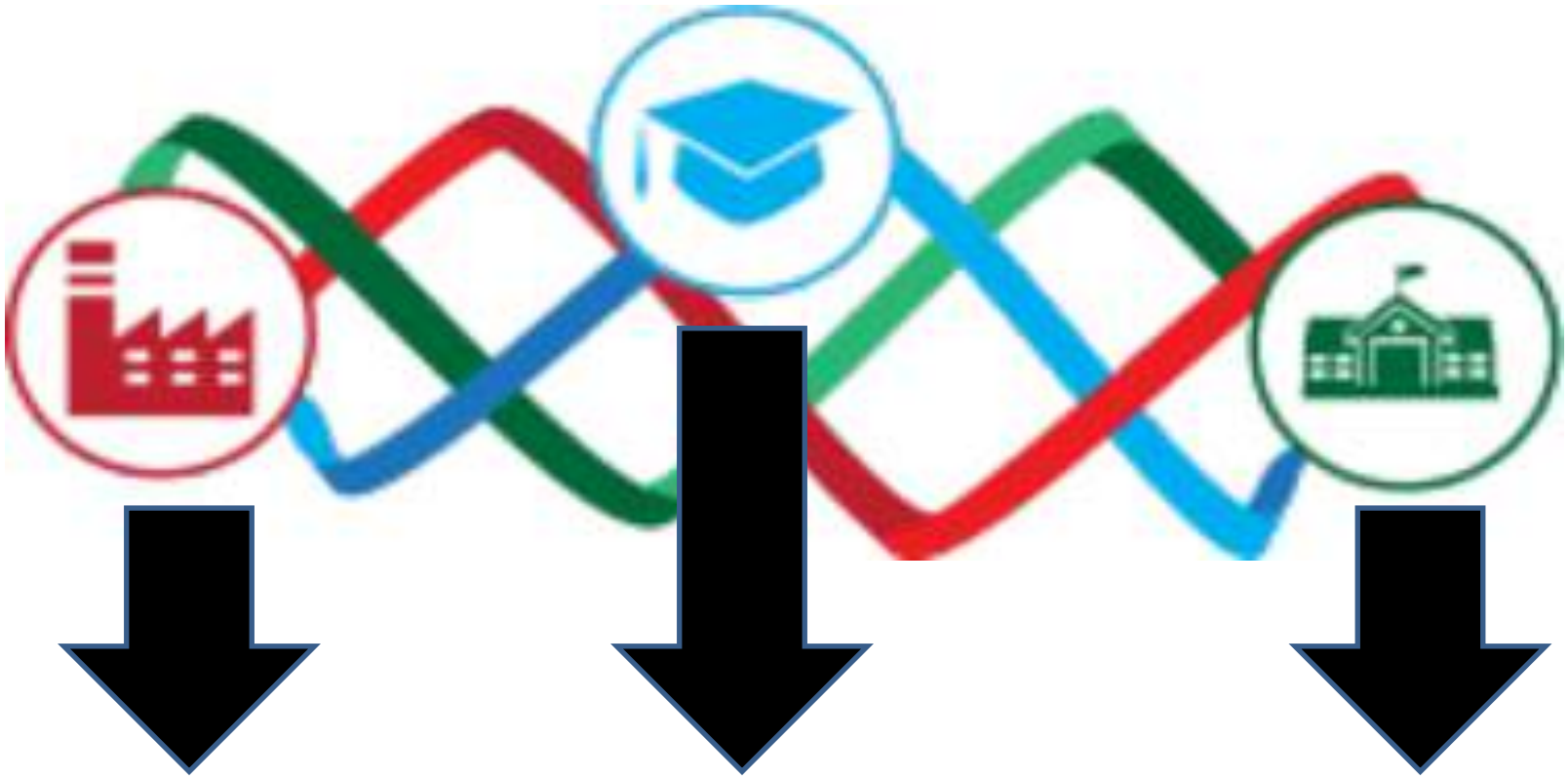
Bedrijfskunde/Italiaans, onderwijsfamilie, 3 (Ties, Quint en Fiene) & 1 (Ada), o.a. KLM/Dell/ThiemeMeulenhoff/ondernemer, tennis/reizen, bewustzijnsvorming, Mensa, nieuwe dingen, mooier en beter, 7 Wonders

social enterprise nl

Agenda

1. Welkom en introductie
2. Uitdagingen voor de triple helix….
3. Ontwikkeling van de arbeids(bemiddelings)markt
4. PlaytoWork, PlaytoSchool en PlaytoCollege
5. Paar dingen nog over serious gaming
6. Play time!
7. Vragen en afsluiting

Onderwijs, ondernemers en overheid

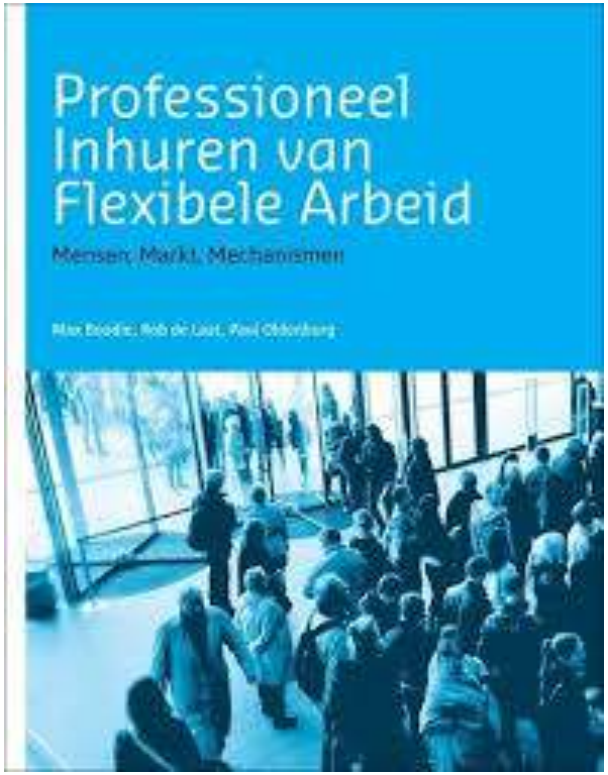


Agenda

1. Welkom en introductie
2. Uitdagingen voor de triple helix….
3. Ontwikkeling van de arbeids(bemiddelings)markt
4. PlaytoWork, PlaytoSchool en PlaytoCollege
5. Paar dingen nog over serious gaming
6. Play time!
7. Vragen en afsluiting

In een paar maanden tijd veranderd

Plus een aantal langdurige trends



PLAY TO WORK

‘Assessments worden belangrijker dan cv’s’

intermediair
op elk in je carrière

“HR ontwikkelt vooral richting gedrag en psychologie”

Thomas Mulder, HR-directeur Vodafone Nederland: “Liever mentaliteitsprofielen dan functieprofielen”

Agenda

1. Welkom en introductie
2. Uitdagingen voor de triple helix….
3. Ontwikkeling van de arbeids(bemiddelings)markt
4. PlaytoWork, PlaytoSchool en PlaytoCollege
5. Paar dingen nog over serious gaming
6. Play time!
7. Vragen en afsluiting

PLAY TO WORK

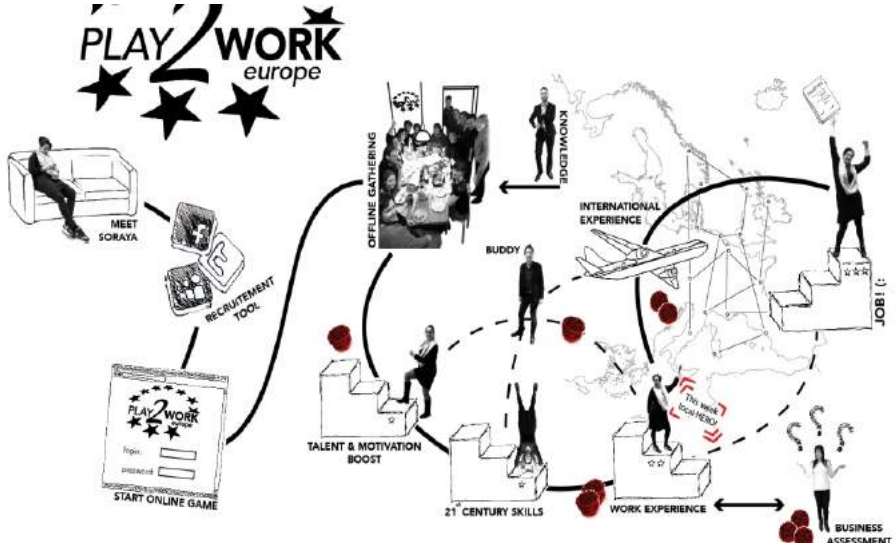
Een gegamificeerd arbeidsbemiddelingsplatform voor mbo’ers

social enterprise nl

PLAY TO WORK

Ooit begonnen (2014), sinds 2016 specifiek voor mbo’ers

Als instrument ter voorkoming van jeugdwerkloosheid van mbo’ers



Met expliciete steun van burgemeester Van der Laan en wethouder/minister Kajsa Ollongren

Ministerie van Sociale Zaken Werkgelegenheid

Deels gesubsidieerd door SZW en de drie private aandeelhouders

EAGLE SCIENCE software innovation application

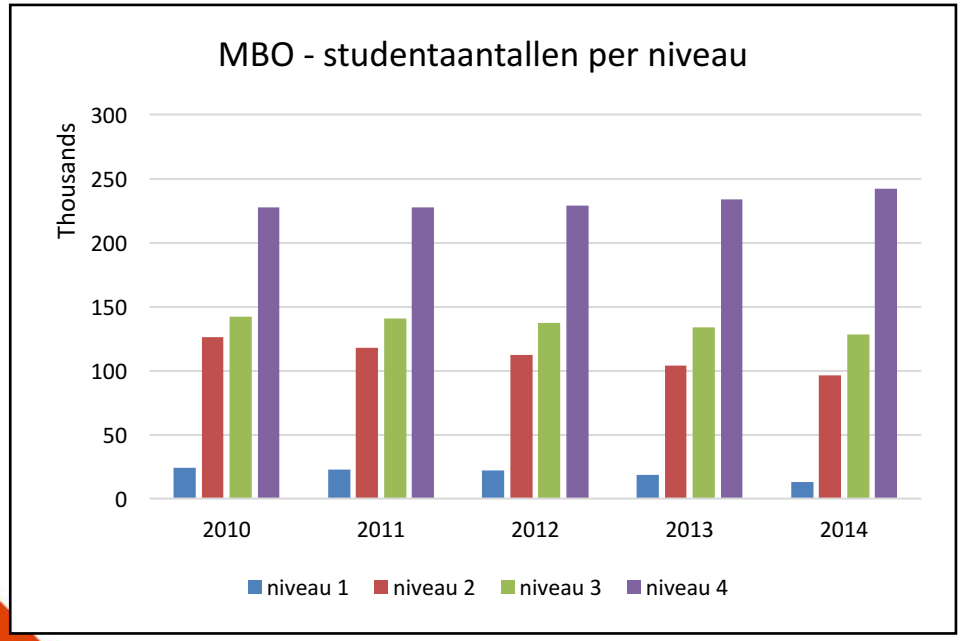
Banenruil.nl the smart switch

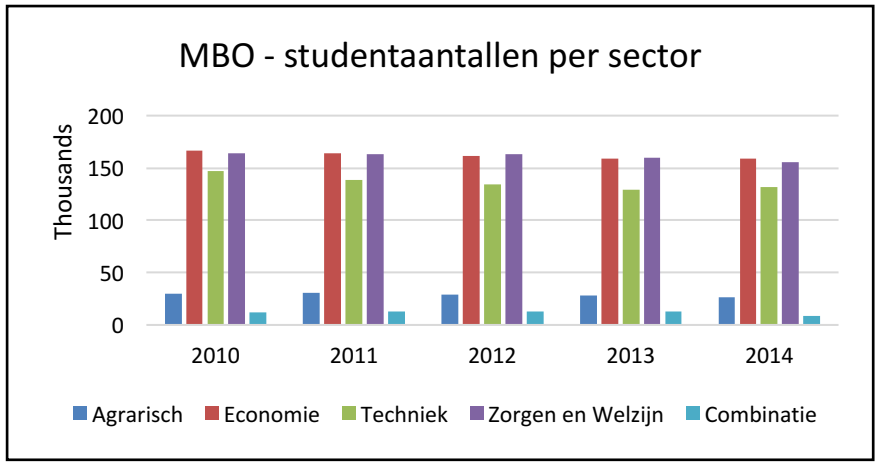
ijsfontein

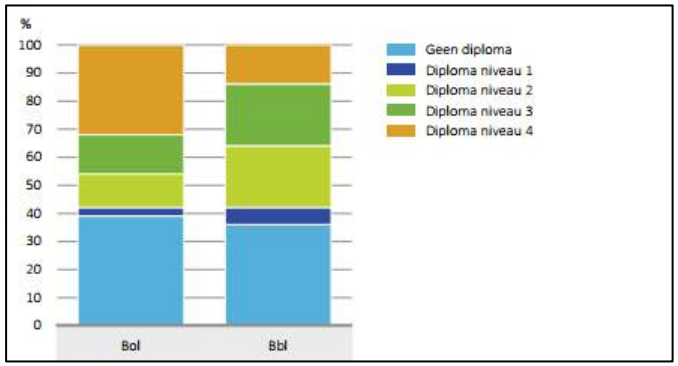
Nu in 2018 ook ingezet als instrument tegen keuze-stress

social enterprise nl

Bijna 500.000 mbo-studenten







Circa 60% van alle 8.9 mio banen

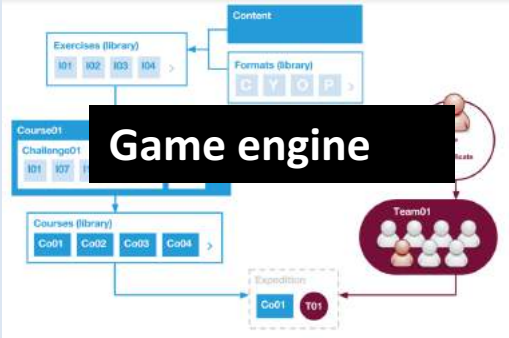
PLAY TO WORK

De technologie

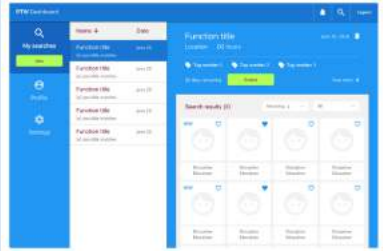
App voor
Spelers

Backend voor
PTW

Match engine

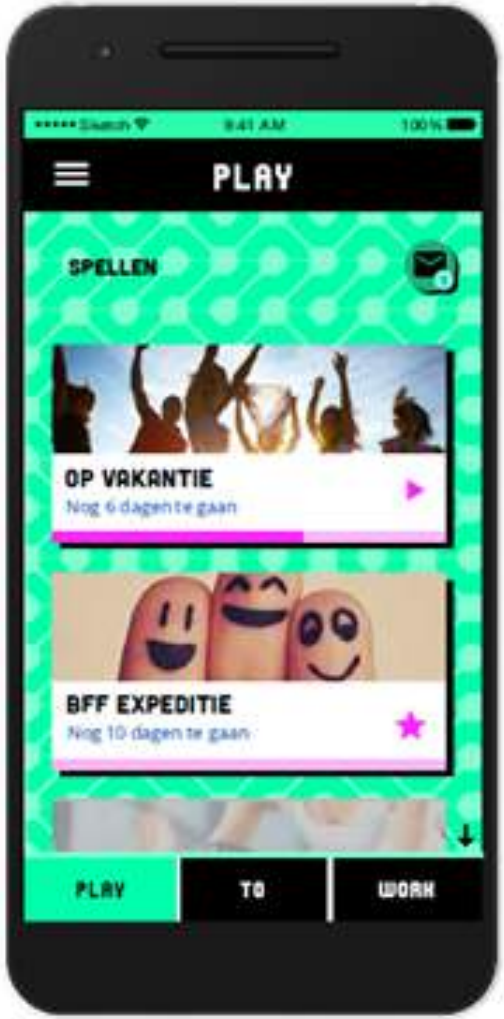


Dashboard (website)
voor Recruiters



social enterprise nl

PLAY TO WORK



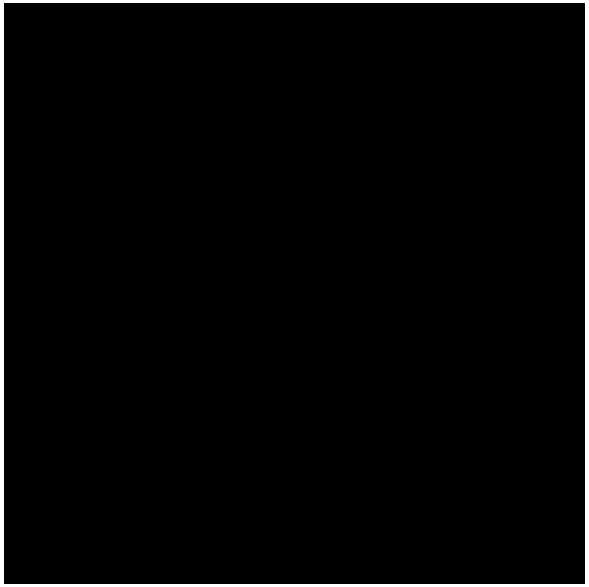
social enterprise nl

VLOGGERS…?

PLAY TO WORK

Diiggys

Nabil



social enterprise nl

PLAY TO WORK

Ta_joela

Lise de Wild

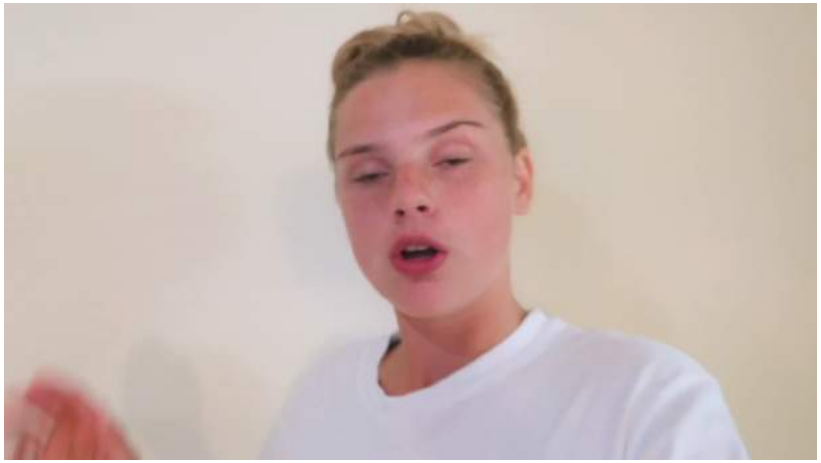
social enterprise nl

Bonnekevonneke

Boncolor

PLAY TO WORK

Femke Louise



Vet Gezellig

social enterprise nl

PLAY TO WORK

Per 1 februari 2018:
- **Meer dan 30 aangesloten ROC's**

Per 1 februari 2018:
- **Meer dan 60 verschillende games gebaseerd op 3 formats**

Per 1 april 2018:
- **Meer dan 16.500 spelers; waarvan 12.350 met een profiel**

social enterprise nl

Social enterprise

- PlaytoSchool en PlaytoCollege

vmbo → mbo

mbo → hbo

LOB/BPV

LOB/BPV

Agenda

1. Welkom en introductie
2. Uitdagingen voor de triple helix….
3. Ontwikkeling van de arbeids(bemiddelings)markt
4. PlaytoWork, PlaytoSchool en PlaytoCollege
5. Paar dingen nog over serious gaming
6. Play time!
7. Vragen en afsluiting

Serious gaming; wat is het?

- Serious games and gamification are an increasingly **popular trend** in business practices receiving **extensive media** attention for its novel applications in the workplace (Godollei, 2016).

- Deterding et al. (2011) differentiates between **“gamification”**: the use of game design elements in non-game contexts and **“serious games”**: full-fledged games for non-entertainment purposes.

PLAY TO WORK

Differences in Terms

	Game Thinking	Game Elements	Game Play	Just for Fun
Gameful Design	●			
Gamification	●	●		
Serious Game / Simulation	●	●	●	
Game	●	●	●	~~●~~

Waarom wordt gamification gebruikt?

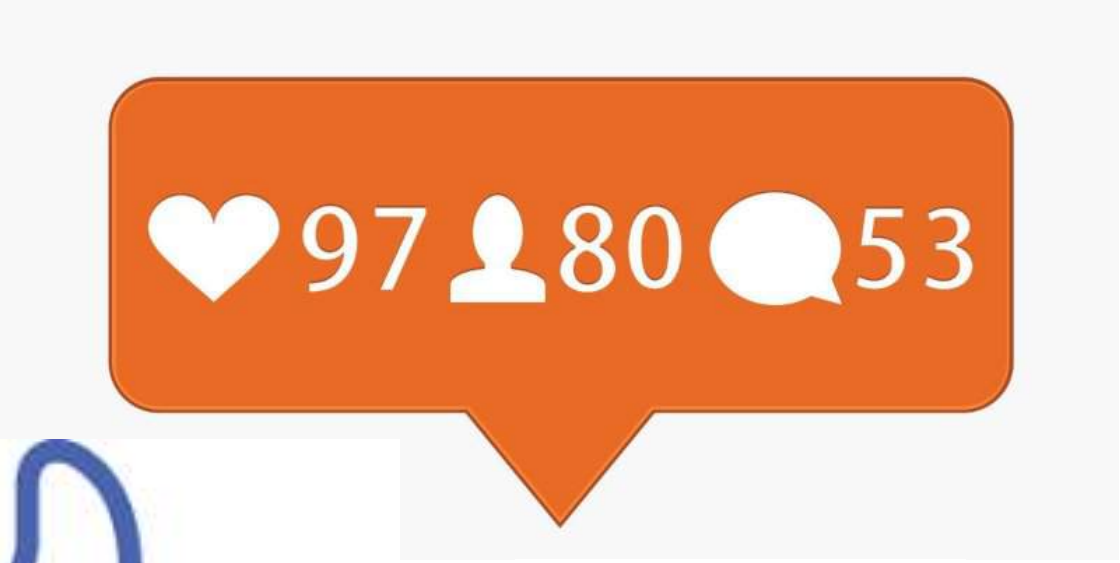
- Gamified contexts or gaming (design) elements are **layered over** an existing program or context in order to **amplify users' motivation** to engage within that context (Kapp, 2014).
- Crucial is the idea that gamification impacts user engagement through a number of **psychological mechanisms** including feedback, intrinsic motivation, goal setting, and competition (Daniels, 2000).

Hoe wordt het gebruikt?

- Common **elements** that are typically **borrowed** from **traditional games** and applied in non-game contexts include levels, badges and leader boards (Muntean, 2011).

Maar ook…..

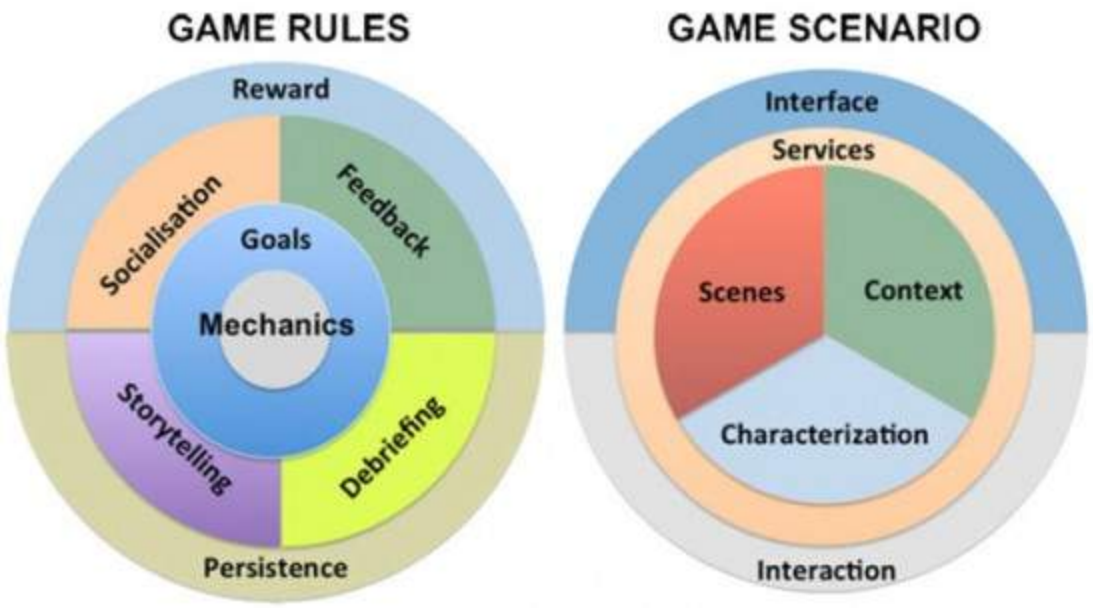
2,008 Likes • 4,429 Comments
Like
Comment
Sha
Show previous comm


97
80
53

De belofte van serious gaming

.

The promise of serious gaming is that data are **more reliable**; game elements, game rules and game scenario provide **less 'social desirable answers'** (Derek Chapman, 2016).



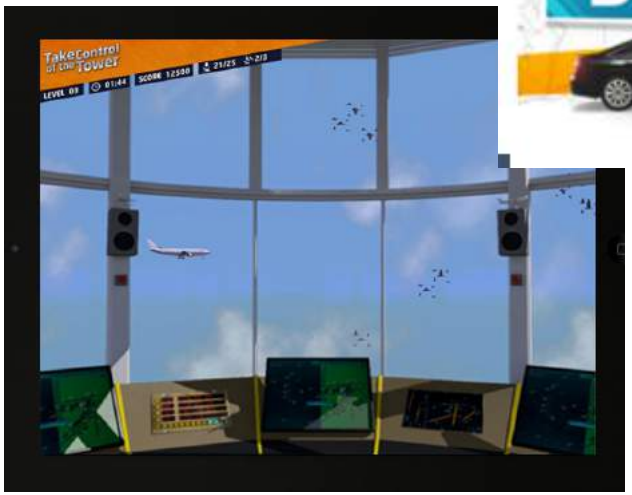
Toepassingen binnen HRM

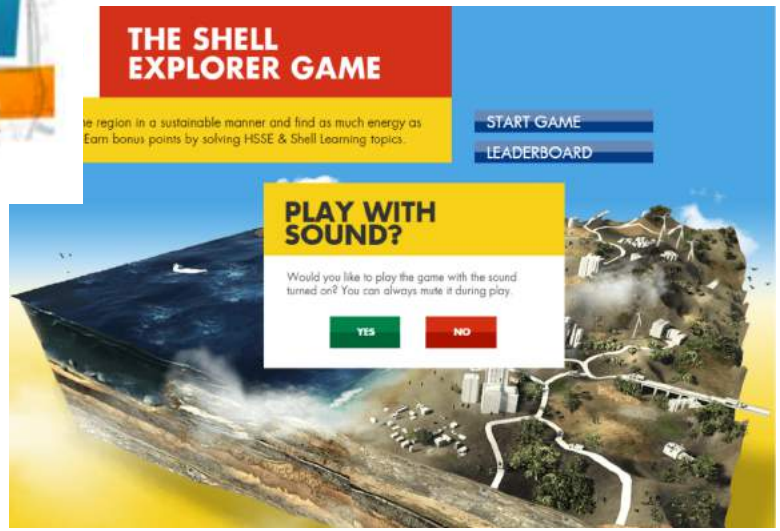
Training	**Werving**	**Onboarding**
Selectie	**….**	**….**

Overzicht van games bijvoorbeeld

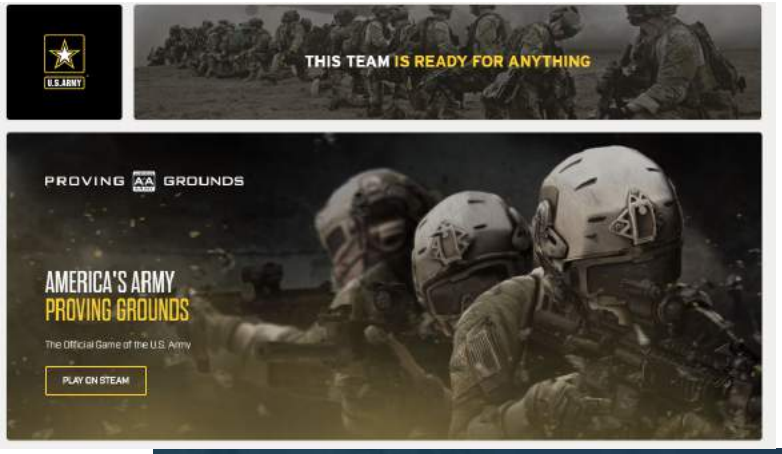
Games voor Training

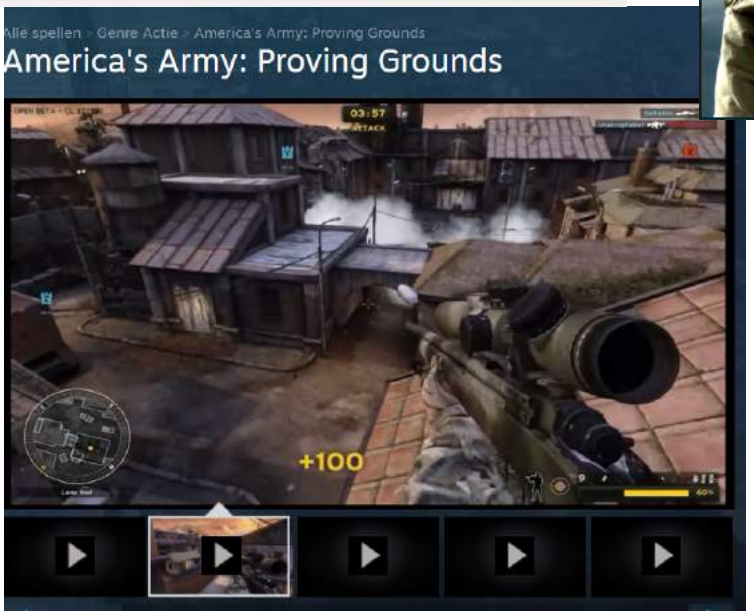
Games voor Werving





Onboarding games





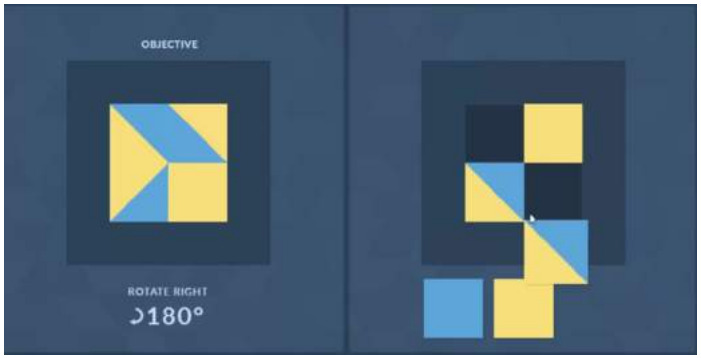
Selectie games

Knack

Walnutt

harver
TALENTPITCH

Cosmic Cadet



pymetrics

Games voor ….

Terug naar
DE DINO'S
met
Freek

360 p

WIJK & WATER
BATTLE
GAME
Camminghaburen
19,855
Aldlân
2,050
Druk op het scherm

Agenda

1. Welkom en introductie
2. Uitdagingen voor de triple helix….
3. Ontwikkeling van de arbeids(bemiddelings)markt
4. PlaytoWork, PlaytoSchool en PlaytoCollege
5. Paar dingen nog over serious gaming
6. Play time!
7. Vragen en afsluiting

PLAY TO WORK

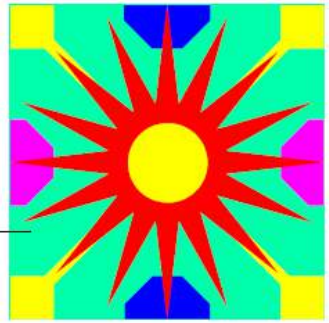
GET IT ON
Google Play

Download on the
App Store

social enterprise nl

PLAY TO WORK

APP > ICON EN SPLASHSCREEN



PLAY TO WORK

APP > GENERAL

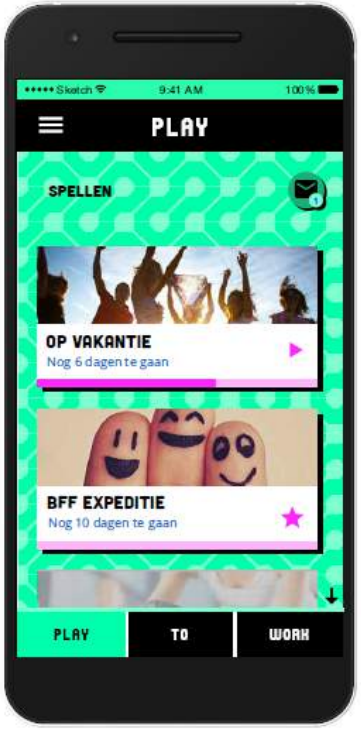
LOGIN

REGISTER

FORGOT PASSWORD

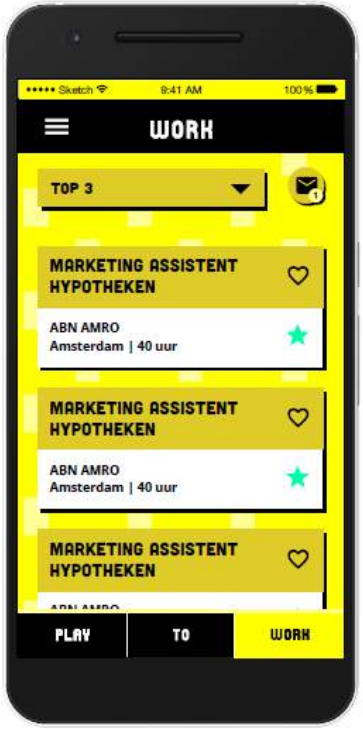
PLAY TO WORK

APP > PLAY TO WORK > DASHBOARDS



DASHBOARD PLAY

DASHBOARD TO



DASHBOARD WORK

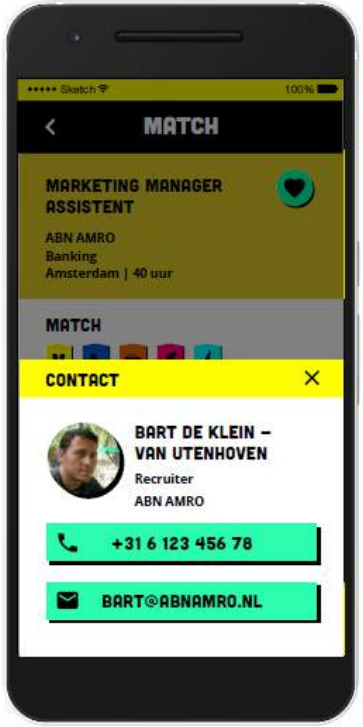
social enterprise nl

PLAY TO WORK

APP > WORK

WORK DASHBOARD

MATCH KAART



CONTACT OVERLAY BIJ MATCH

Agenda

1. Welkom en introductie
2. Uitdagingen voor de triple helix….
3. Ontwikkeling van de arbeids(bemiddelings)markt
4. PlaytoWork, PlaytoSchool en PlaytoCollege
5. Paar dingen nog over serious gaming
6. Play time!
7. Vragen en afsluiting

ZIJN ER NU WELLICHT VRAGEN?

Afsluiting

- Games are just a medium, so can be used **well or poorly** to discuss a serious topic.
- They have the capacity to be one of the **most effective** ways to discuss a serious topic as they cast the player in the role of **active participant** (Garrett, 2011).

Dank!

max@playtowork.nl
jaap@playtowork.nl

WAT DOE JE LIEVER?
GAMEN
SOLLICITEREN
PLAY TO WORK
GAMEN VOOR EEN BETERE BAAN

WAT DOE JE LIEVER?
GAMEN
SOLLICITEREN
PLAY TO WORK
GAMEN VOOR EEN BETERE BAAN

WAT DOE JE LIEVER?
GAMEN
SOLLICITEREN
PLAY TO WORK
GAMEN VOOR EEN BETERE BAAN

WAT DOE JE LIEVER?
GAMEN
SOLLICITEREN
PLAY TO WORK
GAMEN VOOR EEN BETERE BAAN

WAT DOE JE LIEVER?
GAMEN
SOLLICITEREN
PLAY TO WORK
GAMEN VOOR EEN BETERE BAAN

WAT DOE JE LIEVER?
GAMEN
SOLLICITEREN
PLAY TO WORK
GAMEN VOOR EEN BETERE BAAN

Onze producten

- Pay per Add
- Pay per Match
- Pay per Candidate
- Pay per Game
- Pay per Periode

Maar ook:

- Campus recruitment
- Employer branding/ sponsoring
- In-game advertising /product placement