

'Smart data en nieuwe business modellen, loyalty 3.0 en gamification'

We verkennen de wereld van spelen en werk



Naast Scania zal Laurens ingaan op een case vanuit **DHL**, maar ook vanuit de **Gemeente Rotterdam**. Niet alleen gamification en smart data komen hier aan de orde maar je krijgt ook zicht op hoe je tal van partners aangehaakt krijgt om met gamification en smart data tot **nieuwe business modellen** te komen.

Tussendoor gaan we **aan de wandel**, want ook dit keer gaan we weer naar een bijzondere plek: de Roze Studio in Amsterdam, een out-of-the-box laboratorium op de NDSM-werf in Amsterdam-Noord. Het is **'s werelds grootste broedplaats voor kunstenaars** en we bezoeken enkele kunstwerken en ateliers.

Alvast een glimp op het programma:

- Een bevlogen NDSM-gids neemt ons mee op **ontdekkingstocht** op de NDSM-werf, 's werelds grootste broedplaats voor kunstenaars, met bezoek aan enkele kunstwerken en ateliers.
- **Opereren op** het snijvlak van cognitieve psychologie, wiskunde en computer sciences, online beslisgedrag om succesvolle games en daarmee nieuwe business modellen te ontwikkelen.
- **Big Data** in de wereld van mobiliteit in relatie tot gamification: een krachtig duo!



Datum: 31 oktober 2017
Tijd: Ontvangst vanaf 16.00 uur. Het programma start om 16.30 uur en duurt tot uiterlijk 21.30 uur.
Sprekers: **Prof. dr. Frans Feldberg** (Professor of Data-Driven Business Innovation, Vrije Universiteit Amsterdam / VU) en **Laurens Lapré** (Vice President Consultants CGI)
Locatie: **Roze Studio** op de NDSM-werf in Amsterdam-Noord Tt. Neveritaweg 19a-11, 1033 WB. Om het te vinden is het handig om even (vooraf) te kijken op: rozestudio.nl/routebeschrijving/

Verken met ons de wereld van **het spelen en werk**, inzet van big/smart data voor nieuwe business- en verdienmodellen en verken de mogelijkheden voor een **big data game** voor jouw organisatie.

Succesvolle games weten de **juiste snaar** bij je te raken. Dit is lastiger dan je denkt. Met alleen een creatief ontwikkeld spel, waarin alle game technieken worden ingezet, ben je er niet. Om tot een goed ontwerp te komen, is diepgaand inzicht in de **motieven en het gedrag** van de speler nodig; het helpt als je precies weet waar de speler vastloopt, wat hem triggert en welke paden hij bewandelt. **Frans Feldberg**, Professor of Data-Driven Business Innovation aan de Vrije Universiteit Amsterdam / VU is een van de weinige ondernemende wetenschappers die op het **snijvlak** opereert van cognitieve psychologie, wiskunde en computer sciences, online beslissingsgedrag en data driven business models en als geen ander ons kan meenemen in dit onderwerp van **data driven games**. We vervolgen het programma met **Laurens Lapré**. Laurens werkt dagelijks aan thema's, zoals smart mobility, ITS, vraagbeïnvloeding, gedragsverandering, gamification, big data en mobility analytics, informatiedeling en ketenknoppunten. Deze wereld groeit en hier gaan de ontwikkelingen snel. Laurens gaat o.a. in op **gamification** en **smart data**. Dit doet hij aan de hand van een aantal cases zoals **Scania**: een succesvolle game voor vrachtwagenchauffeurs. Deze game is de afgelopen jaren gegroeid van een game om het rijgedrag van chauffeurs te veranderen tot een business model om smart data vanuit alle ritten te verzamelen, te analyseren en te benutten als input binnen nieuwe modellen.

Overige data 2017 ook in jouw agenda?

- **do 16 november extra sessie:** Spark Innovation Center en ruimtevaarttechnologie in het Space Validation Lab
- **do 7 december** - Innovatieleiderschap – Leer van de nieuwe "Wavemakers"

Aanwezig?

Natuurlijk is het voor ons handig (kan d.m.v. **reply** op deze mail) om te vernemen of je er 31 oktober bij kan zijn?

Hartelijke groet, namens de yellow cats,
Karin Rigterink
Dorien van der Heijden
Ed Peelen
km@yellowcats.nl
06 543 340 80

