


FRISSE  **BLIKKEN**
Ondernemen met talent

CATALOGUS

**TRAININGEN & SERIOUS
GAMES**

Inleiding

Wat is Frisse Blikken?

83% van alle studenten heeft de ambitie om ooit zelf te ondernemen. In de praktijk grijpt slechts 1% na hun studie daadwerkelijk de kans. Daarom bestaat Frisse Blikken.

Wij willen jong ondernemerschap stimuleren. Met Frisse Blikken geven we jonge talenten de kans om hun ondernemingsdroom waar te maken.

Frisse Blikken prikkelt grote organisaties door jong ondernemerschap in te zetten. Wij hebben frisse blikken. Nee. Het is meer dan dat. Wij kijken met verwondering en nieuwsgierigheid naar de wereld om ons heen. De wereld van grote organisaties die te maken hebben met nieuwe uitdagingen. Een wereld die vraagt om vernieuwing.

Frisse Blikkers zijn van maandag tot donderdag betrokken bij projecten bij onze opdrachtgevers. En werken voor organisaties die staan te springen om de frisse blik van ondernemend talent.

We hebben hierbij veel ervaring opgedaan met het ontwikkelen van leer- en verandertrajecten, talentontwikkeling en Serious Gaming. Ook hebben we ons eigen opleidingsprogramma FRS ontwikkeld waarin we Frisse Blikkers helpen om hun talent en ondernemerschap verder te ontwikkelen via trainingen, opleidingen en coaching.

Deze kennis en ervaring zetten we graag in om ook voor uw organisatie de meest leuke, interessante en vooral effectieve leerinterventies te ontwerpen en uit te voeren.

Wat is onze visie op leren?

Ontwikkelen is meestal leuk, soms lastig en vaak spannend. Ontwikkelen is daarom: met respect dicht bij talenten durven komen en ze uitdagen en inspireren op hun ontwikkeling.

Ieder mens heeft zijn eigen leervoorkeur, hier houden we als Frisse Blikken rekening mee. Daarnaast moet het leren relevant zijn voor zowel de organisatie als haar medewerker.

Zowel organisatiedoelen als persoonlijke leerdoelen vormen daarom de start van het ontwerp of aanpassing van een programma of training.

Echt leren doe je door te ervaren: wij staan voor scherpe feedback, direct toepasbare kennis en vaardigheden, real-life simulaties en opdrachten, action learning via een mix aan interventies en trainers, leren van authentieke helden, veel vrijheid en verantwoordelijkheid (in geregisseerde formats).

Het resultaat van leren & ontwikkelen is de verantwoordelijkheid van de deelnemer én de organisatie:

- beide zijn dus nauw betrokken bij de uitvoering (en/of verbetering) van leeractiviteiten en trainingen.
- Het effect van onze interventies is onze verantwoordelijkheid en die meten we daarom nauwkeurig.
- In het belang van draagvlak, betrokkenheid en borging, geloven wij in echte co-creatie samen met de organisatie. We ontwerpen daarom samen de beste toepassing van ons programma, training, workshop of Serious Games en voeren het zoveel mogelijk samen uit.
- Wij stellen ons netwerk aan trainers en specialisten open en werken ook graag samen met derden die een kwalitatieve bijdrage kunnen leveren.

Kortom:

- Volgens ons sluit een programma altijd aan bij de cultuur en core business van de organisatie,
- Honoreert het de behoeften en kenmerken van de talenten, en draagt het (in)direct bij aan business strategie & doelstellingen.
- Tot slot is het eigenaarschap van de training, opleiding en/of programma verankerd in de top van de organisatie en zijn interne toppers & experts betrokken als 'docenten' en gastsprekers.

Inhoudsopgave

Inleiding.....	2
Wat is Frisse Blikken?	2
Wat is onze visie op leren?.....	2
Inhoudsopgave	4
Leren op maat.....	5
Methodieken	5
Examinering.....	5
Evaluatie, opmerkingen en bezwaren.....	5
Meer informatie?	6
Contactinformatie.....	6
Trainingen	7
Commerciële gespreksvoering	7
Start your project.....	7
Tell & sell.....	8
Finance = Fun.....	8
Ondernemer voor 1 dag	9
Presenteren met impact.....	10
Ondernemerscarrousel	10
De nieuwste trends	11
Stakeholdermanagement	11
Boksclinic	12
Ondernemen met impact I.....	12
Ondernemen met impact II	13
Create Dynamics.....	13
Blik op invloed.....	14
Aiki aanpak.....	14
Make your (power)point I en II	15
Fresh Expedition	15
Show your true talents	16
Changemaking	16
Boost your creativity	17
Schrijfvaardigheid	17
Scrum your project.....	18
Serious Games	19
Cashcows	19
Reconnect.....	20
Chasm.....	21
The Newtonian Shift.....	22
De Kluis Ontketend	23
De Kooi.....	24
Hospitality the game.....	25
Team Connector.....	26
Escape Room	27
Blended learning en e-learning	28
Quezt.....	28
Online Team Connector	29
Blended Learning Platform	30
Trainingslocatie de Blikopener	31

Leren op maat

Frisse Blikken gelooft dat ieder mens zijn eigen leervoorkeur heeft. Wij vinden het belangrijk hier rekening mee te houden en het leren relevant te maken voor zowel de organisatie als haar medewerker.

We gaan daarom graag in gesprek hoe we onze ervaring, trainingen, leerinterventies en leermiddelen optimaal in kunnen zetten om het gewenste leerdoel te bereiken. Dit kan betekenen dat we een reeds bewezen training of leerinterventie aanpassen aan zowel organisatiedoelen als persoonlijke leerdoelen of dat we deze volledig op maat ontwerpen.

Ons uitgangspunt is dat je echt leert door te ervaren. Wij staan daarom voor scherpe feedback, direct toepasbare kennis en vaardigheden, real-life simulaties en opdrachten, action learning via een mix aan interventies en trainers, leren van authentieke helden, veel vrijheid en verantwoordelijkheid (in geregisseerde formats).

Methodieken

We passen bij het ontwerpen en uitvoeren van opleidingsprogramma's, trainingen en Serious Games een veelvoud aan methodieken toe waaronder:

- MBTi
- Disc
- Insights
- TalentTypenTest
- Talentportfolio
- Yammer Community Management
- Acton learning
- Intervisie
- Blended learning
- Language of Learning

Examinering

We ontwerpen onze leerinterventies in co-creatie met uw organisatie en hierbij is de effectiviteit het programma en borging van de opgedane kennis en inzichten van groot belang. We kijken samen met u welk minimaal niveau het programma, maar ook de deelnemer, moet halen om het een succes te kunnen noemen. Dit meten we doormiddel van het in het programma opnemen van toetsen, assessments en uitgebreide evaluatiemomenten.

Evaluatie, opmerkingen en bezwaren

Bij elke programma, training of Serious Game is er een Frisse Blikker die als eerste aanspreekpunt fungeert. Hij of zij draagt er zorg voor dat uw organisatie en de deelnemers aan het programma snel en makkelijk een antwoord kunnen krijgen op vragen van inhoudelijke en organisatorische aard. De contactgegevens van de betreffende Frisse Bliker worden gedeeld met zowel de organisatie als de deelnemers. Binnen 1 werkdag kunt u een reactie verwachten.

Een vast onderdeel van onze leerinterventies zijn evaluaties met zowel de organisatie als de deelnemers. Dit is essentieel om onze dienstverlening te verbeteren en de effectiviteit van de leerinterventies nog verder te verhogen.

Ons streven is oplossingen te bieden die naadloos aansluiten bij de wensen en leerdoelen van uw organisatie en uw werknemers. Mocht u of een deelnemer van mening zijn dat wij hier niet in

(dreigen te) slagen dan kunt u uw aanspreekpunt benaderen. We zorgen dat we uw bezwaren zo snel mogelijk wegnemen.

Indien dit niet leidt tot de gewenste uitkomst kan uw organisatie of de deelnemer een klacht indienen middels onze klachtenprocedure. U vindt deze op onze website www.frisseblikken.com.

Uw klacht wordt volledig vertrouwelijk behandeld en u ontvangt binnen 1 werkdag bevestiging van het ontvangst van uw bericht en de termijn waarbinnen u een inhoudelijke reactie kunt op uw klacht kunt verwachten.

Meer informatie?

Voor meer informatie over onze dienstverlening en leerinterventies kunt u terecht bij Fritz Korten. Hij heeft kennis van het gehele portfolio van Frisse Blikken en de mogelijkheden van op maat oplossingen. Hij gaat graag met u in gesprek over de mogelijkheden die we uw organisatie kunnen bieden.

Contactinformatie

Organisatie: Frisse Blikken Ondernemen met Talent
Adres: Grebbeberglaan 15, 3527 VX Utrecht
Naam: Fritz Korten
Functie: Directeur
Email: FritzK@frisseblikken.com
Telefoon: 06-51 58 20 68

Trainingen

Commerciële gespreksvoering

Commerciële gespreksvoering	
Omschrijving	In deze training leer je alles op het gebied van commerciële gespreksvoering. Zo leer je op een open en interactieve manier een commercieel gesprek te structureren en voor te bereiden. Daarnaast krijg je begrip van gespreksposities en gespreksniveaus, inclusief mogelijkheden tot interventies.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leren voorbereiden van een commercieel gesprek 2. Kennen en kunnen toepassen van professionele gesprekstechnieken 3. Herkennen en erkennen van verschillende gespreksniveaus 4. Eigen maken van diverse interventietechnieken 5. Bewustwording van manier van communiceren 6. Het kunnen voeren van lastige gesprekken 7. Hoe je kunt aansluiten en de klant kunt overtuigen 8. Toepassen van verworven inzichten in de praktijk
Niveau	0-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dag
Aantal deelnemers	Maximaal 12 per training
Trainer(s)	Externe trainer: Heleen Draijer
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	1 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van elk training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Start your project

Start your project	
Omschrijving	In heldere stappen leert de starter om efficiënt en effectief een project te starten. Bij elke stap oefent de starter met handige management tools en casemateriaal uit de eigen praktijk
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leren van de <i>basiskennis</i> projectmanagement 2. Leveren van <i>handvatten</i> voor een effectieve en efficiënte projectstart 3. Leveren van <i>tips en tricks</i> over planningen en stakeholdermanagement 4. Leren jezelf te (time)-managen.
Niveau	0 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12

Trainer(s)	Ties de Vos
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	3 uur
Studiemateriaal	Artikel timemanagement, opstellen van een to-do lijst en projectplan maken
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Tell & sell

Tell & sell	
Omschrijving	In deze introductie in commercie en acquisitie leert de starter over het acquisitieproces van kennismaking naar evaluatie en oefent met diverse gesprekken. Maak een fan van je klant en een klant van je fan.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inzicht, kennis en inspiratie opdoen rondom commercie, marketing en acquisitie 2. Actieplan eerste stappen in acquisitie 3. Oefenen met (commercieel) gedrag tijdens acquisitiesprekken
Niveau	0-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Interne trainer: Fritz Korten
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	3 uur
Studiemateriaal	Boek: Maak een fan van uw klant
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Finance = Fun

Finance = Fun	
Omschrijving	De starter krijgt zicht op ins en outs van financiële exploitatie, investerings- en liquiditeitsbegroting van een bedrijf en oefent met het opstellen en lezen van begrotingen en een balans. De training heeft een actieve vorm waarbij de materie zoveel mogelijk aan de hand van praktijkvoorbeelden en eigen situatie wordt benaderd.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inzicht in de financiële boekhouding van een bedrijf 2. Leren over de basisprincipes van financieel management en boekhouding 3. Introductie in de belangrijkste accountancy principes bij het opstarten en voeren van een eigen

	onderneming 4. Introductie in de belangrijkste fiscale regels waar een onderneming mee te maken heeft.
Niveau	0-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Tim Duits en Joost Jolink
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	3 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht. Inschattingsvragen, kennisvragen en opstellen begroting voor eigen (fictieve) onderneming.
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Ondernemer voor 1 dag

Ondernemer voor 1 dag	
Omschrijving	De starters gaan met een heel team een dag op de hei zitten om in één dag een innovatief concept te bedenken en uit te werken tot een concreet product of dienst.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bedenken van een goed (relatie) product of dienst 2. Leren om een product te lanceren in de markt 3. Aanzet van een marketingplan
Niveau	Alle
Doelgroep	Hele organisatie/afdelingteams
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Max. 80
Trainer(s)	N.v.t.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	½ uur
Studiemateriaal	Business Model Canvas
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Presenteren met impact

Presenteren met impact	
Omschrijving	Starters oefenen met presenteren en improviseren en krijgen zicht op hun eigen impact in presenteren. In verschillende presentatieronde worden de presentatierondes worden
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ontwikkelen en oefenen van vaardigheden op het gebied van presenteren en communiceren 2. Leren inspelen op veranderingen rondom presentaties 3. Oefenen met mediasituatie en media-technieken 4. Feedback geven en ontvangen
Niveau	0-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Externe trainer: Ties van Dijk
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	2 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Ondernemerscarrousel

Ondernemerscarrousel	
Omschrijving	In een carrousel spreekt een groep starts diverse ondernemers door hem/haar het hemd van de het lijf te vragen
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inzicht krijgen in de wereld van diverse ondernemers 2. Inzicht krijgen in uitdagingen, risico's, passies en drijfveren van ondernemers 3. Inzicht krijgen in verschillende vormen van ondernemerschap
Niveau	Alle
Doelgroep	Ondernemende professionals / Ondernemers
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 80
Trainer(s)	N.v.t.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

De nieuwste trends

De nieuwste trends	
Omschrijving	Een inspirerende en interactieve workshop voor alle medewerkers over huidige en toekomstige trends
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inzicht krijgen in de nieuwste trends en de interpretaties van deze trends 2. Zicht en inspiratie op toepassing van de trends in de praktijk door producenten en diensten te ontwikkelen
Niveau	Alle
Doelgroep	Hele bedrijf
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	N.v.t.
Trainer(s)	Externe sprekers: n.t.b.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Stakeholdermanagement

Stakeholdermanagement	
Omschrijving	De starter begrijpt het waarom en hoe van stakeholdermanagement, leert verschillende perspectieven en werkt aan zijn/haar eigen stakeholdermanagement aan de hand van eigen praktijkvoorbeelden.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Weten wat stakeholders zijn en hoe deze te managen 2. Toepassen van stakeholdermanagement in eigen praktijk om doelen te bereiken als ondernemer 3. Reflectie op huidige aanpak en houding deelnemer in stakeholder management en aanknopingspunten voor verbetering
Niveau	1 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Externe trainer: Sjoerd Kueter
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	1 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Boksclinic

Boksclinic	
Omschrijving	Fysieke ervaring van balans in persoonlijk leiderschap
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Een verdieping in je eigen effectiviteit 2. Feedback op je persoonlijk leiderschap
Niveau	0-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 10
Trainer(s)	Externe trainer: Robin van Soolingen
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	½ uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Ondernemen met impact I

Ondernemen met Impact I	
Omschrijving	Hier komen verschillende vragen aan bod die ondernemers zichzelf vaak stellen. Wat wordt voor jou de volgende stap? Wanneer ben je tevreden? En welke vorm past (niet) bij jou en past bij deze stap in je carrière?
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. De ontwikkeling van starter naar ondernemer 2. Leren propositie denken, positioneren in de markt conceptueel denken, marketing, business modelling.
Niveau	1-2 jaar werkervaring
Doelgroep	starters
Duur	1 dag
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Heleen Draijer
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	4 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Ondernemen met impact II

Ondernemen met Impact II	
Omschrijving	Dit vormt het vervolg op deel I in het vormgeven van ondernemerschap.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. De ontwikkeling van starter naar ondernemer 2. Leren propositie denken, positioneren in de markt conceptueel denken, marketing, business modelling.
Niveau	0-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	2 dagdelen
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Heleen Draijer
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	3 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Create Dynamics

Create Dynamics	
Omschrijving	Introductie in het opzetten van werksessies, ontdekken van creatieve werkvormen, en groepsdynamica voor groepen
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leren ontwerpen van een werksessie 2. Leren kennen en ervaren van typische creatieve werkvormen 3. Omgaan met weerstand
Niveau	0 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Interne trainers: Dennis Beerdsen en Kevin Schuurmans
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	2 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Blik op invloed

Blik op invloed	
Omschrijving	Aan de hand van een combinatie tussen modellen en praktijk leren starters meer over hoe ze mensen mee kunnen krijgen en hoe ze invloed kunnen uitoefenen.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Het meekrijgen van mensen in veranderingsprocessen 2. Aansluiten bij diverse typen mensen 3. Positief kunnen beïnvloeden van mensen
Niveau	1+ jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Externe trainer: Freek Nijenhuis
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	1 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Aiki aanpak

Aiki aanpak	
Omschrijving	Een training over lijfelijke ervaring van balans in persoonlijk leiderschap. Dit is een verdieping ten aanzien van de Boksclicnic.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aandacht voor balans 2. Innerlijke kracht 3. Omgaan met spanningen
Niveau	2+ jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Externe trainer: Aalt Aalten
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Make your (power)point I en II

Make your (power)point I en II	
Omschrijving	In deel I wordt met name gericht op PowerPoint skills. Het tweede deel staat in het teken van de kern uit een verhaal kunnen halen en dit overbrengen.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. PowerPointvaardigheden 2. Een boodschap kernachtig kunnen verwoorden en visueel aantrekkelijk kunnen presenteren
Niveau	2 jaar werkervaring
Doelgroep	starters
Duur	2x 1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 20
Trainer(s)	Interne trainers: Dennis Beerdsen en Thijs de Wert.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	½ uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Fresh Expedition

Fresh Expedition	
Omschrijving	Om de afronding van een opleidingprogramma te markeren en de weg vrij te maken voor de volgende stap in het professionele leven geven wij de starters een "rite de passage".
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kans om stil te staan bij je totale ontwikkeling aan de hand van vragen als: Wie ben je en wat heb je de afgelopen 2 à 3 jaar geleerd en meegemaakt? 2. Wat is jouw visie en drijfveer als professional? Wat wil je hiermee bereiken?
Niveau	2-3 jaar werkervaring
Doelgroep	starters
Duur	3 dagen
Aantal deelnemers	Maximaal 10
Trainer(s)	Heleen Draijer
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	2 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Show your true talents

Show your true talents	
Omschrijving	Training gericht op persoonlijke ontwikkeling
Leerdoel(en)	<ul style="list-style-type: none"> • Inzicht krijgen in eigen persoonlijkheid, kwaliteiten, valkuilen en talenten • Leren feedback geven aan elkaar en feedback ontvangen
Niveau	0-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dag
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Interne trainers: Lindsey Boog en Heleen Draijer
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	1 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Changemaking

Changemaking	
Omschrijving	Inzicht op het gebied van verandermanagement.
Leerdoel(en)	<ul style="list-style-type: none"> • Kennis vergaren over verandermanagement • Veranderdiagnose kunnen maken
Niveau	2-3 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dag
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Externe trainer: n.t.b.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	4 uur
Studiemateriaal	Artikelen en voorbereidende opdracht
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Boost your creativity

Boost your creativity	
Omschrijving	Deelnemers krijgen tips & tricks aangereikt in hoe zij creatief kunnen zijn en leren dit toe te passen in hun werk.
Leerdoel(en)	<ul style="list-style-type: none"> • Technieken aanleren om creatief te denken • Toepassen van deze technieken
Niveau	1+ jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Externe trainer: n.t.b.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Schrijfvaardigheid

Schrijfvaardigheid	
Omschrijving	Door gebruik van eigen teksten, handige tips herhalen van regels, wordt spellen en formuleren opgefrist.
Leerdoel(en)	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrissen spelling • Aansprekend formuleren
Niveau	0-2 jaar ervaring
Doelgroep	Starters
Duur	6 uur
Aantal deelnemers	Maximaal 20
Trainer(s)	Externe trainer: n.t.b.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	1 uur
Studiemateriaal	Schrijven en indienen eigen schrijvoorbeelden
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Scrum your project

Scrum your project	
Omschrijving	Deelnemer doet pragmatische kennis op van het hoe en waarom van Scrum/Agile en leert het toe te passen in de praktijk
Leerdoel(en)	<ul style="list-style-type: none"> • Kennis over Scrum • Principes eigen maken • Inzetten van Scrum in eigen projecten
Niveau	1-2 jaar werkervaring
Doelgroep	Starters
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	Maximaal 12
Trainer(s)	Externe trainer: n.t.b.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	2 uur
Studiemateriaal	Vorbereidende opdracht en artikel
Overige informatie	Onderdeel van de training is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van zowel de inhoud van de training als de trainingsvorm, trainer en belasting.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Serious Games

Cashcows

Cash cows	
Omschrijving	<p>Het spel gaat over de constante spanning tussen eigenbelang versus groepsbelang. Het beschrijft hoe volledige individuele vrijheid bij gemeenschappelijk gebruik van goederen leidt tot totale onderbenutting of overexploitatie van die goederen, wanneer door elk individu wordt gestreefd naar maximalisatie van het eigen nut terwijl de kosten die leiden tot een groter individueel nut worden verdeeld over alle gebruikers van de goederen.</p> <p>Door deze spanning in de game op te zoeken wordt er op een veilige manier veel geleerd op zowel persoonlijk als team niveau. Je leert het functionele conflict aan te gaan en dit samen op te lossen. Je leert samen snel tot eenduidige afspraken te komen en feedback te geven als er niet aan deze afspraken gehouden wordt. Je krijgt inzicht in je invloed binnen de groep en oefent met vertrouwen geven en verantwoordelijkheid nemen. Het spel is zeer generiek in te zetten binnen persoonlijke ontwikkeling- en team ontwikkelingsvragen</p>
Leerdoel(en)	<p>De leerdoelen kunnen zelf gekozen worden. De game is op meerdere manieren inzetbaar. Afhankelijk van de gekozen leerdoelen krijgen deelnemers op individueel én op groepsniveau inzicht in bijvoorbeeld hun communicatiestijlen, rollen, leiderschap en samenwerking. Daarmee is de game voor deelnemers een spiegel (mensen worden zich zéér bewust van eigen gedrag) en biedt de game de gelegenheid om met gedrag te experimenteren binnen een groep.</p>
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen
Duur	Minimale duur: 3,5 uur, maximale duur: 4,5 uur
Aantal deelnemers	5-15
Trainer(s)	Mathijs van Duurling, Maarten Molenaar, Jens Kemna
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	<p>Deze training is in zowel Engels als Nederlands beschikbaar. Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.</p>
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Reconnect

Reconnect	
Omschrijving	Reconnect biedt een energieke en interactieve manier om medewerkers de impact van hun eigen handelen binnen de organisatie te laten ervaren. Tijdens het spelen van Reconnect stappen de deelnemers in de schoenen van het managementteam van Job Stevens. Deze electronicagigant staat op het randje van faillissement dus de managers zullen al hun talenten, drive, vaardigheden en persoonlijk leiderschap moeten inzetten om Job Stevens door het zware weer te loodsen en de directe concurrentie voor te blijven.
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samenwerking 2. Persoonlijk leiderschap 3. Strakke communicatie 4. Keten denken 5. Prioriteiten stellen 6. Duidelijke strategie 7. Delegeren
Niveau	Alle
Doelgroep	Teams
Duur	Minimale duur: 3,5 uur, maximale duur: 4,5 uur
Aantal deelnemers	12-24
Trainer(s)	Mathijs van Duurling, Maarten Molenaar, Jens Kemna
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	Vorbereidingstijd: 3 uur
Studiemateriaal	N.v.t
Overige informatie	<p>Reconnect kan gespeeld worden tot 4 parallele runs, waarbij deelnemers plaatsnemen in het managementteam van een van de bedrijven die tegen elkaar concurreren in de strijd om de klant. Wij kijken graag samen naar de mogelijkheden die passen bij jouw organisatie.</p> <p>Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.</p>
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Chasm

Chasm	
Omschrijving	<p>De game is begin 2014 in samenwerking met hoogleraar Supply Chain Management aan de Technische Universiteit van Eindhoven Ton de Kock ontwikkeld. Ton was op zoek naar een vernieuwende manier van doceren, waarin voor de toekomst relevante thema's in het supply chain management ervaren kunnen worden.</p> <p>Het doel van de game is om de deelnemers de gehele supply chain te laten ervaren. Hierbij worden bepaalde thema's die relevant zijn in de toekomst benadrukt: schaarste, demografie, creativiteit en duurzaamheid. Deelnemers krijgen een rol in alle lagen van de supply chain, van klant tot producer tot hulpbron distributeur. CHASM is multi inzetbaar, voor zowel inhoud gedreven supply chain managers als voor persoonlijk ontwikkeling.</p>
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samenwerking 2. Persoonlijk leiderschap 3. Strakke communicatie 4. Ketten denken 5. Supply chain thema's 6. Prioriteiten stellen 7. Strategisch nadenken 8. Teamwork
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen (Focus op ketensamenwerking)
Duur	+/- 5 uur
Aantal deelnemers	16-22 (streef aantal is 18)
Trainer(s)	Mathijs van Duurling, Maarten Robben
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	2 tot 3 uur
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	<p>Deze training is beschikbaar in een korte variant (1 dagdeel) of uitgebreide variant (1dag). Indien gewenst kan de training op maat worden aangepast naargelang doelgroep en niveau deelnemers.</p> <p>Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.</p>
Toetsing/Diploma	N.v.t.

The Newtonian Shift

The Newtonian Shift	
Omschrijving	De deelnemers zullen 15 jaar van energietransitie ervaren in een paar uur en daarbij de noodzaak van deze transformatie. Het spel simuleert een land, Newtonia, dat zich bevindt in het midden van een energietransitie. Energie moet worden ingekocht, er moet duurzame energie activa worden ontwikkeld en een nieuw netwerk moet worden aangelegd. Particuliere en zakelijke eindgebruikers zullen hun eigen energie opwekken, leveren energie aan elkaar en bieden producten aan die concurreren met de traditionele energiebedrijven. Er zullen drie rondes zullen worden gespeeld waarbij er na elke ronde een moment van bezinning zal zijn voor alle spelers. In elke ronde verandert het spel fundamenteel: de transitie gaat door.
Leerdoel(en)	Het spel creëert rol-bewustzijn bij de deelnemers. Door te communiceren met elkaar leren de deelnemers het complete energiesysteem te overzien, te begrijpen hoe het systeem werkt en hun eigen rol te herkennen en te begrijpen binnen het systeem. Op deze manier zal betekenis worden gegeven aan de transformatie in de context van de energietransitie. De deelnemers zullen onder andere de spanning tussen korte en lange termijn "veranderingen" ervaren. Daarnaast gaat de game over klanten, overheden, verkeersstoringen en over de deelnemer zelf.
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen die te maken heeft met de energiesector
Duur	+/- 5 uur
Aantal deelnemers	16-26 (streef aantal is 18)
Trainer(s)	Mathijs van Duurling, Maarten Robben, Maarten Molenaar, Heleen Draijer,
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	2 tot 3 uur
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Deze training is beschikbaar in een korte variant (1 dagdeel) of uitgebreide variant (1dag). Indien gewenst kan de training op maat worden aangepast naargelang doelgroep en niveau deelnemers. Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

De Kluis Ontketend

De Kluis Ontketend	
Omschrijving	<p>De kluis ontketend is een samenwerkings-spel waarbij 1 of meerdere teams zo snel mogelijk een kluis proberen te ontketenen. In een race tegen de klok moeten de deelnemers een aantal puzzels en uitdagingen oplossen, waarmee zij uiteindelijk de code van de kluis kunnen kraken.</p> <p>De winnaar is het team dat als eerst de gouden kluis weet te kraken. In dit spel gaat het om inventiviteit, communicatie en samenwerking. Alleen met deze ingrediënten is het mogelijk de kluis te kraken.</p>
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strakke communicatie 2. Samenwerking 3. Innovatie 4. Teamwork
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen
Duur	+/- 45 min
Aantal deelnemers	Vanaf 5 personen
Trainer(s)	Kevin Schuurmans (bedenker), andere Frisse Blikkers
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	<p>Deze normale variant van deze training bevat één kluis waarvoor drie codes gekraakt moeten worden. Echter, het spel kan ook gespeeld worden met meerdere kluisen, dit voegt een competitie-element toe.</p> <p>Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.</p>
Toetsing/Diploma	N.v.t.

De Kooi

De Kooi	
Omschrijving	De Kooi is een ingewikkelde opdracht die je samen met anderen zult uitvoeren en luidt als volgt: Bouw van de gegeven stokken en blokken een kooi, zodanig dat al het materiaal is gebruikt én alle gaten in de blokken gevuld zijn. De Kooi is een spel dat we spelen in drie rondes: <ul style="list-style-type: none"> - ronde 1: voorbereiding - ronde 2: uitvoering - ronde 3: nabespreking
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samenwerking 2. Persoonlijk leiderschap 3. Strakke communicatie 4. Leren over verschillen in persoonlijkheden 5. Talent ontdekken 6. Teamwork 7. Doelen stellen 8. Plannen
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen
Duur	Minimale duur: 40 min, maximale duur: 90 min.
Aantal deelnemers	10-15 per Kooi
Trainer(s)	Mathijs van Duurling, Maarten Molenaar, Maarten Robben, Sander Oude Veldhuis, Joren Pisters
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Deze normale variant van deze training bevat één kooi. Echter, het spel kan ook gespeeld worden met meerdere kooien, dit voegt een competitie-element toe. Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Hospitality the game

Hospitality the game	
Omschrijving	<p>Frisse Blikken heeft samen met Breaking Habits een game gemaakt waarbij 'hospitality' (gastvrijheid) ervaren en besproken wordt. De game is specifiek gemaakt voor mensen die in de operatie werken en waarbij gastvrijheid niet het eerste doel is zoals in de horeca. Tijdens dit metaforische game worden deelnemers uitgedaagd om samen verschillende soorten bier te brouwen voor een groot festival. Er moeten grondstoffen worden ingekocht; er moet in verschillende stappen bier gebrouwen worden; de eindproducten moet vervolgens op tijd en binnen de (financiële en kwalitatieve) afspraken aan de eindklant geleverd worden. Geen gemakkelijke opgave waarbij de deelnemers direct de consequenties ervaren wanneer ze niet aan bepaalde verwachtingen voldoen of deze verwachtingen juist overstijgen.</p> <p>Op een persoonlijke en directe manier ervaar je hoe gastvrij je bent en ervaar je hoe belangrijk dit uiteindelijk is voor het succes en imago van de organisatie waarvoor je werkt. Ook ervaar je hoe gastvrijheid verweven is met kernvaardigheden zoals samenwerken, afspraken nakomen, goed en duidelijk communiceren.</p>
Leerdoel(en)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samenwerking 2. Communicatie 3. Klantengerichtheid 4. Verwachtingsmanagement
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen
Duur	1 dagdeel
Aantal deelnemers	20
Trainer(s)	Frisse Blikken
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Team Connector

Team Connector	
Omschrijving	Het kan soms moeilijk zijn een gesprek met een collega te beginnen dat echt de diepte in gaat. De meeste gesprekken zijn over het werk en de taken die gedaan moeten worden. Dit leidt echter tot weinig tijd om na te denken en onderwerpen te bespreken op een veilige en toegankelijke manier die echt de diepte in gaan. Team Connector moedigt gesprekken en onderwerpen aan die bijdragen aan ieders ontwikkeling.
Leerdoel(en)	Het bespreekbaar maken van onderwerpen zoals: <ol style="list-style-type: none"> 1. Klanttevredenheid 2. Teaminteractie 3. Samenwerking 4. Resultaten en mogelijke verbeteringen
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen
Duur	1 uur
Aantal deelnemers	3-10
Trainer(s)	Door deelnemers zelf gefaciliteerd
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	geen
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	<p>Team connector is er zowel in een offline als onlineversie. De offlineversie is een bordspel waarbij elk team kan spelen. Door het gooien van een dobbelsteen met pictogrammen wordt een kaart getrokken met bijbehorend icoon. Bij de onlineversie kunnen de namen van teamleden worden ingevoerd. Daarna spin je een wiel op een categorie te selecteren waarna een random naam en vraag wordt geselecteerd op de computer.</p> <p>Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.</p>
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Escape Room

Escape Room	
Omschrijving	Een escape room is een levend spel dat je met een groep mensen kunt spelen. Samen met anderen stap je in een ruimte, waarna je binnen een bepaalde tijd een opdracht moet voltooien. Deze opdracht bestaat uit een aantal puzzels en raadsels, die ontdekt én opgelost moeten worden. De eindopdracht wordt vaak voltooid door te 'ontsnappen' of door een kluis te openen. Als het nodig is dan kan de spelleider helpen door cryptische aanwijzingen geven.
Leerdoel(en)	De escaperoom kan ingezet worden voor verschillende doeleinden en wordt op maat gemaakt.
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen
Duur	+/- 2 uur
Aantal deelnemers	Gemiddeld 4-8 (maar geheel afhankelijk van de escaperoom)
Trainer(s)	N.v.t.
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	N.v.t.
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	De voorbereidingstijd en de duur van de game kunnen erg variëren omdat de game op maat wordt gemaakt. Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Blended learning en e-learning

Quezt

Quezt	
Omschrijving	<p>Quezt is een interactieve kennisquiz die je speelt via een app op je telefoon of in je internetbrowser op je computer. De kracht van Quezt is dat deze volledig aan te passen is op inhoud die voor jouw organisatie van belang is. Bepaal zelf welke vragen in de app worden opgenomen en voeg je eigen logo, kleur en toelichtingen toe.</p> <p>Werknemers van jouw organisatie gaan vervolgens met elkaar de strijd aan door 1op1 quizbattles te spelen. Wie de meeste kennis heeft wint en verdient punten voor het leaderboard.</p>
Waarom Quezt?	<ul style="list-style-type: none"> • Interactief dus effectief: Met een interactief leermiddel onthouden mensen 5 keer meer informatie dan wanneer ze lezen. • Leuk en laagdrempelig: Bij Quezt komen fun en leren samen, op een leuke en laagdrempelige manier. Versla je collega's en verover de 1e plek in het klassement. • Doelgericht leren: Spits de inhoud van de kennisquiz volledig toe op jouw organisatie. • Eigen look & feel: Pas de kleurstelling van de Quezt aan op de huisstijl van jouw organisatie. • Overall toegankelijk: Speel de Quezt in je browser of via de IOS, Android of Windows app op je smartphone of tablet. • Volledige ondersteuning: Frisse Blikken ondersteunt bij het gehele implementatie proces en levert technische support.
Niveau	Alle
Doelgroep	Alle
Duur	Doorlopend
Aantal deelnemers	Onbeperkt
Overige informatie	Kijk voor meer informatie op http://www.quezt.nl
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Online Team Connector

Team Connector	
Omschrijving	Het kan soms moeilijk zijn een gesprek met een collega te beginnen dat echt de diepte in gaat. De meeste gesprekken zijn over het werk en de taken die gedaan moeten worden. Dit leidt echter tot weinig tijd om na te denken en onderwerpen te bespreken op een veilige en toegankelijke manier die echt de diepte in gaan. Team Connector moedigt gesprekken en onderwerpen aan die bijdragen aan ieders ontwikkeling.
Leerdoel(en)	Het bespreekbaar maken van onderwerpen zoals: <ol style="list-style-type: none"> 1. Klanttevredenheid 2. Teaminteractie 3. Samenwerking 4. Resultaten en mogelijke verbeteringen
Niveau	Alle
Doelgroep	Iedereen
Duur	1 uur
Aantal deelnemers	3-10
Trainer(s)	Door deelnemers zelf gefaciliteerd
Vorbereiding/Studiebelasting (tijd)	geen
Studiemateriaal	N.v.t.
Overige informatie	Bij deze onlineversie van de Team Connector kunnen de namen van teamleden worden ingevoerd. Daarna spin je een wiel op een categorie te selecteren waarna een random naam en vraag wordt geselecteerd op de computer. Onderdeel van de game is een uitgebreide evaluatie met de deelnemers van de ervaringen uit de game en de inzichten die hiermee zijn opgedaan. Gezamenlijk wordt gekeken hoe deze inzichten zich verhouden tot de dagelijkse praktijk.
Toetsing/Diploma	N.v.t.

Blended Learning Platform

Blended Learning Platform	
Omschrijving	Frisse Blikken heeft een (Blended) learning platform ontwikkelt dat inzetbaar is als ondersteuning en/of rode draad van een opleidingsprogramma. Het platform informeert, activeert en inspireert de deelnemers van het opleidingsprogramma. Deze programma's kunnen een combinatie zijn van zowel online (e-learnings, videocollege's) als offline (werkgroepen, college's, events) componenten. Het platform biedt deelnemers via een gepersonaliseerde inlog toegang tot alle programma informatie, de programma agenda, de lesmaterialen en (video)college's, persoonlijke leerdoelen en inzicht in de voortgang van ontwikkeling. Ook stimuleert het platform interactie tussen de deelnemers onderling en met de programmamanagers en docenten. Er wordt gamification toegepast om leren te stimuleren en leuker te maken en om goed gedrag (aanwezigheid, participatie, invullen evaluaties etc) te stimuleren. Tevens kan middels gamification een gezonde competitie onder deelnemers worden aangewakkerd.
Doel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informeren van deelnemers 2. Activeren van deelnemers 3. Inspireren van deelnemers 4. Inzicht geven in voortgang (persoonlijke) ontwikkeling 5. Leren leuker maken
Functionaliteiten	<ul style="list-style-type: none"> • Plenaire pagina met: <ul style="list-style-type: none"> ○ Algemene programma informatie ○ Interactie en groepscommunicatie ○ Toegang tot lesmateriaal • Persoonlijk pagina met: <ul style="list-style-type: none"> ○ Persoonlijke programma agenda ○ Eigen opdrachten inleveren en inzien ○ Persoonlijke leerdoelen vaststellen ○ Persoonlijke voortgang inzien ○ • Kennisbank • Koppeling met interne systemen (intranet etc) • Social media integratie • Communicatie met programmamanager/docenten
Content	De inhoud van het opleidingprogramma bepaald de inhoud van het platform. Het platform wordt geheel aangepast op de wensen van de organisatie. Zowel qua look & feel als programma inhoud.

Trainingslocatie de Blikopener

De Blikopener	
Omschrijving	De Blikopener is onze multifunctionele experience room met industrieel karakter en is de perfecte locatie voor trainingen, workshops of Serious Games. De Blikopener is beschikbaar in combinatie met alle hierboven beschreven trainingen en games of voor uw eigen events.
Specificaties	De Blikopener heeft een oppervlakte van 150m2 met veel natuurlijk licht, hoge plafonds, een whiteboardwand van 17,5 meter, twee beamers met bijbehorende projectieschermen, een geluidsinstallatie en twee houten cubicles.
Extra's	Twee break-out rooms.
Catering	Catering wordt tegen scherp tarief verzorgd in samenwerking met The Colour Kitchen.
Beschikbaarheid	Bekijk de beschikbaarheid hier en boek meteen.
Overige informatie	Bekijk hier een sfeerimpressie van de Blikopener.