

Annex 10 - Geraadpleegde bronnen tijdens voorbereidingsfase

<https://www.nationaalgroefonds.nl/binaries/nationaalgroefonds/documenten/rapporten/2021/04/09/adviesrapport-eerste-beoordelingsronde-commissie-nationaal-groefonds/Adviesrapport+commissie+Nationaal+Groefonds.pdf>

bladzijde 104

<https://www.te-learning.nl/blog/wanneer-leidt-gamification-tot-goede-leerresultaten/>

Internetsites n.a.v. marktverkenning;

<https://tanelouise.nl/innovatie/>

<https://knowingo.com/>

<https://www.tza.nu/digitour/>

[Escaperoom](#)

[Gemvision](#)

<https://www.ou.nl/-/daan-dohmen-benoemd-tot-hoogleraar-digitale-transformatie-in-de-zorg>

<https://experiences.youchooz.nl/>

<http://www.alzheimerexperience.nl/experience>

<https://intodementia.nl/>

<https://www.awalkthroughdementia.org/>

<http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=149985>

<https://fontys.nl/Over-Fontys/Fontys-Hogeschool-ICT/Onderzoek/Lectoraat-Interaction-Design/Expertisecentrum-Virtual-Reality.htm>

<https://www.ijsfontein.nl/>

<https://www.mediawijzer.net/mnx21-inspirerende-projecten-over-inclusief-ontwerp/>

<https://innovationorigins.com/nl/empatische-virtuele-interactie-met-levensechte-avatars/Vilans>

<https://mobielskillslab.nl/>

<https://www.skillsonline.nl/>