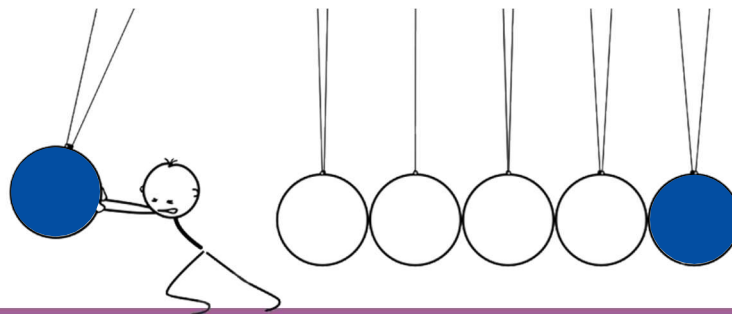


“ **Serious games voor de promotie en training van Medisch Laboratorium Technologen**.”

START PROJECT  
2021



EIND PROJECT  
2023

## 1 INTRO

Dit project heeft EUR 1.210.748 subsidie ontvangen, waarvan EUR 605.374 van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling (EFRO).

De ontwikkeling van een Virtual Reality Serious Game als training tool

Meer dan 600 middelbare scholieren en leraren zijn betrokken

Inventarisatie van obstakels en stimulansen voor grensoverschrijdende mobiliteit in de EMR-sector

Aanbevelingen voor standaardisatie van MLT curricula



### Ambities van FunForLab voor MLT:

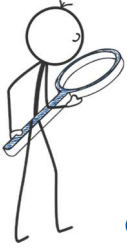
Kwaliteit van opleiden verbeteren

Promotie van het beroep

Verbeteren cross-border mobiliteit

Om tot wezenlijke verbeteringen te komen op het gebied van **opleiden van MLT**, hebben **hogescholen en research centra** hun krachten gebundeld, wat heeft geleid tot **PROJECT FunForLab**.





1

### Kwaliteit van opleiden verbeteren

Ontwikkeling van een VR Serious Game voor studenten om te oefenen op geautomatiseerde medische analysemachines.

- Sterkte-zwakte analyse van MLT-trainingscursussen met betrekking tot het gebruik van automaten (SWOT-analyse).
- Het ontwikkelen van een prototype op basis van de verzamelde informatie.
- Het creëren van het les-scenario voor het spel.
- Het testen van het spel op de doelgroep.
- Het aanpassen van het prototype

2

### Promotie van het beroep

Ontwikkeling van een Serious Game (Point & Click) om wetenschappelijke beroepen, met name die van MLT, te promoten en onder de aandacht te brengen.

- Onderzoek naar het bewustzijn van het MLT-beroep in het voortgezet onderwijs (SWOT-analyse)
- Het ontwikkelen van een prototype voor het spel op basis van de verzamelde informatie
- Het creëren van het les-scenario voor het spel
- Het testen van het spel op de doelgroep
- Het aanpassen van het prototype.



3

### Verbeteren cross-border mobiliteit

Identificatie van obstakels en stimulansen voor grensoverschrijdende mobiliteit

- Analyseren van de intensiteit van grensoverschrijdende mobiliteit voor MLT-professionals
- Vergelijken van de wettelijke beperkingen voor het werken als MLT in België, Duitsland en Nederland
- Het creëren van videomateriaal over hoe mobiliteit te vergemakkelijken.



## 3 belangrijkste resultaten:



### 1. Een Serious Game (Virtual Reality):

Dit spel stelt MLT-studenten in staat om complexe taken uit te voeren op geautomatiseerde medische analysemachines die fysiek niet beschikbaar zijn op de universiteiten.



### 2. Een Serious Game (Point & Click):

Dit spel stelt middelbare scholieren in staat om het MLT-beroep te ontdekken terwijl ze leuke wetenschappelijke raadsels oplossen in de klas



### 3. Een website / community:

Studenten, docenten en MLT-professionals kunnen communiceren en alle documentatie over het project vinden.

#### Ondersteunend materiaal voor bewustwording en informatieverstrekking:

1. Website: [www.funforlab.eu](http://www.funforlab.eu) voor de spellen, projectdocumentatie en resultaten.
2. YouTube-kanaal @funforlab341 voor tutorials, trailers en meer.

# Mijlpalen



**01/09/2021:** de funforlab.eu website is live gegaan.



**23/11/2021:** SWOT-evenement: het FunForLab-team ontmoet zijn verschillende doelgroepen in de EMR-sector.



**01/04/2023:** Het starten van seminars voor het testen van de Serious Games op leerlingen en studenten



**22/08/2023:**  
Het FunForLab-consortium presenteert de resultaten tijdens het afsluitende evenement.

## CO-FINANCIERS



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

Ministerium für Wirtschaft, Innovation,  
Digitalisierung und Energie  
des Landes Nordrhein-Westfalen



provincie limburg



[www.funforlab.eu](http://www.funforlab.eu)

## PROJECT PARTNERS

### LEAD PARTNER:



### PARTNERS:

