

Digitaal game Aircargo@airports, ontwikkeld met financiering van de Topsector Logistiek door Hogeschool Inholland.

De game *aircargo@airports* is een speelse manier om kennis te nemen van het luchtvrachtproces op de landzijde van airports. Het onderwijsmiddel is onderdeel van project TruckingCDM (zie ook: Trucking CDM-platform Hogeschool Inholland) en het project CDM@Airports (CDM@Airports - TKI Dinalog). Het verschaft hbo-studenten inzicht in vrachtstromen op een vliegveld en te realiseren toegevoegde waarde van partijen richting een snelle en efficiënte afhandeling van luchtvracht.

De game is via de volgende link te vinden: <https://pigfisher.dev/projects/aircargo-at-airports/>

De businessgame maakt het mogelijk om studenten en community stakeholders inzicht te geven in de goederenstromen en het bijbehorende logistieke proces. De businessgame voorziet in inzichten van dit vrachtproces aan de landzijde van airports. Met deze speelse omgeving komen studenten op een plezierige wijze in aanraking met het vrachtproces dat zich afspeelt op Schiphol en andere luchthavens. Een online tutorial geeft de docent en student uitleg bij het spelen van de game en bevat een kennismakings- en leerfunctie. Eind juni komt nog een handleiding beschikbaar.

Er is een site opgericht aircargogame.nl. Daarnaast komt deze game op: [Forums - Cargo Community \(airportcdm.aero\)](#) en zal het op businessgaming.nl worden geplaatst worden. De game is via de volgende link te vinden: <https://pigfisher.dev/projects/aircargo-at-airports/>