



Royal Netherlands Academy of Arts and Sciences (KNAW) KONINKLIJKE NEDERLANDSE AKADEMIE VAN WETENSCHAPPEN

Strategische dataproductie: representativiteit van data via crowdsourcing

van der Sijs, N.; Kirstein, Anna; Broeder, D.

2015

document version

Peer reviewed version

[Link to publication in KNAW Research Portal](#)

citation for published version (APA)

van der Sijs, N., Kirstein, A., & Broeder, D. (2015). *Strategische dataproductie: representativiteit van data via crowdsourcing*. Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen (KNAW).

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the KNAW public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the KNAW public portal.

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

pure@knaw.nl

Bibliografie over crowdsourcing

Literatuur

- Beeld en geluid over crowdsourcing: <https://www.beeldengeluid.nl/tags/crowdsourcing> (geraadpleegd 4 december 2015),
- Beeld en Geluid: Het Geluid van Nederland. <http://files.beeldengeluid.nl/pdf/r-en-d-scriptie-het-geluid-van-nederland-20140214.pdf> (geraadpleegd op 12 oktober 2015).
- Bericht over crowdsourcing in de Nederlandse cultureel-wetenschappelijke gemeenschap: <http://www.den.nl/agenda/bericht/2950/> (geraadpleegd 12 oktober 2015).
- Blom, Josine (2015): *User Generated Content In Nederlandse erfgoedinstellingen. Adviesrapport*, Stichting DEN Haagse Hogeschool opleiding Informatiedienstverlening &- Management, 16 januari 2015
- Brabham, D. C. (2013). Crowdsourcing: A Model for Leveraging Online Communities. In A. A. Delwiche & J. J. Henderson (Eds.), *The participatory cultures handbook* (pp. 120-129). New York: Routledge.
- Crowdconsortium: Engaging the Public: Best Practices for Crowdsourcing Across the Disciplines, Report of a meeting held May 6-8, 2015, Univ. Of Maryland, <http://www.crowdconsortium.org/wp-content/uploads/crowdconP.pdf>
- Crowdsourcing van *Oneindig Noord-Holland* <http://www.frankwatching.com/archive/2011/03/19/crowdsourcing-laait-cultureel-erfgoed-noord-holland-oneindig-groeien/> (geraadpleegd op 12 oktober 2015).
- Crowston, K., & Prestopnik, N. R. (2013). Motivation and data quality in a citizen science game: A design science evaluation. Paper presented at the 46th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Davenport, S., Cummings, S., Daellenbach, U., & Campbell, C. (2013). Problemsourcing: Local Open Innovation for R&D Organizations. *Technology Innovation Management Review*, March 2013, 14-20
- Estellés-Arolas, E., & González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information Science*, 38(2), 189-200.
- Franzoni, C., & Sauermann, H. (2014). Crowd science: The organization of scientific research in open collaborative projects. *Research Policy*, 43(1), 1-20.
- Fleurbaey, E. & Eveleigh, A (2012): "Crowdsourcing: Prone to Error?", Talk presented at the International Council on Archives Conference 2012, Brisbane, Australia (<https://picturae.com/images/project-images/2012/Crowdsourcing%20Fleurbaay%20%20Eveleigh.pdf>).
- Howe, J. (2006). Crowdsourcing: A definition. Retrieved from http://www.crowdsourcing.com/cs/2006/06/crowdsourcing_a.html <http://www.den.nl/art/uploads/files/Publicaties/UGC%20in%20de%20Nederlandse%20erfgoedsector.pdf> (geraadpleegd op 12 oktober 2015).
- Mededeling Radboud Universiteit Nijmegen: "Antropoloog krijgt 1,5 miljoen euro voor onderzoek naar burgerparticipatie" (<http://www.ru.nl/nieuws->

- [agenda/nieuws/vm/social-cultural/maatschappij/2015/burgerparticipatie/](#)).
- Mededeling Radboud Universiteit Nijmegen: Groot Nationaal Onderzoek naar taal en waarneming (<http://www.ru.nl/nieuws-agenda/nieuws/vm/donders/hersenen-cognitie/2015/taal-waarneming-15000-proefpersonen/>, geraadpleegd 4 december 2015).
- Mia Ridge blog over crowdsourcing: <http://www.miaridge.com/resources-for-crowdsourcing-in-libraries-museums-and-cultural-heritage-institutions/> (geraadpleegd op 05-11-2015).
- Niet, M. de, Heijmans, L., & Verwayen, H. 2009. *Businessmodel innovatie cultureel erfgoed*. Amsterdam: DEN, Kennisland & Ministerie van OC&W. (Beschikbaar op http://www.den.nl/art/uploads/files/Publicaties/businessmodel_innovatie_cultureel_erfgoed%20FINAL_corrected.pdf, geraadpleegd op 15 oktober 2015)
- NWO-financiering voor onderzoek naar handgeschreven archieven: <http://lcds.science.leidenuniv.nl/nwo-financiering-voor-onderzoek-naar-handgeschreven-archieven> (geraadpleegd op 21 oktober 2015).
- Oomen, J., & Aroyo, L. (2011). Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges. In *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies* (pp. 138-149). ACM, http://www.iisi.de/fileadmin/IISI/upload/2011/p138_oomen.pdf (geraadpleegd 12 oktober 2015).
- Owens, T. (2013). Digital Cultural Heritage and the Crowd. Curator: The Museum Journal, 56(1), 121-130.
- Prats López, M., Berends, H., Huysman, M.H., Soekijad, M., Causer, T., Terras, M. & Grint, K. (2015). Extra-organizational learning: Learning beyond organizational boundaries. Paper presented at the OLKC Conference, Milan, Italy (2015, April 10-11)
- Prats Lopez, M., Huysman, M.H., Berends, H. & Soekijad, M. (2013). [Knowledge evaluation in organizations: A systematic review and analysis](#). OLKC: Washington DC (2013, April 25-27)(geraadpleegd op 12 oktober 2015).
- Prestopnik, N. R., & Crowston, K. (2012). *Citizen science system assemblages: understanding the technologies that support crowdsourced science*. Paper presented at the Proceedings of the 2012 iConference, Toronto, Ontario, Canada; <http://crowston.syr.edu/system/files/citizensciencesystemassemblage.pdf> (geraadpleegd 18-11-2015).
- Ridge, Mia. (2014). *Crowdsourcing Our Cultural Heritage*. Farnham: Ashgate Publishing Ltd.
- Riesch, H., & Potter, C. (2014). Citizen science as seen by scientists: Methodological, epistemological and ethical dimensions. *Public Understanding of Science*, 23(1), 107-120.
- Shirky, C. (2008). *Iedereen: hoe digitale netwerken onze contacten, samenwerking en organisaties veranderen*. Amsterdam: Uitgeverij Business Contact.
- Sijs, Noline van der (2012): Crowdsourcing. NRC Wetenschapskolumn, http://www.clariah.nl/files/nicoline/2012-12-22_Sijs_Crowdsourcing_Wetenschapskolumn_NRC.pdf (geraadpleegd op 12 oktober 2015).

- Sijs, Nicoline van der (2015): 7 vragen en antwoorden over crowdsourcing. Lessen van het Meertens Instituut. In: Vakblad voor Informatieprofessionals, 08/2015, https://www.meertens.knaw.nl/intranet/images/stories/files/media%202015/20_sijs2.pdf (geraadpleegd 28-10-2015).
- Tapscott, D. & Williams, A.D. (2008). *Wikinomics. Hoe samenwerking door iedereen met iedereen alles verandert*. Herziene en uitgebreide editie. Amsterdam: Uitgeverij Business Contact.
- Uitzending Labyrinth: <http://npowetenschap.nl/site/programma/Labyrint/18> (vanaf 19:32 over *citizen science*/belang van de invloed van de maatschappij op de wetenschap) (geraadpleegd op 12 oktober 2015).
- Van der Weele:
Crowdsourcing, http://www.sciencepalooza.nl/2015/10/crowdsourcing/?utm_source=Science+Palooza+List&utm_campaign=e6874a231b-RSS_EMAIL_CAMPAIGN&utm_medium=email&utm_term=0_7d0201c886-e6874a231b-312591901, blogpost Sciencepalooza (geraadpleegd 23-10-2015).
- Vliet, H. Van; R. Brussee; D. Swart; E. Hekman (2013): *Crowdsourcing*. Hogeschool Utrecht, <http://www.onderzoek.hu.nl/publicaties/detail.aspx?id=%7Bb7da8ab9-e386-443e-ad92-e9f890ec6aa0%7D> (geraadpleegd op 12 oktober 2015).
- Wiggins, A., & Crowston, K. (2011). From Conservation to Crowdsourcing: A Typology of Citizen Science. Paper presented at the 44th Hawaii International Conference on System Sciences.

Gamification

Voorbeelden

- <http://wordrobe.housing.rug.nl/Wordrobe/public/HomePage.aspx>
- <http://crowdcrafting.org/project/ww1diarytweets/> (geraadpleegd 1 november 2015)
- <http://crowdcrafting.org/project/bardomatic/> (geraadpleegd 1 november 2015)
- <http://www.metadatagames.org/> (geraadpleegd 1 november 2015)
- <http://gameswithpurpose.org/tag/humanities/> GWAP (for Games With a Purpose) was an academic project at CMU that explored the idea of Human Computation games to solve problems that computers cannot solve.
- Transcription through a **game**: <http://smorballgame.org/> „best serious game 2015“; about Smorball: <http://www.tiltfactor.org/game/smorball/> vs. Transcription without gaming plus only with prior registration: <https://transcription.si.edu/browse?sort=latest> (geraadpleegd 9 november 2015)
- <http://www.gameswithwords.org/WhichEnglish/> (geraadpleegd 11 november 2015)
- <https://subrosagames.com/> (geraadpleegd 11 november 2015) (werd in een reactie in de enquête genoemd; eigen games kunnen opgemaakt worden met ‚shooting‘ als topic)
- <http://gameswithpurpose.org> (geraadpleegd 10 november 2015)

Over gamification in wetenschap en cultuurinstellingen, en game types

- http://web.archive.org/web/20110908023851/http://conference.archimuse.com:80/mw2011/papers/playing_with_difficult_objects_game_designs_to (geraadpleegd 12 november 2015)
- https://badgeville.com/wiki/Personality_Types (geraadpleegd 12 november 2015)
- <http://www.gamified.uk/user-types/> (geraadpleegd 12 november 2015)
- <http://blog.hypeinnovation.com/3-types-of-gamification> (geraadpleegd 12 november 2015)
- Raddick, M. J., G. Bracey, P. L. Gay, Chr. J. Lintott, Ph. Murray, K. Schawinski, A. S. Szalay, J. Vandenberg (2010): Galaxy Zoo: Exploring the Motivations of Citizen Science Volunteers. In: *Astronomy Education Review*, <http://arxiv.org/pdf/0909.2925v1> (geraadpleegd 12 november 2015).