

## 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.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](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](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](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](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](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](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](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).