

# PROJECT AUTCRAFT NEDERLAND

## Project Initiatie Document



**Versie:** Juli 2025, versie 2  
**Datum:** 24-juli 2025  
**Eigenaar:** Stichting Bruggenmakers  
**Projectleider:** K.M.T. Henke  
**Projectnr.:** BM202401  
**Contact:** karol@bruggenmakers.nl



Schermafbeeldingen Minecraft

Autcraft Nederland (website [Autcraft.nl](http://Autcraft.nl)) wordt de eerste Nederlandse Minecraft server omgeving, specifiek gericht om een veilige, leuke en lerende omgeving te zijn voor kinderen en volwassenen met een neurodiversiteit of een diagnose autisme. Het project Autcraft Nederland geeft aandacht aan kinderen en (jong)volwassenen in het zogenaamde neurodivers spectrum en of met een diagnose autisme. Autcraft Nederland wordt de eerste Nederlandse Minecraft-server-omgeving die sociale contacten bevordert, specifiek gericht om een veilige, leuke en lerende omgeving te zijn voor de doelgroep.

## Inleiding

Dit Project Initiatie Document (PID) is het startdocument voor het project “Autcraft Nederland”. Het dient als basis voor het starten van dit project. Het document biedt de opdrachtgever, toezichhouders, financierders, **werknemers, vrijwilligers, geïnteresseerden, doelgroep en overige stakeholders** een helder overzicht van de doelstellingen, scope, stakeholders, risico's en andere cruciale elementen die nodig zijn voor een succesvolle uitvoering van het project “**Autcraft Nederland**”.

## Projectoverzicht

Projectnaam **AUTCRAFT NEDERLAND**

De naam van het project is :AUTCRAFT NEDERLAND. Ook bekend als AUTCRAFTNL of AUTCRAFT.NL

De naam op de Website is [www.autcraft.nl](http://www.autcraft.nl)

De naam op de social media platforms is autcraftnl

Intern projectnummer: BM202401

## Projectdoelstellingen

Het project Autcraft Nederland heeft het volgende hoofdoel:

➔ Het opzetten van een veilige & leuke digitale gamewereld voor neurodiverse kinderen en volwassenen en kinderen en volwassenen met een diagnose autisme die spelen met het spel Minecraft.

Dit willen we realiseren door in navolging van de Amerikaanse AUTCRAFT organisatie een soortgelijke AUTCRAFT NEDERLAND organisatie op te richten. Dit zal worden gedaan door de volgende milestones te realiseren:

- 1) Het realiseren van een Nederlandse Minecraft server voor kinderen en volwassenen met neurodiversiteit, of met een diagnose autisme.
- 2) Het inrichten van een leuke en vooral veilige (digitale) omgeving waarin een ieder zichzelf mag zijn.
- 3) Het inrichten van een Autcraft Nederland organisatie waarbij mensen vanuit de doelgroep werkzaam zijn)
- 4) Het faciliteren van een fysieke omgeving waarbij mensen elkaar fysiek ontmoeten. Dit voor kinderen en hun familie en volwassenen. Doel van punt 4 is om de grens tussen de digitale wereld te laten samenvloeien met de fysieke.
- 5) Het geven van voorlichting over neurodiversiteit en autisme in relatie tot gamen. Bijvoorbeeld tips & trics aan kinderen, jongeren en ouders inzake verantwoord beeldschermgebruik.

## Projectscope

Het kader van het project Autcraft Nederland is het beste als volgt te omschrijven.

Binnen het project valt:

- Ontwikkelen van een beheersorganisatie <Autcraft Nederland>
- Aanschaf en installatie van een Server applicatie <Autcraft.nl>
- Ontwikkelen van software, website, social media, nieuwsbrief
- Ontwikkelen van lotgenotencontact
- Ontwikkeling van Voorlichtingspakket verantwoord gamen
- Ontwikkelen van een marketingcampagne

Overige zaken die buiten deze punten vallen, behoren in eerste lijn niet tot de reikwijdte van dit project.

Buiten het project valt:

Als voorbeeld kan worden gegeven de mogelijke uitbreiding van het game platform met andere games dan Minecraft, bijvoorbeeld Roblox. De focus is op Minecraft, gelet op de positieve ervaringen van Autcraft Amerika.

## Stakeholders

### Belanghebbenden

De belangrijkste stakeholders voor dit project zijn als volgt:

Stakeholder	Rol
St. Bruggenmakers	Opdrachtgever
Projectmanager	Verantwoordelijk voor de algehele leiding en uitvoering van het project
Sponsor/financier/donateur	Verzorgt de financiering en ondersteunt de projectdoelen
Teamleden	Uitvoeren van specifieke taken binnen het project
Vrijwilligers	Uitvoeren van specifieke taken binnen het project
Kinderen, Verwanten, Volwassenen	<b>Cliënten,</b>



## Communicatieplan

Het Communicatieplan heeft als doel alle betrokkenen en overige geïnteresseerden op de hoogte te brengen van de ontwikkelingen m.b.t. dit project. Het project volgt hierbij zes stappen. Dit zijn: de Initiatiefase, de definitiefase, de ontwerpfase, de voorbereidingsfase, de realisatiefase en de nazorgfase.

In eerste instantie is deze bestemd voor de initiatiefase. Bij de eerste fases is de communicatie vrijwel intern gericht, bij de realisatiefase en nazorgfase vrijwel extern.

	<p>Gecommuniceerd wordt er op de volgende manieren:</p> <p>Telefoon</p> <p>Brief</p> <p>E-mail</p> <p>Persoonlijk gesprek</p> <p>Bijeenkomst digitaal</p> <p>Bijeenkomst fysiek</p> <p>Website</p> <p>Advertentie</p> <p>Folder</p> <p>Persbericht</p> <p>Beursstand</p> <p>Startbijeenkomst</p>
--	--

### 6 fasen van het project

	Fase I Initiatie	Fase II Definitie	Fase III Ontwerp	Fase IV Voorbereiding	Fase V Realisatie	Fase VI nazorg
St. Bruggenmakers	X	X	X	X	X	X
Projectmanager	X	X	X	X	X	X
Sponsor/financier/donateur	X		X		X	X
Teamleden		X	X	X	X	X
Vrijwilligers			X		X	X
Kinderen, Verwanten, Volwassenen		X	X		X	X

### Communicatietabel

## Risicobeheer

### Risico-identificatie

Zoals bij elke project zijn er bepaalde punten, zogenaamde risico's die een grote impact kunnen hebben op het welslagen van het project. Door deze in kaart te brengen, er van bewust zijn dat deze van invloed zijn wordt inzicht verkregen in de risico's. Voor dit project zijn de volgende risico's geïdentificeerd.

- Overschrijding van het budget
- Tijdoverschrijding
- Personeelstekort
- Start-up problematiek
- Doelgroep participatie

### Risicobeheersing

Om ervoor te zorgen dat de 5 bovenstaande punten en mogelijk andere punten die gedurende het project zich kunnen manifesteren adequaat worden aangepakt, is voor de volgende strategie gekozen.

**Om ervoor te zorgen dat het project conform het voorgestelde traject wordt geïmplementeerd is** allereerst gekozen om dit project door een ervaren projectmanager uit te laten voeren. Waarbij de projectmanager zowel veel kennis en ervaring heeft van projectmanagement en ICT, maar eveneens ook kennis heeft van neurodiversiteit en autisme.

Daarnaast wordt de Projectmanager ook bijgestaan door het bureau Museum Support Team .

Om ervoor te zorgen dat bij de ontwikkelingsfase de juiste zaken worden ontwikkeld zodat de organisatie en infrastructuur aansluit op de behoefte van de doelgroep, zal er vanaf de initiatiefase overleg plaatsvinden met ervaringsdeskundigen en organisaties die onder ander op het gebied van Neurodiversiteit, Autisme en Digitale Balans (gameverslaving) zoals onder ander; Oudervereniging Balans, Mama Vita, de Nederlandse vereniging voor Autisme (NVA) en het Trimbos instituut.

Ook wordt er dankbaar gebruik gemaakt van de reeds aanwezige kennis en ervaring van de Amerikaanse organisatie, Autcraft.com die zeer openstaan voor de samenwerking.

# Projectplanning

## Projectfasen

Het project is ingedeeld in 6 fasen. De belangrijkste mijlpalen zijn als volgt:

- Initiatie: Vaststellen van de projectdoelstellingen en stakeholders
- Definitiefase: Ontwikkelen van het projectplan en toewijzen van middelen
- Ontwerpfase: Ontwerpkeuzes worden vastgesteld
- Voorbereidingfase: Het klaarzetten van middelen en mensen (Go-Moment).
- Realisatiefase: Bouw van organisatie en ICT
- Nazorgfase: Operationeel, overheveling van projectmanagement naar operationeel management

## Projecttijdlijn

Het project is ingedeeld in een tijdslijn van 2 jaar. Volgens het programma pad zoals hieronder is beschreven.

Fase	Startdatum	Einddatum	Belangrijkste mijlpalen
Initiatiefase	01-02-2025	01-07-2025	Vaststellen van de projectdoelstellingen en stakeholders
Definitiefase	01-07-2025	01-01-2026	Ontwikkelen van het projectplan en toewijzen van middelen
Ontwerpfase	01-01-2026	01-03-2026	Ontwerpkeuzes worden vastgesteld
Vorbereidingfase	01-03-2026	01-05-2026	Het klaarzetten van middelen en mensen
Realisatiefase	01-05-2026	01-09-2026	Bouw van organisatie en ICT
Nazorgfase	01-09-2026	01-12-2026	Operationeel, overheveling van projectmanagement naar operationeel management

## Budget en middelen

### Budgetraming

De budgetraming voor 2025 is € (begroting wordt op verzoek toegestuurd)

De budgetraming voor 2026 is € (begroting wordt op verzoek toegestuurd)

Dit budget is geraamd op een initiële kostenraming, waarbij een marge van 15% is gehanteerd. Tijdens de initiatiefase zal het budget concreet worden vastgesteld.

--	--

### Middelenbeheer

Ten behoeve van het reguleren van middelen (materiaal en mensen) wordt gebruik gemaakt van een financieel projecttool. Eerst verantwoordelijk is de projectmanager ondersteunt door MUST. Verdere toewijzing van middelen gebeurt in overleg met de projectondersteuner. Verdere verantwoording over het project gebeurt tijdens het regulier overleg met de RvT.

## Kwaliteitsbeheer

### Kwaliteitsnormen

De kwaliteitsnormen waaraan het project "Autcraft Nederland" moet voldoen, zijn als volgt gedefinieerd:

1. **Veiligheid en Toegankelijkheid** : De digitale omgeving moet veilig en toegankelijk zijn voor neurodiverse kinderen en volwassenen, evenals voor kinderen en volwassenen met een diagnose autisme.
2. **Gebruiksvriendelijkheid** : De Website, de Minecraft server en bijbehorende software moeten gebruiksvriendelijk zijn en aansluiten bij de behoeften van de doelgroep1.
3. **Betrouwbaarheid** : De server moet betrouwbaar zijn en minimale downtime hebben om een consistente gebruikerservaring te garanderen.
4. **Educatieve Waarde** : De omgeving moet educatieve elementen bevatten die bijdragen aan de ontwikkeling en het welzijn van de gebruikers (Digitale Balans).

5. **Community Betrokkenheid** : Er moet een actieve en ondersteunende community zijn waarin gebruikers zich welkom, veilig en begrepen voelen. Deze community moet onder ander bestaan uit mensen uit de doelgroep.

## Kwaliteitsborging

Om ervoor te zorgen dat het project "Autcraft Nederland" aan de vastgestelde kwaliteitsnormen voldoet, worden de volgende processen en procedures gevolgd:



1. **Ervaren Projectmanager** : Het project wordt geleid door een ervaren projectmanager met kennis van projectmanagement, ICT, neurodiversiteit en autisme.
2. **Ondersteuning door MUST** : De projectmanager wordt bijgestaan door het bureau Museum Support Team (MUST), dat de financiële boekhouding voor het project controleert.
3. **Overleg met Ervaringsdeskundigen** : Vanaf de initiatiefase vindt overleg plaats met ervaringsdeskundigen en organisaties op het gebied van neurodiversiteit, autisme en digitale balans, zoals Oudervereniging Balans, Mama Vita, de Nederlandse Vereniging voor Autisme (NVA) en het Trimbos-instituut.
4. **Samenwerking met Autcraft.com** : Er wordt gebruik gemaakt van de kennis en ervaring van de Amerikaanse organisatie Autcraft.com, die openstaat voor samenwerking.
5. **Vorbereidend Crisis Plan (VCP)** : Als onderdeel van het organisatieprotocol wordt een Vorbereidend Crisis Plan (VCP) standaard onderdeel van de bedrijfsvoering. Met het VCP wordt een actief Risicobeheerplan ingesteld.

Deze manier van werken zorgt ervoor dat het project voldoet aan de kwaliteitsnormen van het project. Daarnaast worden de volgende instrumenten ook ingezet.

1. **Regelmatige Kwaliteitsaudits** : Interne audits uit om de naleving van de kwaliteitsnormen te controleren en eventuele afwijkingen tijdig te corrigeren.
2. **Training en Opleiding** : Alle teamleden krijgen training inzake de specifieke behoeften van de doelgroep.
3. **Feedback Mechanismen** : Het inzetten van vragenlijsten/enquêtes voor het verzamelen van feedback van gebruikers en stakeholders om continue verbetering te waarborgen.
4. **Documentatie en Rapportage** : Om ervoor te zorgen dat procedures en kennis bij iedereen aanwezig en beschikbaar is wordt een AO-handboek gemaakt. Hierin staan de relevante gedetailleerde documentatie over de processen en procedures.

# Afsluiting

## Projectevaluatie

Na voltooiing van het project wordt een project evaluatie uitgevoerd. Waarbij het gehaald resultaat naast de vooraf gestelde doelen wordt vergeleken.



### Behaalde doelen die moeten worden getoetst :

1. **Veilige en Leuke Digitale Gamewereld** : Het hoofddoel van het project is het opzetten van een veilige en leuke digitale gamewereld voor neurodiverse kinderen en volwassenen en voor kinderen en volwassenen met een diagnose autisme. Te beoordelen: is het doel, is er een Nederlandse Minecraft server gerealiseerd?
2. **Veilige Omgeving** : Het inrichten van een veilige digitale omgeving waarin iedereen zichzelf mag zijn. Te beoordelen: is het doel, het inrichten van een veilige digitale omgeving gerealiseerd?
3. **Autcraft Nederland Organisatie** : Het opzetten van een organisatie waarbij mensen vanuit de doelgroep werkzaam zijn. Te beoordelen: is het doel, het opzetten van een Autcraft Nederland Organisatie gerealiseerd?
4. **Fysieke Ontmoeting en**: Het faciliteren van bijeenkomsten zodat men vanuit de digitale wereld elkaar fysiek kan ontmoeten. Te beoordelen: is het doel, het faciliteren van fysieke bijeenkomsten gerealiseerd?
5. **Voorlichting** : Het geven van voorlichting over neurodiversiteit en autisme in relatie tot gamen. Te beoordelen: is het doel, het geven van voorlichting over neurodiversiteit en autisme in relatie tot gamen gerealiseerd?

### Belangrijkste leerpunten voor 2025 en 2026:

1. **Samenwerking met Ervaringsdeskundigen** : Te beoordelen Hoe is het overleg met ervaringsdeskundigen en organisaties geweest. Welke leerpunten kunnen hieruit worden gehaald.
2. **Betrokkenheid van de Community** : Een actieve en ondersteunende community is essentieel voor het creëren van een veilige en inclusieve omgeving. Te beoordelen Hoe is de community gegroeid? Welke leerpunten kunnen hieruit worden gehaald.
3. **Betrouwbaarheid van de Server** : Het belang van een betrouwbare server met minimale downtime om een consistente gebruikerservaring te garanderen. Te beoordelen Hoe betrouwbaar is de ICT-omgeving? Welke leerpunten kunnen hieruit worden gehaald.
4. **Educatieve Waarde** : Het integreren van educatie wat bijdraagt aan het welzijn van de gebruikers. Te beoordelen Hoe groot is de educatieve waarde van het project naar de doelgroep toe? Welke leerpunten kunnen hieruit worden gehaald.
5. **Feedback Mechanismen** : Het inzetten van vragenlijsten/enquêtes voor het verzamelen van feedback van gebruikers en stakeholders om continue verbetering te waarborgen. Welke leerpunten kunnen hieruit worden gehaald.

## Documentatie en archivering

Naast de reguliere projectadministratie wordt er ook een AO handboek opgesteld. Hierdoor wordt alle projectdocumentatie correct verzameld en gearhiveerd zodat dit als naslagwerk kan worden geraadpleegd. Daarnaast met het AO handboek ligt er een standaard waarin alle projectdocumentatie, wet en regelgeving, protocollen, etc. zijn opgesteld.

