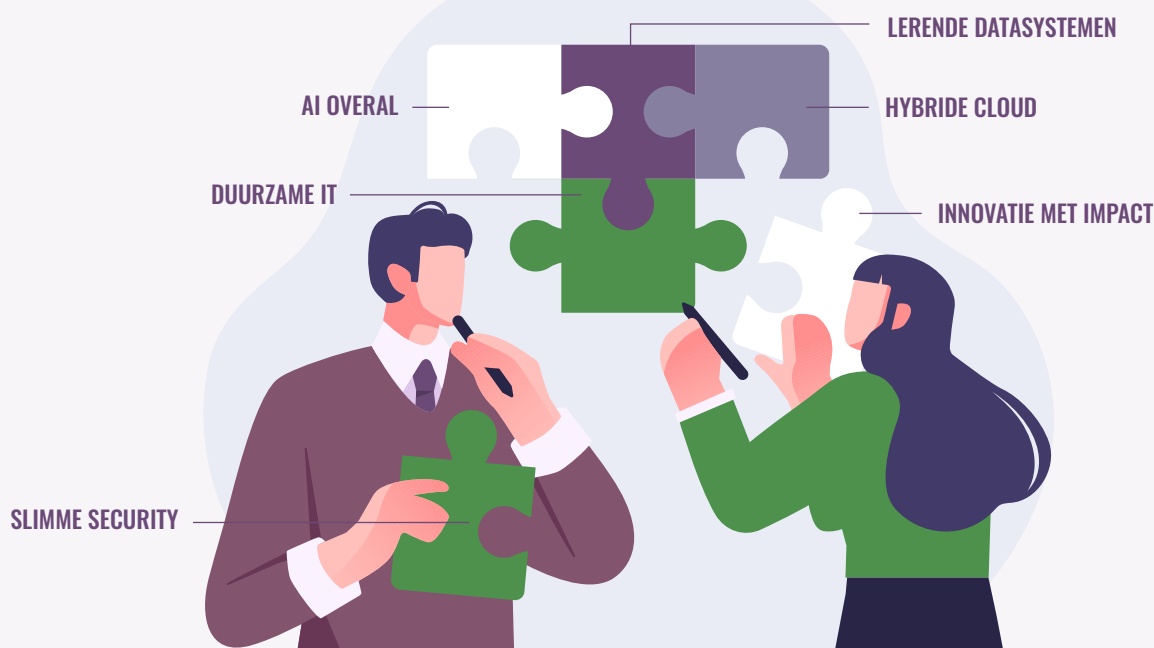


SPECIALE EDITIE:  NEXT TECHNOLOGY GENERATION

DE TOEKOMST VAN IT

6 TRENDS EN 12 BIJDAGEN VAN JONG IT-TALENT

Pag. 13*En verder:*

SPIN-OFFS | DUURDERE SOFTWARE | CASE BRUSSELS AIRPORT | SNELST GROEIENDE SOFTWAREBEDRIJF OOIIT
 PHISHING: MEEST MISBRUIKTE MERKEN | ONLYFANS



CLOUD VOOR AI
 DE OPMARS VAN DE NEOCLOUDS

pag. 6

MISVERSTANDEN OVER
 VIBE CODING

pag. 7

VAN JUNIOR TOT SENIOR
 LONEN VAN IT-PROFIELEN

pag. 10

SPEELPLEIN ASSISTENT

HOE AI HET JEUGDWERK SLIMMER MAAKT

In tijden waarin generatieve AI zijn weg vindt naar bedrijfssoftware en productiviteitsplatformen, kan diezelfde technologie ook maatschappelijke meerwaarde creëren. De Speelplein Assistent toont aan hoe een goed ontworpen LLM-toepassing repetitieve taken automatiseert, contextueel redeneert en zich flexibel aanpast aan de noden.

Wie ooit mee een speelpleinweek heeft voorbereid, weet hoeveel tijd en creativiteit daarin kruipt. Voor Linsey Helsen, masterstudent informatica aan de universiteit Hasselt met een specialisatie in data en AI, is het ook een jaarlijks ritueel. "Speelplein zit echt in je bloed",

vertelt ze. "Maar de voorbereiding is vaak langdradig: spelletjes zoeken, aanpassen aan een thema en hopen dat je het juiste materiaal hebt." Tijdens haar project voor het vak *Human-AI Interaction* aan de universiteit Hasselt ontwikkelde Linsey de Speelplein Assistent,

een AI-toepassing die jeugdleiders ondersteunt bij de voorbereiding van thematische speelpleinweken. Het idee ontstond uit frustratie én enthousiasme: frustratie over repetitieve taken en enthousiasme over de mogelijkheden van grote taalmodellen (LLM's) zoals Gemini. "Ik wilde een toepassing bouwen die het creatieve aspect van jeugdwerk versterkt, in plaats van het te vervangen."

EEN SLIMME ASSISTENT MET VIER GEZICHTEN

De Speelplein Assistent bestaat uit vier samenwerkende modules. De spelgenerator is de **interface**: een zoek- en suggestietool die via filters (leeftijd, duur, intensiteit, locatie en thema) een passend spel selecteert uit een databank van meer dan 2.900 activiteiten van spelensite.be. Zodra het juiste spel gevonden is, zorgt de Gemini-API voor een thematische aanpassing, volledig afgestemd op het beschikbare materiaal. "Het grote verschil met ChatGPT is dat mijn assistent wéét welk materiaal het speelplein heeft. Zo worden de suggesties niet alleen creatief, maar ook uitvoerbaar."

Daarnaast bevat de toepassing een **dagplanningsmodule**, waarin de structuur van een speelpleindag



wordt vastgelegd en gekoppeld aan de **chatbot**, en een digitale inventaris die alle beschikbare materialen bijhoudt. Het hart van de toepassing – en de vierde module – is de **thema-assistent**, een centrale chatbot die alle componenten verbindt. Die chatbot beslist autonoom welke tool ze moet aanroepen – bijvoorbeeld om een spel aan te passen of automatisch toe te voegen aan Google Calendar – en geeft contextueel correcte antwoorden op basis van de ingestelde planning.

TECHNOLOGIE ACHTER DE GLIMLACH

Achter de vrolijke interface schuilt een doordachte technische architectuur. Helsen maakte gebruik van Gemini 2.0 Flash als LLM, LangGraph om de verschillende tools met elkaar te verbinden en Streamlit (het framework voor snelle webinterfaces in Python) voor de gebruiksvriendelijke interface. De integratie met Google Calendar API zorgt ervoor dat gegenereerde activiteiten rechtstreeks ingepland kunnen worden.

Het grote verschil met ChatGPT is dat mijn assistent wéét welk materiaal het speelplein heeft.

Linsey Helsen toont met dit project aan hoe AI ook buiten de bedrijfs-wereld betekenisvol kan zijn. We denken bij AI vaak aan corporate toepassingen of automatisering, maar dit project bewijst dat het ook in vrijwilligerswerk een meerwaarde kan bieden.



Titel eindwerk: De Speelplein Assistent – een AI-toepassing ter ondersteuning van jeugdleiding

Auteur: Linsey Helsen

Instelling: Universiteit Hasselt

Waarom dit eindwerk bijzonder is

De Speelplein Assistent is een concreet voorbeeld van mensgerichte AI. Het toont hoe technologie vrijwilligers kan ondersteunen door repetitieve taken te automatiseren en ruimte te creëren voor wat echt telt: de beleving van kinderen.

Key takeaways

- AI-assistent voor speelpleinvoorbereiding met vier modules: spel-generator, dagstructuur, inventaris en thema-chatbot.
- Gebouwd met Gemini, LangGraph, Streamlit en Google Calendar API.
- Slim gebruik van thematische prompting en lokale context (materiaal, planning).
- Autonome chatbot die tools aanroept op basis van gesprekscontext.

De missie van SAI.BE is om actuele en relevante IT kennis te delen op een objectieve en kwalitatieve manier met alle informatici in Vlaanderen en Brussel.



ARCHITECTURE

- Enterprise Architecture
- Data Architecture
- Microservice Architecture
- BPMN / UML
- Decision Modelling
- IT Governance
- Distributed Systems



SOFTWARE DEVELOPMENT

- Programming languages
- Application development frameworks
- Project management



CLOUD & INFRASTRUCTURE

- Containerization & Orchestration
- Smart Cloud Deployment
- Open Service Mesh



DATA & AI

- Predictive Analytics
- Deep Learning
- Large Language Models
- Generative AI
- Data & AI Ethics By Design



SECURITY

- Applied DevSecOps
- Zero Trust Implementation
- Cybersecurity Compliance Certifications
- Trusted Digital Identity Management
- Adaptive Security Awareness
- Intelligent Privacy Governance Automation
- SAST / SCA



LEGAL & COMPLIANCE

- Legal
- GDPR
- AI Act
- DSM and DSA
- NIS2



EMERGING TECH & TOPICS

- VR / AR / MR / XR
- The Autonomous Enterprise
- Sustainable IT
- Blockchain / NFT
- Quantum Computing
- The Future of Work

SAI.BE begeleidt duizenden informatici **sinds 1967** doorheen een wijzigend IT landschap.

SAI.BE organiseert jaarlijks **gemiddeld 50 events**, waaronder webinars, avondconferenties, workshops, focus-meetings, speciale events en ook podcasts.



SAI.BE publiceert elk kwartaal **het tijdschrift "SAI Update"** voor informatici, IT-experten, en IT beslissingsmakers.

MEER WETEN OF LID WORDEN?

Ga naar www.sai.be/pagina/lidmaatschap/

NEEM CONTACT OP

voorzitter@sai.be