

creative
labs

creative
labs

VOORWOORD

Creatieve Labs

In steeds meer onderwijsinstellingen wordt gebruik gemaakt van Creatieve Labs: werkruimten of -plaatsen waarin creativiteit wordt gestimuleerd. Multidisciplinaire teams werken er samen aan het oplossen van complexe problemen, waarbij vaak sociale, psychologische, technische en economische factoren een rol spelen. De labs worden zowel in het onderwijs en onderzoek als bij stages en opdrachten gebruikt en leveren interessante resultaten op. Het kan gaan om het ontwikkelen van ideeën of concepten, maar ook om gebruikersonderzoek, fysieke prototypen en marktklare producten en diensten. Kern is dat onderzoek en hands-on ontwikkeling elkaar beïnvloeden; er wordt gedacht door te maken en gemaakt om beter te kunnen denken.

Er zijn Creatieve Labs in uiteenlopende soorten en maten, verspreid over het land. In 2011 is een Special Interest Group opgericht die betrokkenen bij Creatieve Labs verenigt. De deelnemers komen een paar maal per jaar bij elkaar om ervaringen uit te wisselen, kennis te delen en mogelijkheden om samen te werken te onderzoeken. Een van de resultaten daarvan is deze waaier waarin een aantal van de deelnemende labs aan bod komt.

Wij hopen dat de voorbeelden je inspireren om de mogelijkheden voor je eigen situatie te onderzoeken. Is je interesse gewekt, neem dan contact op met de deelnemende labs of word lid van de Special Interest Group. Meer informatie daarover is te krijgen bij:

Frank Kresin, Waag Society
frank@waag.org

Sandra Passchier, SURFnet
sandra.passchier@surfnet.nl

creative labs

Special Interest Group Creative Labs is een initiatief van SURFnet en Waag Society.

SURF
NET

Over SURFnet

SURFnet zorgt dat onderzoekers, docenten en studenten eenvoudig en krachtig samen kunnen werken met behulp van ICT. SURFnet richt zich daartoe op het stimuleren, ontwikkelen en exploiteren van een vertrouwde en verbindende ICT infrastructuur, waarmee de mogelijkheden die ICT biedt, optimaal kunnen worden benut. SURFnet is daarmee de ICT motor voor innovatie in het hoger onderwijs en onderzoek in Nederland.

www.surfnet.nl



waag society

Over Waag Society

Waag Society, institute for art, science & technology, ontwikkelt creatieve technologie voor maatschappelijke innovatie. De stichting doet onderzoek, ontwikkelt concepten, pilots en prototypen en fungeert als intermediair tussen de kunsten, de wetenschap en de media. Hiertoe ontwikkelt het samenwerkingsvormen met partijen in de culturele, publieke en private sector.

Vanaf het begin heeft Waag Society zich ingezet om diverse groepen in de samenleving toegang te bieden tot het internet en nieuwe mediavormen.

waag.org

NOS op 3 Lab



NOS op 3 Lab

‘Een speeltuin voor de NOS’, zo kun je het NOS op 3 Lab noemen. Binnen dit virtuele lab wordt de toekomst van het nieuws onderzocht, door te experimenteren met innovatieve manieren van nieuwsgaring en -presentatie.

Digitale veranderingen zorgen ervoor dat zelfs beproefde concepten als het Achtuurjournaal getoetst moeten worden aan nieuwe ontwikkelingen. Tijdens een uitzending is dit echter niet mogelijk. Het NOS Journaal heeft een sterk eigen karakter en kijkers hebben bepaalde verwachtingen waaraan moet worden voldaan. Het NOS op 3 Lab maakt experimenteren toch mogelijk.

creative labs

Vanwege de binding met Nederland 3 en Radio 3FM spreekt NOS op 3 een jonge doelgroep met een flexibele levensstijl aan. Deze staat open voor experimenten en omdat het lab geen officiële nieuwssite is, kunnen er ongebruikelijke tools worden uitgetest. Denk aan interactieve illustraties, video's en sociale media. Het doel is om ideeën vanuit verschillende bronnen bij elkaar te brengen. Door journalisten en technici te laten samenwerken, ontstaan er nieuwe manieren van storytelling.

Ook experimenteert het lab met verschillende platformen. Want tegenwoordig is het bereiken van de doelgroep net zo belangrijk als het perfect vertellen van een verhaal. Bereik je de nieuwsconsument vooral online, in de publieke ruimte of mobiel?

Voor het onderzoek heeft het lab drie thema's vastgesteld: datavisualisatie, gamification en crowdsourcing. Het NOS op 3 Lab probeert aan de hand van deze thema's vanuit een eigen perspectief kennis te vergaren en te delen.

weblogs.nos.nl/op3

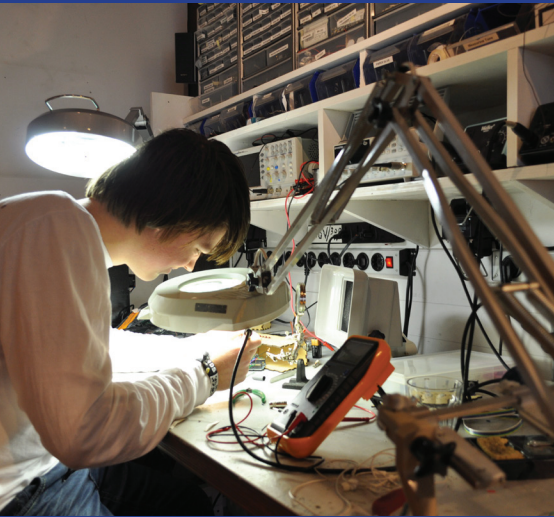
E-mail: labnosop3@nos.nl

Gijs Gootjes
projectmanager



“Soms moet je met hagel schieten, in plaats van heel gericht te werk te gaan. Juist op de missers krijgen wij heel veel feedback.”

Fablab Amsterdam



Fablab Amsterdam

Waag Society

Ooit was het gebouw een stadspoort, nu is de Waag op de Nieuwmarkt in Amsterdam een poort naar vrij toegankelijke kennis. Achter de 15e-eeuwse muren bevindt zich een 'fabrication laboratory' dat deel uitmaakt van een internationaal netwerk. In dit Fablab worden prototypes ontwikkeld door de meest uiteenlopende individuen en groepen.

De werkplaats is voorzien van dezelfde digitaal aangestuurde productiemachines als de Fablabs in andere werelddelen. Wat in Nederland ontworpen wordt, kan daardoor ook in Indonesië of Noorwegen worden geproduceerd.

creative labs

Twee dagen per week kan iedereen die dat wil, komen experimenteren op het gebied van digitale fabricage. Als wederdienst documenteert elke gebruiker zijn kennis en ontwerpproces op de website. De Fablabs staan met elkaar in verbinding waardoor wereldwijde kennisdeling mogelijk is.

In het lab staan onder andere een lasersnijder, kleine en grote frezen, een vinylslijder, een digitaal bestuurbare borduurmachine en een 3D-printer. Er is een elektronicawerkplaats waar intelligentie aan prototypes kan worden toegevoegd en één wand is ingericht met materiaal om mallen te maken en voorwerpen te gieten.

Daarnaast is vooral de aanwezige expertise over de machines en materialen belangrijk. Hoewel het ieders eigen verantwoordelijkheid is om op een goede manier met de machines om te gaan en alles 'nog schoner achter te laten dan het aangetroffen is', kunnen de labmanager en zijn stagiaires iedere bezoeker in de juiste richting sturen om een prototype zo goed en goedkoop mogelijk te maken.

amsterdam.fablab.nl

E-mail: fablab@waag.org

Alex Schaub
Fablab Manager



"Mensen hebben de neiging om alleen maar succesverhalen op te schrijven. Ik vind het interessanter als ze hun problemen noteren. En daarbij hoe ze geprobeerd hebben die op te lossen. Dat is juist waardevolle kennis."

CAMeRA

CAMeRA kijkt naar de effecten van nieuwe media op ons leven. Het instituut richt zich op de interactie van de mens met technologie. Zo wordt bijvoorbeeld onderzocht hoe mensen websites lezen (fysiek: hoe je ogen bewegen), wat de mogelijkheden zijn van Augmented Reality of hoe we omgaan met social media in relatie tot ons echte leven.

Maar de organisatie is méér dan een virtueel samenwerkingsverband. Het bezit een eigen kantoor en een multifunctionele labruimte. Daarin zijn hard- en software te vinden die ondersteuning bieden aan 3D-modelling, animatie of beeld-, video- en geluidsbewerking. Ook kun je er werken met tools als een green screen, HD-videocamera's of verplaatsbare workstations.

CAMeRA blijft zich uitbreiden door het idee toe te passen 'als we het niet hebben, dan maken we het zelf'. Door nieuwe aankopen en creaties die zich tijdens onderzoek voordoen, groeit het lab langzaam maar zeker in faciliteiten en kennis.

www.camera.vu.nl
E-mail: camera@vu.nl

Marco Otte
Chief Technical
Officer



"Ik ben trots op ons trackingsysteem waarmee je in 'Virtual Reality' kan rondlopen. Zo'n systeem is technisch complex en erg duur. Op een gegeven moment dachten we: dat kunnen we zelf bouwen. En dat is gelukt!"

CAMeRA

CAMeRA, ofwel the Center for Advanced Media Research Amsterdam, is opgericht om de traditie van klassiek monodisciplinair onderzoek te doorbreken. Wetenschappelijke vondsten worden steeds vaker ontdekt op de grenzen van disciplines.

Het instituut doet op interdisciplinair onderzoek op het gebied van nieuwe media. Daarbij worden de sociale wetenschappen, psychologie, exacte wetenschappen en letteren verbonden. Bij het onderzoek dat binnen het instituut plaatsvindt, zijn altijd minimaal twee van deze faculteiten betrokken.

creative labs

FreedomLab

De deskundigheid van het FreedomLab ligt bij een uitgebreid panel van meer dan honderd wetenschappers en visionairs. Daarnaast wordt er regelmatig gepraat met wetenschappelijke opinieleiders.

De kennis binnen FreedomLab wordt georganiseerd in Thinklabs. Tijdens deze Thinklabs redeneren de verschillende partners vanuit een Vista-point terug: wat moet er gebeuren voordat een toekomstbeeld werkelijkheid kan worden? Dit leidt tot creatieve probleemoplossingen en structurele verkenningen van krachten en zwaktes in huidige (business) modellen. Centraal staat altijd een maatschappelijk perspectief.

Als het aan FreedomLab ligt, worden businessplannen niet meer gemaakt zonder zo'n maatschappijbeeld. Juist als sociale waarden zijn meegenomen in het ontwerp, is een product of dienst doordrongen van het sustainability DNA. Daarom worden bedrijven, universiteiten en organisaties uitgenodigd deel te nemen aan strategische sessies waarbinnen ze de toekomst aftasten.

www.freedomlab.org

E-mail: jorgen@freedomlab.org



Jorgen van der Sloot
Senior Research
Director

"Wat door mensenhanden is gemaakt, kan door mensenhanden veranderd worden. Realiseer je dat het gaat om de intentie. Blijf je afvragen waarom je iets onderneemt."

FreedomLab

'Is dit een tijd waarin er veel verandert of is het een verandering van tijd?' Dat is de vraag die binnen FreedomLab in Amsterdam centraal staat. Want als je nadenkt over hoe de toekomst eruit gaat zien, kun je nu al beter inspelen op toekomstige ontwikkelingen.

FreedomLab gebruikt speculatief onderzoek en 'Scenario Based Reasoning' om de relatie tussen technologie en veranderingen in de samenleving weer te geven. Met deze methoden verkent het lab mogelijke toekomstscenario's en passende acties. Zo'n toekomstspeculatie noemen ze bij FreedomLab een 'Vista-point'.

MediaLAB Amsterdam



MediaLAB Amsterdam

De Hogeschool van Amsterdam is opgedeeld in een aantal domeinen. Het MediaLAB is onderdeel van het domein Media, Creatie en Informatie en fungeert als spil tussen onderwijs, onderzoek en de creatieve industrie.

Binnen het MediaLAB werken studenten van verschillende opleidingen, onder begeleiding van professionals, samen aan onderzoeksprojecten. Zij gebruiken de modernste technieken om binnen twintig weken tot innovatieve mediatoeepassingen of diensten te komen. Het resultaat presenteren ze in de vorm van een prototype, pilot of evenement. De tijdens het project opgedane kennis wordt ingebed in het onderwijs en toekomstig onderzoek.

In een groep van vier à vijf studenten, met verschillende achtergronden, wordt gewerkt aan projecten in opdracht van externe opdrachtgevers. Deze multidisciplinaire samenwerking bevordert de creativiteit binnen de groep. En omdat de kennis die de studenten inbrengen van hoog niveau is, slagen zij er vaak in om snel tot een echt product te komen.

Voor de studenten is echter niet het eindproduct, maar het proces belangrijk. In twintig weken werken ze zich door verschillende fasen heen: van het uitvoeren van onderzoek naar het ontwikkelen van concepten en designs. Hierna volgen de productie- en testfase en het proces eindigt met de oplevering van een getest prototype.

Zo ontwikkelden studenten bijvoorbeeld een interactieve Urban Projection, waarbij karakteristieke elementen van een gebouw uitgelicht worden met een grote projector. MediaLAB gaf een extra dimensie aan dit concept door er een game van te maken.

www.medialab.hva.nl

E-mail: g.gootjes@hva.nl

Gijs Gootjes
Projectmanager



"We hebben een vorm gevonden waarin we gestructureerd binnen twintig weken goede oplossingen kunnen vinden. Ik durf dan ook te beloven dat daar mooie dingen uitkomen."

MADlab



Het MAD emergent art center houdt zich bezig met creatief onderzoek en productie. Het is een open lab, waar kleine en grote projecten uitgevoerd worden. Dit kunnen eigen initiatieven zijn of opdrachten. Het lab ondersteunt creatieve en technische denkers door het geven van advies en praktische begeleiding bij o.a. de ontwikkeling van installaties of applicaties.

Momenteel worden de fysieke eigenschappen van subsoon geluid in relatie tot mensen onderzocht in het project 'Waves'. Hiervoor heeft het lab een geluidsbegrenzer ontwikkeld die voorkomt dat schade ontstaat door de krachtige vibraties.

Daarnaast staat Open Data hoog op de agenda van MAD emergent art center. Zo is een open data portal voor overheid, kennisinstellingen en particulieren uit de regio Eindhoven in ontwikkeling. Er worden workshops en symposia georganiseerd om alle stakeholders bij het project te betrekken. De portal wordt geheel user-centered opgezet, zodat creatieve hergebruikers van Open Data gemakkelijk hun weg kunnen vinden.

www.madlab.nl

E-mail: info@madlab.nl

MADlab

MAD emergent art center (MADlab) is een laboratorium, platform en provider op het raakvlak van kunst, wetenschap en technologie. Het lab onderzoekt en realiseert nieuwe toepassingen van technologie voor duurzame, culturele ontwikkeling.

MAD emergent art center is daarnaast een hackerspace en heeft dataservers, electronica, software ontwikkelaars, designers en een medialab in huis.

René Paré
Directeur MAD
emergent art
center



"Het lab is een intermediair tussen techniek en maatschappij; met de nadruk op creatieve industrie als katalysator voor sociale innovatie voor mensen en maatschappij. Je kunt bij ons terecht voor samenwerking, inspiratie en allerlei praktische faciliteiten."

creative labs



Gameship

Gameship is een multimedia-studio op het snijvlak van educatie en commercie. Het bedrijf uit Leeuwarden maakt innovatieve gameproducties in HD en houdt zich bezig met geluid, video, animatie en gaming. Steekwoorden hierbij zijn 'high end' en 'content driven'.

Hoewel Gameship een commercieel bedrijf is, heeft het een duidelijk educatief doel. Als leerbedrijf biedt het studenten waardevolle ervaringen met unieke en kostbare hardware. Daarnaast wil de organisatie bedrijvigheid stimuleren. Alle projecten zijn rendabel, wat Gameship tot de aanjager van serious gaming in het Noorden maakt. Bij Gameship wordt op dit moment vooral gefocust op de toepassing van Augmented Reality (AR).

creative labs

Gameship

De projecten van Gameship kennen een mix van commerciële en educatieve toepassingen. Dit wordt duidelijk in een tool waarbij, met behulp van motion capture, expressie en gezichtsherkenning worden gevisualiseerd.

Managers kunnen de tool gebruiken om non-verbale communicatie te leren lezen, waardoor zij meer informatie uit gesprekken met werknemers halen. Maar de tool wordt ook ingezet om mensen met een vorm van autisme te laten oefenen in het herkennen van gezichtsuitdrukkingen, zodat zij beter om kunnen gaan met lastige sociale situaties.

Bij dit soort projecten staan gebruikers centraal; ze denken en werken mee aan het eindresultaat. Een mooi voorbeeld hiervan is een game die samen met patiënten is ontwikkeld ter ondersteuning van rehabilitatieprocessen. In dit spel moet je op een drijvende boot je balans houden. Door de projectie op een 180 graden scherm ervaren deelnemers het spel als heel realistisch en worden de oefeningen beter uitgevoerd.

www.gameship.nl

E-mail: a.sikkema@gameship.nl

Albert Sikkema
Verantwoordelijk
voor acquisitie
Gameship



"Bij Gameship kun je terecht voor uitstekende faciliteiten voor de producties van games en animaties. Daarnaast is er voldoende kennis in huis om processen te begeleiden: van het gebruik van apparatuur tot het laten ontwikkelen van een complete game."

T-Xchange

Serious games maken vaak gebruik van Visual Analytics: een techniek die overzicht creëert bij grote hoeveelheden complexe gegevens. Een situatie die in de werkelijkheid onoverzichtelijk of lastig te begrijpen is, wordt omgezet naar een virtuele wereld. Zo wordt aan de hand van een waarheidsgetrouwe simulatie inzicht gegeven in moeilijk te hanteren data of situaties.

Bij een spel zijn daarnaast menselijke interacties mogelijk. De effecten van menselijk handelen worden in een serious game gevisualiseerd om redeneringen, besluiten en communicatieprocessen te ondersteunen. Door de variabelen in het spel te veranderen, worden verschillende uitkomsten zichtbaar. Serious games helpen zo bij het zoeken naar oplossingen en het aanleren van manieren om die te vinden.

Elke game is speciaal ontworpen voor een specifieke situatie en heeft een bepaald doel: inzicht verschaffen, reflecteren of situaties binnen organisaties verbeteren. De techniek helpt mensen bij het maken van de juiste beslissingen.

www.txchange.nl

E-mail: frank.aldershoff@txchange.nl

Frank Aldershoff
Serious gaming
specialist



"We hebben een game ontwikkeld die burgemeesters laat nadenken over hun keuzes door hen dilemma's voor te leggen. Elke beslissing wordt ingedeeld in de categorieën boegbeeld, burgervader of bestuurder. Zo wordt gereflecteerd op de rol die een burgemeester heeft."



T-Xchange

Een 'serieus spel'; dat klinkt tegenstrijdig. Een spel is toch alleen maar leuk? Bij T-Xchange in Enschede weten ze beter. Hun dagelijkse bezigheden draaien om het opbouwen van kennis over dit concept.

T-Xchange is een samenwerkingsverband tussen defensie-elektronicabedrijf Thales en Universiteit Twente. De 'T' staat voor Technology, een element dat door het kennisinstituut wordt ingezet ter ondersteuning van besluitvorming. Met behulp van serious games worden innovatie- en ontwikkelingsprocessen van organisaties op een unieke manier gesimuleerd.



Smart eXperience Lab

In één van de oudste delen van Universiteit Twente vormt het gedachtegoed van het Smart eXperience Lab een moderne fundering voor innovatie. Het lab stelt ruimte en faciliteiten beschikbaar aan onderzoekers en studenten voor het uitvoeren van experimenten en onderzoek binnen het domein van de Informatie en Communicatie Technologie (ICT): van vraagstukken over telefonie en computers tot embedded systems en internet.

De ruimte wordt aangeboden met als doel het faciliteren van 'kruisbestuiving': door verschillende onderzoekers in dezelfde omgeving te laten werken, kunnen zij van elkaars specialismen leren. Hierdoor ontstaat een samenspel van verschillende disciplines en komt men tot vernieuwende resultaten.

Computerende en telefonerende studenten lopen dwars door de faciliteit heen. Hoewel hun activiteit ontregelt, komt de belangrijkste verstoring van de vele signalen die door de bedrijvigheid aanwezig zijn: Bluetooth, WiFi en signalen van sensoren van mede-onderzoekers. Verder is er een DMX-netwerk waarmee lichten en effecten worden aangestuurd.

Als er een experiment gaande is waarbij sensoren draadloos met elkaar communiceren op dezelfde frequentie, kan een drukke omgeving hinder veroorzaken. In hun eigen 'schone' labomgeving merken onderzoekers daar meestal niets van. Maar zodra hun prototype in gebruik gaat in de echte wereld loopt het vast of kloppen de metingen niet meer. Dit soort praktische problemen worden ontdekt en opgelost wanneer men aan de slag gaat in het SmartXp Lab.

Naast een realistische testomgeving, is de inrichting van het lab gemakkelijk aan te passen. Zo kunnen experimenten worden gedaan in een kantoor-, vergader- of woonkameromgeving.

smartxp.ewi.utwente.nl

E-mail: smartxp@ewi.utwente.nl



Berend Jan van der Zwaag
Onderzoekskoördinator

"Een prototype dat in jouw eigen laboratoriumomgeving goed werkt, hoeft het niet per se te doen in de praktijk. Wanneer een prototype in ons lab functioneert, heb je een behoorlijke kans dat het overal lukt."

IDStudiolab

Het IDStudiolab startte in 1999 met het inrichten van een grote design studio voor meer dan 20 onderzoekers. Zij zijn allen verbonden aan de Faculteit voor Industrieel Ontwerpen van de Technische Universiteit in Delft en werken aan hun eigen project op het gebied van ontwerponderzoek. In deze onderzoeken staat de gebruiker centraal.

Daarnaast spelen productbeleving en techniek een belangrijke rol. De onderzoekers van het IDStudiolab hebben verschillende achtergronden: ontwerp, software engineering, psychologie, neurologie, natuurkunde of kunst. Doordat zij elkaar vinden in het IDStudiolab, ontstaan interessante combinaties waarin mensen elkaar inspireren en gezamenlijk tot goede en interessante resultaten komen.

Het hart van het IDStudiolab wordt gevormd door een werkplaats waar levensechte elektronische prototypen van producten gemaakt worden om onderzoek mee uit te voeren. Daarnaast zijn er een aantal ruimtes beschikbaar als knutselplek en als vergader- of workshopruimte.

www.studiolab.nl

E-mail: A.J.C.vanderHelm@tudelft.nl

Aadjan van der Helm
Docent/Onderzoeker
Interaction Design

"Het IDStudiolab is geen publiek toegankelijke ruimte, maar kan op afspraak bezocht worden. In het lab wordt gebouwd, nagedacht, gepraat, overlegd en geschreven."

IDStudiolab

Het IDStudiolab is een onderdeel van de Faculteit Industrieel Ontwerpen aan de TUDelft. Er werken zo'n 40 mensen aan ontwerponderzoeken met een sterk multidisciplinair karakter. De waarde van het lab zit met name in het stimuleren van informele samenwerkingsverbanden tussen de mensen die er werken.

Deze verbanden ontstaan gemakkelijk, doordat er gewerkt wordt in een grote open design studio met daaraan grenzend een aantal laboratoria voor workshops, knutselen, vergaderingen of experimenten. Het lab is bewust zo opgezet dat ontmoetingen tussen mensen gestimuleerd worden, zodat zij in gesprek raken over hun werk en kennis uitwisselen.

LEF future center



LEF future center

Bij Rijkswaterstaat in Utrecht staat LEF voor moed en durf, om de gebaande paden te verlaten en gewoontes te doorbreken.

Bij LEF werken ambtenaren, bedrijven en individuen aan vraagstukken over logistiek en de inrichting van Nederland. Voor het vinden van oplossingen voor complexe, maatschappelijke problemen of nieuwe uitdagingen worden in- en externe partijen, die mogelijk een stukje van de puzzel in handen hebben, bij elkaar gezet. Samen zoeken zij naar antwoorden, tijdens specifiek voor dit proces ingerichte sessies.

Elke sessie wordt begeleid door een facilitator, die zich niet zozeer richt op de inhoud van de sessie maar op interventies. Ruimte en sfeer zijn belangrijke instrumenten tijdens de sessie. De omgeving, het meubilair en de details van de ruimte hebben allemaal een specifieke betekenis. Er wordt gewerkt met de projectie van beelden, lichtintensiteit en kleur om het denken en handelen van de groep te beïnvloeden. Dit moet uiteindelijk leiden tot een oplossing of concretisering van een maatschappelijk vraagstuk.

Deze methode ondersteunt de overtuiging van LEF dat menselijk gedrag beïnvloedbaar is door omgevingsfactoren. Dit blijkt ook uit recent neurologisch en psychologisch onderzoek naar de manier waarop beeld, geluid, kleur en geur de hersenen prikkelen en welke functionaliteiten daardoor gestimuleerd worden. Deze wetenschap past LEF in haar sessies toe om tot baanbrekende resultaten te komen.

www.rijkswaterstaat.nl/lef
E-mail: lef@rws.nl

Yge ten Kate
Manager LEF
future center



"In een winkel wordt je koopgedrag voortdurend gemanipuleerd. Wij passen deze technieken niet toe om koopgedrag te beïnvloeden, maar om méér uit alle deelnemers en onze sessies te halen."

ConceptSpace



ConceptSpace

ConceptSpace is, als onderdeel van de Hogeschool Utrecht, een brainstormruimte waar studenten concepten kunnen ontwikkelen. In het lab staat het creatieve proces achter deze concepten centraal.

Doel van ConceptSpace is om het denkproces actief te maken, zodat denken iets wordt wat je 'doet' in een ruimte in plaats van zittend achter je computer. Een plek waar je actief, met je handen en allerlei materialen, aan ideevorming en conceptontwikkeling werkt.

Een alternatieve vergader- en brainstormruimte, waar creativiteit en kennisuitwisseling centraal staan.

In het lab wordt onderzocht hoe creatieve processen ondersteund kunnen worden door de inzet van computertools. Bijvoorbeeld door het ontwikkelen van 'NOOT', een tool die aantekeningen van brainstormsessies verrijkt met audio. De opgenomen geluidsfragmenten zijn te taggen en daardoor makkelijk terug te vinden en te gebruiken bij het verwerken van de resultaten van een creatieve sessie.

ConceptSpace probeert zo de processen rondom co-design maximaal te ondersteunen en combineert dit met contextueel onderzoek, interviews en observaties. Bij co-design wordt in creatieve sessies met diverse stakeholders gedeeld begrip gecreëerd. Deelnemers leren de belangen en perspectieven van andere partijen kennen en zien zo dat het totale ontwerpprobleem vraagt om integratie van alle verschillende gezichtspunten. Met in een speciale hoofdrol het perspectief van de eindgebruiker.

Het lab is een interessante ontmoetingsplek voor MKB-ers en non-profit organisaties die samen met studenten of onderzoekers een onderwerp willen exploreren.

www.conceptspace.nl

E-mail: jelle.vandijk@hu.nl

Jelle van Dijk
TU Eindhoven



"Onze ruimte leent zich voor andere vormen van vergaderen; met LEGO, klei, muren van whiteboard en beamers zo groot als een muur of zo klein als een afstandsbediening. Kom ermee spelen en laat ons weten wat je gedaan hebt."



FabLab Arnhem

‘Digitale fabricatie’ een ver-van-je-bed-show? Dat is het niet. Ook Arnhem is, als studie-, mode- en kunststad, toegetreden tot de internationale FabLab-community. Binnen deze community draait alles om open innovatie. Bij FabLab Arnhem wordt samengewerkt aan vooruitgang door kennis en vaardigheden uit verschillende disciplines te combineren.

Individueel krijgen toegang tot computeraangestuurde machines waarmee producten ontwikkeld kunnen worden. Bezoekers zijn vrij om te experimenteren. Ook beschikt het FabLab over een FabLounge: een ideeëngeneratieruimte. In Arnhem kun je met je project terecht vanaf het moment van creëren tot en met het punt van produceren.

Iedereen die een basisworkshop heeft gevolgd bij Fablab Arnhem, kan aan de slag met een lasersnijder, 3D-kleurenprinter, sublimatieprinter, vinylsnijder, naaimachine of freesmachine. Deze machines vertalen digitale ontwerpen naar fysieke objecten. Dit biedt talloze mogelijkheden. Binnen het lab ontdek je deze, zolang je de kennis die je opdoet weer deelt, bijvoorbeeld met digitale tekeningen of een testproduct. Zo leren bezoekers van elkaars successen en fouten. Door kennis van bezoekers samen te voegen, gaat innovatie sneller.

Het Fablab is gevestigd in een gebouw van de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen (HAN) en wordt bezocht door mensen uit de creatieve industrie, ondernemers en studenten. En dit is nu direct één van de sterkste punten van de creatieve broedplaats: kennis en vaardigheden vanuit verschillende disciplines en opleidingen komen samen. Daarmee is deze locatie een schakel tussen de creatieve sector, het bedrijfsleven en het onderwijs.

www.fablabarnhem.nl

E-mail: doreen.tolmeijer@han.nl

Inez Kohlmann
Projectmanager
Fablab Arnhem



“Een modeontwerpster ontwierp een bijzondere kunststof schoen voor een modeshow in Amerika. Helaas brak het middenstuk steeds. Samen met een student werktuigbouw kon ze de constructie succesvol verbeteren. Een praktisch voorbeeld van de kracht van digitale fabricage.”



Jouw Lab hier?

Een lab toevoegen aan de waaier van Creative Labs? Neem deel aan de Special Interest Group.

Contact:

Frank Kresin, Waag Society
frank@waag.org

Sandra Passchier, SURFnet
sandra.passchier@surfnet.nl

© 2012, Amsterdam

Samenstelling: Susanne Afman
Lay-out: Ron Boonstra

creative labs

creative labs