

creative technologie – een nieuwe opleiding tussen design en engineering

Najaar 2009 is aan de Universiteit Twente de opleiding Creative Technology van start gegaan, met een instroom van 20 studenten. Een jaar later, met de formele accreditatie achter de rug, zijn we begonnen met 40 studenten, met een grote varieteit aan persoonlijkheden, zeer uitlopende vaardigheden, en interesses die het hele spectrum tussen creativiteit en technologie beslaan, wat de positie van de opleiding – tussen design en engineering – ten volle bevestigt.

Bijzonder aan de opleiding Creative Technology is dat niet alleen gemikt wordt op scholieren met een technisch profiel maar dat ook scholieren met een maatschappelijk profiel welkom zijn, mits ze affiniteit met techniek hebben, en geïnteresseerd zijn in de toepassing daarvan voor innovatie op het gebied van gezondheid, welzijn, ruimtelijke ordening, en meer in het algemeen het bewerkstelligen van een betere leefwereld, voor zover dat in de belevingswereld van jonge studenten past.

Vanuit een onderwijsperspectief breekt Creative Technology met een traditie van het op een schoolse manier bijbrengen van academische vaardigheden, door al in een vroeg stadium een beroep te doen op eigen initiatief, zelfstandigheid, en het vinden van eigen probleemstellingen, vanuit de gedachte dat een dergelijke aanpak de motivatie bevordert om zich ook de noodzakelijke technische vaardigheden en kennis eigen te maken, waaronder programmeren, wiskunde, dynamische systemen en het gebruik van sensoren. Ook wordt in het curriculum nadrukkelijk gestreefd naar een inbreng van inspiratie uit kunst, wat heeft geresulteerd in een bijdrage aan het GGOBOT festival, 9-12 september in Enschede, met een interactieve tekeninstallatie, waarbij de bezoekers een digitaal spoor in een 3D ruimte konden achterlaten door te tekenen op een touch screen. 2010.gogobot.nl/nl/create.html

Met als specialisaties *new media* en *smart technology*, richt de opleiding Creative Technology zich op het afleveren van (bachelor) studenten, die een bijdrage kunnen leveren aan wat we kunnen karakteriseren als *design for a digital world*. Daarbij speelt niet alleen het creative vermogen of de technische expertise van de student een rol, maar evenzeer de ervaring met het werken in een (interdisciplinair) team, waarin de *creatieve technoloog* het ontwerp over de grenzen van de afzonderlijke technische disciplines kan tillen, en als *mediator* kan optreden bij het ontwikkelen en toepassen van producten en diensten.

Het gaat bij Creative Technology dan ook niet zozeer om het ontwerpen van nieuwe producten, alswel om het mede ontwerpen van context en processen waardoor deze producten daadwerkelijk een verandering teweeg brengen. Als we hier als voorbeeld een in het afgelopen jaar spraakmakend product nemen, zoals de iPad, dan is de rol van een *creatieve technoloog* niet zozeer het ontwikkelen van het product als wel het bedenken van toepassingsscenario's waardoor zo'n product daadwerkelijk een *game changer* kan worden.

Deze aanpak wordt vooral bijgebracht in een reeks van studieonderdelen die de opleiding Creative Technology onderscheidt van de meeste andere opleidingen, de *creative applications* waarin, zoals in *Living and Working Tomorrow* de studenten in team verband producten en diensten ontwikkelen voor zoals de naam al zegt, leven en werken in de (nabije) toekomst, of, zoals in *Have Fun and Play* applicaties die aanzetten tot nieuwe vormen van sociaal gedrag, co-creatie, en reflectie op de toepassing van nieuwe technologieën, zoals geïllustreerd in de installatie die op GGOBOT te zien was.

Voor meer informatie, zie

www.utwente.nl/create
www.bachelor.utwente.nl/create
creativetechnology.eu