

fragment(s) – thema(s)

samenvatting – Edwin

- **water** – kunst (fontein), awareness (game), ontwerp waterzuivering (life straw) voor ontwikkelingslanden
- **energie** – awareness (game), clima-futura, personal energy (ontwerp kleding met zonnepanelen, bio-thermische energie), balkon-windmolen
- **leren** – e-learning, serious-games, bottom up learning, fablab
- **veiligheid** – smart sensors, smart textiles, internet of things, sensorweb
- **gezondheid** – e-health, iphone applicatie, virtual communities

algemeen

Het bijzondere van Creative Technology, in vergelijking met andere studierichtingen, is de discipline en thema overstijgende aanpak, waarin *creativiteit* centraal staat, en de nadruk ligt op *innovatieve toepassingen* van technologie, bijvoorbeeld in de vorm van (serious) games, of interactieve installaties waarin **smart technology** en **new media** in combinatie wordt toegepast.

idea(s)

water

- Bedenk een spel waarmee schoolkinderen zich bewust worden van het water tekort in ontwikkelingslanden, en waarin met beschikbare middelen een waterzuiveringsinstallatie ontworpen wordt.

energie

- Ontwerp kleding waarin kleine zonnepanelen verwerkt zijn, waarmee in de persoonlijke energiebehoefte voor bijvoorbeeld mobiele telefoon en mp3-speler voorzien wordt.
- Bedenk een spel dat bijdraagt aan inzicht in energiegebruik in de dagelijkse leef- en werkomgeving.

leren

- Ontwerp een interactieve ruimte waarin kinderen gezamenlijk op een speelse manier problemen oplossen, bijvoorbeeld wiskunde problemen door het bouwen van een pyramide, of sociale problemen zoals pestgedrag door het spelen van een rollenspel.

veiligheid

- Bedenk een *urban game* waarmee veiligheidsaspecten van een woonwijk, met gebruikmaking van **new media**, in kaart gebracht worden, en ontwerp een *monitoring systeem*, met **smart technology**, waarmee surveillance kan plaatsvinden die geen inbreuk maakt op de privacy van de buurtbewoners.

gezondheid

- Ontwikkel een web-applicatie voor een sociaal netwerk ter motivationele ondersteuning van fitness oefeningen thuis, en bedenk een spel waarin mensen met elkaar kunnen trainen, elk vanuit hun eigen situatie, bijvoorbeeld door real-time hun hartslag af te stemmen bij cardio-training.

nano

- ...

bio

- ...

ICT

- Bedenk een spel waardoor spelers uitgedaagd worden de security en privacy aspecten van een website en de daar aangeboden 'web-services te testen, met gebruikmaking van hiervoor beschikbare programmatuur en tools.

A. Eliëns, 10/03/09