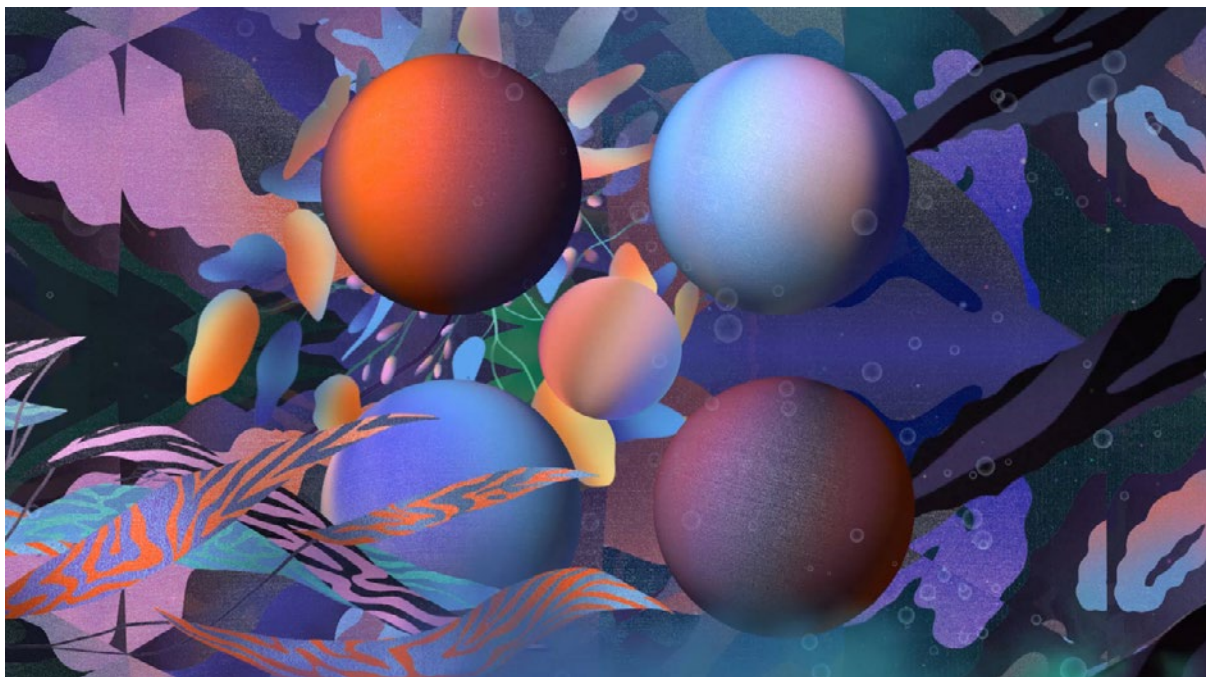


# WORKSHOPPROGRAMMA STRP SCHOOL 2019



*Merijn Hos*

## 1. FUTURE CITIES

STORYTELLING TOEKOMSTSCENARIO'S MAQUETTE KRITISCH OPTIMISME

Werk aan je storytelling-skills door middel van Speculatief Design. Vanuit je eigen dagelijkse ervaringen, én met een optimistische houding, denk je na over hoe de toekomst er mogelijk uit kan zien. Bouw samen met alle andere STRP SCHOOL deelnemers mee aan een fantastische toekomstige stad. Hoe ziet de graffiti van de toekomst eruit? Welke oplossingen hebben we voor dak- en thuislozen? Zijn er überhaupt nog winkels en hoe vullen we de eventueel vrijgekomen ruimte in? Stilletjes zijn we niet alleen aan het speculeren over de toekomst, maar zijn we zelf ook de toekomst aan het vormgeven!

[WWW.STRP.NL/SCHOOL19](http://WWW.STRP.NL/SCHOOL19)



## 2. COMPUTER\_<POR>TRAITS – MU

COMPUTERS PATRONEN CREATIEF PROGRAMMEREN ETHIEK

Computers worden steeds belangrijker in ons leven. Van groot tot klein. Supercomputers die enorme massa's data opslaan tot je digitale assistent waarmee je je vrienden appt, je media consumeert, je leven vastlegt en je moeder belt. Sommigen zien de computer als handig en nuttig ("ik hoef geen telefoonnummers meer te onthouden en heb altijd een camera bij me"), terwijl anderen die machines zien als groot en gevaarlijk ("Robots are coming & AI is going to kill us"). Maar hoe kijken computers eigenlijk naar ons? In deze workshop kijk je door de ogen van een computer naar de wereld om je heen. Wat als je niemand meer ziet, maar alleen maar patronen herkent? Als de hele wereld de hele tijd AAN staat? Of juist continu UIT? Als het nullen regent, en wij enen wenen? De Creatieve Code is de leerlijn creatief programmeren die je uitdaagt om te programmeren als een kunstenaar en de <digitale> wereld te bevragen als een filosoof. In COMPUTER\_<POR>TRAITS verander je radicaal van perspectief en verplaats je je in de computer waar de hele tijd over gepraat wordt.



LED Matrix scherm

## 3. PROSPECT POSES

LICHAAMSTAAL BEWEGING PROGRAMMEREN ANIMATIE

De wereld verandert, alles om ons heen verandert en ook wij als mens veranderen. Ons lichaam, onze houding, onze bewegingen... We kijken kort terug naar de ontwikkelingen van onze houding en bewegingen, maar gaan al snel volle kracht vooruit naar de toekomst. Welke ontwikkelingen staan ons nog te wachten, en welke nieuwe houdingen en bewegingen zullen ontstaan? Al dan niet met behulp van (abstracte) objecten beeld je jouw beweging uit de toekomst uit en je maakt een digitale vertaling voor een led-scherm. De uitdaging is om echt tot de kern te komen van jouw beweging en verbeelding, want het scherm heeft maar een beperkt aantal pixels.

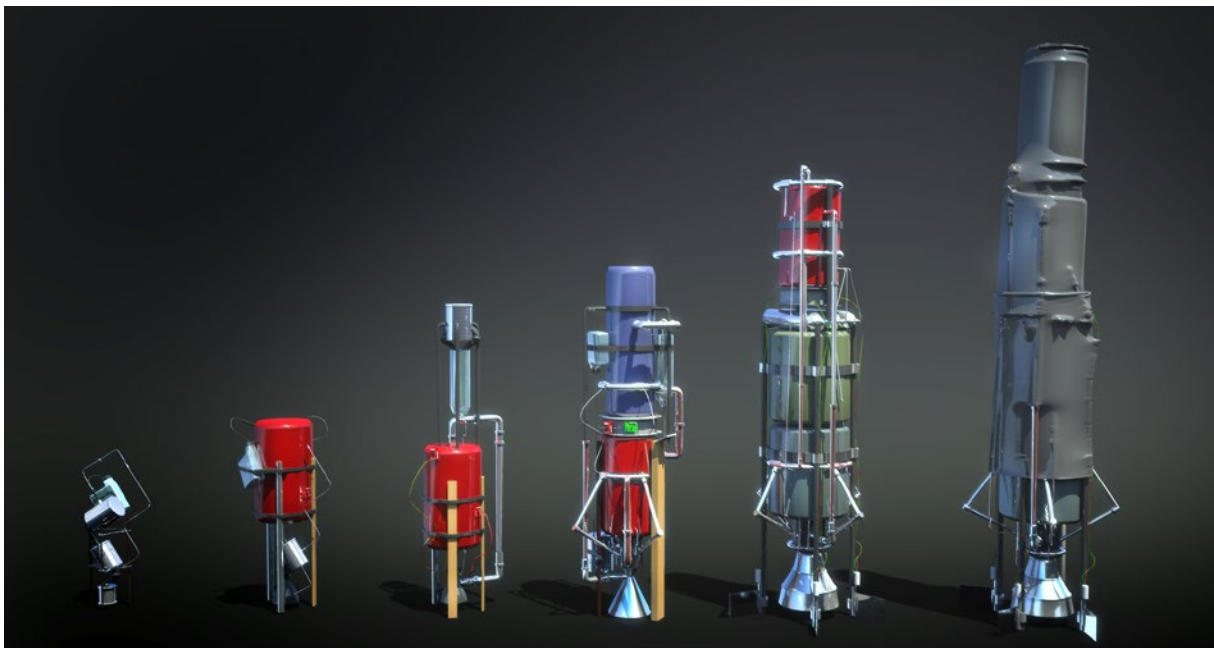
## 4. IF THIS THEN I – SANDER VEENHOF

ARTIFICIAL INTELLIGENCE ALGORITMES ETHIEK FYSIEK/DIGITAAL

Deze workshop laat je de systemen van Artificial Intelligence (AI) en algoritmes verkennen en begrijpen middels een game die zowel fysiek als digitaal is. Na een korte introductie over deze onderwerpen speel je de game door regels in te voeren en regels uit te voeren, zowel als individu en als groep. Hoe voelt het om aangestuurd te worden door een algoritme? En snap jij hoe het algoritme werkt, zodat je binnen het algoritme kunt laten gebeuren wat jij wilt?

Steeds meer maken we gebruik van online toepassingen en steeds meer bepalen apps ons doen en laten. Onze bezigheden worden in kaart gebracht waar acties en suggesties aan worden gekoppeld, zoals "Als persoon X op weg is naar Y, dan is het tijd voor Z."

Er zijn genoeg donkere toekomstscenario's over de groeiende aanwezigheid en vermogens van AI. Maar zijn er naast de belangrijke discussie over wat acceptabel en wenselijk is ook positieve toepassingen? Naast het gesprek hierover laat deze game je ervaren dat een algoritme ook fysieke beweging en menselijk contact kan stimuleren.



Floris Kaayk

## 5. TIJDSCAPSULE UIT DE TOEKOMST

APPARATEN EN OBJECTEN TOEKOMSTSCENARIO'S BEELDTAAL 2D-3D

Welkom in het jaar 2300! Welke technologische ontwikkelingen heeft de toekomst ons gebracht? Welke dilemma's en problemen zijn er opgelost door technologie? Met deze gedachten in het achterhoofd maken we een tijdscapsule met apparaten en objecten uit het jaar 2300 voor de wereld van nu. We ontwerpen voorwerpen uit de toekomst en maken een tijdsbeeld van het jaar 2300. Welke boodschap wil jij uit het jaar 2300 meegeven aan de mensen in 2019? Hoe zorg jij dat zij zich kunnen voorbereiden en verheugen op al het goede dat ons in de toekomst te wachten staat?



## 6. EMOJI UNIVERSE

BEELDTAAL EMOJI'S UNIVERSEEL DIGITAAL

We gebruiken vaak beelden om onszelf uit te drukken. Emoji's zijn natuurlijk het voorbeeld van de 21ste eeuw, want wie gebruikt ze niet? We gebruiken ze als woorden te kort schieten, of gewoon omdat het makkelijk en leuk is. Met Emoji's lijken we voorbij de barrières van een taal te kunnen gaan, maar is dat wel zo? Niet alle kleuren, vormen en (dubbele) betekenissen zeggen hetzelfde in verschillende talen en culturen. En hoe kun je iets uitdrukken met Emoji's waar een diepere gelaagdheid in zit, zoals combinaties van woorden, metaforen en gedichten dit doen? Deze workshop begint met een Emoji Reading. Wie durft zijn of haar recent gebruikte Emoji's te laten zien? Wat denk je te lezen, en klopt dit? En kun je een bestaande Emoji tekst decoderen? Daarna mag je zelf aan de slag! Schrijf iets in Emoji-taal, maar houd ik gedachte dat het voor iedereen leesbaar moet zijn, ook voor mensen uit andere culturen. Samen gaan we op zoek naar een echte universele taal.



2001: A Space Odyssey

## 7. KRUIP IN DE HUID VAN EEN ALGORITME – MARCHA SCHAGEN & LEON BAAUW I.S.M. CREATIVE TECH ACADEMY

ALGORITMES DATAPROFILERING PRODUCTEN EN DIENSTEN VALKUILEN EN MOGELIJKHEDEN

Marcha Schagen en Leon Baauw ontwierpen binnen het project KOVR Anti-Surveillance Coat, een jas waarmee je niet meer digitaal gevolgd kan worden. We weten allemaal dat we digitaal worden gevolgd en bekeken. De websites die je bekijkt, de items die je aanklikt, de spellen die je speelt en de locatie waar jij dit doet. Deze informatie leidt tot een digitaal profiel van ieder individu op het internet. Deze dataprofilering wordt gedaan met algoritmes. In deze workshop kruip je in de rol van zo'n algoritme. Je verzamelt klakkeloos gegevens van personen en maakt hier vervolgens een profiel van. Maar klopt het profiel wel dat je maakt? En hoe vertaal je dat naar een product of dienst? De valkuilen van dataprofilering kunnen we vaak wel al benoemen, maar hoe kan dit in de toekomst juist vóór ons werken?





## STRP SCHOOL 2019

Het STRP SCHOOL programma bestaat uit een levendige tour, waarin deelnemers vooral zelf ontdekken, zelf doen en aan het denken worden gezet. Complementair aan een rondleiding kun je ook kiezen voor een workshop.

### VOOR WIE

- Midden- en bovenbouw SBO en PO (sluit aan bij verschillende kerndoelen van Kunstzinnige Oriëntatie en Oriëntatie op jezelf en de wereld).
- Voor alle klassen VSO, VMBO, HAVO en VWO, onder- en bovenbouw (zeer geschikt voor CKV, Cultuur en Maatschappij, Sector Techniek en Technasium).
- MBO techniek, creatief, sociale beroepen (zeer geschikt voor Burgerschap, Creativiteit en Techniek)
- HBO en Master studenten
- Docententeams

### WANNEER & WAAR

Maandag 1 t/m vrijdag 5 april 2019, 09.00-17.00u  
Klokgebouw, Strijp-S Eindhoven

### KOSTEN

Rondleiding: 75 minuten, € 7,- per leerling  
Rondleiding + workshop: 150 minuten, € 14,- per leerling

De kosten voor het STRP SCHOOL programma zijn gelijk gebleven ten opzichte van 2017! Betaling via klassikaal tegoed [CJP Cultuurkaart](#), tegoed [Museumschatten](#) of per factuur.

### INSCHRIJVEN EN MEER INFO

Schrijf snel in via het [inschrijfformulier](#)!  
Shirley Hendrikse, [shirley@strp.nl](mailto:shirley@strp.nl), 040 236 7228