

Learn

LEARN heeft te maken met leren door ervaren/doen, leren in de echte wereld, het belang van leren (serieus), de fun van leren, spelenderwijs ontdekken en bewust worden

Leren hoort bij elke vorm van leven, leren betekent aanpassen, wijzer worden, inzicht verwerven, individueel of juist in een sociale context. Leren kan planmatig, zeer doelgericht en bewust zijn, maar ook subtiel en haast ongemerkt, zonder bewuste planning. Mensen leren graag en snel als het hen voordeel oplevert of (in)direct plezier. Leren is van alle leeftijden, van het moment dat de baby weet waar het melk kan drinken tot aan de hoogbejaarde die zich aanpast aan zijn/haar aftakelende lichaam of geest.

LEARN is about learning by experiencing/doing, learning in the real world, the importance of learning (serious), the fun of learning, playful discovery and becoming aware.

Learning is part of every form of living, learning means adjusting, becoming wiser, acquiring insight, individually or in a social context. Learning can be planned, purposeful and conscious, but also subtle and almost imperceptible, without any conscious planning. People learn eagerly and fast whenever it gives them benefit or (in)direct pleasure. Learning happens at all ages, from the baby finding out where it can drink milk, to the very old person adjusting to his or her deteriorating body or mind.



Philémonne Jaasma
Industrial Design, Eindhoven University of Technology
philemonnejaasma@gmail.com / www.philemonne.com
Coach: Lu Yuan (ID), Henny Romijn (IE&IS)
Client: Stichting ABaCus & AMO Programme

Discover Area

Workshops in Ghanaese gemeenschap volgens Westers ontwerp - In Discover Area komen de Westerse ontwerp-aanpak en Ghanaese waarden samen. Lokale deelnemers – van kinderen tot professoren – organiseren cq. doen mee aan ervaringsgerichte workshops. Hierbij zetten ze lokale kennis en vaardigheden in en maken ze gebruik van natuurlijke materialen en restafval.

Discover Area

Workshops in a Ghanaian community according to Western design - Discover Area brings together the Western design approach and Ghanaian values. Local participants – from children to professors – organize, or participate in practical workshops. They apply their local knowledge and skills for this and use natural materials and waste products.



Frederick van Amstel
Industrial Design Engineering, University of Twente
f.vanamstel@utwente.nl
www.expansivehospital.com

The expansive hospital

Minder stress, angst en pijn tijdens medische procedures - Het bouwen van een ziekenhuis is vaak een aansenschakeling van tegengestelde belangen en conflicten. In dit bordspel ervaren spelers hoe lastig én lonend het kan zijn om samen iets neer te zetten. Maar let op. Patiënttevredenheid en financiën staan op het spel als overeenstemming ontbreekt.

The expansive hospital

Interactive board game that focuses on making healthy choices - Building a hospital is often a sequential process of weighing up conflicting interests and smoothing over disputes. The players of this board game experience at first hand how difficult and rewarding it can be to create something together. But care is required. Patient satisfaction and funding are put at risk if the players cannot agree.



Mitchell Jacobs
Industrial Design, Eindhoven University of Technology
mitchell@studiotast.com
www.studiotast.com
Coach: Ad van Berlo

Goed Wijzer

Leren klokkijken door zelf te doen - Goed Wijzer leert kinderen (7-9) klokkijken via de combinatie van een 'echte' klok met bijbehorende instrumenten en een digitale applicatie. De interactie van het kind met de klok wordt geregistreerd en vormt de basis voor een persoonlijke digitale klokkijk-les. Op eigen niveau, in een eigen tempo.

Dialling in the time

Learn how to tell the time by moving the hands yourself - Goed Wijzer (Dialling in the time) teaches children (aged 7 - 9) how to tell the time through a combination of a 'real' clock with the associated instruments and a digital application. The child's interaction with the clock is registered and forms the basis for a personal digital lesson in telling the time. At the child's own level and pace.



LEARN

Jurriën Dijkstra
Industrial Design Engineering, University of Twente
jd@jurriendijkstra.com
www.jurriendijkstra.com

Infento Robotica

Speelgoed om mee te leren - Infento ontwikkelt constructiespeelgoed voor jeugdige bouwers in het algemeen en leerlingen in het bijzonder. Gebruikte materialen zijn sterk, duurzaam, extreem modulair en vormen unieke en praktische lesstof. Zeker in combinatie met Infento robotica dat eenvoudig op meerdere vakgebieden en opleidingsniveaus inzetbaar is.

Infento Robotics

Toys to learn with - Infento designs and develops model construction sets for young Bob the Builders in general and schoolchildren in particular. The materials used are strong, sustainable, extremely modular and form unique and practical tuition material. Particularly in combination with Infento robotics that can be used very easily in multiple subject areas and at multiple tuition levels.



LEARN

Marije Willemsen
Industrial Design, Eindhoven University of Technology
marijewillemsen@live.nl / www.marijewillemsen.com
Coach: Vera Winthagen
Client: Albert Heijn

Ontdeklab

Bewust worden van de wondere wereld achter groente en fruit - In het Ontdeklab op de groente- en fruitafdeling van de supermarkt komen kinderen via een kleuren-scanner, microscoop en (uiteraard) een pan op een speelse manier heel bewust in contact met gezonde groenten en vers fruit. Interessant, ook voor de ouders!

Ontdeklab

Discovering the wonderful world behind vegetables and fruit - In the Ontdeklab in the fruit and vegetable section in the supermarket, children are playfully but purposefully brought into contact with healthy vegetables and fresh fruit via a color scanner, microscope and (obviously) a pan. Fascinating, for their parents as well!



LEARN

Bert Blocken
Architecture, building and planning, Eindhoven University of Technologie
B.J.E.Blocken@tue.nl / http://sts.bwk.tue.nl/urbanphysics
Bert Blocken, Adelya Khayrullina, René Koch

Windenergie in de gebouwde omgeving

Case study voor het Bahrein World Trade Center - Tussen de twee 240 meter hoge torens van het Bahrein World Trade Center zijn drie horizontaal hangende windturbines bevestigd. Beide turbines produceren samen jaarlijks 450 kW. Dit onderzoek bewijst dat de opbrengst 14% hoger uitvalt als beide torens 180° worden gedraaid.

Wind power in the built-up environment

Case study for the Bahrein World Trade Centre - Three horizontally suspended wind turbines are attached between the two 240-metre towers of the Bahrein World Trade Centre. The turbines produce a combined annual output of 450 kW. This study proves that the output can be increased by 14% by rotating both towers through 180°.

Frederick van Amstel Designer Expansive Hospital Game, UT



“I believe hospitals can expand more wisely if people in charge deal with conflicts in a playful way.”