

lerend netwerk Arts-Based Research

LUCA

Meeting 25/04/2022 LUCA Gent

topics

1. Polymath lab
2. BabelAR
3. TrustVR

wouter

ingenieur elektronica + leerkraft

imec:

- fundamenteel research
- burgerparticipatie projecten
- elektronica - software - AI
- fysieke prototypes

LUCA: tech & creativity

<3 muziek



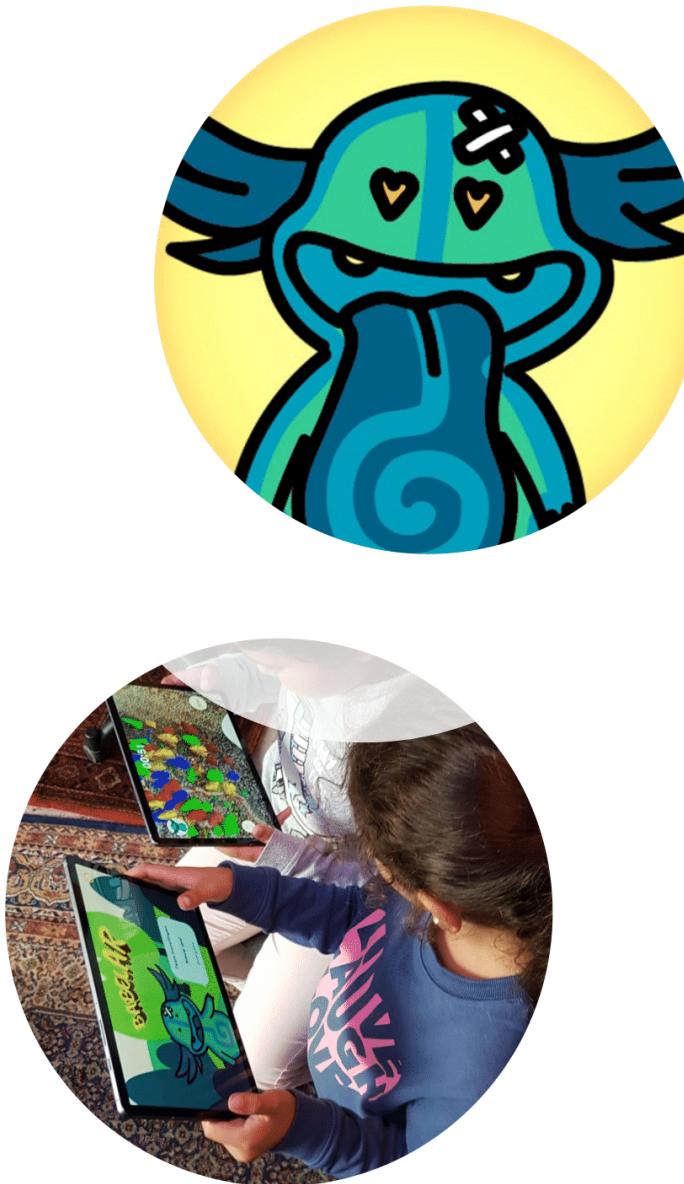
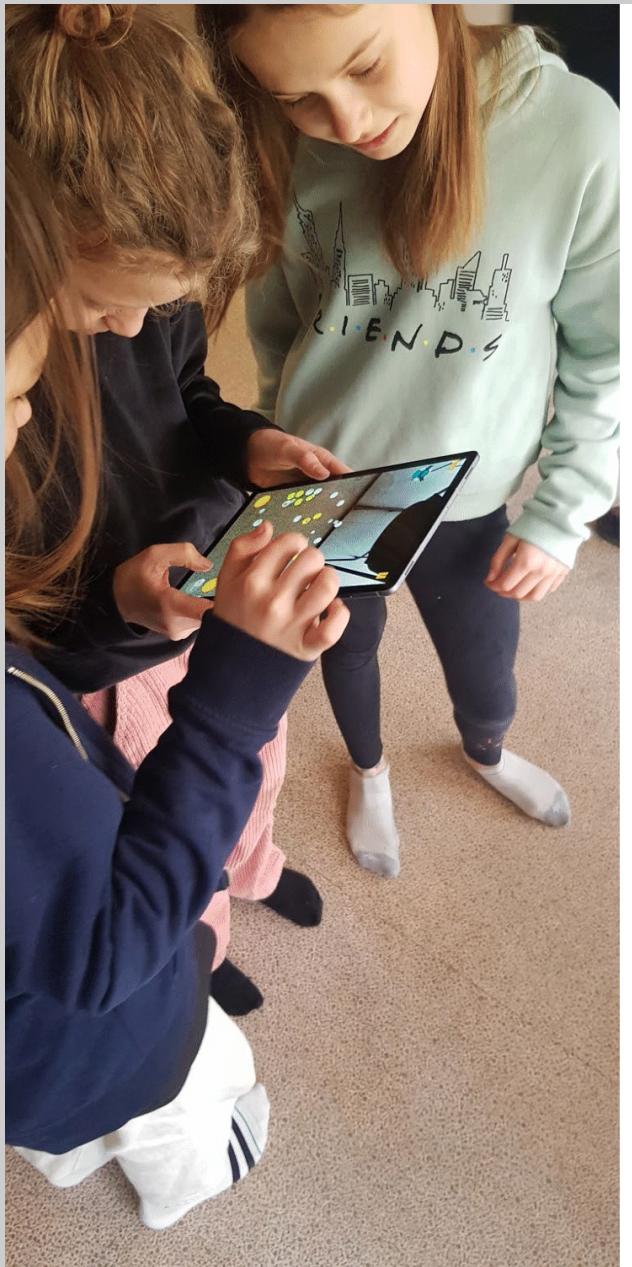


BABELAIR



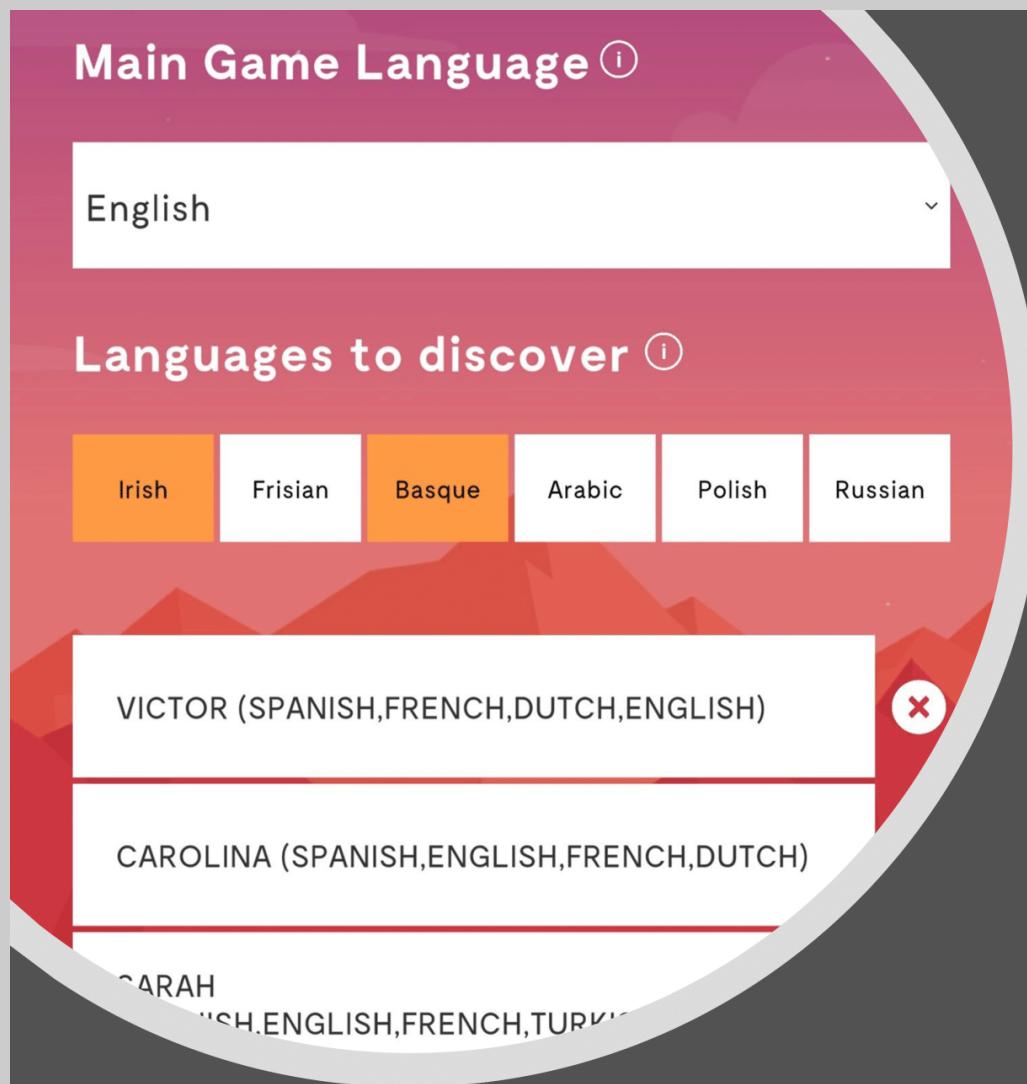
BabelAR film





virtulapp

LUCA
SCHOOL
OF
ARTS



GOALS GAME

- Create positive multilingual awareness for teachers in primary schools
- Play with multilingualism in classrooms can be fun & augment brain plasticity
- Augment self-confidence pupils about languages

ADD PLAYER

What is your player name?

What languages do you speak?

English	Irish	Dutch	Frисian	French	Spanish	Basque
Turkish	Arabic	Polish	Russian			

SPECS GAME

- 15 languages
- 7 - 12 years (with difficulty levels)
- Collaborative – multiplayer(2-6p)
- More languages possible!
- Android & iOS (Preferred on Tablet)
- Where's Waldo?! in Augmented Reality
- Text to speech



consortium virtulapp

PWO LUCA: CoHack Reality

- Fryske Akademy
 - Mercator European Research Centre
- ATiT
- Trinity College Dublin
- University of the Basque Country
- LUCA School of Arts



European Research Centre on
Multilingualism and Language Learning



The University of Dublin



University of the Basque Country



Rol van LUCA - inzet arts-based research

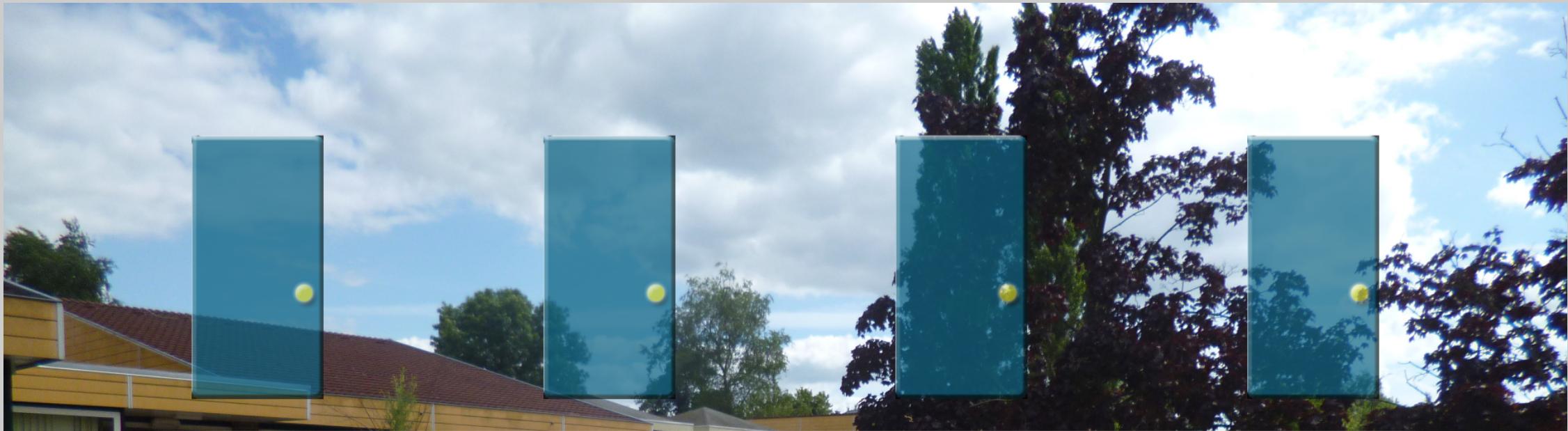
- idee - concept - realisatie
 - visual first:
 - leefwereld van doelpubliek!
 - interactieve AR omgeving
 - idee
 - bedenken van game mechanisms
 - vormgeving: zowel 2D als 3D
 - in samenwerking met consortium:
 - domeinexpertise!
- game: groot bereik
 - meer gebruikersfeedback
 - impact & gekendheid

TrustVR

(working title)

- samenwerking KULeuven
Psychologie en LUCA
- hechtingsproblematiek bij
kinderen (9-12)





Deze persoon zal jou raad geven over jouw keuze. Opgelet! Deze raad hoeft niet altijd juist te zijn.
Ook deze persoon kan zich vergissen. Jij moet kiezen of je de raad zal opvolgen.

Op een schaal van 1 tot 10,
hoeveel vertrouwen heb je in de persoon die jou raad zal geven?





Doel

immersieve opstelling :

- VR-omgeving
- biosensing (EEG, eye-tracking, GSR)
- speelwereld waarin emotionele stress geïnduceerd wordt met ondersteuning van een zorgfiguur.

Rol van LUCA

Dankbaar standpunt: ruim en toch duidelijke onderzoeksvraag.

- user story: cyberball
 - i. uitsluiting
 - ii. competitie
 - iii. combinatie
- ontwikkeling spelomgeving + integratie sensoren
- samen kijken met KUL voor meerwaarde dmv Virtual Reality
 - game development
 - 3D modelling voor de 'suspension of disbelief'
 - design process

vragen?