



## Verslag Smederij Heem Interactief

19 november 2010, 't Klooster in Nuenen

### “Vind het wiel niet opnieuw uit”

Dat was de overkoepelende boodschap die aan het einde van de smederij werd meegegeven. Tijdens de smederij konden de aanwezigen ervaren dat er, naast het Internet, verschillende applicaties bestaan waarmee je materiaal interactief kunt ontsluiten en delen.

### Verhalismachine

De aftrap werd verzorgd door Carine van Vugt, een van de bedenkers van de Verhalismachine. De Verhalismachine is een zuil waarmee je verhalen verzamelt. De machine kan op een willekeurige locaties geplaatst worden. Bezoekers kunnen zelf direct filmpjes en/of geluidsfragmenten opnemen. Deze filmpjes kunnen op Internet geplaatst worden. De Verhalismachine is een laagdrempelige manier om informatie te verzamelen. [www.verhalis.nl](http://www.verhalis.nl)

### QR codes

De tweede presentatie ging over het gebruik van QR codes. Makers van de film “De Heilige Eik” (Nicole Volbeda, Raimke Groothuizen en Bram Donders) gebruiken een QR code om hun film onder de aandacht te brengen. Zo staat de code op een flyer en wordt bij Den Heilige Eik een QR code geplaatst, zodat de bezoekers ter plekke informatie kan krijgen. Tijdens de presentatie werd uitgelegd hoe je zelf een QR code kunt maken. Dit is allemaal terug te lezen in de presentatie die bij dit verslag bijgevoegd is.

### Layar en wiki

De derde presentatie ging over het gebruik van Layar en wiki. Emil Roes en Eduard van Beusekom, leden van wiki Gemert-Bakel, vertelden over Layar. Dit is een applicatie voor een smartphone. Wanneer je de telefoon op een punt richt, worden er icoontjes op de telefoon zichtbaar via welke je direct informatie kunt opvragen. Deze informatie is te koppelen aan kaarten in Wiki. Denk aan molens, natuur, water, wandelpaden etc. Dit is naar behoefte door de beheerder van de wiki uit te breiden. Aan de wiki kan door iedereen zowel formele als informele informatie toegevoegd. Het nadeel van deze methode is dat de betrouwbaarheid van de informatie nooit voor de volle honderd procent is vast te stellen. Maar de ervaring leert dat onbetrouwbare informatie op wiki door bezoekers en beheerders snel wordt gewijzigd. Het verschil tussen Layar en QR codes is dat voor Layar geen fysieke symbolen aangebracht hoeven te worden. Layar geeft niet alleen informatie over de plek waar je op dat moment staat, maar ook over de omgeving waar je je bevindt.

### Augmented Reality

De vierde presentatie werd verzorgd door Frank van der Eijnden van het Vrijtijdshuis. Volgens hem is het gebruik van mobiel internet explosies gestegen en zal dat alleen nog maar meer worden. Frank geeft aan dat beeldherkenning via je telefoon volgens hem de toekomst heeft. Dit maakt t.z.t. de fysieke codes voor QR en de applicatie Layar overbodig. Een voorwaarde voor beeldherkenning is dat er goed gevulde beeldbanken nodig zijn. Waarschijnlijk zijn deze binnen twee jaar gereed. Het Vrijtijdshuis is bezig met het project augmented reality (toegevoegde realiteit). Frank adviseert de aanwezigen bij dit soort projecten met een zelf uitgekozen geschikt project in te stappen. Door samen te werken, kun je grotere databases realiseren en winst behalen. “Maak collectief een informatiedatabase (lieft landelijk, tussen alle partijen) en ontwikkel niet zelf een applicatie. Daar zijn andere partijen beter in”.

### 3D Fotografie

Ter afsluiting laat Marnix de Vijver de website [www.wolfslaar.com](http://www.wolfslaar.com) zien. Deze site biedt de mogelijkheid de locatie virtueel te bezoeken door middel van 3D fotografie. Mocht je je locatie in 3D willen tonen, dan is hier een standaard programma voor (dat naar wens aan te passen is). Marnix maakt dit programma middels aangeleverde informatie en panoramafoto's. Site Marnix <http://www.imaginationlab.nl/>.