

NIGHT OF THE NERDS | 24 MEI 2016 | KLOKGEBOUW EINDHOVEN | PROJECTPLAN 2016

Inhoudsopgave

Inleiding	1
Achtergrond Night of the Nerds	1
Doelstelling en missie	2
Doelgroepen	2
Ambities en vergezichten	2
Samenwerkingspartners	3
Uitgangspunten voor de programmering	4
Night of the Nerds, 24 mei 2016	5
Programma	6
Academy	8
Evaluatie	8

Inleiding

Night of the Nerds is een event dat bestemd is voor jongeren in de leeftijd van 14-20 jaar en vindt in 2016 plaats op 24 mei tijdens de Dutch Technology Week in Eindhoven. Night of the Nerds is één van de meest succesvolle events van de Dutch Technology Week. Het is een project in het kader van talentontwikkeling en bewustwording van jongeren voor de urgentie, de fascinatie en de goede vooruitzichten van de combinatie creativiteit en technologie.

De focus en de formule van Night of the Nerds is gekoppeld aan creativiteit, verbeelding, technologie en innovatie en sluit hiermee naadloos aan op het profiel van Brabant. Night of the Nerds faciliteert jongeren om laagdrempelig kennis te maken, actief onderdeel te zijn én te worden geïnspireerd door de vormgevers van de toekomst, zowel op het bedrijfsmatige – als op het cultureel creatieve vlak.

Night of the Nerds is in 2013 op uitnodiging van ASML van Amsterdam naar Eindhoven gekomen. ASML heeft dat geïnitieerd vanuit haar maatschappelijke verantwoordelijkheid om vooral Brabantse jongeren te enthousiasmeren voor de wereld van creativiteit en technologie. De cijfers van 2015 bewijzen dat ASML gelijk heeft want de NN is gegroeid in bezoekersaantallen: van 1.350 in 2013 naar 3.000 jongeren in 2015. Bovendien is sinds 2013 het draagvlak sterk toegenomen binnen het VO onderwijs, het creatieve en technische HBO en WO, het bedrijfsleven in, maar vooral ook de creatieve sector in de Brainportregio.

De unieke formule en de impact van Night of the Nerds heeft er toe geleid dat Night of the Nerds inmiddels een belangrijk onderdeel is van de Dutch Technology Week. Bij de voorbereiding en de executie van de Dutch Technology Week en de Night of the Nerds werken de betrokken partijen (bedrijfsleven, Brainport Development, de creatieve sector (die wordt aangejaagd door technologie), HBO en WO) intensief met elkaar samen. Met als gevolg kruisbestuivingen, eye openers, dialoog en nieuwe verbindingen tussen deze verschillende werelden. Het draagvlak en de versterking van het cultuursysteem is nu vooral gecentreerd in de Brainport regio. De grenzen van de groei in de Brainport regio is bereikt. In de komende jaren willen we doorgroeien in heel Brabant en daarbuiten. Het is de uitdaging om de impact van Night of the Nerds te verstevigen en te vergroten.

Night of the Nerds vervult een intermediaire functie binnen de Brabantse keten van talentontwikkeling. Helemaal 'aan de onderkant' van die kolom mobiliseert Night of the Nerds latente of nog niet zo heel manifeste interesse en ambitie bij jonge bezoekers om te kiezen voor een toekomst / opleiding / loopbaan op het snijvlak van creativiteit en technologie óf een van beiden. En 'aan de bovenkant' zorgt Night of the Nerds ervoor dat jonge kunstenaars & creatieven een bijzonder plek ter beschikking krijgen waar ze in contact komen met (andere) professionals en vooral met het bedrijfsleven en andere professionele partners, die zich verbonden hebben aan Night of the Nerds.

Achtergrond Night of the Nerds

De toekomst is nu. Dat geldt voor onze hele samenleving, die steeds meer technologie gedreven is. Dat geldt voor bedrijven en beleidsmakers, die strategische beslissingen moeten nemen. Maar dat geldt vooral ook voor jongeren / scholieren, die op het punt staan belangrijke keuzes te maken voor hun toekomst. Vreemd genoeg beseffen jongeren zelf – de groep die zich

midden in het oog van de 'technologie orkaan' bevindt – onvoldoende welke uitdagingen er voor de toekomst liggen en welke keuzes en skills daarbij horen.

Dat is opvallend, omdat jongeren grootverbruikers zijn van nieuwste gadgets, de nieuwste smartphones en apps, van games en gametoeepassingen, van technologisch hoogstaande entertainment events en van vele andere digitale en technologische gemakken, die heel vanzelfsprekend zijn en niet meer weg te denken uit hun leven. Dat kunnen we de jongeren zelf niet helemaal aanrekenen. De huidige kaders binnen het onderwijs zijn ontoereikend; beperkte budgetten, dwingende curricula en leerdoelstellingen laten weinig ruimte om jongeren te inspireren voor de toekomst.

Een toekomst die soms nog niet heel concreet is, maar die een ongekend 'democratisch' karakter kent en langs drie, onlosmakelijk verbonden, elementen wordt vormgegeven:

- **technologie:** die zich razendsnel ontwikkelt

- **creativiteit:** een ondergewaardeerde capaciteit

- **'makers' beweging:** consument wordt actieve burger/ ontwerper / producent / aanbieder

Drie aspecten, die enorme mogelijkheden bieden aan grote groepen jonge mensen om zelf actief mee vorm te gaan geven aan de nabije en verre toekomst.

Om dit speelveld voor jongeren inzichtelijk en uitdagend te maken, blijken eendimensionale initiatieven en programma's om technologie en bèta te promoten onvoldoende. Voorbeelden hiervan zoals Jet-Net en het Techniekpact¹ hebben weliswaar de aandacht voor techniek verhoogd, maar zijn ontoereikend om het bredere perspectief te schetsen.

Zie hier de bestaansgrond, de legitimering en de verklaring voor de groei van Night of the Nerds.

Doelstelling en missie

Night of the Nerds is een project van stichting FutureBites. De doelstelling en missie van de stichting is gebaseerd op de zojuist geschetste achtergrond en de overtuiging dat de creatieve industrie² en culturele sector een waardevolle toegevoegde waarde heeft voor een technologie gedreven samenleving. FutureBites heeft als missie om jongeren op een aantrekkelijke manier die aansluit bij hun beleving, te inspireren, bewust te maken en te enthousiasmeren voor de kracht en impact van technologie, creativiteit en maken. FutureBites voelt bovendien de noodzaak om als aanvulling op de bestaande technologiepromotie initiatieven, jongeren op andere manieren te verleiden, te verwonderen en te enthousiasmeren voor de creatieve industrie: de wereld van creatie, technologie en maken. Sinds 2010 is de missie en doelstelling concreet gemaakt door festivals zoals Night of the Nerds te ontwikkelen en te organiseren. Daarnaast hebben we het plan om de impact van het event Night of the Nerds uit te bouwen door een Nerd Academy toe te voegen aan de activiteiten. Hiermee wordt het mogelijk om inspiratie voor technologie en creativiteit in hapklare brokken permanent aan de doelgroep aan te bieden.

Doelgroepen

Night of the Nerds richt zich vooral op de doelgroep jongeren in Nederland in de leeftijdscategorie van 14 tot 20 jaar. Meisjes en jongens in het VO (Havo, VWO, Gymnasium, Technasium), het MBO en in nog beperkte mate (lees: bovenbouw van) het VMBO. Voor deze leeftijdsgroep van jongeren blijkt het aanbod van activiteiten op het gebied van techniek en creativiteit zeer beperkt. Terwijl juist deze jongens en meisje zich een beeld moeten vormen over hun toekomst en beroepsperspectieven en gebaat zijn bij een technologisch en creatief bewustzijn. We realiseren ons dat we met de keuze voor deze doelgroep niet de makkelijkste weg hebben gekozen, want puberende jongeren worden vaak als lastig ervaren.

Ambities en vergezichten

Night of the Nerds is vanaf de start in Eindhoven sterk gegroeid en doorontwikkeld:

- ⇒ van 1.350 jongeren bij de eerste editie in naar 3.000 jongeren bij de 2015;
- ⇒ financieel draagvlak onder het bedrijfsleven is na de eerste editie vergroot van twee bedrijven in 2013 (ASML en VDL) naar vijf bedrijven in 2014 (ASML, VDL, Phenom, Bosch, PP personeelsdiensten) en in 2015 zijn financiële bijdragen geleverd door zes bedrijven (ASML, VDL, Phenom, Bosch, Ministerie van Defensie, PP personeelsdiensten)
- ⇒ Participatie van het bedrijfsleven ten behoeve van het programma is gegroeid van vijf bedrijven in 2013, naar zeven bedrijven in 2014 en 13 bedrijven in 2015.

¹ zie ook de sites www.jet-net.nl en www.techniekpact.nl

² het belang van de creatieve industrie wordt goed verwoord en in beeld gebracht via deze beschrijving en interviews: <https://social.shorthand.com/daalder/u2sQNAodM/de-waarde-van-creatie>

In het najaar van 2015 en het begin 2016 hebben we na gesprekken met onder andere het bedrijfsleven en andere betrokkenen, moeten vaststellen dat voor de Night of the Nerds in de Brainportregio de grenzen van de groei zijn bereikt. Echter wij hebben juist de ambitie om door te groeien. Deze ambitie wordt met founder en partner ASML, Fontys en de Dutch Technology Week versterkt en gedeeld. Juist omdat de Night of the Nerds in zijn soort een uniek event is, is het onze doelstelling om de impact van Night of the Nerds op de samenleving te vergroten, te beginnen in de provincie Brabant.

- ⇒ We willen een groter event, zowel in kwantiteit als kwaliteit (waarbij vooral ook de artistieke en culturele invulling is geborgd). Groeien in bezoekersaantallen (naar 7.500 bezoekers in 2018),
- ⇒ Vergroting van het draagvlak onder bedrijfsleven, het onderwijs en cultuurinstellingen/initiatieven.

Daarnaast hebben we een verbreding van de activiteiten voor ogen, waaronder

- ⇒ een Academy met online inspiratie (minicolleges en whitepapers) voor het VO en MBO en een aanbod (tegen kostprijs) van workshops voor VO en MBO scholen. De uitbreiding van een Academy is ingegeven door de creatieve talenten met wie Night of the Nerds samenwerkt. De mogelijkheid op scholen workshops te geven zou voor aantal startende cultureel ondernemers een welkome aanvulling zijn op de inkomsten.
- ⇒ een groter podium voor talenten die opereren op het snijvlak van kunst en technologie. Activiteiten zoals
 - een jaarlijkse grant voor een getalenteerde Brabantse kunstenaar of collectief om een installatie/project voor de NN te maken, waarbij een emerging technologie centraal staat.
 - In samenwerking met de onderwijspartners een creative technology talentaward in het leven roepen, die jaarlijks wordt uitgereikt
 - en een verzelfstandiging en vergroting van het POPUP-UX-Lab, waar talenten hun allernieuwste 'proof of concepts', demo's, prototypes kunnen testen onder het publiek.

Samenwerkingspartners

Samenwerken zit in ons DNA en Night of the Nerds werkt sinds de eerste editie in Eindhoven intensief samen met de Dutch Technology Week, Fontys, ASML en VDL.

Night of the Nerds is het belangrijkste event van de Dutch Technology Week voor de doelgroep jongeren. Er is op reguliere basis overleg over de voortgang van de productie, sponsorwerving, deelnemersvoorlichting en daarnaast wordt elk jaar onderzocht of er samenwerkingsmogelijkheden zijn met andere partijen die zich aansluiten bij de Dutch Technology Week.

Dit heeft het volgende opgeleverd:

- Night of the Nerds en Dutch Technology Week event QuizXL doen gezamenlijk de inkoop van locatie, catering en techniek en delen de kosten. Dit levert concreet een kostenbesparing op bij de inkoop van de locatie en techniek van circa 40 procent.
- Dutch Technology Week en de partnerbedrijven/organisaties van de Dutch Technology Week dragen bij aan de promotie van Night of the Nerds in de Brainportregio
- ASML is founder en hoofdpartner van Night of the Nerds. Dit partnership gaat verder dan alleen een financiële- en een inhoudelijke bijdrage aan het event. ASML adviseert ons ook bij het uitwerken van de strategie en stimuleert ons de lat steeds hoger te leggen en de ambities bij te stellen.
- Fontys is een partner en heeft daarbovenop binnen de organisatie een aantal docenten binnen applied sciences (gaming) aangewezen die jaarlijks meedenken over mogelijke nieuwe concepten voor de NN. Zij gaan bovendien actief aan de slag met studenten om een aantal nieuwe projecten te ontwikkelen voor NN
- VDL is partner en organiseert jaarlijks in overleg met de Night ongeveer vier activiteiten voor NN.
- Greenhousegroup, in het bijzonder Blue Mango Interactive adviseert en ondersteunt de Night of the Nerds bij de digitale marketing en communicatie.
- We onderhouden relaties met verschillende kunstenaars/creatieven die sympathiseren met Night of the Nerds en ons gevraagd en ongevraagd voorzien van advies over mooie nieuwe projecten van hun collega's en studenten. Night of the Nerds hecht veel waarde aan netwerken die gedurende haar bestaan zijn opgebouwd.
- Night of the Nerds gaat in 2016 een samenwerking aan met het DIT Festival, een nieuw initiatief in Eindhoven. Dit is een experiment waar zowel Night of the Nerds als DIT Festival sterk in geloven. Deze samenwerking betreft de uitwerking van een programma activiteit: talenten die muziek maken met de nieuwe digitale design muziekinstrument van OWOW. Deze activiteit start op het DIT Festival en wordt vervolgd op Night of the Nerds. Met als finale een concert met OWOW instrumenten op het podium van Night of the Nerds.
- Verder voorzien instellingen en organisaties zoals TU/e, Design Academy, STRP Biënnale, het Textielmuseum en Dynamo Eindhoven ons van adviezen voor de programmering.

Uitgangspunten voor de programmering

De uitgangspunten voor de inhoudelijke invulling van de Night of the Nerds programmering zijn gebaseerd op de ervaringen die we sinds 2010 hebben opgebouwd. We hebben vanaf het begin veel geëxperimenteerd met verschillende principes, formats en structuren. Wat goed werkt wordt aangescherpt en uitgebreid, formats die minder werken worden aangepast of niet meer gebruikt. Het is een permanent leerproces, waarbij we met vallen en opstaan inmiddels goed bekend zijn met wat jongeren in de leeftijdscategorie 14-20 jaar wel en niet aanspreekt. Dit leerproces heeft geresulteerd in de volgende uitgangspunten:

- ⇒ **Jonge makers zijn de helden van de doelgroep.** Voor Night of the Nerds is het een belangrijke voorwaarde dat er tijdens het event volop interactie is tussen bezoekers en de professionals/ makers van de geprogrammeerde installaties en projecten. Om de interacties te faciliteren zetten we zoveel als mogelijk jonge makers in de creatieve industrie/ e-cultuur, ouderejaars studenten van de relevante opleidingen en (jonge) professionals van de partnerbedrijven in bij onze festivals. Zij fungeren als rolmodel en kunnen als geen ander enthousiast en gepassioneerd vertellen over hun werk.
- ⇒ **Speciale aandacht voor de emerging technologies.** Binnen het programma besteden we aandacht aan 'emerging technologies': technologieën met een grote impact op de wereld en die zich in razendsnel tempo ontwikkelen. Zoals bijvoorbeeld internet of things, data, 3D printen, sensortechnologie, virtual reality/ augmented reality, robotica, synthetische biologie en synchronisatietechnologie. Maar er is ook aandacht voor technieken die belangrijk zijn binnen de makerswereld zoals programmeren.
Bij Night of the Nerd is technologie de verbindende schakel tussen de verschillende werelden. Een voorbeeld ter verduidelijking: 3D printen. Designers gebruiken 3D printen om hun designmeubels, brillen of sieraden te printen, een modeontwerper maakt met een 3D print pen de patronen die worden verwerkt op kledingstukken. Daarnaast printen innovatieve bouwbedrijven hele huizen en zet een hightech bedrijf als ASML 3D printen in voor vervangen van kapotte onderdelen van hun precisiemachines. Door deze uiteenlopende toepassingen uit de hightech- en de creatieve wereld te laten zien worden jongeren zich bewust van de impact en de verschillende toepassingen van, in dit geval, 3D print technologie.
- ⇒ **Werken met een vaste kern van kunstenaars.** Voor elke editie van Night of the Nerds kunnen we een beroep doen op een vaste groep van kunstenaars en cultuurinitiatieven die vertrouwd zijn met technologie. Vanwege hun ervaring met Night of the Nerds zijn zij goed in staat om voor de Night nieuwe projecten te ontwikkelen en geschikte projecten van collega's te signaleren. Kunstenaars met wie we geregeld samenwerken zijn bijvoorbeeld unstable media artist Sander Veenhof, designer Pieter-Jan Pieters, gamecollectief Monobanda, interactie designer Adriaan Wormgoor, hightech fashion designer Maartje Dijkstra, de creatieve technologen van SetUp, kunstenaar Ivo Schoofs, unstable media artists van PIPS:lab en creative technologist Edwin Dertien.
- ⇒ **De inhoudelijke kwaliteitsbewaking.** Voor de bewaking van de inhoudelijke kwaliteit van onze events raadplegen we onze vaste kern creatieven (zie het vorige uitgangspunt) en een aantal docenten van de creatieve- en kunstopleidingen. Zij fungeren als programmacommissie. Dit doen we door met hen te overleggen over de invulling van het programma bij de start van de voorbereidingen, halverwege de programmering en na het event is er een evaluatie. Op deze wijze borgen we bovendien het permanente leerproces van de organisatie en alle andere betrokkenen.
- ⇒ **Een podium bieden aan kunstenaars, talenten en makers.** Op Night of the Nerds bieden we kunstenaars en makers graag een podium, zoals (e-cultuur) kunstenaars die met financiële steun van een fonds een e-cultuur project of installatie hebben gemaakt en de nieuwe lichting talenten en makers van de creatieve- en kunstopleidingen, studenten maar ook alumni. Elk jaar gaan we actief op zoek bij de opleidingen naar geschikte talenten met een goede match met het profiel van Night of the Nerds.
- ⇒ **Nieuwe projecten van de innovatieve creatieve industrie.** We brengen graag tot de verbeelding sprekende projecten van de innovatieve creatieve industrie onder de aandacht van het jonge publiek. Nieuwe technologie betekent voor de creatieve industrie nieuwe business kansen en er wordt in Nederland, in het bijzonder Brabant, veel ontwikkeld. Denk aan augmented en virtual reality (serious) games voor de zorg, hard- en software voor elektronische muziek, 3D printtechnologie en nieuwe materialen voor designers, dataprojecten smart cities, transmediale projecten met nieuwe vormen van storytelling. Een deel van deze bedrijven zijn vanuit maatschappelijke betrokkenheid gemotiveerd om jongeren te laten zien wat ze doen.
Creëren zit in het DNA van creatieve industrie bedrijven en sommigen hebben er een hobby van gemaakt om naast de zakelijke toepassingen, grappige en speelse applicaties te ontwikkelen. Een goed voorbeeld is facereader technologie van Vicar Vision. Deze technologie wordt ingezet bij bijvoorbeeld psychologisch onderzoek. Voor onder andere Night of the Nerds is er voor jongeren een aansprekende toepassing ontwikkeld. Zij kunnen hun gezicht digitaal ruilen (swappen) met de helden van nu zoals Angelina Jolie, en bekende voetballers.

- ⇒ **User experience check voor nieuwe projecten in het testlab.** We hebben in samenwerking met de hogere beroepsopleiding Fontys ontdekt dat een testlab voor nieuwe projecten van de creatieve industrie en studenten waardevol zijn voor events zoals Night of the Nerds. Fontys, applied sciences, heeft nu een mobiel testlab, het POPUP UX-Lab, ontwikkeld met vijf testunits, waarin de nieuwste observatie en analyse technieken zijn verwerkt. Hiermee kan de user experience ervaring van nieuwe prototypes en demo's van studenten, getalenteerde makers, maar ook van de creatieve industrie worden getest. De ontwerpers krijgen hiermee een "reality check" en bovendien geef je hen een podium om hun project voor het eerst aan het publiek te tonen. Met de feedback van het (jonge) publiek kunnen zij hun projecten verder ontwikkelen. Fontys stelt het POPUP UX-Lab ter beschikking aan Night of the Nerds. In overleg bepalen we welke nieuwe projecten een plaats krijgen binnen het POPUP UX-Lab.
- ⇒ **Passend entertainment programmeren.** Als het budget dat toelaat programmeren we op de FutureBites festivals ook theateraal entertainment. Dit heeft een toegevoegde waarde voor jongeren. Entertainment kan in de vorm van aankleding van het event, en/of kan plaatsvinden op het podium. Bij het keuzeprocess laten we ons vooral leiden door het 'WOW effect' dat het teweeg brengt onder jongeren,
- ⇒ **Coaching van activiteiten van partnerbedrijven.** De begeleiding van de activiteiten van de partnerbedrijven en – organisaties krijgen speciale aandacht. Meer dan de helft van de programmering wordt meestal verzorgd door bedrijven. Deze bedrijven zijn meestal gewend aan de reguliere vaak 'saaie' beurspresentaties. Bij ons ligt de uitdaging om deze partners te coachen en te motiveren om hun projecten zó te presenteren, dat deze aantrekkelijk zijn voor jongeren.
- ⇒ **Duidelijke structuur en formats voor de (intermediaire) doelgroepen.** Voor de duidelijke communicatie met de (intermediaire) doelgroepen en stakeholders vertalen we alle programma bijdragen in herkenbare en duidelijke formats en structuur. We hebben vastgesteld dat intermediaire doelgroepen (docenten en ouders/verzorgers), maar ook de partners in het bedrijfsleven behoefte hebben aan zo'n structurering van het programma. Een praktische bijkomstigheid van het werken met zo'n structuur is dat deze een goede kapstok vormt om night of the Nerds te programmeren in samenhang met de andere uitgangspunten.
We werken met de volgende structuur:
 - clinics/workshops: deze duren maximaal 45 minuten en worden meestal twee tot drie keer herhaald tijdens een event. Er kunnen circa 20 jongeren meedoen per clinic/workshop. Zowel de makerswereld als de creatieve- en kunstopleidingen verzorgen de meeste clinics
 - Techtalks/ minicolleges: deze duren circa 10 minuten en zijn te volgen voor circa 80 jongeren. Meestal gaan de techtalks over een update van emerging technology. In het programma worden blokken van techtalks aangeboden. Elk blok bestaat uit drie techtalks.
 - Experiences: dit zijn de (interactieve) projecten en installaties van e-cultuur kunstenaars, creatieve industrie, partnerbedrijven, talenten van de creatieve – en kunstopleidingen. Doordat de makers of de professionele gebruikers van deze projecten actief betrokken zijn bij de experience wordt de interactie met jongeren gefaciliteerd. De experiences vormen de doorlopende programmering van de FutureBites events.
 - Testlab: (zie beschrijving van het POPUP-UX-Lab hierboven)
 - Podiumprogramma: een programma van maximaal 30 minuten dat wordt geprogrammeerd met 1. theateraal en tot de verbeelding sprekend entertainment en/of 2. Inhoudelijke verdieping van de experiences in het programma.

NIGHT OF THE NERDS, 24 MEI 2016

Night of the Nerds vindt plaats op een doordeweekse dag (dinsdag) in de Dutch Technology Week. Een groot deel van de jongeren kunnen in schooltijd, of na afloop van school het festival bezoeken. Night of the Nerds bestaat uit in totaal circa 55 verschillende clinics, techtalks, experiences, verdeeld over twee zalen in het Klokgebouw. Bij de voorbereiding en executie van de 2016 editie van Night of the Nerds hebben we de volgende concrete doelstellingen:

- ⇒ Net zoals vorig jaar 3.000 bezoekers (jongeren in VO en (V)MBO in de leeftijd 14-19 jaar)
- ⇒ Realiseren van een betere spreiding van de stroom bezoekers gedurende de middag en de avond. Bij de afgelopen editie was er aan het begin van de middag een enorme piek van bezoekers, terwijl het in de avond rustig was. Voor het middagdeel is een programma uitgewerkt met veel aandacht voor educatie: workshops, techtalks (minicolleges) en aandacht voor toekomstige beroepen. In het avonddel van Night of the Nerds, vanaf ongeveer 17.30 uur, wordt een extra 'laag' toegevoegd aan het programma: de challenges. Bij circa tien programmaonderdelen, vooral de doorlopende activiteiten (experiences) voegen we een competitief spelelement toe: wie haalt de meeste punten bij de gespeelde games, wie kan met zijn lichaam als controller, het snelst een complex parcours afleggen met een drone, wie mixt geluidsloops het beste met videobeelden, etc. De winnaars kunnen leuke prijzen winnen. Voor de middag en avond van Night of the Nerds worden verschillende bezoekerswervingsplannen uitgewerkt (zie marketing plan).

- ⇒ Verkenning van een breder draagvlak onder het bedrijfsleven in Brabant, in het bijzonder bedrijven die een profiel hebben die matcht met Night of the Nerds. Denk aan Tesla, De Efteling, Transmare, Accenture en Heijmans. Deze prachtige bedrijven willen we in eerste instantie verleiden om een kleine inhoudelijke bijdrage (een techtalk) te leveren aan Night of the Nerds. Als dat lukt kunnen we de samenwerking in 2017 uitbouwen.
- ⇒ Verkenning van een breder draagvlak in de culturele sector in Brabant. Hierbij denken we in eerste instantie aan Afslag Eindhoven, Textielmuseum en MOTI.
- ⇒ een pilot samenwerking met het DIT Festival, een nieuw initiatief in Eindhoven. Deze samenwerking betreft de uitwerking van een programma activiteit: talenten die muziek maken met de nieuwe digitale design muziekinstrument van OWOW. Deze activiteit start op het DIT Festival en wordt vervolgd op Night of the Nerds. Met als finale een concert door getalenteerde muzikanten met OWOW instrumenten op het podium van Night of the Nerds.
- ⇒ Even zoals voorgaande jaren bieden we uiteraard een programma aan dat grotendeels nieuw is ten opzichte van afgelopen jaar, met ongeveer 50 - 55 programmaonderdelen

Programma

Night of the Nerds start om 12.00 uur en duurt tot 21.30 uur.

Timetable

12.00 uur	Deuren open
12.30 uur	Start eerste ronde clinics en techtalks
13.30 uur	Start tweede ronde clinics en techtalks
14.30 uur	Start derde ronde clinics en techtalks
15.30 uur	Start vierde en laatste ronde clinics en techtalks
17.30 uur	Podiumprogramma: startschot voor de challenges
18.30 uur	Podiumpresentatie A
19.30 uur	Podiumpresentatie B
20.30 uur	Podiumprogramma met bekendmaking winnaars challenges
21.30 uur	Sluiting Night of the Nerds

De inhoud van het programma is opgebouwd conform de uitgangspunten die wij hebben beschreven op pagina 6 en 7. Het programma staat voor een groot deel in de steigers en we zijn in overleg met alle betrokkenen. Maar we zijn nog volop 'under construction' en het programma is dus onder voorbehoud. In de eerste kolom wordt in het kort de activiteit toegelicht. In de tweede kolom worden trefwoorden gegeven van de activiteit. Voor detailinformatie over alle bevestigde programmaonderdelen is te vinden op <http://www.nightofthenerds.com>

Programma activiteiten	Tags
De nieuwe 3D pen gemaakte pret-a-porter modecollectie Chitin Noise, inclusief demonstratie (Maartje Dijkstra)	3D printen, hightech fashion
3D print pen clinic (ASML)	3D printen, clinic, maken
Wearable Facade, hightech fashion die de kleuren en vormen van omgeving met micro-camera's vangt en vertaalt naar computer gegenereerde patronen op LED-oppervlak (Ricardo O'Nascimento)	hightech fashion
Collectie 3D geprinte onderdelen voor precisiemachines (ASML)	3D printen, industrieel
Instructie van onderhoudstechnieken van machines met augmented reality (TWNKLS)	Ar, educatieve toepassing
De magisch holografische oceaan gemaakt met 3D augmented reality, voor een attractiepark (TWNKLS).	Ar, commerciële toepassing, maken
a Breathtaking Journey, vr project waar je de reis van een vluchteling beleeft (TU/e, HVA)	Vr, maatschappij, gaming, talent
Manus machina, de handschoen controller speciaal voor vr projecten (Manus Machina)	Vr, sensortechnologie, talent
Twee projecten van talenten HKU mediatechnologie en games: Snapshot, een vr ervaring en T.O.M.E. vr game	Vr, talent, gaming, talent
een vr project van Fontys talent in het POPUP UX-Lab (welk project wordt nog vastgesteld)	Vr, talent
Met een smartphone en Google Cardboard zet je jouw eerste stappen in Virtual Reality! Maak zelf 360°-foto's, laat je creativiteit er op los en ga jouw virtuele verhaal programmeren. (Setup)	VR
Leren wat online databronnen zijn en verschillende methoden om	Data, maken

databronnen van de designwereld in Eindhoven te analyseren en visualiseren. (clinic Heinze Havinga, Saxion en SetUp) clinic	
One Minute Bodyscan Hoe meetbaar ben jij, zonder dat je het zelf weet? Ben jij wel eigenaar van jouw eigen meetgegevens? (Rathenau Instituut/ OneSeconds)	Data, maatschappij, installatie
Mixen en bewerken van sounds met de nieuwe Ableton software (clinic Edutones)	elektronische muziek
Muziek maken met de nieuwe design elektronische muziekinstrumenten OWOW. (Pieter-Jan Pieters, OWOW)	elektronische muziek, design, hardware, podiumprogramma
Muziek maken met Tingle, een nieuw design elektronisch muziekinstrument (Nupky, Rhys Zuidam, TU/e)	elektronische muziek, design, hardware, talent
Muziek maken met NEO, een nieuw instrument van talent van de Design Academy (Lola Gielen, Design Academy)	elektronische muziek, design, hardware, talent
Clinic die later in het programma wordt omgezet naar een challenge: Jammen met beeld en geluid Clinic (Hidde de Jong en Edutones)	Videosync, elektronische muziek, talent, clinic, challenge
Audio en electronica, de basis: Hoe bouw je een modulaire synthesizer en filter je jouw eigen muziek? (Livestock Interactive, Daniel Mulder) Clinic	elektronische muziek, hardware, maken, talent
Pas op, hacker actief! Ontdek wat anderen kunnen met data die je achterlaat op internet (ethisch hacker Wouter Slotboom)	Data, maatschappij
Een drankjes schenkende industriële robot (VDL), geprogrammeerde robot schenkt het gekozen drankje zelfstandig in en serveert jouw drankje (VDL)	Robotica, industrieel
FaceArt/PaintSwap verwissel digitaal de portretten van beroemde kunstwerken met jouw eigen gezicht (Vicar Vision)	Facereader technologie, installatie
Bouw in 30 minuten robotgezicht met afval en zet deze met speciale animatronica in beweging. Ontdek hoe robots emoties kunnen tonen. Clinic (Edwin Dertien, TU/twente)	Robotica, maken
Wat kan de robot Baxter van Fontys Mechatronics en Robotics	Robotica, talent
De 3D geprinte robot handschoen die aanvoelt als een echte hand. (Rob Scharff, TU/d)	Robotica, 3D printen, talent
Parkeer met een geprogrammeerde robot zelf een miniatuur mini (VDL)	Robotica
VDL Robot Sports team, demonstratiewedstrijd tussen 2 robots Via een tv scherm kun je mee kijken door de "ogen" van de robot. (VDL)	Robotica
AMI, een volledig operationele meetrobot, die – tjokvol sensors – van alles kan monitoren, zoals de aanwezigheid van vuur, de temperatuur en concentraties giftige stoffen. (Liam Dubbeling, Windesheim)	Robotica, Internet of Things
Oculus Rift Game (Niels Mol, HKU, interactive performance design)	VR, gaming, talent
3D twister, interactieve installatie en game (Eefje Cruts, interactive performance design)	Gaming, talent
Internet of Anonymous Things, clinic en later challenge (Sander Veenhof).	IoT, sensortechnologie, game, clinic, challenge
Solar Team Eindhoven presenteert haar auto Stella Lux die op zonne-energie rijdt en afgelopen zomer wereldkampioen is geworden in Australië.	Zonnecel technologie, talent
Vier nieuwe games en een doorontwikkelde game, de trampoline game, van talenten van Fontys	Gaming, talent, challenge
Programmeer je eigen pacmen, (Fontys, applied sciences)	Gaming, maken, programmeren
Creatief programmeren, in samenwerking met een bureau aangesloten bij Dutch Interactive Agencies. Staat nog niet vast	Maken, programmeren, clinic
Rebels, theaterproject (Close-act)	Podiumprogramma, theater
Theatergroep Afslag Eindhoven, technische element uit de productie Groot Wild, of Major Tom	Podiumprogramma, kinect
Een parcours afleggen met drone die je bestuurt met je lichaam (Adriaan Wormgoor), in de avond ook een challenge	Drones, kinect, sensortechnologie, challenge,
Techtalks: - 3D printen en de circulaire economie, (Transmare) - Autorijden in de toekomst (Tesla) - 3D printen van huizen en gebouwen (Heijmans) - De impact van Internet of things (?) - Data, netwerken en wiskunde (Johan van Leeuwen, TU/e) - Wat kan er allemaal met VR? (Menno Zevenbergen, Greenhousegroup) - Nemen machines al onze taken over? (Menno Zevenbergen,	3D printen Robotica 3D printen Internet of things Data VR

Greenhousegroup)	Robotica
Zes projecten in POPUP UX-Lab: aantal projecten van Fontys talent, twee projecten van de Greenhousegroup Lab: hologram en Scio project (moleculaire sensor, gekoppeld aan smartphone)	Gaming, vr, digitale mediatechnologie, talent, sensortechnologie, testlab
Programma activiteit rondom beroepsbeelden in de wereld van technologie en maken, waaronder vooral ook de creatieve industrie. Onder leiding van docent van Fontys.	Maatschappij, beroepen
Escaperoom Truck en drie activiteiten van partner Ministerie van Defensie, thema's cybersecurity, opruimen van explosieven, JSF	Sensortechnologie, gaming, maken, maatschappij
ASML Precision Room en twee andere activiteiten	Nanotechnologie, IoT, 3D printen

Academy

Zoals aangegeven bij 'Ambities en vergezichten', willen we de komende jaren een verbreding van activiteiten. Activiteiten die een directe connectie hebben met Night of the Nerds. Eén daarvan is de Academy met online inspiratie (minicolleges en whitepapers) voor het VO en MBO en een aanbod (tegen kostprijs) van workshops voor VO en MBO scholen. Zo'n uitbreiding is onder andere ingegeven door de creatieve talenten met wie Night of the Nerds samenwerkt. De mogelijkheid op scholen workshops te geven zou voor aantal startende culturele en ondernemers een welkome aanvulling zijn op de inkomsten. We zijn we ervan overtuigd dat de aansprekende minicolleges een veel bredere groep van jongeren zou kunnen inspireren. Dit jaar willen we starten met een pilot voor de Academy. Het plan is om circa vijf minicolleges van maximaal 15 minuten op te nemen en online ter beschikking stellen. Daarnaast is het voornemen om twee tot vier workshops die we eerder op de Night hebben geprogrammeerd aan te bieden aan scholen, zoals 'Maak je eigen Synthesizer' en 'Leren programmeren met Arduino'.

Evaluatie

Op twee momenten tijdens een Night of the Nerds cyclus wordt geëvalueerd. Eén keer twee maanden voorafgaand aan het event. Op basis van het globale eerste ambitieuze plan dat in onderling overleg met de belangrijkste partners (ASML, DTW, Fontys, VDL) in de maand december in grote lijnen is vastgesteld wordt de stand van zaken besproken met betrekking tot het draagvlak en het werven van de benodigde financiële middelen. Op basis van de uitkomsten worden de plannen bijgesteld.

Daarnaast zijn er na afloop van de Night of the Nerds verschillende evaluaties:

- met de partners in het bedrijfsleven en de Dutch Technology Week
- met de onderwijspartners
- enquête onder de docenten van de deelnemende scholen. Met daarbij de uitnodiging om contact op te nemen met Night of the Nerds indien er behoefte is om meer feedback te geven.
- alle deelnemers van de programma-activiteiten wordt gevraagd naar suggesties voor verbetering en Night of the Nerds geeft eventueel ook feedback aan de deelnemers hoe zij hun activiteit zouden kunnen optimaliseren.
- binnen het Night of the Nerds team wordt de productie, de organisatie en de marketing tot in detail geëvalueerd.

Op basis van de uitkomsten van de evaluaties en de ambities om verder te groeien en de impact van Night of the Nerds te vergroten wordt het plan gemaakt voor de volgende editie van Night of the Nerds.