

<p>Over mij</p> <p>NAAM: Frederike Manders LAND: Nederland PLAATS: Eindhoven NATIONALITEIT: Nederlandse Achtergrond: Kunstacademie, fotografie en animatie SECTOR: Sociale sector en gezondheid, Virtuele simulatie en educatie LEEFTIJD: 1967 POSITIE: Eigenaar, Kunstenaar, Ontwikkelaar BEDRIJF: Interu_psy.com Twitter: @interup_psy Tips voor leraren: voorbeeld van: Hoe een app ontwikkeld en wereldwijd gepresenteerd kan worden ook voor sociale kwesties</p>	<p>About me</p> <p>NAME: Frederike Manders COUNTRY: the Netherlands CITY: Eindhoven NATIONALITY: Dutch BACKGROUND: Arts Academy Photography and Animation SECTOR: Health and Third sector, Virtual simulation and education AGE: 1967 POSITION: Owner, Artist, R&D COMPANY: Interu_psy.com Twitter: @interup_psy Tips for teachers: Example of: How to develop an app and present it worldwide, also for social items.</p>
<p>Achtergrond en carrière</p> <p>Ik ben opgeleid aan de kunstacademie. Daar ben ik afgestudeerd in de fotografie en animatie. Inmiddels heb ik de overstap gemaakt naar virtual reality. Met technieken uit de gamewereld maak ik met mijn collega's 3D werelden voor o.a. gezondheid, educatie en architectuur. We zijn bezig met het ontwikkelen van een simulatie app voor smartphones om in combinatie met een cardboard te ervaren hoe het is om epilepsie te hebben. Het is begonnen met fotoseries die ik in 2010 in Shanghai op de Wereld Expo heb gepresenteerd. Dat concept wordt nu doorontwikkeld tot een app. Ik werk daarin samen met een team van techneuten (soft en hardware) en creatieve professionals (zoals als ikzelf). Voor Eindhoven is dat een heel gebruikelijke manier om tot innovaties te komen. In Brussel hebben we met deze app de 2^e prijs gewonnen tijdens een epilepsie hackaton (= hack marathon).</p>	<p>Background and career</p> <p>My background is the Academy of Arts in photography and animation. Of course I grew further in the virtual reality techniques. With my colleagues, I now use the 3D techniques of the gaming world for social items as: health, education and architecture. We are developing a simulation app with cardboard for smart phones, to be able experiencing the effects of epilepsy. It started with a photo session at the World expo in Shanghai in 2010. Now we are developing these images to an app. I work together with hard- and software technical specialists and creative professionals (as myself). Forming these multi disciplinary teams, is very common in Eindhoven, to reach innovations. On a health hackaton (= hack marathon) in Brussels we won the 2nd price.</p>



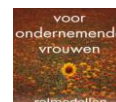
Erasmus+

DOORpakkers
for entrepreneurs with perseverance

Tools for the motivation of enterprising women

100MIRRORS

EXTENDED



Ervaringen	Experiences
<p>Ik ben van de generatie X, die heeft veel periodes van werkloosheid meegemaakt. Juist dat soort periodes dwingen tot creatief en innovatief denken. In 1999 ben ik begonnen als teamleider op de afdeling Vormgeving bij het Brabants Dagblad. Sinds 2007 ben zelfstandig ondernemer en heb ik vooral vormgevings- en branding opdrachten gedaan voor industriële bedrijven. Dat stond niet in mijn geschreven ondernemingsplan, maar werd wel de realiteit. In de crisis namen deze opdrachten echter af, waardoor ik mijn focus ben gaan verleggen naar kunst en vormgeving in combinatie met game technologieën om zo innovatieve producten met maatschappelijke impact te ontwikkelen. Ik huur nu een ruimte in een bedrijfsverzamelgebouw. Naast oprichter van INTERU_PSY ben ik ook mede-oprichter van de Hyper Space Collective. Een inspirerend collectief netwerk van bedrijven in Eindhoven dat zich specifiek bezig houdt met de toepassing van Virtual Reality en Augmented Reality. In het netwerk zijn de lijnen kort en worden op projectbasis zeer diverse teams van specialisten samen gesteld. We kunnen zo snel schakelen om projecten te realiseren. In 'hackathons' brengen we de creativiteit en technologie samen. Aankomende Dutch Design Week zijn onze projecten te zien in de expositie Hyper Space(S).</p>	<p>As an exponent of the- so called- generation X, I also experienced periods of unemployment. On the other hand that leads to more creativity and innovative thinking. As team leader graphic design, I started in 1999 at the regional newspaper of Brabant. Since 2007 I am self-employed. Although it was not been written in my business plan, the reality gave me assignments for design and branding campaigns of industrial companies. During the crisis, these assignments declined, so I refocused on art and game technology, to be able developing innovative products with a social impact. I now rent a space in a business centre. Besides owner of INTERU_PSY I am also co-founder of the Hyper Space Collective. An inspiring network in Eindhoven, which focuses on practising Virtual Reality and Augmented Reality. The lines are short, we work on the basis of projects and form quickly multi – disciplinary teams. We bring creativity and technology together in 'hackatons'. In the exposition HyperSpace, our projects could be seen in the Dutch Design Week.</p>
Vaardigheden/ ambities	Skills/ ambitions
<p>Om je ambitie te verwezenlijken moet je je krachten en zwaktes herkennen. Daarnaast is nieuwsgierigheid en leergierigheid onontbeerlijk. Door een multidisciplinair team van techneuten, creatieve professionals en zakenmensen bij elkaar te zetten kunnen we met INTERU_PSY en the Hyper Space Collective prachtige en sociaal verantwoorde virtual reality producten maken. Een uitdaging hoor, met al die verschillende type mensen!</p> <p>Vanaf september gaan we met INTERU_PSY een crowdfundingcampagne starten. Met het geld dat we daaruit krijgen en met de opbrengsten van pre-orders en donaties gaan we de epilepsie-app doorontwikkelen om deze uiteindelijk voor 400.000.000 mensen wereldwijd uit te kunnen rollen. Je kunt doneren, zie onze site: Interu_psy.com</p>	<p>Know your strengths and weaknesses. Develop curiosity and eagerness to learn. It is a challenge, to love the differences of insights, skills and attitude, when working together in a multi-disciplinary team of technicians, cultural professionals and business people. These differences bring lovely, social committed, new products. As we as INTERU_PSY and the Hyper Space Collective have experienced. In September 2015 we will start a crowd-funding campaign for the INTERU_PSY epilepsy app. With that money, the pre-orders and donations, we will finish our epilepsy-app to be applicable for 400.000.000 people world-wide. You can make a donation. see our site Interu_psy.com</p>



Erasmus+

DOORpakkers
for entrepreneurs with perseverance



<p>Hints en Tips</p> <ul style="list-style-type: none"> • Om goede producten in VR en AR te ontwikkelen heb je een goed en divers team nodig. Van software en hardware technici tot creatieve professionals en goede zakenpartners. Maar dan kun je het ook wereldwijd uitrollen. Zeer interessant voor ook sociale onderwerpen. • Belangrijk is om je te presenteren op de juiste wereldwijde en Europese platforms. Zo zijn er in de gezondheidszorg meet-ups en hackatons in Amsterdam en Brussel. • Ook is het belangrijk om social media internationaal in te zetten. Daarmee gaat je project ineens met sprongen vooruit. 	<p>Hints and Tips</p> <ul style="list-style-type: none"> • It is interesting, also for social issues to use Virtual Reality and Augmented Reality techniques. Form an interdisciplinary team of soft- and hardware technicians, creative professionals and business people. World-wide impact is possible then. • It is important to present your ideas on worldwide and European platforms. In health, there are meet-ups and hackatons in Brussels and Amsterdam. Follow them! • When using international social media, your project will jump and grow quickly.
<p>Spreuk</p> <p>Laat passie je drijfveer zijn en zoek de juiste en verschillende mensen om je heen, om daarmee je dromen te verwezenlijken.</p> <p>Never waste a good crisis.</p>	<p>Lucky Saying</p> <p>While passion is your drive, look for the right and different people, to realise your dreams .</p> <p>Never waste a good crisis.</p>