

Virtual Creative Hubs

Exploring the role of virtual reality and the metaverse in the evolution of creative industry

Onderzoek naar de rol van virtual reality en de metaverse in de evolutie van de creatieve industrie

Hosted by: Fontys Master of Architecture/ Master of Urbanism

Project Information (EN)

How can we help creatives to expand beyond the physical limitations and partake in another technolog

With the continuous development of the digitalized world, another spectrum of opportunities opens up in front of the creative industry. Purely physical locations, hosting artists, makers and other creatives can be extended in the virtual world more than ever before with the use of tools such as virtual reality or the metaverse. Virtual Creative Hubs, allow people to communicate, co-create or sell their work or services, on the whole, another level, without spatial, geographical or cultural limitations. What does architecture for the metaverse look like? How is it different from physical structures? What functions we can offer to creatives to raise the quality of their workday? How can virtual reality be used not to just experience these spaces but also to create them? These are some of the questions we ask the students who had taken on the challenge of designing their virtual creative hubs, in teams of 4. The result is a set of 4 completely different virtual worlds, accessible with a VR headset, a computer, or a mobile device, presenting their interpretations of the term.

Projectinformatie (NL)

Hoe kunnen we creatieven helpen verder te gaan dan de fysieke beperkingen en deel te nemen aan een a

Met de voortdurende ontwikkeling van de gedigitaliseerde wereld opent zich een ander spectrum van mogelijkheden voor de creatieve industrie. Puur fysieke locaties, waar kunstenaars, makers en andere creatieven gehuisvest zijn, kunnen meer dan ooit tevoren in de virtuele wereld worden uitgebreid met behulp van instrumenten als virtual reality of de metaverse. Virtuele creatieve hubs, stellen mensen in staat te communiceren, te co-creëren of hun werk of diensten te verkopen, op een heel ander niveau, zonder ruimtelijke, geografische of culturele beperkingen. Hoe ziet architectuur voor de metaverse eruit? Hoe verschilt ze van fysieke structuren? Welke functies kunnen we creatieven bieden om de kwaliteit van hun werkdag te verhogen? Hoe kan virtual reality worden gebruikt om deze ruimtes niet alleen te ervaren maar ook te creëren? Dit zijn enkele van de vragen die we stellen aan de studenten die de uitdaging zijn aangegaan om hun virtuele creatieve hubs te ontwerpen, in teams van 4. Het resultaat is een set van 4 totaal verschillende virtuele werelden, toegankelijk met een VR-headset, een computer of een mobiel apparaat, die hun interpretaties van het begrip presenteren.

Image List

Filename	Caption	Credit
virtual-hubs-1_1663253355.jpg		
virtual-hubs-2_1663253377.jpg		
virtual-hubs-3_1663253395.jpg		
virtual-hubs-4_1663253586.jpg		

The images above are included in the ZIP under /images.