

Deputy Stolk of the province of South-Holland and Rotterdam alderman Achbar on working visit at the Immersive Tech Space at the Erasmus University Rotterdam.

On March 21 the Erasmus Centre for Data Analytics hosted the visiting teams of deputy Meindert Stolk of the South-Holland province and Rotterdam alderman Faouzi Achbar for a session on the societal impact of immersive technologies in the Erasmus Data Collaboratory. The discussion centered on how the responsible use of these technologies offers opportunities within research and education, how they can foster inclusion and support innovative collaborations between academia and the outside world.

Engagement for inclusion and diversity

Diverse experts within the XR-human interaction realm gave insightful talks. Among them were: Marcel van Oosterhout, Deputy Executive Director of ECDA; Yvonne van Everdingen, Professor Marketing and Innovation at RSM; Astrid Manden-Bekkers, innovation manager at ERS, and Ilyaz Nasrullah, quartermaster in the development of SHINE. Founders of three impactful Rotterdam based startups and scaleups showcased their inspiring use cases and during the Q&A dived deeper into the social impact created. Mao Lin Liao from Reblika, discussed the importance of the use of synthetic data for diversity and to stimulate non biased algorithmic use and explained why millennials and gen Z are massively following virtual influencers. Jan Verwoerd from 360 Fabriek, discussed the scanning of objects for 3D digital use and explained how AR can create inclusion around for example understanding cultural heritage. Martijn van Schaik from Metaseum, explained how museums make their collections come to life within the metaverse.

Key to all examples was the importance of engagement with the public; with customers, students, employees, or citizens. Through interactive, immersive experiences fostering self-discovery, new innovative opportunities for learning, communications and awareness creation arise.

Experiencing the impact of immersive tech

After the plenary part the teams had the opportunity to continue their working visit in the Immersive Tech Space and try out the diverse immersive technologies and experience their impact themselves. Here, they could talk to “Digiderius Erasmus” the avatar of Desiderius Erasmus, try out the André Kuipers space experience to see the effect of climate change on our planet, and engage in VR and AR applications. The immersive tech space also hosts a holography room, where teams can simultaneously work together by using 3D images of cities, products or organs with holographic technology by Tekle holographic.

The Immersive Tech Space at EUR; where data comes to life

The Immersive Tech Space is initiated and realized by the Erasmus Centre for Data Analytics, ErasmusX, and researchers from various faculties of Erasmus University Rotterdam. Various EUR and Convergence initiatives around data, AI and immersive tech will be supported here, like for example the Erasmian Language Model (LLM) and education for the Deepcell project. It is part of the Erasmus Data Collaboratory and situated in the Polak building on the EUR Woudestein campus. The Data Collaboratory is one of the Houses of AI, as initiated and supported by the Convergence of Universities. This hub is an innovative home for initiatives around data, AI and Immersive technologies at the Erasmus University Rotterdam. For more information see:

<https://ecda.eur.nl/immersive-tech-space/>

For more information:

Marta Stachowiak-de Wit; Head of Marketing & Communications at Erasmus Centre for Data Analytics: stachowiak@rsm.nl

Jos van Dongen, Director Erasmus Data Collaboratory at Erasmus Centre for Data Analytics

Gedeputeerde Stolk van de provincie Zuid-Holland en Rotterdamse wethouder Achbar op werkbezoek aan de Immersive Tech Space van de Erasmus Universiteit Rotterdam.

Op 21 maart ontving het Erasmus Centre for Data Analytics de bezoekende teams van gedeputeerde Meindert Stolk van de provincie Zuid-Holland en de Rotterdamse wethouder Faouzi Achbar voor een sessie over de maatschappelijke impact van immersieve technologieën in de Erasmus Data Collaboratory. De discussie concentreerde zich op hoe het verantwoorde gebruik van deze technologieën kansen biedt binnen onderzoek en onderwijs, hoe ze inclusie kunnen bevorderen en innovatieve samenwerkingen tussen de academische wereld en de buitenwereld kunnen ondersteunen.

Digitale engagement ten behoeve van inclusie en diversiteit

Diverse experts op het gebied van XR-menselijke interactie waren aanwezig, zoals: Marcel van Oosterhout, adjunct-directeur van ECDA; Yvonne van Everdingen, Professor Marketing en Innovatie bij RSM; Astrid Manden-Bekkers, innovatiemanager bij ERS, en Ilyaz Nasrullah programmamanager bij SHINE. Oprichters van drie impactvolle Rotterdamse startups en scale-ups lieten hun inspirerende use cases zien en doken tijdens de Q&A dieper in op de gecreëerde sociale impact. Mao Lin Liao van Reblika besprak het belang van het gebruik van synthetische data voor diversiteit en om onbevooroordeeld algoritmisch gebruik te stimuleren en legde uit waarom millennials en generatie Z massaal virtuele influencers volgen. Jan Verwoerd van 360 Fabriek besprak het scannen van objecten voor digitaal 3D-gebruik en legde uit hoe AR inclusie kan bevorderen in bijvoorbeeld het begrijpen van cultureel erfgoed. Martijn van Schaik van Metaseum legde uit hoe musea hun collecties tot leven laten komen binnen de metaverse. De sleutel tot alle voorbeelden was het belang van betrokkenheid bij het publiek; met klanten, studenten, medewerkers of burgers. Door interactieve, meeslepende ervaringen die zelfontdekking bevorderen, ontstaan nieuwe innovatieve mogelijkheden voor leren, communicatie en het creëren van bewustzijn.

Ervaar de impact van meeslepende technologie

Na het plenaire gedeelte hadden de teams de mogelijkheid om hun werkbezoek in de Immersive Tech Space voort te zetten en de diverse immersieve technologieën uit te proberen en zelf de impact ervan te ervaren. Hier konden ze praten met 'Digiderius Erasmus', de avatar van Desiderius Erasmus, de ruimte-ervaring van André Kuipers uitproberen om het effect van klimaatverandering op onze planeet te zien, en deelnemen aan VR- en AR-toepassingen. De Immersive Tech Space herbergt ook een holografiekamer, waar teams tegelijkertijd kunnen samenwerken door gebruik te maken van 3D-beelden van steden, producten of organen met holografische technologie van Tekle holographic.

De Immersive Tech Space op de EUR; waar gegevens tot leven komen

De Immersive Tech Space is geïnitieerd en gerealiseerd door het Erasmus Centre for Data Analytics, ErasmusX, en onderzoekers van verschillende faculteiten van de Erasmus Universiteit Rotterdam. Hier zullen verschillende EUR- en Convergence-initiatieven rond data, AI en immersive tech worden ondersteund, zoals bijvoorbeeld het Erasmian Language Model (LLM) en onderwijs voor het Deepcell-project. Het is onderdeel van het Erasmus Data Collaboratory en gevestigd in het Polakgebouw op campus EUR Woudestein. De Data Collaboratory is een van de Houses of AI, zoals geïnitieerd en ondersteund door de Convergence of Universities. Deze hub is een innovatieve thuisbasis voor initiatieven rond data, AI en immersieve technologieën aan de Erasmus Universiteit Rotterdam. Voor meer informatie zie: <https://ecda.eur.nl/immersive-tech-space/>

Voor meer informatie:

Marta Stachowiak-de Wit; *Hoofd Marketing & Communicatie bij Erasmus Centre for Data Analytics:* stachowiak@rsm.nl

Jos van Dongen, *directeur Erasmus Data Collaboratory bij Erasmus Centre for Data Analytics*