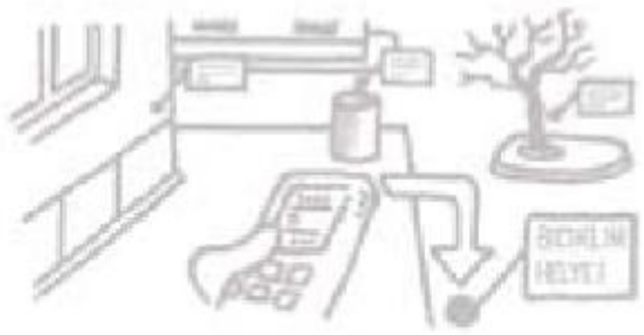
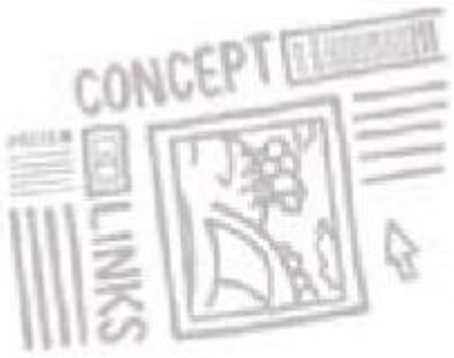
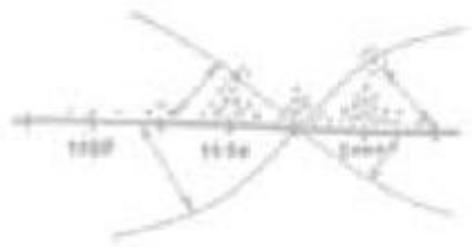


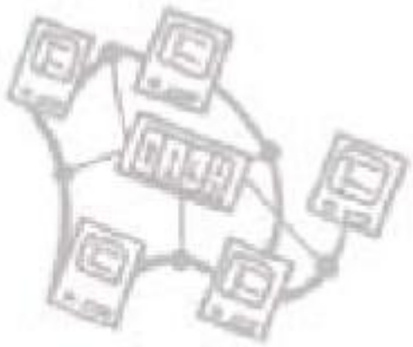
Kitchen BudaPest

powered by Magyar Telekom

2007 Nyár / Summer

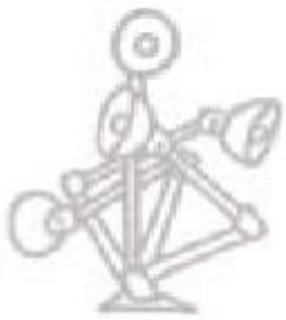



















Intro

Adam Somlai Fischer: 12:21:09

En ugy emlekszem, az egyik elso darabkaja a kibu tortenetnek György Peter autojaban tortent, mikor Varga Dani matematikussal utazott, aki elmeselte neki, hogy epp tolunk jon, ahol par ora alatt keszitettunk mobil alkalmazasokat meg hardveres hekkeket. egy egyetemi kutatas kereteben, par diakkal. Azt hiszem ez a felismeres, hogy a mai egyetemistak szamara ilyen konnyen irhato a technologia vezetett oda, hogy Peter elkezdte nyuzni a Telekomot, hozzanak mar letre egy intezmenyt mely felszabaditja ezt a kreativ energiat.

Peter Halacsy: 12:21:55

Igen, nagyon lelkes volt Peter. És főleg Dániel: 5 perc alatt sejtautomatát programozott mobilra. Ciki, de akkor még egyikünk se programozott mobilt. Jöttek az ötletek, mi mindent csinálhatnánk meg.
Volt sok mas elozmenye is: volt a BME-n az idealab, probaltunk t-online osztondijakat szervezni, meg mokk inkubator projektek is voltak, de mind valahogy nem volt jo idoben vagy jo helyen. De ez hosszu tortenet.

Adam Somlai Fischer: 12:22:36

Szamomra a legfontosabb motivacio az volt, hogy lehetoseget teremtsunk - hosszu tavon - a lokalis kulturkornyezetunk szamara hogy irhassak, ne csak fogyasszak a technologiat.

Adam Somlai Fischer: 12:23:51

Ertem ez alatt, hogy bar konszenzus van abban, milyen komoly szerepe van az uj medianak, a kommunikacios technologianak eletunkben, emberi kapcsolatainkban, tehat kulturankban, keves ut vezet ennek alakitasahoz, ami hosszu tavon elemi erdek.

Adam Somlai Fischer: 12:25:24

Ahogy ma mar nem tudna senki sajat szabadsagat kivivni irastudas nelkul, ugy erzodik ez a nyomas a technologia felol, amig csak felhasznaloi es importorei vagyunk ezeknek a mindent atitato rendszereknek, egyre kiszolgaltatottabbak leszunk, es ezt most kulturalis ertelemben mondom.

Peter Halacsy: 12:25:40

Ehhez azert hozzatennem, hogy nem mindig baj, ha vannak ujito importorok. Early adopterek is viszik elore a tarsadalmat. A kreativitas erdekes modon csak az egyik, de elfogadom leghangsulyosabb, komponense ennek az egesz medialaborozasnak. Szoval itthon nincs egy rendes egyetem, ahol uj media cuccokkal foglalkoznanak, nem csak teoretikus szinten.

Adam Somlai Fischer: 12:21:09

As far as I remember the story of KiBu started in Péter György's car when driving with mathematician Dani Varga, who told him that we had made mobile applications and hardware hacking in a few hours time. I think that this realization that technology-literacy is so easy for students today led to the fact that Peter started to work on Telecom to establish an institute which provides an opportunity for the realization of this creative energy.

Peter Halacsy: 12:21:55

Yes, Peter was very enthusiastic about the idea. And Dániel, too. He programmed a cell robot for mobile phones. Non of us has done mobile programming before. We had many ideas what else to do. There were many other precedents: idealab at BME, we tried to get t-online scholarships, as well as, MOKK incubator projects but somehow each proved to be ahead of time. But it is a long story.

Adam Somlai Fischer: 12:22:36

For me the most important motivation was to provide an opportunity for our local environment to be able not only to consume but to write technology in the long run.

Adam Somlai Fischer: 12:23:51

I mean that although it is an established fact what role new media, communication technology plays in our life, there's not too many ways to shape them in our relationships, that is, in our culture although it is our interest in a common cause.

Adam Somlai Fischer: 12:25:24

As it is impossible to attain one's independence without the knowledge of writing today, it is the same with technology: as long as we remain users and importers of these pervasive systems, we will be more and more defenseless, in a cultural sense.

Peter Halacsy: 12:25:40

I would add that it is also important to have innovative importers. Early adopters do further society, too. Creativity is just one but the most significant part of media labs. There is no university in Hungary which allows students to deal with the new media not in a theoretic way.

Peter Halacsy: 12:25:55

I'm sorry to say that there is no interactive school. So one aim is innovation, the other is the spreading of digital literacy as you mentioned. That it is worth programming even if you aren't an IT specialist.

Peter Halacsy: 12:25:55

Nincs interaktiv iskola (hu ezen most biztos sokan megsertodnek, elnezest). Szoval egyik cel az innovacio, masik a digitalis iraskepesseg (amit fent emlitettel) terjesztese. Hogy erdemes programoznod akkor is, ha nem vagy informatikus.

Adam Somlai Fischer: 12:26:07

Egy ilyen tudas elmelyitesere, illetve a tudas felhasznalasanak lehetosegeire kinal taptalajt egy medialabor,

Adam Somlai Fischer: 12:27:21

ahol sok kulonbozo hatterrel rendelkezo de kozosen motivalt - ertsd motivalt kulturalisan hogy irhassa sajat technologiajat - kutato, alkoto hoz letre uj ertelmezeseket, technologiakat, hasznalatokat. Es mindez a piachoz nagyon kozel, ami lehetoseget ad arra, hogy ezek ne csak kiserletek vagy egy szuk elit szamara tapasztalhato mualkotasok legyenek,

Adam Somlai Fischer: 12:27:32

de szolgaltatasok, termekek, melyeket milliok hasznalnak.

Bircsák Eszter: 12:29:08

Igen ezzel egyetértek, de nem csak elmélyítésről szól, hanem akár a megismerésről, a lehetőségek széleskörűségéről is. Értem ezt azalatt, hogy a technológia megismerése és lehetőségei itt kézzelfoghatóbb formában jelennek meg, illetve megmutathatóak azok az irányok is, melyek talán kevésbé reprezentálhatóak, vagy kevésbé gondoljuk idekapcsolódónak.

Peter Halacsy: 12:29:55

Igen. Valami ilyesmit akartam en is mondani: a kibu egy jopofa jatszoter is, ahol szivessen foglalkozik mindenki uj media dolgokkal. Es jatek kozben, eszrevetlenul tanulunk.

Bircsák Eszter: 12:31:54

És igaz az is, hogy a felhasználás lehetőségei mindenki számára tényleg adnak annyit, hogy az utak, melyekről azt gondoltuk, hogy nem kapcsolódnak egymáshoz, nagyon is össze tudnak érni, legyen ez akár, hogy a két leginkább különállónak gondolt szegmenst említsem, a piac vagy a kultúra terméke.

Peter Halacsy: 12:32:10

Nem errol mondja azt Attila, hogy ez nem ket kulon allo dolog ? •

Bircsák Eszter: 12:32:43

Mert ezek nem különállóak, és itt tényleg meg is jelennek együtt. És így nem csak beszélünk erről az összefonódásról, hanem ténylegesen meg is mutatjuk őket.

Peter Halacsy: 12:32:55

Bocs, egyszerre gepeltunk.

Bircsák Eszter: 12:33:59

És, ami számunkra is új lehet, hogy amiről mi sem gondoltuk volna, az is megvalósul.

Adam Somlai Fischer: 12:34:04

Van meg egy fontos oldala ennek itthon: a magyar oktatasbol hianyzik az egyuttmukodes tanitasa, az inter(krossz)diszciplinaritas szeretete. Melyek a vilagon mindehol mar intenziven hasznalt munkakulturak. Egy medialabor termeszetebol adodoan teszi kotelezove az egyuttmukodest, a megosztast.

Adam Somlai Fischer: 12:26:07

A media laboratory provides an opportunity for the extension of such a knowledge and its usage…

Adam Somlai Fischer: 12:27:21

Where many researchers, creators with different backgrounds but with the same motivation – I mean culturally motivated to be able to write their own technology – create new interpretations, technologies, and uses. And close to the market, so that these are not only experiments or works of art presented for a narrow circle…

Adam Somlai Fischer: 12:27:32

but services, products used by millions of people.

Bircsák Eszter: 12:29:08

Yes, I agree but it is not only about extending it but also about knowledge, and the multitude of possibilities. I mean that the knowledge and possibilities of technology become more concrete.

Peter Halacsy: 12:29:55

Yes, KiBu is a funny playing ground, where you can play with new media. And learn from it.

Bircsák Eszter: 12:31:54

And the ways which we thought to have no connection do in fact converge, be it a product of the market or of culture.

Bircsák Eszter: 12:33:59

And new things get realized.

Adam Somlai Fischer: 12:28:52

Another important aspect is that cooperation or the love of interdisciplinarity is not taught in Hungarian schools although they are used all over the world. A media lab requires cooperation and sharing, by its nature.

Peter Halacsy: 12:32:10

It's unbelievable but might still be true that individual performance and competition are appreciated at school. Project oriented teaching methods is a new trend.
The other thing is interdisciplinarity: it is often considered to be a mask under which swindlers hide. MOKK was regarded as too "soft" to be accepted by the informatics faculty.

Bircsák Eszter: 12:36:11

We knew that there was a need for an institute where we could work in a community and this was a great success.

Peter Halacsy: 12:32:10

At BME, free subjects are called subjects of general knowledge. Such subjects have a very small share in university education although they provide the only opportunity for an engineer to learn about issues outside his special field.

Bircsák Eszter: 12:38:37

It was lucky that though many of us have the same background and have already worked in all sorts of communities, each of us has knew what this meant. That's why we managed to build this structure even if it is not perfect yet.

Bircsák Eszter: 12:42:37

And apart from us, many people were concerned about the idea: researchers, lecturers, and people from abroad. In the

Peter Halacsy: 12:34:10

Jaj, igen. Hihetetlen, de meg talan most is igaz, hogy 16 even keresztul a versenyhelyzetben produkalt egyeni teljesitmenyt pontozza az oktatas. Mostanaban kezdodnek a projektalapu tanitasi modszerek terjedni.
A masik az interdiszciplinaritas: meg mindig azt gondoljak sokan, hogy ez csak egy alca, ami moge a koklerek bujhatnak. Egyik terulethez sem ertenek. A MOKK nem kerulhetett az informatikai karra, mert az akkori dekan szerint allitolag tul „puha" dolgokkal foglalkozott.

Peter Halacsy: 12:34:15

Minden felevben azt latom, h a hallgatok imadjak az ilyen orakat. De a BME vezetese nem eleg bator, h novelje ennek az aranyat, mert akkor az ertekes mernoki ismeretektol (ertsd valami techologia v. matek) venne el az idot az a sok lilakod.

Peter Halacsy: 12:34:20

Kozben meg a muszaki menedzser az egyik legsikeresebb szak. O aki nem ert semmihez, de az okos informatikusok fonoke lesz, tobbet fog keresni, es boldogabb ember lesz.

Peter Halacsy: 12:34:28

Azt gondolom, hogy a kis szakokon (en egy ilyet ismerek az elmeleti nyelveszet) valahogy ugy mukodik a felsooktatas, hogy a hallgatok 3-5 even keresztul ott lognak a tanszek kornyeken. Egymassal es az oktatokkal (van hatar?) sokat beszelgetnek. Azzal a tanulnak, hogy ott vannak. Amikor a campus campuskent kezd mukodni.

Peter Halacsy: 12:34:32

Nekem ez nagyon hianyzott a BME-n. Az en kis kornyezetem a MOKK-ban igy mukodik ugyan (uj media tudasom 95% beszelgetesekbol van), de ebbe a folyamatba hallgatokat nem tudtunk becsatlakoztatni.

Peter Halacsy: 12:34:40

Sokszor volt otlet, hogy kene valami szakkollegiumszeru. Hat a kibu talan ez is kicsit. Egy szakmai kozosseg, ami meghatarozza a gondolkodasodat, tudasodat jo hosszu idore.

Bircsák Eszter: 12:36:11

Mint ahogy azt tudtuk, hogy igény volna egy olyan intézményre, ahol tudunk együtt dolgozni, az interdiszciplinaritás mellett maga a közösségi alkotás mentén, és ez szerintem nagyon "bejött".

Peter Halacsy: 12:37:10

A BME-n, a szabadonvalaszhato, ket kredites targyakat kozismeretinek hivjak. Ilyen az internetmediam. Az oktatasban az ilyen targyak elhanyagolhatoan kis hanyaddal vannak, pedig ez lenne az egyetlen hely, ahol egy mernok a szuk szakteruleten kivuli kerdesekkel is talalkoznak.

Bircsák Eszter: 12:38:37

Szerencsés volt, hogy bár többen hasonló területről érkeztünk, és azért sokféle közösségben dolgoztunk már, mindnyájunknak volt tapasztalata arról, mit is jelent ez, és ezért sikerült jól szerintem ez az struktúra, még akkor is, ha nem minden folyik gördülékenyen.. :)

Bircsák Eszter: 12:42:37

Ez nyilván köszönhető annak is, hogy az igény is megvolt nemcsak bennünk, hanem a hozzánk jelentkező kutatók-

course of the first three months we experienced how much energy this cooperation generated, what a big piece of work could be done this way.

Peter Halacsy: 12:32:10

Students love such classes but BME doesn't have the courage to increase their number because traditional subjects (technology, mathematics) are considered more important.

Peter Halacsy: 12:32:10

Studying technical management is very trendy. You don't have to be good at anything but you will be the boss of the smart IT experts, earn more money and have a better life.

Peter Halacsy: 12:32:10

We will be successful when the papers report that an undersecretary of state was the member of KiBu.

Adam Somlai Fischer: 12:37:41

Community is a very important result of media laboratories: the researchers and artists who get to know these working methods in the course of a few months or a year and will be experts in a wide range of industrial branches. This happened in Dublin, where media lab Europe has produced a community of researchers in 5-6 years.
Not to mention the fact that if we make successful products in KiBu, a new kind of entrepreneur may appear who gets rich because of his creativity and expertise.

Adam Somlai Fischer: 12:39:51

Such people play an important role in society and it is a common cause, a cultural issue.

Adam Somlai Fischer: 12:41:51

We started to work up these visions at the beginning of 2007, trying to find an operational model, an identity, a name, a place, and the researchers whom we permanently consulted. This way, we have established an institute which provides space for the talented young people.

Bircsák Eszter: 12:45:22

It is also important that we have defined certain notions like media lab, innovation, new media, technology, community, digital technology…

Peter Halacsy: 12:32:10

Yes, we have worked a lot…

Bircsák Eszter: 12:48:58

Some of us knew similar institutes abroad: media labs or incubator houses of various kinds, which either had connection with a university (MIT) or a multinational company. Of course, we can say that the institute or person who founded them realized the effect and significance of creative energy.

Peter Halacsy: 12:32:10

And there was this article which Szabolcs found, a survey on media labs. It made me realize that if you do it with great concentration, you can have success.

Bircsák Eszter: 12:51:07

And it made us realize the significance of working in a community, as well.

ban, a nálunk szereplő előadókban és a folyamatos külföldi érdeklődésben. És az első három hónapban megtapasztalhattuk, hogy mennyi energia képes így létrejönni, milyen elképesztő munka valósul így meg.

Adam Somlai Fischer: 12:43:41

Egy masodik fontos termeke a media laboroknak az a kozosseg, azok a kutatok, muveszek, akik par honap vagy egy ket ev alatt megismerik ezeket a munkamodszereket, nemzetkozi kutatasokat, es nagyon ertekes szakemberei lehetnek rengeteg kulonbozo iparagnak. Ez tortent Dublinban is, ahol 5-6 eves mukodesevel a medialab europe kitermelt egy nagyon ertekes kutatokozosseget, melyek utana sok helyi intezmenyt tudtak felkavarni es nemzetkozive tenni.

Adam Somlai Fischer: 12:44:08

Nem beszelve arrol, amire sokan vágyunk, es Gyorgy Peter egyik motivacioja volt, hogy ha sikeres termekek szuletnek a kibuban, akkor az egy uj, a tiszta kreativitasa es profizmusa altal gazdagga lett vallakozotipus jelenik meg.

Peter Halacsy: 12:44:10

De jo! Felhivom X-t, o is volt kibus volt, biztos segit. Majd amikor az ujsagban az jelenik meg egy allamtitkarrol es egy miniszteriumi beszallitorol, hogy "mindketten kibusok voltak"… akkor dolgoztunk jol.

Adam Somlai Fischer: 12:44:51

Persze vannak ilyenek, de meg nem sok, mert a magyar uzleti elet nem ezt diktalta eddig. Tipikusan az ilyen embereknek a tarsadalmi szerepvallalasa is komolyabb, ertekesebb. Ez szinten egy kozos ugy, kulturalis kerdes.

Adam Somlai Fischer: 12:45:51

Ezeket a viziokat 2007 elejen kezdtuk kozosen formaba onteni, keresgetve a mukodesi modellt, identitast, nevet, varosi helyet, es a kutatokat akikkel folyamatosan egyeztettunk celcsoportos beszelgeteseken. Ezek mind egyuttesen segitettek letrehozni egy intezmenyt mely gyorsan es hatekonyan tud teret adni a fiatal tehetsegeknek.

Bircsák Eszter: 12:45:22

Szerintem az is jó volt, hogy meghatároztunk fogalmakat, melyek segítettek: minket is az öndefiniálásban, és minket megérteni kívánó érdeklődőket, így a médialabor fogalma, az innováció, új média, technológia, közösség, digitális technika...

Peter Halacsy: 12:46:10

Hu, en sokszor belegondolok, hogy mennyit dolgoztunk a mi hogy legyen, mit hogyan hivjunk, mi micsoda kerdesekkel.

Bircsák Eszter: 12:48:58

Mert nyilván egyikünk-másikunk ismert külföldi hasonló intézményeket, médialaborokat, inkubátorházakat, amelyek sokféle formában valósultak meg, mint pl. egyetemhez kötődőek (MIT), vagy multinacionális cégekhez. Persze ezek mindegyike nagyon alap szinten meghatározható úgy, hogy az őket alapító anyaintézmény, vagy akár magánszemély felismerte a kreatív energia hatását és fontosságát.

Robin Nagy: 12:48:41

A few words about the other side of it…

Robin Nagy: 12:52:19

The Hungarian Telecom realized the need of making its existing infrastructure attractive through exciting new contents. Though new contents may be generated by the company itself, it is much better if they are generated by the people who will use them. That is how the idea of such an institution came up.

A telecommunication company with a decreasing income must discover new areas for its further growth. Apart from national and international acquisitions, positions in new industrial branches, it is also important to find new ways of uses for the existing means.

Here comes the idea of an unconventional workshop for research and development. You must be open to the new generation, which reinterprets the notion of innovation.

Kitchen Budapest is the result of the concurrence, in due time, of the new generation of developers and the telecommunication company trying to find its future possibilities.

It is but natural that a company with owners and presence on the stock market wants to make profit. The operational model is designed so that both the researchers and the mother company will profit from the successful projects.

Adam Somlai Fischer: 12:52:47

a few adjectives that we collected at one of our first meetings to define the would be researchers : String[] NAdjective = {"Young", "Playful", "innovative", "cool", "cult", "smart", "streetsmart", "funny", "geek", "tech", "street", "aggressive", "relaxed", "refreshing", "visible", "spectacular", "aether", "ozone", "sexy", "sweat", "looser in a cool way", "anti-WTO", "marxist", "punk", "anti-elitist", "jam"};

Adam Somlai Fischer: 12:57:46

A bit of conversation with Usman Haque (www.haque.co.uk) about naming…

Adam Somlai Fischer: 12:57:49

Usman Haque: what do you really want to be? a lab? a center? an institute? a studio?

Adam Somlai-Fischer: lab

Usman Haque: each of these has a different connotation of course

Adam Somlai-Fischer: cooking

Usman Haque: cooking: i like it!

Adam Somlai-Fischer: bringin local values to tech culture

Usman Haque: how about kitchen?

Adam Somlai-Fischer:

Adam Somlai-Fischer: media kitchen

Adam Somlai-Fischer: meki

Usman Haque: i'm serious!

Adam Somlai-Fischer: me too

Usman Haque: Budapest Media Kitchen

Peter Halacsy: 12:49:10

Meg volt a Szabolcs altal kikutatott cikk, valami survey a medialaborokrol. Nekem abbol az derult ki, hogy ha fokuszaltan csinalod, nem engeded szetfolyni, akkor tulajdonkeppen mindenfelekeppen lehet jot csinalni.

Bircsák Eszter: 12:51:07

És a közösségi alkotás jelentőségét.

Robin Nagy: 12:51:41

És egy pár szót a másik oldalról.

Robin Nagy: 12:52:19

A Magyar Telekom felismerte annak a szükségességét, hogy meglévő infrastruktúráját izgalmas új tartalmakkal lehet csak vonzóvá tenni. Új tartalmakat cégen belül is létre lehet hozni, de sokkal autentikusabb, ha azok az emberek hozzák létre, akik használni fogják. Így jelent meg egy kis innovációval foglalkozó intézmény szüksége.

Egy távközlési cégnek, melynek a bevétele - mint az iparágnak általában – csökken, új területeket kell felfedeznie a további növekedés ígéretében. Belföldi és nemzetközi akvizíciók, új iparágakba való pozíciószerzés mellett fontos a meglevő eszközök újfajta használatának erősítése.

Itt kerül képbe egy nem megszokott kutató fejlesztő műhely. Nyitni kell az új, feltörekvő generáció felé, mely túlhaladta, vagy inkább másként értelmezi az innovációt mint a tradicionális kutató intézetek.
A jó időben jött egymásra találás a Szabolcs képviselte új hullámú fejlesztő generáció és a jövőjét kereső távközlési cég között és ez eredményezte a Kitchen Budapest létrejöttét.

Természetes velejárója egy tulajdonosokkal rendelkező, sőt, tőzsdén levő cég esetén, hogy profitálni akar a befektetése után. A működési modell is úgy lett kialakítva, hogy mind a kutatók, mind az anyacég jól járjon sikeres, vagy sikerre predesztinált projektek esetén.

Adam Somlai Fischer: 12:52:47

egy par melleknev a egyik elso meetingen osszeszedett tulajdonsagokbol a leendo kutatokrol: String] NAdjective = {„Young”, „Playful”, „innovative”, „cool”, „cult”, „smart”, „streetsmart”, „funny”, „geek”, „tech”, „street”, „aggressive”, „relaxed”, „refreshing”, „visible”, „spectacular”, „aether”, „ozone”, „sexy”, „sweat”, „looser in a cool way”, „anti-WTO”, „marxist”, „punk”, „anti-elitist”, „jam”};

Bircsák Eszter: 13:02:01

Én nagyon élveztem a névválasztást és a kutatók meghatározásaát azon a 2007. februári találkozón. Elég sokan voltunk, emlékeim szerint a Szabi, Attila, György Péter, Vályi Gábor, Halácsy Péter és én. A munkanevünk akkoriban az innolab volt, de azt azt hiszem elég hamar eldöntöttük, hogy jó lenne a Budapest szót szerepeltetni a névben, főként a nemzetközi kapcsolatok miatt.

Adam Somlai-Fischer: bumeki
Adam Somlai-Fischer: does it sounnd friendly to you?
Usman Haque: very much!
Adam Somlai-Fischer: japanese a lot, no?
Usman Haque: yes, nicely phonetic, so other's can pronounce
Adam Somlai-Fischer: i like this
Adam Somlai-Fischer: a lot
Usman Haque: you can be titled "head chef"...
Adam Somlai-Fischer:
Adam Somlai-Fischer: p2p paprika protocol
Usman Haque: ha!
Usman Haque: it has really nice connotations:
Usman Haque: - experiments
Usman Haque: - prototypes
Usman Haque: - snacks as well as banquets
Usman Haque: - lots of different ingredients
Usman Haque: you could follow through the metaphor in some of your project organisation too (e.g. recipes, rather than project documents)

Bircsák Eszter: 13:02:01

I really enjoyed naming and defining the researchers at that meeting in 2007 February. Many of us were present: Szabi, Attila, György Péter, Vályi Gábor, Halácsy Péter, and me. We called us Innolab at that time but I think we soon decided to use the word Budapest in the name because of the international relationships.

Nemes Attila: 13:05:01

I think I may say that our small community is trying to define a new notion of culture. Instead of the “modernist” myth of knowledge which is defined in time and space and linked with the notion of the author, it considers KiBu a horizontally organized workshop, where knowledge is understood as cooperation. Here “genius loci” means the continuous sharing of knowledge, “good idea” means a plan which can be realized cooperatively with the criticism of the community, and “genius” means a partner who is able to impart his knowledge and learn from the others.

Nemes Attila: 13:07:31

During our project Reorient it was expressed in our conversations with Szabi that the success of the open content generated collaboratively can be attributed to the working method.

When Szabi first told me about the plan of KiBu, he said that the organizational model used in Reorient and in other earlier works should be realized. The cultural model of such a country is opposed to a formation already wide-spread in international practice, where the assertion of knowledge is killed by continuous self-reference, where culture is not part of the economy rather represents a counter-pole, where collaboration is more like a force than a need.

Nemes Attila: 13:07:31

Unfortunately, both matrix structure and project structure are rare in Hungary even in the creative industry. I don’t know why. It’s interesting to see that when we let the others make a decision in KiBu, everybody feels strange the first time.

Nemes Attila: 13:05:01

Azt hiszem a Szabival közös munka-történetünk és a fentiek tükrében, illetve a fent említett csapatot ismerve mondhatok olyat, hogy a kis közösségünk új kultúra fogalomban gondolkodik. A KIBU-t a helyhez és időhöz kötött, szerzői, „modernista" tudásmítosz temploma helyett egy vízszintesen szerveződő, a tudást csak az együttműködésben értelmező műhelyként látja, ahol a "hely szelleme" az együttműködők tudásának folyamatos megosztását, a "jó ötlet" a kooperációban megvalósítható, a közösség kritikájára épülő tervet, a „zseni" a tudását átadni, és másoktól tanulni képes partnert jelenti.

Halácsy Péter: 13:06:03

Attila, te most 3 kotet tudasszociologiai, tudasmenedzsment konyvet fogalmaztál meg egy mondatban.

Nemes Attila: 13:07:31

Még korábban a Reorient projekt alatt többször megfogalmazódott a Szabival folytatott beszélgetésekben, hogy a csapatmunkában kialakuló nyitott tartalom sikere magára a munka módszerére vezethető vissza.
Mikor Szabi először említette nekem a KIBU tervét, egyből elhangzott az az igény, hogy a Reorientben – és más korábbi munkáinkban alkalmazott- szervezeti modell megvalósulását kell támogatni.

Egy olyan ország, kultúra munkamodellje kerül itt szembe a nemzetközi gyakorlatban már sok helyen elterjedt formációval, ahol a tudás érvényesülését a folyamatos önreferálás öli meg, ahol a kultúra nem része a gazdaságnak (egyfajta ellenpólust képvisel), ahol az együttműködés leginkább kényszer mintsem igény.

Nemes Attila: 13:07:31

Sajnos, a matrixszervezet, a projektstruktura meg a kreativ iparban is ritka Magyarorszagon. Nem ertem, miert. Erdekes latni, amikor a KIBU-ban hagyunk donteseket masoknak meghozni, es eloszor mindenki olyan furcsan erzi magat.

Nemes Attila: 13:09:21

A KIBU épp ezért sokkal többet jelent, mint egy médialabort vagy a globális innolabhálózat budapesti elemét, vagy egy telekom hatalom okos beszállítóját. A KIBU modellértékű intézmény lehet az alulról jövő kultúrális kezdeményezésekre épülő hazai közösségi műhelyek, projektek, a jövő kulturális termelését meghatározó intézmények sikeres megvalósításában.

• Ennek az okai szerintem valamennyire tudhatók, de ez tényleg nem hiszem, hogy a bevezetőnk része. Egy olyan társadalom amelyben a kisközösségi kultúrák erősödését, fennmaradását, és sokszor kialakulását is tudatosan gátolták, rombolták (Monarchia, Horthy, Rákosi, Kádár) hogyan alakulhatott volna ki közösségi gondolkodás. Aki ebben az országban sikeres alkotó- közösségeket hozott létre, előbb utóbb vagy börtönben, vagy emigrációban, vagy bitófán találta magát.

Nemes Attila: 13:09:21

That's why KiBu is more than a media lab or the Budapest element of the global innolab network, or the smart supplier of a telecommunication concern. KiBu can serve as a model for the Hungarian community workshops, projects that are based on cultural initiatives coming from below, as well as, for institutes that define future cultural production.

• A society where the strengthening, survival, and often the coming into existence of small community culture was consciously obstructed and destroyed (the Monarchy, Horthy, Rákosi, Kádár), could hardly develop community thinking. Those who established successful creative communities in Hungary sooner or later ended up in jail, or emigration, or on the gallows.

MOBILE EXPRESSIONS

Mobile Expressions

With the ubiquity of mobile phones and convergence of data networks, it is clear that such platforms will take over the experience of what we see as the internet through PCs today.

However, while the internet gains its momentum from user generated and sorted content, this is not the case on the mobile networks. Partly due to interface issues, partly to convention, but beyond interpersonal communication, mobiles today provide little or no possibility to create content. Also, until recently economic structures have been reluctant to embrace user-generated approaches (perhaps because of problems with revenue generation)

At the same time while personal gadgets help to express our identities, it would be interesting to see how the use of these can extend this personal expression. We have developed a set of projects that offer promising alternatives for creating content with mobile phones. Using sensors to listen to hand gestures, or using the city where the user (this time: maker) stalks around to leave digital marks, traces.

Mobil kifejezőeszközök

Ma már tisztán látható, hogy a mobiltelefonok mindennapi használata és az adathálózatok egységesülése révén olyan alternatív platform jön létre, amely átalakítja az internetről és a számítógépről alkotott eddigi tapasztalatainkat. Ám miközben az internet fő hajtóerejét a felhasználó által előállított és válogatott tartalmakból nyeri, a mobilhálózatokra ez nem áll. Ez részben az adott interfész következménye, részben pedig konvenció eredménye; a mobiltelefonok – az emberek egymás közötti kommunikációjától eltekintve – csak kis mértékben adnak lehetőséget eredeti tartalom létrehozására.

Személyes tárgyaink, „kütyüink" a gyártók szándékai szerint segítenek kifejezni (vágyott) személyiségünket, azonban érdekes lenne megvizsgálni, hogy használatukkal személyes kifejezési lehetőségeink hogyan bővíthetők. Ebben a témakörben indított projektjeink igyekeznek lehetőségeket tartogatnak többek között abban a témában, vajon hogyan lehet mobiltelefonok segítségével hallgathatjuk a gesztusainkkal eredeti tartalmakat létrehozni. Beépített, hozzáillesztett szenzorok segítségével hallgathatjuk a gesztusainkkal keltett hangokat, vagy saját magunk térképezhetjük fel azt a várost, ahol élünk, úgy, hogy egyes helyeken digitális kézjegyeket, jeleket hagyunk.

CityScout

Participating researcher ■ Résztevő kutató ■ Bácsi László



Egy újabb lehetőség, hogy a telefonunk „kisokos" jellegét bővítsük. A mobilcellákra épülő szolgáltatás lényege, hogy felismerve helyzetünket, információt ad a környékbeli helyekről, legyen az étterem, kávézó, mozi, múzeum, közért, barkácsbolt, vagy akár egy valaki számára fontos utca, ház. Mindenki maga is alakíthatja saját környékének, kedvenc városi helyszíneinek leírását, de elolvashatja, hogy mások mit gondolnak, hogy látják ugyanazt a helyet, és mindemellett láthatóvá válik ki, hogyan használja, mennyire ismeri saját városát.

Miért készült?

A CityScout a város használatának új oldalát mutatja meg, és technikai oldalról a hasonló szolgáltatásokkal ellentétben nem igényel GPS eszközt, hanem a mobil cellákat használja. Így többféle típusú telefon válik alkalmassá a használatára és szélesebb körben terjedhet el a szolgáltatás.

Hogyan működik?

Mindössze egy mobiltelefonra, az erre letöltött szoftverre és saját tapasztalataira lesz szükség. Feliratokat, megjegyzéseket már meglévő weboldalakra lehet majd feltölteni (jó-hely.hu, geospace.hu), és tervezzük saját gyűjtemény elkészítését is.

Another chance to extend our phone's help function. The main point of this service based on mobile cells is that by identifying our position, it provides information about nearby places, such as a restaurant, a café, a cinema, a museum, a grocery store, a hardware store, or simply a street, or a building that holds special significance for the user. Everyone can take part in shaping the stories of her/his neighbourhood and favourite places in the city, as well as reading what other people think, and following how they use the city – and discovering how well they know it.

Our aim

This program represents a new way of using the city and, contrary to similar applications, does not require a GPS device, but makes use of mobile cells instead. Thus, this service is available with a great variety of phones and can be used extensively.

How does it work?

All you need is your own experiences and a mobile phone with the software downloaded on it. You can upload your texts and remarks to already existing web pages (jó-hely.hu, geospace.hu). Our future plans include making our own collection.

Jelenlegi állapot

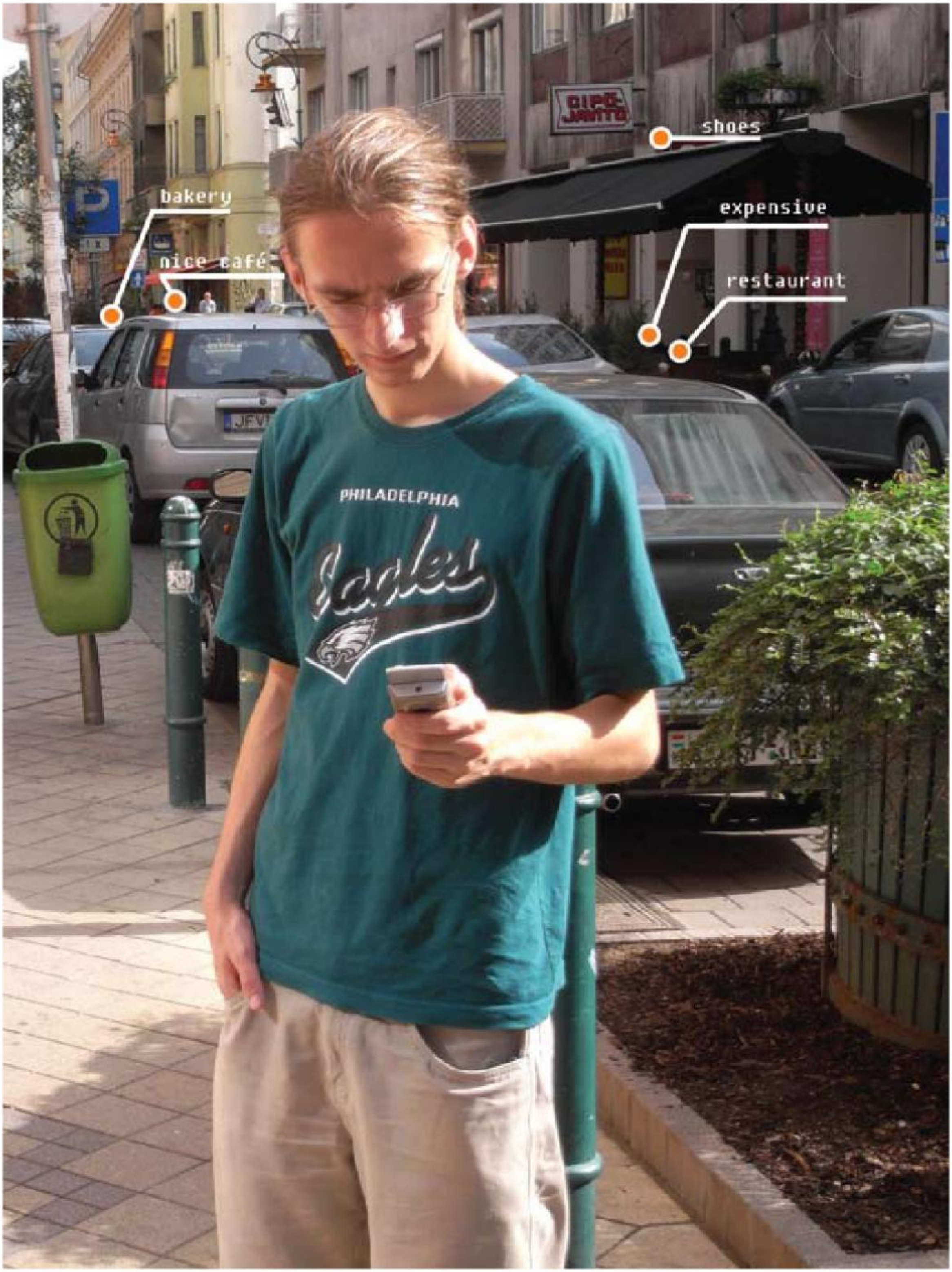
A CityScout mobil alkalmazás jelenleg képes felsorolni a közelünkben levő érdekes helyeket, és egy térképen feltüntetni az aktuális pozíciónkkal együtt. Célunk továbbfejleszteni a jelenlegi mobil klienst, és ebből egy lokatív funkciókra épülő online szolgáltatást kialakítani. Szeretnénk lehetővé tenni a webes helyadatbázis bővítését mobilról is, és az elérhető szolgáltatások számát is növelnénk. Hosszabb távon egy olyan online rendszert szeretnénk építeni, ahol bárki új rétegeket tud készíteni a szoftverhez, amit mások számára elérhetővé tehet. Például turisztikai cég felviheti a budapesti látnivalókat, és azokhoz egy bejárási utat javasolhat.

Current state

The CityScout mobile application can list the interesting places at close quarters, and display them on a map, including our present position. We aim to extend the mobile client and to develop a mobile platform based on a locative function. We plan to enable users to update the web database of places from a cell phone and to increase the services available. In the long run, we would like to develop a web service, with the aid of which anyone can create new layers for the software and make it available to others. For example, a tourism company can upload the sites of Budapest and recommend a tour path.

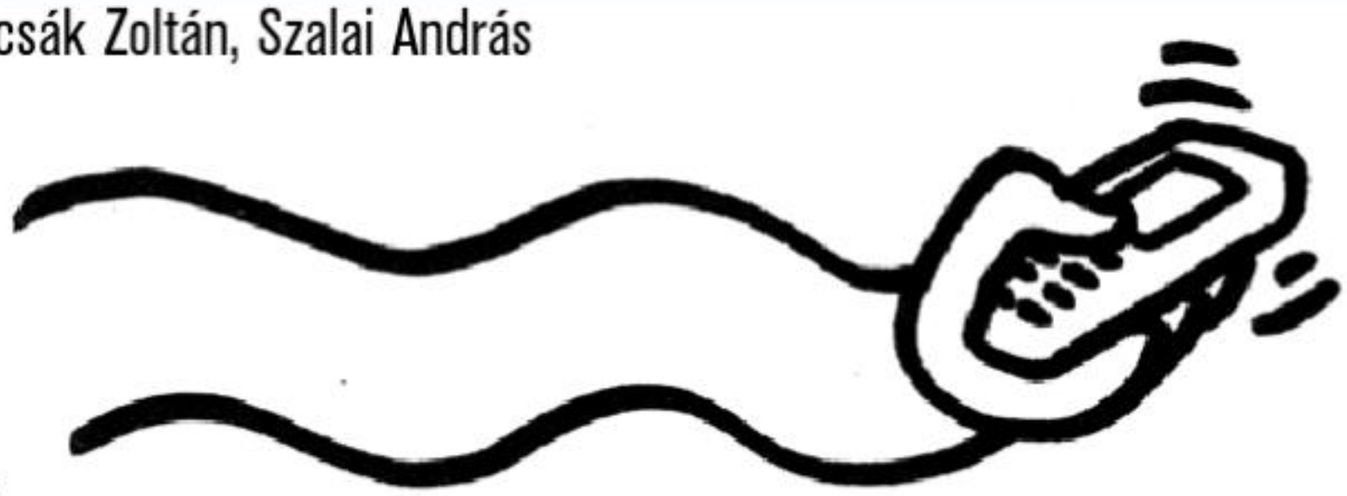



Saját
Lifeblog
VoIP
SquadMaking...
SymForward
Aprosite
CellPos
RadioHood
CityScout
Screenshot
Opciók
Vissza
Aranytolcsér Cukrászda és sörö...
Yahoo!
Tavaszmező Út
250 m
500 ft
Opciók
Vissza
CityScout
Main
2 Palacsinta király / k...
47.503660,19.086500
1 Aranytolcsér Cukrás...
47.504580,19.089300
Doors Kocsma / gitar
47.509400,19.082060
Opciók
Exit
CityScout
Status
Cell Info:
Position:
Opciók
Hide
Aranytolcsér Cukrászda (és sörö...
Aranytolcsér Cukrászda (és sörö...
Aranytolcsér Cukrászda (és
Smiley
47.50456,19.08939
Favorite count: 1
Show Map
About
Exit
Kiválaszt
Mégse
CityScout
Main
About CityScout
CityScout 0.8a
http://cityscout.lackac.hu
Author
Laszlo Bacsi
This is free software under the
OK
want ice-crean
CityScout: ice-crean where?!
!!! that way
mhmmm
CityScout: groceries where?!
munch
munch
munch
groceries
station
cheap Food


bakery
nice café
shoes
expensive
restaurant
PHILADELPHIA

Mobile Gesture INTERFACES

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Bagi Tamás, Kántor Barna, Prekopcsák Zoltán, Szalai András



Egy új interfész a mobiltelefonban. Egyszerű üzenetek egyszerű mozdulatokkal leírva. A mindannyiunkat jellemző gesztushasználat és a mobiltelefonra rögzített dőlésszenzor összekapcsolásának segítségével nem kell szöveges üzenetet küldenünk, hanem egy egyszerű mozdulattal üzenhetünk barátainknak, ismerőseinknek, vagy munkatársainknak. Gesztusaink mobilos kéz- és karmozdulatokba integrálva kifejezőbbé válik kommunikációnk, a nyelvhasználat is gazdagodik, a mobiltelefon 15-20 gombja adta lehetőségek is kibővülnek és időt takarítunk meg, hiszen egy-egy mozdulat kevesebb időt vesz igénybe, mint a szavak „bepötyögése".

Miért készült?

Ugyan egyre több mobiltelefon jelenik meg beépített gyorsulásmérőkkel, de a jelenleg használatban lévő mobilok döntő többségében ilyen szenzor nincs. Ezért, áthidaló megoldásként, új hardware-t tervezünk mobil telefonokhoz, hogy elvileg minden mobil esetében használhassuk gesztusainkat.

Hogyan működik?

Mindössze rögzíteni kell a szenzort a telefonhoz, valamint Bluetooth-on párosítani a két eszközt, és már használatba is vehetjük az új interfészt. Semmilyen program telepítésére nincs szükség. Az alkalmazásunkban hosszú gombnyomássorozatokat lehet majd mozdulatokkal helyettesíteni.

Jelenlegi állapot

Jelenleg a telefon hátuljára rögzített gyorsulásmérő szenzor egy mikrokomputeren keresztül küldi adatait egy közeli MacBooknak Bluetoothon keresztül. A MacBook értelmezi a jeleket, felismeri a mozdulatot, és szintén Bluetooth kapcsolaton keresztül a megfelelő gombnyomás-sorozatot imitálja a mobiltelefonon. Később megfelelő teljesítményű kütyü és ügyes programozók esetén a mozdulatfelismerés algoritmusa a kütyübe építhető, így a MacBook teljesen kihagyható a folyamatból.

A new interface in the cell phone. Simple messages written with simple gestures. By connecting our characteristic gestures with the inclinometer attached to the cell phone, we don't need to send a text message anymore, but are able to reach our friends, acquaintances, and colleagues through a simple gesture. Integrating our gestures into the movement of the hand and the arm while phoning, our communication becomes more expressive, our command of language is enriched, and even our prospect, limited to 15-20 buttons so far, opens up, as we also save time, since making a gesture takes less time than typing words.

Our aim

Although an increasing number of cell phones are equipped with built-in accelerometers, most phones today still don't have such a sensor. Thus, as a transitional solution to the problem, we are designing a new hardware for cell phones in order to theoretically be able to make use of our gestures with any phone.

How does it work?

All we have to do is to fix the sensor to the phone, and connect these devices through Bluetooth and we can start using the new interface. There is no need to install any additional software. In our application, long keystrokes can be substituted by simple gestures.

Current state

The accelerometer fixed to the back of the phone with a microcomputer sends the signal to a MacBook nearby via a Bluetooth connection. The algorithm running on the MacBook recognises the gestures and sends an imitated keystroke to the cell phone via the Bluetooth connection. Later, with the help of a suitable device and skilful programmers, the algorithm can be implemented to the microcomputer so that the MacBook is no longer necessary.

gesztus írás kísérletek

/ experiments in writing with gestures



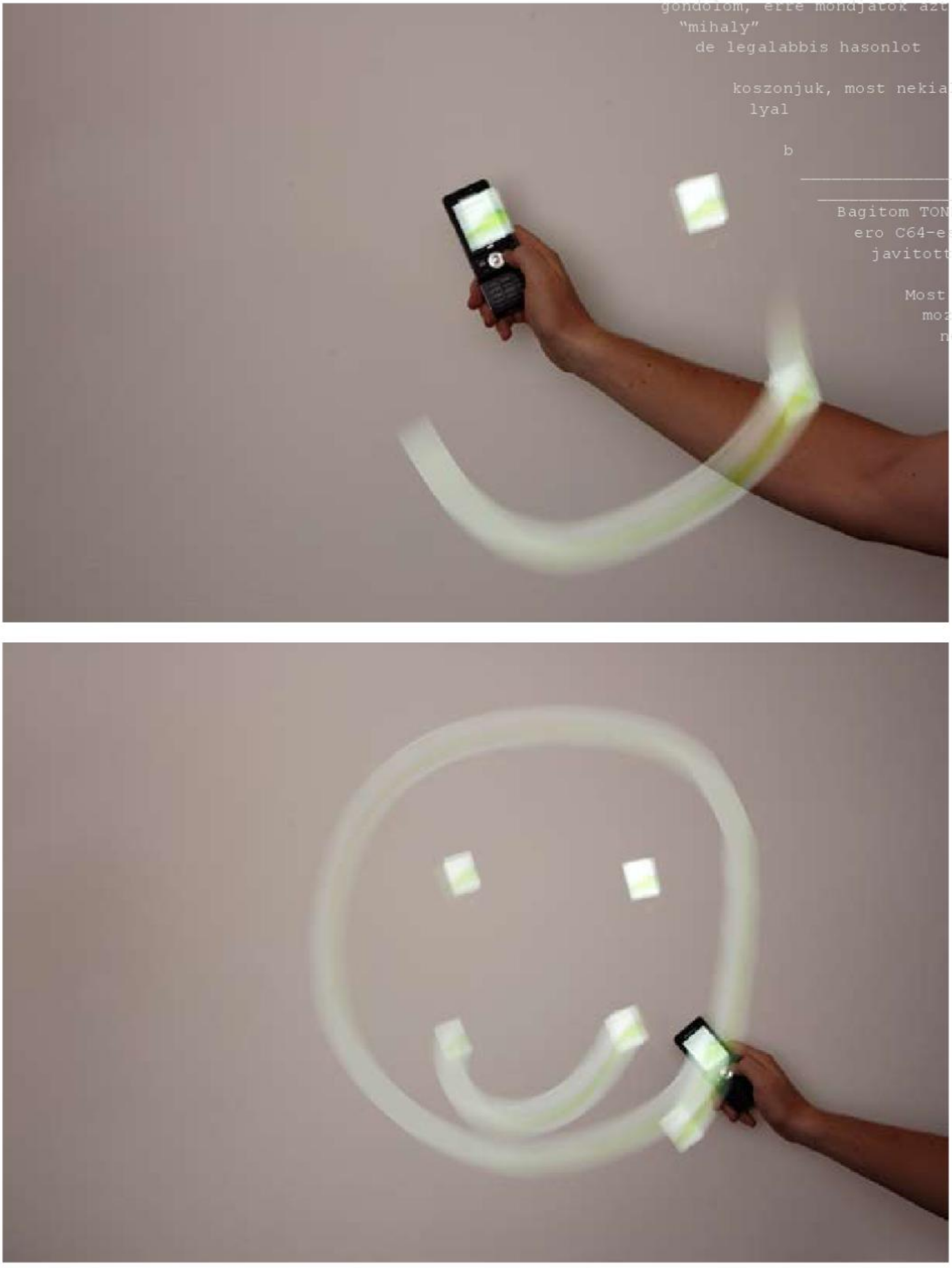
gondoltam, erre mondjatok azt hogy
"mihaly"
de legalabbis hasonlot

koszonjuk, most nekiallunk
lyal

b

Bagitom TONKRETE
ero C64-es joy
javitotta :)

Most van
mozgase
nem ug



a sly

TT egy ARANYAT
stick-ot, majd meg-

egy mukodo 2 tengelyes
rzekelonk, egesz pontos,
ral, csak ha rangatod :)

yelore usb kabel megy a joy-
stickba, mert arduinoBT-vel tele
van a hocipom, ha valaki kitala-
lja hogy mukodik, szoljon. Nem
annyira zavaro az a kabel, persze
blutusszal szebb lenne, de mar
sokszor fel napom elment vele
feleslegesen.

Jatek mar van hozza, holnap
(szerdan) mindenki, aki bejon
jatszhat vele a projektoron. Csak
bagitom otthon ne hagyja a mod-

Minden arra volt jo, hogy las-
suk mit tud egy ilyen kis kutyu,
es mennyire konnyu feldolgozni
az adatokat, ha az ember egyszer
rajon hogy mukodik.

ps. Valaki igert egy 3 tengelyes
modult...

sly

Barna ma a kezembe nyomott egy
sony ericsson W710i-t vagy vmi
olyasmit. A lenyeg hogy meg
nincs piacon, de van benne moz-
gasszenzor. Ket brat szenvedtem
vele, mire megtalaltam a neten a
JSR 256 SDK-t leforditottam egy
peldaprogit esatobbi esatobbi.

De....

Boldog vagyok, mert modositottam
a peldaprogit es hipergyors, bar
meg mindig csak a kepen jeleniti
meg a szamokat, de a szandek a
lenyeg.

Asszem iszok egy sort.

Mobiljam

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Bartók György, Kántor Barna, Korai Zsolt, Szalai András



Közösségi zenélés, jamming mobiltelefonokkal

A mobiltelefon már rég nem csak telefonálásra alkalmas eszköz, mint inkább egy „mindentudó” tárgy, mely az irodánk, kisokosunk és kreativitásunkat, fantáziánkat igénybe vevő eszköztárunk egyben. Zeneszámok, játékok mellett most kutatóink arra tettek kísérletet, hogy megmutassák, bárki képes előre feltöltött hangokkal, hangmintákkal saját zene létrehozására. A kissebb-nagyobb csoportokban élő, működő közös zenélés a hagyományos eszköztárát gazdagítva, a digitális technika segítségével új dimenzióba lép.

Miért készült?

Célunk, hogy mobilos zenei tartalmak kifejlesztését tegyük lehetővé. Olyan mobilon lejátszható zenei tartalmakat hozunk létre, amelyek radikálisan kiterjesztik a felhasználók zenei kompetenciáját. Célunk olyan digitális zenei eszköz kifejlesztése, amellyel bárki képes zenei teljesítményre. Ennek megfelelően hangokat, hangmintákat lehet lejátszani és azokat tovább lehet mixelni és manipulálni.

Jelenlegi állapot

A projekten belül két párhuzmosan futó kutatási irányt követünk. A mobiltelefont egyrészt mint távirányítót, másrészt mint önálló zeneeszközt kezeljük. Mindkét esetben, mind a mobil gombjai, mind a gyorsulásmerő által szolgáltatott adatokat egyaránt használjuk. A gombok a hangminták generálását, időbeli elrendezését a telefon kézbeli pozíciója pedig valós idejű, geszturális hangmanipulációt tesz lehetővé. Mindkét esetben egy és több személyes (jamming) játékmódokat fejlesztünk ki. A projekthez hang által generált vizualizáció is kapcsolódik, de ez egy következő fejlesztési fázis része.

Cell phones have long been used not only for phoning, but they rather function as an “omniscient” object which serves as an office, a help desk, and a tool with which we can train our creativity and fantasy, all in one. Beyond the downloaded music and games, our researchers have attempted to show that anyone is capable of making her/his own music from uploaded sounds and sound patterns. Collective music-making in smaller and bigger groups is now gaining new ground by enriching its traditional means with the aid of digital technology.



Our aim

We aim to enable users to create musical contents with their mobile phones. We support musical contents, which





are created with cell phones and radically extend the musical competency of the user. We plan to develop a digital music device with which anyone can make music by playing back, mixing and manipulating sounds and sound patterns.

Current state

We have followed two parallel directions in research within the project. We regard the mobile phone as a remote control, as well as an autonomous musical instrument. We make use of the data coming from the buttons of the phone and the accelerometer in both cases. The buttons allow the generation and the temporal organisation of sound patterns, while the phone's position in the hand enables the real-time gestural manipulation of the sound. We are developing a one-person play mode and a jamming mode in both cases. The project will be complete with the visualisation of the sounds in the next developmental phase.

mobiljam bemutatása a 2007 -es mobilshow-n Budapesten
/ Presenting Mobile Jam at the 2007 Mobilshow, in Budapest

INTELLIGENT
THINGS

Intelligent and Charming Things

Today there are many experiments and products that see the home, work, or the urban context as a purely funcional space. With the skills at KIBU we can create interactive, intelligent or charming systems that extend pure functionality with some kind of cultural, poetic qualities.

A first wave of new devices, gadgets that surfaced in the recent years with embedded computers fail to go beyond a simplified concept of intelligence: they are mostly trying to serve, to create convenience. However, the potential here is significantly larger; objects that surround us can start to interact with us, can join our emotional space as well, can help us to communicate with others, can achieve a higher level of interaction, and can start to create a culture of their own, like objects that start to blog themselves.

Some of our prototypes and technologies offer alternative output interfaces beyond the screen(often by hacking and altering existing interfaces), that is an important step towards a networked reality, some are already broadcasting, some are looking into emotional communication with us, humans.

Intelligens és Elbűvölő Tárgyak

Manapság nagyon sok olyan fejlesztés, illetve megvalósult termék az otthont, a munkát vagy a lakóhelyet pusztán funkcionális térnek tekinti. A KIBU munkatársai azonban tudásukkal, tapasztalataikkal olyan interaktív, intelligens és elbűvölően érdekes rendszereket tudnak létrehozni, melyek a puszta funkcionalitást valamilyen fajta kulturális értékkel egészíthetik ki.

Az utóbbi években megjelent számítógépeket alkalmazó eszközök, szerkentyűk „értelme" felett többször szűkre szabott: ezek nagyrészt csak kényelmi igényeink kiszolgálására képesek. Mindennapi tárgyainkban azonban sokkal több lehetőség rejlik: képesek lehetnének – akár érzelmileg is – kapcsolatba lépni velünk, átalakíthatnák mindennapi kommunikációnkat, vagy összekapcsolhatnák bennünket számunkra fontos helyszínekkel. Sőt a tárgyak saját „kultúrájának" megteremtésére is lehetőség nyílna, például ha képesek lennének saját maguk blogbejegyzéseket írni.

Az első három hónap prototípusai és technológiái az alternatív kommunikációs eszközök használata révén túlmutatnak a megszokott képernyőközpontú világon, és ez fontos lépés a hálózaton alapuló külvilág felé. Némelyikük már most képes, néhányuk pedig képes lesz érzelmeket kifejezni.

Rotary Cell Phone

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Bagi Tamás



Miért készült?

Célom eredetileg egy meglepetést, feltűnést keltő szórakoztató tárgy létrehozása volt. A bakelit külsejű mobil telefon két dolog miatt alkalmas erre: az ilyen külsejű telefonok ma már antiknak hatnak, a telekommunikáció rohamos léptékű fejlődése miatt, ugyanakkor a bakelit telefonokról alkotott képünkhöz hozzátartozik az a környezet, amelyben a készülék működni tudott. Asztal, vagy komód sarka és a mindig túl rövid drót, amely vagy a falból szakadt ki, vagy a helyéről rántotta le a készüléket. Ebből a környezetből kiragadva, ugyanakkor minden eredeti funkcióját megtartva, elég erős hatást kelt a tárcsás mobiltelefon ahhoz, hogy az első meglepetés után elgondolkodjon a felhasználó régi és új kapcsolatáról, átértelmezze az „elavultról" és „modernről", és a kettő közti átjárhatóságról alkotott fogalmát.

Hogyan működik?

A bakelit külső, egy Bluetooth-os Arduinot, analóg-digitál hangfrekvenciás átalakítót, és hangrögzítő chipet rejt magában. Az Arduinoban a vezérlő program a tárcsán a megfelelő elfordulásokat kikódolja, számokká alakítja, felismeri, hogy hány számot tárcsáztunk, milyen előtaggal, ennek megfelelően karakter sorozatot állít elő, és AT parancsként továbbítja a telefonnak Bluetooth-on keresztül. A hang átviteléről az analóg-digitál átalakító gondoskodik. Ha bárki megkeresi Bluetooth-képes mobiljával a Bagi-T-Fon nevű headset-et, képes lesz használni a készüléket. A tárcsás mobil tehát nem más, mint egy a meglévő mobilunkhoz, vezeték nélkül csatlakoztatható különleges headset, amellyel nem csak hangot lehet továbbítani (a headsetektől megszokott módon), hanem tárcsázni is lehet a kívánt fél telefonszámát. A beépített hangrögzítő IC-nek köszönhetően ha mobiltelefonunkon kikapcsoljuk a dallam csörgést, a bakelit készülék a tőle megszokott hangon cseng. Meglévő mobilunk tehát a zsebünkben lapul, azon keresztül telefonálhatunk a tárcsás készülékkel. Egyszerűen új külsőt és kezelőszerveket kölcsönözhetünk mobilunknak.

Our aim

On combining a cell phone with a rotary dial phone, my original aim was to create a surprise: a curious-looking, funny object. My bakelite mobile phone was perfect for two reasons: rotary dial phones look outdated today as a result of the rapid progress of telecommunication. The image we hold of them includes the environment in which they functioned: the corner of a table or bureau, and the cord that was always too short, which would come out of the wall or knock the phone from its place. Placing them in a modern setting while maintaining their original function, the result may give us a surprise. After the initial shock, it might well make us reflect on the relationship between the old and the new, and rethink the notions of obsoleteness and modernity.

How does it work?

This retro designed cell phone contains an Arduino microcomputer with a Bluetooth connection, an A/D converter using frequency modulation, and a chip for sound recording. The microcomputer decodes the movements of the rotary wheel, converts them into figures, identifies the number of figures dialed, and creates a series of characters accordingly, which is then sent to the phone via Bluetooth connection. Sound transmission is done by the A/D converter. You can use the device with a Bluetooth cell phone and a Bagi-T-Fon



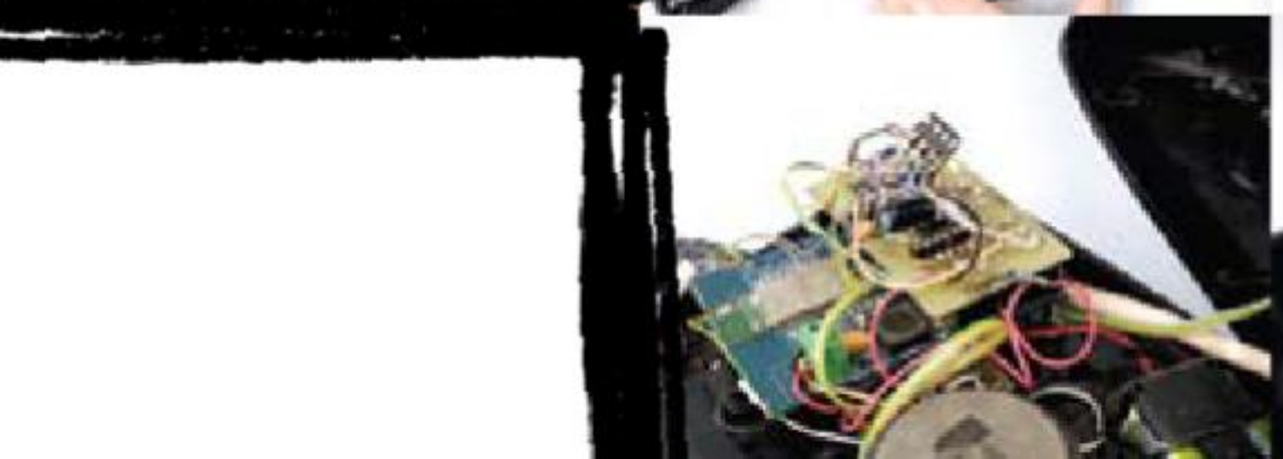


Jelenlegi állapot

Minden tárcsás készüléktől megszokott funkció működik: kagyló fel és letételével bonthatjuk a kapcsolatot, illetve kezdeményezhetjük a hívást. A kagyló felemelésekor tárcsahangot is hallunk. Ezután a kívánt számot betárcsázva már létre is jön a kapcsolat.





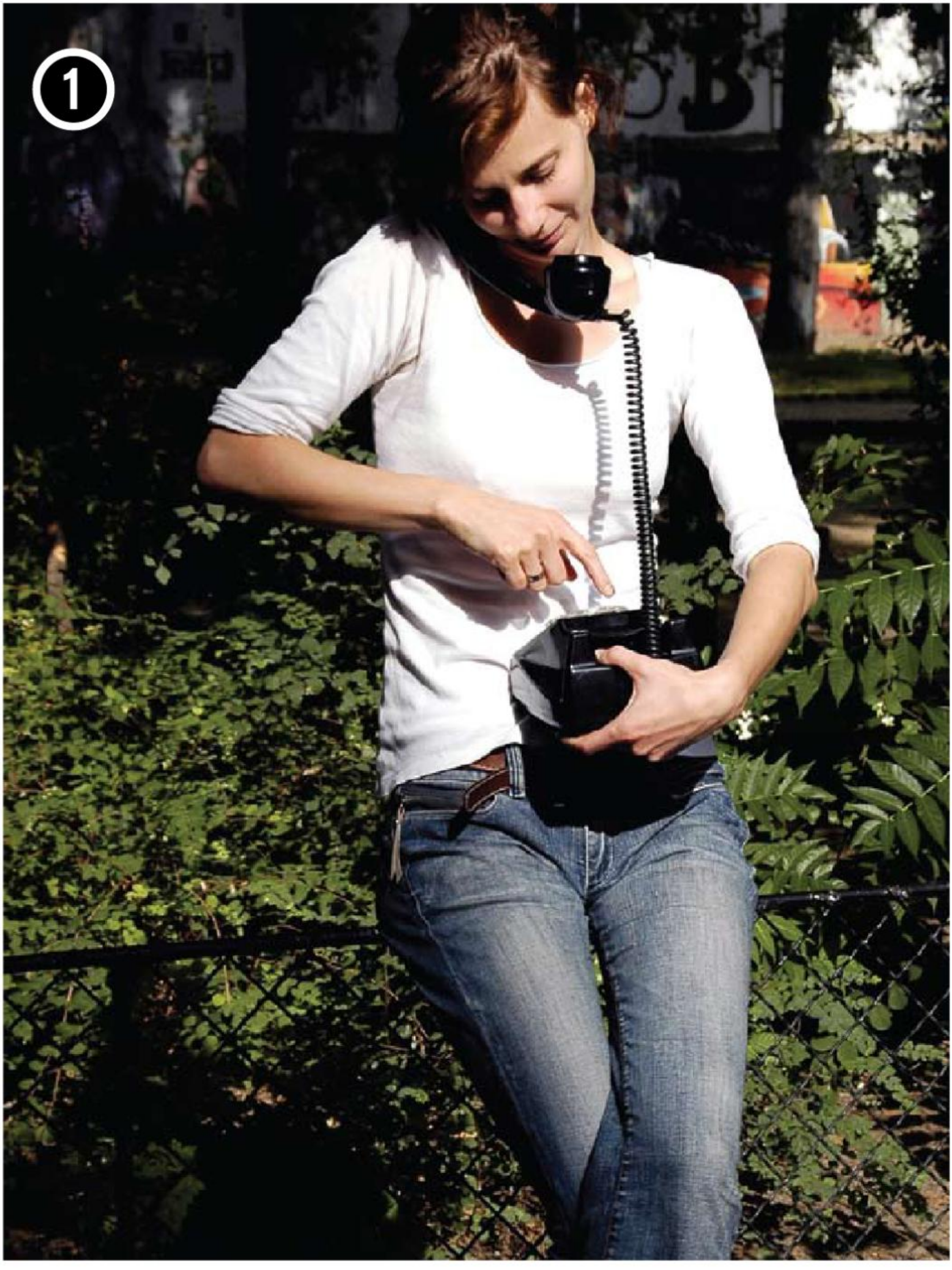


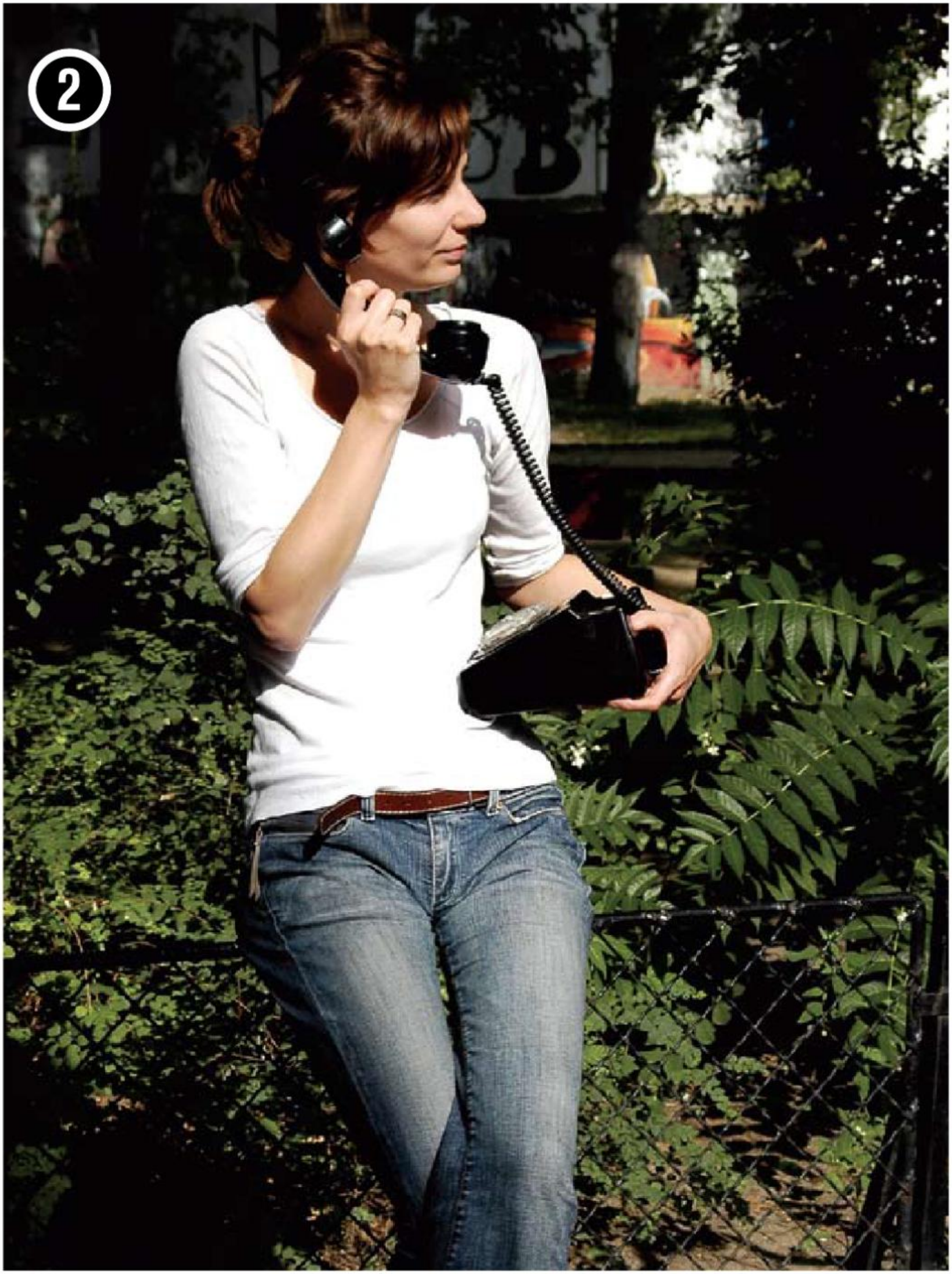


headset. The rotary cell phone is in fact a special headset connected wirelessly to your mobile phone, which enables you not only to transmit sounds, but to dial a number. Switching off the ring-tone on your cell phone, the rotary dial phone will make the traditional ringing sound. So you can use the dial phone with your mobile in your pocket but still active. Thus, you have simply redesigned your cell phone with a new operating surface.

Current state

Every function of a rotary dial phone is available. You can connect and disconnect by lifting and hanging up the receiver. Upon lifting the receiver and getting the dial-tone, you can connect by dialing the desired number.

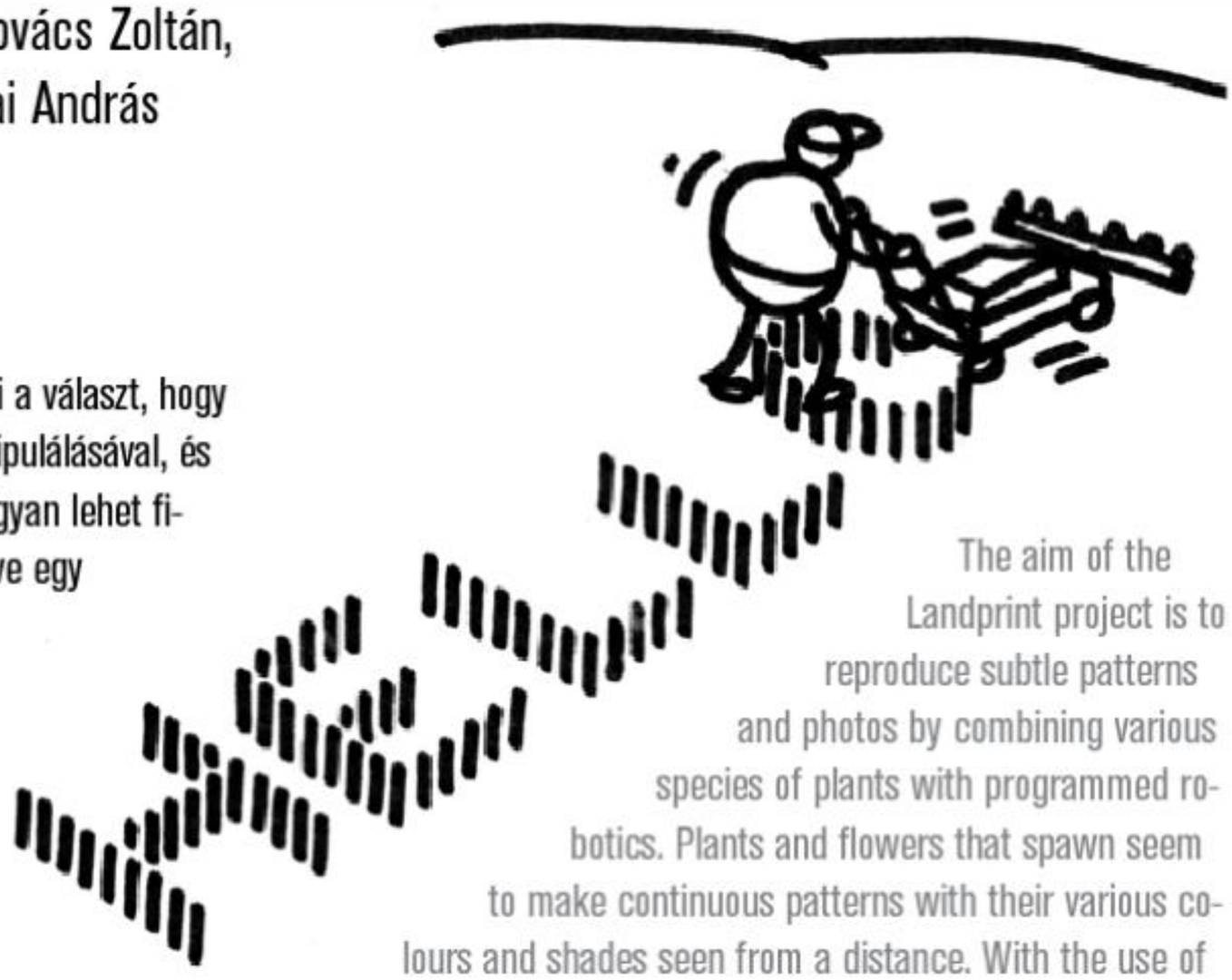

1


2

Landprint

Participating researchers ■ Bagi Tamás, Gálik Györgyi, Kovács Zoltán, Maxigas, Sipos Melinda, Szalai András
Résztevő kutatók ■

Szakértő ■ Fischer András
Adept ■



A Landprint projekt arra a kérdésre keresi a választ, hogy különbözÐ növényfajták növekedésének manipulálásával, és automatizált technológia felhasználásával hogyan lehet finom mintázatokat, fotókat reprodukálni, illetve egy adott területen lévÐ növényzet felülnézeti képét befolyásolni, megváltoztatni.

A tömegesen egymás mellett élÐ növények, virágok, különbözÐ színükkel, árnyalataikkal messzirÐl nézve összefüggÐ mintázatotalkotnak. Ha megfelelÐ, programozott elektronikát használunk a növényekültetésére, vágására, akkor úgy manipulálhatjuk a kialakult mintázatot, hogy fotószerü, finom kép rajzolódjon ki.

The aim of the Landprint project is to reproduce subtle patterns and photos by combining various species of plants with programmed robotics. Plants and flowers that spawn seem to make continuous patterns with their various colours and shades seen from a distance. With the use of programmed robotics for the planting and cutting of plants, we can manipulate the evolving patterns, to render photo-like, delicate images.

Miért készült?

Növények előre meghatározott ültetésével, vagy füves területek lenyírásával nagy területen kirajzolodó mintákat- esetleg híres festmények, fotók reprodukcióit- szeretnénk létrehozni. A fizikai munka helyett az általunk kifejlesztett eszközök megkönnyítik a növényfajták ültetését, vagy a fű vágását.

- önmagában érdekes gépi automatizált módszerrel növényzetet manipulálni úgy, hogy kép keletkezzen belőle

- ilyen technikával létrehozott növényzet felülnézeti képe kis és nagy léptékben is poteciális reklámfelületet biztosít – pl. irodaházak udvarán fűblokk manipulálása, nagyobb léptékben google maps képen látható eredmény

- a fűnyíró változat érdekes lehet bárki számára– saját mintát rajzolhatunk a kertünkbe, lehet ez egy újfajta otthoni, "kerti" nyomtató

Our aim

Similarly to the reproduction of paintings and photographs, we would like to manipulate the patterns provided by the systematic planting of plants. We are developing devices to facilitate the planting and cutting of grass and plants. Beyond playfulness, in this way, parks and public gardens would provide a different sight on close inspection and from a distance.

- It is interesting in itself to manipulate vegetation by robotics so that the patterns form an image;

- the lawnmower version may arouse the interest of anyone who would like to cut his grass making certain patterns, i.e., to make their own home landprint;

- and vegetation viewed from above has an advertising potential, as well.

A kerék forgásának mérése
/ Measuring rotation of the wheels



Hogyan működik?

Egyik kutatási irányunkban egy fűnyírót módosítottunk úgy, hogy megfelelő vezérléssel mintázatot, képet nyírhatunk a fűbe. Miközben a megszokott módon tologatjuk a fűnyírógépet, egy általunk összeállított, programozott elektronika kisebb nyírókéseket kapcsolgat ki-be. Végül a lenyírt és le nem nyírt fűfelületek egysége rajzolja ki a képet. Az első prototípus egy sornyi szöveget képes nyírni a fűbe. Egy fűnyírógépet, és 14 darab konyhai kézimixert átalakítva, és azokat megfelelően vezérelve jön létre a szövegnyíró eszköz. A vezérlést egy programozható vezérlőpanellel oldjuk meg. A kerék elfordulását egy fényszenzorból és egy ledből álló szenzorpanel érzékeli. Ha a szenzorpanel impulzust ad, akkor a vezérlő a szöveg pixeleinek kövezkező sorát olvassa, és annak megfelelően kapcsolja ki vagy be annak a pixelnek megfelelő kézimixert.

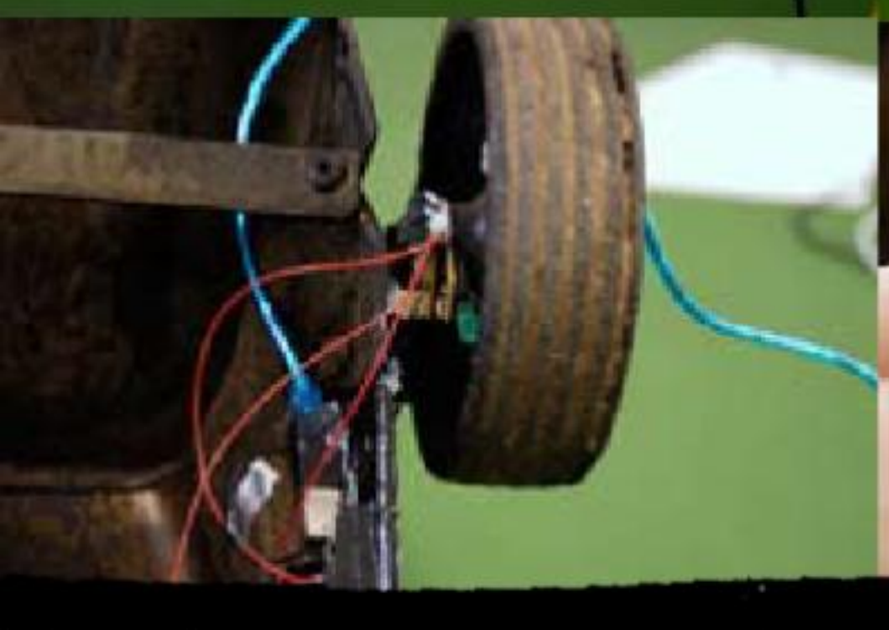
Jelenlegi állapot

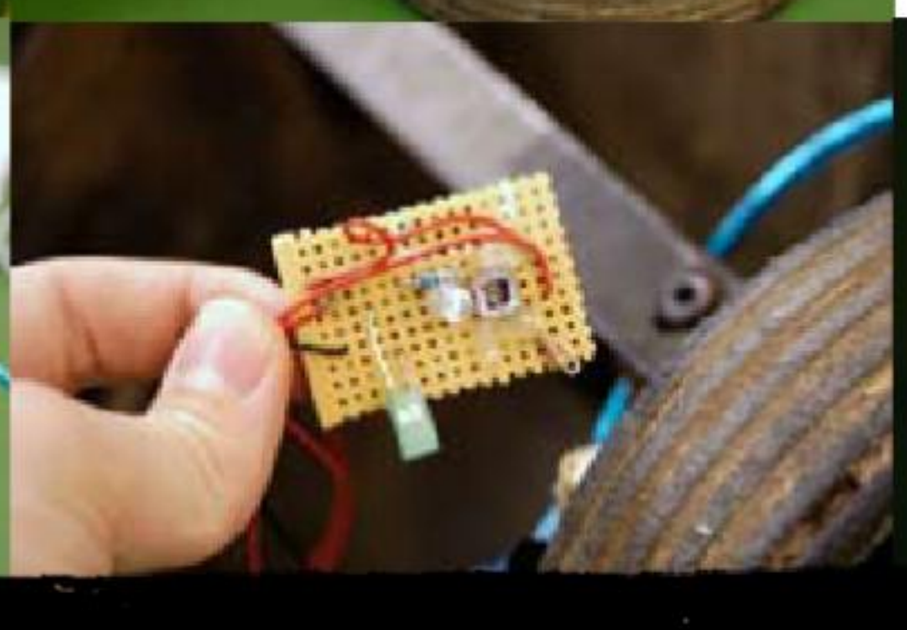
Ezidáig, egy szakértő segítségével, fűfajták és fűvetési technikák tanulmányozásával mértük fel a különböző lehetőségeket. Kitaláltuk, hogyan kell egy hagyományos fűnyírót átalakítanunk ahhoz, hogy az, a rászerelt kézimixerek és az azokat vezérlő program segítségével, működőképes legyen. A fűnyíró kerekére szerelt szenzorpanel jól működik, és a vezérlő a szenzorral szinkronban kapcsolgatja a mixert. Megoldandó feladat még a fűnyíróvázra szerelendő szerkezet-kézimixerek, tartólapok, érzékelők összeépítése.













How does it work?

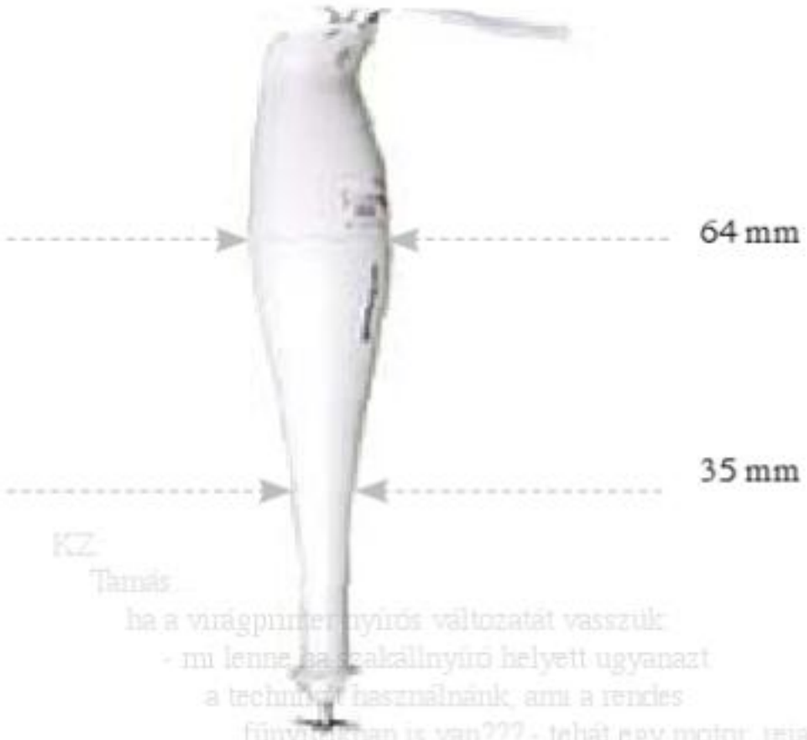
We have modified a lawnmower so that it is able to cut a pattern into the grass. While pushing the lawnmower, the programmed robotic device switches on and off small blades. The final image is made up from the cut and uncut grass surfaces.

With the help of our first prototype, we can cut a line of text into the grass. We have combined a lawnmower with 14 hand-mixers, controlled by a programmed control panel. The turn of the wheel is perceived by a sensor panel consisting of a light sensor and a LED. When the sensor panel sends a signal, the control panel reads the next line of the text according to which it switches on and off the corresponding hand-mixer.

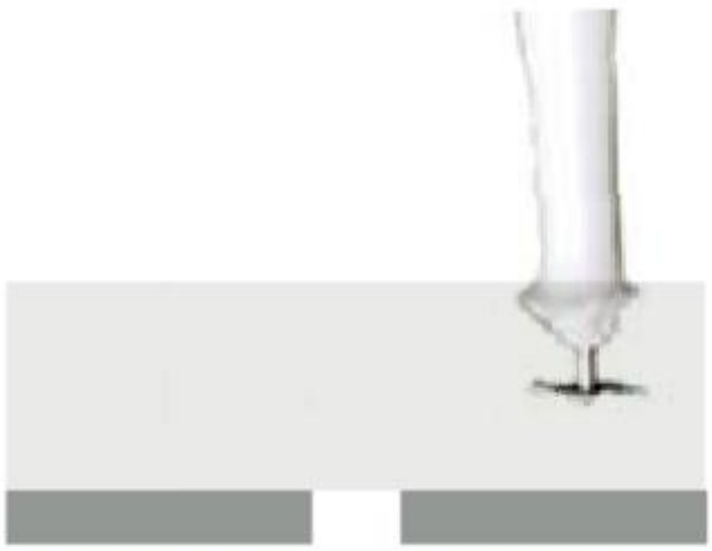
Current state

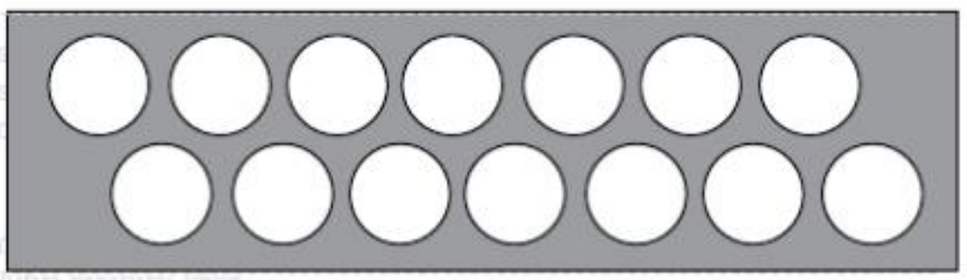
With the collaboration of a professional, we have studied different types of grass and their planting methods. We have also examined how a traditional lawnmower should be transformed so that it produces the desired effect with the help of the hand-mixers and the built-in program. Our future plans include designing the mechanism attached to the lawnmower and fitting the hand-mixers into a device.

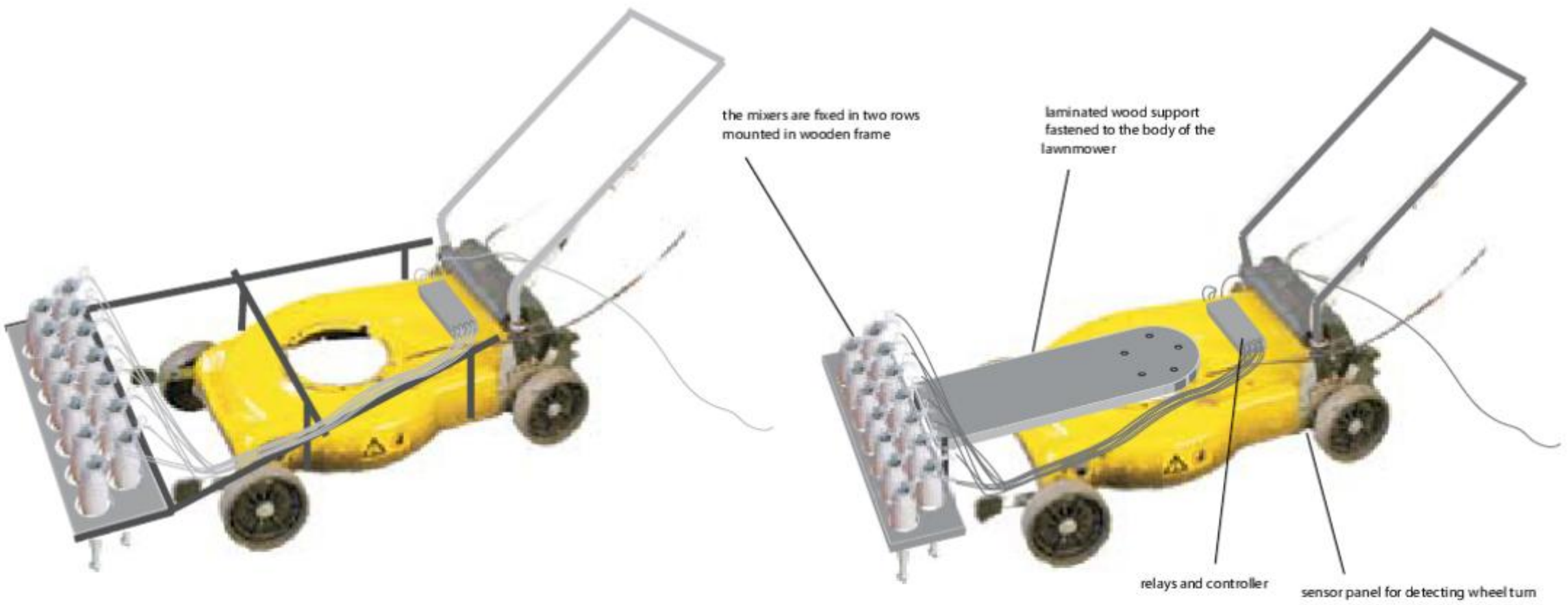
little evolution story

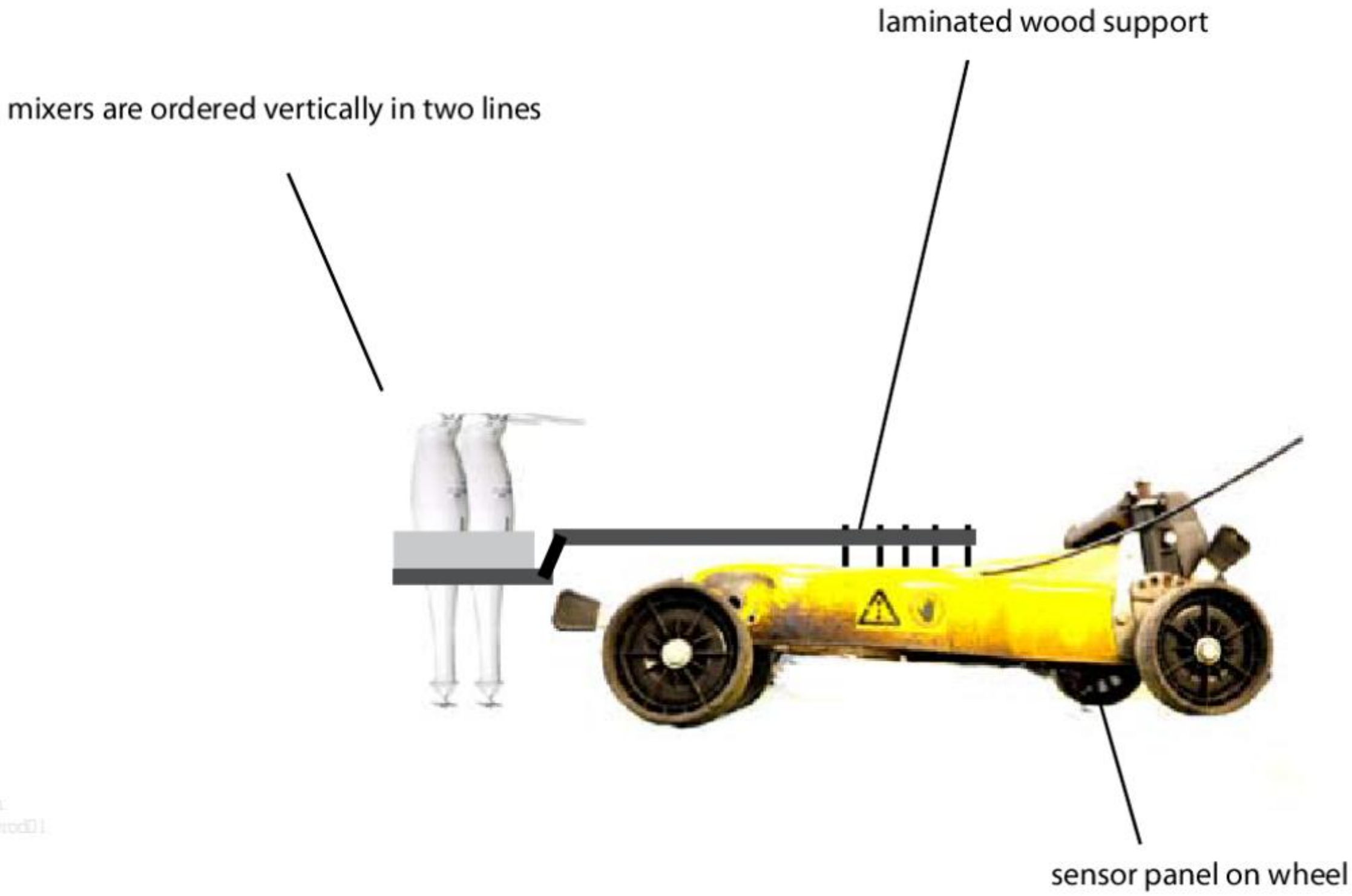






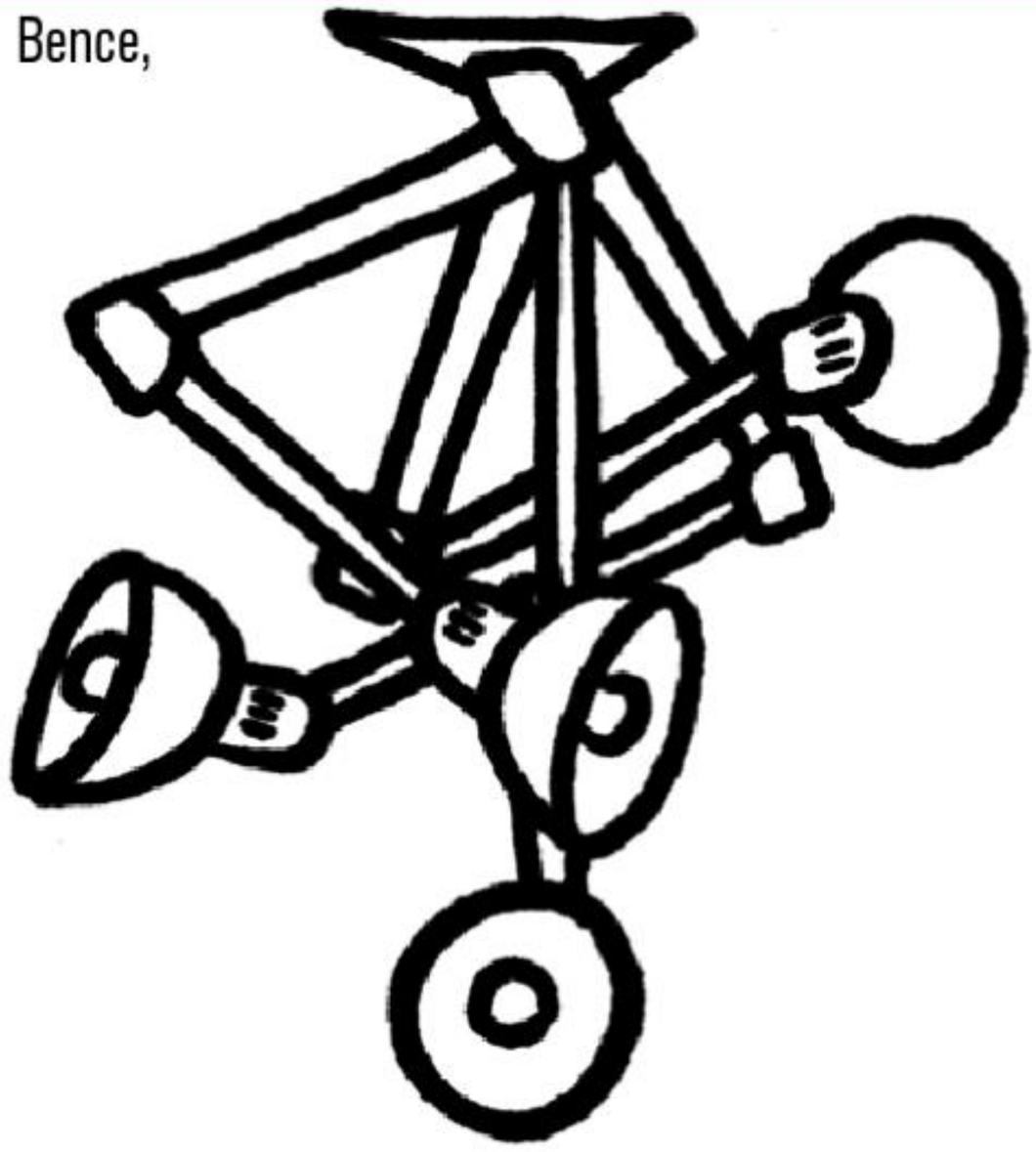



the mixers are fixed in two rows
mounted in wooden frame
laminated wood support
fastened to the body of the
lawnmower
relays and controller
sensor panel for detecting wheel turn


laminated wood support
mixers are ordered vertically in two lines
sensor panel on wheel

Mllamp

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Bagi Tamás, Gálik Györgyi, Kovács Zoltán, Samu Bence, Sipos Melinda



Az Mllamp projekt egy kísérlet arra, hogyan lehet élettelen, de minimális „intelligenciával" ellátott tárgyakkal érzelmeket kifejezni. Ha az adott tárgy antropomorf jellegű, a szemlélő sokkal könnyebben azonosulhat vele, így véletlenszerű viselkedésében is értelmet találhat. A néző a két lámpa között lezajló interakció és a hozzá társított emberi viselkedésminták alapján érzelmek jelenlétét feltételezheti.

Miért készült?

A SmartHome téma keretében igyekszünk a mindennapokat megkönnyítő és/vagy szórakoztató tárgyakat létrehozni. Meglévő, mindennapi használati tárgyakat alakítunk át, az eredeti funkció megtartásával, de annak kibővítésével, kis technikai többlet hozzáadásával.

Minimális átalakítással érzelmekkel ruháztunk fel egy használati tárgyat, amelyhez nagyon hasonló mindenkinek van otthon. Az Mllamp egyrészt egy szórakoztató tárgy, másrészt hasznos munkaeszköz lehet. A felhasználó, ha olyan a hangulata, új házikedvencet láthat benne, aki reagál az emberre, azt az érzetet kelti, hogy érzelmekkel rendelkezik, elvörösödik, együtt örül vagy szomorkodik használójával. Ha pedig valakinek éppen arra van szüksége, ezzel a lámpával egy jobban használható fényforráshoz jut, amely éppen a szükséges munkaterületre világít. A készülék tehát kis átalakítással hatalmas lehetőségeket rejt magában, tág felhasználói kör igényeit kielégítve.

Kiállítási tárgyként két lámpa imitált interakcióját figyelheti meg a néző. A két világítótest egymásra néz, rátekint a nézőkre, különböző gesztusokat írnak le, ezáltal úgy tűnik, mintha antropomorf tulajdonságokkal rendelkeznének.

Hogyan működik?

A kereskedelmi forgalomban kapható íróasztali lámpa minden egyes csuklópontjába szervómotorokat szereltünk. A karokhoz és a lámpabúrához rögzített motorok a lámpát a kívánt helyzetbe állítják. A motorok a vezérlő jeleket Arduinoról kapják, amelyhez fényérzékelő, és kamera is kapcsolható. A fényérzekelők, vagy kamerák figyelik az asztalra, egy bevilágított területre vetülő árnyékokat, ennek megfelelően változtatja a program a motorok, s ezáltal a lámpa pozícióját, a bevilágított felület nagyságát, színét.

The Mllamp project is an experiment for simulating emotions by putting minimal intelligence into everyday objects. The viewer can more easily identify himself with an object of anthropomorphic character, and thus recognise human gestures in it. The interaction between the pair of Mllamps associated with human behaviour can be recognised as emotions in lamps.

Our aim

Within the framework of SmartHome project, we attempt to create funny objects, or objects which make our daily life easier. We transform articles for personal use by extending and supplementing their original function with the help of technology. On the one hand, Mllamp is a funny object, which is similar to the one everyone has at home, and it is a useful tool, on the other. We have endowed an object with emotions through slightly changing it so that the user may have a more intimate relationship with it: he may regard it as a house pet, which responds to its master and shares his joy and sorrow. But Mllamp is also a source of light which provides perfect lighting for your workspace. This device thus opens up new prospects by meeting the demands of a wider number of users.

Jelenlegi állapot

A két lámpa botkormányról vezérelten működik, de előre beprogramozott mozgásmintákat is képes visszajátszani. A két lámpa egymással kommunikál, játszik, szavak nélkül beszélget. A fényszenzor vagy kamera felszerelésével szeretnénk önműködően irányba forduló fényforrást készíteni.



Seen as a work of art, the viewer observes the interaction between this pair of Mllamps, which may be considered as an intelligent act. These luminous bodies look at one another, glance at the viewer, and make various gestures.

How does it work?

We have fitted a commercial reading lamp with steering-engines. The engines attached to the lamp-bracket and the lampshade set the lamp in the desired position. The engines are controlled by an Arduino microcomputer, which can be connected with light sensors and cameras, as well. The light sensors or cameras watch the shadows cast on the table, and the computer modifies the position of the engines and thus that of the lamp, and the dimensions and colour of the illuminated surface.

Current state

Mllamps are stick-controlled, but they can also reproduce programmed motion patterns. When exhibiting them, we will use special motion patterns to imitate an interaction between them, as if they were playing with and talking to one another. Future plans include equipping the lamps with a light sensor or a camera, so that they set themselves in the right direction automatically.

Érzelmeket fejez ki
/ Expressing emotions



Moonlight

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Bagi Tamás, Gálik Györgyi, Kovács Zoltán, Sipos Melinda, Szalai András



A Moonlight mozgásra bekapcsoló és éppen annyi derengő fényt kibocsátó fényforrás, amely éjszaka a tárgyak, bútorok, és a tér érzékeléséhez szükséges. A kellemes fényhatás az egész lakáson át kíséri mozgásunkat, ha pedig a mozgás megszűnik, a fény lassan kialszik. A Moonlight az alvást nem zavarja, be-kikapcsoláskor fénye fokozatosan erősödik fel és halványul el. Nappal a világítótestek nem látszanak. Ahogy a nappali fény megszűnik, a lámpák automatikusan, észrevétlenül kapcsolnak be.

Miért készült?

A projekt olyan technika kifejlesztését célozza meg, amely az ember éjszakai tájékozódását segíti a lakásban és más belső terekben. A sötétséghez szokott szem számára a fürdőszobavillany olyan mint a vakuvillanás. Ha egy gyenge, akár színes, dekoratív fény derengené be a fürdőszobát és a lakás többi helységét, az elegendő lenne a tájékozódáshoz, nem zavarja a szemet, és nem kellene használni az ebben a helyzetben túl sok fényt kibocsátó normál lámpákat. A sok helyen használt potméter segítségével szabályozható világítás sem igazi megoldás, mert a tájékozódáshoz még az a fény is sok, és a kapcsolót még mindig sötétben kell megtalálni.

Hogyan működik?

Többféle lámpatestet építünk át úgy, hogy Moonlight lámpaként is tudjon üzemelni. Falilámpában és plafonra világító, plafonról lógó lámpában helyezzük el a Moonlight szerkezetét, annak izzója mellett beépítve. A fényt többféle világítótestben elhelyzett ledek szolgáltatják, a szenzorok egyszerű mozgásérzékelők. A lámpa kapcsolójának két állását kihasználva, annak lekapcsolásákor lépne működésbe az „éjszakai üzemmód".

The night-light system "Home Moonlight" starts to operate when it detects motion in the room, and makes just little light, enough to sense the space, furniture, and things around in the room. The pleasant light covers the whole flat, following the direction of movement, and slowly fades out when movement ceases in the space. This light is weak enough not to disturb sleepers in the room. The light sources are not visible or hardly noticeable in daytime. When the daylight goes off, Home Moonlight lamps switch on automatically with a smooth fade-in.

Our aim

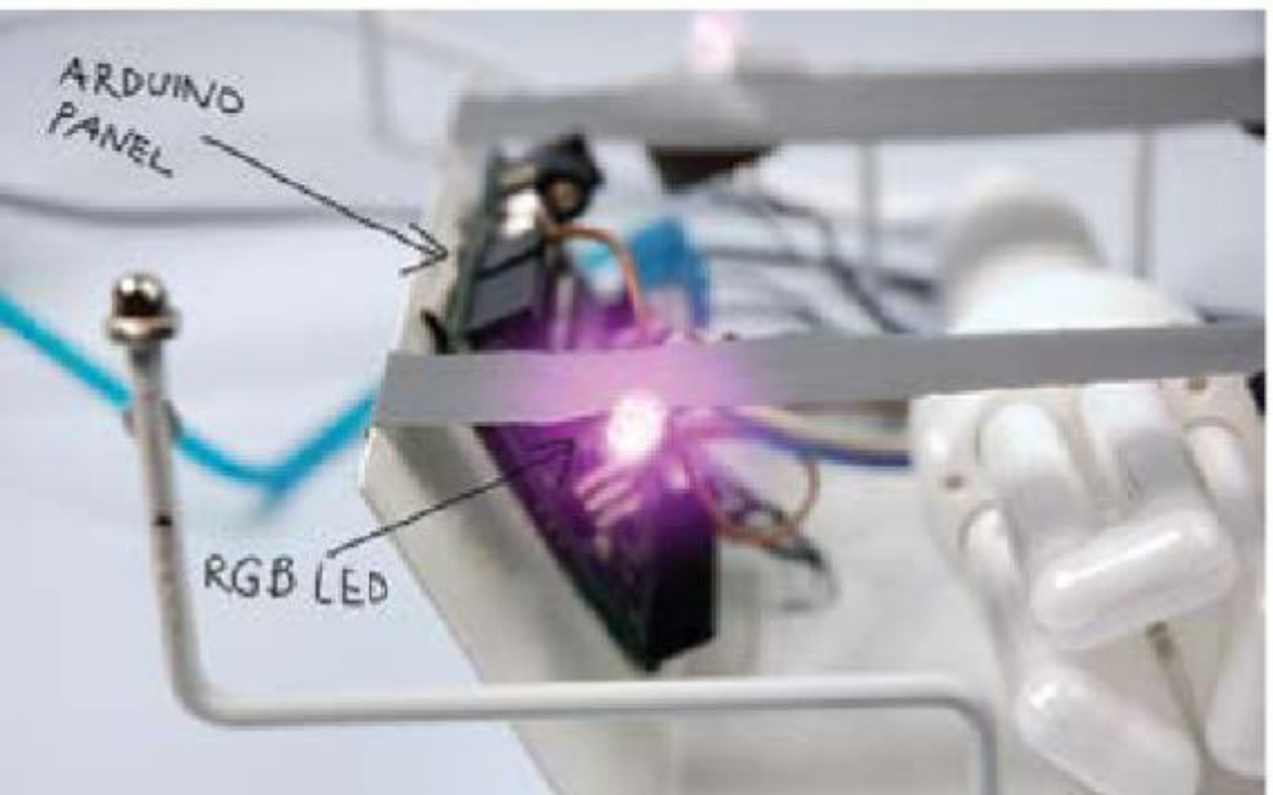
The aim of this project is to develop technology for aiding human orientation while moving at night in dark interior spaces. To the eye accustomed to darkness, bathroom lamps are like the flash of a camera, while some weak, fine coloured lights would be enough for finding the way, and they would provide a pleasant sensation. Controlling light intensity with the help of dimmers is also not the best solution, and one still needs to feel for the switch in darkness.

How does it work?

"Night lamp" light is made with LEDs built into various luminous bodies, while motion is detected by simple motion-sensors. We will transform a variety of lamps by fitting the Moonlight mechanism into brackets, multi-light fittings, and ceiling lamps, near the electric bulb. "Night mode" will start when the light is switched off.

Jelenlegi állapot

Kísérletezéseink során különböző lámpatestekben helyezzük el a ledeket és a mozgásérzékelőket, s közben papírok, dekoranyagok, textilek felhasználásával szűrőket készítünk, amiket a ledek fényének irányítására, színeik variálására használunk.

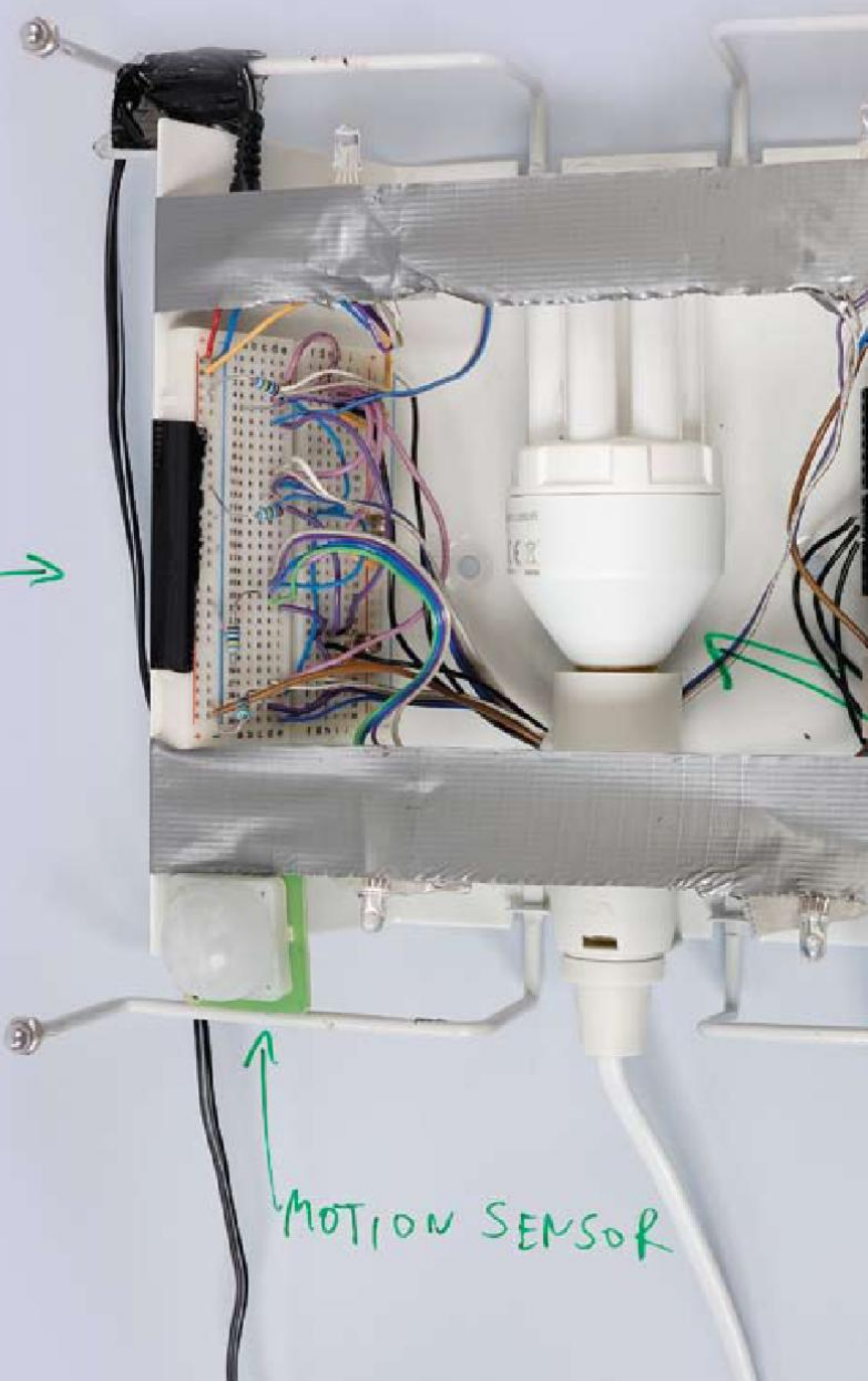


Current state

We have built LEDs and motion sensors into different luminous bodies, and made use of all sorts of paper, textiles and decorative material with the purpose of filtering light and modifying colours.

MOONLIGHT LAMP PROTOTYPE

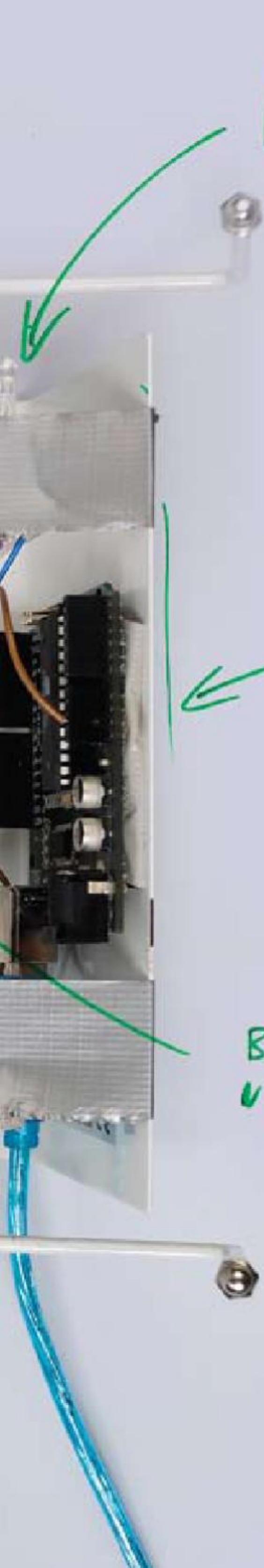
SWITCH PANEL



RGB LEDS

ARDUINO PANEL

BULB FOR NORMAL LIGHT





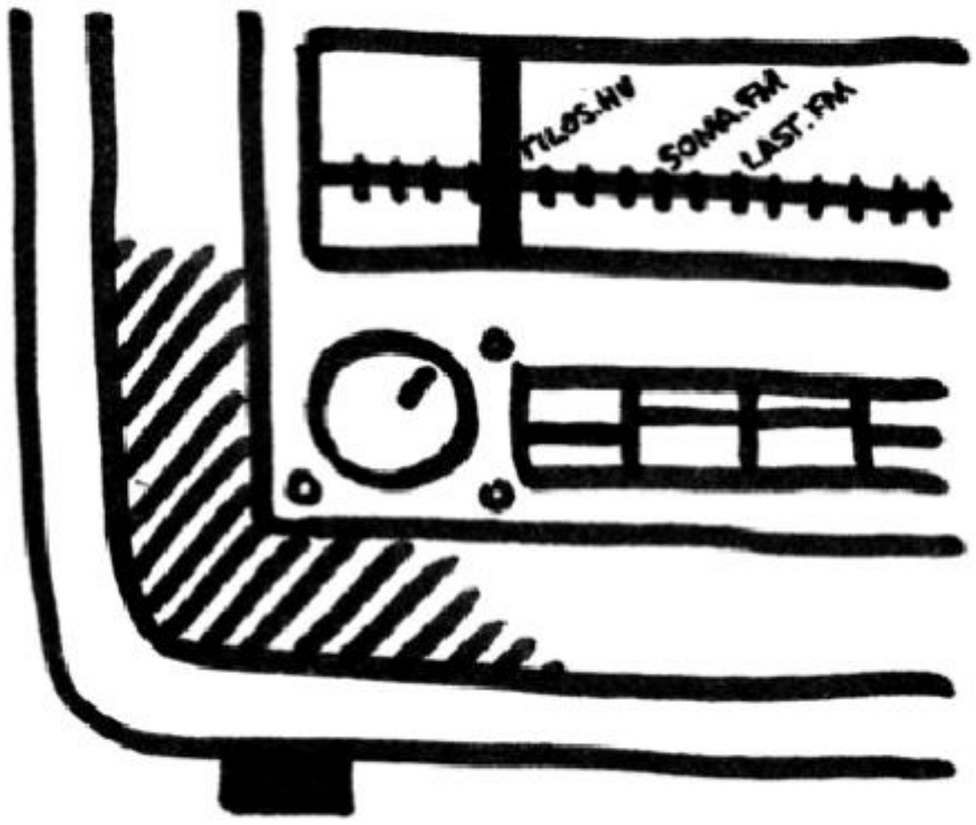




Obsoleet Radio

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Körtesi Gáspár

Azok, akik rajonganak a régi tárgyakért, és nehezen fogadják el a technika legmodernebb „csomagolását” otthonukban, vagy munkahelyükön, biztosan könnyebben tudnak kötődni egy régi, jól ismert köntösbe bújtatott újdonsághoz. Egy médiaszerver és wireless zenelejátszó régi, már nem használt, de mostanában ismét közkedvelt formában: egy ötvenéves világvevő rádióba rejtve. Ezután már valóban bejön rajta Budapest mellett London, Vatikán és Detroit, na meg a Last.fm meg bármi más. Mindezt úgy, hogy az eredeti kezelőket (sávkeresés, hullámhosszváltás) megtartjuk, észrevehetetlenül technológiát csempészünk mögé.



Those who love traditional objects and find it hard to accept modern technology may have a more intimate relationship with a novelty in the guise of an old-time object. We propose a media server combined with a wireless music player built into a 50-year-old universal radio receiver. With this, now you can truly get Budapest, London, the Vatican and Detroit, as well as, Last.fm and anything else your heart desires. While maintaining the original control functions, such as the station-search and the band-switch, we equip the old device with new technology imperceptibly.

Miért készült?

Egy meglepő, de teljesen funkcionális tárgy létrehozása volt a célom. A doboz mintha az időn kívül létezne: egy ötvenéves rádió dobozában egy tízéves laptop a legkorszerűbb technológiát veszi igénybe, hogy ugyanúgy szóljon, ugyanúgy legyen használható, mint régen. Másik oldalról pedig egy menő zenelejátszóra volt szükségem, ami jól mutat a szobámban egy kisasztalon (igény szerint kisterítővel vagy porcelán őzikével).

Hogyan működik?

Úgy, ahogy egy régi rádió: egyik tekerővel a hangerőt állítod, a másikkal az állomások között keresel. A különbség csak annyi, hogy a gombok nem a hullámhosszok között váltanak, hanem különböző playlistek közt.

A rádió lelke egy régi számítógép, ami előző életében laptopként működött. A gombokat és tekerőket egy Arduino kezeli, a zenelejátszás a MusicPlayerDaemon feladata. Az internetre egy USB-s wifi donglival csatlakozik, az első nyitott hálózatot megkeresve. A rádiót egy webes felületen lehet beállítani: itt lehet hozzáadni kedvenc rádióállomásainkat vagy Last.Fm csatornánkat.

Our aim

My aim was to create a curious-looking object, which is also a functional device. It is a 50-year-old wireless set, which hides a 10-year-old laptop using up-to-date technology, so that it can be used the same way and it sounds the same as in old times. On the other hand, it is a trendy music-player that looks good in your home (it can even be decorated with a small cloth and a china figurine).

How does it work?

It works like an old-fashioned radio, with the difference that changing radio stations is substituted for switching among play lists.

A worn-out computer constitutes the central unit of the radio. The buttons are controlled by a microcomputer, while music playing is done with the help of a Music Player Daemon. It connects with the internet through an USB wifi stick. You can set the radio and add your Last.fm or other favourite radio stations in a web environment.


BUCAREST S.Z.
BERLIN
M.CARLO
HILVERSUM
NICE
BORDEAUX
LEIPZIG
KRAKOW
KOLN-WEST
LISBOA
BRUXELL
LILLE
WROCLAV
VATICAN
LONDON
BRATISLAVA
BRANA
ZAGREB
LUXEMBURG
LONDON
MOSKVA
MILANO
1500
1400
1200
1000
300
250
PRAHA
WARSZAWA
MINSK
LUXEMBURG









50-year old radio streams
internet radio stations

...through wifi
(a different kind of radio wave)

ations and change
thing is configu-

supports last·fm
listen to your personal radio station
based on your taste in music

born.

Arbour Light

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Bagi Tamás, Gálik Györgyi, Kovács Zoltán, Németh Péter, Papp Gábor, Sipos Melinda

A Fénylugas olyan intelligens világítórendszer, mely természetes környezeti jelenségeket reprodukál fény formájában. Egyrészről alternatívát nyújt a nem szöveg és kép alapú kapcsolatteremtéshez, másrészről különböző természetes jelenségek absztrakt közvetítésére tesz kísérletet.



Miért készült?

Távol lévő vagy már rögzített fényjelenségek megjelenítése az otthonunkban. A projekt célja a pontos ábrázolás helyett inkább a jelenség által keltett érzet visszaadása. A Lugas segítségével leképezett érzetek, látványok egyfajta metakommunikációt hoznak létre. Általuk kapcsolatba kerülünk más helyekkel, emberekkel, természeti jelenségekkel.

A Fénylugas egyben egy megvásárolható designtermékké kíván válni, személyre szabható „hangulatlámpa", lakberendezési elem, ha úgy tetszik, mely meglévő digitális, kommunikációs eszközeink más jellegű használatára inspirál/épít.

Hogyan működik?

A rendszer működése fényátvitelen alapul. A videóformátumban rögzített vagy épp vett tetszőleges jelenség képe zónákra van osztva. A program ezekben a zónákban méri a fényerősséget és az adatokat folyamatosan továbbítja interneten keresztül a világító elemekhez. Minden elemnek van egy saját zónája, ahogyan a fény abban változik, az adott modul is úgy változtatja fényerősségét. A világító rendszer sínekből és modulokból áll. Tetszőleges számú sínre tetszőleges számú modul helyezhető. Soros kommunikáció van a modulok között, az áram- és adatellátás a rögzítősínen keresztül történik.

Jelenlegi állapot

Prototípus szinten működik, cél a termékké formálás, egy 100 elemből álló rendszer megépítése és működtetése különböző szituációkban.

Arbour Light is an intelligent lighting system which reproduces phenomena of nature in a luminous form. It supports new forms of communication but it is also an attempt for the abstraction of such phenomena.

Our aim

Our aim is to display remote or recorded luminous phenomena in our homes focusing on the impression they make instead of a realistic reproduction. While it is a design object in our living space, a sort of "a standing lamp with subdued light", it provides an alternative communication facility between places and people.

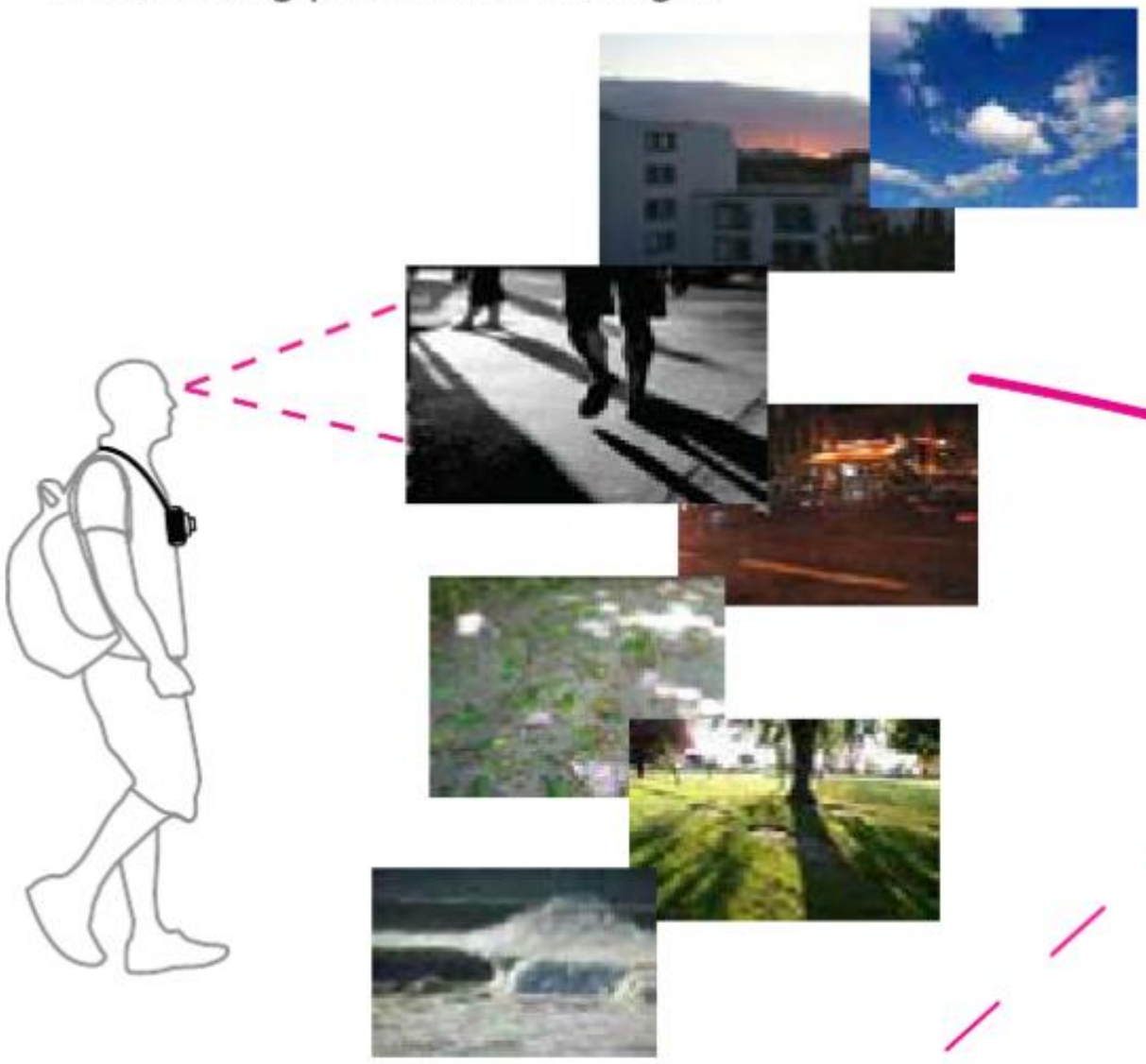
How does it work?

This system is operated by the transmission of light via the internet. When a phenomenon is recorded by a video camera, the image is displayed by luminous modules. The image is divided into zones, in which a software is measuring light intensity and sending the data to the luminous modules via the internet. Each zone is connected with a module, which displays the alternating light intensity of the related zone. The modules are attached to rails which supply them with electric current and data.

Current state

Arbour Light is a prototype. The finished product will be a system consisting of 50-100 modules.

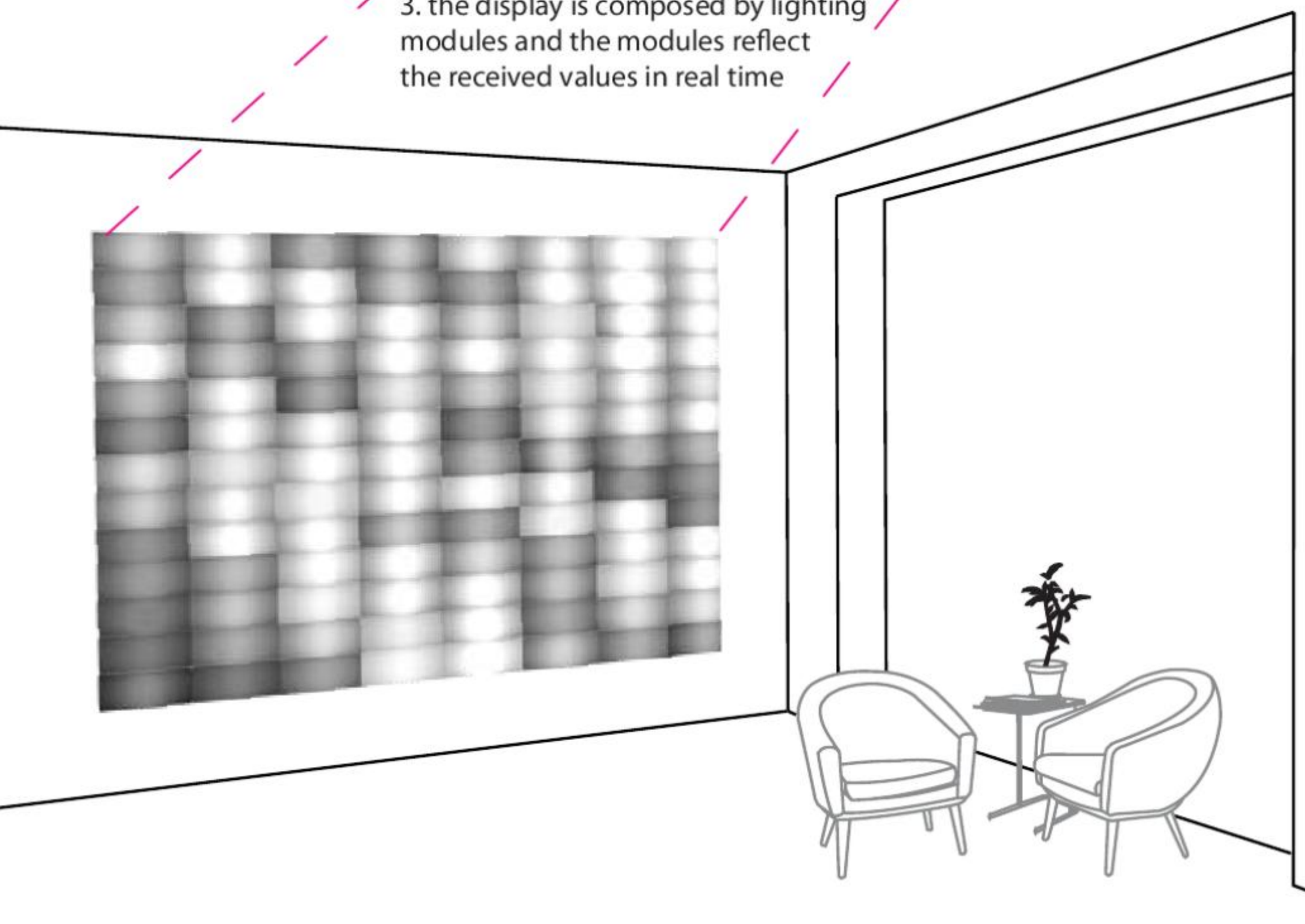
1. collecting phenomena of light



2. a software mesures the amount of light
in the zones of the image of the video choosen
and send the datas to the objects



3. the display is composed by lighting
modules and the modules reflect
the received values in real time



a jelenségek "begyűjtése"





egy program segítségével
zónákat helyezünk el a rögzitett videó
képében és mérjük a zónában lévő fény
értékét és változását

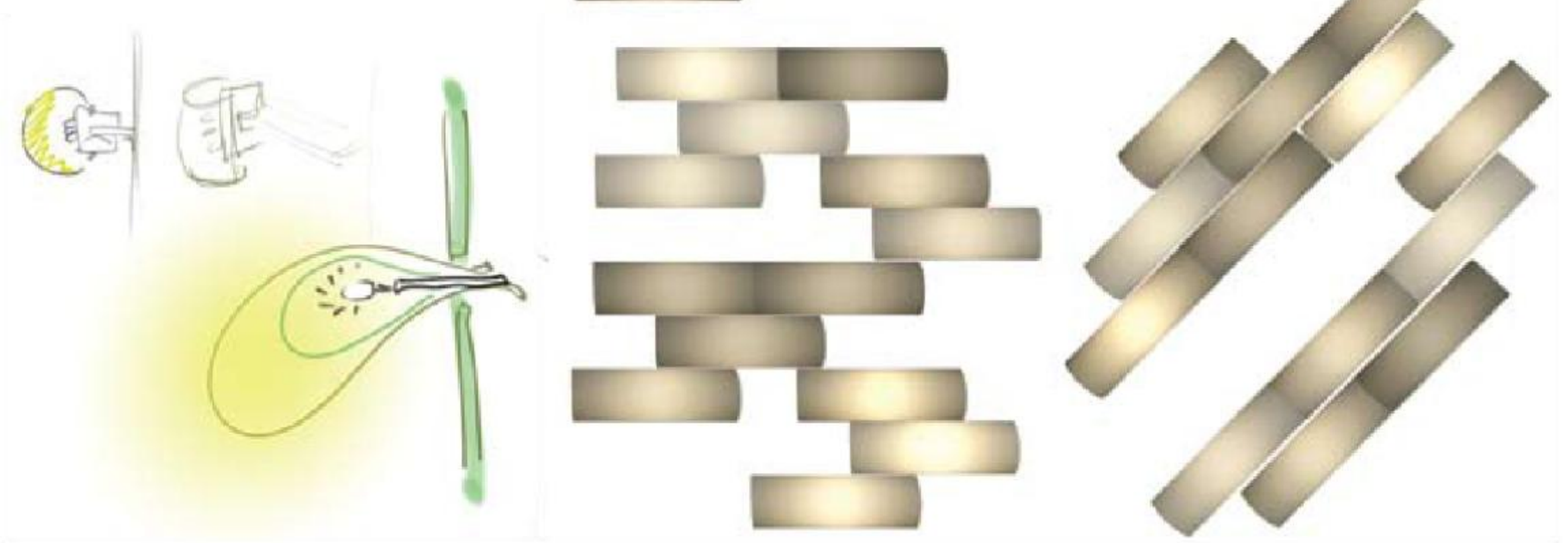


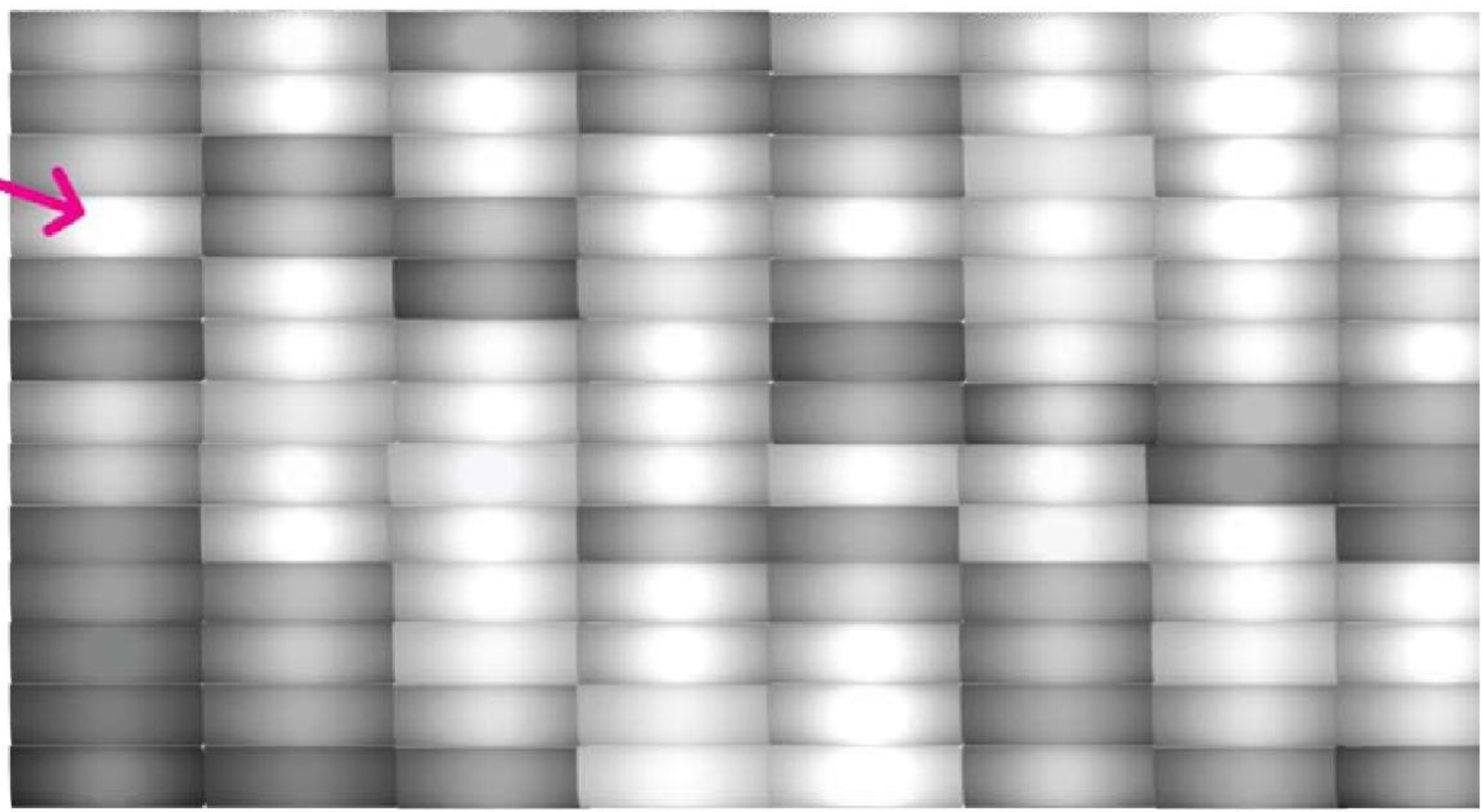


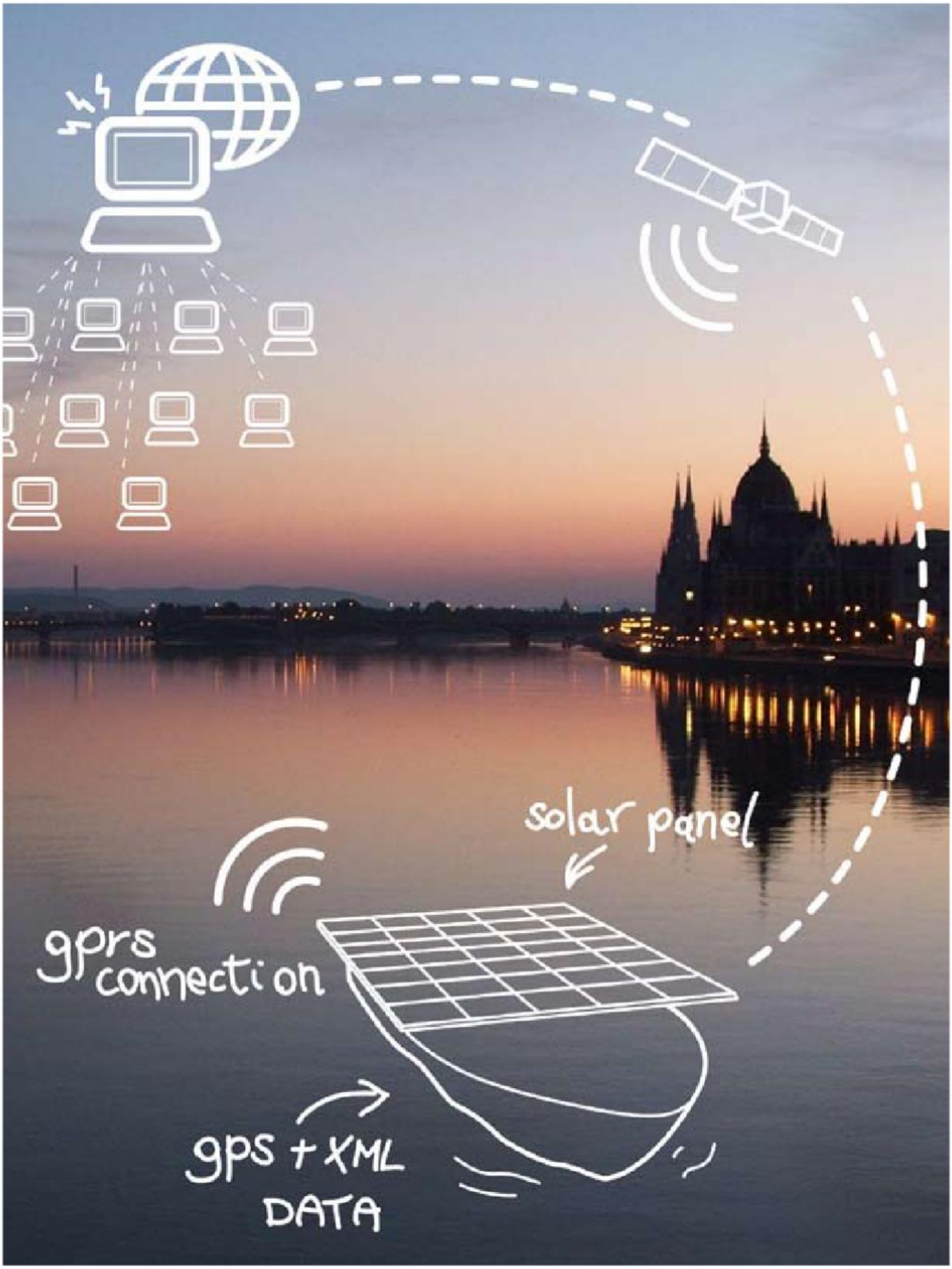
a kapott adatok interneten továbbítódnak a világító
elemekhez, mindegyik elemnek megvan a maga zónája
és az onnan kapott értékek szerinti
fényerősséget bocsát ki
a jelenségekről készült videó helyszíne és a
világítórendszer akár földrajzilag távol is eshet egymástól

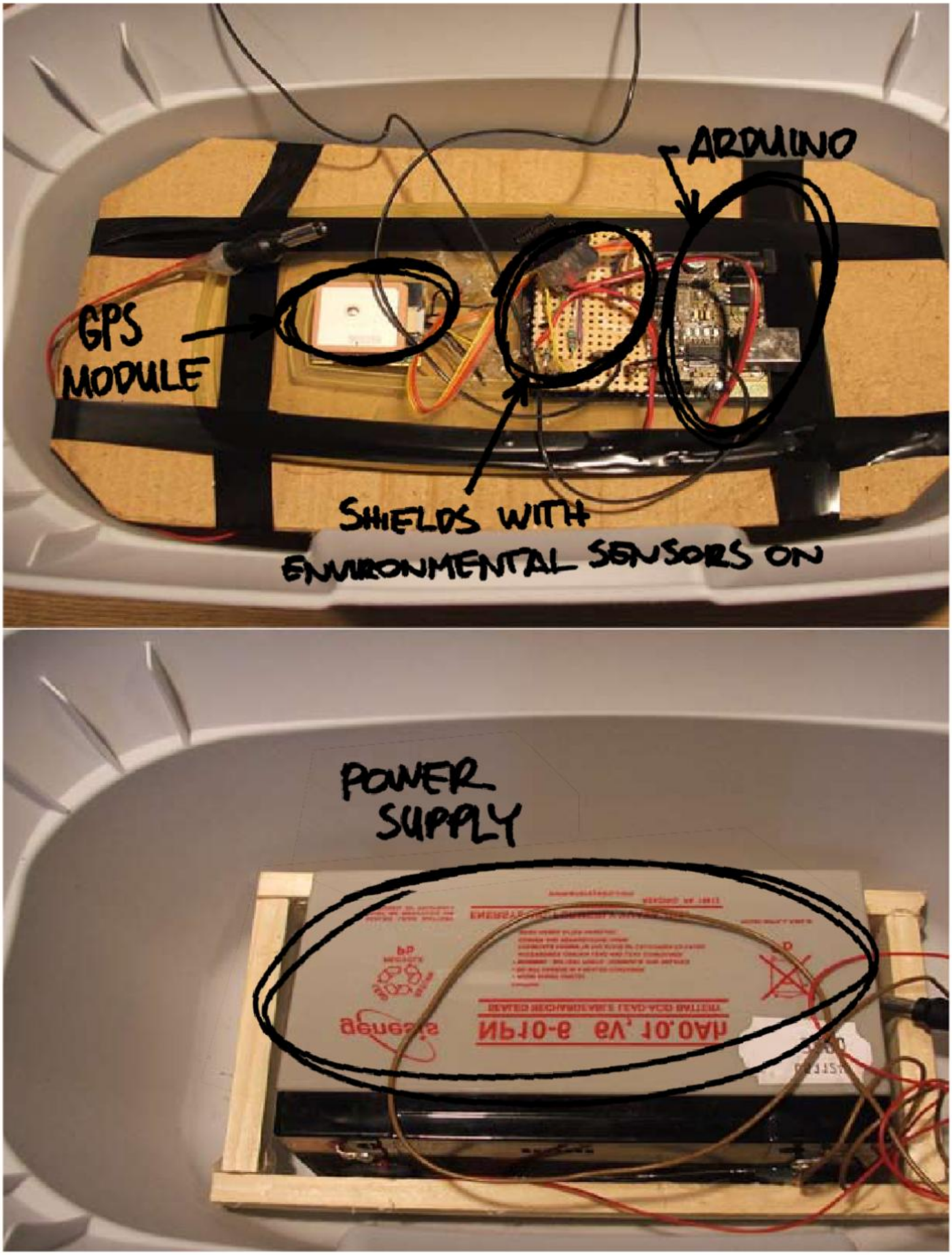


tetszőleges számú elemet tetszőleges formában helyezek el

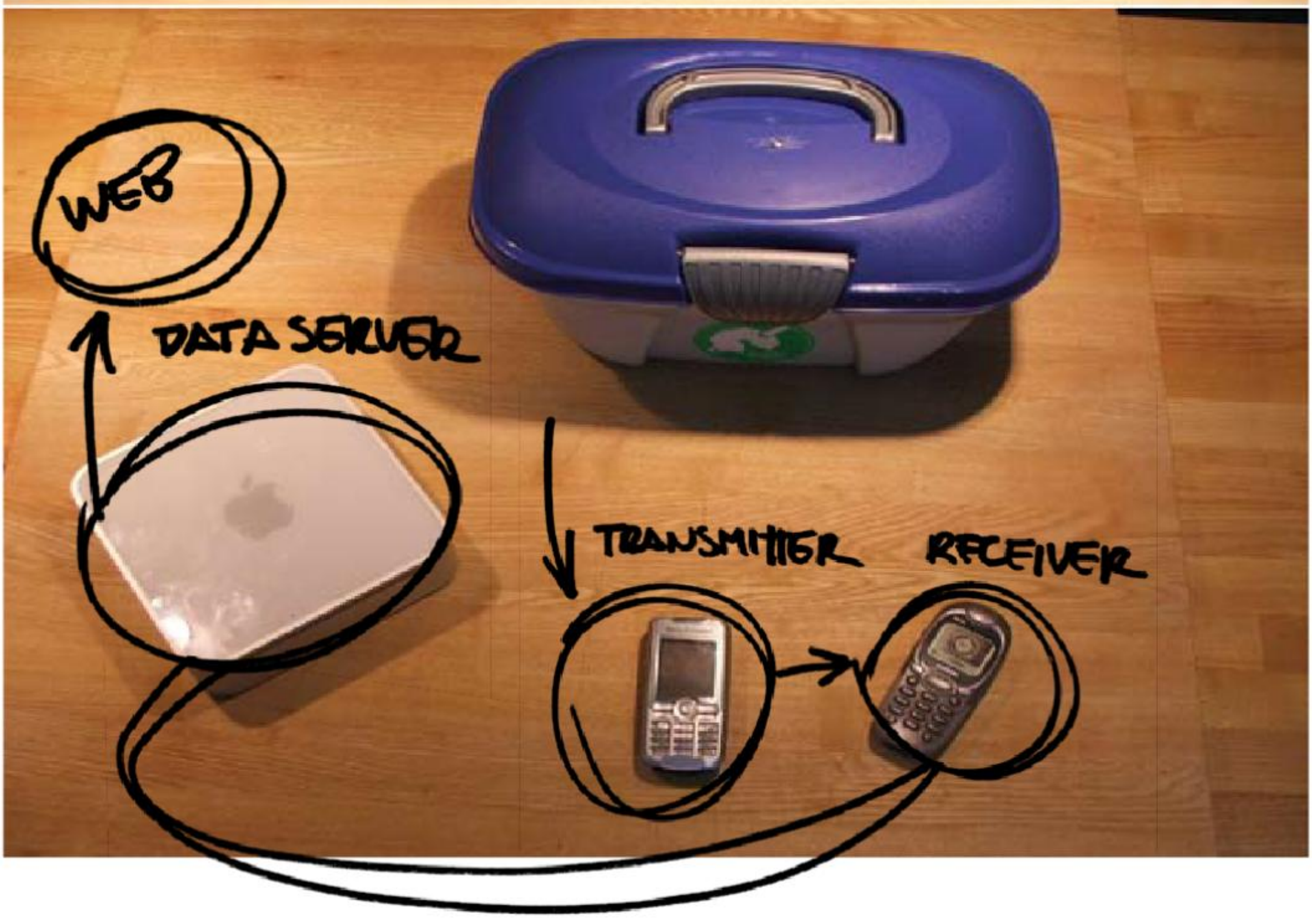





solar panel
gprs connection
gps + XML DATA


ARDUINO
GPS
MODULE
SHIELDS WITH
ENVIRONMENTAL SENSORS ON
POWER
SUPPLY


TransDanube
Experimental project for collecting environmental data about the Danube
Instructions:
* Please let it flow along Danube
* If it gets stuck please throw it again
inside the river
* Thanks for helping
* Website
http://www.kitchenbudapest.org/
* Email: transdanube@hetkituns.org
* Phone: +3613036189
Search:
* Kérünk, ne hagyjanak itt
* Ha valahol elakadt, dobd vissza a
Dunába
* Köszönjük a segítséget
* Webcim:
http://www.kitchenbudapest.org/
* Email: transdanube@hetkituns.org
* Telefon: +3613036189
THE BOAT


WEB
DATA SERVER
TRANSMITTER
RECEIVER

Tehát mi a hálózati objektum? Számtalan meghatározást találhatunk a weben, ahány kutató és szerző, annyi definíció: spime, blogjekt, a dolgok internete, mindenütt jelenlévő komputerek, „gondolkodó dolgok", everyware, környezeti intelligencia stb. Bruce Sterling, a Shaping Things szerzője ezt írja:

„a spime-mal kapcsolatban az a legfontosabb, hogy pontosan meghatározható a térben és időben. Saját történelme van. A spime-ot rögzítik, nyomon követik, lajstromba veszik, és mindig egy történet kapcsolódik hozzá. A spime önálló identitással rendelkezik, egy dokumentált folyamat főszereplője. Kereshető, akár a Google. A spime-ot önkereső objektumként kell elképzelni"

A hálózati tárgyak mibenlétének számos aspektusa van. Általánosságban elmondható, hogy saját identifikációs rendszerük van, mindaddig, míg anyagszerkezettel rendelkeznek, követhetők, kikereshetők, újrahasznosíthatók és képesek meta-adatok létrehozására.

A fogyasztó által létrehozott média és a felhasználó készítette tartalom után úgy tűnik, egy új viszonnyal kell számolnunk, melyet talán a tárgyak generálta tartalommodellnek nevezhetnénk. Julian Bleeckernek a hálózati objektumok manifesztumában is olvashatunk erről:

„A blogjektek legjellegzetesebb tulajdonsága, hogy megosztják a gondolataikat. A blogjektek nemcsak közzé teszik, de terjesztik is a beszélgetéseket. Nem valamiféle mesterséges intelligencia-motor vagy más spekulatív high-tech hókuszpókusz útján. A bloggerekhez hasonlóan a blogjektek is első osztályú beszélgetőkké válnak […] A blogjekt akár egy olyan egyszerű témával is beszélgetést kezdeményezhet, mint a szennyező anyagok felhalmozódása a talajvízben. Ha a beszélgetés nem akad el és óránkénti RSS-váltásban, illetve annak vizualizált formájában folytatódik, akkor a blogjektet nyomon fogják követni"

A nem-dolgok internetét emberek hozták létre, ám a közeljövőben a tárgyak is részt vesznek majd a jelentésalkotásban és a beszélgetős médiumokban. Természetük vonatkozásában a hálózati objektumok számos dolog egybeesésének a következményei. Ilyenek a TCP/IP protokoll, a GPS, a 3D modellező szoftverek, a 3D nyomtatók, a kereső motorok, a rádiófrekvencia azonosító, a wifi, a Bluetooth, az NFC, a mindenütt jelenlévő komputerek, az

After the intense exploitation of the world made of bits, one should take a step back, picking up from the world made of atoms. The networked objects are there, just in between the two worlds, the real mediators. They merge together bits and atoms, and they create new meaning to enrich the knowledge related to the environment and interaction with it. A new relationship is evolving between man and objects. In the world where preservation of production and energy sources holds little power, increased attention must be focused on the quality of the environment and the lifespan of products. We can no longer handle ecology, recycling, sustainability and the environment as merely the watchwords of fashionable activists.

What, then, is a networked object? There are countless definitions available on the web, as many as there are researchers and authors writing about it: spimes, blogjects, Internet of things, pervasive computing, "things that think", everywares, ambient intelligence, etc. According to Bruce Sterling, author of Shaping Things,

"the most important thing to know about spimes is that they are precisely located in space and time. They have histories. They are recorded, tracked, inventoried, and always associated with a story. Spimes have identities, they are protagonists of a documented process. They are searchable, like Google. You can think of spimes as being auto-Googling objects".

Numerous aspects emerge on what a networked object should be. In general, they should contain a unique identification system, as long as they also possess a fabric-structure, are traceable, searchable, recyclable and able to generate metadata.

After the consumer-generated media, user-generated content, we are probably facing a new condition, which might be referred to as an objects-generated content model. This is also considered in Julian Bleecker's manifesto about networked objects:

"The most peculiar characteristic of blogjects is that they participate in the exchange of ideas. Blogjects don't just publish; they circulate conversations. Not with some sort of artificial intelligence engine or other speculative high-tech wizardry. Blogjects become first-class a-list producers of conversations in the same way that human bloggers do. [...] A blogject can start a conversation with something as simple as an aggregation of levels of pollutants in groundwater. If this conversation is maintained and made consequential through hourly RSS feeds and visualisations of that same routine data, this blogject is going to get some trackback".

The first-order consequence of the Internet of Things is a network in which socially meaningful exchanges take place, where culture is made, experiences circulated through media sharing — only with objects and human agents. Whereas the Internet of Non-Things was limited to human agents, in the Internet of Things, objects are also active participants in the creation, maintenance and knitting together of social forma-

A Bruce Sterling által felvetett rendszer szerint a Transdanube-ot spime-nak tekinthetjük, hiszen saját identitása van, talált anyagokból készült, folyamatosan követik a műholdak, és rákereshetünk, ha meg akarjuk tudni, hol tartózkodik pontosan. Környezeti és fizikai meta-adatokat is küld az internetre, ahol bárki érdeklődő hozzáférhet ezekhez.

Ha már blogjektekről beszélünk, a Transdanube projekt másik sajátossága, hogy a hajó elkészíti a saját úti feljegyzéseit. Automatikusan képes szöveget létrehozni egy természetes nyelvalkotó rendszer segítségével, mely az összegyűjtött adatok alapján kiválasztja a megfelelő hangulatokat, kifejezéseket és viszonyokat. A bloggerekhez hasonlóan a blogjektek is első osztályú beszélgetőkké válnak. Ahogy telik az idő a Transdanube folyamatosan tájékoztat majd útjáról, közli a tényeket és a gondolatait – mint a Balkán ELIZÁja.

Ami a Transdanube társadalmi vonatkozásait illeti, szeretnénk bevonni a projektbe a balkáni országok geocacher közösségét is. Biztosan tudjuk, hogy a hajó meg fog állni valahol, mert sziklába, faágba vagy egy nagyobb fadarabba ütközik. Mivel a geocacherek jól értenek a tárgyak követéséhez és megtalálásához, érdemes volna kialakítani velük az együttműködést, mert az segíthetne a Transdanube-nak célhoz érni: eljutni a Fekete-tengerre és eltűnni az óperenciás tengeren.

blogject: neologizmus a blogging object szavak összevonásából, magyarul blogoló objektum vagy tárgy.

URL
http://www.netzfunk.org/?prj=transdanube or Google "transdanube"

as ephemerality is just part of the game. It is our Danube's version of the Voyager I spaceship, and we calculate that by 2020 it will no longer send a signal to the Kitchen Budapest headquarters.

The TransDanube will arouse curiosity and apprehension around its destiny, as it proposes a sort of reality show, with the river and the tiny, fragile, ephemeral boat as protagonists. A reality show that is much more real than the trashy ones on TV.

A website will continually display information and environmental data about the places where TransDanube is located at a given moment: bits and atoms mixed together and available with a single mouse-click. Further contents are then generated thanks to Web2.0 and XML web services: the simple location coordinates will be used to retrieve Wikipedia entries related to the surroundings, local information, weather forecast, geo-referenced pictures, and maps.

GPS data are also used to locate the TransDanube – or the person that picked up the boat. The location, the altitude, and the velocity, together with temperature, light intensity and other values coming from environmental sensors are also used as a feed for some data-visualisation charts.
The overall amount of collected data is then released on the website in XML formats, such as GPX, KML, environmentXML, RSS. Anyone can access the data sources and use them as a feed resource to display information or manipulate it.

According to the scheme proposed by Bruce Sterling, TransDanube can be considered as a spime, since it has a unique identity, it is fabricated with easy to find materials, it is connected and tracked by satellites, and it can be googled in order to know exactly where it is. It also sends environmental and physical meta-data to the internet, publishing them so that they are available to anyone interested.

So long as we are talking about blogjects, another feature of the TransDanube project is that, literally, the boat is able to write its own travel log. It can generate text automatically following a natural-language creation scheme that uses collected data to switch between moods, expression ranges and conditions so as to produce serendipity-based blog posts. Blogjects become first-class a-list producers of conversations in the same way that human bloggers do.

As for the social aspects of the TransDanube project, we aspire to involve the whole geo-caching community of the countries of the Balkans. We are relatively sure that the boat will stop somewhere, because of a rock, a tree branch or a piece of wood. As geo-cachers are very skilled in tracking and recovering objects, a collective participation of people will be created to help the TransDanube to accomplish its final mission: to reach the Black Sea – and to disappear from the operational sea.

Solar panel

battery pack

ARDUINO BOARD

WIRELESS MODULE

Gps Gprs

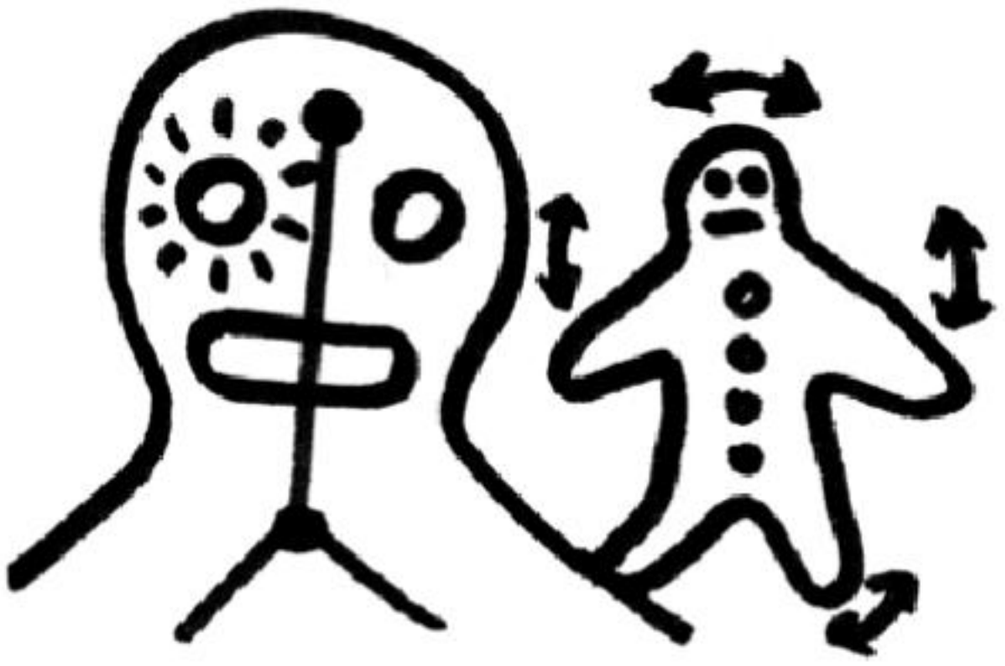
transparent

DYNAMIC MEDIA INTERFACES

Animata

Participating researchers ■ Résztvevő kutatók ■ Samu Bence, Papp Gábor, Németh Péter

Az Animata egy valós idejű animációs szoftver, amely segítségével virtuális bábokból könnyedén építhetünk fel jeleneteket. A karaktereket egy meglévő kép és egy arra felépített csontvázrendszer segítségével lehet élőben mozgatni. A képek különböző mélységekben, térbeli hatást keltve helyezhetők el. A rétegek között kamera segítségével, a jelenetek különféle szegmenseit bejárva mozoghatunk. A szereplők mozgását külső eszközökkel vezérelhetjük. Alakfelismerő rendszerrel összekapcsolva a karaktereket akár élő szereplők is irányíthatják. A különböző számítógépeken futó Animata programok képesek hálózaton keresztül együttműködni, kollaboratív szerkesztési és előadási lehetőségeket biztosítva.



Animata is a real-time animation software for live performance, with the aid of which we can easily create scenes with virtual puppets. Creating and moving characters is as simple as loading an image and attaching a skeleton to it. Images can be placed in different depths of field so that they have a three-dimensional effect. We can move among the layers of various depth, creating a spatial effect, with the help of the camera, covering various segments of the scenes. The characters' movements are controlled by external devices. Combined with a pattern recognition system, the characters might even be controlled by live actors. Furthermore, Animata allows a multi-user collaboration via the internet, thus providing an opportunity for the collective editing and creating of the performance.

Miért készült?

A szoftvert elsősorban színház, zene, tánc, performansz előadások interaktív díszleteként, vagy dekorációs, promóciós célú vetítések alapjaként lehet használni.

Hogyan működik?

Az Animata karaktereinek megalkotása – a hagyományos 3D animációs programok munkafolyamatával ellentétben – állóképekből kiindulva, rendkívül egyszerűen, szinte pár perc alatt történik. A bábok alapjaként szolgáló képre síkbeli háromszögek hálózatát építjük fel, majd a struktúra egyes részeit egy csontrendszerhez rendeljük. A csontok viselkedését fizikai modell határozza meg, amely biztosítja a felépített jelenet szereplőinek egyszerű mozgatását.

Jelenlegi állapot

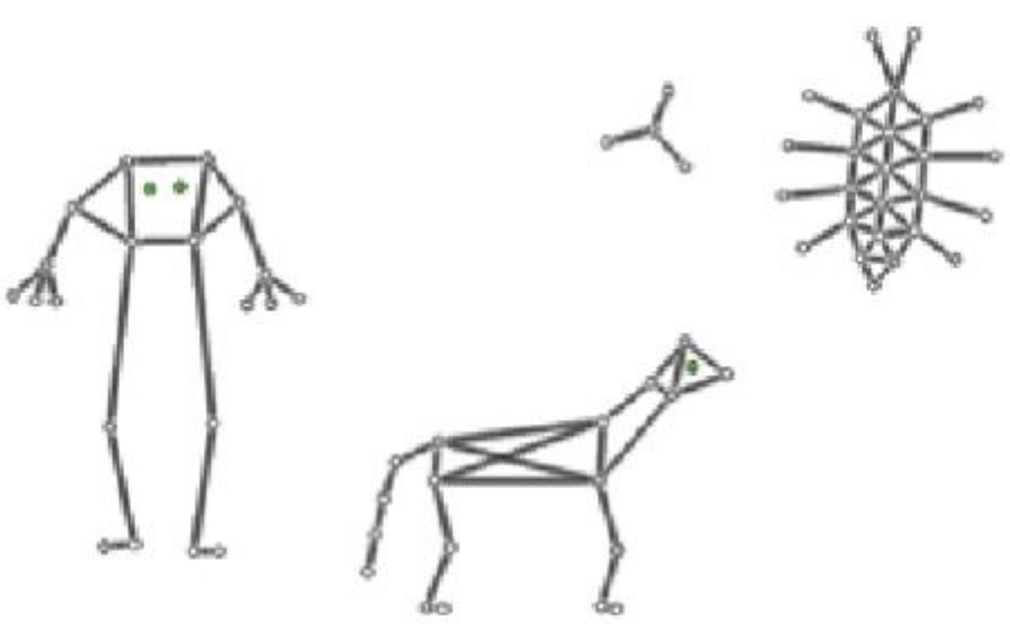
Rendelkezünk egy Processing környezetben készített prototípussal és egy dinamikusan fejlődő alkalmazással, amely már lehetőséget ad karakterek felépítésére, akár a felhasználó közreműködésével, akár automatikusan a kép változásait követve.



Our aim

This software is designed to create an interactive background for theatre, music and dance performances, and it can also be used for the visual design of promotional screenings.

Működőképes a rendszert vezérlő fizikai szimuláció, a felhasználói felület folyamatosan bővíthető, a szoftver több operációs rendszeren, Mac OS X, Linux és Windows alatt is futtatható. Terveink szerint a közeljövőben főleg az Animata külső eszközökkel történő kollaboratív vezérlésére fogunk koncentrálni. A karakterek animációja, a kamera mozgatása és egyéb különleges vizuális effektek mobiltelefonokkal, multitouch képernyőről, vagy szenzorokkal, a környezeti változásokra reagálva lesznek vezérelhetők. Multimédiás fejlesztők és művészek által széles körben használt programozói környezetekkel (Max/MSP, Pure Data, EyesWeb) is szeretnénk szoftverünket összekapcsolni, kihasználva ezen alkalmazások lehetőségeit például a képfeldolgozás, a hanganalízis, vagy a motion capture területén.



How does it work?

In contrast with the traditional 3D animation programs, creating characters in Animata is quite simple and takes only a few minutes. On the basis of the still images, which serve as the skeleton of the puppets, we produce a network of triangles, some parts of which we link with a bony structure. The bones' movement is based on a physical model, which allows the characters to be easily moved.

Current state

We already have a prototype created in a "processing environment" and a dynamically developing application, which provides us an opportunity for building characters, either with the co-operation of users, or by following the modifications of the image automatically. The simulation that controls the system works well, and the interface can be extended gradually. The software can be run on multiple operating systems, like Mac OS X, Linux and Windows. In the near future, we plan to develop collective control by external devices. The animation of the characters, camera movement, and other special visual effects will be controllable by cell phones, or through multi-touch-screens or sensors. We would like to connect Animata with widespread programming environments (Max/MSP, Pure Data, EyesWeb) used by multimedia developers and artists, in order to make use of the possibilities of these applications in the fields of image editing, sound analysis, or motion capture.

Animált karakter előkészítésének lépései
/ Steps for preperaing a character for animation

IR Finger

Participating researchers ■ Részt vevő kutatók ■ Szalai András



Az IR Finger egy, a KIBU „egydélutános” projektjei közül, szigetelőszalag, ledek, drótok és alig néhány munkaóra eredménye. Egy, a számítógép képernyőjén látható nyulat tudunk mozgatni a hüvelyk- és mutatóujjunkra hozott „kesztyűvel”.

Mire jó?

A lényege az, hogy egyszerű interfész hozzáadásával mozgatni tudjuk a számítógép képernyőjén lévő elemeket. Lehetővé teszi, hogy egy „virtuális kesztyű” segítségével a képernyőn üldögélő nyulat a fülénél fogva megragadjunk, majd tetszőleges helyre vonszoljunk. A nyúlhoz érve úgy tűnik, mintha a fülénél fogva megragadnánk, és az ujjaink között lógna, míg kezünk mozgatásával a nyúl is abba az irányba mozdul el.

Hogyan működik?

A mutatóujjon diffuz infraledek találhatók, ezek fénye szabad szemmel nem látható, de a számítógép webkameráján egy erős fénypontként jelenik meg. A normál (szemmel látható) fénytartományt a kamera elé tett infraáteresztő szűrő kiszűri, így az egyetlen fényes pontot (a mutatóujjon lévő infraledet) egérmutatóként lehet használni. A hüvelykujj és a mutatóujj összeérintésével gombnyomást is lehet szimulálni.



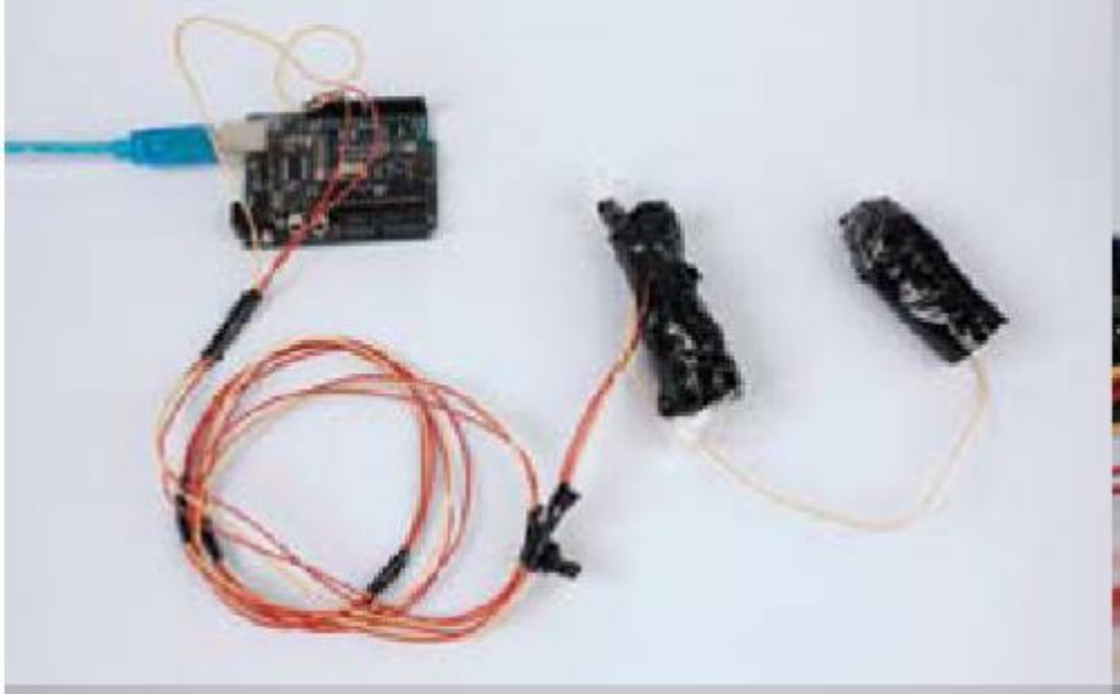
IR Finger is one of KiBu's "one-afternoon" projects, created with the use of insulating tape, LEDs, and wire within few hours. We can move a rabbit on the screen with the help of a "glove" put on our thumb and forefinger.

Fields of use

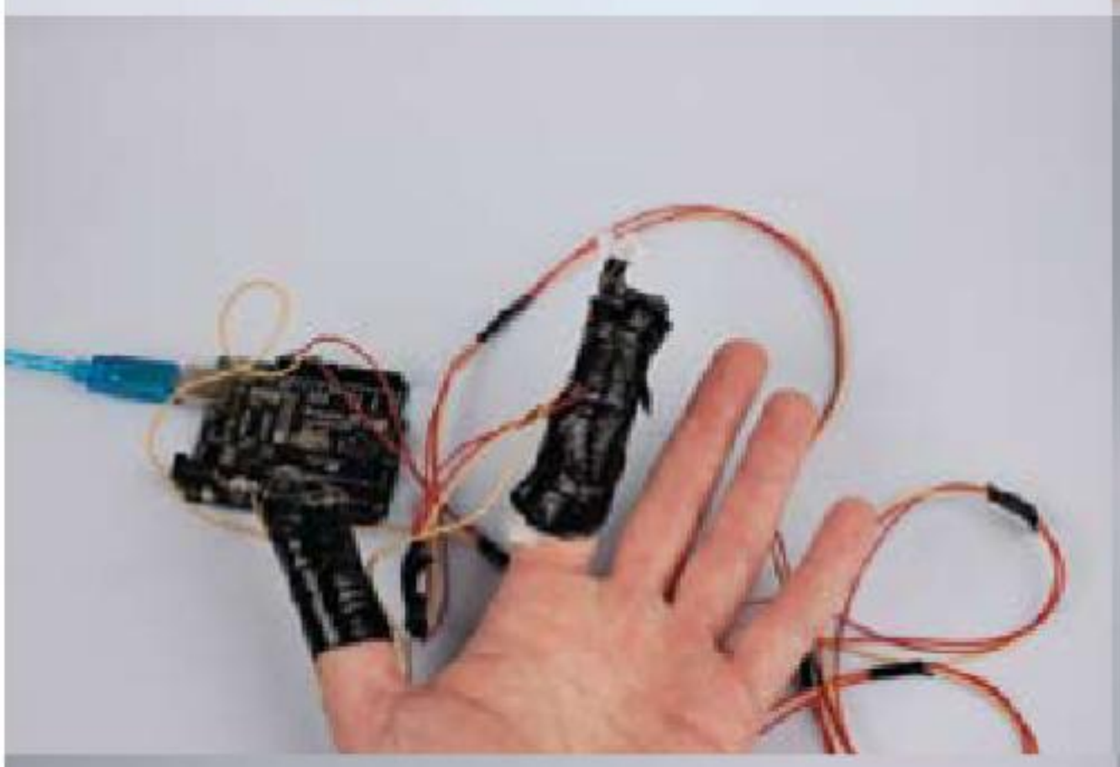
We can move the objects on the screen with the use of a simple interface. IR Finger enables us to grab the rabbit on the screen by the ear and drag it to any place with the help of a "virtual glove". Touching the rabbit feels like grabbing it by the ear, and holding it between our two fingers and when we move our hands, the rabbit seems to follow our gesture.

How does it work?

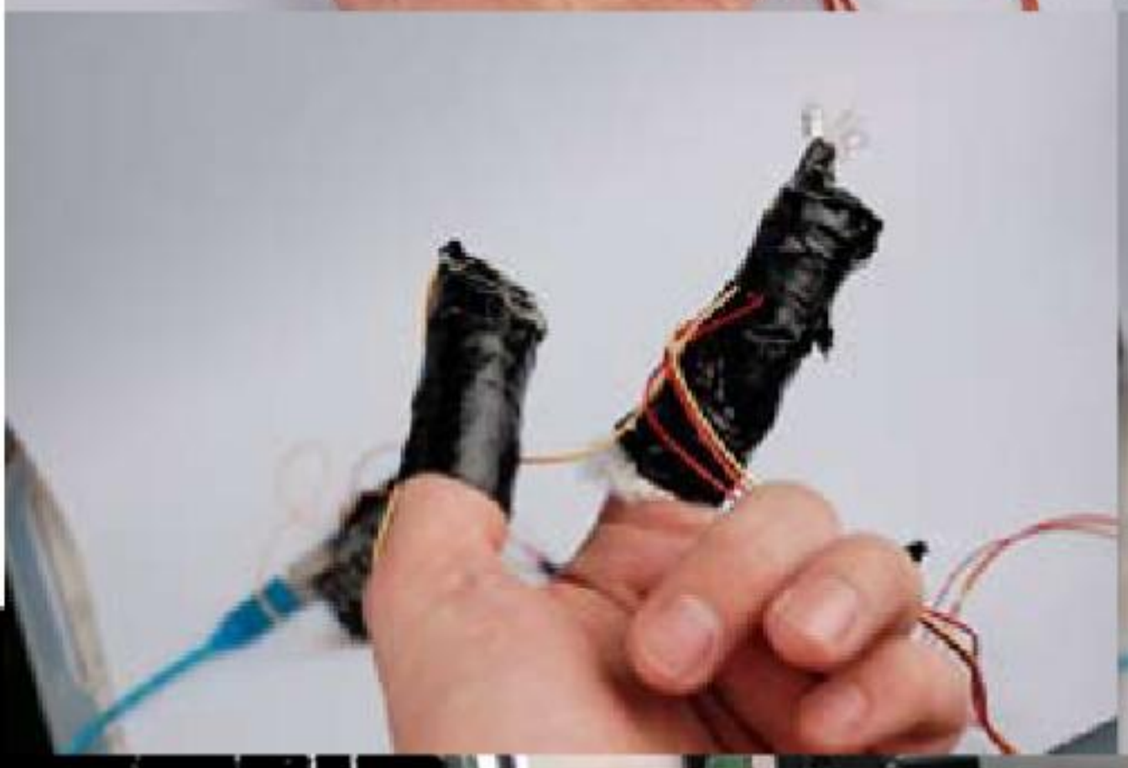
The light of the "diffuse infrared LEDs" on our index finger is imperceptible to the human eye, but the web camera connected with the computer identifies it as an intense luminous spot. Filtering the spectrum of light with an infrared transmitting filter, the only luminous spot will be the infrared LED on our forefinger, which can thus be used as a cursor. By touching the thumb and the index finger, we can even simulate a keystroke.













Az buhera interfész...
/ the DIY interface...

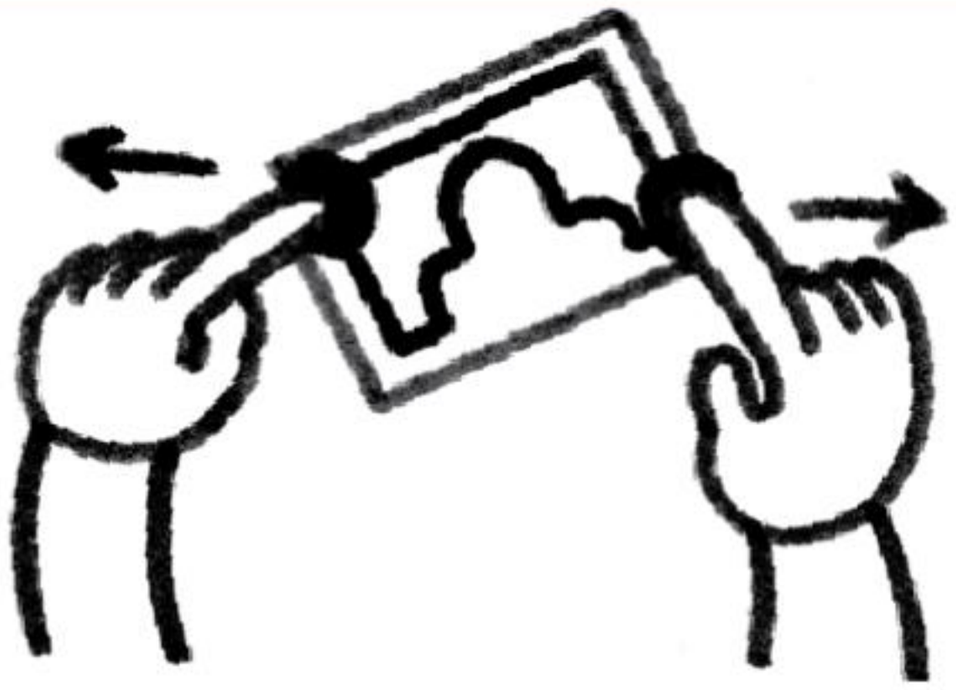




...nyulakat pakol
/ ...is grabbing rabbits

Multi Touch Wall

Participating researchers ■ Részt vevő kutatók ■ Bácsi László, Bagi Tamás, Halácsy Péter, Németh Péter, Papp Gábor, Samu Bence, Somlai-Fischer Szabolcs, Szalai András



A Kibu közösségi érintőképernyő egy 2 x 1 méteres interaktív tábla, melyen kezünkkel, ujjainkkal tudunk, akár egyszerre többen is egy vetített tartalommal kapcsolatba lépni. Lehet rajta majd kézzel festeni, csoportban térképen navigálni, de elsősorban azért készül el, hogy kifejleszthessünk új és innovatív tartalmakat melyek kihasználják a közös, többujjas interakciót.

Miért készült?

A technológia az utóbbi időben az Apple iPhone és a Microsoft Surface miatt a figyelem központjába került, de már a '80-as évek óta foglalkoznak ehhez kapcsolódó kutatásokkal és fejlesztésekkel. A mi célunk egy olyan prototípus kifejlesztése, amelyen újszerű felhasználói interakciókat tudunk vizsgálni és kifejleszteni. Ezek átalakíthatják, ahogyan a mobiltelefonunkkal vagy a nagy köztéri interaktív felületekkel kommunikálunk.

Hogyan működik?

Minden felhasznált alkatrész könnyen és olcsón beszerezhető, és ezekből egyszerűen összerakható egy kisebb prototípus. A technológia az infravörös fényt használja fel az ujjak érintési felületének követésére, melyet egy kamerán keresztül a számítógép dolgoz fel. Használata ugyanolyan egyszerű, mint egy érintőképernyő kezelése, sőt legtöbb esetben az újszerű intuitív interakcióknak köszönhetően még egyszerűbb is.

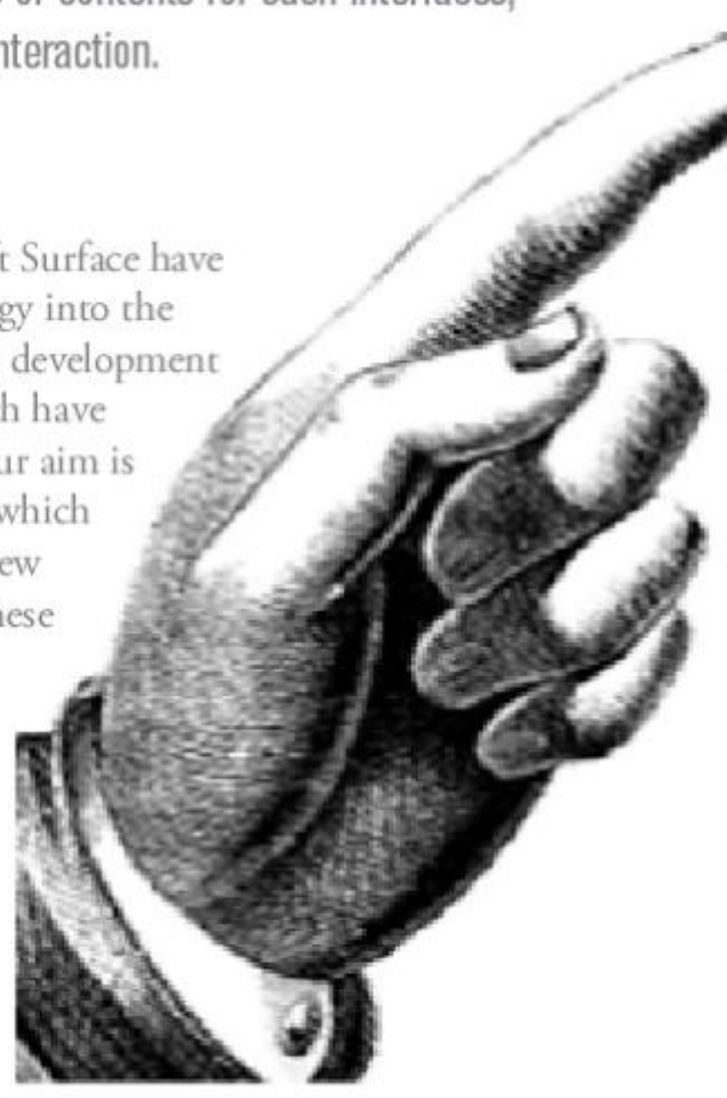
Jelenlegi állapot

Két prototípus készült el, egy kisebb A4-es lapnak megfelelő méretű, és a 2×1 méteres fal. Ezeken egyszerű proof-of-concept alkalmazások működnek, mint amilyeneket a megnyitón is lehetett látni. A további kutatásokhoz ki kell fejlesztenünk egy stabilabban működő rendszert. Ezután következő lépésként a ZUI és az Animata KIBU-s projektekhez implementálunk multitouch interfészt.

The Kibu multi-touch-wall is a 2 by 1 metre touch-sensitive surface, where one can interact with the projected media with one's fingers, hands, as well as multiple users at one time. We programmed a set of simple applications, with which one can paint with the hands, or navigate a mind-map collaboratively, for instance. We have built this interface so that we can develop innovative and new kinds of contents for such interfaces, which make use of collective interaction.

Our aim

Apple iPhone and Microsoft Surface have recently brought this technology into the spotlight, though research and development in connection with multi-touch have been around since the '80s. Our aim is to create a prototype through which we can research and develop new modes of users' interaction. These interfaces have a great transforming potential for larger scale collaborative public interfaces, as well as for cell phones.



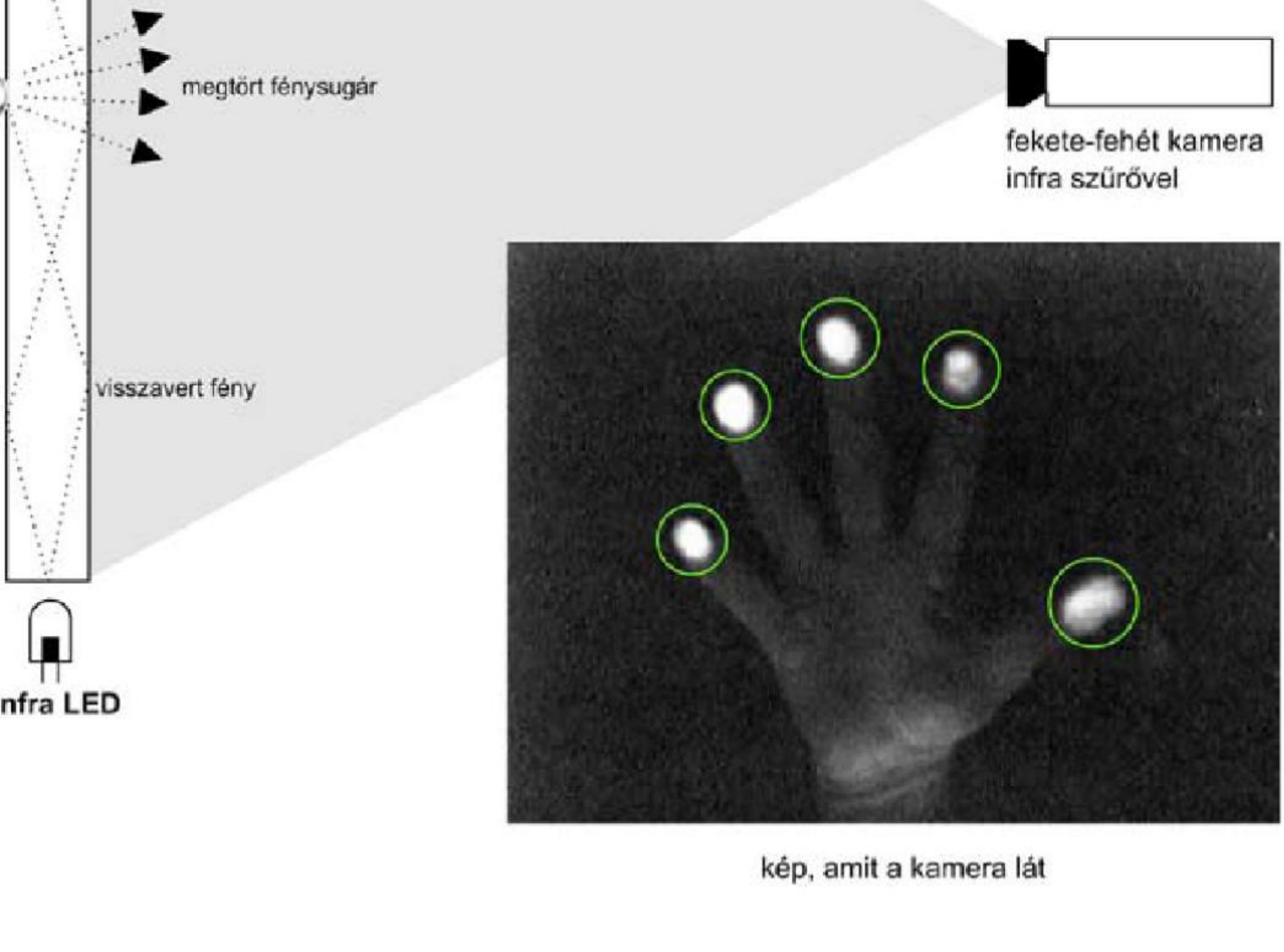
How does it work?

Components can be obtained easily and at little cost, and one can easily

build a small prototype from them. The touch of fingers on the surface is tracked by infrared light, which is transmitted through a camera and processed by a computer. The use of the multi-touch-wall is as simple as handling a touch screen, or even simpler with the help of this new kind of intuitive interaction.

Current state

We have made two prototypes: one is the size of an A4 paper, and the other is a 2 by 1 metre wall. On these surfaces, one can run simple proof-of-concept applications like those you could already see at the opening. As for further research, we must improve this touch-sensitive system. The next step will be the implementation of a multi-touch interface for our KiBu projects ZUI and Animata.

















MS Multitouch laptop



Egyebek



HP Multitouch Wall
WSJ D5



iBar



MPX



Warcraft 3 Multitouch

Multitouch screen olcsón







Microsoft Surface





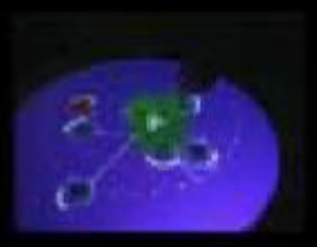


- 5-10e dollár
- 2007 év végén kerül forgalomba
- csak hoteleknek, kaszinóknak, stb.









reactable







Animata



Lehetőségek

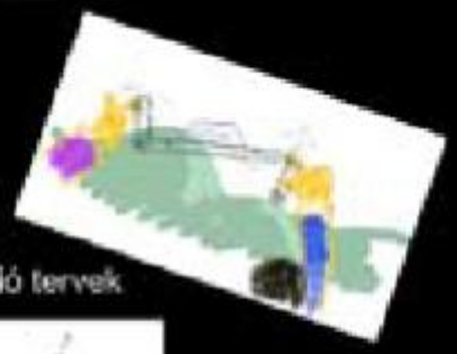












Interakció tervek

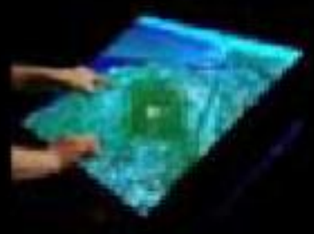


Multitouch történelem





Jeff Han





- 2005
- FTIR technológia elterjesztése
- otthon összerakható megoldás





Apple iPhone



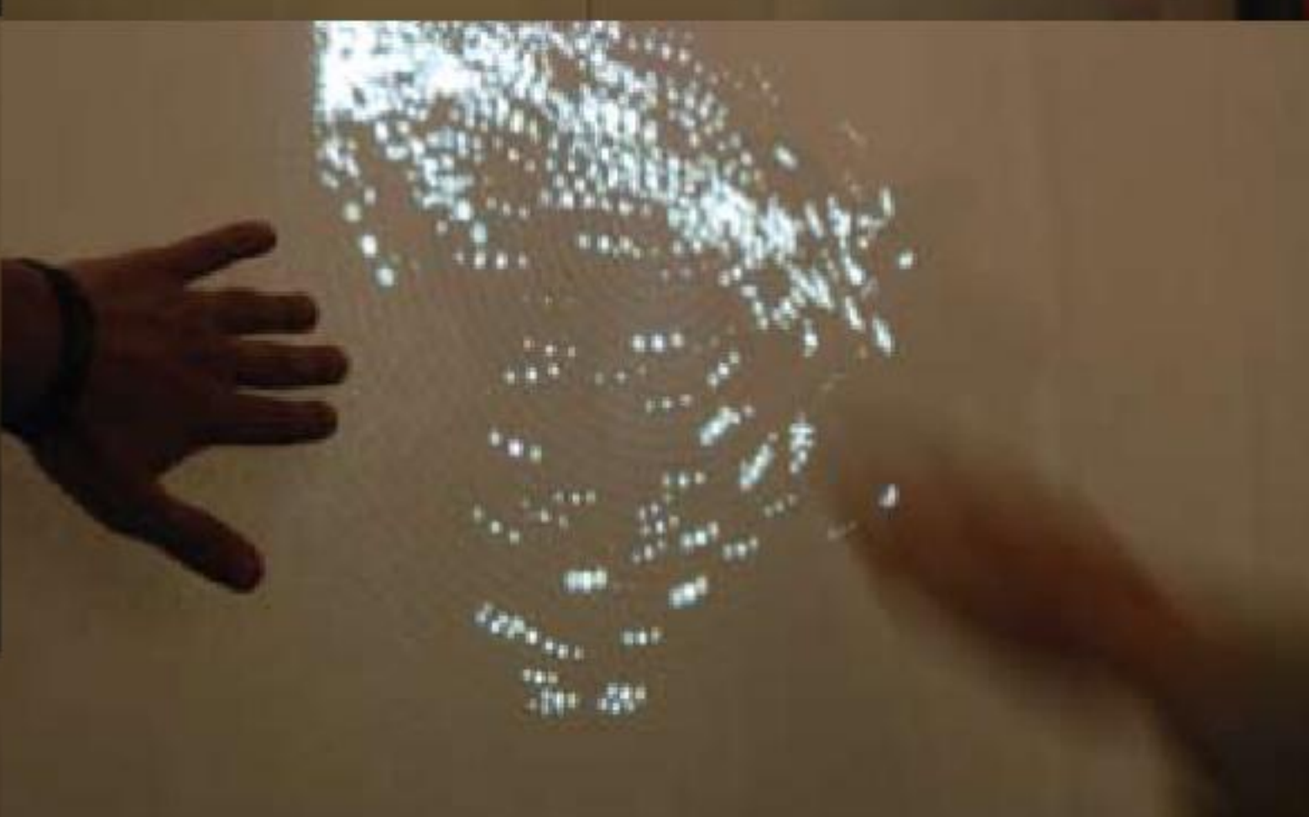




- 2007 nyara
- multitouch csak zoomolásra





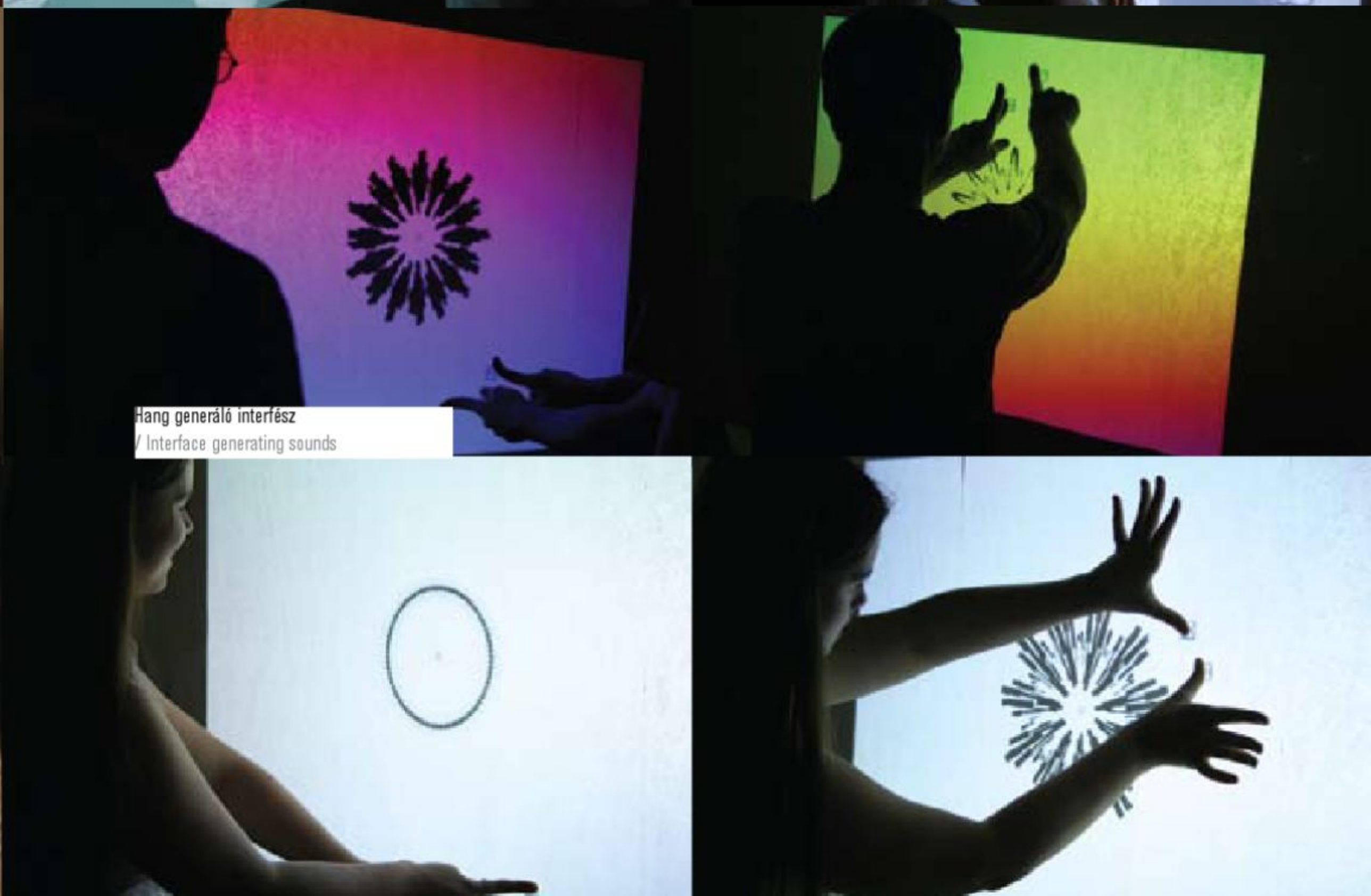




Fészek rajzolása zuhanó csirkéknek
/ drawing nests for falling chicken

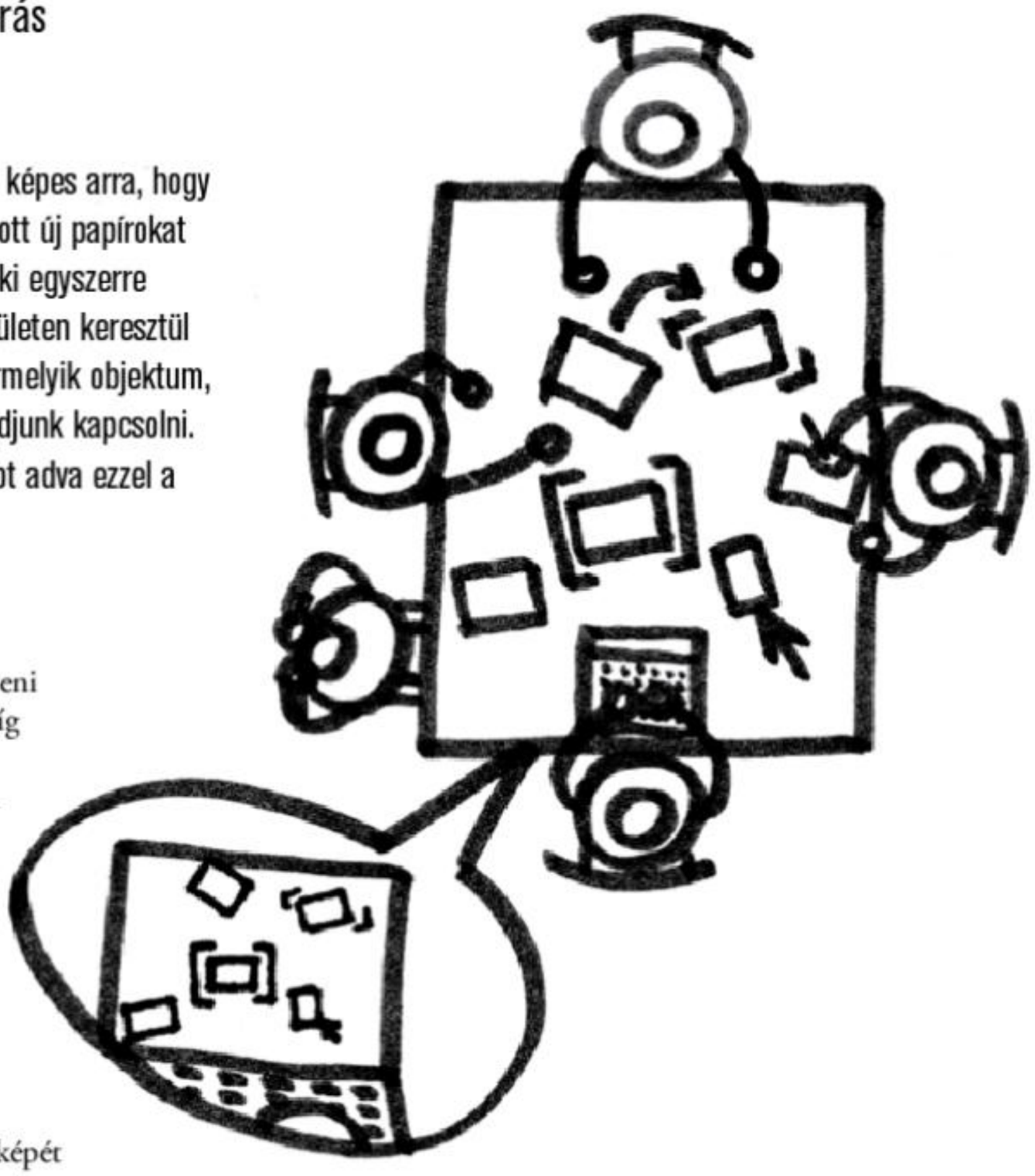


Hang generáló interfész
/ Interface generating sounds



Zooming Table

Participating researchers ■ Résztvevő kutatók ■ Bácsi László, Körtesi Gáspár, Szalai András



A Zooming Table egy intellingens tárgyalóasztal, amely képes arra, hogy nyomon kövesse mi történik az asztalon. Az asztalra berakott új papírokat követi és egy kivetítõn rázoomolva megjeleníti, így mindenki egyszerre láthatja, hogy miről van éppen szó. Egy online elérhető felületen keresztül is látható az asztal aktuális képe, melyen kiválasztható bármelyik objektum, hogy azokhoz információkat, kulcsszavakat, jegyzeteket tudjunk kapcsolni. A tárgyalás során az egész folyamat rögzítésre kerül, módot adva ezzel a visszakövetésre.

Miért készült?

Eredetileg csak egyszerűen projektorral ki akartuk vetíteni az tárgyalóasztalunk képét egyik találkozónk során, és amíg ezen dolgoztunk újabb és újabb ötletek jöttek, amelyeket mind elkezdtünk megvalósítani. Így született meg a KiBu első egy éjszakás projektje. A másnapi találkozónkon már használtuk is az első prototípust. Ezzel a rendszerrel sokkal hatékonyabbá lehet tenni a tárgyalások, megbeszélések során a kommunikációt. Ezzel egyidőben pedig elérhetővé válik a megbeszélésnek egy automatikus vizuális jegyzete is.

Hogyan működik?

A tárgyalóasztalt felülről egy kamera figyeli, amelynek képét számítógép dolgozza fel. A mozgásokból kiszámítja az asztalon található dokumentumok aktuális pozícióját, és ezt követően azokról közeli képet készít. A rendszer egy online felületen keresztül vezérelhető, és ugyanitt lehet elvégezni a címkézést és a jegyzetek és további információk elhelyezését.

Jelenlegi állapot

A jelenlegi prototípus egy kis felbontású kamerával tudja követni a mozgásokat és képes megtalálni a dokumentumokat. További fejlesztések feladata lesz az online rendszer kifejlesztése, és egy nagyobb felbontású kamerával a dokumentumok projektoron is olvasható képének elkészítése.



Zooming Table is an intelligent conference table designed to track the events taking place on the table. It tracks the movement of the files placed on the table and displays them on a screen on a large scale, so that everybody around the table is able to follow the matter in question. Concurrently, the real time image of the table can be seen online, so one can select any object and link information, operative words, and notes with it. The entire course of the conference is recorded so that it can be traced back later.

Our aim

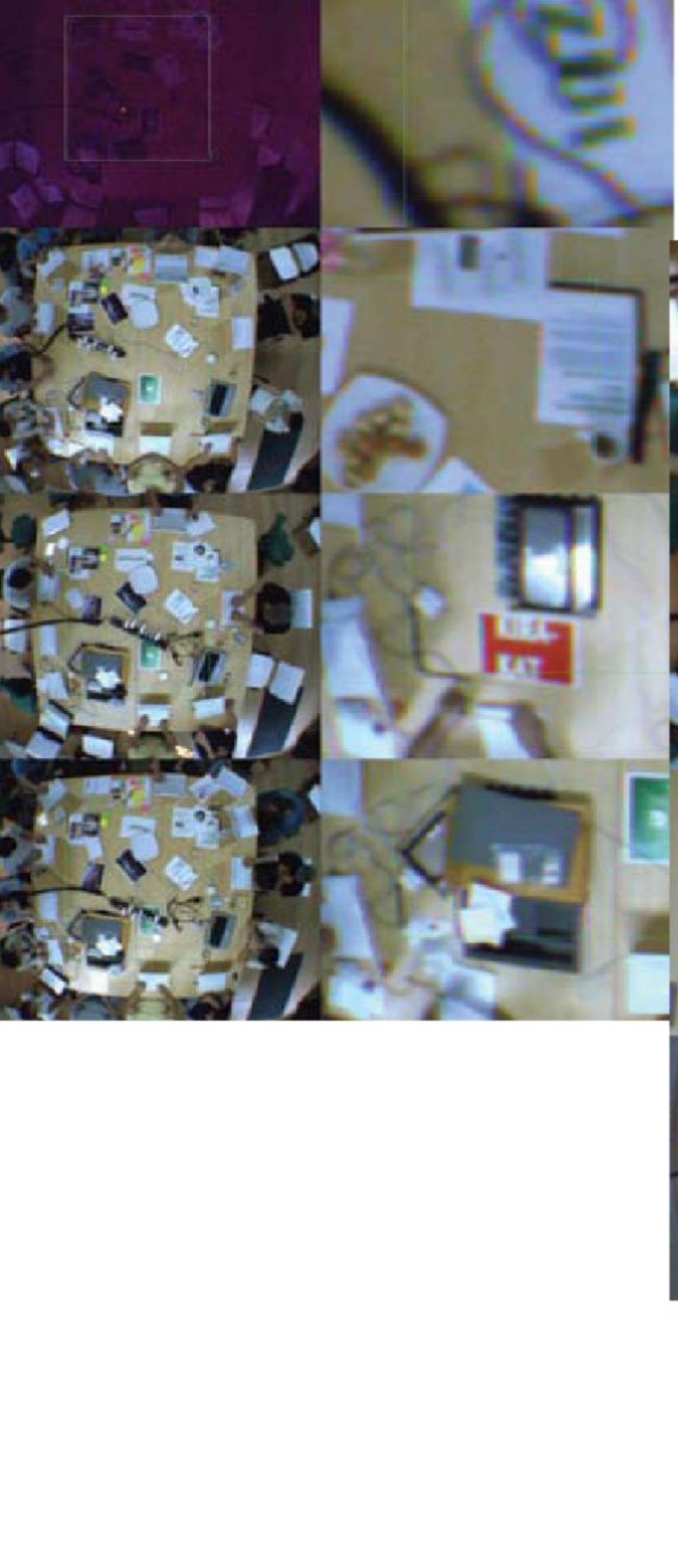
Our original aim was simply to project our conference table during a meeting, and while trying to find a solution, many new ideas began to surface, which we all began to execute. And thus, the first one-night project of KiBu was born. The first prototype was already ready to be used at our meeting the following day. This system allows for much more effective communication during conferences, and it automatically creates visual notes to the discussions.

How does it work?

The conference table is watched by a camera from above, and the image data are processed by a computer. It calculates the current position of the files on table on the basis of their movement, and subsequently produces their large-scale picture. The system can be controlled through an online surface, where it is also possible to do the labelling and the arrangement of notes and additional information.

Current state

The current prototype is constructed with a low-resolution camera to track movement and find files. Further development is needed to improve the online system and the quality of the projected image so that the files may be read on the screen as well.


Net

A Zooming table 1 hete, amint megbeszéléseinket dokumentálja a KIBUban

/ One week of Zooming table tracking our meetings at KIBU

ZUI prezi

Participating researchers ■ Résztvevő kutatók ■ Feles Dániel, Halácsy Péter, Korsós Milán, Németh Péter, Somlai-Fischer Szabolcs



A ZUI (zooming user interface) egy zoomoláson és fraktálszerűen elrendezett információn alapuló vizuális kommunikációs módszer, mellyel sokféle tartalmat lehet érdekesen bemutatni vagy felfedezni. A KIBU kutatói évek óta gyártanak ZUI elven működő prezentációkat, ami mindig nagy sikert aratott a hallgatóság körében.

A szokásos póverpojintos bemutatók lineárisak, csak egy úton járhatóak be. Amikor az ember kicsúszik az időből, vagy épp vissza akar utalni már elmondottakra, akkor sokat kell összevissza lapoznia. Ha kis kvantumokban akarjuk csak az információt megosztani a hallgatósággal, akkor mindenféle bugyuta animációt kell alkalmaznunk.

Ezzel szemben a ZUI-elvű prezentációknál a tartalmat egy nagy sík területen, nem egy, hanem két dimenzióban rendezzük el, mint amikor egy terepasztalon makettet építünk. A prezentáció nem diák sorozatából áll, hanem egy bejárható térből. Másik fontos tulajdonság a végtelen nagyítási lehetőség: bármilyen kicsi területre bármilyen sok információt el lehet helyezni. Ezek után már csak hab a tortán, hogy a KIBU zuis motorja a nagyon sima és könnyed mozgásokat alapból támogatja: a nagyítás, a mozgatás és a forgatás összességében a zui prezentációt valamiféle repülőgépszimulációs programmá alakítja. Az élményt tekintve a prezentálás inkább egy városi tér feletti sétarepüléshez hasonlít, és nem egy útikönyv végigolvasásához.

Miért készült?

A projekt célja egy online szoftver készítése, ahol programozói tudás nélkül készíthetünk gyorsan, látványos ZUI prezentációkat online környezetben.

ZUI (Zooming User Interface) is a visual communication method based on zooming information arranged in a fractal-like space, which can be used to present or explore many kinds of content in a very interesting way. Researchers at KIBU have been coding and giving ZUI-based presentations for many years, to the clear enjoyment and fascination of diverse audiences (from students in Tokyo to executives in Budapest).

Your usual PowerPoint presentations are linear, and can be presented only in a single way. If I don't manage in my timeframe, or want to refer to previously said things, I need to turn slides back and forth a lot. If I only want to share information with the audience in small quantums, I need to use silly animated illustrations.

On the other hand, using the ZUI paradigm for presentations, the content is placed on a large, two-dimensional space, as if we were building scale houses for our model railroads. The presentation will become an explorable space, rather than a series of slides. The other important quality lies in infinite zooming: we can place as many information as we like into as little space as needed. Moreover, the KiBu ZUI motor is supported by extremely simple, easy movements: the ZUI

Hogyan működik?

A ZUI prezentációs program egy Flash alkalmazás: ugyanazzal a programmal építjük a prezentációt, ugyanazzal a navigációs eszközkészlettel, mint amivel később a bemutatót tartjuk. Elvében a szerkesztő maga is egy ZUI, hiszen a menü ugyanazon elven használható, mint maga a prezentáció.

presentation, in its complexity of zooming, motion and turning, approximates a sort of airplane-simulation program, with the presentation experience analogous to flight over an urban landscape, rather than the reading of a travel guide.

Our aim

We have aimed to produce an online software with which the user (with no special programming knowledge) can quickly and easily prepare spectacular ZUI presentations in the online environment.

Ho does it work?

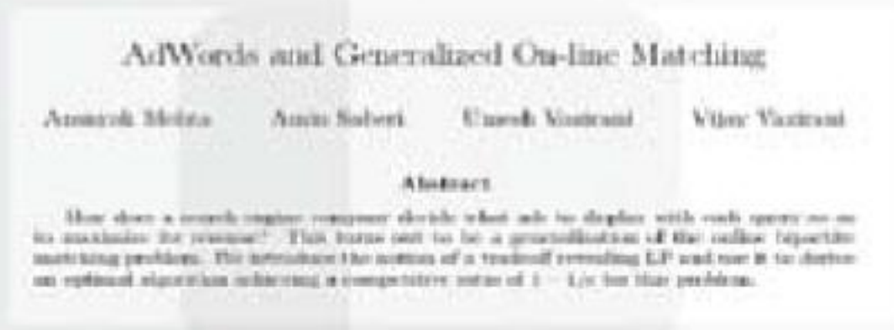
The ZUI presentation software is a Flash application: we use the same software to create the presentation, using the same navigation toolkit that is used to present it in the end. The editor itself is a ZUI, since we navigate the menu according to the same principles as the presentation itself.







old media	new media
push	pull
passzív befogadás	interaktivitás
szerkesztett	szándékvezérelt
böngészés	keresés

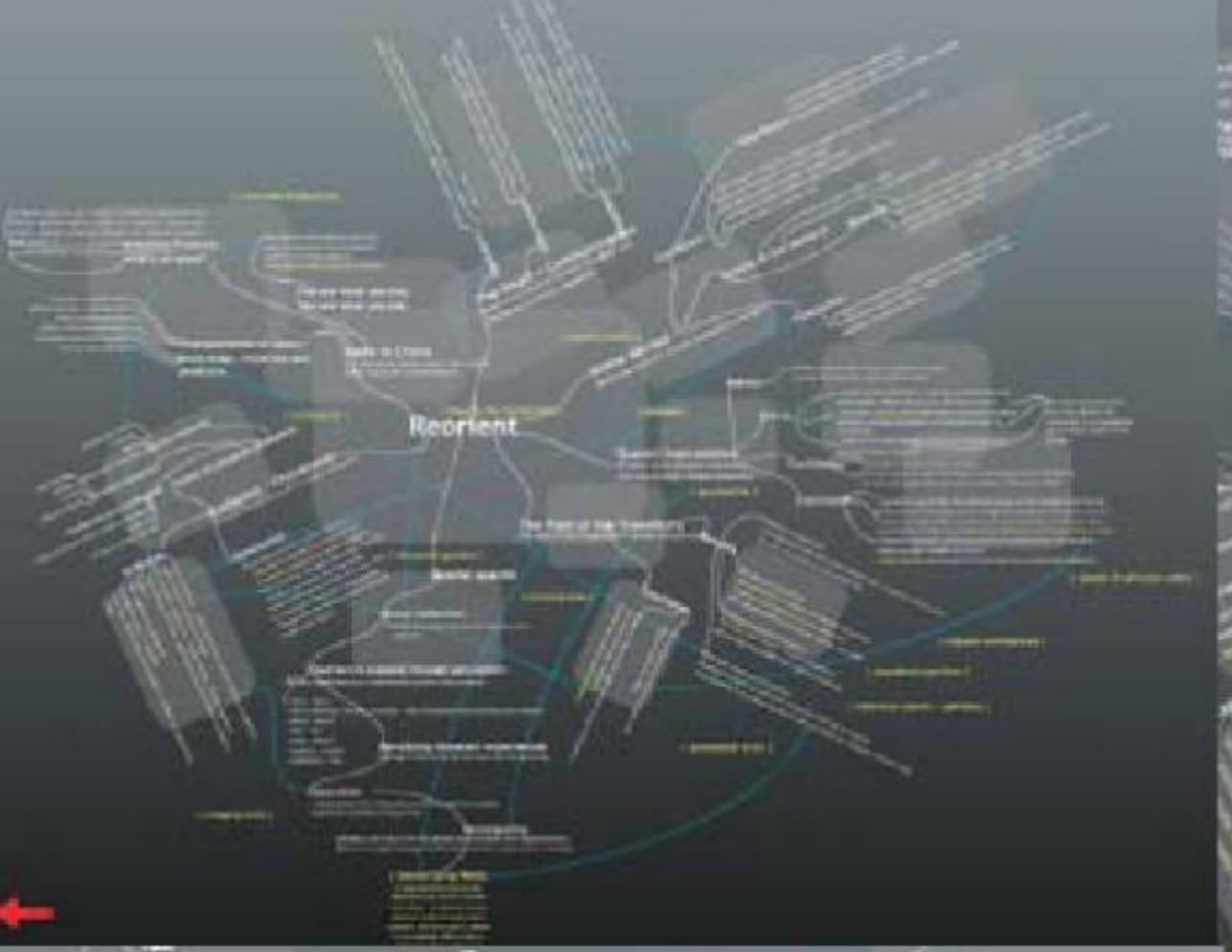


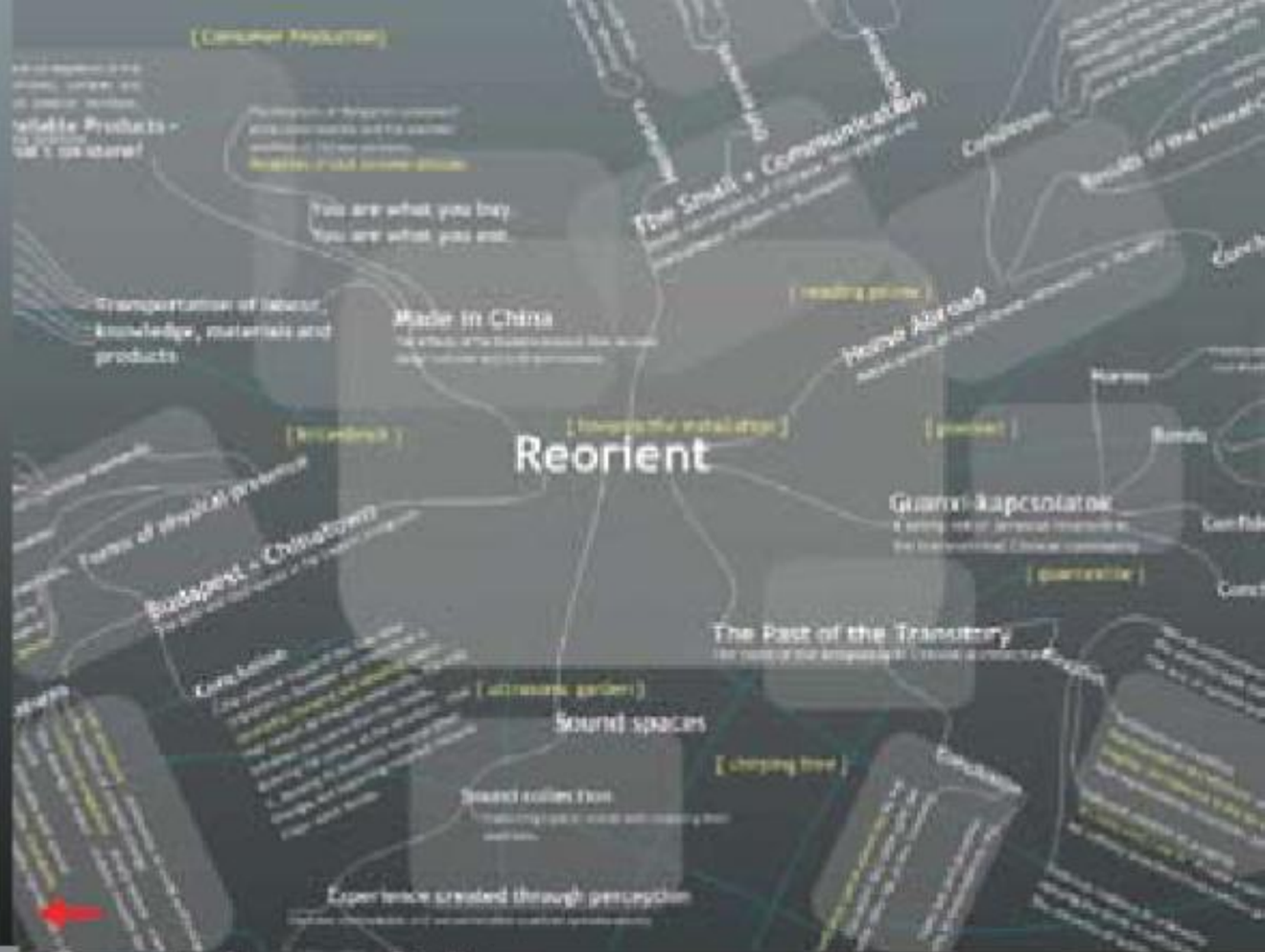
tkező legmagasabb licitet.

Miből él a Google, Halácsy Péter 2007 / What Google makes its money from, Peter Halacsy 2007



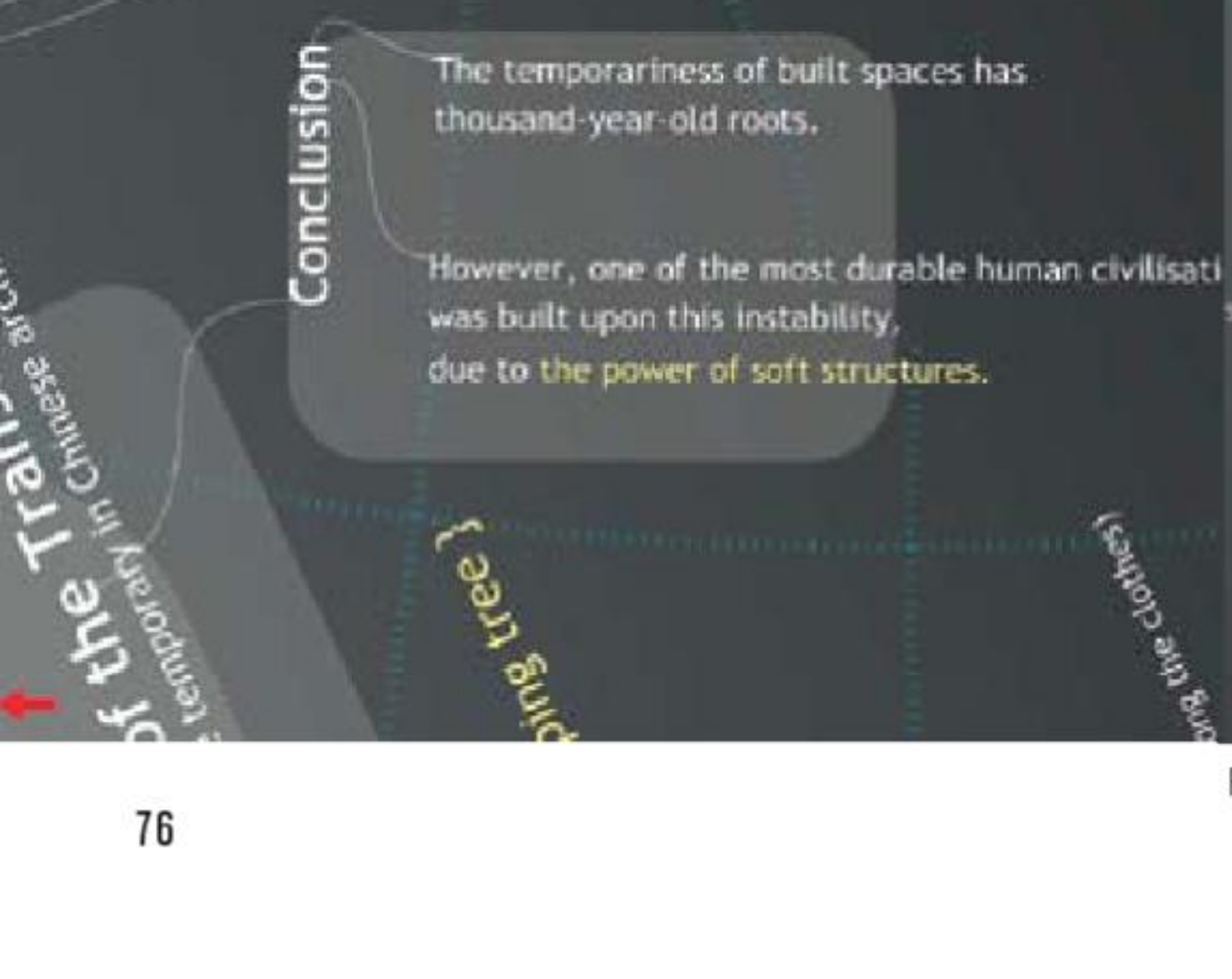
Előadás az Aether Építész Stúdióról, Somlai-Fischer Szabolcs, 2007 / Lecture about Aether Architecture, Adam Somlai-Fischer, 2007

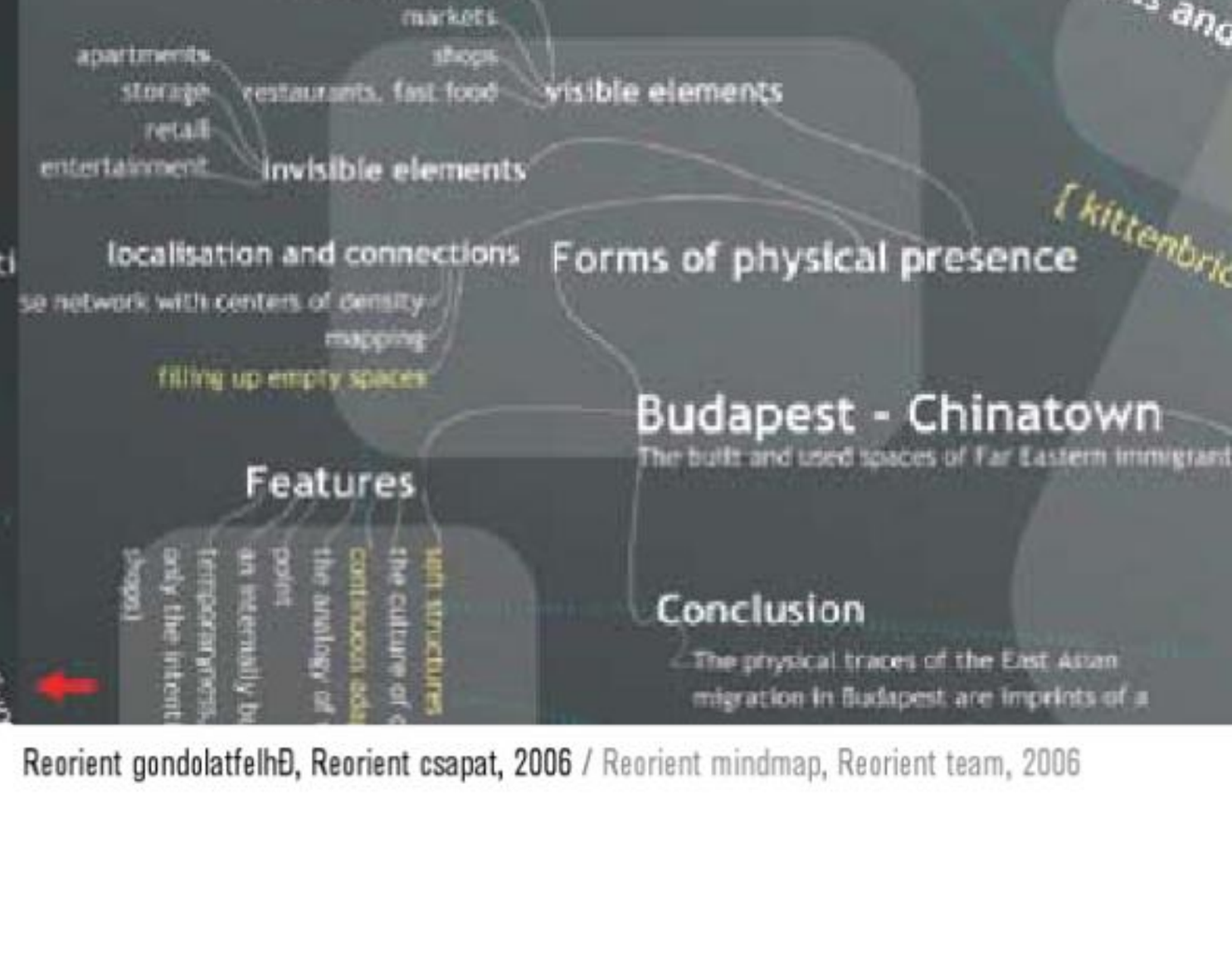












Reorient gondolatfelhŐ, Reorient csapat, 2006 / Reorient mindmap, Reorient team, 2006



Kő Adatbázis Irimiás Balázs, 2007 / Stone Database, Balazs Irimias, 2007

i hate technology

the knowledge

the object



project ur
widnes reside

- residency: 2 on-site p
- outcome: feasibility st
  for a permanent work

Relevant P

urrent time

f the motion

$$v(t) = \frac{d}{dx}\alpha(t) = \begin{cases} -t\beta^{-t-1} & \text{if } -1 < t \leq 0, \\ t\beta^{t-1} & \text{if } 0 < t < 1, \end{cases}$$

$$x(t) = \alpha(t) * x_0 + (1 - \alpha(t))x_1$$

$$\alpha(t) = \begin{cases} \beta^{-t} - 1 & \text{if } -1 < t \leq 0, \\ 1 - \beta^{t} & \text{if } 0 < t < 1 \end{cases}$$

zooming method

screenshots of zooming process



magnification »

time »

the function

used for zooming



COMMUNITY
TECHNOLOGIES

Közösségi Technológiák

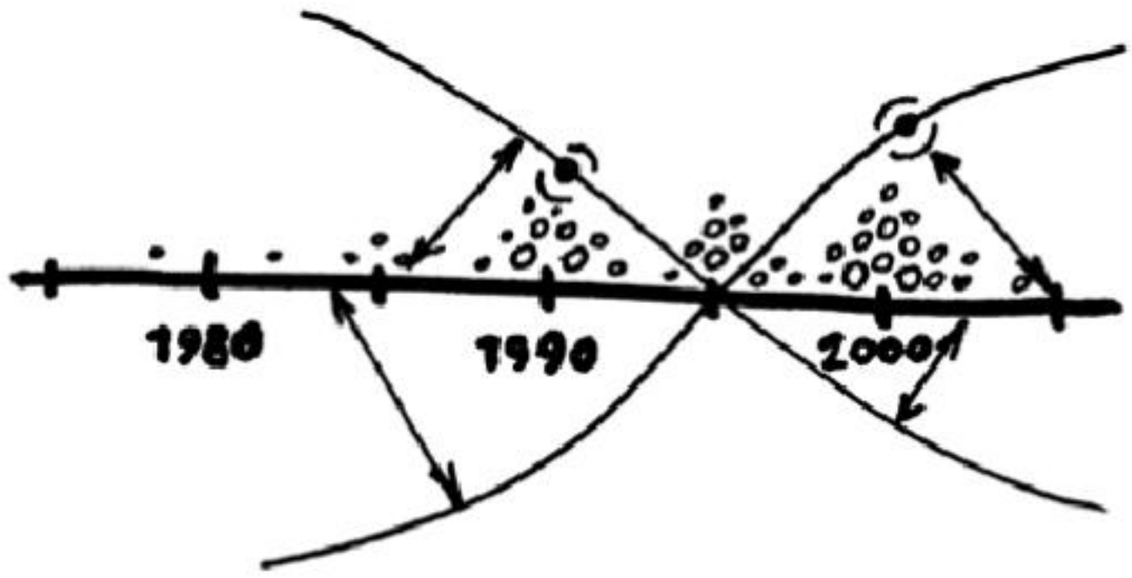
Mi a KIBU-ban úgy hisszük, hogy a közösségi interakció és kommunikáció hatékonyabb támogatása révén az internetben rejlő komoly üzleti és társadalmi potenciál jobban kihasználhatóvá válik, és a jövő médiaeszközei lehetővé teszik a közvetített tartalmak társas viszonyokra és emberi ítéletekre építő szervezését, valamint a közös érdeklődés mentén szerveződő közösségek önszervezését.

Community Technologies

Also here at KIBU we belive that a more serious business and social potential of the net can be unleashed by a better support for communal interaction and communication, and that the media tools of the future will allow mediated content organised by social relations and human judgement, and self-orgnaisation of communities of shared interests.

IWIW

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Korsós Milán, Prekopcsák Zoltán, Sipos Melinda



A projekt az iwiwes ismerőseink térbeli ábrázolásának és azok különböző elvek alapján való csoportokba rendezésén alapul. Szeretnénk újfajta, használható és élvezetes interfészeket fejleszteni a jelenlegi rendszerhez.

Miért készült?

Vizualisan szeretnénk az ismerőseinket és a közöttük levő kapcsolatot egy gráf segítségével térben megjeleníteni, és abban az elvben rejlő lehetőségeket kiaknázni, mely szerint az egymást ismerők egymáshoz közelebb jelennek meg és ezáltal csoportok jönnek létre. Ezeknek a csoportoknak a kialakítása, különböző taggelési módok kifejlesztése és főként mindezek vizuálisan izgalmas kezelőfelületként való megjelenítése motivál minket.

Hogyan működik?

Javaslat 1. Életvonal: ismerőseink időbeli megjelenítése – mikor léptek be az életünkbe, illetve honnan ismerjük őket. Ismeretségeink, barátságaink története és életünk színterei térben és időben vizualizálódnak.

Javaslat 2. Dinamikus tag: Csoportok létrehozása címkézéssel. Ismerőseink általunk megállapított kategóriák szerint címkéket kapnak és ezáltal rendeződnek csoportokba. A kapott háló aztán tetszőlegesen módosítható térben az pl. az ismeretségi szintje, aktualitása szerint vagy éppen egy esemény okán.

Javaslat 3. Tag funkciók kibővítése: A létrejött csoportok létrehozását és használatát motiválandó a meglévő funkciók erősítése és bővítése a cél.

Jelenlegi állapot

Saját szociális networkünk segítségével animációként működő prototípusok, vizualizációk.

The aim of this project is to enable iwiw users to create a visual representation of their acquaintances by grouping them in many different ways. We plan to develop a set of interesting new interfaces to update the current system.

Our aim

The visual representation of our acquaintances and the connections among them is based on the idea that the people who know one another should be closer in space and thus form groups. We are concerned with forming these groups, developing various modes of tagging, and above all, creating a visually exciting interface to motivate us.

How does it work?

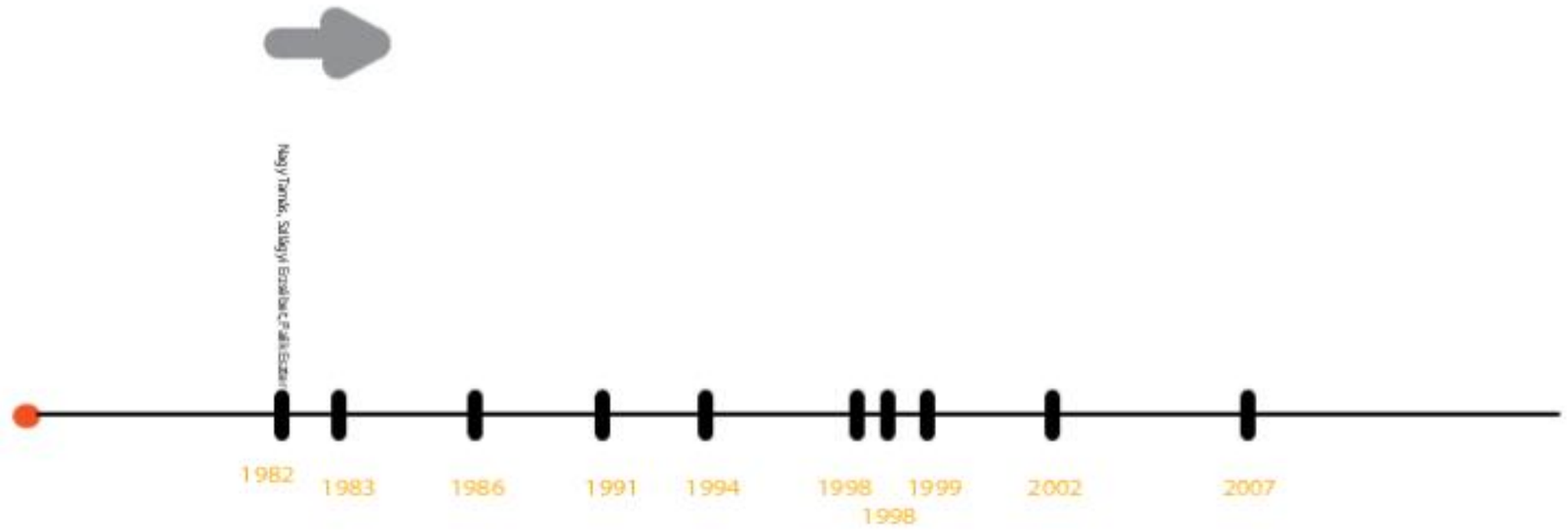
Proposal 1. Lifeline: the representation of our acquaintances in a chronological order – when and how we first met them. Thus the story of our acquaintances and friendships, and the scenes of our lives will be visualised in time and space.

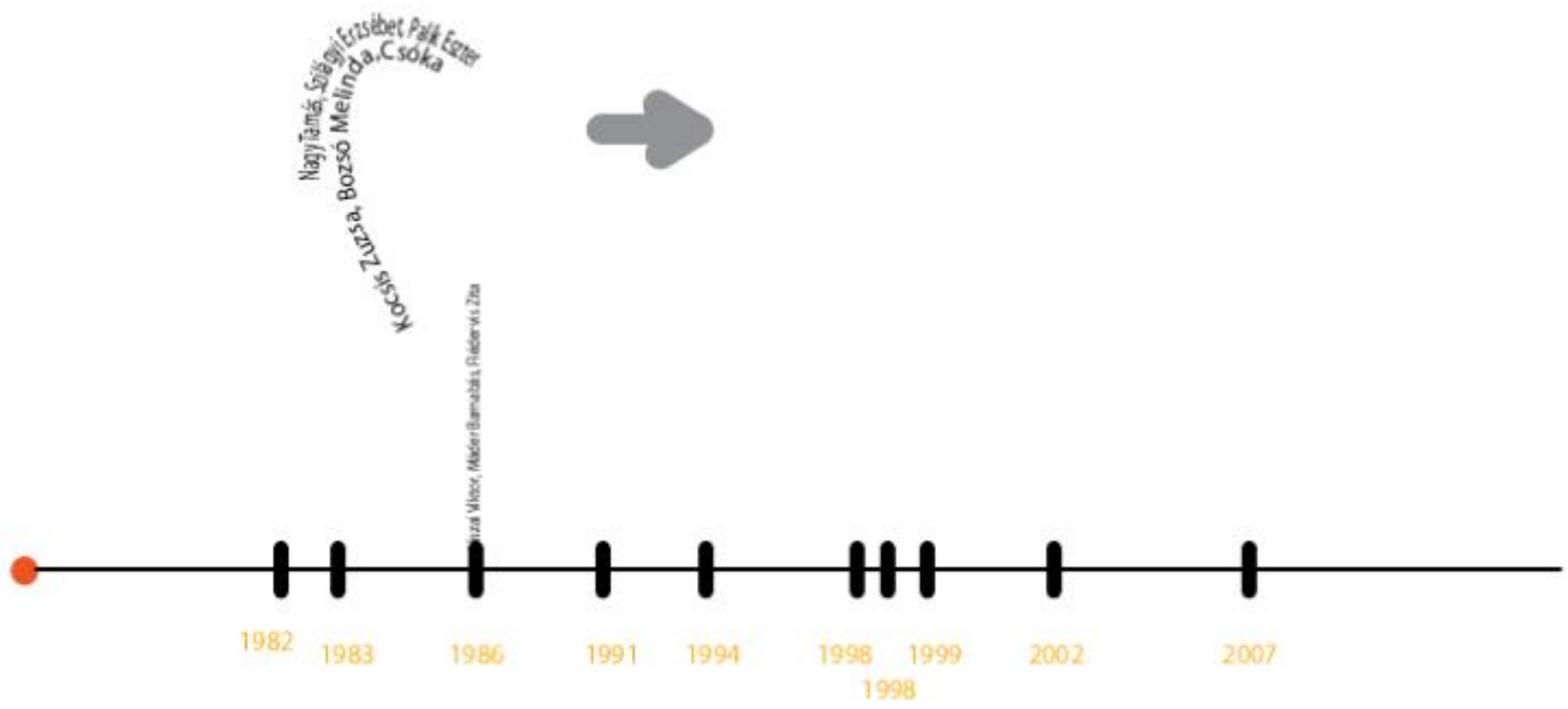
Proposal 2. Dynamic tag: creating groups by tagging. Our acquaintances are tagged according to certain categories and divided into groups. This network can be modified anytime according to the present quality of each relationship.

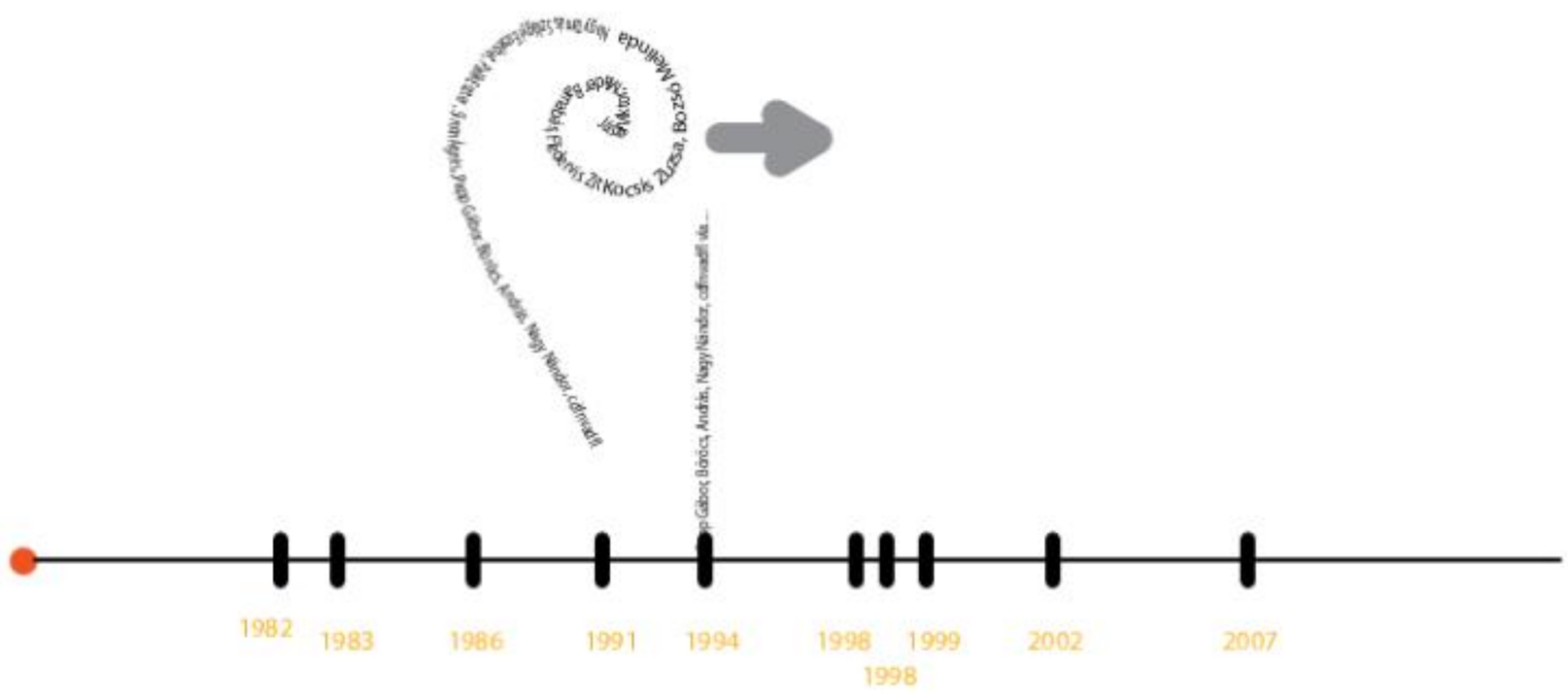
Proposal 3. Extending tag functions: we plan to improve and extend current functions in order to promote group-forming and the use of the groups.

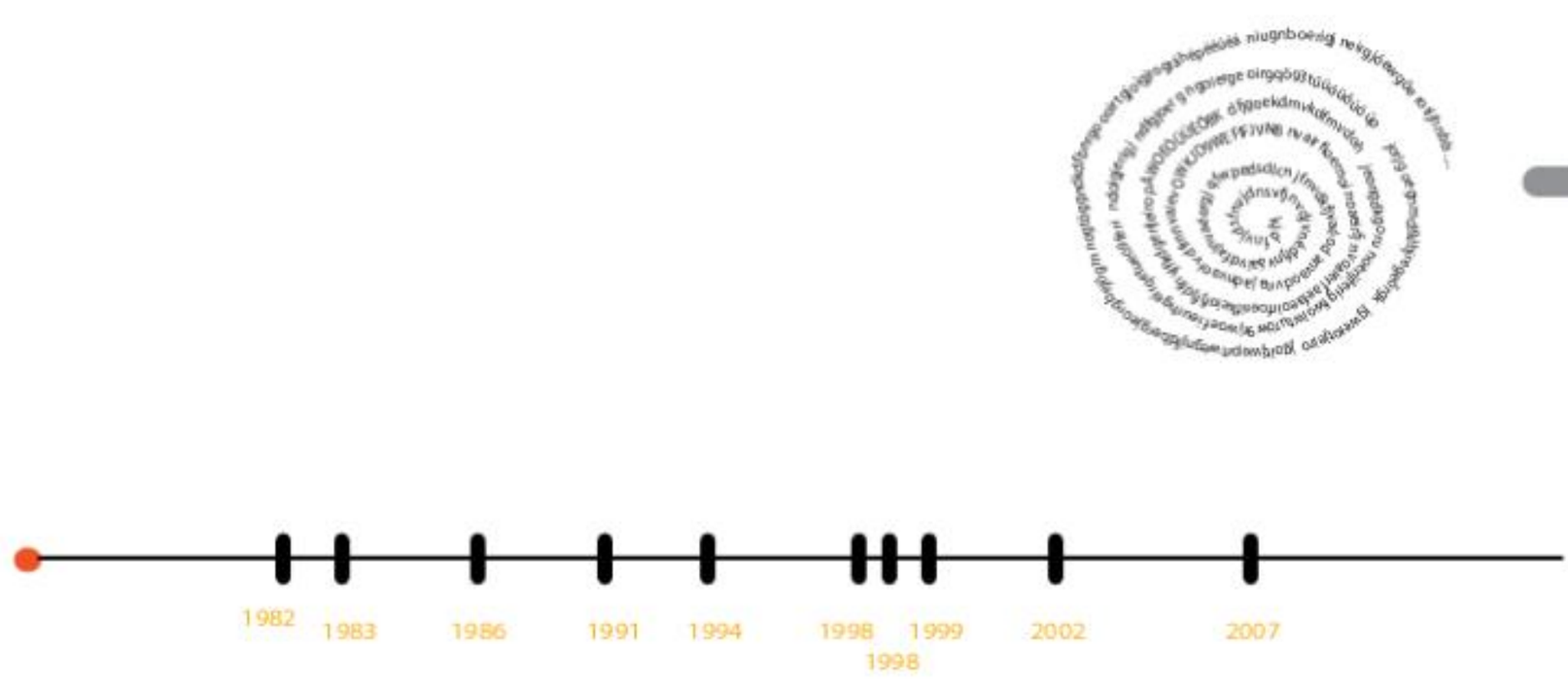
Current state

Prototypes and visualisations with the aid of our own networks in the form of animations.


1982
1983
1986
1991
1994
1998
1999
1998
2002
2007


1982
1983
1986
1991
1994
1998
1999
1998
2002
2007


1982
1983
1986
1991
1994
1998
1999
1998
2002
2007


1982
1983
1986
1991
1994
1998
1999
1998
2002
2007

levelezés:

"smeli wrote:

Peter Halacsy wrote:

Korsós Milán wrote:

tegnap vegulis arra jutottunk, hogy nem
erdemes prototipust fejleszteni az iwiwhez semmilyen
szinten, mert elég nagy programozoi munka lenne, es
egyaltalan nem erdekes. megfogjuk inkabb a konnyebb
es erdekesebb reszet,
irunk egy tanulmanyt arrol, hogy hogyan
lehetne jobb az iwiw, melyik funkciojat hogy csinal-
nank meg mi, ha lenne ra eroforrasunk, illetve ez
lenne a celunk. de nem ez.

szoval szeretnek egy videot (vagy egy
irott doksit sok keppel) csinalni, ahol azt mutatjuk
be, hogy a jelenlegi funkciokat hogyan lehetne kic-
sit tovabbgondolni, hogy masra is lehessen hasznal-
ni, illetve egyaltalan hasznalhato legyen. csinalunk
vizualizacio otleteket, ahogyan lehetne vizualizalni
az ismerosoket, az esemenyeket. szoval azt a reszet
csinaljuk meg ami _tenyleg_ izgalmas es erdekel min-
ket.

szoval a kibuban felmerult iwiwes o
leteket osszeirnank, megmutatnank hogy miert
jobb tole a rendszer es azt hogy mi hogyan k
el.

aki akar segithet, annyi e
irunk bele amennyit megcsinalunk.

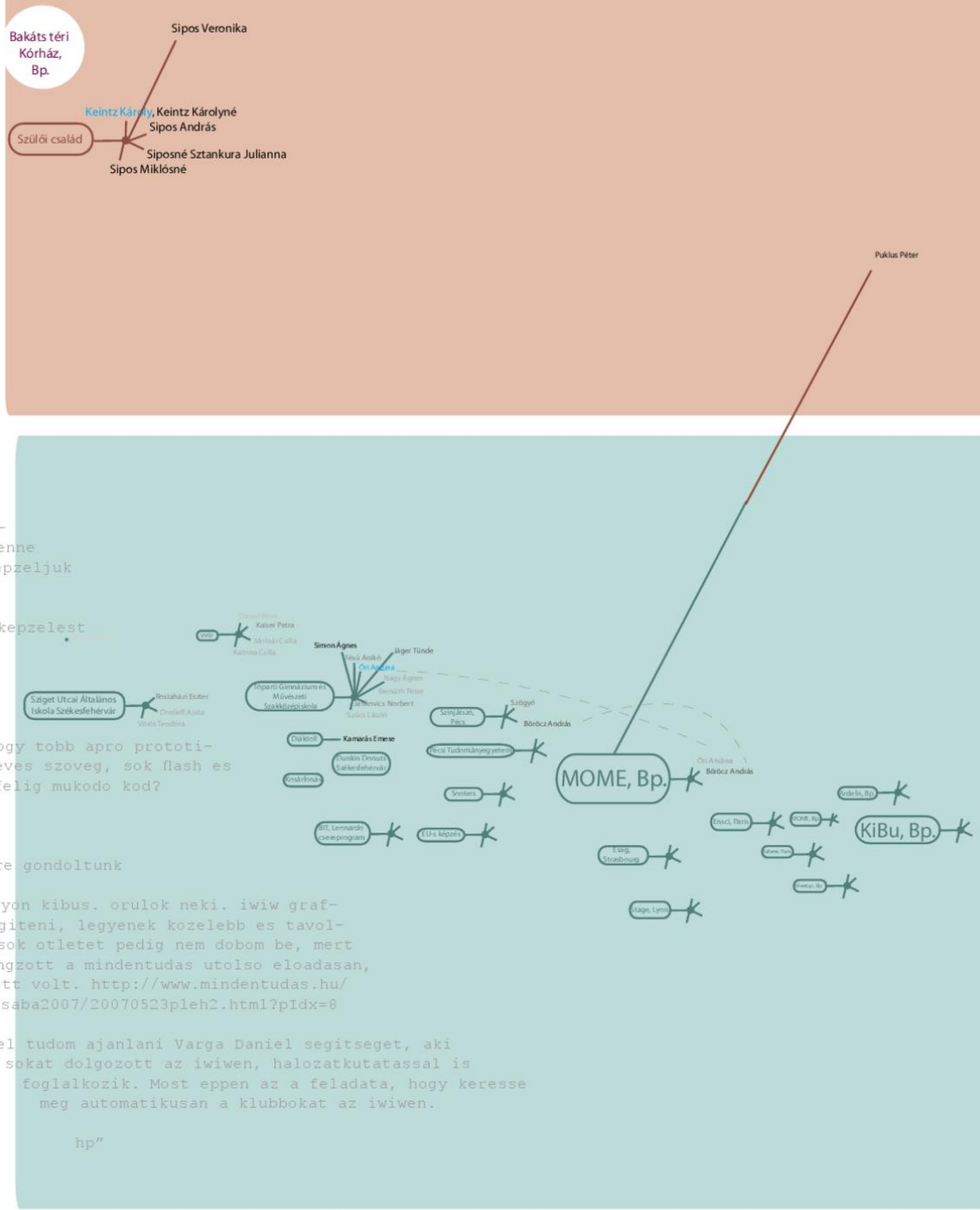
m.

fogalmazhatok ugy, h
pust mutatunk inkabb be? K
egyeb grafika, animacio,

hp

igen, ilyesmi

nagyon jo! na
ban tudok se
abb ismero
mar elha
Milan
pleh



c-
lenne
epzeljuk

lkepzelest

nogy tobb apro prototi-
teves szoveg, sok flash es
felig mukodo kod?

re gondoltunk

gyon kibus. orulok neki. iwiw graf-
egiteni, legyenek kozelebb es tavol-
osok otletet pedig nem dobom be, mert
angzott a mindentudas utolso eloadasan,
ott volt. http://www.mindentudas.hu/
csaba2007/20070523pleh2.html?pIdx=8

Fel tudom ajanlani Varga Daniel segitseget, aki
sokat dolgozott az iwiwen, halozatkutatassal is
foglalkozik. Most eppen az a feladata, hogy keresse
meg automatikusan a klubbokat az iwiwen.

hp”

Intergang

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ maxigas, Kovács Zoltán, Orbán Zita, Szalai András



Helyi hálózati infrastruktúrát fejlesztünk, amelyen helyi videó anyagokat helyezünk el, és erre ösztönözzük a környékbeli lakosokat is. A cél egy fogyasztói kooperatíva létrehozása, illetve egy felhasználók által működtetett helyi média életre hívása. Mivel a fizikai térben gyakorlatilag láthatatlan szolgáltatást működtetünk, a projekt fontos része olyan hely-specifikus installációk létrehozása, amelyek képesek a városi térben érzékletesen megjeleníteni a hálózatot és a tartalmakat.
A közösen használt vezeték nélküli hálózat maga is virtuális köztér, amit a média és a fizikai megjelenés aktivál.

We are developing a local network infrastructure for displaying local videos, and we encourage people living in the neighbourhood to participate. We aim to establish a consumers' co-operative, as well as creating local media operated by the users. Since it is a service invisible in the physical space, creating site-specific installations, which are able to represent the network and its contents in the urban space expressively, is an important part of the project. The community wifi network functions as a virtual public space that is activated by the media and its physical representation.

Miért készült?

Az információáramlás és az együttműködés csökkenti a városokra jellemző elidegenedést. A projekt segíti a helyi közösség fejlődését emberi és gazdasági értelemben egyaránt. A nyilvános térben elhelyezett installációk és a lokális tartalom hozzájárul a városrész identitásának alakulásához. A Kitchen Budapest társadalmilag felelős szervezetként ezzel járul hozzá közvetlen városi környezete fejlesztéséhez az információs és kommunikációs technológiák segítségével.

Our aim

The flow of information and cooperation may decrease the estrangement characteristic of cities. This project may help to develop the local community, on a human level, as well as economically. The installations presented in public space and the local content may shape the identity of this district of the city. As a socially responsible organisation, this is how the Kitchen Budapest contributes to the development of its urban setting with the aid of information and communication technologies.

Hogyan működik?

A hálózati infrastruktúra hardver szinten Linksys routerekre, szoftver szinten a saját OpenWRT Linux disztribúciónkra épül. A helyi kommunikációt egy „captive portal" rendszer segíti, ami rendszeres időközönként a projekt oldalára irányítja a felhasználókat. A videók kezelését és terjesztését egy saját fejlesztésű tartalomkezelő motorral oldjuk meg. A helyi média beindítását különböző akciók és rendezvények segítségével képzeljük el. A vizualizáció a hálózati csomópontok köré épül. A projekt sikerét nemzetközi tapasztalatcsere segíti, aminek keretében beszélgetéseket szervezünk és nemzetközi workshopokat veszünk részt (Budapest, Bratislava, Rio de Janeiro).

Jelenlegi állapot

Jelenleg egy teszt csomópont működik, amin kidolgoztuk a hálózat működtetéséhez szükséges szoftveres hátteret, és felmértük a hardveres lehetőségeket. A projekt honlapja is elkészült: felvilágosítást nyújt a rendszer működéséről és a fejlesztés előrehaladtáról.







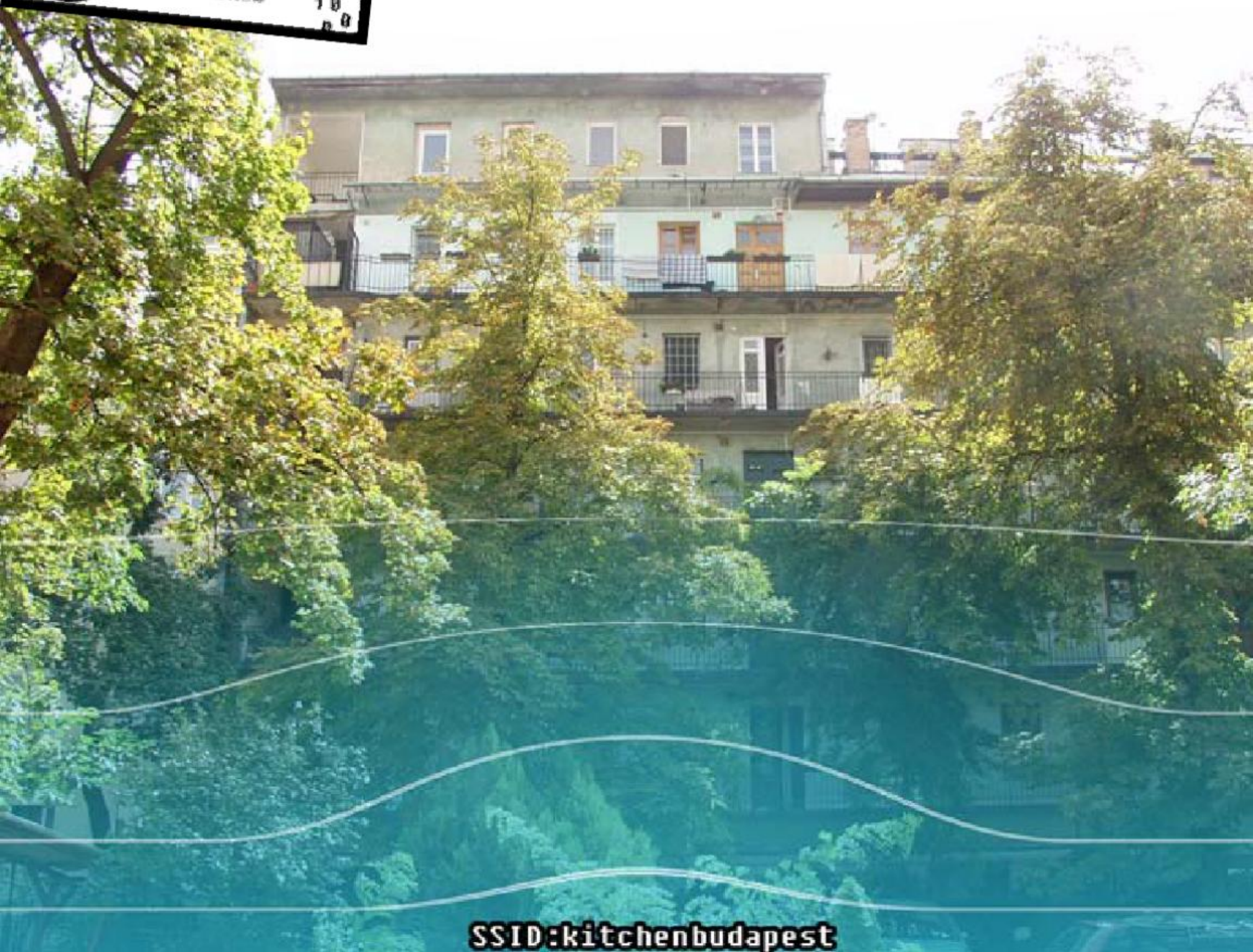
A hálózati forgalmat vizualizáló installáció modellje is működik, amit nagyobb méretben kell majd elkészíteni. A promóciót segítő szórólapok is elkészültek, így szeptember elején elkezdhetjük a hálózat építését.

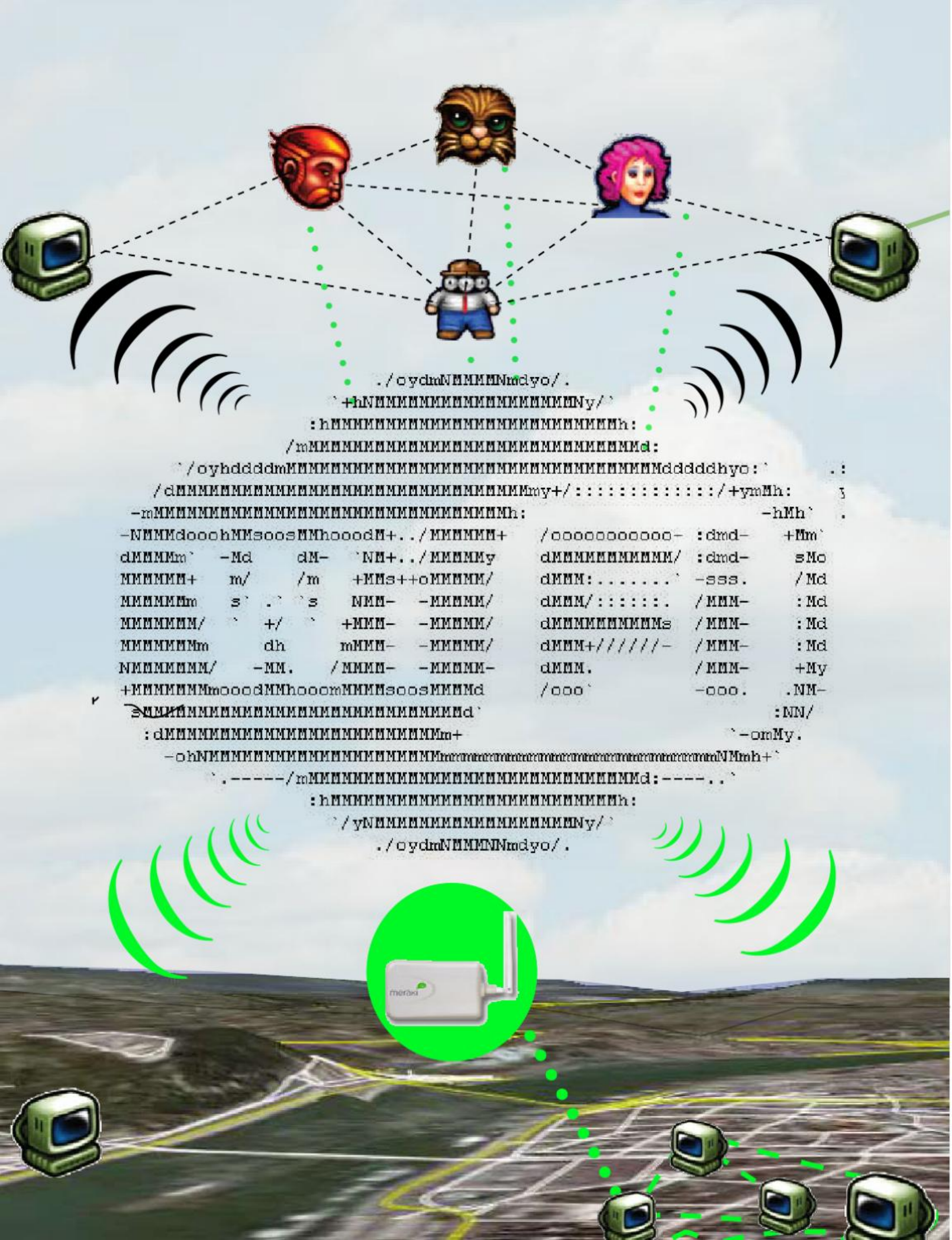
How does it work?

Network infrastructure is based on Linksys routers, as well as our own OpenWRT Linux distribution. Local communication is aided by a "captive portal" system, which regularly guides users to the website of the project. Handling and distributing videos is done by a content-engine developed by us. We plan to promote the launching of the local media with various actions and programmes, and to introduce the project through an exchange of experience, in the scope of which we organise discussions and take part in international workshops (Budapest, Bratislava, Rio de Janeiro).

Current state

We have put a test node into operation in order to measure the software and hardware requirements of the project. There is a website, providing information about the system and the current state of development. We have modelled the installation, displaying network traffic. With the promotion leaflets ready, we can start to build the network at the beginning of September.




./oydmNMMMMMNmdyo/.
`+hNMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMNy/`
:hMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMh:
/mMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMd:
`/oyhddddmMMMMMMMMMMMMMMMMMMM



T-Online

freifunk
community

}o{InterGang





Most Internet accesses provide more bandwidth that you could possibly use. If you pay a monthly fee, it's like you were running the tap all the time.

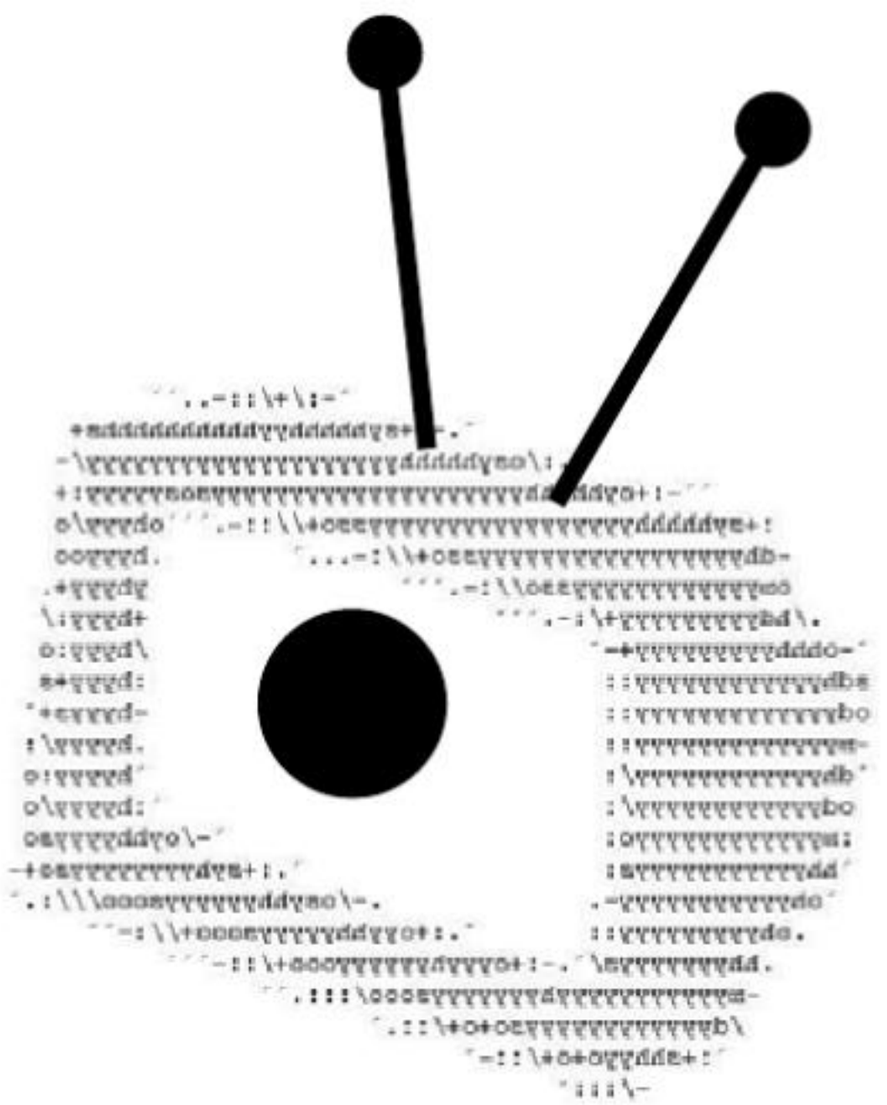
Intergang wants to provide Internet for everybody. It provides the opportunity in a given geographical area for people to use the common bandwidth, or share his own in a smart way.

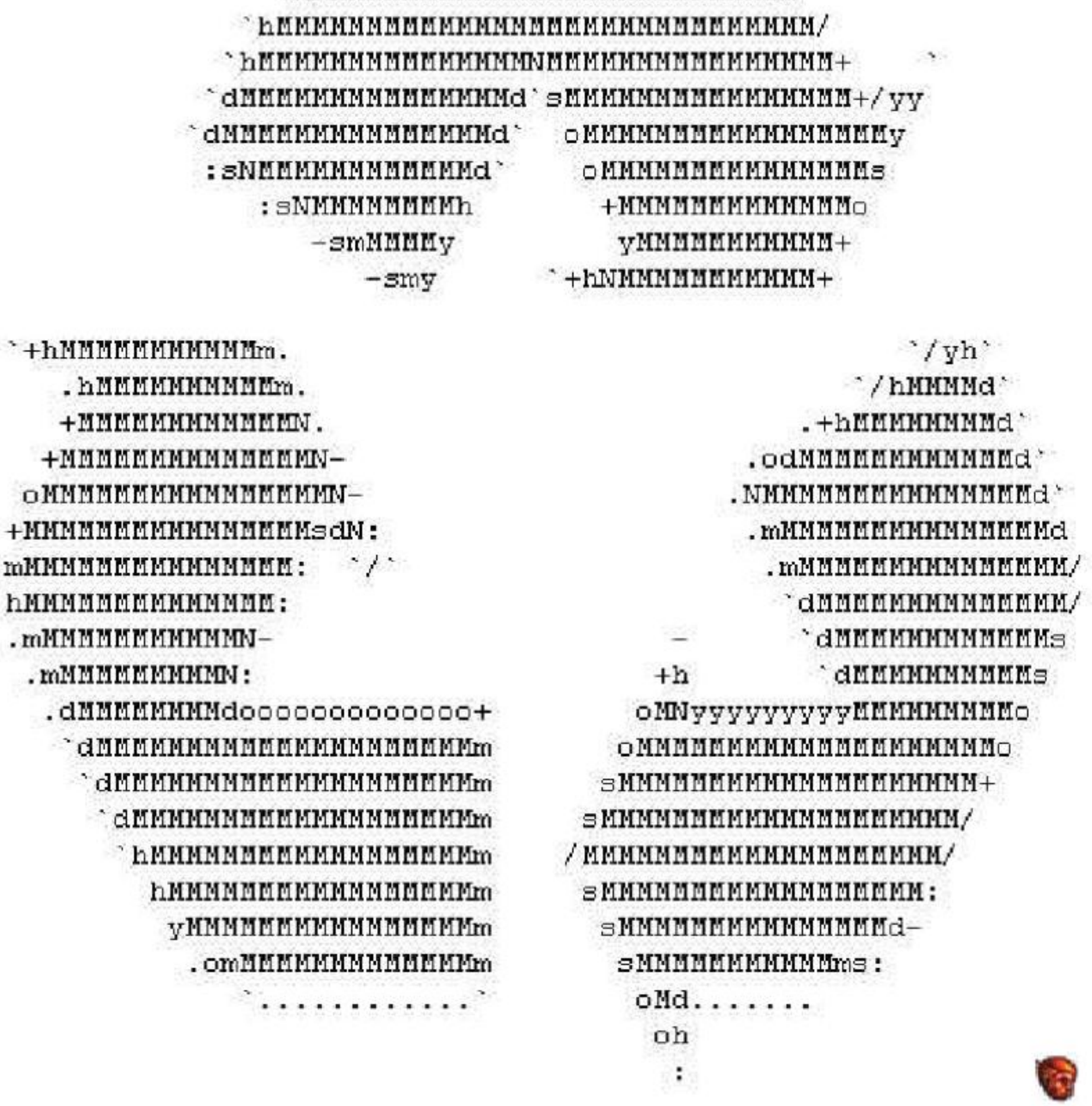
Find oűt more in Kitchen Budapest medialab Friday 8pm or any other afternoon.

Phone: 06205305704
Mail: intergang@kitchenbudapest.hu
http://intergang·kibu·hu/




local
TV



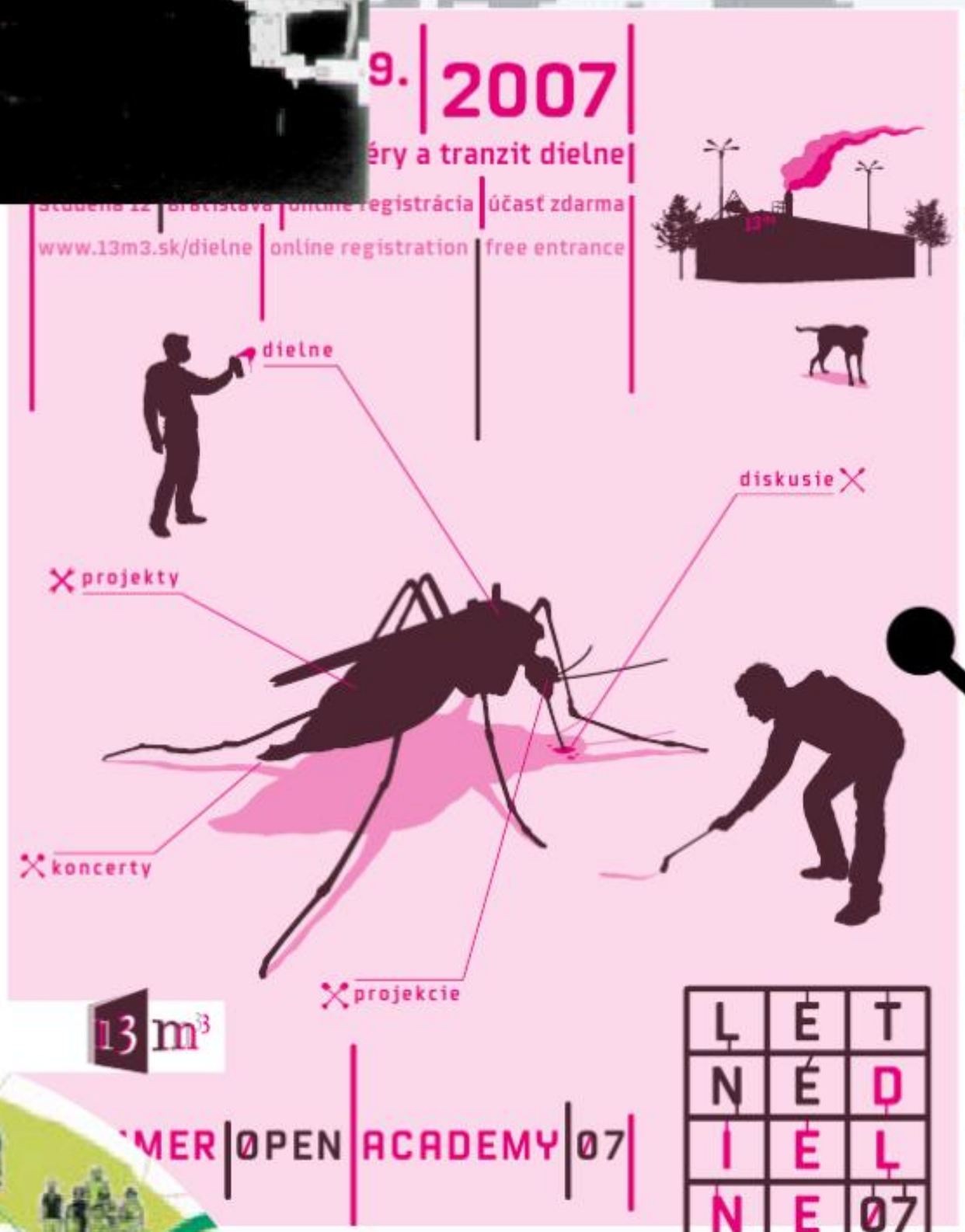


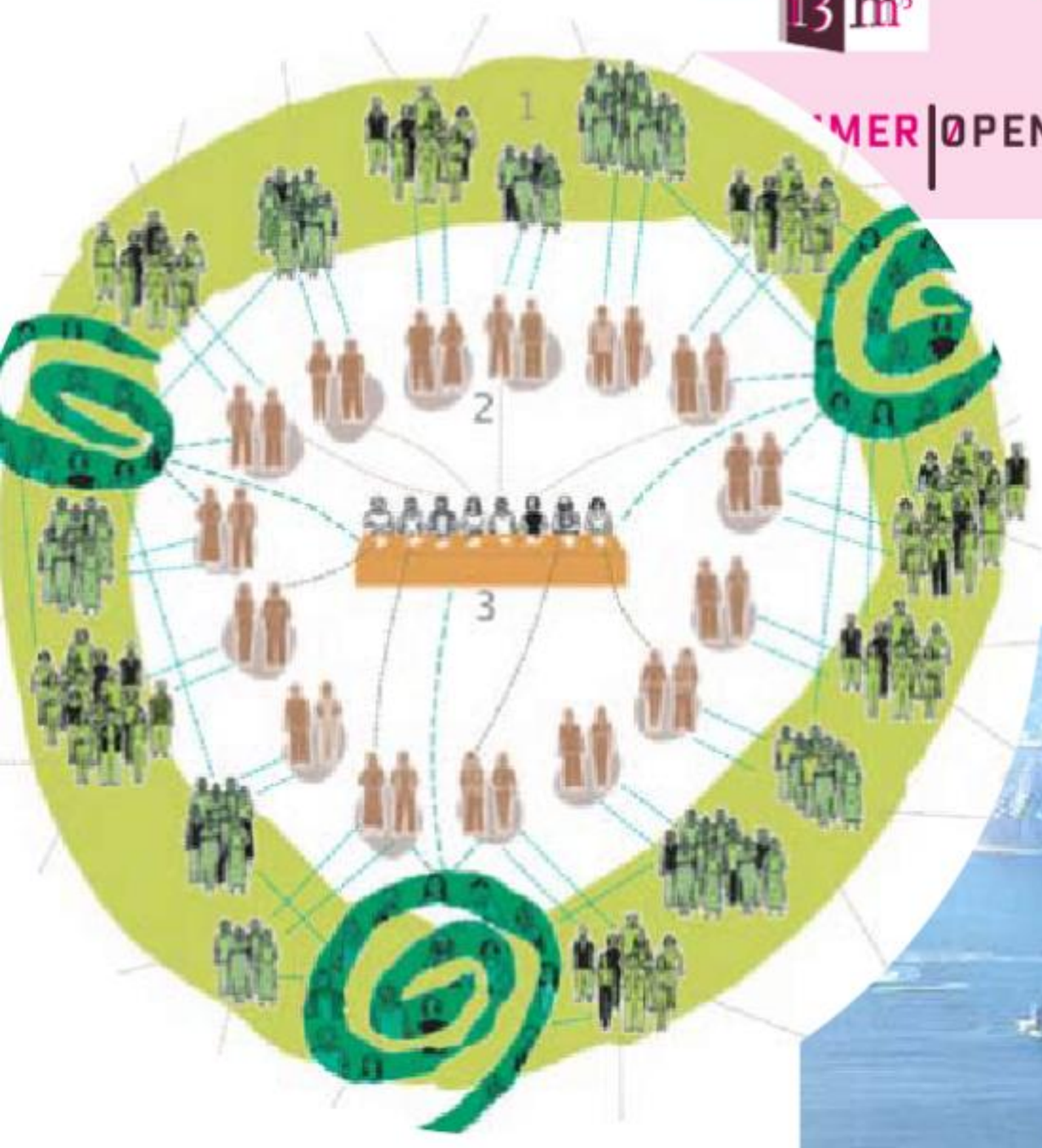

Local
Wi-Fi

Local
people

How to build Community Wireless Networks, and why?









Marcel Hečko talks on Skype







- Wireless Estonia
- Wirelessss
- Fr
- ProWLAN
- SKFree
- Hungarian Wireless Community
- sociation SFNet
- iation Aix-Marseilles
- Ninux
- BG Wireless

networking efforts

- Skype conference: **Vickram Crishna**, India
- Skype conference: **Marcel Mecko**, UK/Slovakia
- Workshop: **ENGAGED ENGINEERING: THE POLITICS AND AESTHETICS OF COMMUNITY WIRELESS NETWORKS**, Bratislava
- **APC** (Association for Progressive Communications) Community Wireless Training, Rio de Janeiro (October)

Gets – Let's give and get

Participating researchers ■ Részt vevő kutatók ■ Gálik Györgyi, Kovács Zoltán, maxigas, Sipos Melinda, Lidija Skenderovic,

Adept ■ Szakértők ■ Bottka Edit, Szűcs László Gergely szociológus

Szívesség bank
Közösségi Önsegítő Rendszer

Szolgáltatáscserén alapuló web 2 közösségi portál, mellyel erősítenénk a helyi közösségi gazdaságokat, s belső szükségletek alapján kapcsolatok újraszervezését is elindítanánk. A portál a virtuális téren keresztül, valós helyi közösségek fejlesztése mellett, teret biztosít a speciális érdeklődési csoportok kialakulásának és serkenti azok együttműködését.

Miért készült?

Az „új technológiák" segítségével gazdasági fejlődést generálva, közösségépítés céljából jönne létre, ezáltal lehetőséget nyújt az (1) önmegvalósításra, (2) kölcsönös támogatói tevékenységek kibontakozására, továbbá (3) társadalmi változásokat indít el és (4) a felhasználóknak kollektív jólét-érzést kölcsönözne.

Hogyan működik?

Minél több a felhasználó, a hálózat annál pontosabban működik. A hálózat mashup alapú – olyan webes alkalmazás, amely egynél több forrásból származó adatokat kapcsol össze és hoz létre egy új élményt. A LETS kollaboratív filteringet (pl. ebay, youtube) használ és a kereslet-kínálat elven működik. Emellett a saját profil rugalmas testreszabása lehetővé teszi, hogy kifejezzük egyéniségünket, saját hálózatokat képezzünk, továbbá visszacsatolásokat kapjunk, így idővel az egymással online interakcióban lévő csoporttagok közötti kapcsolat egyre személyesebbé és megbízhatóvá válik.

Jelenlegi állapot

Jelenleg az általános és speciális csoportok igényeiről, szükségleteiről érdeklődésük és nyitottságuk alapján online kérdőíves felmérést készítünk. A projektszakaszban vizualizáljuk a hálózati kapcsolódási pontokat és egy grafikont készítünk.



Social Self-help System

This is a web 2 social portal based on service exchange for supporting the local cooperative economies and reorganising connections according to requirements. Apart from the development of real local cooperatives, the portal provides an opportunity for the forming of groups with special interests, encouraging their cooperation in virtual space.

Our aim

The project aims at supporting the establishment of cooperatives by generating economic growth with the help of "new technologies", thus enabling (1) self-realisation, (2) mutual support activities, as well as (3) putting social changes in action, (4) which would give the users a collective sense of well-being.

How does it work?

The more users we have, the better the network functions. Using collaborative filtering (e.g., ebay, YouTube), and functioning on the basis of supply and demand, the network promotes the connection of like-minded people, and facilitates

the meeting of users who need other users' services. At the same time, the flexible personalisation of our profile enables us to express our personality, create our own network, and get feedback, so that the relationship between group members becomes more and more personal and trusting with time.

Current state

We are conducting an online survey about the requirements and needs of general and special groups concerning their interests and openness. Our future plans include visualising network nodes and preparing a graph.



virtual make real community

Subject: Re: survey about LETS networks

Some pictures have been blocked to help prevent the sender from identifying your computer. Click here to download pictures.

Lidija,

We are very interested in your project and would like to be kept informed of your development.

I have put the answers to your questions in italics after your question. I hope you find this beneficial.

Margaret

xXLidijaX@KitchenBudapest.hu wrote:

> Dear Peterborough LETS!
>
> We are young researchers in a new media lab called Kitchen Budapest. The lab is interested in the convergence of mobile communication, online communities and urban space and are passionate about creating experimental projects in cross-disciplinary teams.
>
> We would like to make a little survey about LETS networks all around the world and we need some help in it.
>
> We are interested in new technological developments were made to make easier LETS network working.
>
> - do u use some Mobil phone adaptation, or the same new web technology like web 2.0, collaborative filtering (used in ebay, youtube), or some other nowadays widespreding technical innovations (web tools, software, mobil). If you don't use it, do you now any LETS how use it?
> *We are looking into getting a cell phone for our LETS in the fall.*
>
> Other information what we need is:
>
> (1) local area where you work,
>
> *Peterborough, Ontario*
>
> *Our mailing address is:*
>
> *The Peterborough LETS*
> *c/o PSPC*
> *187 Simcoe Street*
> *Peterborough, Ontario*
>
> () what is the main profile of your LETS?
>
> *We are an inclusive group which caters to anyone who wants to join.*
>
> () which generation you aim (younger, older, middle-aged)
>
> *Anyone who wants to trade goods and services for goods and services.*
>
> () how many active and non-trading members do you have
> *In our 11 years of operation, we have had over 1000 memberships. Currently, we have about 70 active members.*
>
> () how do you promote your LETS system
>
> *Through our web site http://tinyurl.com/3bwnka*
> *Local media includes: radio, tv, newspapers, magazines, newsletters*
>
> () how many private businesses are involved in local trading?
> *Every member has their own little private business.*
>
> () approximately the state of your development
>
> *We have been in operation for the last 11 years and are the oldest LETS in Ontario, Canada.*
>
> () weaknesses of your LETS organization
>
> *Not enough active board members and active members.*
>
> () in your area what services are used mainly?
>
> *Food, arts and crafts, healing arts, computer assistance, spirituality, gardening, Avon, pet care, garage sale items.*
>
> () what type of social classes or people have resort your services
>
> *rich, poor, middle class*
>
> () Do you develop your technology separately or you collaborate with other LETS?
>
> *In the past, there might have been some talk with other LETS boards, but currently there is none.*

Survey

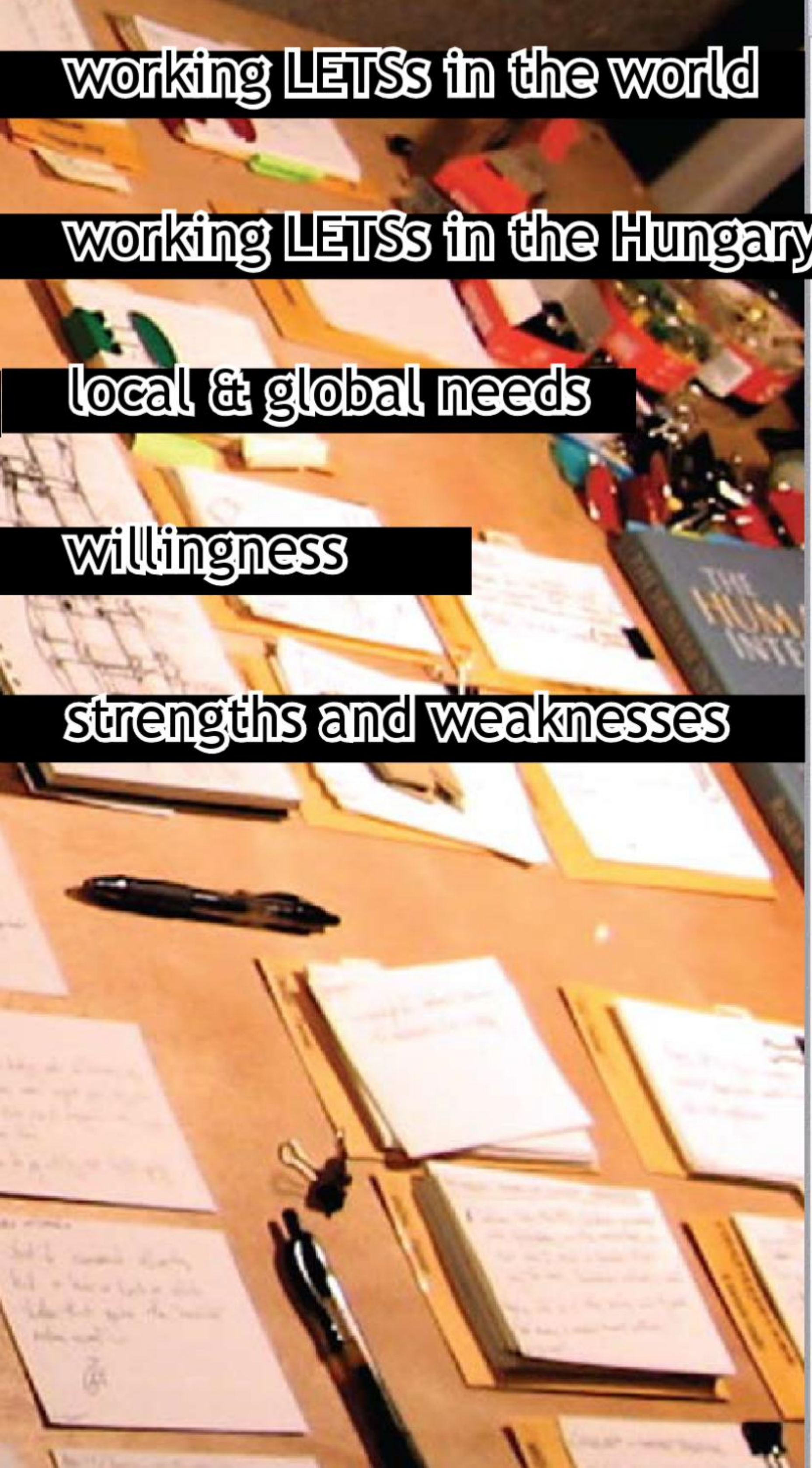
working LETSs in the world

working LETSs in the Hungary

local & global needs

willingness

strengths and weaknesses



Hi Lidia,

I already sent the response to you.. here it is again.

I'm afraid to say our community currency system is not active any longer. The only currency I actually ever administrated myself 'The Lime' was only an event currency organized for WSFII (http://wsfii.org) the World Summit on Free Information Infrastructures in London in October 2005.

I will do the best to answer your questions, but I'm afraid given that I never actually administered a fully fledged currency - the answers [illegible] very useful.

[illegible] some Mobil phone adaptation, or the same new web [illegible] like
[illegible] collaborative filtering (used in ebay, youtube), or some other
> nowadays widespreading technical innovations (web tools, software, mobil)
> If you don't use it, do you now any LETS how use it?

The LETS system I was using used a paper ledger, but we did participate in the development of several software systems during our 'Lets Get Together' in London

http://en.wiki.wsfii.org/wsfii_wiki.pl/LETSOnTheGo

The LETS administrator I work with (The Greenman) built a Drupal module

http://tools.the-commission.com/

I was also involved in Hugh Barnard's perl-based CCLITE project, which is documented here
http://www.hughbarnard.org/index.cgi?name=cclite.html - and he has a very good documentation manual available as a POD publication here

http://www.lulu.com/content/575156 or as a pdf here
http://www.hughbarnard.org/pdf/ccCclite%20Manual.pdf

CCLITE is web technology utilising some aspects of web2.0 - but mostly traditional web administration systems. It has an API though - so all kinds of javascript tricks would be possible - Hugh just didn't implement them. There is also a mobile system integration, very DIY which I helped Hugh with - ha!

> Other information what we need is:
>
> (1) local area where you work,

Hackney, Tower Hamlets, East London.

> () what is the main profile of your LETS?

Event Currency (dead) : The Lime
http://wiki.wsfii.org/Community_Currency_System

> () which generation you are (younger, older, middle-aged)

Anyone.

> () how many active and non-trading members do you have

?

> () how do you promote your LETS system

Word of mouth, Internet, events

> () how many private businesses are involved in local trading?

When it was active - maybe 10.

> () approximately the state of your development

Halted

> () weaknesses of your LETS organization

It was more about research and development, for a particular event. It might have turned into something more lasting but nobody had the energy or motivation.

> () in your area what services are used mainly?

When it was working food production and consumption! Also t-shirts and book trading

> () what type of social classes or people have resort your services

During the event (http://wsfii.org), mostly middle class people or itinerant hackers of mixed social backgrounds. The local businesses were of mixed and diverse social backgrounds

> () Do you develope your technology separately or you collaborate with other
> LETS?

In collaboration with Love Link UK and Love Link London.

> thank you for your help and best regards

Good luck with your research!

Best,

how

*mashup

turn alternative economy model LETS into a global model **GETS** with (the use of) mashup application

*agreement based on units/time/quality

*profil

*system

+

-

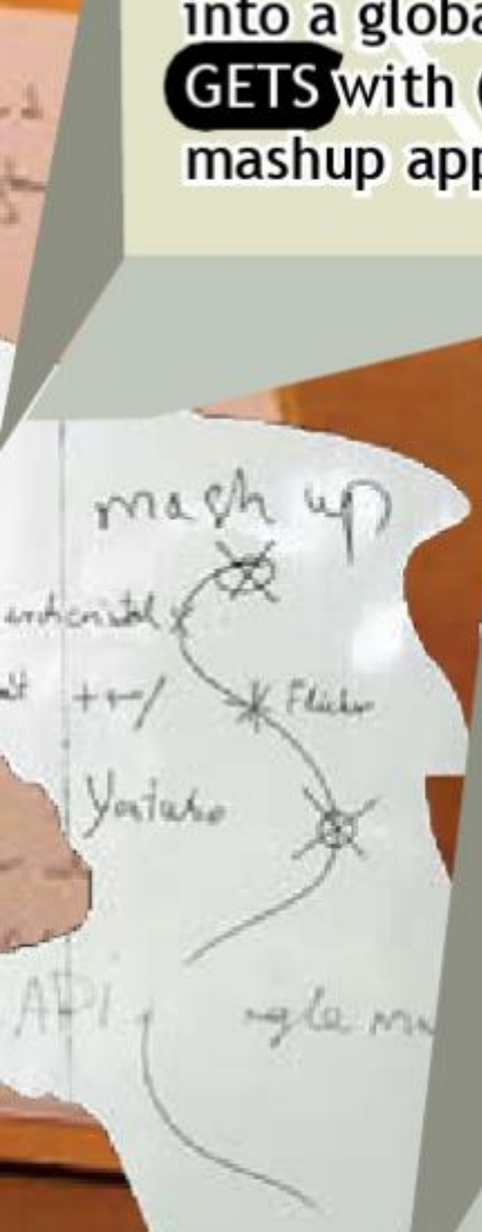
Flickr

Twitter

LastFM

Googlemap

youtube





where

*location

*WHERE *wherever you are

what

*Service for free

*WHAT you like (to do). What you can't (do) but somebody else likes (to do) and needs what you like to do

Where's The Money!

who

In a new local currency

*WHO communication between/within different circles

design

repair & maintenance

leisure activities

education

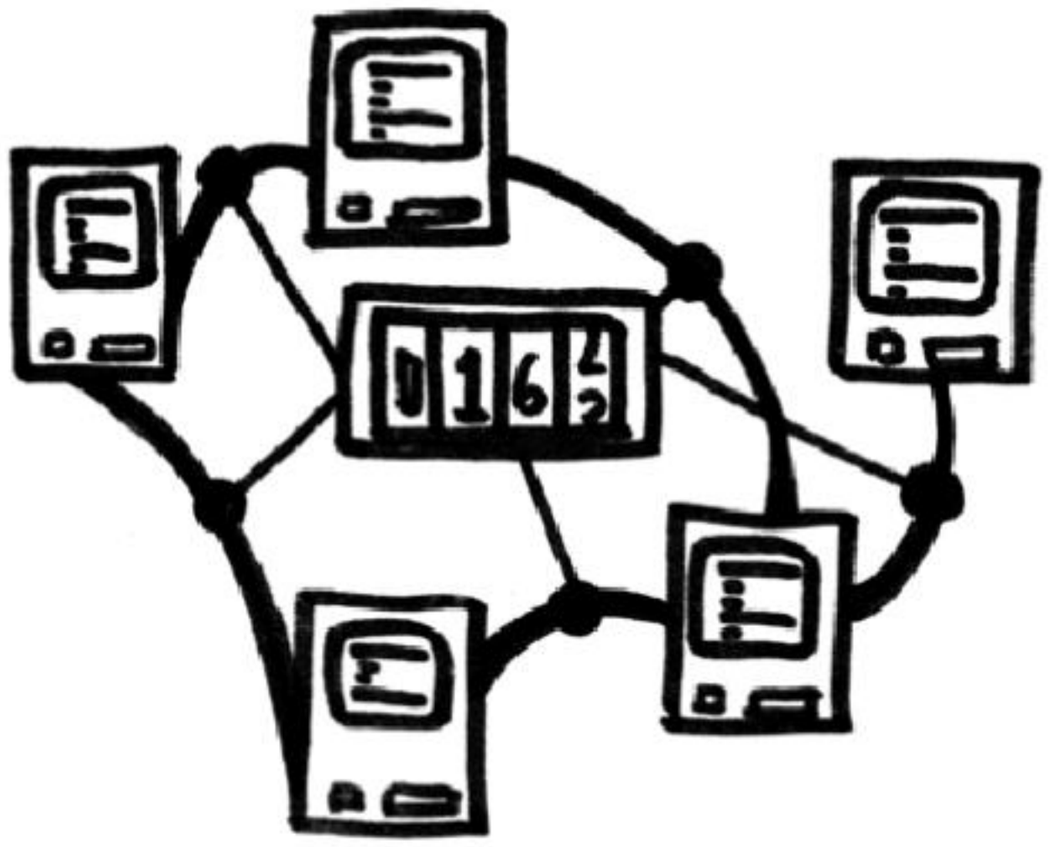
household activities

design

P2P Data Mining

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Bodó Balázs, Halácsy Péter, Korsós Milán, Szalai András, Prekopcsák Zoltán

Mi az oka annak, hogy a mostanában egy egész nemzedék, a tizen- és huszonéves korosztály elkerüli a lemezboltokat? Az ágazat egyszerűen a kalózkodásra fogja a dolgot. Ebben van is némi igazság, a p2p fájlmegosztó hálózatok forgalma folyamatosan nő, naponta körülbelül 10 millió felhasználó osztja meg egymással a dalokat. A p2p fájlmegosztás jelentőségét jelzi, hogy mérésére és tanulmányozására kisebbfajta ágazat alakult ki. Ezen az ágazaton belül a BigChampagne nevű vállalat a legjelentősebb elemző cég. Nyomon követi az Egyesült Államokban a legjelentősebb p2p-szolgáltatásokon keresztül megosztott valamennyi fájlt.



Miért készül?

Magyarországon eddig még nem készült átfogó vizsgálat a hazai p2p hálózatokról. Kutatásunkban megpróbáljuk feltérképezni, hogy a hazai fájlcsere hálózatokon miket és miért lehet letölteni, valamint fogyasztási mintákat és viselkedéseket keresni. Szeretnénk olyan kérdésekre választ adni, mint például azért töltenek-e le egy számot a felhasználók a hálózatról, mert a közeli boltban nem kapható, vagy mert egyszerűen nem akarnak pénzt adni érte. Szeretnénk megmutatni, hogy a p2p hálózatokon lévő kereslet van olyan nagy, hogy figyelmet kapjon. Példának okáért a legnagyobb magyar torrent oldalon Rúzsa Magdi tavalyi albumját több mint 4500-an töltötték le eddig. Figyelembe véve, hogy 7500 eladás már aranylemezt ér a Mahasznál, ez a szám nem elhanyagolható.

Hogyan csináljuk?

Az adatokat saját szkriptekkel, meghekkelt torrent és DC kliensekkel gyűjtjük, tervezzük gyűjteni. Többhetes monitorozás, adatgyűjtés után adatbányászati és infovizualizációs technikákkal próbálunk érdekes és hasznos összefüggéseket keresni és bemutatni.

What is the reason that the entire generation of teens and twenty-somethings avoid record stores? The music industry simply finds fault in online music piracy. And this is partly true, since p2p file-sharing networks increase their traffic every day, with some 10 million users sharing the downloaded songs daily. The significance of p2p file-sharing is indicated by the fact that a minor sector has been established to study and analyse it. Within the field, BigChampagne is the most important analysing firm. It tracks each file shared through the biggest p2p services in the United States.

Our aim

No comprehensive study has been made on p2p networks in Hungary thus far. Our research aims to track what can be downloaded from the local file sharing networks and why, as well as determining consumption and behavioural patterns. We would like to find answers to such questions as whether users download a song from the network because it isn't available in the local store, or because they don't want to spend money on it. We would like to show that the demand on p2p networks is great enough to deserve attention. For example, last year's album of singer Magdi Rúzsa has been downloaded by more than 4500 users so far, which is a significant number, considering the fact that a gold certification is awarded for selling 7500 albums.

Jelenlegi állapot

Első lépésként könnyen begyűjthető adatokból dolgozunk, melyeket jelenleg is gyűjtünk. Naplózzuk a legnagyobb magyar torrent oldalon lévő kínálatot, és a legnagyobb magyar hubokon lévő keresletet és forgalmat. Ezekből próbálunk érdekes, látványos és hasznos listákat, diagramokat készíteni. Szeretnénk fogyasztói csoportokat összeállítani, azaz hogy aki ezt letöltötte, várhatóan az is érdekelni fogja és megveszi vagy letölti.

	torrentek száma	letöltések száma
film/hun	2,333	393,159
film/eng	404	135,502
sorozat/hun	949	192,122
sorozat/eng	369	45,036
mp3/hun	318	104,490
mp3/eng	647	117,765
jatekok	516	108,356
programok	589	137,828
klipek	59	6,192
xxx	892	156,187
szinkronok	4	311
ebook/hun	72	18,429
ebook/eng	56	13,909
egyeb	315	23,816
összesen	7,523	1,494,758

Az egyik legnagyobb magyar torrent site-on, a 2007. augusztus 15-én elérhető torrentek, és azok adatlapjai alapján készült diagram.

levelezés:

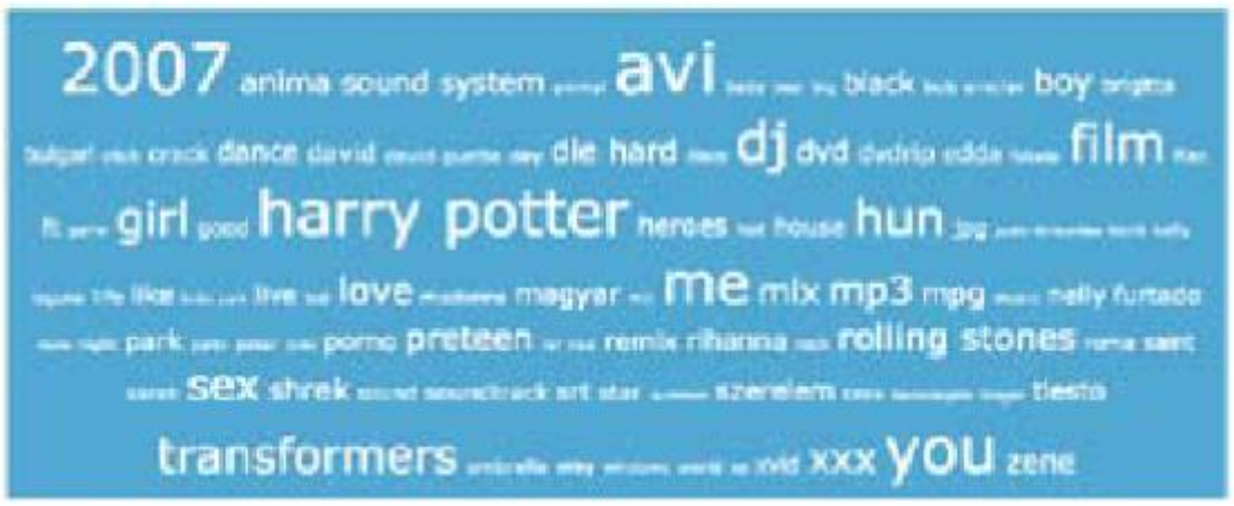
sly kerlek ne felejtsd el elkuldeni a bithumen logokat
minirol. Asszem
a "LETOROM_A_KEZED_HA_LETORLOD" mappaba ment :)
koszi
m.

How does it work?

We plan to collect data using our own scripts, as well as, hacked torrent and dc clients. Following a course of several weeks' monitoring and data collecting, we will try to find and present interesting and useful correlations with the aid of info-visualisation techniques.

Current state

At first, we will make use of easy to collect data, which we have already started to accumulate. We are making an inventory of the supply of the biggest Hungarian torrent page, as well as the supply and demand on the biggest Hungarian hubs. We will endeavour to create visually interesting, useful lists and diagrams of these data. We would also like to identify consumer groups.



A három legnagyobb DC hubon augusztus elején 2 hétig figyeltük a keresési kifejezéseket, és ebből szófelhőt generáltunk.



Augusztus elején 2 hétig figyeltük, hogy a 3 legnagyobb magyar DC hubon a keresések helyileg honnan érkeznek.
Meglepõ módon egész Európából, de legfõképp a Felvidékről, Újvidékről és Erdélyből is jelentõs találat érkezik.

scsak

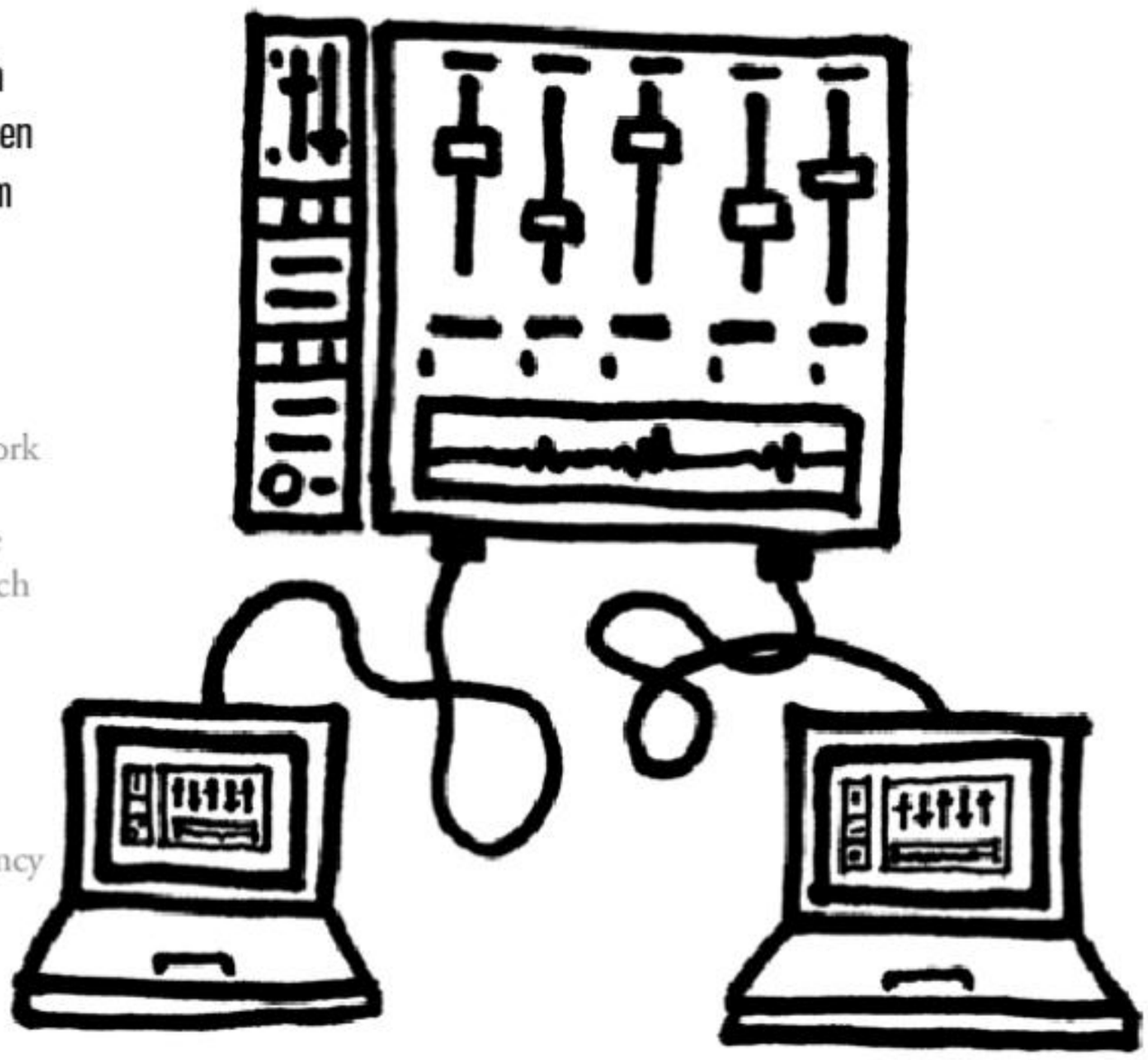
a agazat

> más, nem fogtok orulni, de mondom.
> Nem lehetséges, hogy a mostanában egy egész nemzedék,
a tizen- és
> huszonéves korosztály elkerüli a lemezboltokat? Az
ágazat egyszer en a
> kalózkodásra fogja a dolgot. Ebben van is némi igazság,
a p2p
> fájlmegosztó hálózatok forgalma folyamatosan n , na-
ponta körülbelül 10
> millió felhasználó osztja meg egymással a dalokat. A
p2p fájlmegosztás

Remotemixer

Participating researchers ■ Résztevő kutatók ■ Kovács Balázs

The idea of the remote controlled mixer is parallel with wired or wireless audio controllers. In this fall we plan a controller which routes not only the control messages (such OSC or MIDI), but the audio signal too – a conjuction between JACK audio server and OSC. The control method differs from other projects in the democratic attitude of let the source control each other sources' parameters.



Mixer goals in the actual state

– to constuct a remote accessible audio controller for network music projects such share.dj
– to make equal the role of the (local) audio source and the (remote) mixer interface, let musicians control and use each others' sound
– let more musicians play together, with the possibility of manipulate each others' audio material via cue selection

Mixer accidental goals

– to use uncompressed data through lan with minimal latency
– to migrate other Kibu project such "mobile jam"

Howto works

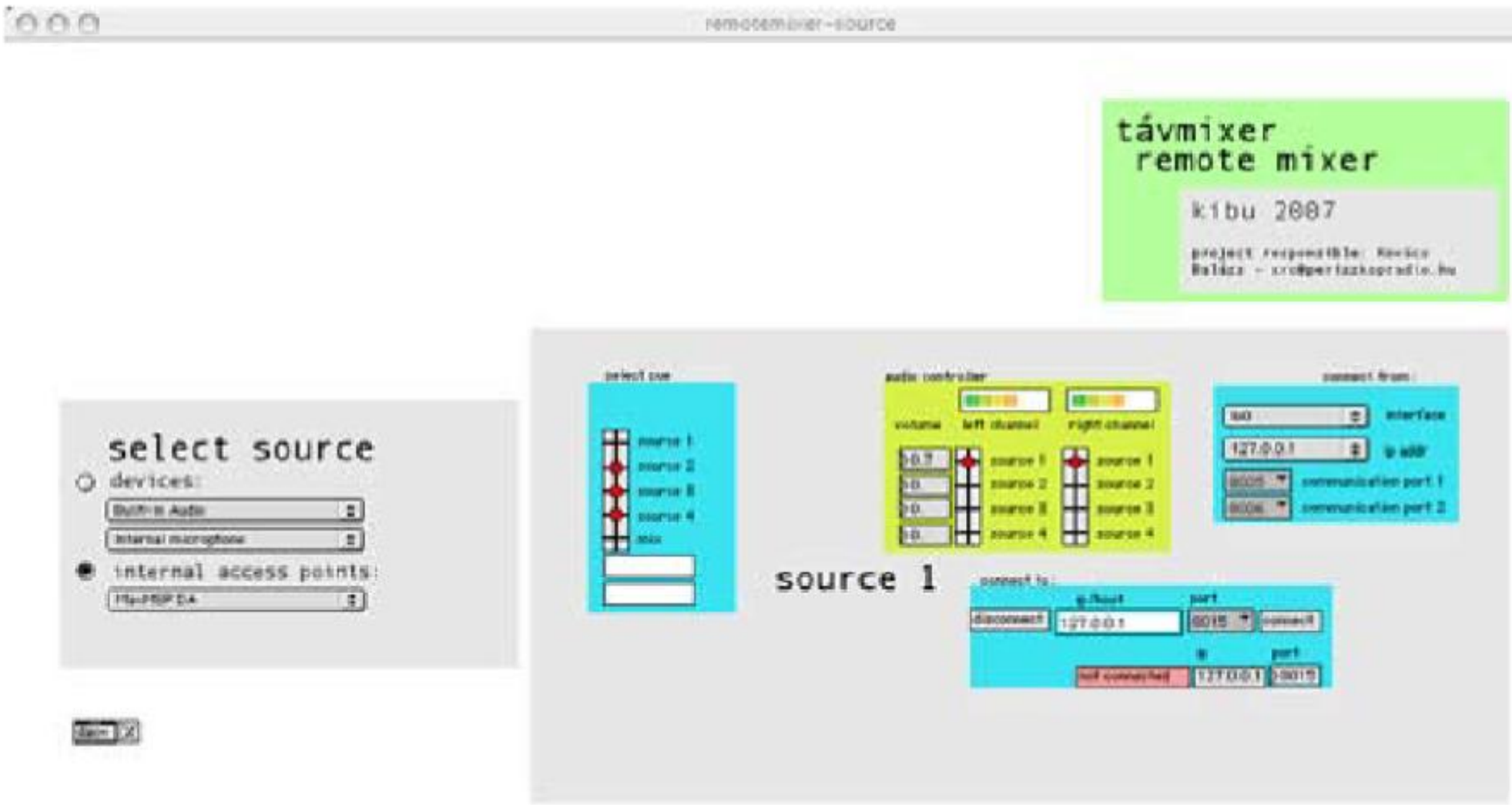
The mixer source panel routes the audio input (such the others's source manipulated, the external sound input, MaxMSP native output, Jack source etc) as selected to the host, and receives the cue (monitor) signal. Control possibilities:

– self source on / off
– self source volume level
– others' source on / off
– others' source volume level
– cue selection
– ip/port address to the server

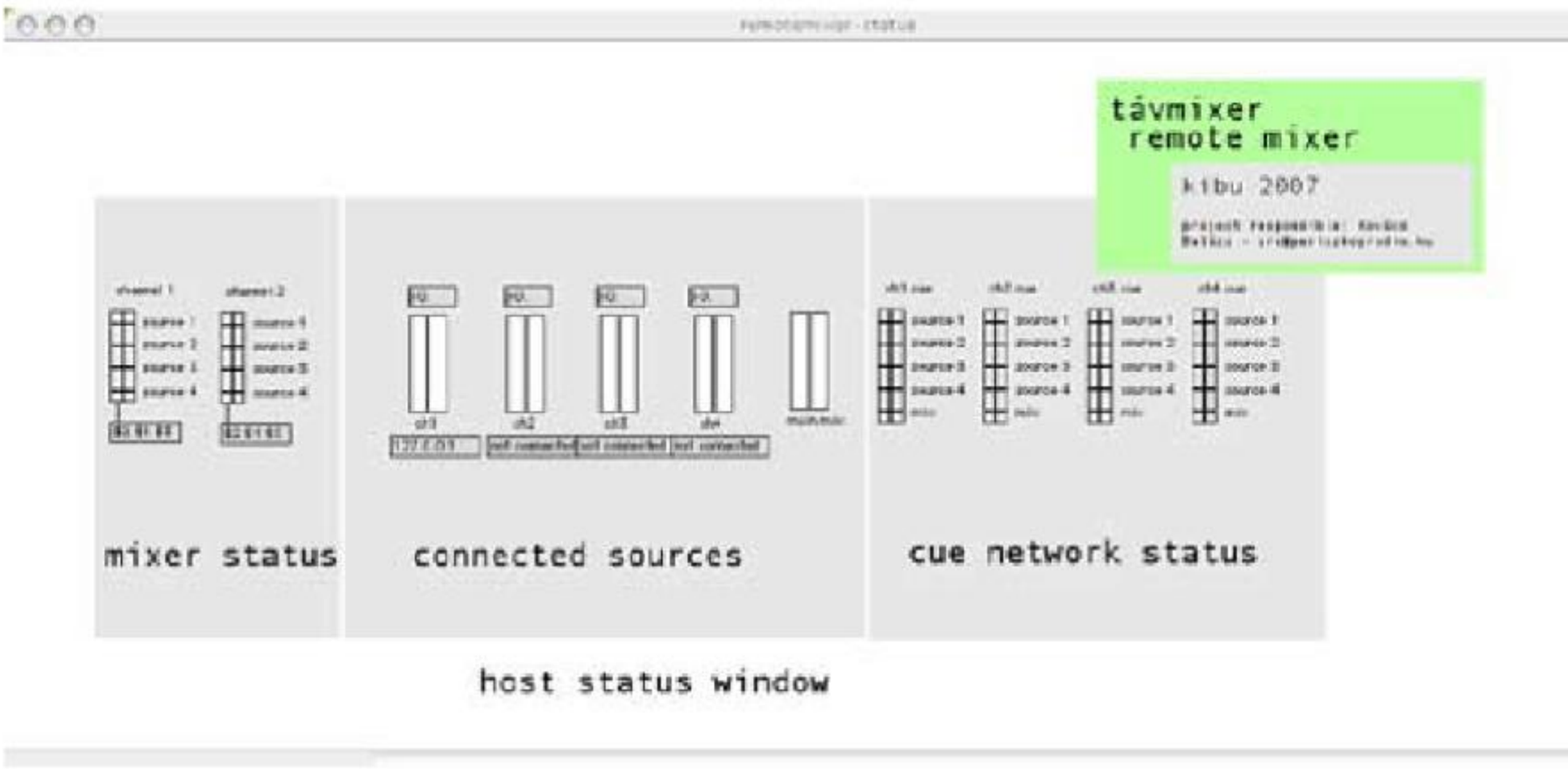
See:

netsend – external by Olaf Matthes: http://www.akustische-kunst.org/maxmsp/
Flosc – Flash Open Sound Control: http://www.benchun.net/flosc/
Flashserver external by Olaf Matthes: http://www.akustische-kunst.org/maxmsp/
Jack audio bridge: http://jackaudio.org/for OSX: http://www.jackosx.com/

Address: xrc@fw.hu

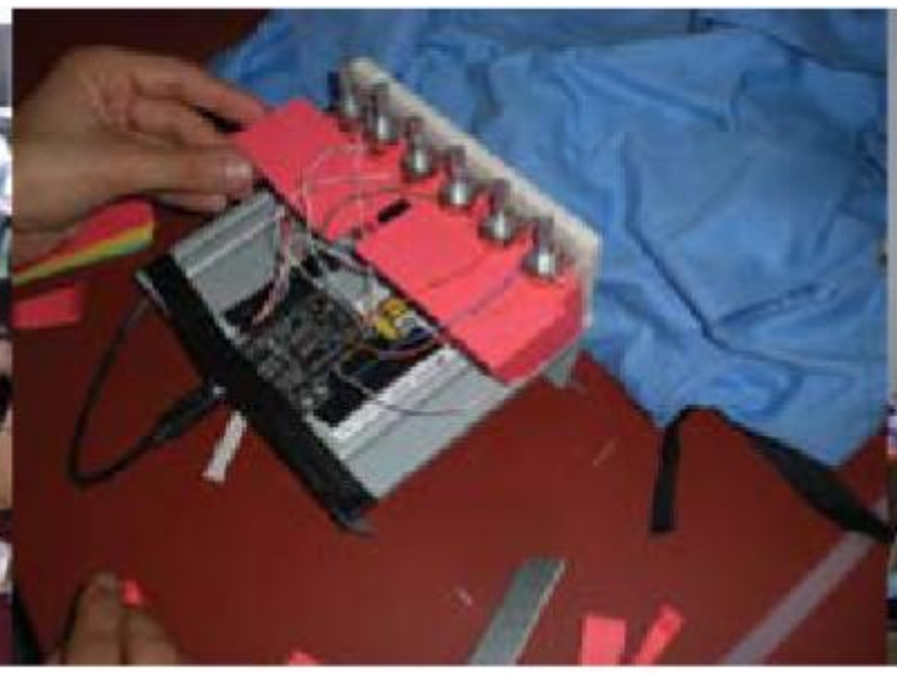


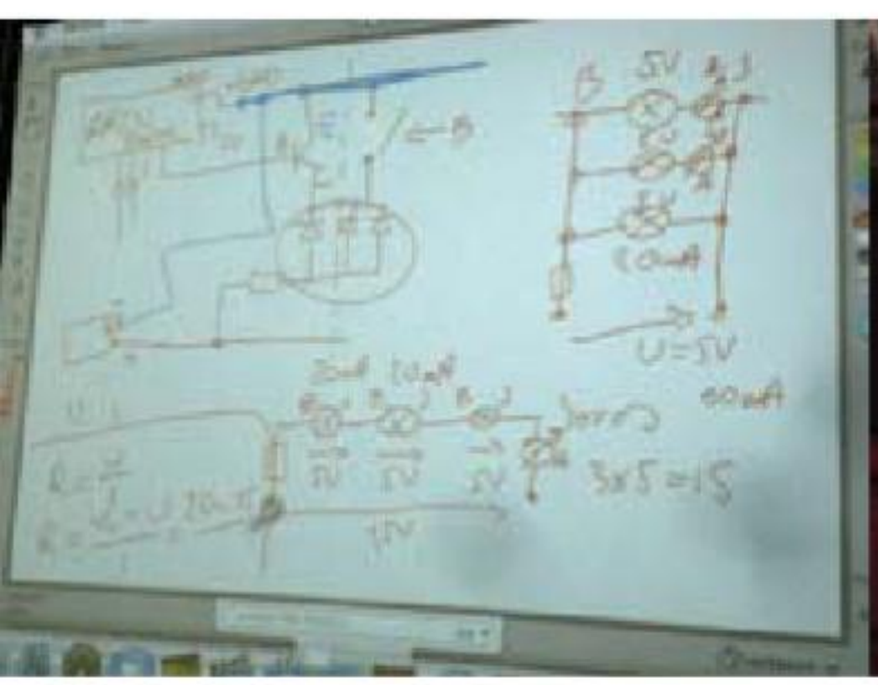
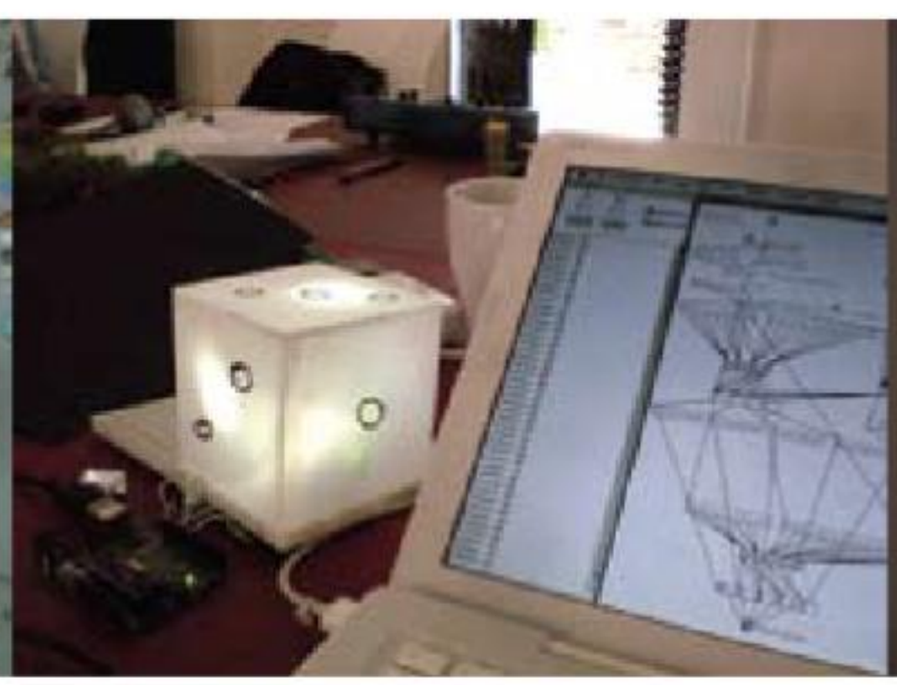
The host status panel shows the status of every source: volume level, ip address, mixer status and cue network (the channels sent back to the sources) status.

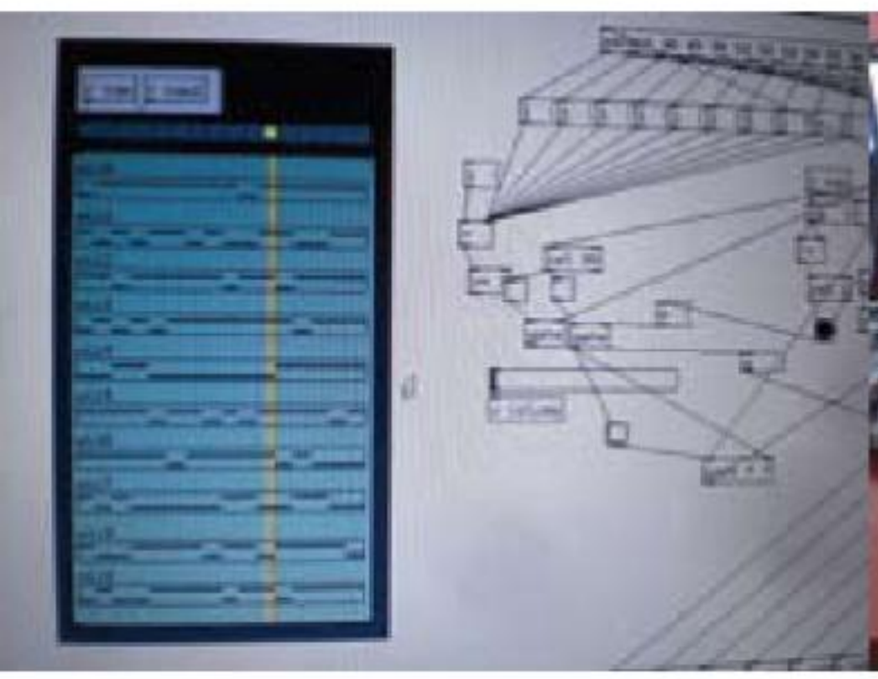
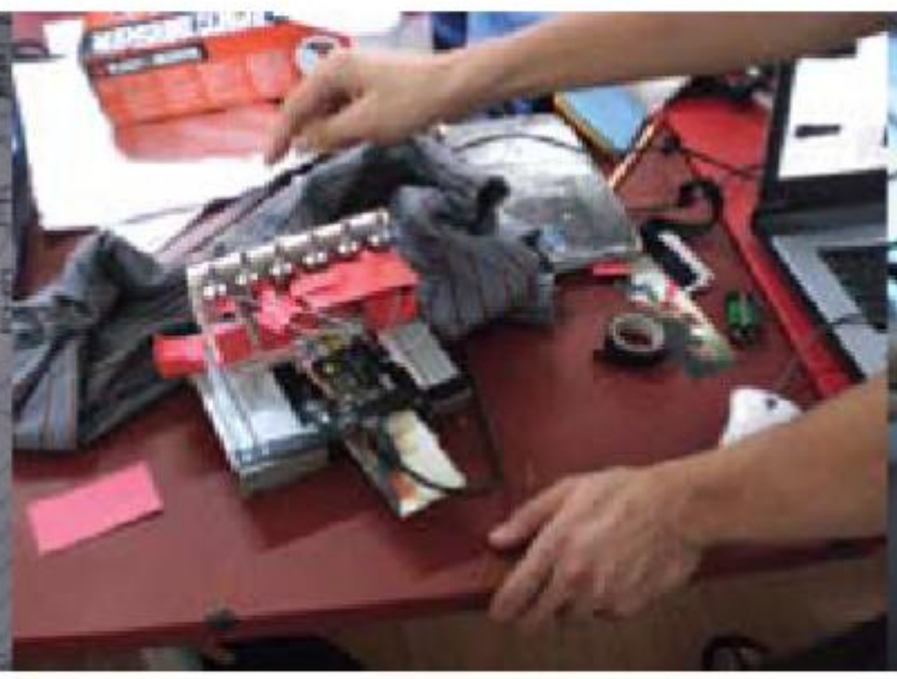
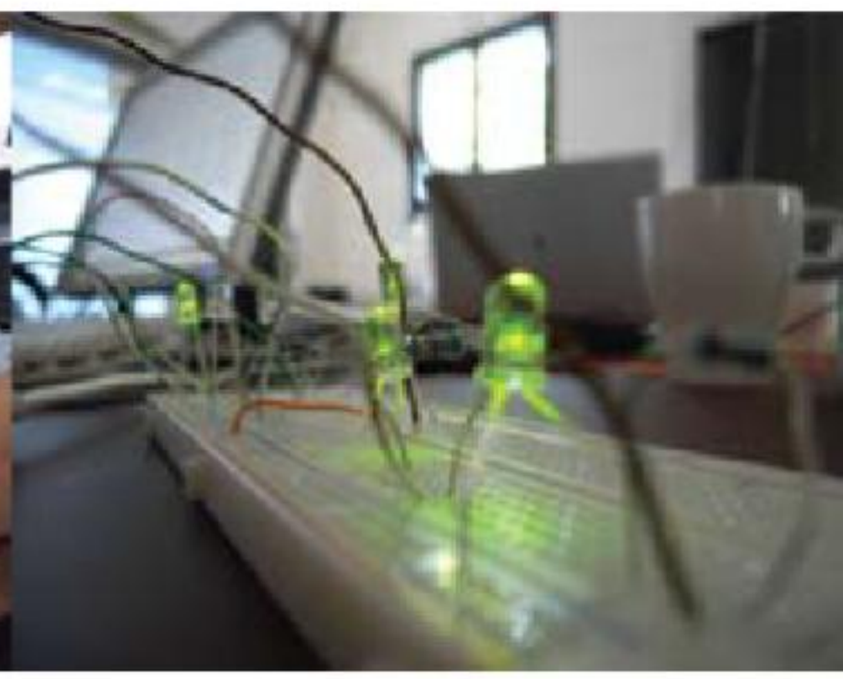


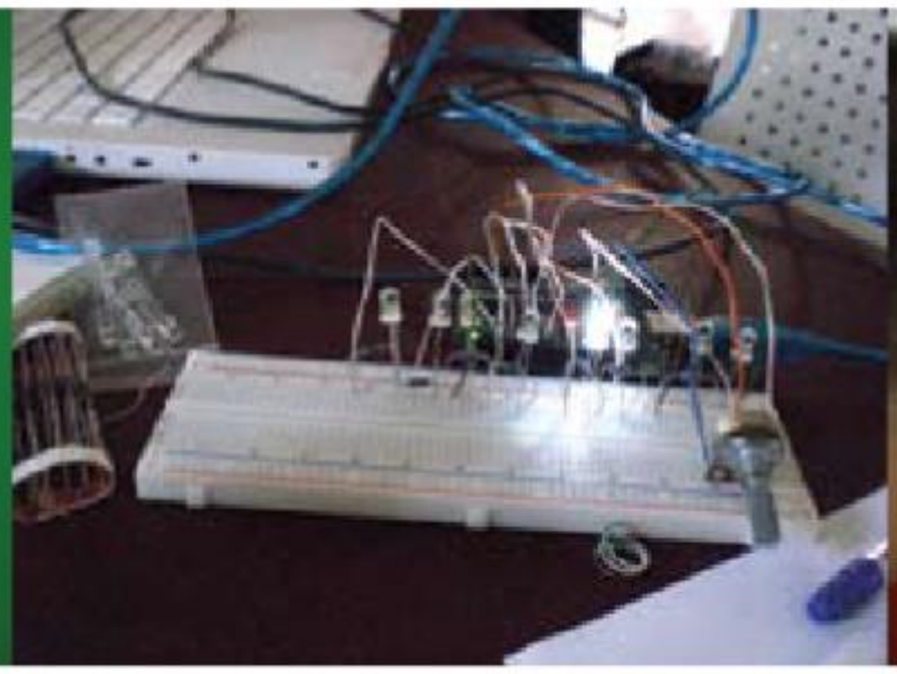
Further developments:

more control possibilities to the sources and the mixer (eq, aux routes)
verbal communication between sources (with max-chat)
flash interface (with flash-server by Olaf Matthes or flosc by)




workshop 2. PMG



Course Description

Aims and Objectives

the description of the intended learning outcomes of course, in terms of its aims and objectives

The main goal of the course is to learn how to make your surrounding interact with you in new, interesting and meaningful ways.

Description of Course and Topic

list of main topics

In the beginning students are going to have some lectures about interaction design in general, then students will see some examples how one can hack electronic toys, devices and gadgets, to convert these into new interactive objects. Then students will build their own ones. In the second half of the Summer Course, these new interactive gadgets will be installed as field-work at several places on the streets of Budapest, in pubs, etc.

Schedule

rough schedule with topic of lectures

Day 4-5-6: introduction, learning skills, generating ideas
Day 8-9: developing own ideas and plannig project
Day 11-12: buildings projects and presenting to public

Bibliography

any books or learning materials used during the course; list excerpts from books should also be included

http://lowtech.propositions.org.uk/
http://www.arduino.cc/en/Booklet/HomePage
http://we-make-money-not-art.com/
http://coin-operated.com/

CITY Budapest
DATE August 8th 2007
NAME Adam Somlai-Fischer



Massimo Banzi előadása az interakciótervezésről
/ Lecture by Massimo Banzi about interaction design

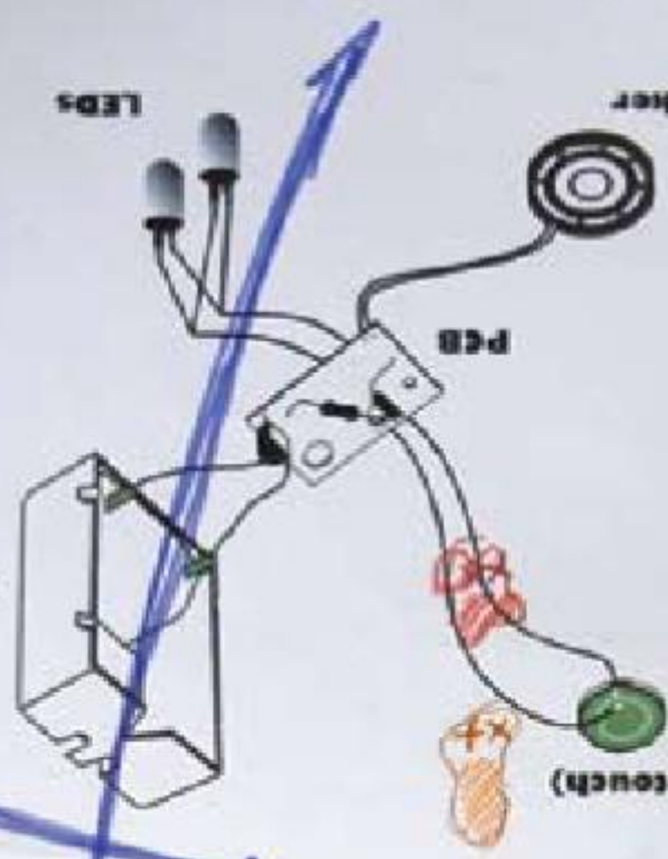


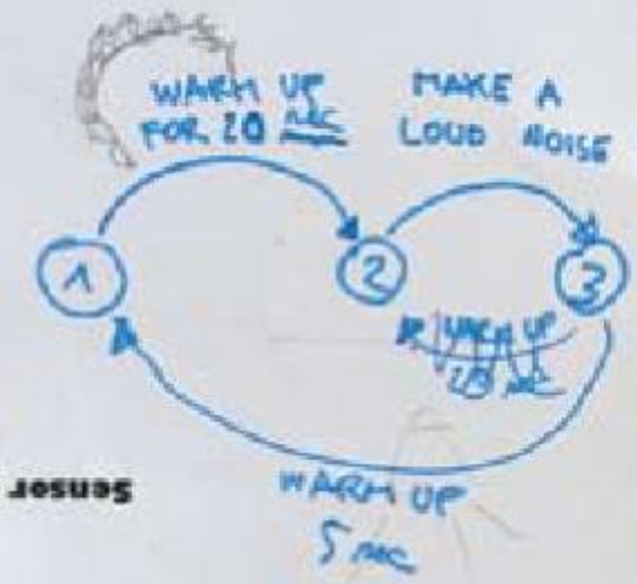


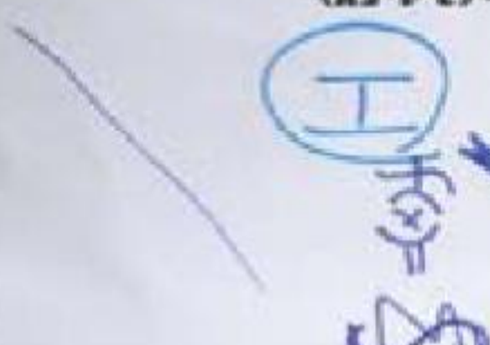
CONTRACEPTION

EARLY PREGNANCY

* 2 possibilities :
  1. ≠ sensors + ≠ NOISES
  2. only ≠ delay







* CLEVER X TEST
  - cf : HEATER



CAUGE



I

$f(x) = \frac{1}{x^2}$

II

CONTRACEPTION PROJECT

BEING MOTHER SIMULATOR

→ PROMOTING RESPONSABILITY



3 STATES :

1. AWAKE
2. SLEEPING
3. CRYING





CATS ↓ LEDS on SPEAKER off

LEDS off SPEAKER off

LEDS on SPEAKER on

- TO MAKE THEM SLEEP → WARM THEM IN A HAND
- IF YOU ARE LOUD WHEN THEY ARE AROUND → THEY YOU MAY WAKE THEM UP AND MAKE THEM CRY
- ONE CRYING & KITTY WILL APPARENTLY WAKE THE OTHERS

→ *1

Pimp my Gadget :: interaction hacking concepts

What can you think of,
what could this cat
do (as, to, in):

- space
- wearable thing
- between 2 people
- public
- real animals
- to the old
- club
- danube
- ...

Játěk hekkelés koncepcií skiccek
/ Concept sketches of hacking toys





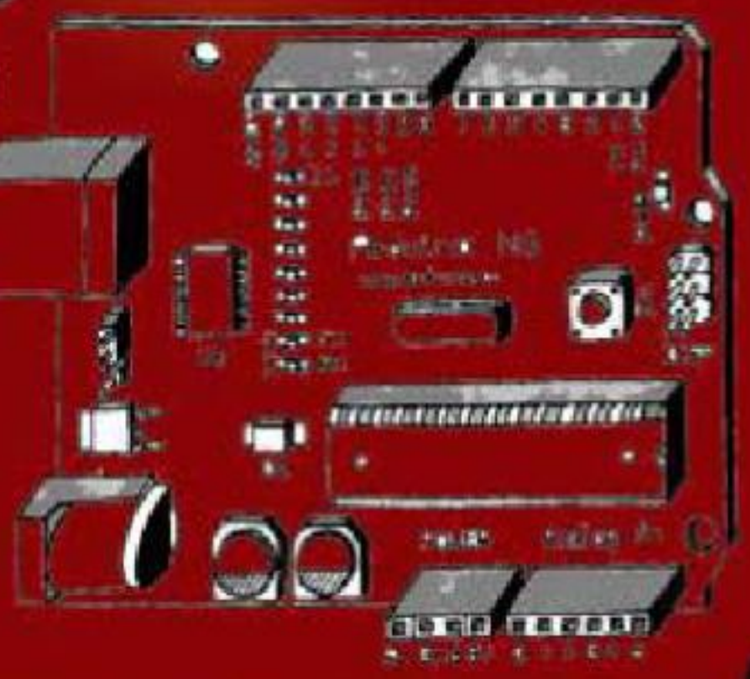


FuN FaN

BLOwING AND GLOwING





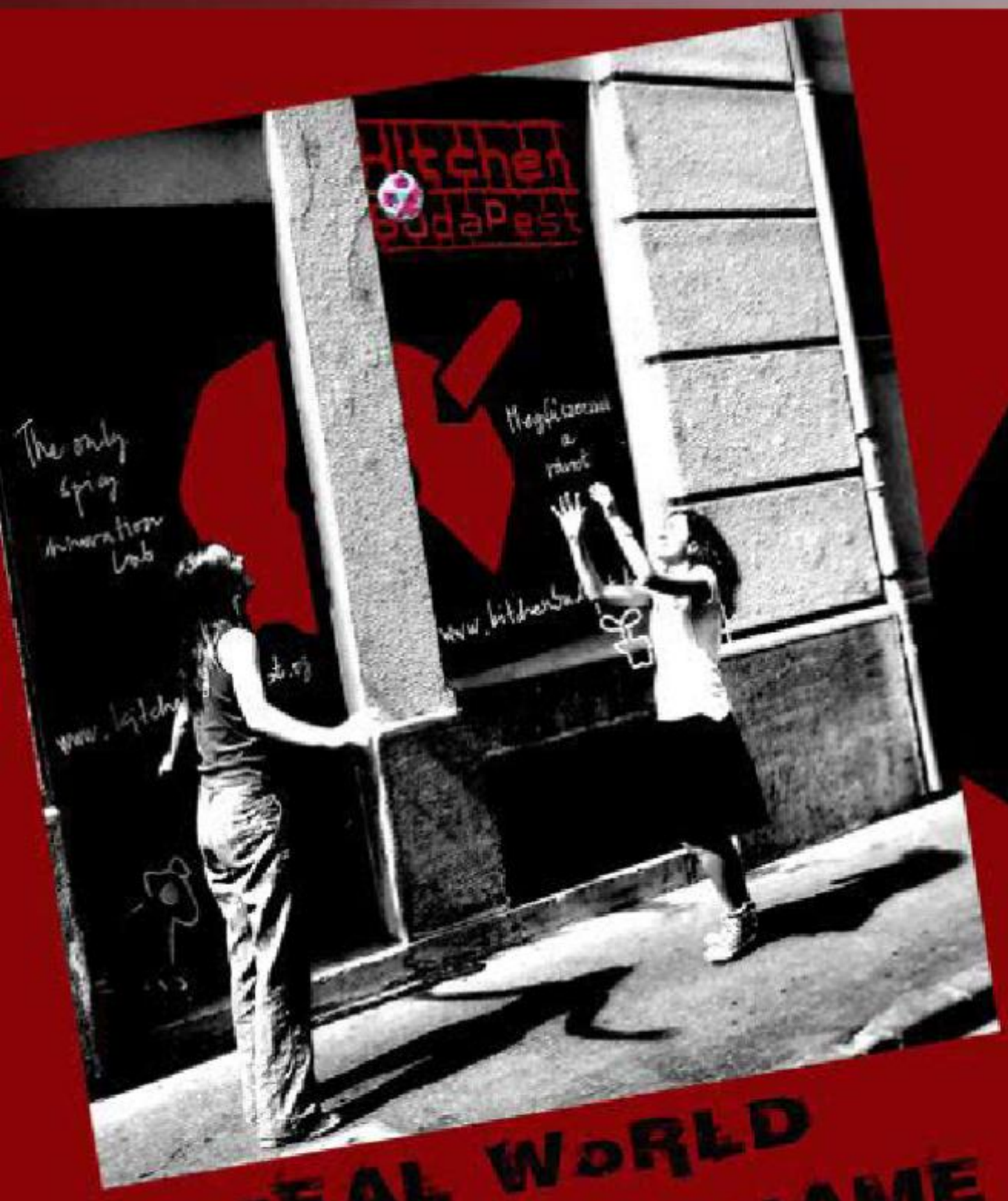




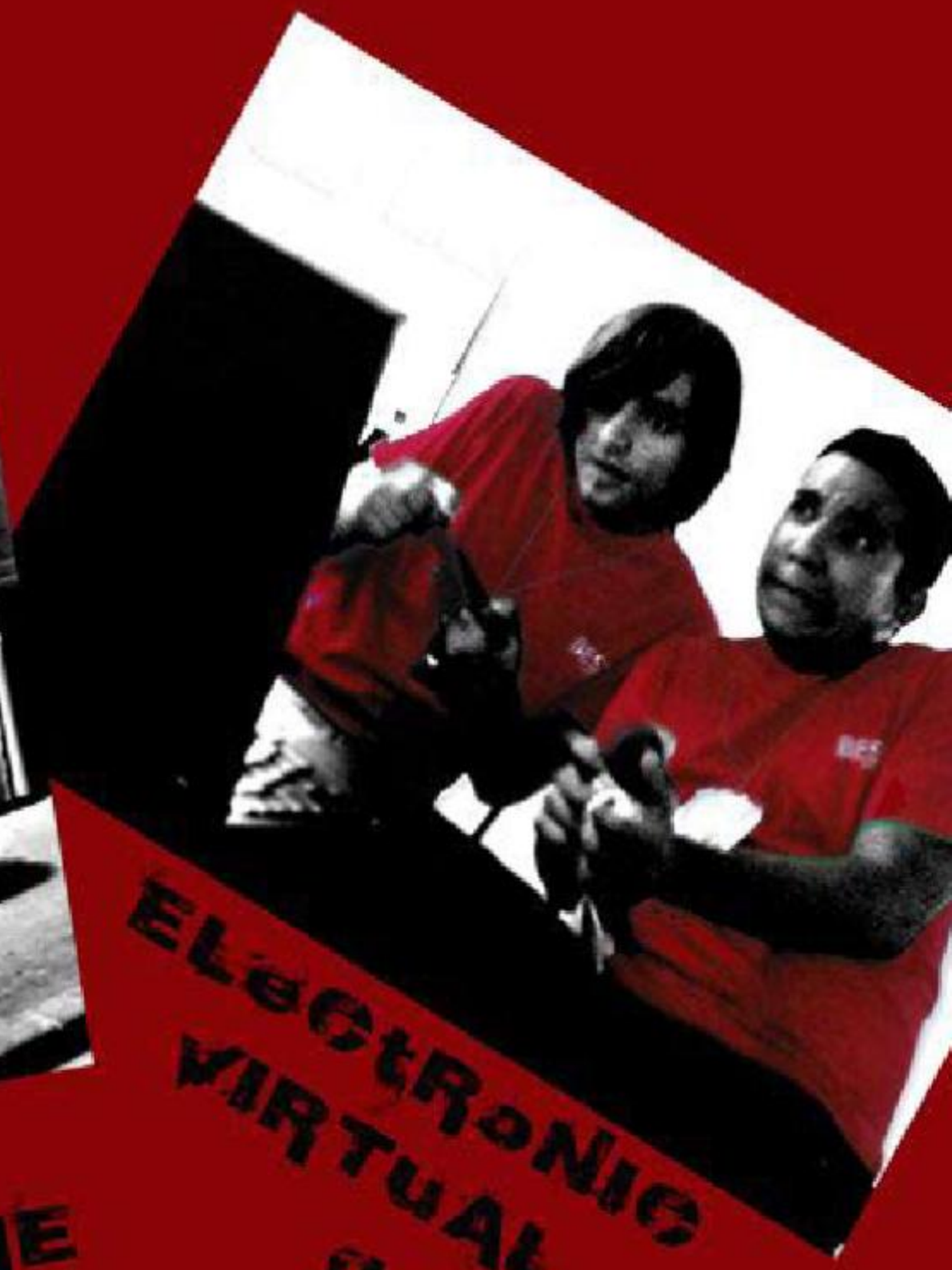
FuN FaN is a multiplayer interactive game. By blowing in a fan, each of the 5 players, who stand in a circle, try to hit another player with the imaginary ball. The harder you blow, the more chance you have to keep the light spot, which represents the ball, away from you. The player who is first hit by the light loses the game, the 2 players in front of that person are the winners!
Don't care if you get a headache, scientists are working on it ;-) .

Diákok munkái, a fun fan
/ Student projects, the fun fan

The PhysicAL GamE



REAL WORLD
PHYsicAL GAME



ELeCtRoNiC
VIRTuAL
GAME








BEST





I love to dance with my MP3 player...



Let's try to find out something...









This mp3 is boring

= IDEA!!



What about pimping my chair???





chair!!! Fantastic!!!









...but sometimes you get tired!



=





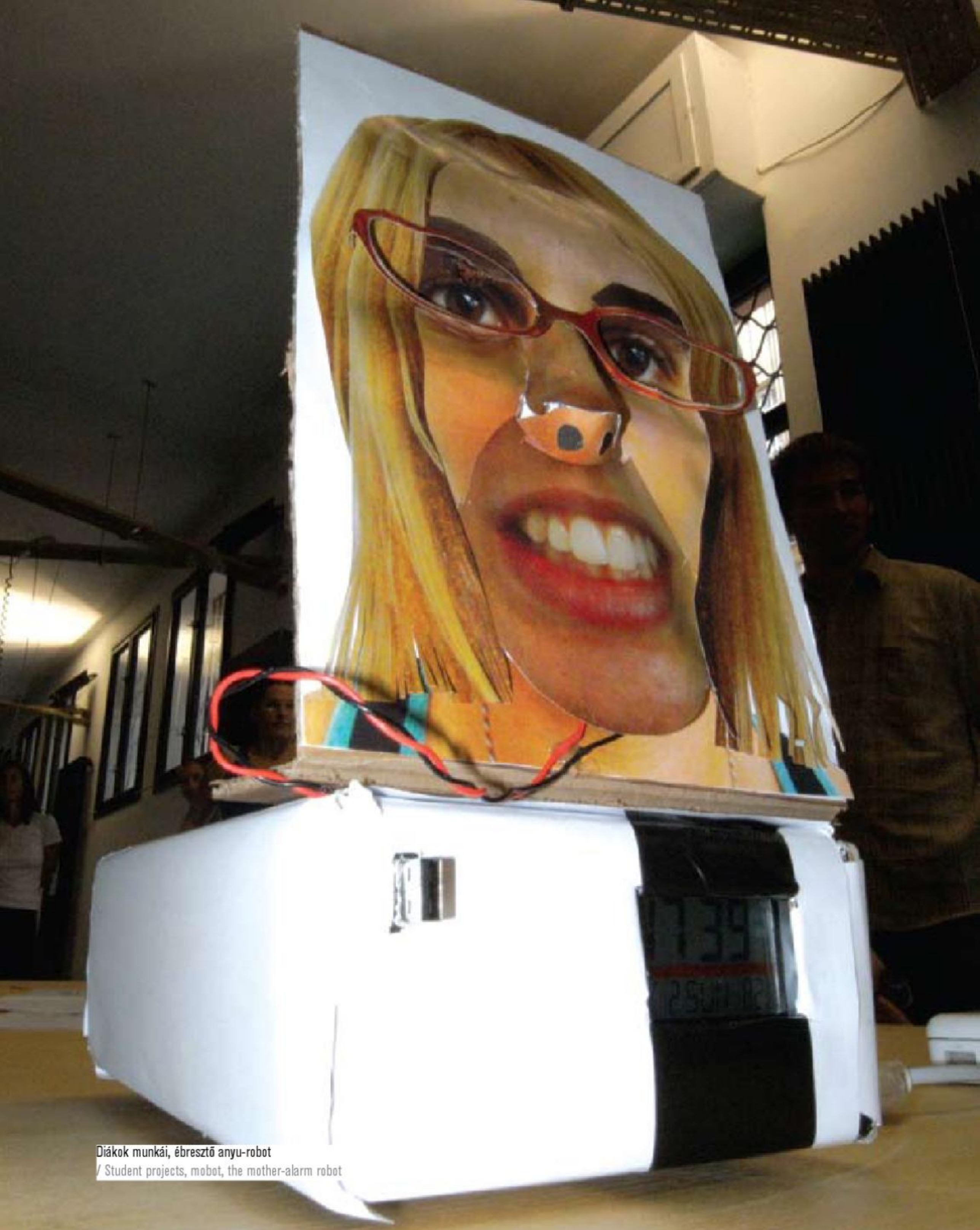


Let's hear some music...

I want make my chair play music!!!







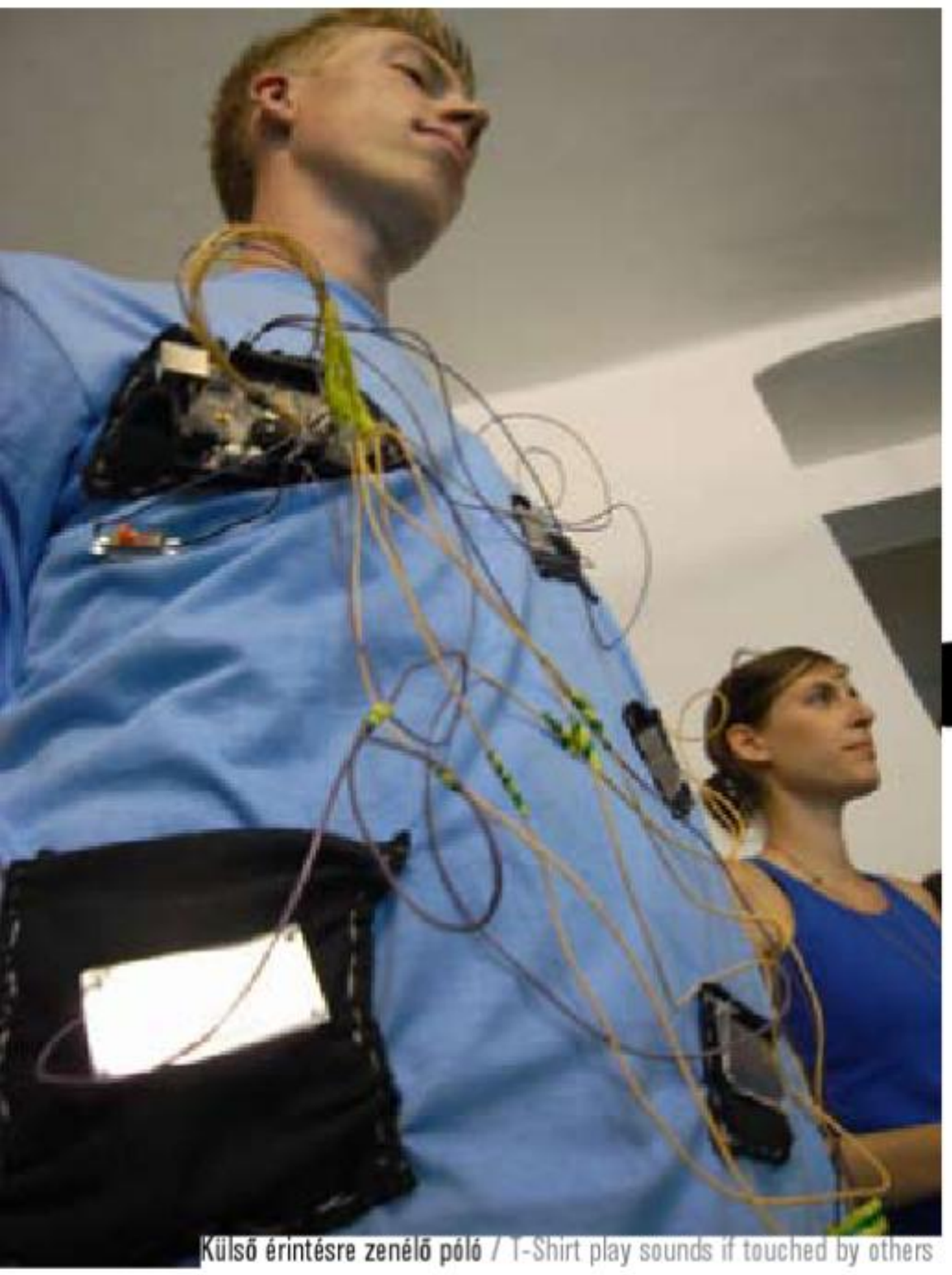
Diákok munkái, ébresztõ anyu-robot
/ Student projects, mobot, the mother-alarm robot



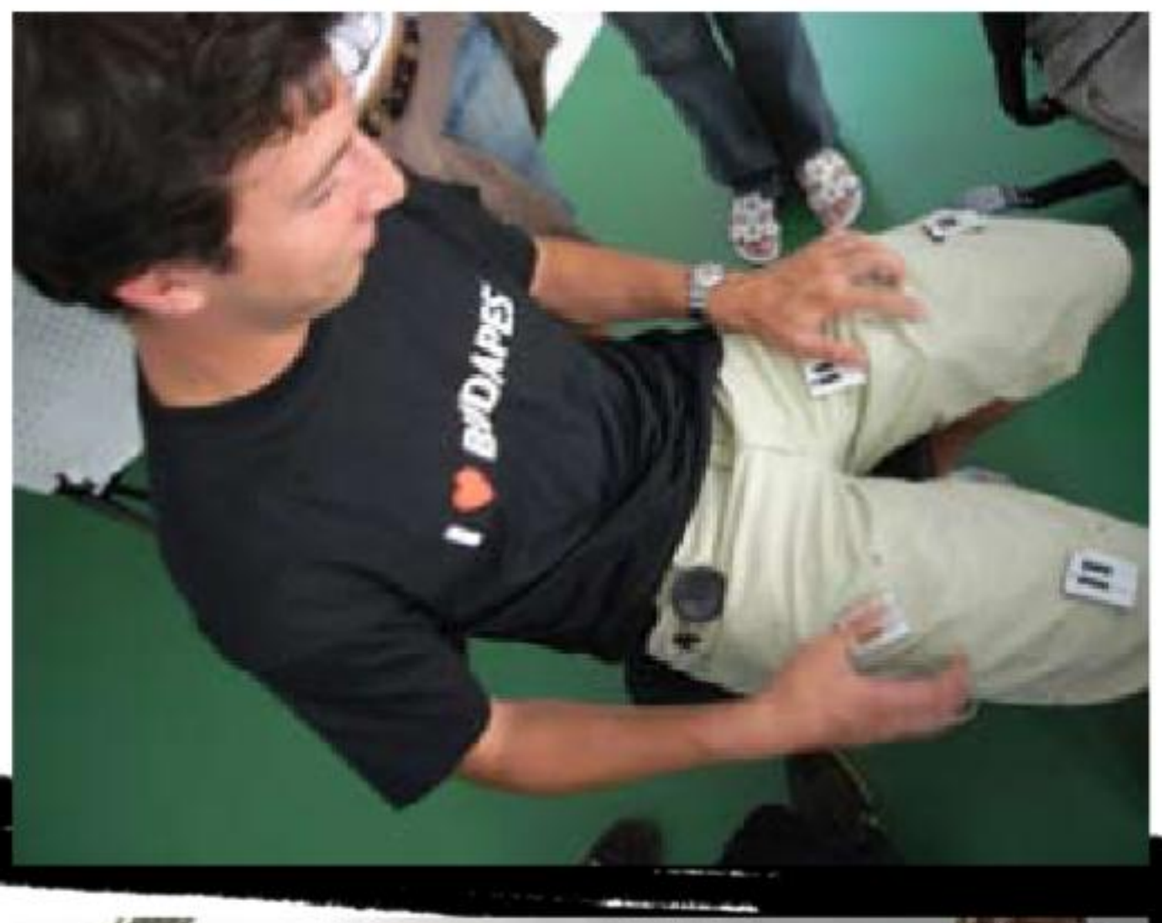
MP3 szék / MP3 chair



combon doboló nadrág / tapping on pants generates music



Külső érintésre zenélő póló / T-Shirt play sounds if touched by others





Bináris analóg számológép (a számokat a tárcsán lehet megadni, a müveletet az alsó szabályozóval, az eredményt ledeken mutatja)

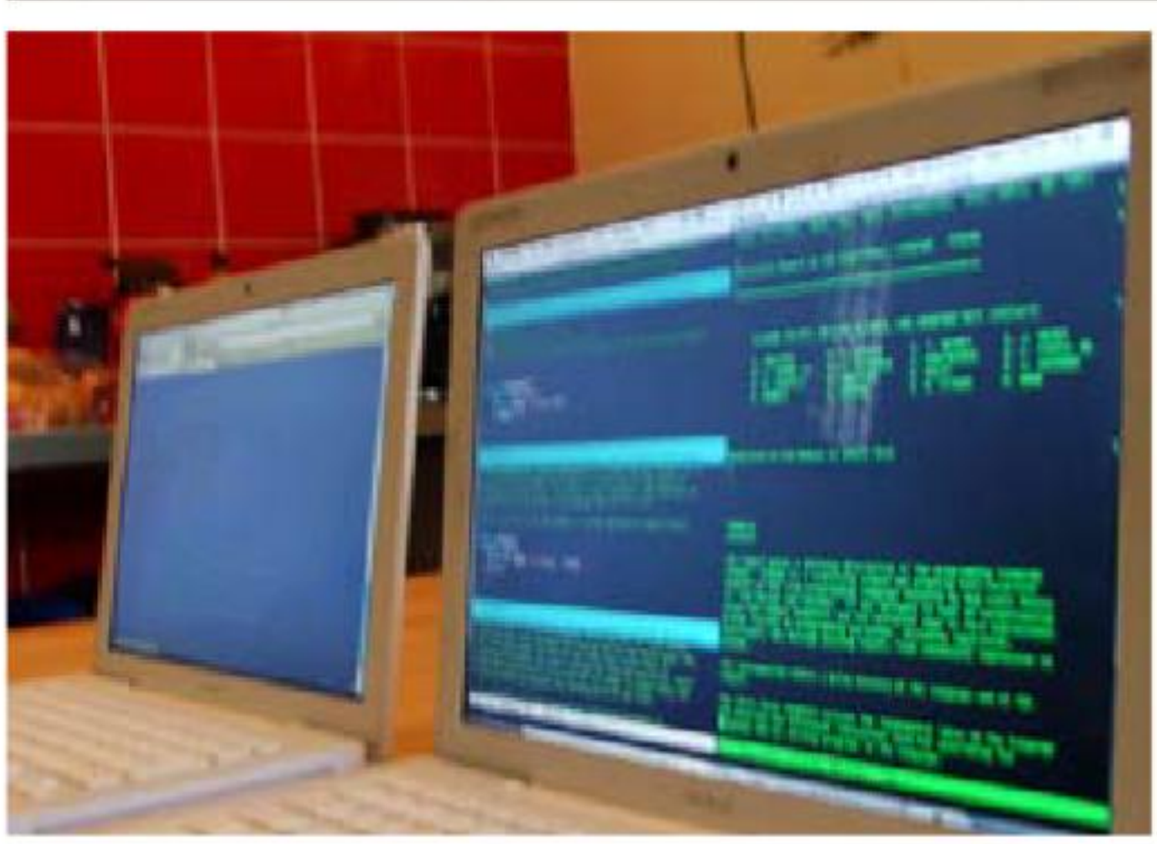
/ Analogue binary calculator (you enter numbers on the dial, use the slider to choose operator, results are displayed by the LEDs)

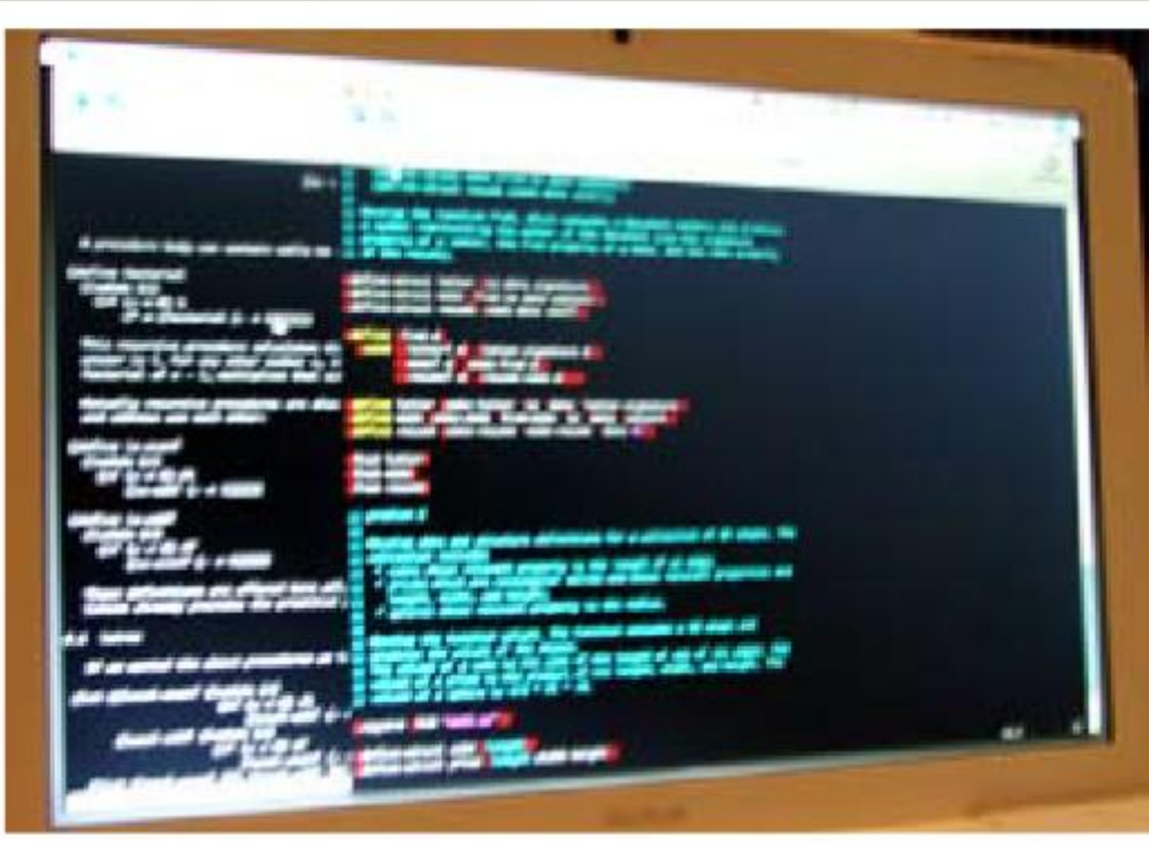
workshop 3. Scheme

Motto: "I have a mismatched parenthesis somewhere..."

The Scheme Workshop is a self-teaching initiative undertaken exclusivelyby Kitchen Budapest researchers. It goes on several hours every week in a single session. There is no project leader but members helping each other in developing their skills using freely available resources from the net. Inspired by the hackers of the 1960s working in the Artificial Intelligence Laboratory of the Massachusetts Institute of Technology and the legends about the mysterious languages they used, we have decided to try our brains on Scheme, a so-called "simple" dialect of the LISP programming language family. These languages are often used for teaching programming because they display a high degree of conceptual elegance compared to other, "non-funcional" languages. We are using the resources provided by the PLT group, a group of people who produce a Scheme environment, and a textbook for introductory Scheme programming. We want to learn a different style of programming and to acquire live coding abilities. Live coding is the process of writing software in real-time as part of a performance. Fluxus and Impromptu are two live-coding environments built for Scheme.







```
;; directions. The function should consume the trains' speeds and the
;; starting distance between the trains. Speed is distance/time.

;;; Section 1
;;; Problem 7: Develop a function to return the mean of 5 exam scores.
;; Solution:
;; array scores(a, b, c, d, e)
;; solution2.7 = (a + b + c + d + e) / 5
;; Division by 5.0 rather than 5 is necessary to get an rational number?
;;

(define solution2.7
  (lambda (a b c d e)
    (define total (+ a b c d e))
    (/ total 5.0)
    )
)

;;; Section 4
;;; Problem 1: Develop the function within?, which consumes three numbers
;; representing the x and y coordinates of a point and the radius r of a
;; circle centered around the origin It returns true if the point is
;; within or on the circle. It returns false otherwise. The distance of
;; the point to the origin is the square root of x^2 + y^2.

;; a is x, b is y, c is the radius, z is the distance of point from o

(define within?
  (lambda (a b c)
    (define z (sqrt (+ (* a a) (* b b))))
    (>= c z)
    )
)

;;; Section 4
;;; Problem 7: A local discount store has a policy of putting labels with
;; dates on all of its new merchandise. If an item has not sold within
;; two weeks the store discounts the item by 25% for the third week, 50%
;; for the fourth week, and 75% for the fifth week. After that no
;; additional discounts are given. Develop the function new-price, which
;; takes the initial price of an item and the number of weeks since the
;; item was dated and produces the selling price of the item.

;; "By convention, the value returned by a mutation procedure is
-uuu:---F1  maxigas.scm     18% L69    (Scheme Fill)----------------------------
```

```
File: r5rs.info,  Node: Top,  Next: Introduction,  Prev: (dir),  Up: (dir)

Revised(5) Report on the Algorithmic Language  Scheme

*********************************************************


     RICHARD KELSEY, WILLIAM CLINGER, AND JONATHAN REES (EDITORS)

     H. ABELSON        R. K. DYBVIG      C. T. HAYNES      G. J. ROZAS
     N. I. ADAMS IV    D. P. FRIEDMAN    E. KOHLBECKER     G. L. STEELE JR.
     D. H. BARTLEY     R. HALSTEAD       D. OXLEY          G. J. SUSSMAN
     G. BROOKS         C. HANSON         K. M. PITMAN      M. WAND


Dedicated to the Memory of Robert Hieb


Summary
*******

The report gives a defining description of the programming language
Scheme.  Scheme is a statically scoped and properly tail-recursive
dialect of the Lisp programming language invented by Guy Lewis Steele
Jr. and Gerald Jay Sussman.  It was designed to have an exceptionally
clear and simple semantics and few different ways to form expressions.
A wide variety of programming paradigms, including imperative,
functional, and message passing styles, find convenient expression in
Scheme.

The introduction offers a brief history of the language and of the
report.

The first three chapters present the fundamental ideas of the language
and describe the notational conventions used for describing the
language and for writing programs in the language.

-----Info: (r5rs.info)Top, 88 lines --Top-----------------------------------
```

```
iTerm  Shell  Edit  View  Bookmarks  Window  Help        1d 11:45:19  Mon 2:42 PM

New  Info  Customize  Close   default black   default black

A procedure body can contain calls to

(define factorial
  (lambda (n)
    (if (= n 0) 1
        (* n (factorial (- n 1))))))

This recursive procedure calculates th
answer is 1. For any other number n, t
factorial of n - 1, multiplies that su

Mutually recursive procedures are also
and oddness use each other:

(define is-even?
  (lambda (n)
    (if (= n 0) #t
        (is-odd? (- n 1)))))

(define is-odd?
  (lambda (n)
    (if (= n 0) #f
        (is-even? (- n 1)))))

These definitions are offered here onl
Scheme already provides the primitive

6.1  letrec

IF we wanted the above procedures as l

(let ((local-even? (lambda (n)
                     (if (= n 0) #t
                         (local-odd? (-
      (local-odd? (lambda (n)
                    (if (= n 0) #f
                        (local-even? (-
  (list (local-even? 23) (local-odd? 23)

file:///Users/gabor/projects/schemr/doc/t
```

```
New  Info  Customize  Close   Execute   Bookmarks

default black   default black   default black   default black

;; * credit with three properties: balance, spending limit, and number of
;; * credit with three properties: balance, spending limit, and number of
;; * credit with three properties: balance, spending limit, and number of
;;   (define-struct letter (to date signature))
;;   (define-struct memo (from to date subject))
;;   (define-struct resume (name date sent?))
;;
;; Develop the function from, which consumes a Document-summary and produces
;; a symbol representing the author of the document (use the signature
;; property of a letter, the from property of a memo, and the name property
;; of the resume).

(define-struct letter (to date signature))
(define-struct memo (from to date subject))
(define-struct resume (name date sent?))

(define (from d)
  (cond ((letter? d) (letter-signature d))
        ((memo? d) (memo-from d))
        ((resume? d) (resume-name d))))

(define letter (make-letter 'to 'date 'letter-signature))
(define memo (make-memo 'from-memo 'to 'date 'subject))
(define resume (make-resume 'name-resume 'date #t))

(from letter)
(from memo)
(from resume)

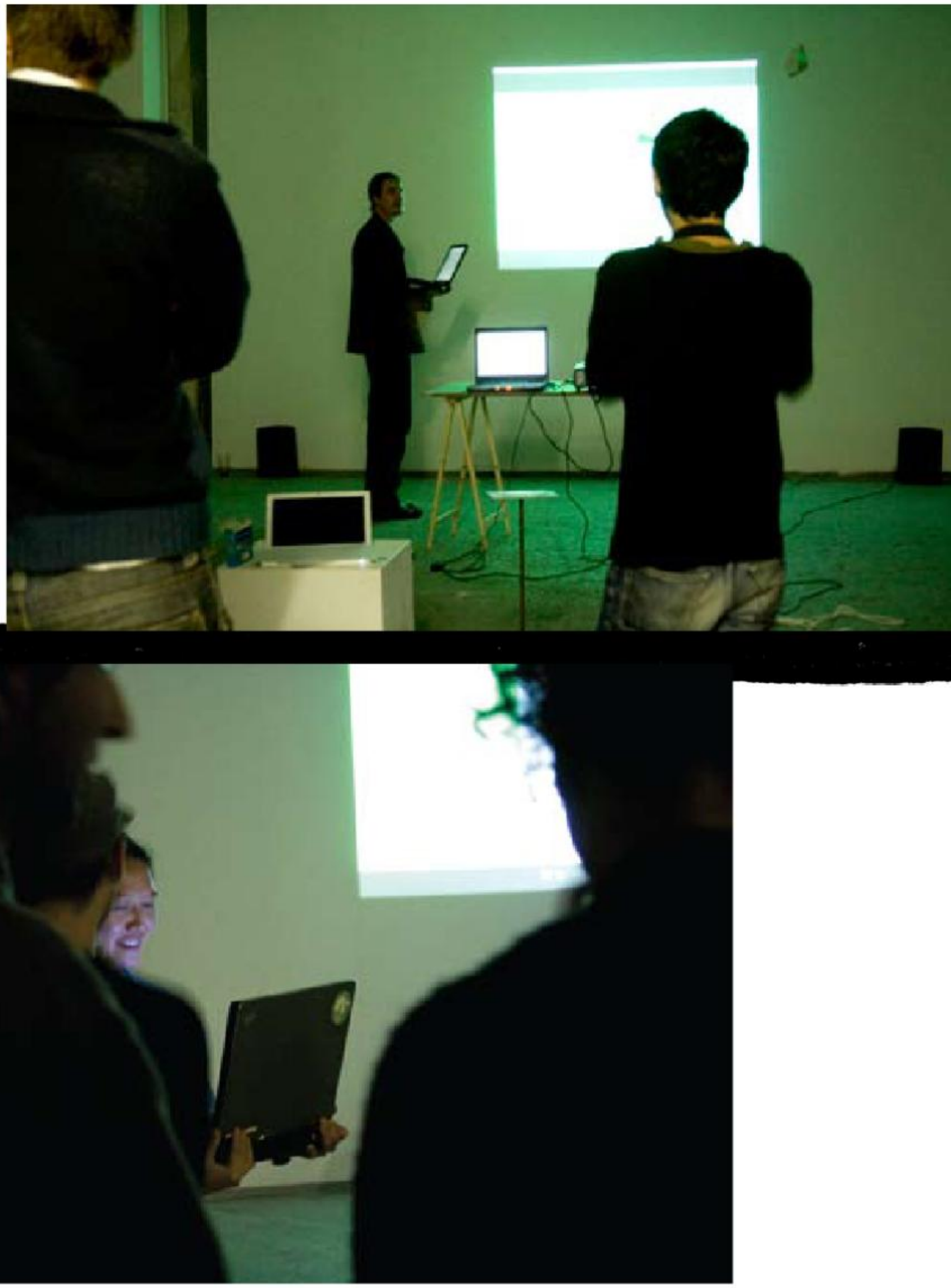
;; problem 2
;;
;; Develop data and structure definitions for a collection of 3D shapes. The
;; collection includes
;;  * cubes whose relevant property is the length of an edge;
;;  * prisms which are rectangular solids and whose relevant properties are
;;    length, width, and height;
;;  * spheres whose relevant property is the radius.
;;
;; Develop the function volume. The function consumes a 3D shape and
;; produces the volume of the object.
;; The volume of a cube is the cube of the length of one of its edges. The
;; volume of a prism is the product of its length, width, and height. The
;; volume of a sphere is 4/3 * PI * r3.

(require (lib "math.ss"))
```

workshop 4.

Summer Open Academy

[Bratislava]



Mapping the RGB colour space
to the electromagnetic field
of three mesh network routers



Show the local colour by painting and hanging a paper!

Yellow colour shows
that the "green" and
the "red" routers
have good connection
in the middle of the
Western wall, but
the "blue" not.

"Green" router

"Blue" router

Grey colour: every router has the
same signal strength in the middle
of the building.

"Red" router

Walking around with the laptop
you can see on the screen the

**colour of electromagnetic
space**!

Nota bene: this is the ideal situation.
The walls in the exhibition space distort
the colour field in unpredictable ways!

opening

Nina Czegledy nyitóbeszéde

Először is szeretném megköszönni a meghívást – megtisztelt nek érzem magam, hogy ma este részt vehetek ezen a megnyitón –, úgy érzem hogy ez a különleges alkalom egy új fordulatot jelképez a művészet és technika találkozási pontjain Budapesten.



A művészet, a tudomány különböző ágai és a technika kapcsolata természetesen évezredekre tekinthet vissza, különösen ha a technika fogalmát a jelenlegi digitális eszközökön túlmenően értelmezzük. Ez a történelmi kapcsolat állandóan változott. Az elmúlt években a digitális formák és az informatika ipar gyors fejlődésének eredményeként sok érdekes és előnyös változast tapasztalhattunk világszerte. A jelenlegi hybrid projektek,– és ide sorolható a legtöbb művészet és technologiai kezdeményezés– megvalósításához állandó és szoros interdisziplináris együttműködésre van szükség a kezdeti tervezéstől a bemutatasig. Egyre jobban elfogadott tény, hogy ez az együttműködés értékes eredményeket produkál nemcsak a résztvevők hanem a nagy közönség számára is.

Ma egy formális és informális nemzetközi hálozatrendszerben dolgozunk, ahol kollaborációs munkamódszer világszerte hatalmas jelentőséggel bír. Nagyon fontos hogy a Kitchenben folytatott munka részévé váljon ennek a rendszernek és ezáltal lehetőséget biztosítson a Magyar kapcsolatrendszer és különböző nemzetközi csereprogrammok bővítésére.

Bármerre jár az ember a világban, Bogotától Pekingig, médialaborok találhatók úgy az iparilag fejlett mint a fejlődésben levő országokban. Ezeknek a közösségeknek mandátuma különbözik egymástól esetleg eltérő kultúr- vagy szociopolitikai okokbol kifolyólag, de céljaiktól és eszközeiktől függetlenül több kevesebb sikerrel együtt dolgoznak.

Folyamat. Érdekes figyelemmel kísérni, hogy technologiai eszközökön és művészi irányokon túlmenően, a társadalmi helyzet és irányok milyen erős mértékben befolyásoljak ezt az együttműködési folyamatot. Amig 10-15 éve hozzáférhetőség volt sokszor a főcél ma újítas, tapasztalatcsere és a nagyközönség társadalmi résztvétele a főtéma. Ez ugyanúgy vonatkozik egyetemi színhelyekre mint különböző profilú közösségek működésére. Az újítások és az egész együttműködéses folyamat fejlődése kevésbé alapul egyéni indítványozásra, mint társadalmi igényre. A kérdésre, hogy „Hova tovább?"a Kitchen jövendőbeli működése ad majd megfelelő választ.

The opening speech by Nina Czegledy

First of all, I would like to thank you for inviting me. I feel it a great honour that I can be here tonight at this opening. I think that this special occasion represents a turning-point in the relationship of art and technology in Budapest.

The connection between the arts, the various branches of science and technology can naturally be traced back thousands of years, especially if we consider the notion of technology in a wider sense. This historical relationship has changed continuously over the course of time. As a result of the rapid development of digital technology and the information industry over the past few years, we have experienced many exciting and beneficial changes the world over. The realisation of the current hybrid projects – including most initiatives in the field of art and technology – requires constant and close interdisciplinary cooperation from the preliminary design phases to final presentation. It is an established fact that such cooperation yields valuable results not only for the participants, but for the larger audience, as well.

Today we work in a formal and informal international network, where the collaborative working method is of great significance all over the world. It is extremely important that the work done at the Kitchen Budapest be a part of this network and thus provide an opportunity for the expansion of Hungarian networking and various international exchange programs.

Wherever we go in the world, from Bogota to Beijing, we find media laboratories both in the highly developed and the developing countries. While the mandates of these communities differ due to their disparate cultures or for socio-political reasons, they still succeed more or less to cooperate independently of their goals and means.

The process. It is interesting to follow with particular attention the extent the influence of social conditions and tendencies have on this cooperative process beyond the technological and artistic trends. While 10-15 years ago access was often the chief objective, today innovation, the pooling of experience, and the involvement of the audience are most important. This likewise pertains to the functioning of universities and other communities of diverse profile. These innovations and the development of this cooperative process are rather based on social need than individual initiatives. Future activity of the Kitchen Budapest will provide an appropriate response to the question, "which way from here?".





Zenélő kavéfőzők / Musical coffee machines





Christopher Mattheisen megnyitó beszéd / opening speech



Zenélő répák / Musical Carrots



Bircsák Eszter, Nemes Attila, Nagy Robin, a koórdinációs csapatból / the coordination team



Kangyal András bemutatja a Bluespotot / presenting Bluespot



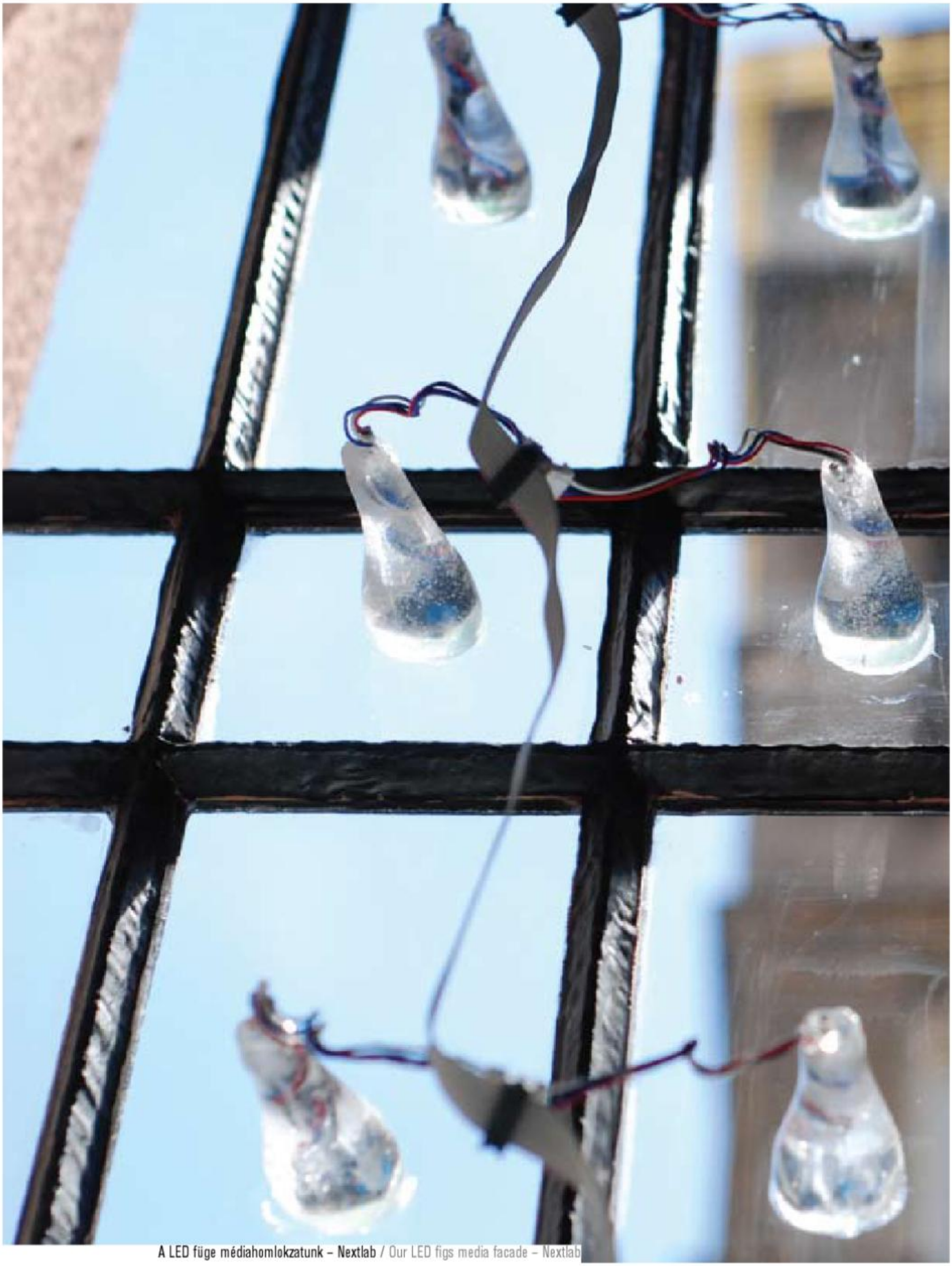


György Péter megnyitó beszéde / opening speech

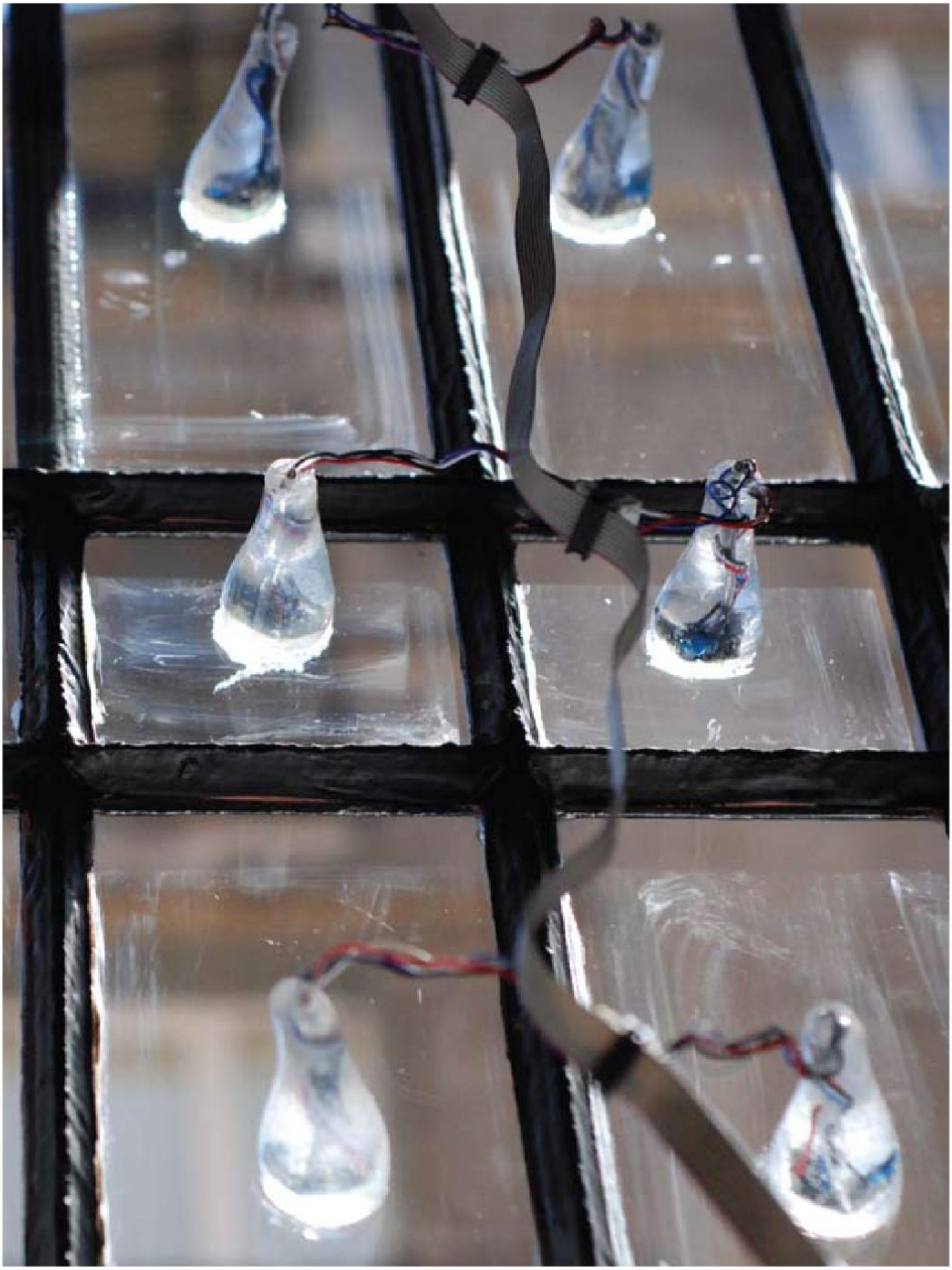








A LED füge médiahomlokzatunk – Nextlab / Our LED figs media facade – Nextlab









Simó György megnyitó beszéde / Opening speech









Winkler János, Somlai-Fischer Szabolcs megnyitó beszédek / opening speeches



Binaura performance







MOKK, KIBU, KOKK, MIBU, KUBI, BUMI, MUKK –avagy mit keres az egyetem a konyhában?

A Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Szociológia Tanszékének, Média Oktató és Kutató Központjának (MOKK) oktatójaként kutatójaként minden szemeszterben elmondjuk a hallgatóinknak azt, hogy a hálózatokban szervezett digitális eszközök mindent megváltoztatnak. Ez a mindent, ez az állandó téma, míg a hogyan szemeszterről szemeszterre változik, annak függvényében, hogy mi az éppen aktuális, legfrissebb tudás a kommunikációs technológiák szociokulturális hatásairól.

Alig beszélünk róla, de persze mindannyiunk lelkében ott a sötét sejtelem, hogy ez a minden bizony ránk is vonatkozik, azaz nem csak az oktatás esik áldozatul az új idők új szeleinek, de a társadalomtudományi kutatás módszertana is, és ami még ennél is fontosabb: az a szerep, ahogy a társadalom- és/vagy kultúrakutató viselkedhet, viselkedni kénytelen kutatási területén.

Az a tény, hogy a magát kutatónak gondoló személy ugyanúgy része az azonnali visszacsatolások rendszerének, mint vizsgálatának korábbi tárgyai, szilánkokra zúzza azt a vélelmezett üvegfalat, amit társadalomkutatók szeretnek maguk és vizsgálatuk tárgya közé képzelni. Más szóval, úgy tűnik véget ért az a kor, amikor az objektivitás, a normatív semlegesség „splendid isolation"-ja mögé bújva lehetett tudományt csinálni. Ma már nem az tűnik furcsának, ha egy kereső-algoritmusról vagy

MOKK, KIBU, KOKK, MIBU, KUBI, BUMI, MUKK – what do academics do in the kitchen?

„The Internet changes everything" – each semester this is the standard opening line at the Budapest University of Technology and Economics, where at the Sociology Department and at the Center for New Media Research and Education (MOKK) we try to describe the socio-cultural consequences of new media development for our students.

We don't talk about it, but all of us who work in the academia know, or at least feel, that our work as social scientists is also included in the everything. The networked digital gizmos do change, not only the way we teach, but also the role we play as researchers, the impact we have on our subjects, the way we interact, or do not interact with the reality we wish to explore and describe.

Academics research is no less an integral part of the instantaneous communicative feedback loops of the digital domain than any other intellectual profession. All the changes in the temporal, social, communicative dimensions of the everyday life we research in the lives of others shatter the detective glass between us and our subjects as well. In other words, the meaning and significance of such notions as "objectivity", "normative neutrality", "outsider position", "independent research" need to be reconsidered, as the era of science's "splendid isolation" is over. We, who try to publish in these fields know too well why: when it takes at least five years for an article on search engine algorithms to be published in a traditional peer reviewed journal, science renders itself irrelevant: in five years multi-billion dollar (search) enterprises appear and disappear again, not to mention search algorithms that change from hour to hour. On the other hand a highly popular article in an open access journal has instant impact on its immediate surroundings, whether we wrote it with such an intent or not.

keresőszabályozásról elkészült és egy open access journal-ban publikált cikk szinte azonnal megváltoztatja az érintett szereplők viselkedését, hanem az, ha egy ilyen témájú cikk, a szokásos akadémiai peer-review rendszerben öt évvel a megszületése után látja meg a napvilágot, hiszen öt év alatt multimilliárd dolláros vállalkozások jöhetnek létre a semmiből, vagy éppen tűnhetnek el a semmibe.

Ahogy az erre a területre koncentrálódó hagyományos, alapos előzetes tervezésre, évekig tartó tesztelésre, mérésre, gyártásra és újratesztelésre építő mérnöki tevékenység mellett is újra megjelent a hacker, a trial-and-error módszerrel buherálló otthoni műkedvelő, a félkész prototípusokat szinte követhetetlen sebességgel legyártó feltaláló, azaz a Kitchen Budapest teljes legénysége, úgy kap erőre ez az attitűd a társadalomtudományos kutatás területén is. A hosszú évekre előre tervezhető, tehát tervezett, kvantitatív és kvalitatív kutatási eszközökkel operáló kutatási programok mellett megjelent a vizsgálati terepen feltűrt ingujjal dolgozó, kísérletező, a vizsgálandó folyamatokat koránt sem értéksemleges éthosszal alakítani akaró felelős írástudó alakja, a „social reverse engineer”.

Ha van az egyetemi társadalomkutatónak keresnivalója abban a félkész robotokkal, szétszedett műszaki eszközökkel, furcsán villogó fizikai pixelekkel zsúfolt sufniban, ami a KIBU, az ez: a hackelt, kibelezett és újraértelmezett technológia létrejöttében, használatában való részvétellel a társadalomtudós az így születő hackelt, kibelezett és újraértelmezett társadalmi gyakorlatokban való részvétel lehetőségét kaphatja meg.

A BME MOKK büszke arra, hogy a KIBU partnerei között tudhatja.

So-
cial
science
now goes
through similar
changes as engineer-
ing: traditional design-
implementation-testing-
redesign-rollout methods are
contested (again) by tinkerers,
basement inventors, hackers and
crackers, non-professional makers and
doers, who hack and break and appropri-
ate unhackable and unbreakable technologies
(and business models designed with them) within
hours of publication. The tinkerers of KiBu not only
challenge engineers, they challenge social science as well,
as they pose the question to us: we are reverse engineering
technologies. Who is reverse engineering the social uses of
such technologies?

If KiBu is the laboratory where technology is constantly reinvented, a MOKK-KIBU partnership is the place where research on the social uses of reinvented technologies can be reinvented. This is why the Center for New Media Research and Education a the Budapest University of Technology and Economics is a proud partner of Kitchen Budapest.

setup

Ez a dokumentum egy folyamatosan bővülő vázlata az Innolab Budapest kapcsán kidolgozandó működési modellnek és kommunikációs stratégiának.
Készitette: Somlai-Fischer Szabolcs, Nemes Attila
2007. január - április
Innolab Budapest

This document is a continuously expanding sketch of how Innolab Budapest is considered to operate and with the use of what communication strategies.
Written by Szabolcs Somlai-Fischer and Attila Nemes
January-April 2007.
Innolab Budapest

Tartalom

Mission statement – miért és mivel foglalkozik a labor
A Csapat – milyen készsegekkel, kik, miért és min dolgoznak a laborban
A hely – a labor kialakítása és szerepe
Kommunikáció – stratégia és ütemterv

Contents

Mission statement: the laboratory's objective
The staff: who work in the laboratory, why, and what is their task?
The place: working out the laboratory and its role
Communication: strategy and schedule

Mission statement

Az Innolab Budapest

Az új média egy küszöbön álló szinergia terepe ahol a mobil kommunikáció, az internetes közösségek és a városi tér érnek össze; új szolgáltatások és használatok alakíthatják át ahogy szocializálódunk, fogyasztunk, élünk.

Es ebben a térben működik az Innolab Budapest, ahol a kreativitást, tehetséget, ötletet, intuíciót fejleszti és viszi el azt a szabad piacra: 'service design' örömére a szerzőnek és a fogyasztóknak. Az Innolab Budapest a smart company technológiai transzfere: a piacon kívül létező ötletek, új megoldások, ismeretlen stratégiák, nem hallott eljárások válnak érthetővé, hallhatóvá, láthatóvá.

A smart company a piac és a kultúra közötti új szerződés, új korszak kezdete. Az Innolab Budapest a smart company védjegye. Okosnak lenni - annyit jelent, mint a tudástársadalom piacát teremteni. Az Innolab Budapesten keresztül magunknak termelünk szolgáltatásokat, és alakítjuk át a Telekomot Smart companivá.

Mission statement

Innolab Budapest

The new media is the field of imminent synergy, a juncture of mobile communication, internet communities and urban space; new services and uses may transform the process of socialization, consumption, and our way of life.

Innolab Budapest operates in this sphere, developing and putting creativity, talent, ideas and intuitions on the free market to the great delight of the author and the consumers. Innolab Budapest is a smart company: it makes new ideas and solutions, unknown strategies and processes perspicuous and available.

Smart company is a new contract between market and culture, and it opens a new epoch. Innolab Budapest is the trade-mark of the smart company. To be smart means to create the market of the society of knowledge. Through Innolab Budapest we design services for ourselves and turn telecommunication into a smart company.

A csapat

Az Innolab Budapestet csapatát belülről a Kutatók és a Koordinációs team, kívülről a BME-MOKK és egy T Csoportból választott szakértői pool alkotják.

The Staff

The staff of Innolab Budapest consists of the researchers and the coordination team, as well as, an experts' pool from the members of BME-MOKK and a T-Group.

Működési modell

Felvétel

Pályázat egyedül vagy ketten, egy vagy több ötlettel, motivációs levéllel, személyes beszélgetéssel. Projektek típusa bármi, ami köthető az új médiához (kifuthat szolgáltatássá) A csapat összetétele vegyes (mérnök, designer, művész, de szeret bütykölni) Az informatikus a technológiát tudja tervezni. A designer, építész, a kulturális kontextust tudja absztrahálni, hozza tervezni.
(Strict Nondiscrimination Policy). 2-3 Külföldi.
Eredeti ötletről a kutató MSZH Szerzői tanúsítványt kap

Munka (idő)

30% **Saját projektet** vezeti, a munkába még 2-3 kutatót bevon.
30% Beszáll 2-3 **másik projektbe**
20% Közös(1), az egész labor számára fontos, **közös projektbe** is segít. Ennek fontos közösségteremtő szerepe van.
A munka folyamatos kell, hogy legyen, ezt mérni fogjuk. Folyamatos kötelező beszámolók.

Képzés

20% **Workshopok** technológiáról, gondolkodásmódról (rails-től a service designig), olvasószeminárium. Külső + belső előadók. Nemzetközi network.

Prototípusok

A technológiai szint amit el kell érni, a **kipróbálhatóság szintje**, ahol az ötlet, mint élmény tesztelhető. Nem robosztus rendszerek, hanem prototípusok. Ahol értelmezhető ez jelenthet **pár száz** regisztrált **felhasználót**, **kiállítás látogatót**.

Ezen a szinten (ez hab a tortán) a projektet piaci áron **megveszi a T csoport, ha akarja**, vagy más. A bevétel nagyrészt a projekt gazdáié, a többi a laberban oszlik meg, hogy a **csoportdinamikát motiváljuk**. Mindenkinek jó ha segít a másikon.
De erre igéretet tenni mi nem tudunk, de ez csak egy a sok érték közül, amit a labortól kap.

Siker + pénz + autoritás + tapasztalat :)

Pl:Példák a közösségi projektekre
Mobile Processing (nagyon komoly nemzetközi referencia a laborral és akl dolgozik rajta) Hungilish Mac Widget, Parlamenti szövegek, Bluespot update, PestPacMan a megnyitóra

/Működési modell



Készségek?

Mind fontos:
kommunikációs képesség / tud és akar csapatban dolgozni / kreatív, divergens gondolkodás / technológiák iránt érdeklődő, bütykölő típus / tele van ötletekkel / yes, we will have english presentations.

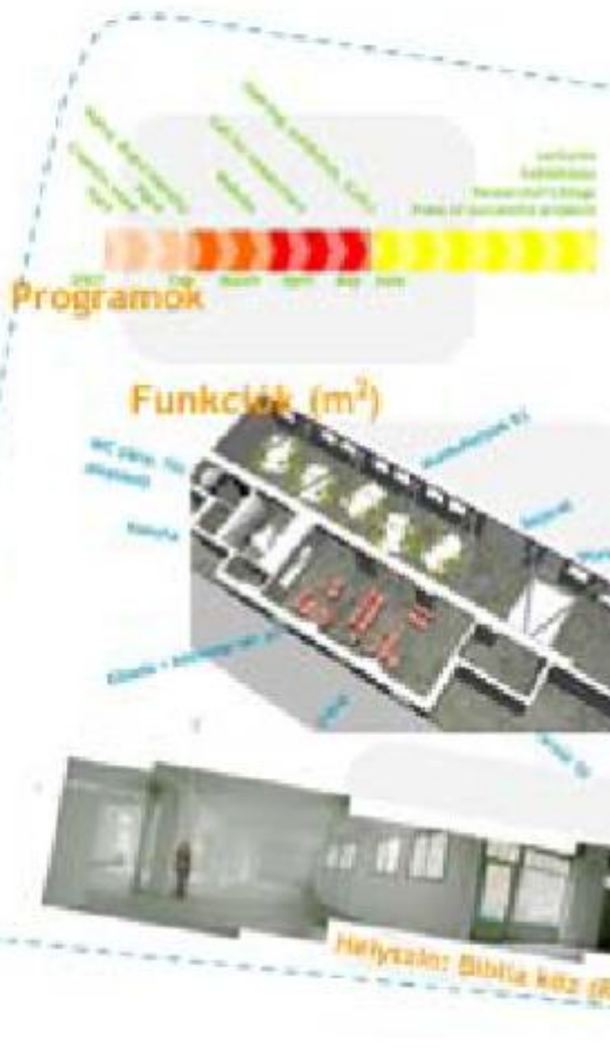
És egy pár ezekből...
prototípus technológiák / ötlet generálás / Vizuális kommunikáció / grafika / videó / processing / mobile processing / arduino / PD, MAX / MSP, WWW / interfészek / interakció / multimédia rendszerek / streaming / image és audio processing / mobil platformok / hardver programozás / mikrokontrollerek / számításelmélet alapok / algoritmusok / adatstruktúrák / webfejlesztés (html, css, xml, xslt, ruby on rails, php, java, flash, ajax) / unix ismeret / shell programozás / adatbázisok sql (mysql, postgres) / információ visszakeresés / szűrés (collaborative filtering, social tagging) / természetes nyelvfeldolgozás / adatbányászat / archívumok / metaadatrendszerek / hálózati alkalmazások / protokollok / készségszintű programozás valamelyik tisztán vagy programozási nyelven (C, java, python, ruby, perl)

Kutatók / munk

Labor

Kitchen BUdaPest
powered by Magyar Telekom

Az új média, az új szolgáltatások és használatok alakítják hogyan szocializálódunk, fogyasztunk és élünk. Az új média egy küszöbön álló szinergia terepe, ahol a mobil kommunikáció, az internetes közösségek és a városi tér ér össze.



Működési modell

Felvétel

Munka (idő)

Képzés

Prototípusok

/Működési modell



Készségek?

Mind fontos:

És egy pár ezekből...

Kutatók

Labor

BIBL

Kitchen Budapest

Trendek Áramlatok

Új média

Az új média, az új szolgáltatások és használatok alakítják hogyan szocializálódunk, fogyasztunk és élünk. Az új média egy közösségi alapú szinergia terepe, ahol a mobil kommunikáció, az internetes közösségek és a városi tér ér össze.

Ez a szinergikus terep a Kitchen Budapest működési környezete. Műhely, mely kreativitást, tehetséget, ötletet, intuíciót fejleszt és szállít a szabad piacra: 'new media service design'; örömére a szerzőnek és a fogyasztóknak.

Partnerek

Referencia Intézmények

Smart Companies

Magyar Telekom
Szakértői pool

Technológiai tudásbázis
Üzleti lehetőségek felismerése
Új üzleti modellek

MOKK

Tudásbázis
Trend Foresight
Nemzetközi kap
Quality Control

Think Outside the Box
Cégek

Domus Academy, Milano

Interactive Institute Stockholm



Az intézmény kezdeti koncepciótérképe
/ Early concept map of the institution

Koordinációs team
Ügyvezető igazgató
T érdekképviselet, T kapcsolati tőke, Termékfejlesztési tapasztalat, Üzleti stratégiai skillek

Programigazgató
Creative management, Kulturális tőke, Innovációs tapasztalat, Nemzetközi kapcsolatok, Opinion Leader

CTO
Senior fejlesztő, Web és mobiltechnológiák, trendek, Akadémiai kapcsolatok, Innovációs tapasztalat, Opinion Leader

Asszisztens
Magas kommunikációs készségek, English proficiency, Szervezési készségek, Jó interperszonális készségek

Kommunikáció
Kapcsolatépítés, kapcsolati háló itthon és külföldön, stratégiai gondolkodás, eseménypolitika, média terv, sajtókapcsolatok

A Kutatók motivációi

Ötletek megvalósítása
Többszintű támogatást kapnak, hogy megvalósítsák ötleteiket. Ennek kevés alternatívája létezik ma Magyarországon. Azt könnyű megérteni, hogy az erős kreatív légkör, a fejlesztői közösség sokat segít. A labor „szolgáltatásai" úgy lesznek kitalálva, hogy e kreatív folyamatokat minél jobban segítsék a nagy léptékű megvalósulás felé vezető úton.

Publicitás, szerzőiség
A labor látható, publikus, ők mint szerzők megjelennek, ismertek lesznek a „piergroup"-jukban. Saját fejlesztői blogot kell vigyenek. A projekteket fél év után publikálni kell az OL blogokon.

Kulturális érték teremtése
Miután megértik, hogy a technológia mennyire kulturális kérdés, annak lokális „írhatósága" komoly kulturális értéket jelent, melyet ők teremthetnek meg. Hogy ne csak mint fogyasztók álljunk a sor végén.

Hely és közösség
A labor látható, látványos, modern. Medialab atmoszféra, mely egyszerre tartalmaz pörgő szellemiséget és a laza kötetlen munkamódszereket. A közösség multidiszciplináris, lányok és fiúk sokféle kulturális motivációval fognak technológiát készíteni, sokféle készséggel melyet egymás között megosztanak.

Anyagiak
Ösztöndíj és premizálás. Az ösztöndíj anyagi függetlenséget biztosít, a sikeres projektek premizálása pedig, igaz csírájában, de korrekt piaci értéken történik.

Coordination team
Executive Director
T-representation of interest, T-relationship capital, Experience in product development, Business strategy skills

Program Director
Creative management, Cultural capital, Innovation experience, International relationships, Opinion Leader

CTO
Senior developer, web and mobile technologies, trends, Academic relationships, Innovation experience, Opinion Leader

Assistant
Excellent communication skills, English proficiency, Organizational skills, Good interpersonal skills

Communication
Forming relationships, a network of relationships in Hungary and abroad, strategic thinking, event policy, media plan, media connections

Incentives of the researchers

Realization of ideas
Researchers are encouraged in many ways to realize their ideas. There is hardly any precedent for it in Hungary today. The creative spiritual atmosphere and the researchers' community are very important. The "services" of the laboratory will be designed to help creative processes.

Publicity, authorship
The work done in the laboratory is made public, researchers will be known as authors in their "pier groups". They will have their own developers' blog. Projects should be published on OL blogs within a half year.

Creating cultural value
Researchers will understand that technology is of a great cultural value created by them. In this way they are not just consumers.

Place and community
The laboratory is a sightly modern media lab with a lively spirit and free working methods. It is a multidisciplinary community where boys and girls will do technological developments with a variety of cultural incentives and skills.

Material resources
Scholarship and bonuses system. Scholarship provides an opportunity for independence while awarding bonus for successful projects will be done according to market value.

Képzés

Nincs alternatívája itthon. Az internetmédia kérdésein túl tanulnak az ötletek generálásáról, kreatív közös gondolkodásról, kommunikációs, mobil hardver és szoftvertechnológiákról. Nagyon fontos szerepe van itt a MOKK és networkjében fellelhető tudásnak.

Network

A rendszeres vendégelőadók gyorsan segítenek a nemzetközi kapcsolatok kialakításában, a fejlesztőknek konzultálniuk kell velük.

OL-ek jelenléte

Első körben a programigazgató és a CTO hitelessége nagyon fontos, mert még nem eléggé látható a projekt. A későbbiekben ezt a szerepet kiegészíti a projekt publikus identitása.

A Kutatók feladatai

Fejlesztés

A fő projekt fejlesztése mellett prototípusok, service-design koncepciók gyártása. Minden szinten megjelenik a személyes projekt és a közös munka is kötelezően, mindkettőnek hatékonysági szerepe van.

Képzés

Projekt alapú, de fontos, hogy folyamatos legyen.

Sharing

Rendszeres belső prezentációk, ki mit csinál, merre halad, mik a kérdések.

Interfész a T csoport felé

Concept paper, business plan, stb. Az idő nagy részét nem ez teszi ki, de fontos lesz, hogy létrejöhessen a projekt.

Nyilvánosság

Projekt / fejlesztői blog vezetése. Sikeres tesztek, prototípusok, publikálása, melyet a labor közösen intéz, de a fejlesztőknek elő kell készíteni ehhez az anyagokat.

A hely
Milyen, hol van, miért?

A kommunikáció lépései

Brand felépítése

A projekt indulásakor – 2 hét alatt egy kis csoport, ahol a projekt vezetői együtt dolgoznak grafikussal, kommunikációs szakemberrel felépítik a brandet. Webes megjelenés elindul. Ezután el kell kezdeni megkeresni a kutatókat.

Education

There is no precedent for it in Hungary. Researchers will be taught generating ideas, creative thinking in communities, communication, mobile, hardware, and software technologies. The knowledge provided by MOKK and its network plays an important part.

Network

Researchers should consult the guest lecturers, who will help them build international relationships.

The presence of OL's

The person of the program director and CTO is very important in the first phase of the project, while later on publicity will also be of great significance.

The task of the researchers

Development

Beside working on the main project, producing prototypes, service-design conceptions. Every researcher should make one person projects and collaborative work, as well.

Education

Based on projects but should be continuous.

Sharing

Researchers should regularly give presentations on their work.

Interface for T-group

Concept paper, business plan, etc. They are of minor importance but necessary for the realization of the project.

Publicity

Keeping a project / developer blog. Publishing successful tests and prototypes is the task of lab but developers should make preparations.

The place
Where is it, what is it like, why?

Phases of communication

Building the brand

The project leaders in cooperation with the graphic designer and the communication expert build the brand within two weeks as the first step of the project. That's the beginning of web presence. Then researchers should be consulted.

Csatornák megtalálása

Mindenképpen alternatív és egyetemi / közösségi csatornákat kell használni. Fontos a sokféleség, ezért pl BME mellett a MOME is fontos helyszín. Az online anyagok mellett előadások a célzott egyetemeken, közösségekben. Tapasztalatunk szerint emberanyagban nem lesz hiány.

Válogatás

A közösség felépítése is fontos szempont, nem csak az egyedi készségek. Ez segít a negatív döntéseket is kommunikálni, hogy poolban tarthassunk potenciális fejlesztőket.

Pool (rekurzív alumni)

A poolba felvétel folyamatos. Ha valaki nem teljesít vagy kilép, innen hamar ki tudjuk egészíteni a csapatot.

Finding channels

We should make use of alternative and university / community channels. Diversity is very important, thus MOME is as important as BME. Delivering lectures at universities, and for certain communities beside online materials. Our experiences show that we won't be short of human resource.

Selection

Building the community is as important as individual skills. This will help us communicate negative decisions in order to keep in pool the potential developers.

Pool (recursive alumni)

Admittance to the pool is continuous. If someone fails in his duty or leaves, we can easily replace him by another person from the pool.

Időrendben

Előkészítő fázis

Intenzív brief írás a jelenlegi résztvevők bevonásával, azaz koordinációs csapat. Ezek folyamán potosodnak a feladatok. Ennek lezártával jön a név, szlogen, üzenet, küldetés meghatározása.

00 Fázis

Az előkészítő fázis eredményének ismeretében a grafikai arculat kidolgozása egy profi grafikus közreműködésével.

A megelőző kommunikáció lényege, hogy egy nagyon erős impulzussal elindítsuk a lavinát, illetve ennek farvizén adagoljuk az infókat. Ez az első impulzus kettős szerepet játszik:
A márka első karakteres jelölője, az első kommunikációs ciklus meghatározó eleme (egy esemény)

01 Fázis

A nyitás mint esemény

A megnyitófogadás a következők miatt fontos:
Megnyitja a szakmai és a T-com meghívott vendégei közti falat, tk. az első hálózatépítési lehetőség vagyis itt van mindenki akinek kell. (OL ek, aká r politikusok)

A websitnek itt már működnie kell mert kreatív eszközökkel el kell érnünk, hogy ha hazamentek, akkor másnap bekattan-janak az emberek az oldalunkra.

Még egy fontos kapcsolati elem a megnyitón a következő nyilvánosságnak szánt megjelenés (híres meghívott előadása.), hogy egyből legyen csatornánk amibe visszakapcsoljuk ezeket az embereket.

Ezzel párhuzamosan első sajtóanyag kiküldése, amelynek tartalmaznia kell minden kitűzött célt és 3 hónap részletes program és/vagy munkatervét.

Chronology

Preliminary steps

Making sketches in cooperation with the current participants, a coordination team. Tasks get more and more specified. Then there comes the name, slogan, message, and mission statement.

Phase 00

With full knowledge of the results of the preliminary phase, we create the graphic design with the help of a graphic artist.

The aim of the preliminary phase is to be able to get started with a strong impulse and supply information accordingly.
This first impulse plays a double role:
It is the first signifier of the brand, the important element of the first communication phase (an event)

Phase 01

Opening as an event

The opening provides an opportunity for the professionals and the guests to form relationships; it is the first step of the building of a network with every party present (OLs, as well as, politicians).

Our web site should be working by this time because we want these people to visit our page the next day.

Another important element of the opening is our appearance in the limelight of publicity (the speech of a celebrity).

In line with this, publishing our first press-matter, which should include our aims and the detailed schedule for the next three months.

A program kommunikációja folymatos:
POS – helyszínen (kirakatban és bent)
Sajtóban
On-line barter bannerek
Célközönségnek web és hirlevél

02 Fázis
standard programkommunikáció
az időszak végén (12 hónap) az első év sikereiről kell tartani egy beszámolót, és a sajtónak el kell juttatni egy sikerjelentést (ez nem egyenlő a rendszeres sajtóhirlevelekkel).

Esetleg lehet egy fogadást tartani: 1 éves az intézet.

A siker jegyében az első évben kellene egy olyan tartalom példa, ami a 12 hónapban jól bemutatható, közérthető, látványos, figyelemfelkeltő és könnyen és veszteség nélkül mediatizálható (tv-ben is!)

Ez egyben lehet egy esemény is.

03 Fázis
Intenzív program kommunikáció, vagyis folymatos sajtókarbantartás anyagok és reggelik formájában (12-24 hónap)

Az „Innolab Budapest" munkanév. a végleges nevet a brand identitás kidolgozása és a helyszín ismerete után kell megadni

Advertising Value Equivalent (AVE) mennyibe kerulne a smart company image kialakulasat reklamokkal elerni?
Becsléseink szerint évi 4-5 különleges, hírértékű projekt publikálása várható, melyekre gyakran online fórumokon reagálnak (elsősorba budapesti fiatalok). Ehhez hozzajönnek a megnyitó események, éves záró események és velük járó publicitás, az előadások, a kiállítások, a folyamatos jelenlét a városban. Ezek együttesen, részben havonta megjelenő részben folyamatos érdekes információt szolgáltanak a magyar médiatérben (rtl+tv2 bulvarhirek, mtv kulturhaz, index, origo, szaklapok).

A kutatók elnevezése is még kidolgozandó, a végleges brand függvénye (fejlesztő, kutató, innovátor, service designer...)
Jó példa itt a WIW, amely Budapest modern városi identitásán segített sokat. Mienk, magunknak csináltuk, először szubkulturális jelenségként erősítette azt, hogy milyen érzés fiatal budapesti értelmiséginek lenni.
Mivel itt a technológiák fejlesztési szintje mindig is a prototípus lesz, a technológiák ismerete nem jelent gyakorlati problémát, ma már hardver szinten is rengeteg, napok alatt elsajátítható platform létezik. Ez bevett nemzetközi gyakorlat.

Continuous communication of the program:
POS – on the spot (in the show-window and inside)
In the press
Online barter banners
Web and news letter for the desired audience

Phase 02
standard program communication
at the end of phase 01 (12 months), we will give an account of the results of the first year and release it in the press (apart from the usual press reports).

We might even hold a reception at the first anniversary of the institute.

In the first year, we should develop an exemplary content that can be presented within 12 months, easy to understand, attracts attention, and can be mediated through television, as well.

This can be an event, as well.

Phase 03
Intense program communication, that is, continuous press maintenance (12-24 months)

"Innolab Budapest" is a temporary designation, the final name will be chosen when the brand will have been built, and with full knowledge of the scene.

Advertising Value Equivalent (AVE) – how much it would cost to build the smart company image by advertising?
We expect to publish 4-5 special projects annually which will be responded to by young people in Budapest via online forums. In addition there are openings, annual closing events and the publicity related to them, lectures, exhibitions, and our continuous presence in the city. These will provide exciting information in the Hungarian media (news of rtl+tv2, mtv kultúrház, index, origo, and other technical papers).

We also have to find a proper name for the researchers depending on the final brand (developer, researcher, innovator, or service designer…)
WIW is a case in point, which has gone a long way to the forming of the modern identity of Budapest. It's ours, we made it for ourselves, and as a subcultural phenomenon, it showed us what it means to be a young intellectual in Budapest.
Since we will develop prototypes only, the knowledge of the technologies makes no problem; there are many platforms today that we can learn to use in a few days time.

POINCREVU BUDAPEST

MOST INNOVATIVE

CREATIVE SPACE

TRIWHYSWE BUDAPEST

WHY NOT SWEAT

MEDIA ALLIANCE

Nevünk generált alternatívái / generated alternatives for our name

LabNames02.pde 2007-08-14

```
// Lab name generator
// Web20 keywords partyl based on http://www.lightsphere.com/dev/web20.html

PFont fontLarge;
PFont fontSmall;
PFont fontTitle;

int spacing = 40;
boolean firstRun = false;

String[] vowels = {"a", "e", "[illegible]", "o", "u",
"y"};

String[] NContent = {"Urban", "New Media", "Media", "Locative", "Research",
"Creative", "Tomorrow", "Future",
                     "Adventurous", "Idea", "Map", "Social", "Innovation"};

String[] NGeek = {"SHIFT", "ESC", "CAD", "API", "PXL", "CAT", "LOOP", "DUCK",
"PAD", "HIVE", "NET", "DEV"};
String[] NVerb = {"Try", "Make", "Build", "Post", "Develop", "Why not",
"Test"};
String[] NType = {"Lab", "Center", "Initiative", "Alliance", "Institute",
"Project", "space", "point"};
String[] NPlace = {"Budapest", "Bib", "BUD", "Pest", "HU", "BIBL"};

String[] NAdjective = {"Young", "Playful", "innovative", "cool", "cult",
"smart",
                       "streetsmart", "funny", "geek", "tech", "street",
"aggressive",
"relaxed", "sexy", "visible", "spectacular",
"cultural", "locative", "creative", "open", "social",
"ether",
"Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out
"ozone", "to large audiences. Yes, we drink lots of latte.
"anti-ATD",
"marxist", "punk", "public", "fun");
                                    press any key/mouse to generate

String[] NWeb20Start = {"Centi", "Fa", "Ja", "Jay", "Ji",
"Kay", "La", "Lee", "Mee", "Mi", "Na", "Oo", "Pa", "Pe",
"Pico", "Pla", "Quo", "Qui", "Roo", "Sky", "Ska", "Sky", "Ski", "To",
"Tri", "Twi", "Tru", "Vi", "Zoo", "Zu", "Zy",
"Zoo"};

String[] NWeb20End = {"ba", "ble", "bu", "deo", "do", "du", "jo",
"lia", "loo", "mbo", "mbee", "mbo", "mbu", "mia", "la", "noo", "nda",
"jam", "mix", "nti", "nu", "nix", "pe", "ta", "st", "va", "vi",
"veo", "vu", "wo", "jo", "zz", "zzi", "zio", "zu", "opia", "ky", "works"};

String labName;
String[] LabnameList = new String[10000];

int NContentPos;
int NGeekPos;
int NVerbPos;
int NTypePos;
int NPlacePos;
int NAdjectivePos;

void setup() {
  size(710, 400, P3D);
  colorMode(HSB, 100);
  //smooth();
  background(102);
  fontLarge = loadFont("ZigguratHTF-Black-32.vlw");
  fontSmall = loadFont("Ayuthaya-11.vlw");
  fontTitle = loadFont("SynchroLET-66.vlw");

  //textFont(fontLarge, 32);
  frameRate(200);
  allToUpperCase();
}

void draw() {
  ///*
  if (!firstRun) {
    generatePositions();
    generateName();
    printLines();
    firstRun = true;
  }
  //*/
  /*
  println(frameCount);
  if (frameCount < 10000) {
    generatePositions();
    generateName();
  } else {
    saveFile();
    println("done");
    noLoop();
  }
  */
}
```

Hi all, I am here from POINCREVU Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

MAVINE BUDAPEST

MAKE VISIBLE

NEW MEDIA ALLIANCE

MARCELIA BUDAPEST

MAKE RELAXED

MEDIA CENTER

POADAL BUDAPEST

MOST YOUNG

ADVENTUROUS ALLIANCE

FWOTRY BUDAPEST

TRY RELAXED

CREATIVE SPACE

TESWE BUDAPEST

TEST SWEAT

FUTURE POINT

TESERELA BUDAPEST

TEST SEXY

RESEARCH INITIATIVE

TELAWORKS BUDAPEST

TEST AETHER

CREATIVE LAB

TRYINAL BUDAPEST

TRY AGGRESSIVE

INNOVATION ALLIANCE

MIPOCOOLA BUDAPEST

POST COOL

RESEARCH LAB

Hi all, I am here from MIPOCOOLA Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

DESTININ BUDAPEST

DEVELOP STREETSMART

INNOVATION INSTITUTE

```
LabWords01.pde                                              2007-08-14

    if (random(10) > labName.length()){
        labName += NType[NTypePos].charAt(0);
        labName += NType[NTypePos].charAt(1);
        if (checkIfVowel(NType[NTypePos].charAt(2))) labName +=
NType[NTypePos].charAt(2);
    }
    if (random(10) > labName.length()) labName += NWeb20End[int(random(NWeb20End.length))];
    //println(labName.length());
    labName = " Budapest";
    //labnameList[frameCount] = labName;
}

void saveFile(){
    // now write the strings to a file, each on a seperate line
    saveStrings("names.
}

void printLines() {
    background(20);
    int baseLine = 130;

    textFont(fontTitle, 66);
    randomFill();
    text(labName, 10, 90);

    textFont(fontLarge, 32);
    fill(90);
    text(NVerb[NVerbPos] + " " + NAdjective[NAdjectivePos] + " ", 10, baseLine +
spacing * 0);
    fill(10);
    text(NContent[NContentPos] + " " + NType[NTypePos], 10, baseLine +
spacing * 1);

    fill(80);
    textFont(fontSmall, 20);

    text("Hi all, I am
center", 10, 320);
    text("focusing on prototyping technologies with user participation.", 10,
335);
    text("cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with", 10,
350);
    text("Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out", 10,
365);
    text("to large audiences. Yes, we drink lots of latte.", 10, 380);

    fill(80);
    text("press any key/mouse to generate", 10, 415);
}
```

POLAJO BUDAPEST

POST CULT

IDEA LAB

Hi all, I am here from POLAJO Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

LEEBUIRE BUDAPEST

BUILD AETHER

RESEARCH INSTITUTE

Hi all, I am here from LEEBUIRE Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

GNOFU BUDAPEST

TEST ANTI-ELITIST

FUTURE INITIATIVE

Hi all, I am here from GNOFU Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

WHYMELA BUDAPEST

WHY NOT JAM

Hi all, I am here from WHYMELA Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

BUIINPOI BUDAPEST

BUILD INNOVATIVE

MEDIA POINT

Hi all, I am here from BUIINPOI Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

KAMAREUR BUDAPEST

MAKE RELAXED

URBAN POINT

```
void randomFill() {
    fill(random(100), 100, 100);
}

boolean checkIfVowel(char theChar) {
    int q = 0;
    for (int i=0; i < vowels.length; i++) {
        if (vowels[i].charAt(0) == theChar) q++;
    }
    if (q == 1) {
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}

void allToUpperCase() {
    for (int i = 0; i < NContent.length; i++){
        NContent[i] = NContent[i].toUpperCase();
    }
    for (int i = 0; i < NGeek.length; i++){
        NGeek[i] = NGeek[i].toUpperCase();
    }
    for (int i = 0; i < NType.length; i++){
        NType[i] = NType[i].toUpperCase();
    }
    for (int i = 0; i < NPlace.length; i++){
        NPlace[i] = NPlace[i].toUpperCase();
    }
    for (int i = 0; i < NAdjective.length; i++){
        NAdjective[i] = NAdjective[i].toUpperCase();
    }
    for (int i = 0; i < NVerb.length; i++){
        NVerb[i] = NVerb[i].toUpperCase();
    }
    for (int i = 0; i < NWeb20End.length; i++){
```

Hi all, I am here from KAMAREUR Budapest, a new media research center focusing on prototyping technologies with user participation, cultural values, locative stuff. Its a partnership lab with Telecom Hungary, so our best projects end up being rolled out to large audiences. Yes, we drink lots of latte.

press any key/mouse to generate

POGEEINI BUDAPEST

POST GEEK

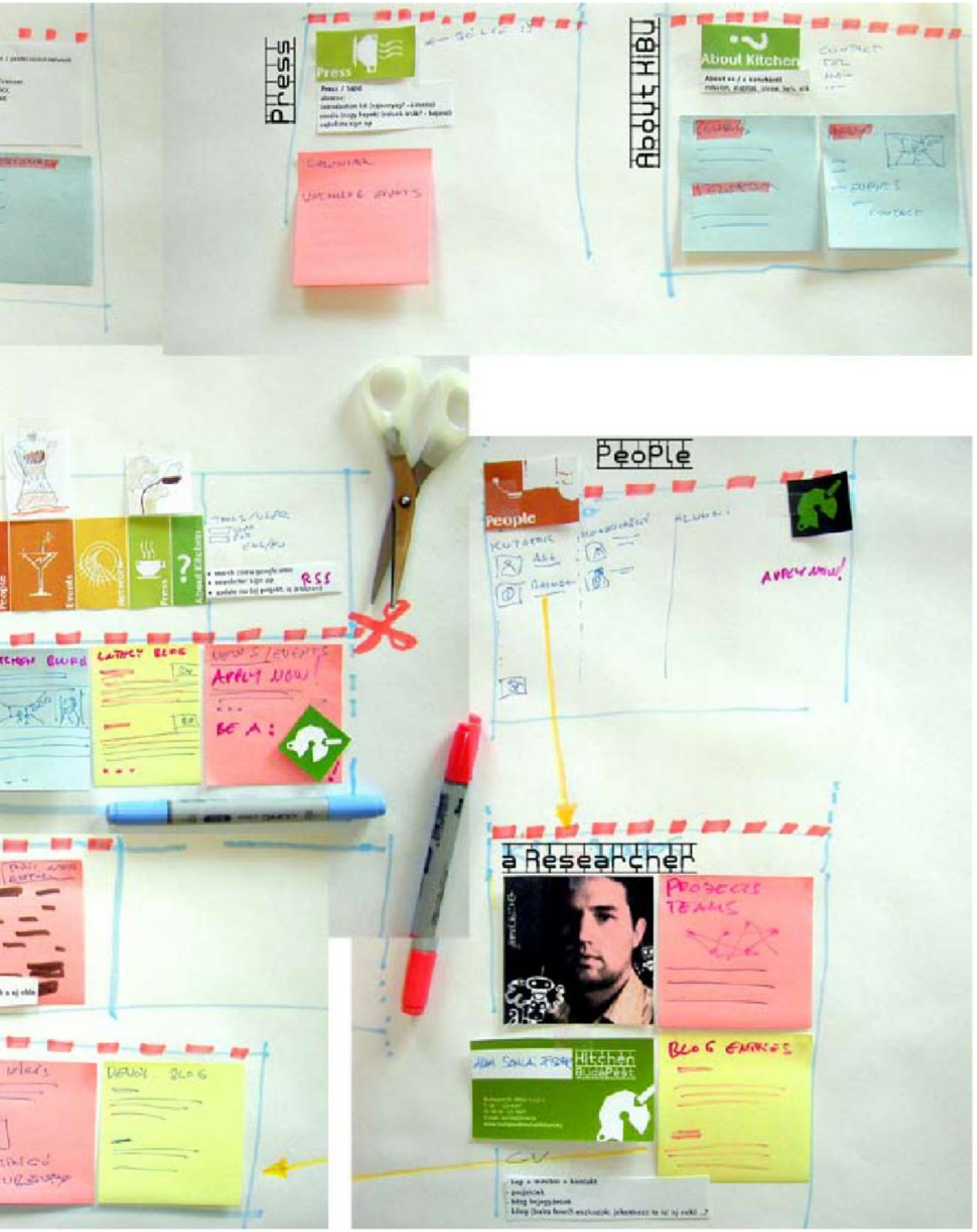
SOCIAL INITIATIVE

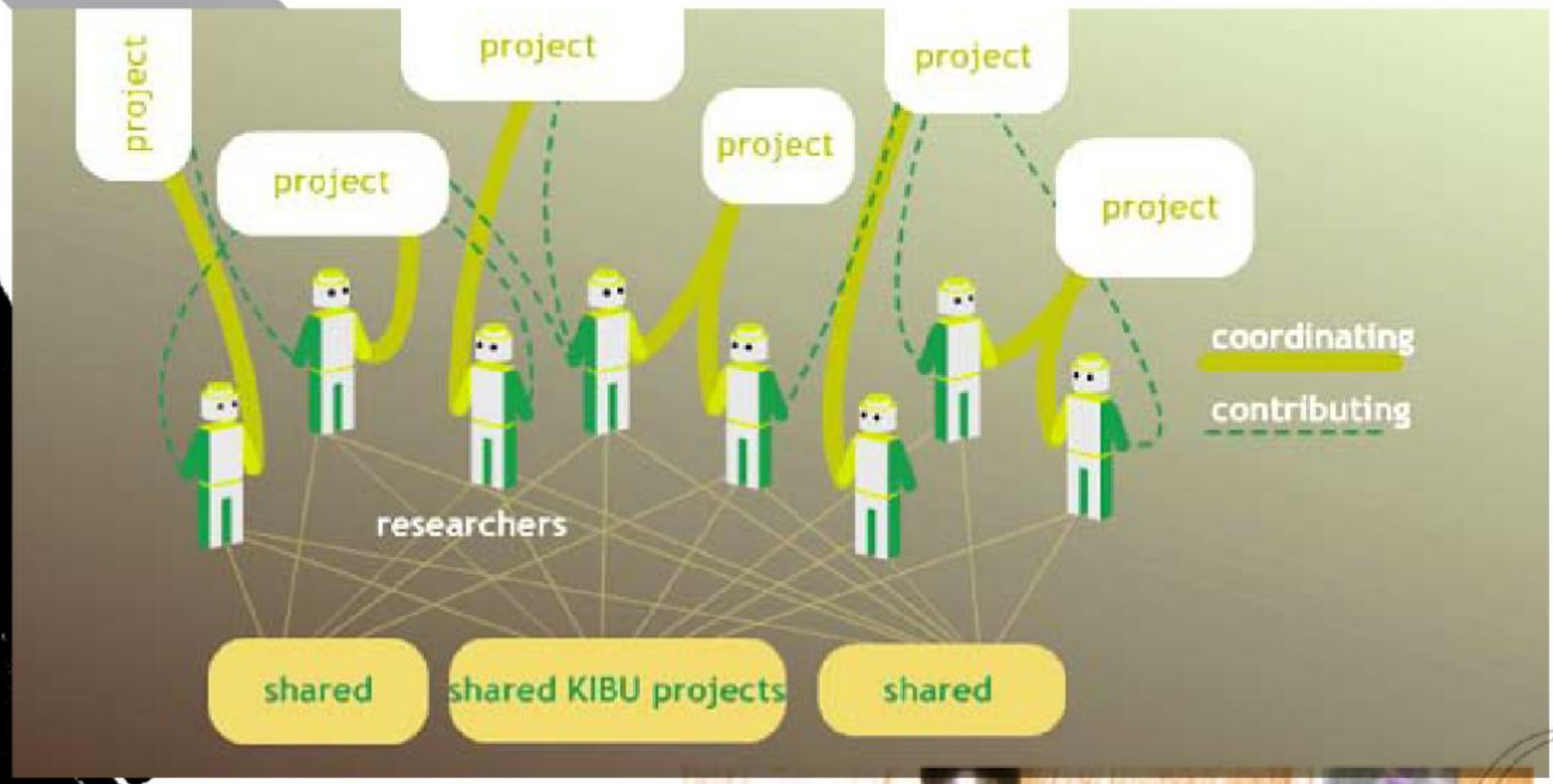
DEMODETE BUDAPEST

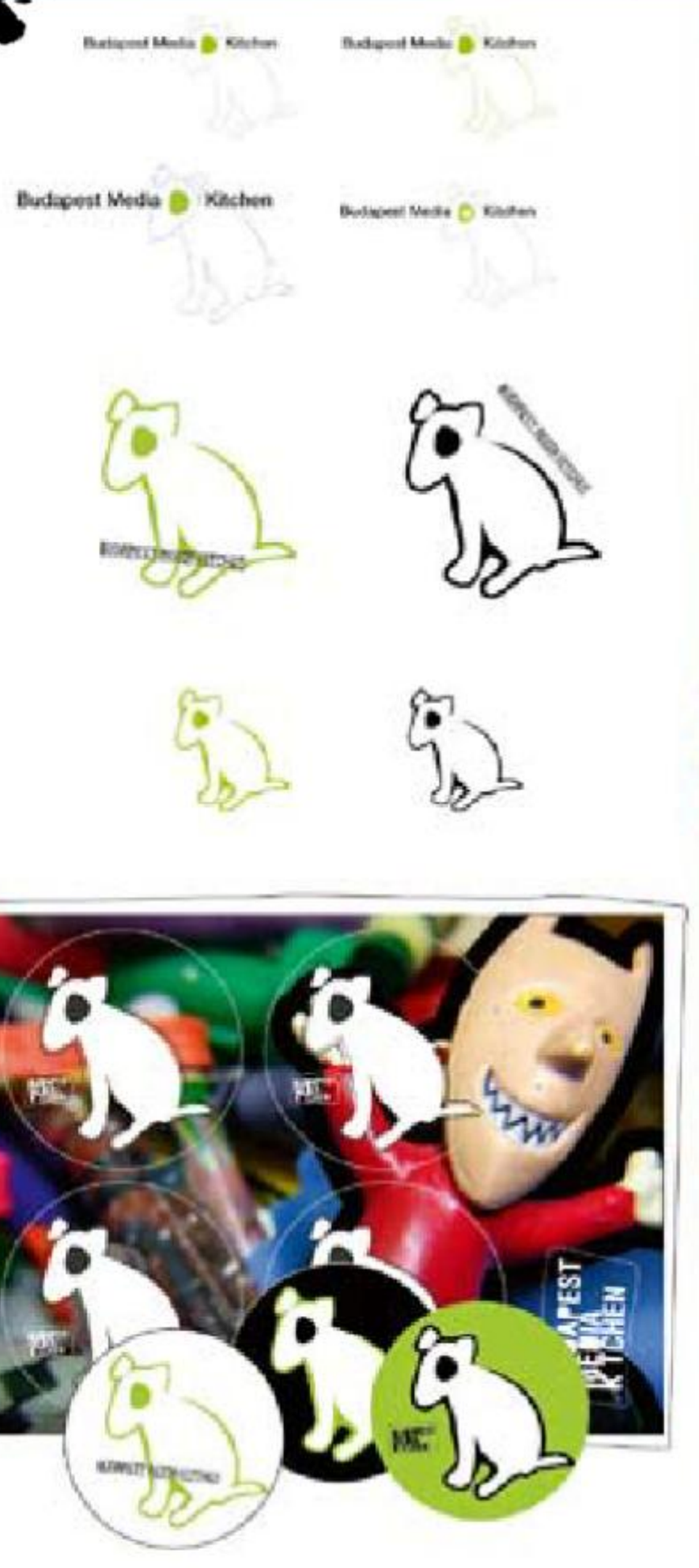
DEVELOP TECH



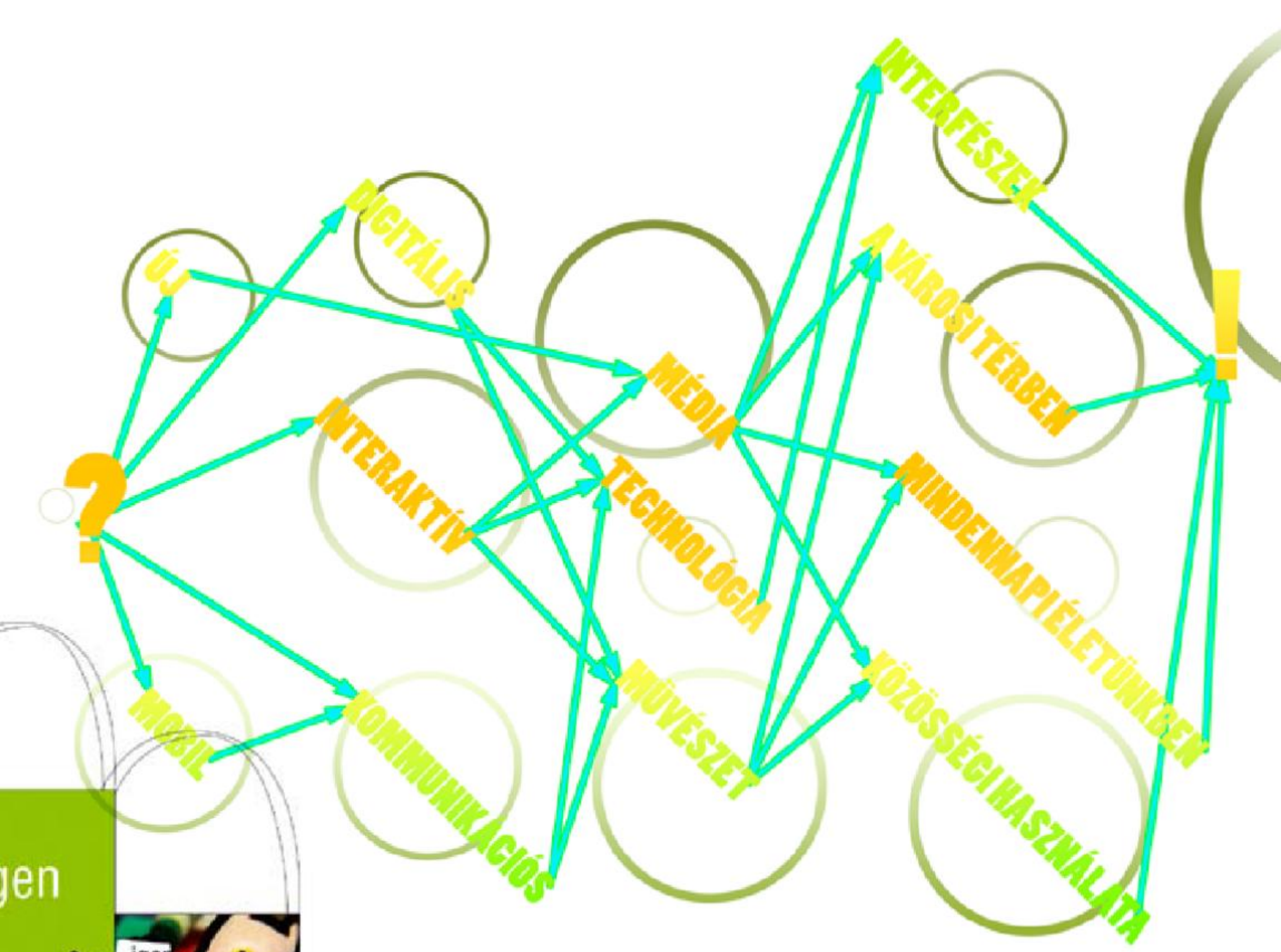
Website terv / website plan


Press
Press
About Kitchen
About Kitchen
People
People
a Researcher
RSS
Apply now!
BE A:
Latest Blog
Blog
Projects
Teams
Blog entries


project
project
project
project
project
project
researchers
coordinating
contributing
shared
shared KIBU projects
shared


Budapest Media Kitchen
Budapest Media Kitchen
Budapest Media Kitchen
Budapest Media Kitchen


MAKE THINGS MOVE
08.24
09.20
kiállítás
SOMLAI-FISCHER SZABO
Budapest IX. Biblia köz 2-4.
T: 06 1 123 4567
M: 06 30 123 4567
E-mail: somlai@bmk.hu
www.budapestmediakitchen.hu
BUDAPEST MEDIA KITCHEN
Budapest IX.
Biblia köz 2-4.
www.budapestmediakitchen.hu





Együttműködési munkamodellünk / Our collaborative working model


Hitchen
BUDAPEST


Hitchen
BUDAPEST


MAKE
THINGS
MOVE
Hitchen
BUDAPEST


Hitchen
BUDAPEST


Hitchen
BUDAPEST


MAKE
THINGS
MOVE





Kitchen BUdaPest

Kitchen BUdaPest



Kitchen BUdaPest

Kitchen BUdaPest

JELMAGYARÁZAT:

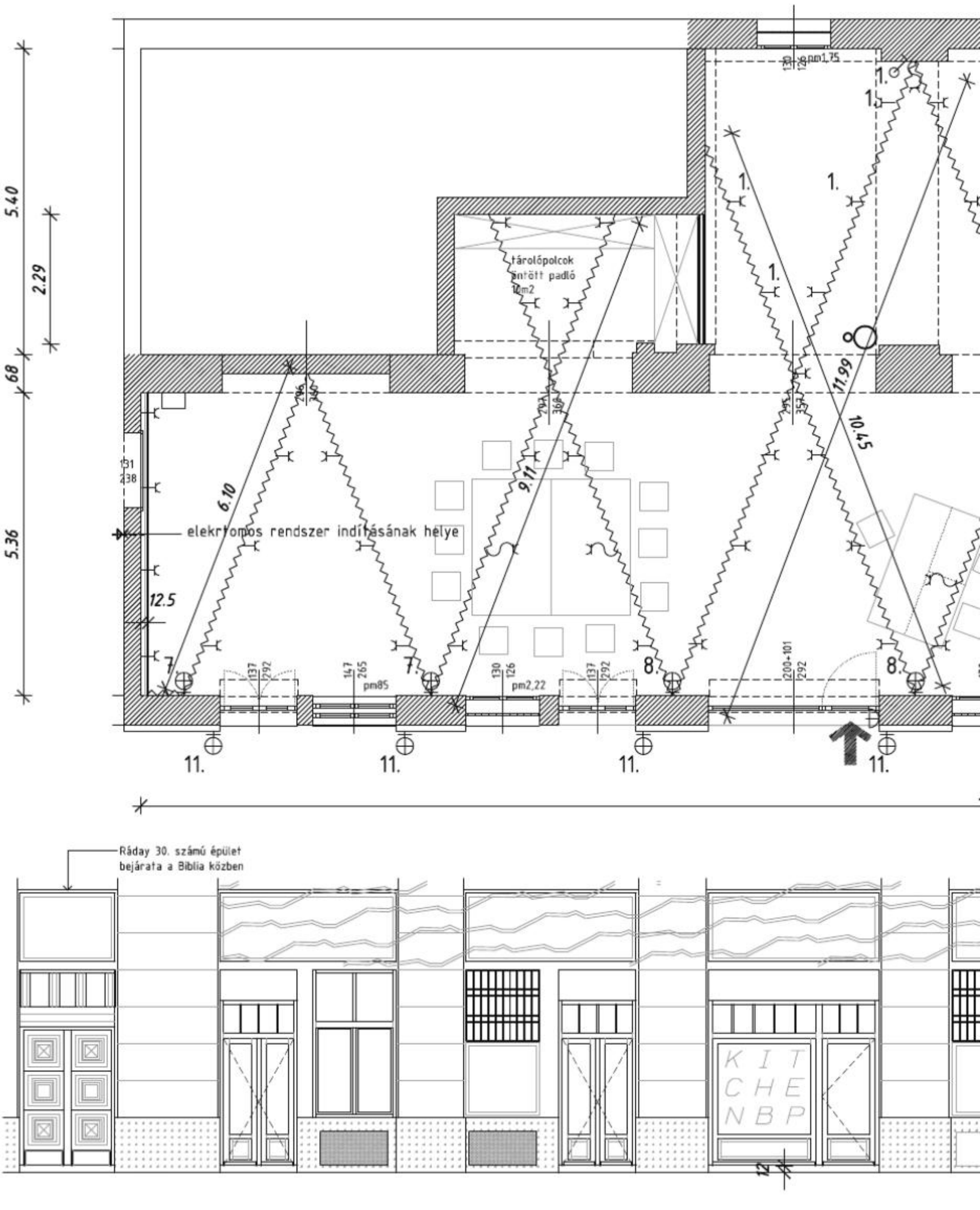
- mennyezeti lámpa
- fali lámpa
- dugaszoló aljzat
- lengő dugalj
- telefon dugaszoló aljzat
- kábeltálca rendszer
- kapcsoló
- csengő

MEGJEGYZÉS:

A kábelcsatorna rendszer a keresztez ődések miatt két magasságon fut: 2,85m-en és 2,95m-en
-a jobbra tartók 2,95m-es magasságban
-a balra tartók 2,85m-es magasságban futnak!

KONSZIGNÁ

1. Kapcsolt dug
2. Kapcsolt dug
3. Elektromos K
4. Elektromos K szerelvénnye
5. Kapcsolt dug
6. Elektromos K
7.–9. Elektromos K méretezett K
10. Elektromos K
11. Elektromos K



CIÓ:

aszoló aljzatok - kapcsolás húzókapcsolóval

aszoló aljzatok - kapcsolás húzókapcsolóval

iállások az álmennyezetben - kapcsolás húzókapcsolóval

iállások - kapcsolás gipszkartonfalba süllyesztett el.
l
aszoló aljzatok - kapcsolás húzókapcsolóval

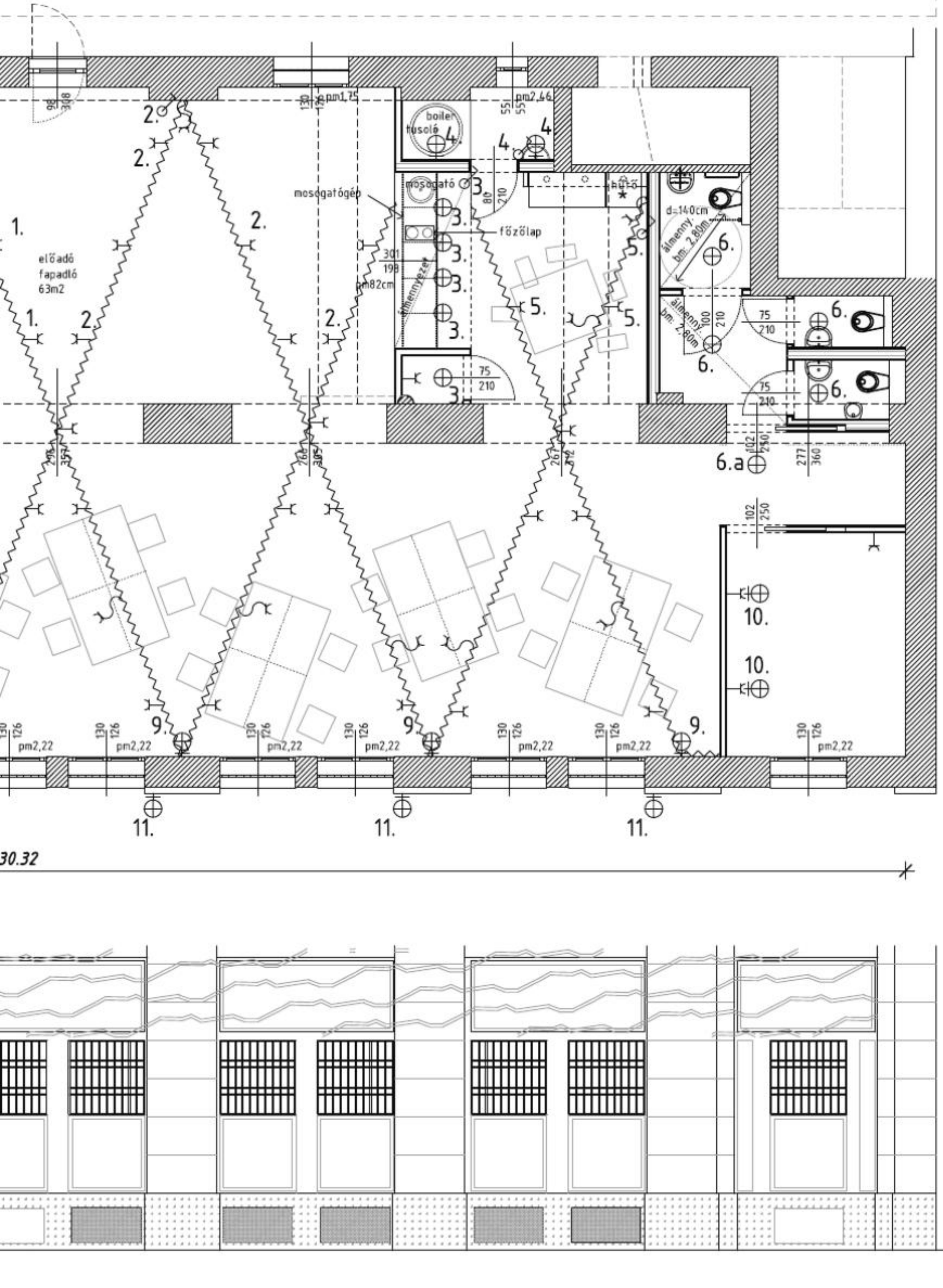
iállások az álmennyezetben - kapcsolás: id őzített mozgásérzékel őkkel

iállások a kábeltálcákon a fala szerelt fémhalogén lámpákhoz - kapcsolásuk
húzókapcsolóval

iállások a falakon - kapcsolás: húzókapcsolókkal

iállások a f őfalakon át- kapcsolás (számítógépr ől vezérelt)

A labor építészeti tervei / Our Lab's architectural plans



30.32

PROJEKT:

KITCHEN BUDAPEST

CÍM:

XI. RÁDAY U. 30.

MEGRENDELŐ:

X-BYTE KFT.

BELSŐÉPÍTÉSZ:

POZNA ANITA

AETHER ARCHITECTURE

2007. március

MEGJEGYZÉS:

XXX

megnevezés:

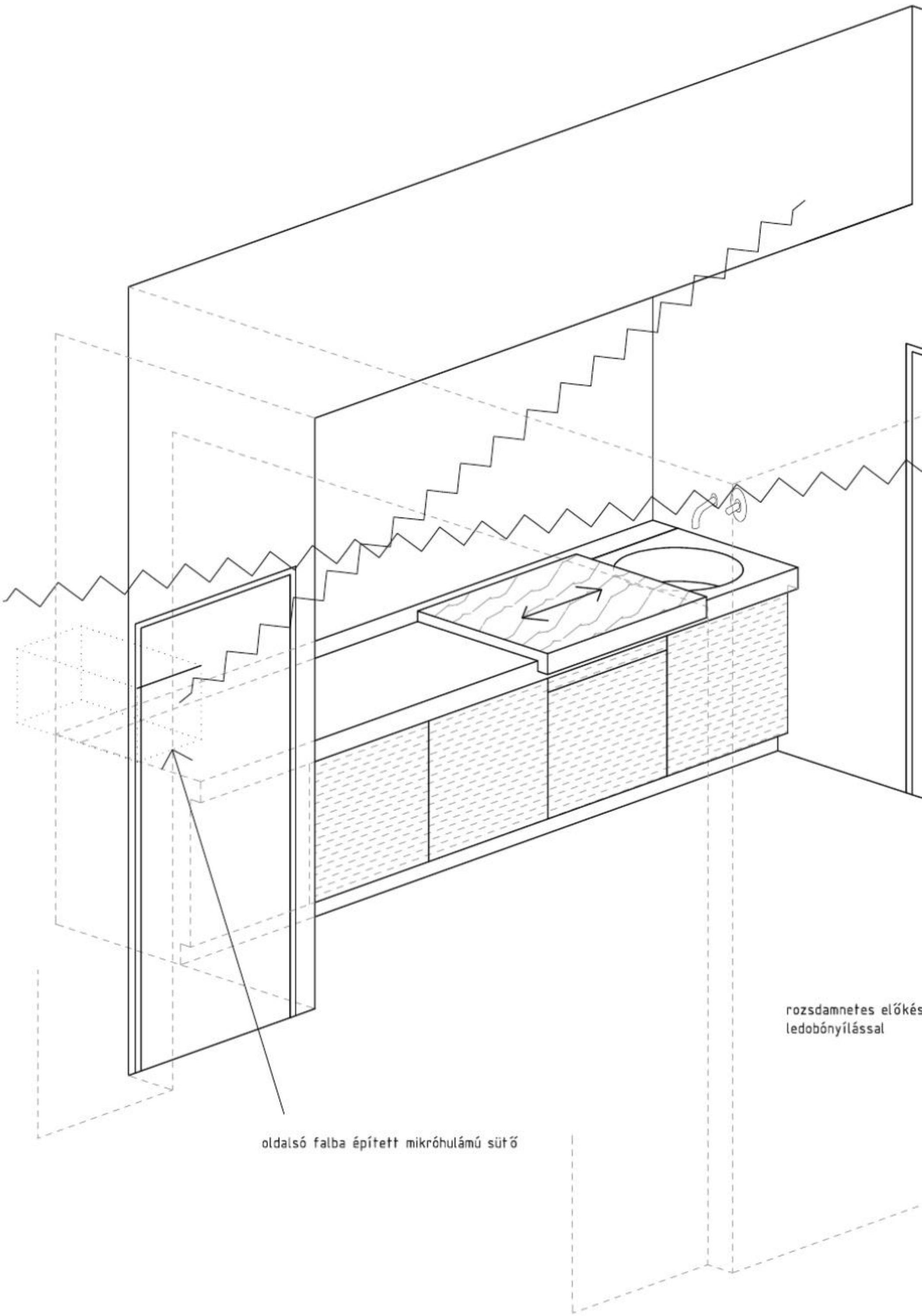
ELEKTROMOS KONSZIGNÁCIÓS ALAPRAJZ

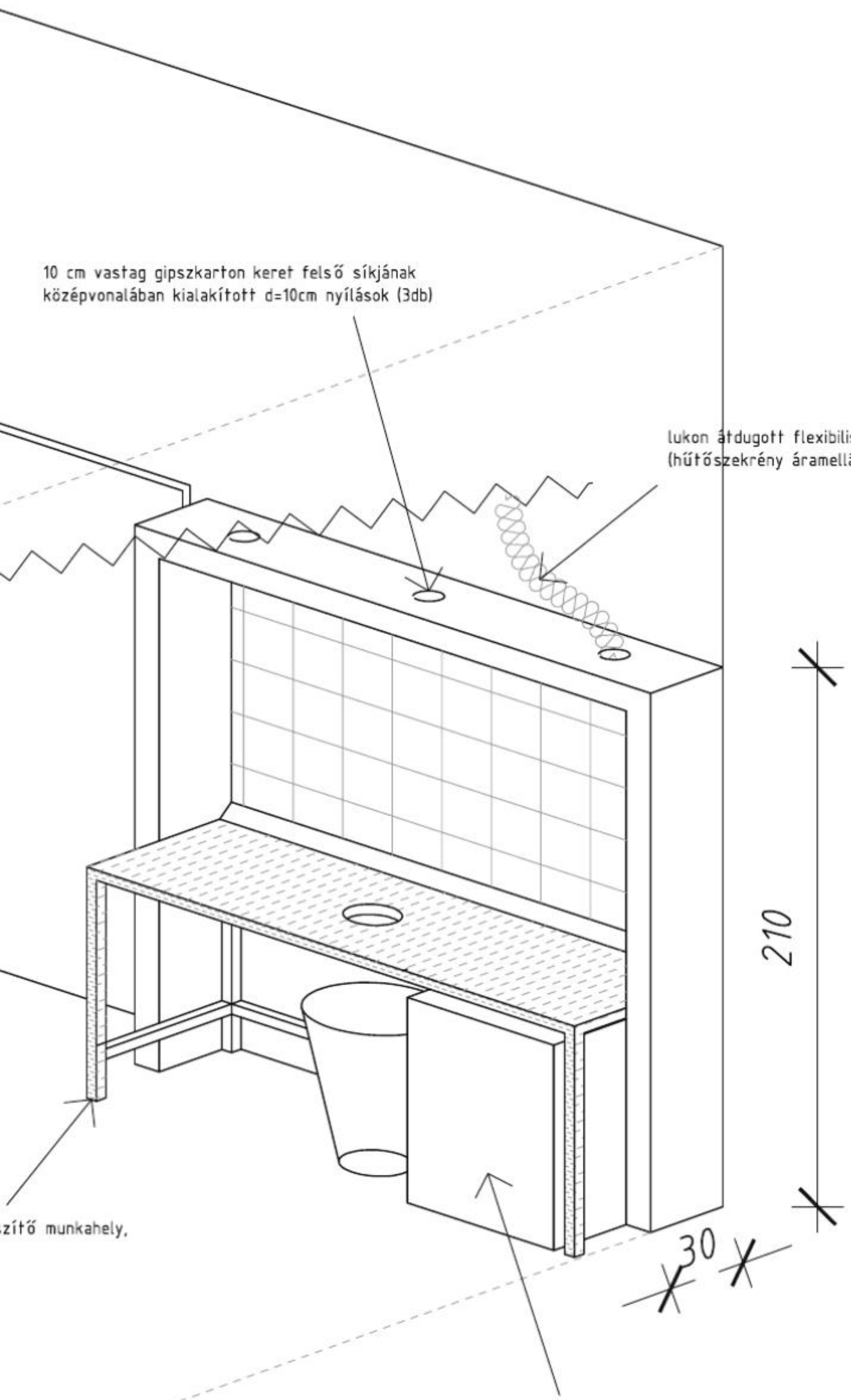
lépték:

M=1:100

rajzszám:

A03


oldalsó falba épített mikróhulámú sütő
rozsdamnetes előkés
ledobónyílással



szítő munkahely.

PROJEKT:

KITCHEN BUDAPEST

XI. RÁDAY U. 30.

MEGRENDELŐ:

X-BYTE KFT.

BELSŐÉPÍTÉSZ:

POZNA ANITA

AETHER ARCHITECTURE

2007. március

MEGJEGYZÉS:

megnevezés:

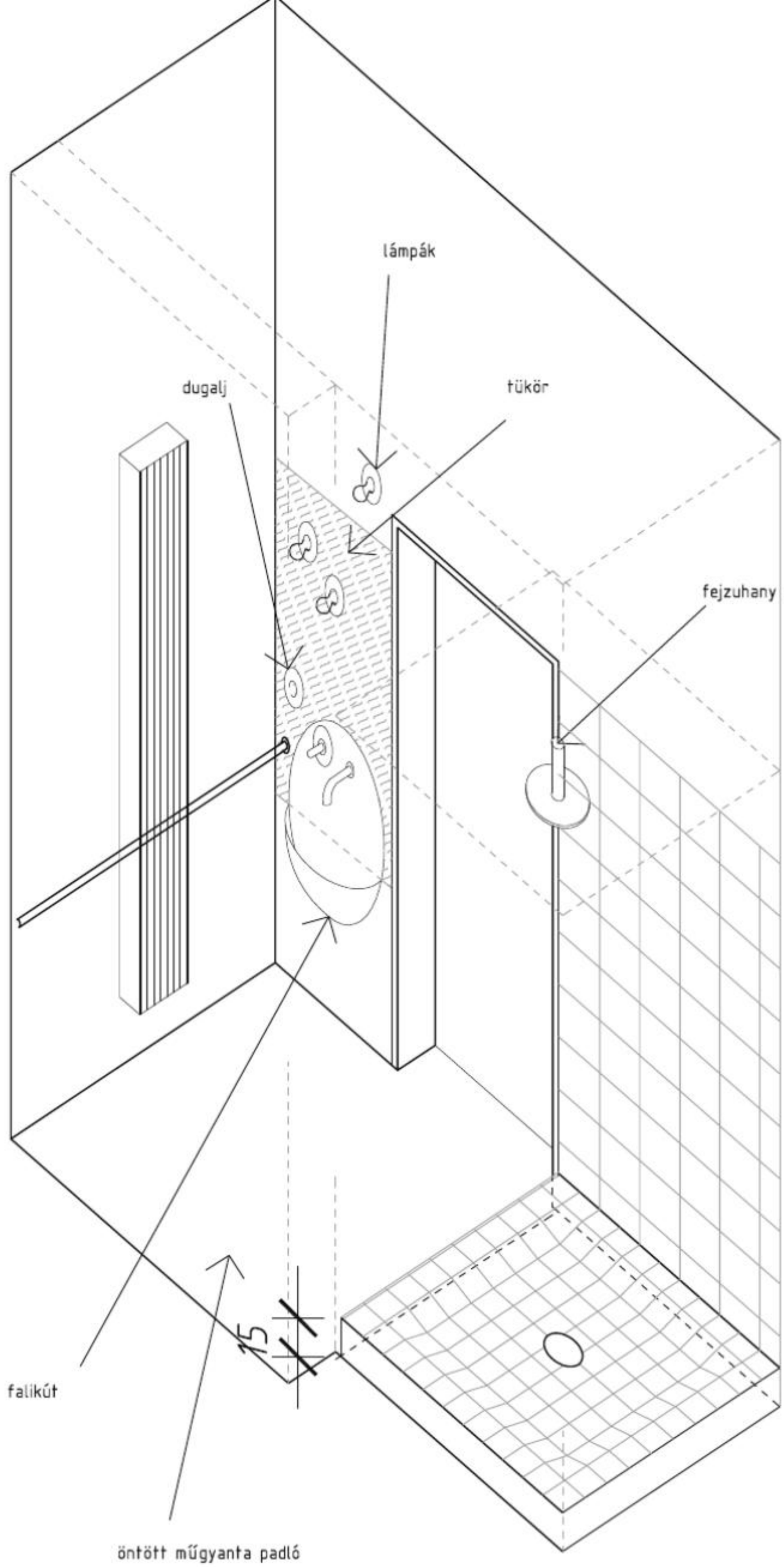
BELSŐÉPÍÉSZETI
RÉSZLETRAJZOK

lépték:

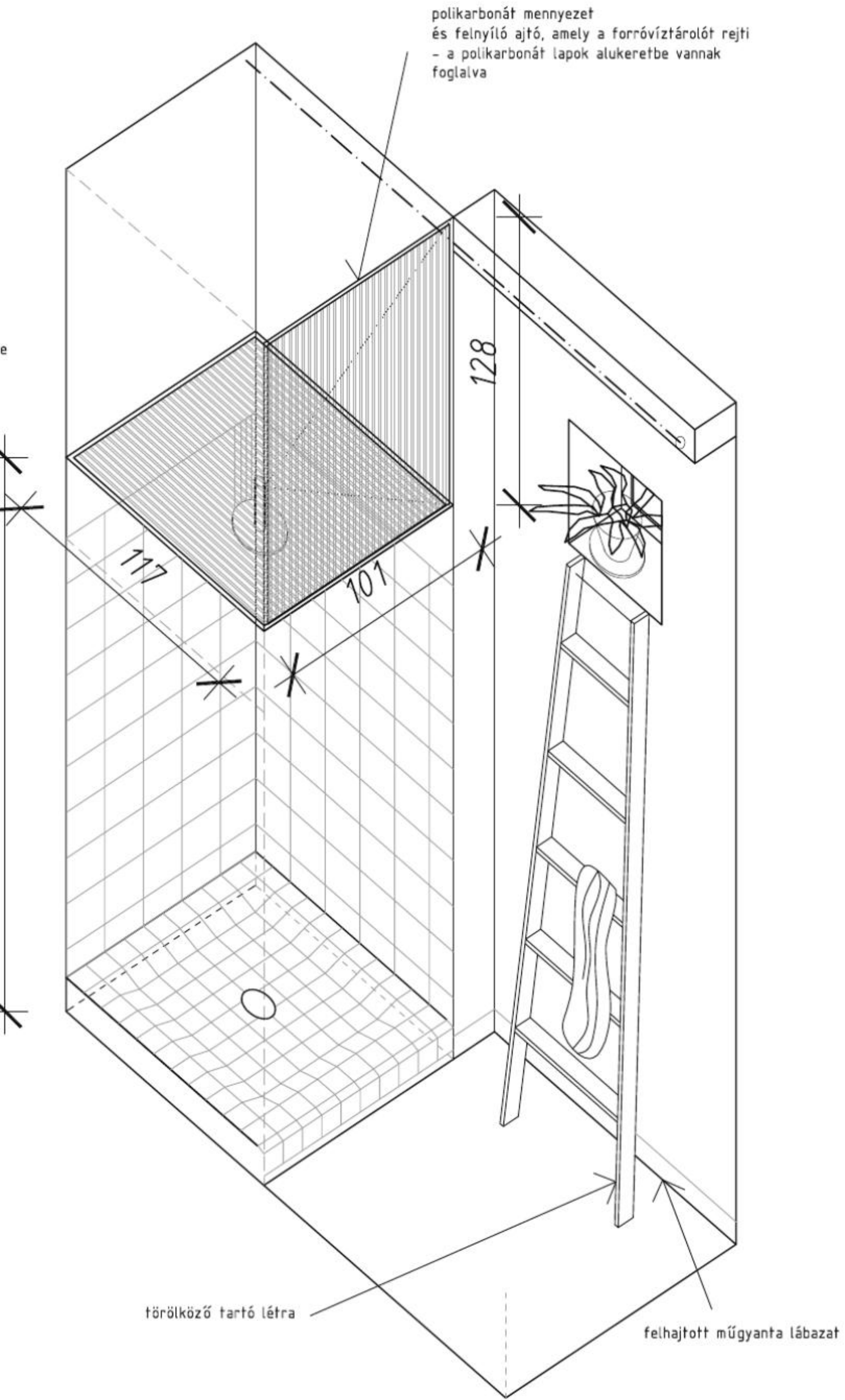
M=1:25

rajzszám:

A05-1


lámpák
dugalj
tükör
fejzuhany a polikarbonát mennyezetből lóg l
15
falikút
öntött műgyanta padló

246



PROJEKT:

KITCHEN BUDAPEST

XI. RÁDAY U. 30.

MEGRENDELŐ:

X-BYTE KFT.

BELSŐÉPÍTÉSZ:

POZNA ANITA

AETHER ARCHITECTURE

2007. március

MEGJEGYZÉS:

megnevezés:

BELSŐÉPÍÉSZETI RÉSZLETRAJZOK

lépték:

M=1:25

rajzszám:

A05-2

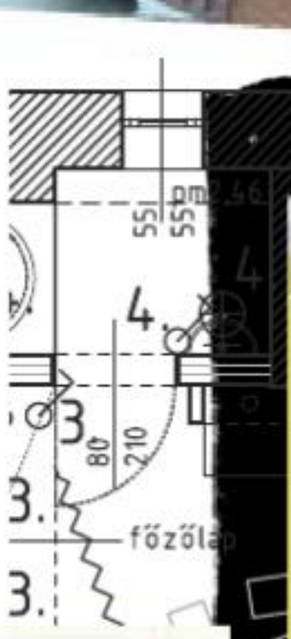
Az első sajtóreggeli / First press meeting



























falikút

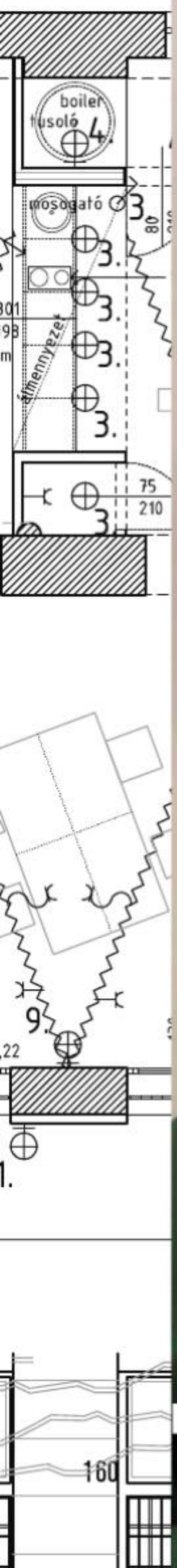
158

öntött műgyanta padló





ásuk



Kijárat a kertbe / Exit to the garden

Kutatók asztalai / researchers' desks

people

Kutatók / Researchers



Bácsi László

BME műszaki informatikus hallgató. Évek óta webes szolgáltatásokat fejleszt, érdeklik az új technológiák, kütyük és az új média. Webes projektekben legszívesebben Ruby on Railst és Javascriptet használ. Újabban a mobil eszközök és a lokatív média foglalkoztatják.



Bagi Tamás

BME-villamosmérnök hallgató. Legszívesebben digitális technikával foglalkozik, de érdekli minden a komolyzenétől a villamosautó építésig. Néha programoz is, leginkább csak annyit, amennyi a mikrokontroller felélesztéséhez kell.
Ha nem nyákot mar, vagy ledeket forraszt, akkor sízik, sziklát mászik vagy frizbizik.



Gálik Györgyi

Gálik Györgyi negyedéves a MOME vizuális kommunikáció- média design szakán és harmadéves a design menedzser szakon. Fotói, látványtervei és videómunkái mellett, jelenleg az interaktív installációk és az új média világa érdeklik.



Haraszti Gina

MKE végzős hallgatója. Mikor nem az MKE-t hallgatja, akkor a Chelsea College-ot vagy a New York Film Academy-t. Több mint 10 éve foglalkozik mozgóképpel. Minimalista mérleg, városlakó és igazi vizualista. Leginkább a képi kommunikáció és az interaktív, mozgó kép érdekli. Ha épp nem vizuális leképezéssel foglalkozik, akkor valószínüleg külső forrásból tölti képi rendszereit. Felháborítónak tartja, hogy míg ő filmet néz, telik az idő!



Kantor Barna

Jelenlegi kutatási területek:
- a fizikai és a mediált jelenlét közötti kapcsolatok
- mobil kommunikációs gizmók mint kultúra teremtő eszközök



Korsós Milán

Milán másodéves mérnök informatikus hallgató a Műegyetemen. Főleg webfejlesztéssel foglalkozik. Kiemelten érdekli az internetes média társadalmi hatásai, azaz, hogy az új webes trendekből mik azok, amiket tényleg használnak az emberek a mindennapi életük könnyebbé tételére. Informatikusként érdekli még a programtervezés, nem informatikusként pedig bármilyen olyan project, amely a mindennapi életünket érdekesebbé, tartalmasabbá teszi.



Körtesi Gáspár

ELTE-TáTK szociológus hallgató, ideje nagyját mégis számítógép előtt tölti. Webszolgáltatások, social network-ök, adatvizualizáció mellett az újszerű felhasználói felületek érdeklik, illetve a virtuális és valódi világ közötti összefonódás. Szeretne egyszer Budapest utcáin 3d-szemüveggel a fején Quake-et, de legalább Pac-Mant játszani.



Kovács Balázs

Pécsett végzett majd ott maradt filozófus-esztéta, számítógépes zenész. Érdeklődési területei kép-hang átjárások (szonifikáció), dsp, netstream, köztéri (zaj)zenei előadások, kortárs táncdarabok, performanszok hangkísérete.
Egyéb:
- A Periszkóp Rádió vezetője.
- Elméleti tevékenység kortárs zenei területen kritikák, tanulmányok szerzőjeként, egyetemi kurzusok vezetőjeként.



Kovács Zoltán

A MOMÉ-n végzett vizuális kommunikáció szakon, ezt megelőzően filozófia és programozó matematikus szakon tanult az SZTE-n. Az új média mellett a design és az ember a természet és technológia közötti kapcsolódások freestyle kutatásai érdeklik.



maxigas

Egy kiberpunk anarchista aki eszétikát, filmet, angolt és házfoglalást hallgat. Gonosz terveit a budapest konyhában főzi, és a belevalók az Internet, egyéb hálózatok (vezeték nélkül, hámozva), független média és a Sokaság. Nem hagyja hidegen a DNS politika és birtokolja a domain nevét (vagy talán épp fordítva). Ha felnő akkor hekker szeretne lenni.



Nagy Ágoston (stc)

Korábban dolgozott hanggal (tradicionális és experimentális), képpel (álló és mozgó), főként ingyenes, szabad alkalmazásokkal. Érdeklődés középpontjában: interakciótervezés, web-design, dinamikus rendszerek installációkhoz és élő fellépésekhez, fizikai programozás. Továbbá több napos nyári kurzusok vezetése interaktív programozáshoz. Tea és természet.



Németh Péter

Tavaly végzett műszaki informatikusként a BME-n. Próbált már robotokkal ismerkedni, 3d grafikát generálni, szenzorhálózatot építeni, mikrokontrollert programozni, random 64k introt generláni, nyákot tervezni és webet programozni. Szeret kütyüket berhelni és mindent mindennel összekötni. Meghatározó számára a zene és a kép mind alkotói mind befogadói oldalról.



Orbán Zita

Zita első évén van túl a Pázmány bioinformatika szakán. Eddig főleg webes projektekkel szöszmörgött, mostanában már inkább a kommunikációt és a használhatóságot tartva szem előtt, mint az állandóan változó technológiákat. Arra kíváncsi, az emberek hogyan lépnek kapcsolatba az őket körülvevő világgal, mi történik, ha a kezükbe nyomnak egy ismeretlen „izét", legyen az webszájt, tárgy vagy bármi más.



Papp Gábor

Informatikus, érdeklődése középpontjában a szoftverművészet áll, a szoftverek kulturális hatásaival foglalkozik.
http://mndl.hu/



Prekopcsák Zoltán

Negyedéves informatikus a BME-n, az elmúlt években főleg webfejlesztéssel és webkettes kutatásokkal foglalkozott. Informatikus szemmel az adatbányászat és a személyre szabható technológiák érdeklik, valamint zenével kapcsolatos projektek és bármi, ami egyszerűbbé, tartalmasabbá teszi a hétköznapi életet.



Samu Bence

Jelenleg a MOME diplomázó hallgatója, már több mint tíz éve foglalkozik programozással, elsősorban a generált interaktív grafika érdekli. Az egyetem média design szakán programozási alapokat oktat. Installációiban az ember, gép és a természet összefüggéseit kutatja. A „binaura.net" nevű formációban társával 2002 óta ad elő liveact-eket és készít interaktív installációkat. Előadásaik a hang és a kép fúziójára fókuszálnak.
http://www.binaura.net



Sipos Melinda

Kétévnyi kitérő esztétikán majd diploma üvegtervezőként a Moholy-n.
Újabb fordulattal posztgrad képzés Párizsban új média szakon, így kerülök ide. Szeretném ha lenne olyan hogy jelenség-design...
http://siposmelinda.blogspot.com



Skenderovic Lidija

Lidia Skenderovic, vizuális kommunikáción végzett a MOMÉ-n, az Open Source Community fejlesztések érdekli, a design, a vizualitás, és az új virtuális terek szocializálódása mellett.



Szalai András

Minden érdekli, ami szétszedhető, összerakható, programozható, gombjai vannak, képet/fényt/zajt csinál (néha füstöt) vagy hackelhető. Ne engedd „ne nyomd meg" feliratú gomb közelébe!

people

Koordináció



Nagy Robin, ügyvezető

A Kitchen Budapest vezetőjeként elsősorban a labor zavartalan munkáját igazgatja, segítségével egy biztos pénzügyi, jogi alapokon nyugvó, kreatív kutatóhelyet hozunk létre.



Somlai-Fischer Szabolcs, programming

Szabolcs (angolul gyakran Adam) a Kitchen Budapest laborban megvalósuló projektek egyik legfontosabb generátora, a KIBU szakmai vezetője. Nemzetközi médialaborokban szerzett tapasztalataival segíti a Kitchen Budapest programját, munkáját.



Halácsy Péter, technológia

HP villamosmérnökként végzett a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetemen, jelenleg a Média Oktató és Kutató Központ médiamérnök kutatója, tanársegéde. Hobbi szinten, mérnöktől ritka érdeklődésből foglalkozik a hálózati kommunikáció társadalmi aspektusaival, de azért az internetes világban jobban szereti magát alkalmazásfejlesztőnek gondolni. Régebben dolgozott a NAVA, az NDA, a vizsla kereső, az origo szerkesztőségi rendszerének alakításán.



Bircsák Eszter, koordináció

Eszter feladata a laborban folyó mindennapi ügyek és a sajtófeladatok gondozása. 2002-ben az ELTE magyar szakán szerzett diplomát, 2007-ben a Pázmány Péter Katolikus Egyetmen diplomázott művészettörténetből.



Nemes Attila, kommunikáció

Attila a Kitchen Budapest kommunikációs feladataiban fog tanácsadóként dolgozni. 2001-ben végzett az ELTE művészettörténet szakán. 1995 és 1997 között előbb a San Francisco State University-n, majd az UC Berkeley Department of Art History-ban tanult. 1997 óta a Sygma PR stratégiai tanácsadója.

Key Advisors



György Péter

Esztéta, médiakritikus; egyetemi docens. Kutatási területe a 20-21. századi magyar művészettörténet - különös tekintettel az avantgárdra -, a kortárs művészet elmélete és gyakorlata, illetve az új média kulturális összefüggései. 12 könyv és több száz tanulmány, kritika, politikai publicisztika szerzője. Magyar-történelem-esztétika szakon végzett az Eötvös Loránd Tudományegyetemen, 1985-ben egyetemi doktori, 1995-ben Ph. D. fokozatot szerzett esztétikából.



Nina Czegledy

Nina Czegledy médiamûvész, kurátor és író, számtalan nemzetközi projekt résztvevője, fesztiválok, fórumok, műhelyek szervezője és előadója világszerte.
Műveit kiállította az ICOLS csoporttal (www.icols.org), együttmûködött a Girls& Guns kollektívával, részt vett az Achtung Baby! projekt Kelet-Európai megjelenésében. Legutóbbi munkáit (Aura Feast Public Art Collaborative Project, Resonance - the Electromagnetic Bodies Project) láthatták.

Alumni



Drescher Szilvia

A városi terek alternatív felhasználásai érdeklik, közösségek, civil mozgalmak, hálózatelmélet, interaktív eszközök, technológiák kulturális hatásai, a média hatásmechanizmusa, filozófia, logika. Dolgozott civil szervezetnél csoportvezetőként, jelenleg a Műhely újságírója. A Műegyetemen hallgat Kommunikáció és médiatudományt, a Mathias Corvinus Collegium és a Bolyai Műhely tagja.



Németh Ádám

12 évesen már Commodore 64-esek közti telefonos kapcsolat létrehozását tervezgette. Mostanság internetes (és web „2.0") technológiákkal foglalkozik UNIX alapokon.
Creative Commons License

People beyond the website
Daniel Feles: Intern
David Boardman, Roberto Pansolli:
Guest Researchers from Domus Academy, Milan

Pimp My Gadget
Massimo Banzi and Adam Somlai-Fischer

Résztvevők / participants:
(Surname, Name)
Brancaleone, Veronica
Cap, Michal
Ciucanu, Cristian-Marcel
Costa, Felipe
De Boeck, Ellen
Dufour, Anouk
Gascon, Ferran
Molina, Guillermo
Papapavlou, Katerina
Pevec, Darko
Pudlo, Anna
Slysz, Miroslaw
Stojadinovic, Ivana
Szecel, Delphine
Toft, Tobias
Vavika Hansson, Patrik
Vitrano, Federica
Vílchez, Cristina
Caliskan, Idil
Yenal, Orman
Samir Raza
Rosanna D'Orsi
Vlach, Milos

Szervezők / Organizers:
Borsányi Barbara
Tirják Tamara
Baji Bence
Hartmann András
Hellebrandt Laura
Jány Zoltán
Kelemen Andor
Kovács Gabriella
Kun Péter
Liter András
Németh Regina
Orbán Franciska
Papp Tamás
Piller Mikolt
Salamon Dávid
Stefán Beáta
Szekeres Ágnes
Tomjanovich Gergő
Vezekényi Nóra Laura

Pure Data
Szőnyi Anna
Korai Zsolt
Bujdosó Attila
Debreczeni Dávid
Elekes Gabriella
Katarzyna Pabijanek
Kelemen Viktor
Pásztor Erika
Kántor Barna
maxigas

IMPRESSZUM

Szerkesztők / Edited by: Bircsák Eszter, Somlai-Fischer Szabolcs
Grafikai terv / Graphic design: Orosz Richárd
Illusztárció / Illustrated by: Somlai-Fischer Szabolcs, Orosz Richárd
Építészeti tervek / Interior design : Pozna Anita
Fordítás / Translation: Ivacs Ágnes
Angol nylevi lektor / English proofreading: Adele Eisenstein
Fotók / Photography: Csoszó Gabriella, Kovács Ildikó és a szerzők
Nyomda / Printed by: HTSART
Kiadó / Published by: Kitchen Budapest

ISBN 978-963-06-3057-3

www.kitchenbudapest.hu

www.kitchenbudapest.hu