Met de steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling

C2L3Play

Het Living Lab-avontuur



Interreg
France-Wallonie-Vlaanderen
UNION EUROPÉENNE
EUROPESE UNIE

GoToS3
C2L3Play



C2L3Play

Het Living Lab-avontuur

C2L3Play

Het Living Lab-avontuur

WITBOEK
2016 - 2021


"Creativiteit is uitvinden, experimenteren, groeien, risico's nemen, de regels doorbreken, fouten maken en plezier hebben."
Mary Lou Cook



Een project geleid door multidisciplinaire en complementaire partners in de grensoverschrijdende regio Hauts-de-France, Wallonië, Vlaanderen

Het project wordt gefinancierd in het kader van het programma Interreg V Frankrijk-Wallonië-Vlaanderen met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling (EFRO) en partnerregio's

Avec le soutien du Fonds européen de développement régional
Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling

Inhoudstafel

Dankwoord 8

Voorwoord 10

Hoofdstuk 01 12
Aan de slag met C2L3Play

Hoofdstuk 02 30
C2L3Play begrijpen

Hoofdstuk 03 46
De 1001 verhalen van de Living Lab-methode vertellen

Hoofdstuk 04 76
Op koers blijven. Een stap verder gaan.

Hoofdstuk 05 90
De eindmeet. Een nieuwe start.

Dankwoord

Dit project zou niet mogelijk zijn geweest zonder:

De steun van het Interreg V-programma, het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling, het Waals Gewest, de provincie West-Vlaanderen, Région Hauts-de-France, de GoToS3-projectportefeuille, het Technische INTERREG-team en het gemeenschappelijk secretariaat.

De partners van het project:

Voor Designregio Kortrijk: *Stijn Debaillie, Lisa Declercq, Stan Dewaele*
Voor Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains: *Luc-Jérôme Bailleul, François Bedhomme, Pascal Buteaux, Sarah Fraile, François Lescieux, Eric Prigent, Pascale Pronnier, Cyprien Quairiat, Stéphanie Robin, Anne-Sophie Vanhée, Michèle Vibert*
Voor Leidal: *Maarten Gheysen, Bram Lattré*
Voor Louvre Lens Vallée: *Valentine Dufaye, Vincent Gariazzo, Djamel Koniez, Wafâa Maadnous, Lauretta Marchica, Franck Picheta, Chloé Roncajolo*
Voor Transcultures: *Mauro Del Borrello, Philippe Franck, Jacques Urbanska*
Voor Cluster TWIST: *Pierre Collin, Héloise Devaux, Charlotte Mazzoleni, Déborah Schoenmaeckers, Emma Vigand*
Voor de Université Polytechnique Hauts-de-France: *Clarisse Bardiot, Lisa Decroix, Emilie Laurens, Mei Menassel, Sylvie Merviel, Philippe Useille, Daniel Schmitt*
Voor de Universiteit van Bergen en CLICK: *Marie-Ève Baume, Sandrine Brognaux, Hüseyin Cakmak, Gerardina Curcio, Pierre-Henri De Deken, Cécile Delcourt, Nathalie Durieux, Thierry Dutoit, Kevin El Haddad, Fabien Grisard, Didier Lefebvre, Juliette Magry, Pierre Marighetto, Clémence Martin, Loïc Reboursière, François Rocca, Céline Thillou, Guy Vanden Bemden, Loïc Vanden Bemden, Virginie Vandenbulcke*

Maar ook:

Isabelle Dumur (Technisch INTERREG-team Hauts-de-France), *Pieter Lahousse* (Technisch INTERREG-team Vlaanderen), *François Postel* (Technisch INTERREG-team Wallonië), *Wouter Baekelant* (GoToS3 - POM West-Vlaanderen), *Clarisse Beaucamp* (Protopitch 3.0 - Pictanovo), *Hélène Caille* (GoToS3 - Hauts-de-France Innovation Développement), *Olivier Ceccotti* (Tripod-II - Lille Design), *Céline Dessaucy* (GoToS3 - Sowalfin), *Franky Devos* (Buda), *Laurent Peroy* (GameIn), *Dominique Viaene* (Buda)

De projectleiders:

Philippe Baraduc, Radhwan Ben Madkhour, Nathalie Cimino, Julien Chandelle, Christophe Courcelle, Sylvain Couzinet-Jacques, Nicolas D'Alessandro, Olivier Defêche, Mathieu Demeuse, Hugo Deverchère, Manu Di Martino, Olivier Gaillard, Julien Gonsette, Antoine Iragena, Stanislav Kurakin, Etienne Lambot, Philippe Lefief, Samuel Meirlaen, Jonathan Pêpe, Arnaud Petit, Vincent Pouydesseau, Gauthier Renard, Laurent Renard, Valentine Rondelez, Thomas Rouvillain, Heleen Sintobin, Paul Staelen, Joëlle Tilmanne, Hadrien Tequi, Jonas Vansteenkiste, Stefaan Verhamme, Jean-Louis Verbaert

Dit Witboek had niet kunnen bestaan zonder:

Meï Menassel van de Université Polytechnique Hauts-de-France, laboratoire DEVISU, en *Clémence Martin* van de Universiteit van Bergen, Institut NUMEDIART, CLICK Centre d'Innovation, voor de coördinatie
Jonathan Pardo en *Juliette Picry* (Simplexity) voor het ontwerp en het schrijven
Sandy Lemoine (Pif! Agency) voor de grafische vormgeving
Sandra Jansen voor de vertaling van het werkstuk

Fotocredits:

Gerardina Curcio - CLICK/UMONS (p.31, p.61)
Stan Dewaele - Designregio Kortrijk (p.68)
Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains - Hadrien Tequi (p.60)
Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains - Hugo Deverchère (p.64)
Magic Wall B2B - lonnyk (p.72)
Juliette Magry - CLICK/UMONS (p.20)
Mel Menasse!- UPHF (p.13, p.16, p.20, p.31, p.35, p.36, p.37, p.39, p.47, p.81, p.84, p.90, p.92, p.96, p.99, p.101)
Boris Rogez (p.10, p.44, p.54, p.55, p.63, p.71, p.73, p.76, p.95)



VOORWOORD

C2L3Play, erfstuk van MONS 2015?

Wist u dat het project ‘MONS 2015, Culturele Hoofdstad van Europa’ in 2004 van start is gegaan en dat het C2L3Play-project binnen dit elan vorm begon te krijgen? Ga met me mee in een reis door de tijd …

2002! De stad Bergen in België, die de titel culturele hoofdstad van Wallonië had gekregen, kondigde enkele jaren later aan dat zij zich kandidaat wilde stellen voor de titel van culturele hoofdstad van Europa in 2015. Er kwam een echte culturele dynamiek op gang in het hart van de stad die een groeiend aantal kunstenaars verwelkomde in hedendaagse ruimtes en in het kader van vernieuwende festivals.

2004! Een kleine groep professoren en onderzoekers van de Universiteit van Bergen (toen nog de Faculté Polytechnique de Mons) die een artistieke gevoeligheid en een open geest voor de wereld van de cultuur deelden, besloten een uitgebreid onderzoeksprogramma op het gebied van kunst/wetenschap/technologie op te zetten: NUMEDIART. Het begin van een verhaal dat in 2010 zal leiden tot de oprichting van het Institut NUMEDIART van de UMONS voor creatieve technologieën.

Na enkele jaren ervaring kwamen we tot een vaststelling: de opkomst van digitale creativiteit (die in essentie tot uiting komt in wat Europa heeft aangeduid als de culturele en creatieve industrieën of CCI) stuitte op drie belangrijke obstakels:

- de technologische complexiteit,
- het gebrek aan ad hoc opleiding,
- de moeilijkheid om projecten voor co-creatie en coproductie op te zetten.

Vanaf 2007 hebben we deze problemen aangepakt. In 2013 hebben wij een EFRO-portefeuille gekregen die aansluit bij deze activiteiten: «digiSTORM - nieuwe digitale gebieden, culturele en creatieve industrieën in het hart van het stedelijk landschap», gecoördineerd door UMONS voor de periode 2016-2023. Deze portefeuille heeft het mogelijk gemaakt de technologische, economische en opleidingsactoren te verenigen rond een Living Lab op Waalse schaal. We vonden echter dat we verder moesten gaan in deze richting. De Living Labs en hun methoden, speerpunten van Open Innovatie, leken een bijzonder geschikt antwoord op de uitdagingen van het grensoverschrijdende gebied. Tegelijkertijd hebben we in 2015, onder impuls van Pictanovo en met onze Waalse, Vlaamse en Franse partners, een ander groot project ingediend dat als doel had de Living Labs van drie regio’s in een netwerk onder te brengen om collectieve acties uit te voeren ter ondersteuning van CCI-ideeëndragers: **het project C2L3Play — Cross Border Living Labs.**

Onze ervaring, vaardigheden en kennis inzetten voor innovatie met en voor de gebruikers van de CCI-sector is de kern van een programma waarvan we nooit hadden gedacht dat het zo lonend en vruchtbaar zou zijn.

Ik ben ervan overtuigd dat dit witboek ervoor zal zorgen dat u zich in dit avontuur kan storten, dat van individuen die samen een gemeenschappelijke reis over regionale grenzen heen ondernemen. Ik ben het INTERREG-programma erg dankbaar dat het ons vanaf het begin het vertrouwen heeft geschonken voor dit mooie project dat ik beschouw als een waardig erfstuk van het Europese initiatief MONS 2015!

Thierry Dutoit
Voorzitter van het Institut NUMEDIART
Verantwoordelijke van het C2L3Play-project

HOOFDSTUK 01

Aan de slag met C2L3Play



Het Interreg-programma: een unieke kans om samen een avontuur te beleven

De start van het verhaal van C2L3Play is een speelterrein van 62.000 vierkante meter en meer dan 10,8 miljoen inwoners. Dit uitgestrekte gebied, dat Wallonië, Hauts-de-France en West-Vlaanderen omvat, is bezaaid met tientallen academische, technologische, economische en artistieke organisaties die elkaar zelden zien of elkaar hoogstens kennen bij naam. Sommigen werken al met elkaar samen.

Wij zijn C2L3Play, wij zijn bepaalde van deze organisaties: wij zijn een onderzoekscentrum voor creatieve technologieën (het Institut NUMEDIART van de Universiteit van Bergen); een cluster van bedrijven in de sector audiovisuele, digitale en multimediatechnologieën (CLUSTER TWIST); een kenniscentrum voor onderwijs, creatie en artistieke productie (LE FRESNOY - STUDIO NATIONAL); een onderzoekscentrum over design, ontwerp en voorstelling in de informatie- en communicatiewetenschappen (Laboratoire DeVvisu van de Université Polytechnique Hauts-de-France); een netwerk van designers, ondernemers en onderwijs (DESIGNREGIO KORTRIJK); een interdisciplinair centrum voor digitale en geluidsculturen (TRANSCULTURES); een regionaal samenwerkingsverband voor stads- en landschapsontwikkeling (LEIEDAL); een incubator ter ondersteuning van bedrijven en projectleiders (LOUVRE LENS VALLÉE).

En dan is er plots een ongekende kans voor ons om samen een avontuur te beleven. Om een ecosysteem van partners te vormen dat in staat is Waalse, Vlaamse en Franse projectleiders te ondersteunen op plekken waar we nooit hadden gedacht dat we ons zouden wagen.

Deze kans is Interreg. Dit belangrijke instrument van de Europese Unie is bedoeld om de economische en sociale uitwisselingen in het gebied tussen Vlaanderen, Wallonië en de Hauts-de-France te bevorderen (Interreg V). Het hoofddoel van Interreg is onze krachten bundelen, ondanks onze verschillen (taalkundig, cultureel, praktisch, operationeel en in het doel en de organisatie van onze structuren) om een nieuwe dynamiek tot stand te brengen. Het gaat er vooral om het potentieel van de grensgebieden te benutten om er dynamische ontwikkelingsgebieden van te maken. Hiervoor wordt 170 miljoen euro uit het Europees Fonds voor Regionale

Ontwikkeling (EFRO) toegewezen voor de ondersteuning van projecten in het kader van de vier samenwerkingsthema's: onderzoek en innovatie, concurrentievermogen van kmo's, bescherming en ontwikkeling van het milieu en sociale integratie.

In dit uitgebreide programma worden projecten soms gegroepeerd in een "portefeuille" rond een gemeenschappelijke ontwikkelingsdoelstelling ten dienste van het grondgebied, het bedrijfsleven en de werkgelegenheid, zoals ons C2L3Play-project, dat deel uitmaakt van de GoToS3-portefeuille.

De culturele en creatieve industrieën (CCI) zijn het centrale thema van ons grensoverschrijdend project C2L3Play.

"Het Interreg-programma Frankrijk-Wallonië-Vlaanderen is bovenal een verhaal van menselijke ontmoetingen en een prachtig instrument voor solidariteit en wederzijdse hulp.

Na 30 jaar Frans-Belgische grensoverschrijdende samenwerking stelt de grens, die aanvankelijk als een obstakel werd beschouwd, tal van actoren aan weerszijden nu in staat om op meerdere gebieden de handen in elkaar te slaan en concrete oplossingen aan te dragen ten behoeve van de bevolking en het grensoverschrijdende gebied.

Wij juichen de doelstelling van het C2L3Play-project toe om over de grenzen heen te kijken en uitwisselingen te bevorderen tussen de actoren van de zeer veelbelovende sector van de culturele en creatieve industrieën van het grensoverschrijdende samenwerkingsgebied."

Sabrina Curzi
Coördinator, Departement 'Coopération territoriale européenne et Europe des voisins - Wallonie-Bruxelles-International, Autorité de Gestion'


Aurélien KUHLER

De GoToS3-portefeuille:
ontzuilen voor meer innovatie en concurrentievermogen

De portefeuille waar wij deel van uitmaken, heet "GoToS3", een verwijzing naar slimme specialisaties, ook bekend als S3, wat staat voor "*Smart Specialisation Strategies*". Het brengt 17 projecten voor onderzoek, technologieoverdracht en bedrijfsondersteuning samen rond 6 sleutelsectoren die de economie van het grensoverschrijdende gebied structureren, waaronder de culturele en creatieve industrieën. Het doel van GoToS3 is de innovatie en het concurrentievermogen van de bedrijven te ontwikkelen via het dienstenaanbod van de 17 projecten (individuele ondersteuning, opleiding en collectieve workshops, toegang tot nieuwe technologieën en netwerkvorming) en sectoroverschrijdende innovatie aan te moedigen, met name dankzij workshops over collectieve intelligentie waarin partners van de portefeuilleprojecten, bedrijven en designers worden samengebracht.

"Mijn belangrijkste rol voor GoToS3 is het ondersteunen van de projectpartners, zowel wat de administratieve als de communicatieaspecten betreft, en het ontwikkelen van een coherent dienstenaanbod. Deze portefeuille heeft tot doel de ontwikkeling van het ecosysteem te vergemakkelijken, met name door bedrijven in de grensoverschrijdende regio te laten profiteren van de innovaties die in het kader van het project worden ontwikkeld.

Wat de projecten in de portefeuille verbindt, is een gemeenschappelijk streven naar economische en innovatiedynamiek, zowel sector- als grensoverschrijdend. Het is een gelegenheid om professionals uit aanverwante sectoren bijeen te brengen die in andere omstandigheden niet noodzakelijk de ruimte zouden hebben gehad om elkaar te ontmoeten."

Hélène Caille
Projectleider (GoToS3-project) bij HDFID

GoToS3 in cjfers

3 partners die de portefeuille coördineren: HDFID (Regionaal Agentschap voor Innovatie en Ontwikkeling van Hauts-de-France), POM West-Vlaanderen en SOWALFIN (Wallonië)

17 projecten voor de overdracht van technologieën en de ondersteuning van bedrijven

93 Vlaamse, Franse en Waalse actoren die hun complementariteit bundelen in een zeer rijk netwerk: clusters, onderzoeksactoren, ontwikkelingsagentschappen, bedrijven en beroepsfederaties, culturele actoren, …

Meer dan **300** betrokken actoren

Bijna **500** gesteunde projecten

Meer dan **1 600** bedrijven die bewust zijn gemaakt van de acties van de projecten

Meer dan **700** ondersteunde bedrijven

Meer dan **200** samenwerkingsverbanden tussen bedrijven/onderzoek

Bijna **600** bedrijven en projectleiders die een opleiding hebben gekregen

40,5 miljoen euro voor de hele portefeuille, inclusief een EFRO-bedrag van **22** miljoen euro

6 belangrijke activiteitensectoren die de economie van het grensoverschrijdende gebied structureren:

- Landbouw en voeding
- Culturele en creatieve industrieën
- Mechatronica en machinebouw
- Nieuwe materialen en chemie
- Gezondheid en zorg
- Textiel

Culturele en Creatieve Industrieën (CCI):

een verscheidenheid van benaderingen

De belangrijkste kenmerken van de CCI zijn onder meer het raakvlak tussen economie en cultuur, waarbij creativiteit centraal staat. De CCI hebben ook een tweeledig karakter: **economisch** (het genereren van welvaart en werkgelegenheid) en **cultureel** (het creëren van waarde, betekenis en identiteit).

Deze snelgroeiende sector is het beste voorbeeld van innovatie en creatieve vernieuwing.

De CCI zijn een belangrijke sector voor onderzoek, creativiteit en innovatie. Zij brengen nieuwe uitdagingen met zich mee en hebben gevolgen voor de grondgebieden en de samenleving in haar geheel.

Er zijn evenveel definities als er benaderingen zijn! Er zijn vele definities van CCI. Al vijf jaar lang gebruiken de spelers van C2L3Play hun sterke punten om er hun eigen betekenis aan te geven.

"Het is vooral een omvangrijke en vindingrijke sector vol bedrijvigheid gekoppeld aan de kennis- en immateriële economie, waar cultuur, creativiteit en technologie naast elkaar bestaan."

Éric Prigent,
Pedagogisch Coördinator bij Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

"Het is een zeer inclusieve samenstelling, cultuur in de ruime zin met de begrippen creatie - productie - promotie, maar het kan ook de horeca omvatten! Werkt de liberale, economische en industriële logica voor om het even welk product? Voor ons is het essentieel om deze stelling in vraag te stellen."

Philippe Franck,
Directeur van Transcultures

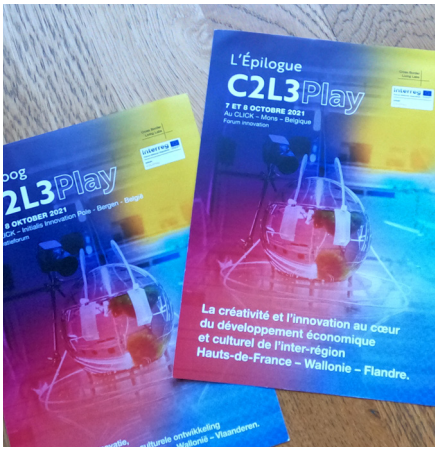
C2L3Play:
Een one-stop-shop

Zichzelf de mogelijkheid geven om samen te werken met partners met transversale vaardigheden is wat UMONS en het Institut NUMEDIART motiveerde om C2L3Play op te starten, met de bedoeling een zeer heterogene en multidisciplinaire groep te vormen. Ze maakten gebruik van de zeer diverse locaties en vaardigheden van de teams om zo een heel gebied tot bloei te brengen!

De bij het project betrokken partners moesten hun eigen manier van samenwerken uitvinden. Een methodologie die iedereen in staat zou stellen zijn plaats te vinden, zijn toegevoegde waarde te hebben, met ook een gemeenschappelijke taal.

Het kostte tijd om elkaar te leren kennen, om bij iedereen voor rust te zorgen. Het opzetten van C2L3Play was voor Philippe Franck, directeur van Transcultures, een geweldig laboratorium voor procesleren, "*een school die leert hoe je domeinen kunt laten convergeren*". Volgens Pierre Collin, de executive manager van de TWIST Cluster, die vanaf het begin bij het project aanwezig was, was er "*een opportunistische kans om projecten te ontwikkelen met een bottom-up benadering*". Voor Bram Lattré van Leiedal was het een "*gelegenheid om onze kennis en expertise uit te breiden en op een niet-traditionele manier met kunstenaars samen te werken*". Voor Clémence Martin, projectmanager bij het Institut NUMEDIART en verantwoordelijke voor de coördinatie van C2L3Play, was het een kwestie van "*een one-stop shop creëren die verrijkt kan worden op allerlei verschillende manieren*".





Wie doet er mee?

17 partners in totaal, waaronder 7 Belgische en 10 Franse.

Sommigen waren er vanaf het begin bij, anderen kwamen er onderweg bij, weer anderen verlieten het schip voor het einde van de overtocht.

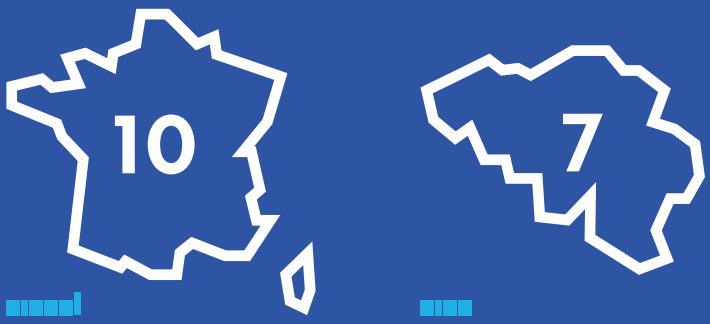
Dit is wat C2L3Play tot een organisch, levendig, veelvormig en zo verrijkend project heeft gemaakt. De profielen zijn divers en gevarieerd en vullen elkaar perfect aan, er is geen partner te veel! Van het zuiver artistieke tot de cluster en de economische incubator en via het technologisch laboratorium vormen alle partners een ecosysteem dat reële ontwikkelingskansen biedt aan de projecten en hun projectleiders.

Hoofdpartners:

- UMONS/ NUMEDIART en het innovatieplatform CLICK
  (Bergen - Wallonië)
- LE FRESNOY – STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS
  (Tourcoing, Hauts-de-France)
- LOUVRE LENS VALLEE
  (Lens, Hauts-de-France)
- CLUSTER TWIST
  (Luik, Wallonië)
- DESIGNREGIO KORTRIJK
  (Kortrijk, West-Vlaanderen)
- UNIVERSITÉ POLYTECHNIQUE HAUTS DE FRANCE (UPHF) en het lab DEVISU
  (Wallers, Hauts-de-France)
- TRANSCULTURES
  (Charleroi, Wallonië)
- INTERCOMMUNALE LEIEDAL
  (Kortrijk, West-Vlaanderen)

Geassocieerde partners:

- PICTANOVO
  (Tourcoing, Hauts-de-France)
  Leider van PROTOPITCH 3.0 – GoToS3-portefeuille *(Omschrijving op de volgende pagina)*
- LILLE DESIGN
  (Tourcoing, Hauts-de-France)
  Leider van TRIPOD-II – GoToS3-portefeuille *(Omschrijving op de volgende pagina)*
- GAME IN
  (Tourcoing, Hauts-de-France)
- MUNDANEUM
  (Bergen, Wallonië)
- LE PHÉNIX SCÈNE NATIONALE
  (Valenciennes, Hauts-de-France)
- RENCONTRES AUDIOVISUELLES
  (Lille, Hauts-de-France)
- SCV, Université de Lille
  (Villeneuve d'Ascq, Hauts-de-France)
- ARENBERG CREATIVE MINE
  (Wallers, Hauts-de-France)



Organisatie die het partnerschap verliet:

- BUDA VZW
  (Kortrijk, West-Vlaanderen)

TRIPOD-II: door middel van design reageren op de uitdagingen van het concurrentievermogen in het grensoverschrijdende gebied



TRIPOD-II is een Frans-Waals-Vlaams Interreg-project voor grensoverschrijdende samenwerking, gedragen door twaalf partners. Al deze partners zijn actief bezig met economische ontwikkeling en/of design en zij bundelen hun krachten en vaardigheden om ondernemingen te begeleiden en op te leiden wanneer zij designmethodologie willen integreren. Verder wil dit project de gemeenschap van designers uit de drie regio's samenbrengen om nieuwe samenwerkingsverbanden te creëren en op die manier de projecten van ondernemingen te verrijken.

Dankzij TRIPOD-II kan het concurrentievermogen van kmo's worden versterkt door in hun ontwikkelingsstrategie designhulpmiddelen te integreren, als hefboom voor innovatie, differentiëring en waardecreatie. TRIPOD II bevordert ook de grensoverschrijdende kruisbestuiving tussen kmo's en designers.

Meer info: www.tripod-design.eu

PROTOPITCH 3.0: Hulpmiddelen voor ondernemers

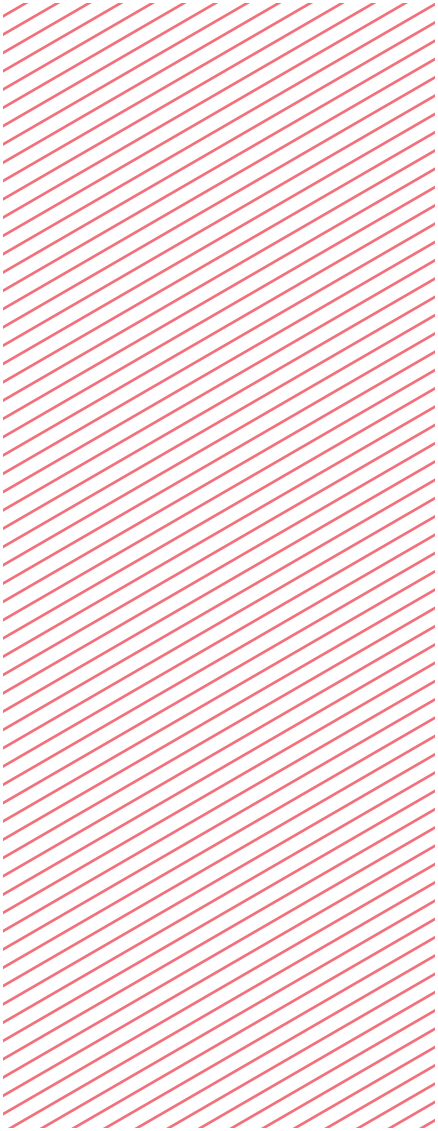


Het Interreg-project PROTOPITCH 3.0 Frankrijk-Wallonië-Vlaanderen had tot doel gemeenschappelijke ondersteuningsinstrumenten voor de 3 regio's aan te reiken, met als doel ondernemers in de CCI (Culturele en de Creatieve Industrieën) te ondersteunen via:

- BOOSTCAMP: ondernemerschap aanmoedigen en projecten laten ontstaan tijdens een weekend, een paar dagen gewijd aan het testen van uw ondernemersproject.
- BOOSTBUSINESS: bedrijven in de CCI ondersteunen door het aanbieden van een reeks groepstrainingen en individuele coaching.
- BOOSTPITCH: jonge ondernemers uitdagen via een grensoverschrijdende pitchwedstrijd en ontmoetingen met professionals uit het bedrijfsleven.

Meer informatie: www.protopitch.eu

Hoofdpartners:



BERGEN (WALLONIË)

UMONS / NUMEDIART / LE CLICK

De Universiteit van Bergen (UMONS) is een Franstalige universiteit gelegen in België, in het Waalse Gewest. Meer dan 10.000 studenten van 40 nationaliteiten volgen bijna 100 opleidingen met de graden Bachelor, Master en Doctor als resultaat, bijvoorbeeld in de Rechten, Psychologie, Sociale Wetenschappen, Biomedische Wetenschappen, Economie, Elektriciteit, Management, Materialen, Mechanica, Stedenbouw, Computerwetenschappen, Architectuur, Tolken, Taalkunde, Natuurkunde, Wiskunde, Scheikunde, Farmacie, Onderwijs, Biologie, Geologie, Geneeskunde, enz.
NUMEDIART is het onderzoeksinstituut van de Universiteit van Bergen dat gespecialiseerd is in creatieve technologieën. Met bijna 110 onderzoekers, werkzaam in 10 onderzoeksdepartementen en 5 faculteiten, beschikt het over internationaal erkende expertise op het gebied van kunstmatige intelligentie (convolutionele netwerken, GAN's, computationele aandacht, enz.) maar ook op het gebied van de verwerking van geluid, beeld, video, gebaren en biosignalen.
Het CLICK Living Lab is een living lab gewijd aan technologieën en creatieve industrieën. Het wordt gecoördineerd door het Institut NUMEDIART, in het kader van de EFRO-projectportefeuille DIGISTORM.

#CREATIEVETECHNOLOGIE
#DESIGNTHINKING
#COLLECTIEVEINTELLIGENTIE
#PROTOTYPING
#TECHNOLOGISCHEEXPERTISE

KORTRIJK (WEST-VLAANDEREN)

DESIGNREGIO KORTRIJK

Designregio Kortrijk brengt talent samen in deze door UNESCO erkende creatieve designregio om een betere toekomst te verbeelden, ontwerpen en maken. Met ons netwerk bouwen we samen aan een meer creatieve, innovatieve en ondernemende regio.

Sinds de start in 2005 zijn we een actief en intensief samenwerkingsverband van de Biënnale Interieur, Stad Kortrijk, Howest, Intercommunale Leiedal en Voka West-Vlaanderen. Samen organiseren we projecten die creativiteit, innovatie en ondernemerschap stimuleren, inspireren we met goede praktijken en connecteren we een netwerk van bedrijven, ontwerpers, onderwijs en publieke ruimte.

Dankzij onze lange traditie in dit veld behoort de Kortrijkse regio sedert najaar 2017 tot een wereldwijd netwerk van 246 steden die creativiteit gebruiken als hefboom voor duurzame ontwikkeling: het UNESCO Creative Cities Network.

#DESIGNREGIOK
#INNOVATIE
#ONDERNEMERSCHAP
#KORTRIJKUNESCODESIGNREGION
#CREATIVITYSTREAMING

KORTRIJK (WEST-VLAANDEREN)

LEIEDAL

Leiedal werd in 1960 opgericht op initiatief van het arrondissement Kortrijk als een intercommunale voor ruimtelijke ordening, economische expansie en reconversie. Sindsdien heeft Leiedal zich ontwikkeld tot een zeer veelzijdige dienstverlener, actief op vele terreinen. Door haar middelen en expertise te delen via intergemeentelijke samenwerking en (supra)regionale projecten, creëert Leiedal een sociale, ruimtelijke, financiële en ecologische meerwaarde op het terrein.

De intercommunale Leiedal ijvert voor een dynamische en duurzame regionale ontwikkeling van West-Vlaanderen en wil deze regio aantrekkelijk maken voor bedrijfsinvesteringen, werken en wonen.

De strategie van Leiedal is gebaseerd op drie hoofdlijnen: de ontwikkeling van openbare projecten, de ontwikkeling van het grondgebied en de leefomgeving, en "mens en maatschappij".

Leiedal staat aan de spits van de digitale revolutie en heeft in de loop der jaren een echte expertise ontwikkeld inzake Geografische Informatiesystemen (GIS), Informatie- en Communicatietechnologieën (ICT), Webontwikkeling, governance en e-diensten.

#RUIMTELIJKEORDENING
#INTERGEMEENTELIJKESAMENWERKING
#REGIONALEONTWIKKELING
#OVERHEIDSPROJECTEN

LUIK (WALLONIË)

CLUSTER TWIST

TWIST (Technologies Wallonnes de l'Image, du Son et du Texte), de Waalse cluster van audiovisuele spelers, is het belangrijkste Belgische netwerk in de sector van digitale, audiovisuele en multimediatechnologieën.

Het verenigt particuliere ondernemingen, universiteiten, onderzoekscentra, opleidingscentra en overheidsinstanties die verband houden met de media en de audiovisuele sector.

TWIST is een netwerk van ondernemingen dat tot taak heeft de economische ontwikkeling van haar 105 leden (4.500 banen) te versnellen en de sector in zijn geheel te structureren. Het is het resultaat van een Publiek-Private Samenwerking. TWIST wordt dus zowel door de particuliere als de openbare sector gefinancierd, maar blijft een particulier netwerk wat het beheer ervan betreft.

De TWIST-leden hebben een gemeenschappelijke knowhow in de audiovisuele industrie, als technologiegebruikers (dienstverleners), of ontwikkelaars van innovatieve technologieën, voor film, televisie, animatie, videospelletjes, internet, mobiel, augmented reality, Transmedia, multi-schermen, enz.

TWIST is gericht op de business en voert verschillende acties om haar leden en hun klanten een concurrentievoordeel te bieden: netwerken, exportmissies, commerciële inlichtingen over openbare aanbestedingen, strategische inlichtingen, Europese projecten, enz.

#DIGITALEAUDIOVISUELEMULTIMEDIA
#BEDRIJFSNETWERK
#INNOVERENDETECHNOLOGIE
#CONCURRENTIEVOORDELEN

LA LOUVIERE (WALLONIË)

TRANSCULTURES

Interdisciplinair centrum voor digitale en klankculturen van de Federatie Wallonië-Brussel, opgericht in 1996 in Brussel en nu gevestigd in Wallonië. Transcultures is actief op het nationale grondgebied, maar ook in Europa, Noord-Amerika, Noord- en Centraal-Afrika ...

De structuur combineert de dimensies productie, verspreiding, reflectie en bewustwording om nieuwe innovatieve artistieke praktijken te ontwikkelen. Naast een jaarlijks programma van evenementen, residenties, workshops en conferenties/vergaderingen heeft Transcultures twee festivals geïnitieerd: City Sonic, internationaal festival van de geluidskunst en het festival van digitale culturen en digitale nieuwigheden Transnumériques. Transcultures is betrokken bij verschillende Europese culturele projecten en internationale coproductie/disseminatie-uitwisselingen, alsook bij de 'Rencontres Arts/Sciences'. Transcultures coördineert de 'Pépinières Européennes de Création' in de Federatie Wallonië-Brussel, alsook de uitgeverij Transonic (boeken, geluidskunst en multimedia). Als interdisciplinair centrum voor digitale en geluidsculturen bevordert en ontwikkelt Transcultures uitwisselingen tussen verschillende hedendaagse multimediale artistieke praktijken en dimensies. Meer in het algemeen stelt Transcultures de artistieke en culturele benadering in relatie tot de maatschappelijke en technologische vraagstukken van vandaag en morgen ter discussie door zich te richten op geluids- en digitale kunst.

#INTERDISCIPLINAIRCENTRUM
#DIGITALECULTUREN
#TRANSNUMERIEK
#KUNSTPRAKTIJKEN
#PRODUCTIEVERSPREIDING

VALENCIENNES (HAUTS-DE-FRANCE)

UPHF

UNIVERSITÉ POLYTECHNIQUE HAUTS-DE-FRANCE

Om de economische omschakeling te bevorderen en de toegang tot het hoger onderwijs te democratiseren biedt Valenciennes sinds 1964 een beroepsopleiding aan die gebaseerd is op fundamenteel en toegepast onderzoek.

Dankzij een netwerk van onderzoekslaboratoria en hoogwaardige transferateliers kan de universiteit van Valenciennes een actieve rol spelen bij de economische omschakeling van Hainaut-Cambrésis.

De Université Polytechnique Hauts-de-France is een universitaire gemeenschap van 1.300 leden en biedt onderdak aan meer dan 12.000 studenten op campussen van menselijke omvang in Valenciennes, Cambrai en Maubeuge.

De universiteit ontwikkelt ook een sterk onderzoeksbeleid dat de link versterkt met opleidingen enerzijds en valorisatie- en transferactiviteiten anderzijds.

Ze wordt erkend als een regionaal proefproject en als zodanig als een nationale en internationale onderzoekspeler op het gebied van duurzaam vervoer en mobiliteit. Ze moedigt ook de opkomst aan van multidisciplinaire projecten op kleinere schaal waarbij zij over reële en erkende know-how beschikt en die alle "originele niches" zijn.

Het Laboratoire de Design Visuel et Urbain (laboratorium voor visuele en stedenbouwkundige vormgeving - DEVISU) werkt mee aan projecten in het kader van C2L3Play.

#HOGERONDERWIJS
#FUNDAMENTEELONDERZOEK
#TOEGEPASTONDERZOEK
#VISUELEDESIGNTURBINE

LENS (HAUTS-DE-FRANCE)

LOUVRE LENS VALLÉE

Louvre Lens Vallée werd gecreëerd in lijn van het Louvre-Lens museum, en is een plaats voor experimenten, met als doel de artistieke, academische, ondernemers- en burgerlijke sferen te ontkoppelen. Louvre Lens Vallée begeleidt bedrijven en projectleiders bij de ontwikkeling van concepten met een hoge economische en sociale waarde, dankzij de steun van Design Thinking en de "maker"-geest, door de sterke punten van ideevorming, creativiteit en cultuur te benutten.

Via een parcours van 6 maanden, geïnspireerd door Design Thinking en de "maker"-geest, kunnen de ondersteunde projecten genieten van coaching en workshops, geleid door het team van Louvre Lens Vallée of door externe sprekers.

Deze ondersteuning gaat uit van een dynamische filosofie die ook door de projectleiders wordt onderschreven: niet verliefd worden op de oplossing, maar op het probleem, steeds vragen stellen en opnieuw vragen stellen in elke fase, doen, ongedaan maken, opnieuw doen … Plaats de gebruiker altijd in het middelpunt van de gedachten, activeer samenwerking en collectieve intelligentie.

Louvre Lens Vallée biedt ook toegang tot een prototyping ruimte (FabLab), co-working ruimtes, vergader- en videoconferentieruimtes, evenals een experimenteerruimte (afhankelijk van de maturiteit van het project).

#EXPERIMENTEREN
#BEDRIJFSONDERSTEUNING
#DESIGNTHINKING
#IDEEVORMING
#FABLAB

TOURCOING (HAUTS-DE-FRANCE)

LE FRESNOY / STUDIO NATIONAL

Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains (Nationale Studio voor Hedendaagse Kunst) - is ontstaan uit de wens van het Ministerie van Cultuur en Communicatie om in het noorden van Frankrijk een nieuw type instelling voor hoger kunstonderwijs op te richten, een centre d'excellence van nationale en internationale omvang, waarvan de referenties zijn verwoord met formules als "een IRCAM voor de beeldende kunsten" of "een high-tech Villa Medici".

Haar pedagogie, die hoofdzakelijk gebaseerd is op de productie van allerlei werken die de integratie van professionele audiovisuele en digitale technieken gemeen hebben, maakt het tot een totaal nieuwe plaats voor productie, experimenten en verspreiding.

Le Fresnoy is een plaats van intense activiteit bij artistieke creatie, productie en verspreiding. Elk jaar produceert Le Fresnoy meer dan 50 werken op alle gebieden van de hedendaagse artistieke creatie - film, fotografie, beeldende kunst, podiumkunsten, muziek - met middelen en samenwerkingsverbanden die zo dicht mogelijk bij de professionele omstandigheden willen staan. Het centrum beschikt over een grote productiecapaciteit en integreert alle apparatuur voor audiovisuele productie en postproductie, van traditionele media tot nieuwe technologieën, in een professioneel gamma dat regelmatig wordt aangepast aan de technische ontwikkelingen.

#PROFESSIONELEKUNSTOPLEIDING
#EXPERIMENTEREN
#KUNSTPRODUCTIE
#AUDIOVISUELEAPPARATUUR

Conclusie

We zijn klaar! Als nieuwe partners hebben wij onze eerste stappen gezet op de C2L3Play-boot en zijn we in zee gegaan met het Interreg-programma. Wij hebben een gemeenschappelijke visie ontwikkeld: over de grenzen heen gaan, de sectoren ontzuilen en een vruchtbare samenwerking aangaan ten behoeve van de ontwikkeling van het grondgebied. We zijn beginnen schrijven aan de start van een verhaal waarvan we de hoofdstukken nog niet kenden.

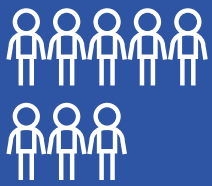
HOOFDSTUK 02

C2L3Play begrijpen

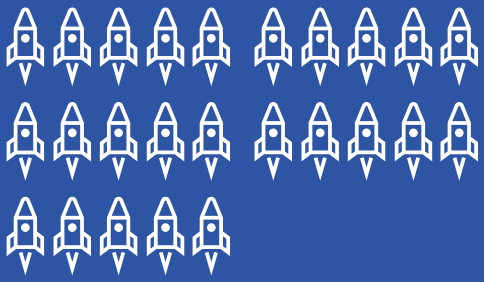


C2L3Play in cjfers

8 hoofdpartners



Bijna **25** ondersteunde projecten



5 profielen van ondersteunde projectleiders



Artiesten | Creatievelingen, designers | Start-ups | Particulieren (studenten, burgers) | Kleine en middelgrote ondernemingen

1 expertisecentrum:

bestaande uit ingenieurs, onderzoekers, business experts of personen uit de kunsten of digitale culturen, designers, fablab-managers, architecten/stedenbouwkundigen

1 methode:

de methodologie van het Living Lab

1 voorwaarde:

de gebruiker in het middelpunt van het proces plaatsen

1 doel:

de CCI-sector stimuleren door een netwerk van grensoverschrijdende "living labs" op te zetten om innovatie, creatie en ontwikkeling te ontsluiten.

C2L3Play, een acroniem voor welk doel?

C2L3Play staat voor Creative Living Lab Triple Play, met andere woorden, de oprichting van een grensoverschrijdend netwerk van living labs op 3 speelterreinen: Hauts-de-France, Wallonië en West-Vlaanderen

Wat is een Living Lab?

Een Living Lab is een open innovatie-onderzoeksmethode die tot doel heeft nieuwe producten en diensten te ontwikkelen. De aanpak bevordert een proces van co-creatie met eindgebruikers in reële omstandigheden en steunt op een ecosysteem van publiek-private partnerschappen met de burger. Het is een fenomeen dat eind jaren '90 in het M.I.T. Media Lab begon en vervolgens werd ontwikkeld in Europa met de oprichting van een Europees netwerk van Living Labs (ENoLL) in 2006. Er zijn nu meer dan 340 Living Labs in meer dan veertig landen over de hele wereld

Dubé, P, et al. 2014. *Qu'est-ce qu'un Living Lab? Le livre blanc des Living Labs.* Montréal: UMVELT.

Op papier is het doel van C2L3Play de CCI-sector economisch stimuleren door product- en/of marktexpertise te leveren via de oprichting van een netwerk van living labs. Hoe kan dit gedaan worden? Door projectleiders te ondersteunen en prototypes of technologische bouwstenen te ontwikkelen die door derde bedrijven kunnen worden gebruikt.

In realiteit is het een uitdaging om dit project, dat maandenlang handelbaar moest worden gemaakt, te beschrijven en te analyseren. We begonnen eigenlijk aan een soort Living Lab-avontuur zodra we C2L3Play schreven. **Om het uit te vinden.** Wij gingen op weg met duizenden vragen: hoe moeten wij ons organiseren? Welke methodologie moeten we volgen? Hoe kunnen we de initiatiefnemers het beste steunen? Hoe moeten we een dialoog voeren en elkaar begrijpen met partners wiens belangen en activiteiten soms ver van elkaar verwijderd zijn, soms artistiek, soms economisch? Hoe kunnen we een evenwicht bewaren tussen de doelstellingen van elke partner en de uitdagingen van de projectleiders? **Er zijn mislukkingen en valkuilen geweest, maar er zijn ook successen geboekt. En het is omdat we fouten hebben gemaakt dat we geslaagd zijn. Omdat we geleerd hebben.**

Grenzen doorbreken, expertises combineren en samen bouwen.

Het tot leven brengen van hét grensoverschrijdende CCI Living Lab, wat een fantastische kans dat voor vele mogelijkheden zorgde!

Voor Bram Lattré van Leiedal was het doel "*creëren door samenbrengen, een onvoorzien resultaat genereren, de grenzen van culturen, disciplines en taal doorbreken en het potentieel van een reeks grensoverschrijdende infrastructuren vrijmaken*". Voor kunstenaars en designers was het ook een kans om gebruik te maken van technologieën die soms moeilijk toegankelijk zijn, zoals Stijn Debaillie van Designregio Kortrijk opmerkt, die eraan toevoegt dat wat hem ertoe heeft aangezet om aan boord te komen "*de bundeling van expertise door middel van praktische projecten en methodologieën om een breed scala van problemen aan te pakken*" was. Voor Eric Prigent, Pedagogisch Coördinator bij Le Fresnoy, was het een kwestie van "*een beroep doen op meerdere vaardigheden die verder gaan dan het strikte gebied van de hedendaagse kunst om die van het onderzoek te ontleden, om vaardigheden samen te brengen die soms heel ver van elkaar verwijderd zijn*". Voor Pierre Collin, directeur van de TWIST-cluster, "*was er in het begin de wens om een ondersteunende methodologie te ontwikkelen en te leren van de andere partners rond de tafel*".

Dankzij de oproepen tot het indienen van projecten in het kader van de CCI konden ondernemers, kunstenaars, creatievelingen en personen die op zoek waren naar professionele en multidisciplinaire begeleiding om hun project tot een goed einde te brengen, worden geïdentificeerd.

Deze steun, die 4 tot 8 maanden duurt, wordt georganiseerd vóór de incubatie van de onderneming(en) en maakt het mogelijk nieuwe manieren van begeleiding en ideevorming te creëren dankzij het opgezette technisch-creatieve consortium. Wij stellen onze experten (ingenieurs, onderzoekers, business experts, deskundigen op het gebied van digitale kunsten, ontwerpers, fab-beheerders, design thinkers, enz.) en ons materiaal ter beschikking van de projectleiders, door hun de meest geavanceerde technologieën en toegang tot de infrastructuur (fablab, foto/video-editingstudio, technologische experimenteer- en motion-captureruimte, enz.) ter beschikking te stellen, met als enig doel de projectleiders tot prototyping en maturiteit van hun projecten te brengen.

Hiervoor moesten wij samen een methodologie en een manier van communiceren opbouwen. Een gemeenschappelijke taal zoeken. Zorgen voor een evenwicht tussen onze professionele kwesties en die van de projectleiders. Dezelfde resultaatdoelen nastreven, door onze expertise en onze vaardigheden te bundelen.

> Een levend en open innovatielaboratorium waar de mens in het middelpunt staat.

In het begin "*wist niemand wat een living lab was*", zegt Thierry Dutoit, voorzitter van het Institut NUMEDIART van de Universiteit van Bergen (UMONS) en verantwoordelijk voor het C2L3Play-project. Voor Meï Menassel, docent-onderzoeker aan de Université Polytechnique Hauts-de-France (UPHF), is het in de eerste plaats een benadering door en voor mensen: "*Een levend en open innovatielaboratorium waar de mens in het middelpunt van de beschouwingen staat. In de context van een living lab zijn mensen niet langer louter de ontvangers van innovatie, maar worden zij actoren en leveren zij een belangrijke bijdrage aan innovatie*". Om een living lab te laten werken, moet je volgens Vincent Gariazzo, verantwoordelijke voor ondersteuning en ontwikkeling bij Louvre Lens Vallée, "*een project kunnen begeleiden volgens een welbepaalde methodologie; een prototype kunnen maken, met die befaamde iteratielogica, en je ten slotte kunnen openstellen voor de economische wereld*". Eric Prigent van Le Fresnoy spreekt over een "laboratorium van experimenteren en gedeelde en co-creatieve innovatie". Kortom, een echte bouwwerf. Een enorm kluwen dat van punt A naar punt B kon komen dankzij een team van professionals met een schat aan expertise. Zoals er een VOOR en NA-situatie is bij een "*bouwwerf*" is er ook een voor en na bij C2L3Play.



De kunst om mensen met verschillende verwachtingen en tijdsbestedingen te laten functioneren

Om niet op drift te raken heb je **een kapitein op de boot nodig. Of een koorddanser? We laten het aan u over om te oordelen.** Door alles heen heeft Clémence Martin, C2L3Play-projectcoördinator van het Institut NUMEDIART (UMONS), die in november 2017 aankwam, het roer van het project in handen gehad. Thierry Dutoit (UMONS) legt uit: "*C2L3Play zou niet zo'n succes zijn zonder de bijdrage van Clémence Martin, die een jaar na de start van het project arriveerde. Clémence heeft alles verduidelijkt, gestructureerd en er de nodige strengheid in gebracht, want dit is typisch het soort project dat vele richtingen kan uitgaan*".

Er is immers niets eenvoudig bij het beheer van een organisch project waarvan de grondslagen zeker zijn gelegd, maar dat sterk fluctueert, met verschillende bestanddelen die aankomen en vertrekken. Je moet koers houden om je doelstellingen te bereiken, maar je moet ook voortdurend in dialoog zijn met de autoriteiten en partners, weten hoe je afstand moet nemen, kunnen bufferen, sprongen maken, niet bang zijn voor de administratieve kant, je keuzes verantwoorden zodat een kunstenaar begrijpt wat een ondernemer is en omgekeerd, ..."*Communicatie is essentieel*" legt Clarisse Bardiot, Hoogleraar Theaterwetenschap en Digitale Geesteswetenschappen (aan de UPHF) uit. "*Dat is het middelpunt van alles! De tussenpersonen, die zowel de taal van kunstenaars als de taal van ondernemers begrijpen, zijn de sleutel tot het succes van C2L3Play. Zonder hen is er geen communicatie mogelijk.*"

En dan moet je je organiseren: Er worden **regelmatig vergaderingen** gehouden (uitvoeringscomités, thematische vergaderingen, werkdagen, ...) en er is een **CRM-tool om informatie uit te wisselen.** Deze wordt voortdurend verbeterd, zodat de informatie in alle openheid circuleert. Een tool die zeer nuttig is gebleken, met name voor het delen en bundelen van informatie tussen partners en voor het bijhouden van alle uitgevoerde acties.





Je dromen volgen terwijl je met beide benen op de grond blijft staan

Ondersteuning voor projectleiders is de kern van C2L3Play. Volgens Meï Menassel, Universitair hoofddocent en doctor in Bouwkunde en Stedenbouwkunde en in Informatie- en Communicatiewetenschappen aan de UPHF, is een geslaagde projectondersteuning "*een project dat wij met alle nodige zorgvuldigheid hebben ondersteund in relatie tot ons vakgebied*".

De projecten worden voorgelegd aan een **selectiecomité** dat de partners bijeenbrengt en beslist of zij in overeenstemming zijn met de doelstellingen van de oproep tot het indienen van projecten, dan wel of zij moeten worden omgebogen naar een meer geschikte structuur. Niet omdat er sprake is van een vorm van elitarisme of een gebrek aan verlangen, elk project is uniek en origineel! Nee, gewoon omdat elk project het verdient om in de beste omstandigheden en in het best mogelijke kader te worden ondersteund.

Er zijn verschillende belangrijke zaken bij de ondersteuning

- **Autonomie:** Het idee is niet om de projectleider te vervangen. De beslissingen worden niet in zijn plaats genomen. "*Wij zijn de interface, wij bieden ondersteuning, met name door de situatie in te schatten en een ontmoeting met een van de partners te regelen. Het doel: het project een toegevoegde waarde geven. Vaak weet de partner zelf niet hoe hij het project kan versterken, maar uiteindelijk worden de projecten verrijkt,*" legt Loïc Vanden Bemden, technisch projectleider bij het Institut NUMEDIART (UMONS), uit.
- **De tijd:** op 4 tot 8 maanden kan je je tijd nemen. Voor Philippe Franck van Transcultures: "*is het magisch om tijd te kunnen nemen, je moet het zelfs opeisen!*". Ook al is er, zoals Vincent Gariazzo van Louvre Lens Vallée ons uitlegt, "*soms een scheeftrekking tussen de tijd van cultuur en de tijd van een bedrijf*".
- **Empathie:** dit is nodig wanneer we een project met de eigenaar moeten heroverwegen. Meï Menassel van de UPHF: "*bij onze ondersteuning moeten wij ons voortdurend verplaatsen in een projectleider die zijn idee koestert*". Pierre Collin van TWIST spreekt over "*empathie en honger naar projecten*".
- **Begrip:** Elkaar begrijpen is de sleutel! Voor sommige van deze leiders was dit een gelegenheid om hun doelstellingen, hun waardevoorstel en hun visie te herdefiniëren. Het was een kans om nieuwe perspectieven te creëren, met nieuwe manieren om dingen te zien.
- **Kalmte (in het licht van de omvang van de taak):** we hebben vaak gehoord: "*het zal niet gemakkelijk zijn, we weten niet hoe we het gaan doen, maar we gaan het doen!*" Ga er dus voor.

Een *bottom-up* benadering om de kansen voor het vinden van projecten te maximaliseren

Twee- tot driemaal per jaar werden op het grensoverschrijdende grondgebied oproepen tot het indienen van projecten gelanceerd om ondernemers, kunstenaars, creatievelingen en personen die professionele ondersteuning zoeken te identificeren. In het begin was er geen specifieke aanpak ... Tot de vierde projectoproep opereerden we op de klassieke manier: we hadden ingevingen, intuïties en onderwerpen waarover veel gepraat werd in het nieuws ... Het was de top down-aanpak en het avontuur om de parels van projectleiders op te delven die het tot de prototypingfase zouden schoppen.

De TWIST-cluster heeft ons er al snel toe aangezet een ***bottom-up*-aanpak te volgen, die erin bestaat projecten te ontwikkelen in het kader van een oproep tot het indienen van projecten die gericht zijn op een welbepaalde marktniche en die dus beantwoorden aan eerder vastgestelde behoeften. Deze bijdrage van TWIST was doorslaggevend omdat C2L3Play dankzij deze** nieuwe aanpak de kans op succes op het gebied van industriële partnerschappen en prototyping kon maximaliseren. Het was duidelijk dat deze manier van werken de juiste was **door onze doelstellingen centraal te stellen bij de selectie van de vastgestelde thema's!**

De eerste moeilijkheid bij de oproepen tot het indienen van projecten was ongetwijfeld de rijkdom en diversiteit van de projecten. Wat anderzijds de kracht, maar ook de complexiteit van het consortium heeft gemaakt, is nog steeds en altijd de diversiteit van de mensen die er deel van uitmaken ... die niet allemaal op hetzelfde moment dezelfde verlangens hebben!



Organisatie van oproepen tot het indienen van projecten

2 tot 3 keer / jaar

Bottom-up-aanpak

Selectie van projecten door de partners tijdens een selectiecomité

9 oproepen voor projecten:

1. CCI voor onderwijs - Transmedia - Verbonden ecologie
2. CCI voor onderwijs - Transmedia - Verbonden ecologie
3. Podiumkunsten - Transmedia - Mobiel toerisme
4. E-commerce/digitaal voor CCI - Transmedia
5. Arena's van de toekomst / smart stadion
6. Uiting geven aan de creativiteit van steden
7. Museumervaring en sensoriële trajecten
8. Open data en CCI
9. Augmented reality, virtual reality, mixed reality in de CCI

Op 5 jaar tijd zijn ongeveer 100 projecten aan het selectiecomité voorgelegd. Een 25-tal werden gevolgd door C2L3Play. In de "*bottom-up*"-benadering, die sinds de vijfde oproep tot het indienen van projecten wordt gebruikt, worden niches gespecificeerd, waardoor de thema's en de aard van de projecten beter op elkaar kunnen worden afgestemd.

De laatste oproep tot het indienen van projecten trok een beperkt aantal aanvragers (10), maar 9 projecten werden geselecteerd, terwijl één project werd omgebogen naar een structuur die beter aan zijn behoeften voldeed! "***Het is een echte voldoening om de kwaliteit van de projecten en de optimalisering van de processen bij ons te zien***" onthult Thierry Dutoit (UMONS - NUMEDIART).

De kunst om eerst aan de gebruiker te denken

Rekening houden met de gebruikerservaring via UX-design vormt de kern van het innovatieproces. Wanneer een team een product of een dienst innoveert, innoveert het noodzakelijkerwijs de gebruikerservaring (UX). Zij zal trachten interacties tot stand te brengen zodat het product/de dienst tot het gewenste effect komt, zodat het beantwoordt aan de reële behoeften inzake "bruikbaarheid". Rekening houden met de toekomstige gebruiker begint met kwaliteit, die wordt gedefinieerd als "het vermogen om uitdrukkelijke of impliciete behoeften te bevredigen". Het zijn de verwachtingen en het veronderstelde gebruik die de kern van het bestek vormen bij de verwezenlijking van een project.

We realiseerden ons inderdaad al snel dat er 2 niveaus van gebruikers waren. De eindgebruiker van de oplossing, de toeschouwer van de voorstelling, maar ook de projecteigenaar zelf, de kunstenaar die zijn creatie moet uitvoeren. Als we denken aan het gebruik, moeten we denken 'zoals de gebruiker', dus in ons geval zoals de toeschouwer of de artiest. Stoppen bij hypotheses is nooit genoeg. Wij moeten zeker zijn, graven, onderscheiden en soms zelfs ontdekken wat voor onze gebruiker niet bewust of expliciet is. Dit verkennend werk is essentieel. Design Thinking heeft ons een referentiekader en tools aangereikt om deze cruciale fase niet te missen. Er moet dus een dubbele taak worden uitgevoerd: de gebruiker-projectleider en de beoogde gebruiker van de projectleider begrijpen

"Van UX tot LivXD. Design van ervaringen."
Een boek om nog verder te gaan in de reflectie.

Onderzoekers van de UPHF hebben zich beziggehouden met het design van ervaringen. Hun werk en reflecties hebben geleid tot acht publicaties over Living eXperience Design, een concept waarmee reflectie rond de C2L3Play-thema's kan worden opgebouwd.

Enkele voorbeelden: verbonden ecologie, ICT voor het onderwijs, nieuwe onderwijsvormen, ervaringen rond het onderwijs, transmedia, …

De publicaties vormen een originele bijdrage tot een beter begrip van het concept ervaring, de ervaring van artistieke creatie, van ervaringsdesign, in relatie tot culturele bemiddeling en leren.

Leleu-Merviel, Sylvie, Daniel Schmitt en Philippe Useille.
De l'UXD au LivXD: Design des expériences de vie. ISTE Group, 2018.

Agile zijn of geen C2L3Play

Achteraf zou het te gemakkelijk zijn om te zeggen wat er vanaf het begin had moeten gebeuren. Zoals het opstellen van een realistische tijdslijn en het houden van een grote startbijeenkomst. Toen wij aan het project begonnen wisten sommigen, anderen niet, dat wij aan iets aangrijpends begonnen, dat mettertijd zou worden opgebouwd, dankzij de bijdragen van de verschillende partners en projectleiders. Dit laatste opende soms de deur voor discussie en zette ons aan het denken qua verbeteringen. Sommige partners die aan het begin van het avontuur aanwezig waren zijn vertrokken. Sommigen van hen waren leiders in bepaalde projectactiviteiten, anderen zijn er onderweg bijgekomen. Anderen, die het soms oneens waren over bepaalde projecten of methoden, pasten zich aan, legt Philippe Franck (Transcultures) uit: "*we wilden blijven dus hebben we ons aangepast*". Elke partner maakte deel uit van een zeer heterogene groep, wat zeker de kracht maar ook de complexiteit is van projecten zoals C2L3Play! Volgens Bram Lattré, projectleider stedenbouw bij Leiedal "*Duurde het even voor we elkaar echt begrepen, maar het maakte ons sterker omdat we moesten investeren om elkaar te begrijpen*". Communiceren, met elkaar praten, elkaar tot rust brengen, "*niet bang zijn voor valkuilen, mislukkingen en misverstanden*" volgens Philippe Franck, "*de verschillen overstijgen en beter begrijpen*", een evenwicht vinden tussen de individuele doelstellingen en die van de projectleiders.

De komst van de incubator Louvre Lens Vallée in oktober 2018 betekende een keerpunt voor C2L3Play. Clémence Martin (UMONS, NUMEDIART) herinnert zich de eerste ontmoetingen en vat ze mooi samen: "*het was zo duidelijk, het klikte, het was zo logisch om hen aan boord te brengen*". De methodologische bijdrage van Louvre Lens Vallée was doorslaggevend voor het project: de invoering van **Design Thinking en Double Diamond** heeft een echte kwaliteitssprong teweeggebracht. Na een periode van overgang en bezinning hebben we ons geëngageerd voor deze aanpak.

Een andere kwalitatieve methodologische sprong is zonder context de door de TWIST aanbevolen ***bottom-up*-aanpak**, die ons in staat stelde veel nauwkeuriger te zijn in de oproepen tot het indienen van projecten. De MatMax-matrix is ook een waardevolle tool gebleken, waardoor het mogelijk is minder in het donker te navigeren. Na verloop van tijd kwam ook **het peterschap van de projectleiders** tot stand: tijdens de selectie van de projecten werd degene die zich het dichtst bij het thema voelde staan de projectsponsor. Zijn of haar opdracht bestond erin het project vooruit te helpen, monitoringvergaderingen met de betrokken partners te plannen, zich op de hoogte te stellen van de vorderingen en behoeften van de projectleider en vooral de grensoverschrijdende steun te coördineren.

De MATMAX-schaal

Hoe kan je een project situeren en, indien nodig, nog hoger tillen?

MatMaX meet het maturiteitsniveau van een innovatieproject via twee dimensies:

- De graad van technische maturiteit (TRL/Technology Readiness Level)
- De graad van commerciële maturiteit (CRL/Commercial Readiness Level)

Hiermee kan een project op de matrix worden geplaatst met behulp van TRL- en CRL-coördinaten. Zo kunnen volgende zaken worden geïdentificeerd (1) de huidige stand van het project, (2) de volgende stap die moet worden bereikt, (3) de acties die moeten worden ondernomen om dit te bereiken.

MatMaX maakt het mogelijk om, afhankelijk van de positionering in de matrix, expertise en ondersteuning te identificeren en te activeren bij R&D en productmanagement, bedrijfsontwikkeling, intellectueel eigendom, financiering, etc.

FLASH
WORKOUT

Conclusie

We leerden elkaar te begrijpen, elkaar tot rust te brengen en opnieuw te beginnen wanneer nodig.

Wij hebben structuur gebracht voor onszelf en ons uitgerust met een solide methodologie en de juiste tools. Wij hebben gefocust op een gebruikersbenadering, onze samenwerkingsverbanden geactiveerd en een gemeenschappelijke koers uitgetekend om dit organische C2L3Play-project te bedenken en tot leven te brengen.

HOOFDSTUK 03

De 1001 verhalen van de Living Lab-methode vertellen



Creativiteit, een oneindige weg ... die we moeten afbakenen!

Een stevige basis: Design Thinking

Eind 2018 werd op basis van de eerste ervaringen en na de komst van Louvre Lens Vallée voorzichtig een gestructureerde aanpak opgelegd als leidraad voor onze interventies. Waar creativiteit geen grenzen kent, waar elk project, elke persoon als uniek moet worden beschouwd en waar de ruimte van mogelijkheden oneindig is hebben wij gekozen voor een ondersteunend kader waarbinnen ideeën kunnen exploderen.

De eerste inspiratie voor deze methode was Design Thinking: een innovatieve managementmethode ontwikkeld aan de Stanford University in de Verenigde Staten in de jaren 1980 door Rolf Faste en later gestimuleerd door David Kelley en Tim Brown via het agentschap IDEO. In tegenstelling tot analytisch denken is design thinking eerder een geheel van in elkaar overgaande ruimtes dan een lineair proces met een begin en een einde. Deze manier van denken stelt ons in staat om een innovatieve oplossing te bieden voor een bepaald probleem dat aan deze drie fundamentele principes voldoet:

1. de wenselijkheid (van de markt en/of de spelers);
2. de technische en organisatorische haalbaarheid;
3. de economische levensvatbaarheid.

Om kwaliteitsondersteuning te implementeren was een methodologie nodig die flexibel, maar ook consistent en robuust was. Werken aan de drie aspecten rond **wenselijkheid** (vooral met betrekking tot de ervaring van gebruikers, kunstenaars en eindgebruikers), **haalbaarheid** (met tussenkomst van technische/technologische experten, maar ook buiten het technische kader met een organisatorische, logische en pragmatische aanpak) en **duurzaamheid** (om de duurzaamheid van de ervaring te waarborgen) was van fundamenteel belang.

Naast deze drie dimensies waren nog drie andere principes van Design Thinking belangrijk voor de ondersteuning van C2L3Play-projecten:

1. gebruikers in het middelpunt van het innovatie/creatieproces plaatsen;
2. gebruikers actief en concreet bij het hele proces betrekken;
3. vooruit gaan in kleine stappen, met vallen en opstaan, om de geschiktheid van elke iteratie te valideren door deze met de betrokken actoren te valideren.

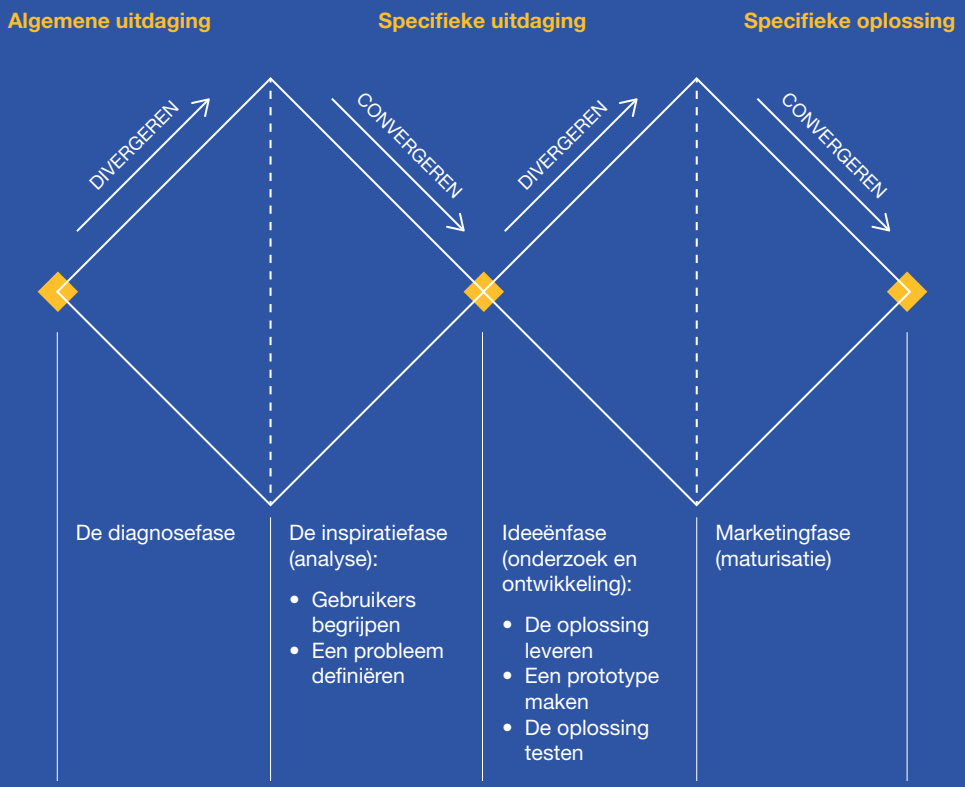
Design thinking is een krachtige methodologische basis, een gids om niet te verdwalen, een kaart om de weg te vinden, maar het is slechts de bron van onze Living Lab-methodologie. Deze methodologie, belichaamd in wat wij de "double diamond" noemen, is wat eigenlijk werkelijk de kern van onze processen is.

De double diamond

In alle creatieve processen worden een aantal mogelijke ideeën gecreëerd ("divergent denken") alvorens te worden verfijnd en gereduceerd tot het beste idee ("convergent denken"). Dit basisproces kan worden voorgesteld door een ruit.

In de Living Lab-methodologie van de ‘double diamond’ komt deze "divergentie - convergentie" dynamiek twee keer voor: **eenmaal om de probleemstelling te bevestigen en eenmaal om de oplossing te creëren.** Het creatieve proces is iteratief om te ontdekken welke ideeën het beste zijn: ideeën worden verschillende keren ontwikkeld, getest en verfijnd totdat een verstandige keuze is gemaakt.

Double diamond ontdekken: de belangrijkste stappen



Enkele belangrijke opmerkingen

Het zou veel te gemakkelijk zijn als alle begeleiders dezelfde weg volgden! Elk project is uniek en bijzonder. Afhankelijk van de maturiteit gaan ze niet allemaal in een rechte lijn. Sommigen beginnen in de verkeerde richting of halverwege, terwijl anderen slechts één fase voltooien: bij C2L3Play heeft geen enkele projectleider het volledige Double Diamond-traject voltooid. Is dat een probleem? Totaal niet!

Zoals gezegd bood dit juweeltje van een methodologie ons een referentiekader, een manier om onze steun in te zetten, zonder ons ooit vast te pinnen op een schema dat, gezien de persoonlijkheid van de projecten, geen zin zou hebben gehad

Laten we enkele belangrijke principes bespreken om de filosofie van de begeleiding te begrijpen.

Meerdere toegangspunten

Zoals hierboven vermeld is elk stadium potentieel een toegangspunt, en het zijn de diagnose, de ervaring en de expertise van de begeleider die projecten naar het ene of het andere stadium zullen leiden. Alle fasen hebben hun belang, maar afhankelijk van het project, de doelstellingen van de projectleider en de voorgeschiedenis van het proces kunnen prioriteiten naar voren komen. Wij benadrukken dat de ‘double diamond’ een referentiekader is en geen proces dat van A tot Z moet worden gevolgd.

Essentiële iteratieve lussen

De ‘double diamond’ is een iteratief proces. Een project kan niet alleen via verschillende wegen binnenkomen, het kan ook heen en weer reizen tussen de verschillende stadia. Een project kan bijvoorbeeld beginnen met een testfase (op een bestaand prototype) waarin feedback wordt verzameld. Na deze feedback is het denkbaar dat het project "achteruit springt" in het schema naar de co-creatiefase om zo nieuwe ideeën te genereren die zullen leiden tot een nieuw prototype. **Dit iteratieve aspect is de sleutel: het stelt personen in staat door de methodologie te reizen zonder ooit de onderliggende logica uit het oog te verliezen.**

Elk project is uniek, net zoals elke begeleiding

In alle sectoren, alle thema’s en alle soorten innovatie zijn projecten en hun leiders uniek. Bij de ontwikkeling van een ondersteuningsprogramma moet met meerdere dimensies rekening worden gehouden. Wat is de bedoeling van de projectleider? Wat is de artistieke reikwijdte? Wat is er vandaag vergelijkbaar? Wie zijn de gebruikers? Zijn ze toegankelijk? Wat is de plaats van de technologie? Er zullen veel vragen rijzen voor de begeleider. Als kunstenaar zal hij op zijn beurt door analyse en intuïtie de kaart, de wegen, de haltes en de afspraken die het meest zinvol zullen zijn voor het project uittekenen.

Laten we de facetten van de double diamant bekijken

A. Diagnosefase

De kunst van de lastige vraag: de doelstellingen formuleren.

De diagnosefase is van cruciaal belang om te bepalen hoe het ondersteuningsproces eruit zal zien. De projectleider komt met zijn of haar hypotheses, onzekerheden/zekerheden en voorgeschiedenis. In dit onbekende universum is het belangrijk voor ons om het project te verduidelijken en de context te begrijpen, het reilen en zeilen.

De "lastige vraag" is een van de essentiële manieren om op juiste voet te beginnen. Het principe is eenvoudig: wees niet bang om fundamentele vragen te stellen om de echte problemen van het project te begrijpen.

Waarom is de vraag lastig? Dat komt bijvoorbeeld omdat deze vragen oproept over de motivatie, over de primaire behoefte van de projectleider, over de technologie, over de concurrentie, over de behoeften van het publiek of over de artistieke reikwijdte. Wanneer de projectleider verliefd is op zijn idee **is het onze zware taak, als begeleiders, om de passie te temperen om (opnieuw) een realistisch en duurzaam perspectief voor het project op te bouwen**

DE VERLIEFDHEID VAN DE PROJECTLEIDER OP ZIJN IDEE.

Soms wordt de projectleider verliefd op het idee. Hij kan dan problemen en moeilijkheden over het hoofd zien, maar ook de wenselijkheid van een publiek overschatten. Zijn beoordelingsvermogen kan dan worden aangetast. Voor de begeleider gaat het erom perspectieven te openen en het denkkader te veranderen om te zorgen voor realisme en objectiviteit bij de projectleider. De inspiratiefase (cfr. p. 54) zal helpen om de projectleider te confronteren met twee realiteiten:

- Hij zal creëren/ontwikkelen voor anderen, niet alleen voor zichzelf
- De context bestaat uit een groot aantal beperkingen die hij niet kan negeren

Het is van essentieel belang om de projectleider te helpen het doel te verduidelijken: **zonder bestemming is er geen weg!** De begeleider moet het verzoek ontcijferen en begrijpen wat haalbaar is binnen het kader van zijn opdracht en wat de moeite waard is, wat zinvol is.

Tijdens een eerste bijeenkomst met de projectleiders van **Negopricing** leek de voorgestelde doelstelling duidelijk: *hoe kunnen we artificiële intelligentie in ons voorstel integreren?* Maar wat zat er achter dit verzoek? Uit de besprekingen kwamen we erachter dat het project technisch al solide was. Naarmate de verkenning

vorderde, bleek het interessanter om te werken aan het vergroten van het bewustzijn en de loyaliteit van het publiek, om hen te helpen hun vertrouwen op te bouwen in een online handelssysteem dat weinig bekend is bij Europeanen. De integratie in dit stadium van artificiële intelligentie in hun dienst zou in een volgende ontwikkelingsfase kunnen worden bestudeerd.

HET PROJECT "NEGOPRICING"

Het Franse bedrijf Negopricing met het project Négo'Art is een bemiddelingsplatform (bv. voor kunstwerken) gebaseerd op een algoritme waarmee een eerlijke prijs kan worden bereikt tussen koper en verkoper. Het bedrijf heeft een innovatief proces ontwikkeld voor prijsonderhandelingen over de toonbank, waarmee een koper en een verkoper op afstand kunnen onderhandelen over de prijs van een goed of een dienst. Als bemiddelaar vergemakkelijkt Négo'Art dus de totstandbrenging van een relatie en het zoeken naar een prijsovereenkomst.

2 HULPMIDDELEN VOOR EEN GEÏNFORMEERDE DIAGNOSE

Open vragen: Als een vraag begint met "is" of een werkwoord, dan is ze gesloten. Dit geeft aanleiding tot een binair antwoord (ja/nee) en laat geen reflectie over een onderwerp toe.
Een vraag met een open einde zal de projectleider de gelegenheid geven om na te denken over verschillende onderdelen van zijn project. Het is een verzamelplaats van eenvoudige en doeltreffende vragen voor een 360° diagnose. Het zit in een "borborygme": WWWWHHW, namelijk: Wat, Wie, Waar, Wanneer, Hoe, Hoeveel, Waarom. Dit is wat wij noemen "de vragen aflopen".

De 5 waarom-vragen: Door vijf keer de vraag «waarom» te stellen zorgt u ervoor dat u de essentie van het project en/of het probleem vastlegt. Stel een initieel probleem vast, zoek de oorsprong ervan, bespreek het opnieuw tot u de bron (de echte) heeft gevonden en denk aan oplossingen.

De context begrijpen: de cartograaf spelen

Het is van fundamenteel belang de context van het project te kennen en die met de projecteigenaar te onderzoeken, zozeer zelfs dat wij het woord "in kaart brengen" zijn gaan gebruiken om aan te geven hoe belangrijk het is de verschillende stukjes van de puzzel samen te leggen, maar ook om de verbanden tussen die stukjes te begrijpen.

Soms kan iets dat voor onze gesprekspartner onbeduidend lijkt van essentieel belang zijn, bijvoorbeeld een gesprek met een technisch expert, de twijfel over een technologie of de onzekerheid over partners of leveranciers.

Hier volgen enkele verkennende vragen die tijdens onze voorbereidende gesprekken tot verrassende antwoorden hebben geleid. Wij raden u aan ze te gebruiken en te misbruiken.

- Van waar komt het idee?
- Wat is de geschiedenis van het idee vanaf het begin tot nu?
- Wie zijn alle mensen die tot nu toe bij het project betrokken zijn geweest?
- Zijn er al anderen die dit hebben gedaan? Op een andere manier misschien?
- Welk resultaat wilt u bereiken?
- Als u uw idee al heeft getest met een publiek, wat waren de reacties?
- Wat is het financiële kader voor uw project?
- Wat zijn uw doelstellingen?
- Wat zijn uw kritische veronderstellingen? Uw zekerheden en onzekerheden?
- Wat probeert u op te lossen/te vervullen/te bereiken?

En vooral, stel bij elk van deze vragen de bijkomende vraag: "Waarom heeft u dat antwoord gegeven?

In het algemeen zullen wij, in onze rol van begeleider, na één of twee gesprekken de tijd nemen om de resultaten van dit interview te analyseren en te wijzen op de belangrijke elementen: kernpunten, tegenstrijdigheden, twijfels, blokkerende punten, maar ook kansen, ontwikkelingspaden en mogelijke oplossingen.

Opbouwen van vertrouwen en dialoog: hoe gaan we samenwerken

Van zodra alles is uitgeklaard, de doelstelling is verduidelijkt en de context in kaart is gebracht moet een kader voor samenwerking met de projectleider worden vastgesteld. Dit wordt "het contract" genoemd.

Het contract is, in deze bijzondere context, geen stuk papier dat de rechten en verplichtingen van elke partij vastlegt. Het is in ieder geval niet enkel dat.

Het contract is de overeenkomst tussen ons, de begeleider(s) en de projectleider(s) om te bepalen hoe de relatie zal worden opgezet. In dit stadium moeten enkele vragen worden beantwoord:

- Waartoe verbindt elke partij zich?
- Wat heeft iedereen nodig om rustig te kunnen werken?
- Wat zijn onze respectieve verplichtingen?
- Hoe zullen de vergaderingen plaatsvinden? Hoe vaak?
- Hoe wordt de vertrouwelijkheid gewaarborgd?
- Hoe ver kan/wil onze missie gaan?
- Wat kunnen we wel en niet doen?

Wij hebben ervaren dat via een transparante en voortdurende uitwisseling er een klimaat van vertrouwen kan ontstaan. De regelmatigheid van de gesprekken en ontmoetingen draagt in hoge mate bij tot de bijzondere band die tussen de begeleiders en de projectleiders bestaat. Als er geen duurzaam vertrouwen is kan het moeilijk zijn essentiële dingen tegen elkaar te zeggen en kan het project mislukken of, in het beste geval, een teleurstellend resultaat opleveren. Want ja, soms is het nodig, in het belang van de projectleiders, om onderwerpen aan te pakken die problemen veroorzaken.

Loïc Vanden Bemden (UMONS/NUMEDIART) legt uit: "*Bij het Negopricing-project herinner ik me dat ik tegen hen zei: ik zal jullie aan de tand voelen over een aantal punten die volgens jullie ver afstaan van de waardepropositie van jullie project. De projectleiders waren aanvankelijk sceptisch en terughoudend, maar ze bedankten me later voor deze houding.*"



B. Inspiratiefase / (1) De gebruikers begrijpen

Het belang van empathie: "in de schoenen van de gebruiker gaan staan"

In deze inspiratiefase is het van fundamenteel belang de gebruikers te begrijpen. Hoe identificeer je ze? Welke kenmerken brengen ze samen? Kunnen we ze in categorieën indelen? Wat ervaren zij, voelen zij, wat stellen zij zichzelf als vragen?

In deze context betekent empathie observeren en doorvragen om diepgaand te begrijpen wat de gebruiker ervaart en voelt. Het betekent hun behoeften en verlangens begrijpen, grondig begrijpen wat hen drijft.

Er zijn drie benaderingen die ons in staat hebben gesteld om deze empathiefase concreet vorm te geven:

- Observeren: gebruikers en hun gedrag in hun gebruikscontext bekijken en ontdekken.
- Deelnemen: interactie met gebruikers en hen interviewen over hun ervaringen.
- Onderdompelen: ontdekken via de gebruikers door hun ervaring te beleven gedurende een min of meer lange periode, continu of af en toe.

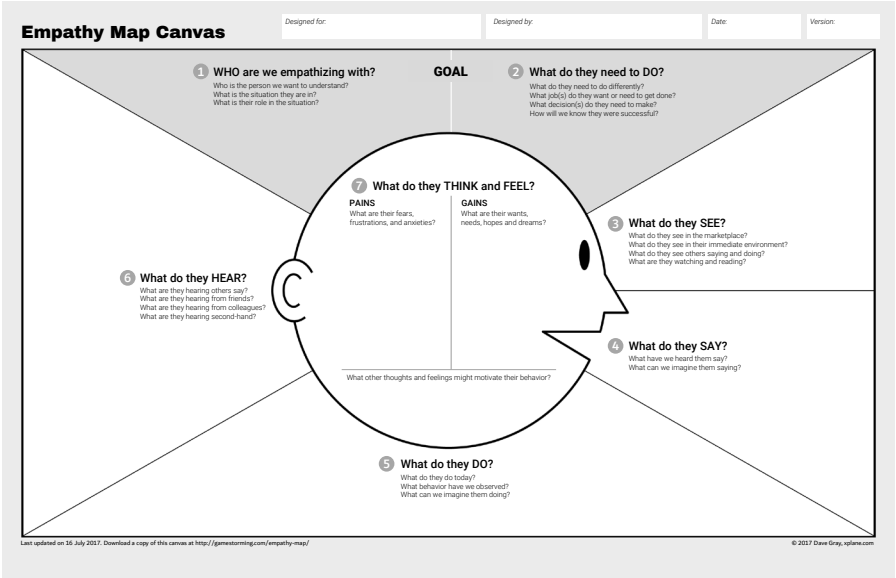


Op ontdekking bij de gebruikers: hulpmiddelen, praktijken, technieken

Er zijn verschillende hulpmiddelen die in deze inlevingsfase kunnen helpen om de beoogde gebruikers volledig te begrijpen.

De empathiekaart

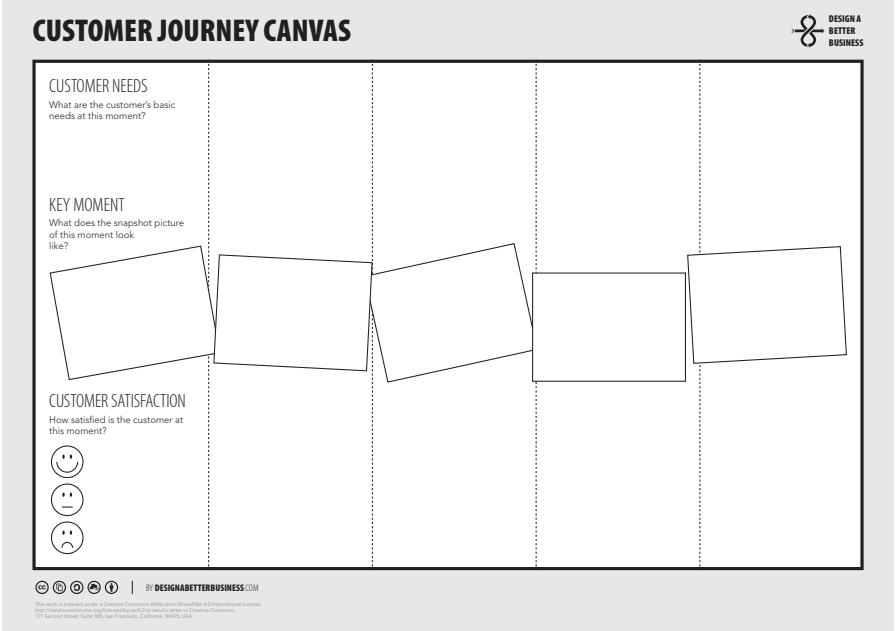
De **empathy map (empathiekaart)** is een visuele synthese van wat een gebruiker (of een segment van gebruikers) van een product zegt, denkt, voelt en ermee doet. Het is een instrument om samen te werken en te visualiseren. Een kader voor reflectie. Het doel? Het verkrijgen van een gedeeld begrip van de gebruikers of klanten van een product of dienst. Het team kan dan de gebruikerservaring (UX) verbeteren.



Bron: Het meest klassieke model van empathie-kaart gemaakt door de "uitvinder" Dave Gray (XPLANE) en ontwikkeld in het boek waarvan hij co-auteur was: Gamestorming

Het traject van de gebruiker

Deze techniek, ook wel customer journey map of user journey map genoemd, is bedoeld om stap voor stap de ervaring van de gebruiker in een bepaalde situatie te beschrijven. Dit kan een dagelijks ritueel zijn, een bepaald moment op een specifieke plaats, het gebruik van een toepassing of een voorwerp enz. Elke fase (een "sleutelmoment" genoemd) wordt op de kaart gedetailleerd beschreven om te begrijpen wat de gebruiker (deelnemer, toeschouwer, klant, enz.) ervaart, wil en voelt. De empathiekaart kan worden gebruikt als referentie voor elk van de sleutelfases.



Bron: https://www.designabetterbusiness.tools/tools/customer-journey-canvas

Toen het MEMOVIE-projectteam bij C2L3Play aankwam betekende innoveren dat ze hun platform voor het automatisch genereren van video's moesten laten evolueren. Evolueren, ja, maar in welke richting? We hebben eerst en vooral gewerkt aan het begrijpen van de behoeften van de gebruikers, met het oog op het identificeren van nieuwe marktopportuniteiten. In ons geval werd de verkenning gedaan met loopfans, een van onze doelgroepen. We maakten gebruik van **het traject van de gebruikers** (voor, tijdens en na de wedstrijd) waarvan de feitelijke gegevens hielpen om de omgevingscontext van toekomstige oplossingen te identificeren. Vervolgens konden we aan de hand van de **empathiekaart** een overzicht maken van de

gegevens met betrekking tot de ervaring van de lopers (cognitief, zintuiglijk, sociaal). Door samenwerkingsmethoden toe te voegen om een gemeenschappelijke uitdaging te formuleren en collectief te beslissen over een kernidee, waren we in staat een waardevoorstel en een gebruikersgericht gebruiksscenario te formuleren. Een solide basis om het productinnovatieproces aan te vatten.

HET PROJECT "MEMOVIE"

Als agentschap voor collaboratieve transmedia storytelling biedt MEMOVIE een aanpak die gericht is op klanten die willen worden ondersteund tijdens het hele proces om hun erfgoed, knowhow en herinneringen op te waarderen. Het Waalse bedrijf is gespecialiseerd in de creatie van multiplatform-inhoud met behulp van hoogtechnologische tools die op AI zijn gebaseerd en binnen het bedrijf zijn ontwikkeld. Het doel van de begeleiding was de marktintroductie van een platform van de nieuwe generatie dat de automatische productie mogelijk maakt van video's voor de doelmarkt "Live Sport & Entertainment" te versnellen.

Focusgroep/Verkennende workshops

In sommige gevallen is het interessant om typische gebruikers bijeen te brengen zodat zij samen kunnen worden geïnterviewd om inzicht te krijgen in hun behoeften, beweegredenen, ervaringen en percepties. De selectie van deelnemers (bekend als werving) is een cruciale en soms complexe fase. Het gaat erom mensen te vinden die bereid zijn zich vrijwillig op te geven en hun tijd op te offeren om een project te ontwikkelen. De Focusgroep is meestal een open uitwisseling, geleid door een animator/facilitator op basis van een lijst met verkennende vragen. De verkennende workshop daarentegen is over het algemeen opgebouwd rond een protocol dat de collectieve intelligentie activeert en meer informatie naar boven laat komen. De groep zal het met name mogelijk maken standpunten te kruisen, convergenties en divergenties waar te nemen en verschillende persoonlijkheidstypes onder de doelgroepen te identificeren.

De projectleiders van MEMOVIE vonden dit proces absoluut de moeite waard! Het was opwindend om de uitwisselingen te observeren en getuige te zijn van de ontdekkingen over de behoeften en ervaringen van de deelnemers. Het moeilijkste? Niet tussenbeide te komen bij de gesprekken om de verkennende fase niet te beïnvloeden. Een grote uitdaging voor gepassioneerde ondernemers.

Een kwalitatieve verkenning om "Insights" naar boven te halen



Een publiek beter leren kennen kan worden bereikt met **kwalitatieve** enquêtemethoden, op voorwaarde dat een representatieve steekproef van het doelpubliek wordt verkregen en de antwoorden op passende wijze worden verwerkt. In tegenstelling tot een **kwantitatieve** verkenning, die tot doel heeft via statistische validering generalisaties vast te stellen, heeft de kwalitatieve studie tot doel subtiele realiteiten aan het licht te brengen die kunnen worden gebruikt bij de ontwikkeling van het project. In deze zoektocht zijn onze puzzelstukjes de insights: **de ontdekking van realiteiten die ons een nauwkeurig en diep intuïtief begrip van een persoon of situatie bieden.**

B. Inspiratiefase / (2) Het probleem bepalen

> "Als ik een uur had om een probleem op te lossen waarvan mijn leven afhing, zou ik de eerste 55 minuten besteden aan het zoeken naar de beste vraag om mezelf te stellen, en als ik die gevonden had zou ik maar 5 minuten nodig hebben om hem te beantwoorden."
>
> toegeschreven aan Albert Einstein

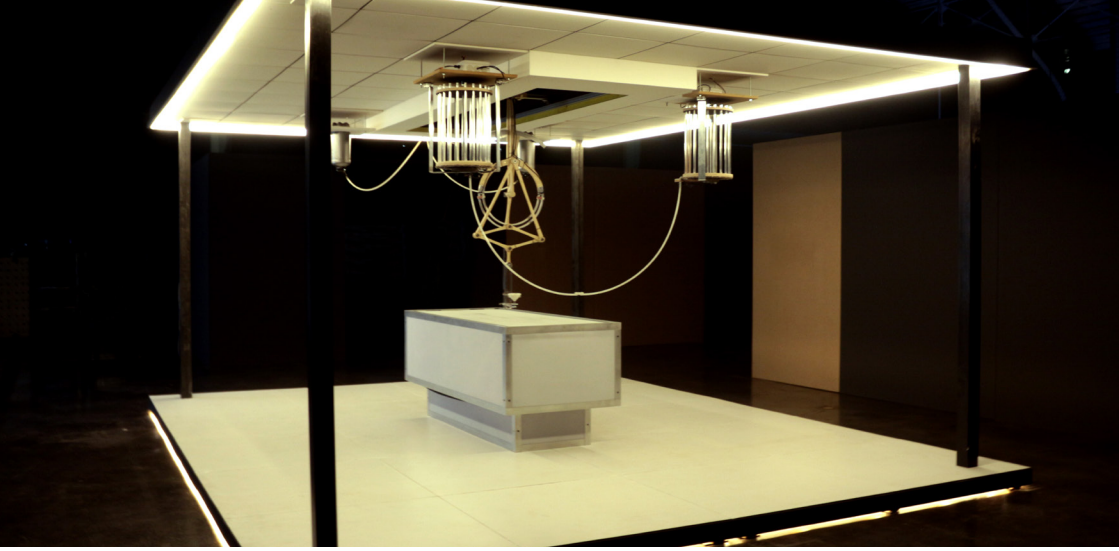
Alles vanop een afstand bekijken: de bevindingen objectiveren

Het definiëren van het probleem is een belangrijke stap. Wij spelen een belangrijke rol door objectiviteit te brengen in de bevindingen (onze eerder genoemde "insights"). Een projectleider kan zich op bepaalde elementen concentreren uitgaande van zijn eigen perceptie en wensen. Dit is een denkfout die bekend staat als de aandachtsvertekening: de projectleider zal proberen te bevestigen wat hij of zij gelooft dat waar is en ziet misschien alleen deze informatie. De projectleider moet er dan in slagen de situatie zo objectief mogelijk te bekijken. De "5 waarom"-vragen kunnen in dit stadium nuttig zijn. Aan het eind van deze fase zal het probleem in al zijn dimensies correct zijn geformuleerd, met name om de fasen creativiteit/co-creatie te vergemakkelijken. Zonder het probleem in kaart te brengen lopen de projectleiders het risico een passende oplossing te missen.

Technology or not? De kunst om geen vliegen te doden met een kanon.

Wij wilden kritisch blijven op het gebruik van technologie in de projecten die wij steunen. Technologie moet door projectleiders en begeleiders niet worden gebruikt als een doel op zich, maar als een mogelijke manier om het resultaat te bereiken dat zij willen bereiken. Het innovatieve karakter van een project zit niet alleen in de technologie. Innovatie kan worden gevonden in de manier waarop het project wordt opgezet, in de gebruikte middelen of in het omgooien van bestaande objecten. In het kader van zijn C2L3Play-begeleiding stelt Loïc Vanden Bemden (UMONS/NUMEDIART): "Heel vaak is de beste oplossing niet technologisch, of in ieder geval niet erg technologisch."

Hou in het achterhoofd dat wij in dit werkstuk het woord technologie gebruiken als de allernieuwste technologie die gebruik maakt van moderne ontwikkelingsmiddelen en -processen (bron: Centre national des ressources textuelles et lexicales du CNRS - www.cnrtl.fr).



Het avontuur van blob

Toen Hadrien Tequi naar C2L3Play kwam met het idee van een kunstinstallatie was het stadium van het begrijpen en identificeren van het probleem van cruciaal belang. Het doel van de kunstenaar was een artistiek project met een wetenschappelijke dimensie te definiëren rond het concept van de blob. Er waren meerdere problemen tussen enerzijds de artistieke behoeften (het belang voor de bezoeker van de installatie) en anderzijds de wetenschappelijke waarheidsgetrouwheid en de technologische haalbaarheid. Kunst, wetenschap en technologie moesten in een complex systeem naast elkaar bestaan. De vraag was: wat wilde de kunstenaar met zijn installatie vertellen?

Het verhaal kaderen betekende in dit geval ook het probleem kaderen. Dankzij gesprekken, inspiratie en contacten tussen de betrokkenen (met name de wetenschappers) kon het project worden gedefinieerd en voltooid.

HET PROJECT "LA COLONIE P."

Hadrien Tequi is een Franse kunstenaar die een kunstinstallatie heeft voorgesteld, La Colonie P., die gebaseerd is op een precair evenwicht waarin de blob, een eencellig levend organisme, op elk moment kan verdwijnen of ontsnappen uit het kader dat hem wordt aangereikt. De complexiteit van het systeem ligt in de vertaling van levend gedrag in een algoritme. Deze moet een tweeledige functie hebben: de tendensen van het gedrag respecteren en tegelijk de veelzijdigheid en de willekeur behouden waaruit elk levend wezen is opgebouwd. Een verbazingwekkend werkstuk dat zijn sporen nalaat!

C — Ideeënfase / (1) Leveren van de oplossing

Ideeënvorming en creativiteit

In de ideeënfase wordt voorgesteld om te concentreren op het genereren van ideeën om verder te gaan dan de voor de hand liggende oplossingen voor het probleem of om blokkades te overwinnen. Het is op dit punt dat de begeleider voor creativiteit zal zorgen: **de interactie tussen rationaliteit en verbeelding om nieuwe ideeën te produceren.**

Er bestaan tal van technieken om creativiteit op gang te brengen, van het klassiek (maar niettemin doeltreffende) *brainstormen tot mind mapping*, in stukjes breken ... via het opstellen van gepersonaliseerde protocollen die kunnen worden aangepast aan bijvoorbeeld creatief denken over de oplossing voor methodologische problemen.

De activering van creativiteit gaat meestal gepaard met groepssessies, waarbij verschillende belanghebbenden worden samengebracht: eindgebruikers, vakspecialisten en technologie-experten.

Bij C2L3Play spreken we over pragmatische creativiteit: elke ideeën-/creativiteitssessie wordt zorgvuldig georkestreerd om ervoor te zorgen dat de resultaten inspirerend en bruikbaar zijn.

De uitkomst van een ideeënsessie blijft een mysterie tot het einde van de activiteit. De begeleider, die de rol van facilitator op zich zal nemen, heeft een essentiële rol te vervullen, met name bij de voorbereiding en de dynamisering van de sessie.

In het project "La fabrique du Collectif" van Nathalie Cimino lag de nadruk op de vraag hoe een technologie een meerwaarde kan betekenen voor het publiek en kan bijdragen tot een vloeiende ervaring. Dit voorbeeld toonde ons dat de ideeënfase veel verder kan gaan dan een eenvoudige brainstorm bij het zoeken naar ontwikkelingstrajecten

HET PROJECT "LA FABRIQUE DU COLLECTIF"

"La fabrique du collectif" is een rondreizende werkplaats die burgers de mogelijkheid biedt betrokken te worden bij het ontwerp van collectieve plaatsen waarvan zij de belangrijkste gebruikers zullen zijn. Het is bestemd voor alle projectleiders die de gebruikers en het publiek willen betrekken bij de transformatie van hun ruimten of bij het opstellen van inhoud, programma's en projecten. Deze workshop wordt beschouwd als een nieuw methodologisch instrument, mobiel, reproduceerbaar en toegankelijk, waarbij gebruik wordt gemaakt van de koppeling van twee complementaire disciplines: "technologische innovatie" en "collaboratief ontwerpen".



Belanghebbenden betrekken.

Dit is een van de specifieke kenmerken van onze Living Lab-filosofie: de eindgebruikers en meer in het algemeen de belanghebbenden van een project bij het hele innovatieproces betrekken. Dit begint met de inspiratiefase, bij gesprekken, interviews, observaties of tijdens collectieve workshops om behoeften of gebruik te verkennen.

Het betrekken van gebruikers of toekomstige gebruikers, partners en medewerkers vereist van de projectleider een mix van moed, loslaten en vertrouwen. De begeleider zal een positieve gemoedstoestand opwekken waarin de projectleider meestal een aandachtige toeschouwer zal zijn.

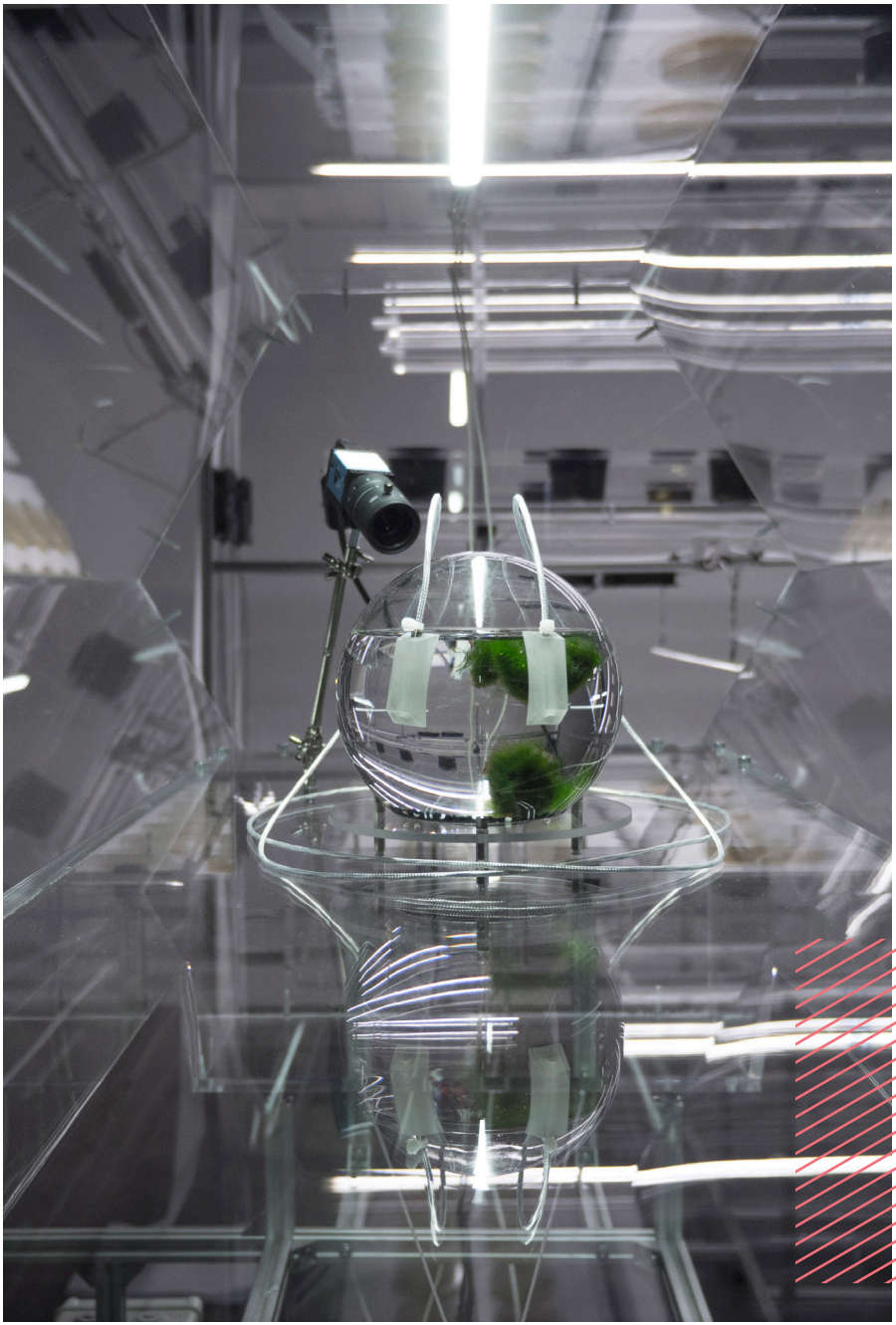
Ook al is een voortdurende en intense betrokkenheid niet altijd mogelijk, toch is het van belang om de deelnemers op de hoogte te houden van de projectontwikkelingen en hun de mogelijkheid te bieden op verschillende momenten in de ontwikkeling van de innovatie tussenbeide te komen, bijvoorbeeld door de personen die aan het ideeënproces hebben deelgenomen bij de testsessies te betrekken.

CO-CREATIE

Het woord co-creatie is een samentrekking van "Collaboration Creation". In de Living Lab-wereld wordt de term vaak gebruikt. De basis is inderdaad om mensen samen te brengen om samen, op een collaboratieve manier, te creëren. Maar wat creëren? Het concept kan worden toegepast op een brainstormsessie, maar ook op meer gevorderde stadia van het proces. Zo kunnen verschillende technische experten samen een prototype creëren op basis van de resultaten van een ideeënworkshop, of kan een groep gebruikers bijdragen aan de co-creatie van een prototype op basis van een specificatie.

Het betrekken van gebruikers en belanghebbenden bij co-creatieprocessen is een van de vitale organen en bestaansredenen van een Living Lab.





Het belang van convergentie en besluitvorming.

Om dit deel van het proces zinvol te laten zijn is het van essentieel belang het convergentiemoment te doorlopen. Tijdens de ideevorming kunnen meerdere ideeën, oplossingen en mogelijkheden naar voren komen. Aan het einde van een ideeënsessie komt het moment om keuzes te maken. Dit is wat wij convergentie noemen: je richten op een of andere oplossing zodat je vervolgens dieper kunt graven en alles concreter en pragmatischer kunt maken. Dit is het moment om de pros en cons af te wegen en, met of zonder de deelnemers, te beslissen over de keuzes die het meest geschikt lijken.

Ongeacht de wijze waarop deze fase wordt uitgevoerd is het absoluut noodzakelijk te bepalen wat het te leveren product, het concrete resultaat, zal zijn. Deze deliverable kan zeer verschillend van aard zijn: specificaties, blokschema's, pseudocode, maar ook gebruikerspaden, lijsten van functies, gebruiksscenario's, enz.

Een wereld in wording met Hugo Deverchère

Onze eerste ideeën waren gebaseerd op onze intuïtie en ons gezond verstand. In het geval van het project 'The Crystal & the Blind' van Hugo Deverchère hebben we verschillende vergaderingen gehouden om de ideeënvorming te stimuleren, het project te definiëren en de technische elementen te schetsen met een whiteboard als werkinstrument! Het overgrote deel van de onderdelen van het project is voortgekomen uit deze collectieve sessies waarin het niet ontbrak aan creativiteit.

HET PROJECT "THE CRYSTAL & THE BLIND"

Hugo Deverchère heeft het artistieke project "The Crystal & the Blind" ontwikkeld: De installatie dompelt ons onder in een laboratorium waar een synthetische stem elke minuut een origineel verhaal vertelt, een geschreven productie van een fictieve geschiedenis van de verovering van de ruimte en een mogelijke toekomst. Hiervoor gebruikt de kunstenaar artificiële intelligentie die speciaal is ontworpen in samenwerking met het centrum voor computeronderzoek van de UMONS. In zijn leerproces wordt de AI gevoed met archiefdocumenten van het Biosphere II-project (een enorm onderzoekscomplex in verband met ruimtekolonisatie, eind jaren '80) en grote literaire en cinematografische sciencefictionverhalen (Jules Verne, Arthur C. Clarke, Douglas Trumbull ...).

C – Ideeënfase / (2) Prototypes ontwikkelen

Een perceptie van de realiteit om de oplossing beter te belichamen

De prototype-methode houdt in dat een vroege, goedkope en verkleinde versie van het product wordt vervaardigd om eventuele problemen met het huidige ontwerp en de functionaliteit aan het licht te brengen. Het voordeel voor projectleiders is dat zij hun ideeën tot leven kunnen brengen, de haalbaarheid van een concept kunnen testen en de gebruikerservaring voor een product of dienst snel en goedkoop kunnen onderzoeken.

Tim Brown, CEO van het internationale design- en innovatiebedrijf IDEO, zei:

> "There are many approaches to prototyping, but they share a single, paradoxical feature: they slow us down to speed us up. By taking the time to prototype our ideas, we avoid costly mistakes such as becoming too complex too early and sticking with a weak idea for too long"
>
> — Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation

We vertalen dat als volgt: "Er zijn veel benaderingen van prototyping, maar ze hebben één paradoxale eigenschap gemeen: ze vertragen ons om ons te versnellen. Door de tijd te nemen om prototypes van onze ideeën te maken vermijden we kostbare fouten, zoals het te snel toevoegen van complexiteit of het te lang vasthouden aan een idee met weinig potentieel."

In sommige gevallen (bv. het maken van een prototype van een toepassing met papier en stiften) is het mogelijk de gebruikers rechtstreeks bij deze fase te betrekken.

Duizend manieren om een prototype te maken

De enige limiet aan prototyping is verbeelding! FabLabs* bieden momenteel 3D-print-, snij-, graveer- en andere technologieën waarmee projectleiders vereenvoudigde versies van hun oplossing kunnen verkrijgen.

Laten we echter niet vergeten dat de basis van het prototype nog steeds "papier en plakband" is. Afhankelijk van de mate van onzekerheid en de kritische veronderstellingen over de oplossing, en vooral wanneer de tijd kort en cruciaal is, kunnen zeer eenvoudige materialen en hulpmiddelen al aanleiding geven tot objecten/realisaties die moeten worden getest.

Een mock-up, een storyboard of zelfs een voorstelling in Lego® zijn allemaal manieren

Een **FabLab is een digitale werkplaats die door het publiek kan worden gebruikt om creatieve ideeën om te zetten in tastbare prototypes, met behulp van technologieën zoals 3D-printen en lasersnijden.*

om onze gebruikers onder te dompelen in een vereenvoudigde realiteit en zo maximale feedback, ideeën en constructieve kritiek te verkrijgen.

Wij begeleidden Jonas Vansteenkiste in zijn project Pedigree, waarbij hij het concept van het huis als een plaats van herinnering onderzocht. Het doel van de kunstenaar was om met behulp van open data een visualisatiemodel te ontwikkelen van gegevens over de habitat van de grensoverschrijdende regio, in de vorm van een stamboom waarin de verschillende soorten habitats zijn gegroepeerd. Dankzij 3D-printtechnieken konden we de kunstenaar begeleiden in de prototypingfase, voorafgaand aan zijn uiteindelijke installatie.

HET PROJECT "PEDIGREE"

De Vlaamse kunstenaar Jonas Vansteenkiste behandelt het concept van het huis en zijn vorm als een fysieke ruimte, maar ook als een mentale ruimte. Stan Dewaele (projectmanager, Designregio Kortrijk) legt uit: "*Voor zijn project heeft Jonas gebruik kunnen maken van open source gegevens van gebouwen in Leiedal (België). Op basis van de definitie van bepaalde parameters (materialen, formele gelijkenissen, ...) kon hij de huizen met elkaar verbinden in een stamboom, een visueel werk afgedrukt in klei en samengebracht in een installatie in het BUDA::lab van Designregio Kortrijk.*"

Prototypes maken ... om te testen! De noodzaak van actieve betrokkenheid van de projectleider

Even extreem gesteld: het enige doel van het prototype is testen, de volgende stap in het proces. Het prototype heeft pas een doel als het wordt voorgelegd aan gebruikers, experten of belanghebbenden (afhankelijk van de nagestreefde doelstellingen). Daarom moet u bij het maken van een prototype meteen aan interactie denken. Is uw prototype klaar om getest te worden? Hier zijn enkele vragen waarvan de bevestigende antwoorden u in de juiste richting zullen sturen.

- Zal een buitenstaander mijn prototype gemakkelijk kunnen begrijpen?
- Zal deze persoon een ervaring kunnen opdoen met dit prototype?
- Brengt dit prototype de echte wereld dichterbij?
- Kunnen uit dit prototype conclusies worden getrokken over de bruikbaarheid van mijn oplossing/deel van de oplossing?
- Zal het prototype mij in staat stellen de meest kritieke elementen van mijn project te belichten voor het testen door gebruikers/experten?

C — Ideeënfase / (3) Testen van de oplossing

Het testprotocol: geen improvisatie!

Een prototype is een procedure waarmee niet mag worden geïmproviseerd. Het begint met de doelstellingen: Wat proberen we te ontdekken of te meten? Welke onderdelen van het product/de dienst of het ontwerp moeten worden getest? Wat zijn de kritische veronderstellingen die moeten worden aangepakt? Vervolgens moet een testprotocol worden opgesteld. Met wie wordt er getest? Wanneer wordt het getest? Op welke plaats?

Het testprotocol kan zogenaamde "spontane" fasen bevatten: de tester gaat aan de slag met het prototype en wij, als begeleiders, observeren de verbale en non-verbale feedback. Wij kunnen ook zogenaamde "geïnduceerde" fasen opnemen: de tester volgt een gebruiksscenario en voert bepaalde handelingen uit alvorens vragen te beantwoorden om uit te drukken hoe hij het project heeft ervaren.

De test kan betrekking hebben op het gebruik, de aanvaarding, het plezier, het begrip van de betekenis, de intuïtiviteit, de aanpassing aan een bepaalde context of de algemene tevredenheid.

In het Experience Box-project was de testfase zeer waardevol. Designregio Kortrijk, in samenwerking met Louvre Lens Vallée, ondersteunde Resoc Zuid-West-Vlaanderen bij de testen rond gebruikerservaring. Er werd een specifiek protocol voorgesteld waarin het scenario, de locaties en de te stellen vragen werden aangegeven. Dit protocol werd voor het eerst gebruikt in september 2019 in Kortrijk tijdens het "West4Work" evenement, een evenement voor 130 ondernemers over de evoluties en uitdagingen van de verwerkende industrie 4.0.



HET PROJECT "EXPERIENCE BOX"

Het Experience Box-project van Resoc Zuid-West-Vlaanderen is een arcade-terminal met drie videospelletjes die regio's en steden op een speelse manier promoten. De speler vliegt als een vogel tussen iconische gebouwen en over landschappen of speelt flipperkast met termen als 'creativiteit' en 'verwerkende industrie'. Na elk spel krijgt de gebruiker een overzicht van unieke initiatieven en projecten in de regio.

Opvragen van betrouwbare gegevens: interacties tussen gebruikers

Tijdens de test is het belangrijk om alles goed in de gaten te houden. Het is gebruikelijk dat in deze fase twee personen optreden als facilitator - waarnemer. De ene richt zich op de communicatie met de tester en de andere op reacties, opmerkingen, gesprekken.

Vragen stellen is een belangrijk instrument om te begrijpen wat de tester ervaart en om betrouwbare gegevens te verkrijgen. Enkele tips uit onze ervaring:

- Stel zoveel mogelijk open vragen (hoe, wat, enz.).
- Hergebruik de techniek van de "5 waarom-vragen".
- Zorg ervoor dat de tester niet koste wat kost de projectleider probeert te behagen, waardoor zijn objectiviteit in het gedrang zou komen.
- Luister naar het verbale, maar ontcijfer ook het non-verbale om te zien wat er niet gezegd wordt.

De filosofie blijft dezelfde in de verschillende fasen: in het Living Lab-proces wordt gestreefd naar kwalitatieve en niet naar kwantitatieve resultaten.

WANNEER TESTEN WORDEN GEBRUIKT VOOR DIAGNOSE

In het geval van onze C2L3Play kwamen veel projectleiders met een vrij concreet idee, soms zelfs met een prototype. In deze bijzondere gevallen begint het project met een testfase om het potentieel, de relevantie en de ontwikkelingstrajecten van een innovatie te diagnosticeren. Ook dit is een teken van aanpassingsvermogen in de dynamiek van het Living Lab.

De iteratieve lus "Ideeën - Prototypen - Testen"

Zoals wij al herhaaldelijk hebben vermeld is het hier beschreven lineaire proces iteratief. Het is heel gebruikelijk dat na de test nieuwe gegevens worden opgevraagd. Deze zullen worden gebruikt voor een nieuwe ideeënfase, die op zijn beurt zal resulteren in een nieuw prototype dat zal worden getest. Snelle iteratie is de sleutel tot ontwikkeling die perfect is afgestemd op de behoeften en wensen van de eindgebruikers.

D — Maturiteits- en marktintroductiefase

Op de rails krijgen, tot maturiteit brengen

Er komt een dag dat de hoofdrolspelers het eindelijk weten. Zij weten welke richting zij uit moeten, welk gezicht zij aan de gebruikerservaring moeten geven, welke technologieën zij moeten gebruiken, welke regels code zij moeten implementeren. Aan het eind van deze iteratieve meanders worden conclusies getrokken die het project op de rails zetten.

In de context van een artistiek project staan deze rails voor de productie, de uitvoering en de verspreiding van het werk. In de context van een product of dienst zullen er nog meer overwegingen zijn. We noemen er enkele: intellectuele eigendom, positionering en marketing, verkoop, rentabiliteit, uitrollen en serieproductie, financiële planning ...

De maturiteitsfase is een cruciale stap bij de voorbereiding van:

- het op de markt brengen van een product of dienst;
- het werk voor artistieke creatie ter beschikking stellen aan het publiek.

In sommige gevallen zal de maturiteit meer specifiek zijn voor de technologie. Er zal verder onderzoek nodig zijn om de technische kwaliteit van het project te waarborgen, vooral als het om een belangrijke innovatie gaat. Wij zien deze maturiteitsfase in de ruimste zin van het woord, waarin technische, financiële, marketing-, menselijke en communicatieaspecten met elkaar verweven zijn.

Het AppiMonkey-project van Etienne Lambot begon met de identificatie van een potentiële markt rond verbonden stadions. Vergezeld door verschillende C2L3Play partners doorliep AppiMonkey verschillende fases van de Living Lab-methodologie: onderzoek, co-creatie, prototype gevalideerd met stakeholders. Aan het eind van de rit kreeg het project de steun van verschillende actoren, waaronder een particuliere investeerder, om de maturiteitsfase te voltooien en de toepassing op de markt te brengen. Op het moment van schrijven is AppiMonkey een onmiskenbaar succes.

HET PROJECT "APPIMONKEY"

AppiMonkey is een gratis toepassing op het gebied van verbonden stadions. Het beloont de virtuele inzet van zijn leden door hen echte geschenken te geven en de mogelijkheid om hun favoriete team te volgen. De ambitie van de ondernemers is om internetgebruikers en merken te verzoenen met digitale reclame dankzij een innovatief bedrijfsmodel. Het project is door de Waalse accelerator Digital Attraxion geselecteerd voor financiering in het kader van zijn incubatieprogramma.

DE ROADMAP

De roadmap of routeplanner is een flexibel planningsinstrument ter ondersteuning van strategische beslissingen. Dit instrument zal het korte-, middellange- en langetermijnverhaal van de levensduur van het project vertellen. Het wordt vóór de maturiteitsfase uitgevoerd en vergemakkelijkt de programmering van de acties die moeten worden uitgevoerd om het op de markt brengen te garanderen door geen enkel essentieel onderdeel over het hoofd te zien.

De technologische roadmaps worden meer specifiek opgesteld om projectleiders te helpen plannen en te bepalen welke technologieën wanneer zullen worden geïntegreerd. Enerzijds stelt het plan hen in staat in de toekomst te projecteren om de beste investerings- en ontwikkelingsbeslissingen te nemen. Anderzijds helpt het plan bij het identificeren van risico's van veroudering en voor alternatieven.

Wij stellen voor dit document te zien als een gedetailleerde inhoudsopgave van het project. Het kondigt het programma aan, zorgt voor samenhang en brengt de belanghebbenden samen rond een pragmatische en gemeenschappelijke visie.



Spelen in de hoogste klasse

Commerciële implementatieondersteuning is een uitgebreid onderwerp. Op welk punt maakt het project de sprong van Living Lab-ondersteuning naar de bedrijfswereld? Het antwoord blijft onduidelijk. Dit komt waarschijnlijk omdat de overgang iets is dat eerder wordt ervaren dan verklaard. Op een gegeven moment kijken we terug en zien we dat ons werk erop zit. Het werk heeft geleefd. De dienst is van start gegaan. Het product wordt verkocht.

Om het INKcoming-project en de verbonden kunstkaders te ondersteunen werden binnen C2L3Play drie werkgebieden geïdentificeerd: artistieke ondersteuning, ondersteuning gebaseerd op gebruikerservaring en zakelijke ondersteuning. Om de commerciële implementatie te begeleiden hebben wij bijgedragen aan het ontwerp van een internationaliseringsplan, de follow-up van het businessplan en marketingaanpassingen. Voorts hebben wij deelgenomen aan de organisatie van diverse B2B-bijeenkomsten met investeerders tot en met de verkoop van producten.

Een nieuw avontuur begint voor deze ondernemers, die zich nu laten leiden door een nieuw strategisch kompas, gewapend met een beter inzicht in hun project, een stevig netwerk, geavanceerde expertise en een grondige kennis van hun gebruikers.

HET PROJECT "INKCOMING"

INKcoming, een Belgische startup, is het eerste Belgische bedrijf dat 100% gespecialiseerd is in de ontwikkeling en integratie van oplossingen op basis van elektronische papiertechnologie. Het innovatieve product, IONNYK genaamd, is 's werelds eerste verbonden kunstlijst die elektronisch papier als scherm gebruikt en beoogt een nieuwe kunst- en designervaring te bieden.





COVID-19 EN C2L3PLAY

COVID-19 heeft onvermijdelijk gevolgen gehad voor de activiteiten en projectondersteuning van C2L3Play. Opnieuw moesten we agile zijn en ons aanpassen, vooral dankzij digitale hulpmiddelen.

Online co-creatie is mogelijk! Wij hebben het samen met de projectleiders bewezen: follow-up, ideeënsessies, experimenten: dit alles kan met succes online worden gedaan. Onze teams ontdekten nieuwe tools en nieuwe manieren om samen te werken. Uit onze comfortzone stappen was ook een grote kans voor creativiteit.

Ook voor de projecten was agile zijn vereist. Voor Hovertone bijvoorbeeld werd besloten het werkplan te wijzigen om de moeilijkheid te overwinnen van het opsporen van de mensenstroom in musea die allemaal gesloten waren. Vervolgens werd begonnen met het testen van algoritmen in een gesimuleerde omgeving (VR) in plaats van in reële tijd en onder reële omstandigheden.

HET PROJECT "LES MURS ONT DES YEUX"

Met dit project wil Hovertone interactieve en intelligente ruimten creëren waarin de inhoud (foto's, video's, teksten, enz.) door de bezoekers wordt gestuurd via hun gebaren en bewegingen. Hun project wil AI en collectieve ervaring combineren om verder te gaan dan de tot nu toe gebruikte volgsystemen en zo de gebruikerservaring te verbeteren. Dankzij dit project, dat speciaal voor musea is ontwikkeld, wil het Hovertone-team de bezoeker activeren door middel van meer intuïtieve interacties.

Conclusie

Wij hebben een gemeenschappelijke taal en tools ontwikkeld en gedeeld om te kunnen begeleiden op een organische, specifieke en geïndividualiseerde manier. We hebben werkrichtlijnen opgesteld om onze werkmethodes te stroomlijnen en efficiënter te worden, terwijl we de essentie van elk project, van elke persoon die door de virtuele deur van C2L3Play is gegaan, behouden.

Wij hebben de taalkundige uitdaging van een grensoverschrijdend project getrotseerd om zo goed mogelijk samen te werken in onze begeleidingen, het hart van onze missie.

Wij bleven menselijk en oplettend, flexibel en vindingrijk, assertief en welwillend. Een hele kunst!

HOOFDSTUK 04

Op koers blijven. Een stapje verder gaan



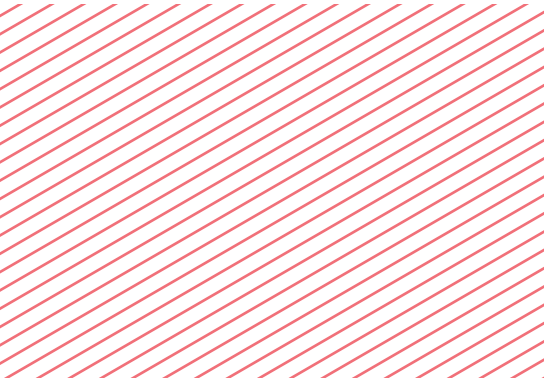
Ondersteuning en stimulering van C2L3Play

Zoals we al hebben gezien vormt individuele projectondersteuning de kern van het C2L3Play-project. Deze kernactiviteit is aangevuld met andere acties van transversale aard die van essentieel belang zijn voor het nastreven van onze doelstellingen. Enerzijds moest het programma bekendheid krijgen, verspreid worden en steeds bekender worden. Anderzijds wilden wij een collectieve wedijver creëren en verder gaan dan de strikte grenzen van de projecten om meerwaarde te creëren.

Wat in het leven werd geroepen is wat wij de ondersteunende acties hebben genoemd. Soms houden ze verband met communicatie, soms met groepsimulatie om de projecten te activeren. Ze kunnen eenmalig of doorlopend zijn, discreet of opmerkelijk.

Laten we eens kijken naar vier acties die de sleutel zijn geweest tot het succes van ons initiatief:

- De Flash Workout, creatieve sprints om de vonk te doen overslaan.
- MemoRekall, een proces voor het bewaren van creatieve processen.
- De eigen hulpmiddelen van C2L3Play om all-round communicatie te verzekeren.
- Belangrijke momenten en gebeurtenissen om breed en doeltreffend te communiceren.



Flash Workouts om de vonk te doen overslaan

Het doel van de Flash Workouts was ondernemers en het grote publiek bewust te maken van en te sensibiliseren voor maatschappelijke uitdagingen via een positieve menselijke ervaring die banden schept. Deze evenementen zijn opgevat als marathons die plaatsvinden gedurende een bepaalde periode (van 48 uur tot een week) waarin ontwikkelaars, ontwerpers, ideehouders, kunstenaars of gewoon nieuwsgierigen samenkomen om hun vaardigheden te bundelen en toepassingen en/of diensten te ontwikkelen rond een kwestie of technologie. Tijdens het evenement worden alle nodige middelen ter beschikking van de deelnemers gesteld: experimenteerruimten, mentoren, experten, fablab …

De Flash Workout biedt een schat aan mogelijkheden voor de verschillende doelgroepen. De volledige lijst zou lang zijn, maar hier zijn er enkele:

- Oplossingen en concrete ideeën vinden om de problemen van de projectleiders aan te pakken, met name via creativiteitssprints.
- Ontwikkelen en creëren van echte transdisciplinaire/grensoverschrijdende ecosystemen en samenbrengen van een gemeenschap van experten.
- Innoveren en het op de markt brengen van innoverende producten en diensten stimuleren door in te spelen op participatieve innovatieregelingen.
- Nieuwe ideeën aandragen voor projecten in de culturele en de creatieve sector.
- Prototypes formaliseren.
- Projecten die door eerdere oproepen tot het indienen van projecten zijn gesteund versnellen.
- Het doelpubliek confronteren.

Deze momenten doen de vonk overslaan en versterken de samenhang van een gemeenschap die in een kort en aangenaam moment bijeenkomt met de culturele en economische actoren van de wereld van design en onderzoek. Vincent Gariazzo (Louvre Lens Vallée) spreekt van "*de overlapping van projecten op soortgelijke gebieden, waardoor een band met de projectleiders ontstaat*". Volgens Stéphanie Robin, beheerder bij Le Fresnoy, "*er is versnelling omdat het project wordt gedeeld en uitgedacht in overeenstemming met de aanwezige gesprekspartners. De Flash Workout is een uitzonderlijke kans voor de projectleiders*".

Een doeltreffend recept

Het recept voor een succesvolle Flash Workout is simpel. U neemt een thema, een locatie, projectleiders uit verschillende werelden, bedrijfsleiders en begeleidingsexperten, zoals de partners van C2L3Play.

U laat ze elkaar ontmoeten en met elkaar praten. Hun paden zouden elkaar immers anders nooit hebben gekruist. U onderhoudt deze rijke en dynamische gesprekken, niet enkel gedurende de tijdspanne van één vergadering, maar gedurende 24, 36, 48 uur of langer …

In deze periode organiseert u intense werkmomenten, maar laat u ruimte voor informele ontmoetingen, reflectie, verbeelding en spontane creativiteit.

Het recept moet vakkundig worden gekruid: een icebreaker, methodologische hulpmiddelen om exploratie, creativiteit en gezamenlijke ontwikkeling aan te moedigen, alsook levendige en gemotiveerde persoonlijkheden om de scène te schetsen en ervoor te zorgen dat de deelnemers zich kunnen bewegen.

Ten slotte zorgt u ervoor dat projecten op soortgelijke gebieden elkaar overlappen, dat zij elkaar verrijken en gerealiseerd kunnen worden. Ziezo, klaar!

Rond C2L3Play zijn verschillende soorten Flash Workouts georganiseerd

TIMELINE

- **Flash Workout bij BUDA** - februari 2017 - Kortrijk
  Thema: *culturele en creatieve industrieën in het onderwijs*
- **Flash Workout bij NUMEDIART** - oktober 2017 - Bergen
  Thema: *technologieën en culturele en creatieve industrieën*
- **TWIST Hackathon in de Spiroudôme** - november 2018
  Thema: *Smart Stadium*
- **Flash Workout in drie etappes in de Culturathon-modus in Louvre Lens Vallée**
  december 2019 - januari 2020
  Thema: *museumervaringen en zintuiglijke routes*

Flash Workout in Louvre Lens Vallée

Projecten stimuleren en de gebruikerservaring stimuleren via museumervaringen en zintuiglijke trajecten: dat is het thema van de **Culturathon die tussen december 2019 en januari 2020 werd georganiseerd in Louvre Lens Vallée, de eerste van de drie etappes van de nieuwste Flash Workout van C2L3Play.**

Doel: innovatieve bedrijfsprojecten laten groeien door ze te confronteren met een gemengde groep deelnemers dankzij een eerste creativiteitssprint die wordt geleid volgens nieuwe methodologieën voor ideevorming en prototyping.



Deelnemers:



50 studenten met diverse en multidisciplinaire achtergronden



9 ondernemers met zinvolle projecten



en **5** managers of directeurs van grote groepen konden een unieke ervaring delen op basis van de museumervaring en zintuiglijke paden.

Gemeenschappelijk doel: tot een innovatief prototype komen waarin de gebruiker, zijn uitdagingen, wensen en behoeften centraal staan.



Timing: Gedurende 36 uur waren de sleutelwoorden van dit eerste deel van de Flash Workout Culturathon prototyping, de magie van collectieve intelligentie, projectversnelling, gebruikerservaring, maar ook (en vooral) slapeloze nachten!

Met bovendien:

- **1** nachtelijk bezoek aan Louvre-Lens
- **4** masterclasses met experten
- **12** begeleidende experten

De winnende projecten van de Culturathon kregen 3 dagen extra expertise om hun prototypes of ideeën naar het volgende niveau te tillen. Het doel was om hun prototype in de praktijk te kunnen testen.

Bovenal een menselijke ervaring.

De algemene opinie is dat de Flash Workouts stuk voor stuk intense momenten van uitwisseling en brainstormen waren. Ieder van ons zal zich, misschien meer dan wat ook, een buitengewone menselijke ervaring herinneren. We lieten ons dagelijks leven, onze gewoonten en onze rituelen achter ons en ontdekten een andere dimensie van samenwerken, niet alleen met de projectleiders en andere actoren in het proces, maar ook tussen ons, C2L3Play partners, die zich voor enkele tientallen uren wagen in een gebied zonder grenzen.

Volgens een van de deelnemers van een grote onderneming is het "*een onwaarschijnlijke ervaring waarbij alles met elkaar verweven is, het gaat om de menselijke ontdekking en de technische ontdekking. Het is werkelijk een ervaring om te beleven, een unieke formule om momenten van creativiteit en uitwisseling en debatten over ideeën te combineren met momenten van waarheid, zowel persoonlijk als professioneel*".



MemoRekall: hoe creatieve processen bewaren?

Hoe maak je projecten bekend in al hun complexiteit en tijdelijkheid?

Als je een installatie op een tentoonstelling ziet dan kan je niet de hele essentie ervan vastleggen: hoe het idee is ontstaan, hoe het project is opgebouwd, met welk doel, met wie, voor welk doel ... Natuurlijk is er een kaartje dat het werk in enkele woorden uitlegt, maar wat zijn enkele woorden als je de verschillende jaren van ontwikkeling van een project wil uitleggen?

MemoRekall is ontstaan uit de behoefte om **het hart en de bedoeling van de projectleider te bewaren. Het gebruik van MemoRekall in C2L3Play was een voor de hand liggende keuze voor ons**. "*Bij de ontwikkeling van een project heeft iedereen een stukje van het verhaal,*" legt Clarisse Bardiot, professor aan de UPHF en geassocieerd onderzoeker aan het CNRS, uit. "*De podiumkunsten hebben te maken met veroudering ... Bedenk dat een creatief proces gemiddeld vier jaar duurt ... Precies de tijd van een technologische cyclus! Wij hebben MemoRekall gebouwd om de ongeorganiseerde en gefragmenteerde aard van alle informatiebronnen aan te pakken. Om de fragmenten van de geschiedenis te verzamelen en ze allemaal op één plaats te zetten. Om een gestructureerde toegang tot de documentatie te hebben.*" In ons project werd MemoRekall eigenlijk gebruikt om de draad die tussen de partners werd geweven te verspreiden, te bewaren, te communiceren, te traceren.

> Bedenk dat een creatief proces gemiddeld vier jaar duurt ... Precies de tijd van een technologische cyclus

Hoe werkt dat nu in de praktijk?



De MemoRekall-capsule bevat de video-opname (het centrale element van de capsule). Alle andere documenten die verband houden met de totstandkoming van het project zijn in een hypertextuele logica rond de video georganiseerd. De capsule wordt zo een georganiseerde som van documenten. Elke klik leidt tot een verkenning, tot het openen van een deur naar een constituerend element van het project, zijn geschiedenis, zijn constructie. Een boomachtige verkenning die een logisch en artistiek gevoel combineert.



De eigen tools van C2L3Play om all-round communicatie te verzekeren

Communicatie is van het grootste belang voor een project als C2L3Play. Achter dit woord schuilen grotere ambities:

- **Sensibiliseren:** volgens de Living Lab instelling, collectieve intelligentie, CCI, andere wijzen van herwaardering, wetenschappelijk en artistiek onderzoek, enz.
- **Verspreiden:** kennis, ervaring en expertise om de wil te stimuleren nieuwe projecten op te zetten en "de fakkel door te geven".
- **Informeren:** om te zorgen voor een goed begrip van de belanghebbenden, om op de juiste tijdstippen en op de juiste plaatsen bijeen te komen.
- **Ontcijferen:** methodes, creatieve processen, artistiek denken.
- **Voeden:** met ideeën, prototypes, manieren om de artistieke ervaring op te vatten, methodologische hulpmiddelen, enz.

Het was voor ons dus van belang om gedurende de hele ervaring aanvullende tools te ontwikkelen om deze communicatieopdracht te waarborgen. Zij kunnen eenmalig of structureel zijn, verschillende vormen aannemen en op verschillende doelgroepen gericht zijn, maar deze tools hebben een leidend principe: **BIJDRAGEN tot het project!**



Het project zal onder meer aanleiding hebben gegeven tot materialen zoals:

- **Valorisatiebladen**, om de balans op te maken van de projecten aan het eind van de C2L3Play-begeleiding en om een samenvatting voor te stellen.
- **Onderzoeksnotitieboekjes** die we "Creative Living Labs" noemen. Dit zijn onderzoeksverhalen, verslagen van lezingen en seminaries en berichten van begeleiders. Zij analyseren de processen en vraagstukken die ten grondslag liggen aan de ontwikkeling van grensoverschrijdende creatieve "living labs".
- **Een GitHub feed om de verspreiding van open source resultaten** van het werk van de partners en sponsors mogelijk te maken, om ervaringen en onderzoek te verbeteren en te delen die nuttig kunnen zijn voor toekomstige projecten.
- Een **website** om de voortgang van het project en nieuws te verspreiden. Een website ontworpen en onderhouden door alle partners! Een echte gegevensbank van het project kan hier worden geraadpleegd: crossborderlivinglabs.eu

Doeltreffende communicatie en bewustmaking: van Tourcoing tot Shanghai

In vijf jaar tijd hebben de partners en projectleiders van C2L3Play deelgenomen aan een groot aantal evenementen om bekendheid te geven aan hun spannende avontuur. Persconferenties, symposia, workshops, installaties, tentoonstellingen, enz. **C2L3Play heeft meer dan 30 openbare evenementen georganiseerd en/of eraan deelgenomen!** In Vlaanderen, in Wallonië, in Frankrijk, in Shanghai: we nemen u mee op ontdekking naar enkele van de haltes van de reis van C2L3Play.

Tijdslijn

Februari 2017

Flash Workout georganiseerd door Buda over het thema CCI in het onderwijs in Kortrijk *(België)*

Maart 2017

hackARENA, hackathon georganiseerd door TWIST, in het kader van het thema "smart stadium" te Charleroi *(België)*

November 2017

Eerste persconferentie van C2L3Play in Charleroi tijdens de bijeenkomst Kunst/Wetenschap georganiseerd door Transcultures "Vice Versa 4.0" (*België*)

November 2017

Deelname aan het Forum "Entreprendre dans la culture" in Condition Publique in Roubaix (*Frankrijk*) om het project van Philippe Baraduc en Hugo Deverchère voor te stellen

September 2018

Deelname aan het Forum "Entreprendre dans la culture" in Condition publique in Roubaix *(Frankrijk)* om het project van Philippe Baraduc en Hugo Deverchère voor te stellen

November 2018

Het FOOR *(Forum Ouvert Oeuvres et Recherche)* in Villeneuve d'Ascq, presenteert het Haruspices-project van Jonathan Pêpe (*Frankrijk*)

Maart 2019

SORTIE DE RÉSIDENCE - TOPOLOGIE - Philippe Baraduc in Fabrique du Théâtre te Frameries *(België)*

September 2019

Voorstelling van de installatie van Hadrien Tequi in Le Fresnoy, in Tourcoing, tijdens de tentoonstelling Panorama 21 *(Frankrijk)*

Augustus 2020

"Transdemo - Crossborder living lab projects" in museum Mill *(La Louvière)* georganiseerd door Transcultures *(België)*

Oktober 2020

WONDER Kortrijk (*België*) persconferentie en voorstelling van de projecten van Mathieu Demeuse (InkComing), Jonas Van Steenkiste (Pedigree) en François Vermeirsche (Protomotech)

April-mei 2017

tentoonstelling Learning in Digital Times georganiseerd door Designregio Kortrijk en BUDA in Kortrijk *(België)*

Oktober 2017

Flash Workout georganiseerd door NUMEDIART in Bergen *(België)*

Juli 2018

Deelname aan Eurometropolis Café/ BudaLibre in Kortrijk georganiseerd door Buda, Heleen Sintobin presenteerde het prototype van haar project *(België)*

Oktober 2018

Deelname aan het evenement CULTURALLIA in Bergen *(België)*.

December 2018

(RE) MODEL THE WORLD/PAM: in het kader van de viering van "*20 jaar Le Fresnoy*" heeft het Pearl Art Museum *(Shanghai, China)* van 15/12/18 tot en met 03/03/19 een tentoonstelling gehouden onder de titel "*(Re)Model the world: 20 years of digital creation*" en de werken tentoongesteld van 20 kunstenaars die aan het instituut zijn opgeleid, onder wie Hugo Deverchère

Oktober 2019

Deelname van C2L3Play aan Kortrijk Creativity Week Kortrijk *(België)*

December 2019

Flash WorkOut / Culturathon van Louvre Lens Vallée over museumervaringen en zintuiglijke routes in Lens *(Frankrijk)*

Juli 2021

Afterwork in Louvre Lens Vallée over het thema "innovatie: hoe maak je er een hefboom van voor je bedrijf", in Lens *(Frankrijk)*

Oktober 2021

Afsluitend forum van het project "Epiloog", dat gedurende twee dagen bedrijven, projectleiders, creatievelingen en het grote publiek samenbrengt rond de resultaten van het C2L3Play-project met focus op de thema's creativiteit, intellectueel eigendom, design thinking, prototyping, artificiële intelligentie in CCI, culturele transformaties ... in het Click Innovation Centre te Bergen *(België)*

Conclusie

We waren fantasierijk. Gedurfd. Hardnekkig. We hebben gesprint, gecommuniceerd, bewaard, gedocumenteerd, gebouwd.

We hebben geaccepteerd om fouten te maken. Om te creëren en te herscheppen. Om te slagen. Om vorm te geven.

We bleven op koers en bereikten onze bestemmingen dankzij de vele hulpmiddelen die C2L3Play ondersteunen.



HOOFDSTUK 05

Eindstreep.
Een nieuwe start.





Wij kunnen beamen dat C2L3Play een avontuur is, in epische modus, dat ons, boven de stormen uit, in staat heeft gesteld memorabele momenten te beleven en ons resultaat op te bouwen. Een rijkdom met verschillende facetten, net als de reis. Een menselijk avontuur, boven alles, maar ook artistiek, technisch en technologisch. Een methodologisch avontuur, ten slotte, in de filosofie van het Living Lab.

C2L3Play is van het grootste belang geweest bij het afbreken van barrières en het creëren van synergie over de grenzen heen. Het project heeft het leidmotief van de steun aan CCI-projecten en innovatie in al haar vormen in daden en resultaten omgezet: creëren met een ander, voor een ander.

Een schat aan informatie voor de stakeholders van C2L3Play

Door individuele steun, maar ook door mogelijkheden voor ontmoetingen en uitwisselingen, hebben de belangrijkste actoren, onze projectleiders, belangrijke vorderingen voor hun projecten kunnen maken. Ze vertellen ons over leren, vragen stellen, nieuwe vaardigheden, verrassingen en aanpassingen. Ze vertellen ons over twijfels, beslissingen en over het veranderen van richting. Het is in hun woorden dat de resultaten van hun ervaring het best tot uiting komen



Wat C2L3Play-begeleiding voor mij heeft betekend



EEN ANDERE KIJK OP DE DINGEN

EEN VISIE VOOR MIJN PROJECT

EEN TOEGEVOEGDE TECHNOLOGISCHE WAARDE



MEERDERE ONTDEKKINGEN

EEN FRISSE WIND

EEN NIEUWSTE STAND VAN ZAKEN



INZICHT IN DE PROBLEMEN



EEN ECOSYSTEEM VAN PARTNERS

EEN POSITIEVE OMGEVING

VAARDIGHEDEN



MOGELIJKHEDEN



EEN PANEL VAN EXPERTEN

EEN NETWERK

Zij vertellen over hun ervaring met C2L3Play

Manu Di Martino

OKUS PENDULUM (WALLONIË)

"Ik had de kans om mijn project te tonen aan de experten van C2L3Play en tijdens de Flash Workout 2019 in Lens, Frankrijk. Het was zeer verrijkend omdat het me in staat stelde de dingen anders te zien en een visie voor mijn project te krijgen. Wij ontvingen input van partners die ons in staat stelden aanzienlijke technologische waarde aan het project toe te voegen. We ontdekten nieuwe mensen, nieuwe organisaties en nieuwe manieren om dingen te doen. Het was ook een echte verademing."

Hugo Deverchère

THE CRYSTAL AND THE BLIND (FRANKRIJK)

"C2L3Play was heel belangrijk voor mij in het creatieve proces van het werk: ik wilde intuïtief artificiële intelligentie voor mijn project creëren, maar ik ben geen wetenschapper. Ik wist dus niet wat AI was in de technische zin van het woord, of wat ermee gedaan kon worden. We moesten heel wat gesprekken voeren zodat ik begreep wat er op het spel stond en een soort stand van zaken opmaken zodat ik mijn voorstel kon aanpassen in technisch opzicht en wat de haalbaarheid betreft. Ik werd begeleid bij de technische en conceptuele reflectie van mijn werkstuk: we hebben een specifiek AI-programma voor mijn werkstuk aangepast en herschreven."

Philippe Baraduc

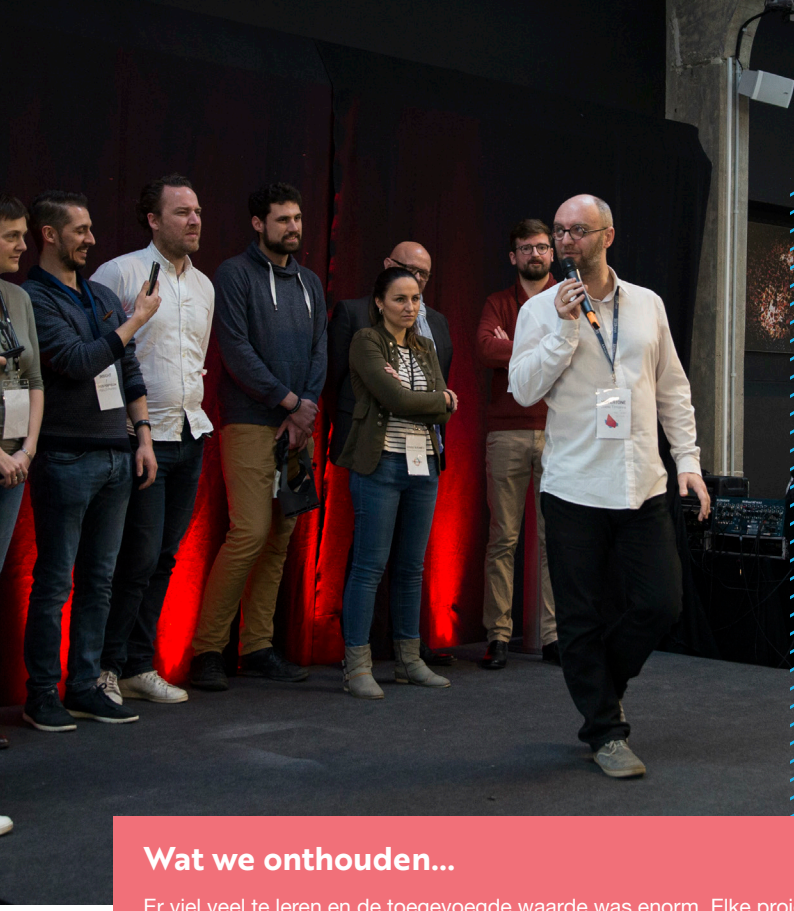
TOPOLOGY (WALLONIË)

"Ik heb deelgenomen aan de C2L3Play Interreg oproep voor projecten waardoor ik de mensen van NUMEDIART heb kunnen ontmoeten. Zij hebben een hele reeks digitale apparaten ontwikkeld die nuttig zijn voor de show, omdat ze een grotere interactie met het publiek mogelijk maken."

Jonas Vansteenkiste

PEDIGREE (VLAANDEREN)

"Ik begon mijn project in een ongelofelijk moeilijke periode, maar alle partners hadden veel begrip. Dankzij dit project heb ik veel van mijn eigen technische grenzen verlegd, zoals 3D-tekenen. De visie op mijn eigen project is ook verruimd door intensieve uitwisselingen met onder meer Stan en Stijn van Designregio Kortrijk, Eric van Le Fresnoy, Meï van UPHF en Bram van Leiedal. Ik hoop dat wij na het officiële proces kunnen blijven praten en samenwerken, want dat is voor mij als creatieveling van onschatbare waarde."



Wat we onthouden...

Er viel veel te leren en de toegevoegde waarde was enorm. Elke projectleider kon vertrekken met zijn eigen ervaring, de koffers gevuld. Als wij de drie belangrijkste elementen van de ervaring voor onze eerste begunstigden moesten uitkiezen, dan zouden dat de volgende zijn:

- Confronteren en bouwen met anderen om beter te worden, om dingen anders te doen, om op één lijn te zitten, om nieuwe ideeën naar voren te brengen.
- Het project een impuls geven, pit, snelheid. Hoger op de ladder komen. Het maturiteit geven.
- Verschuiven naar concretisering, kristallisering, materialisering door samenwerking, ontzuiling, synergiën, netwerkvorming en meer marktbewustzijn.

Wanneer grenzen tussen partners verdwijnen

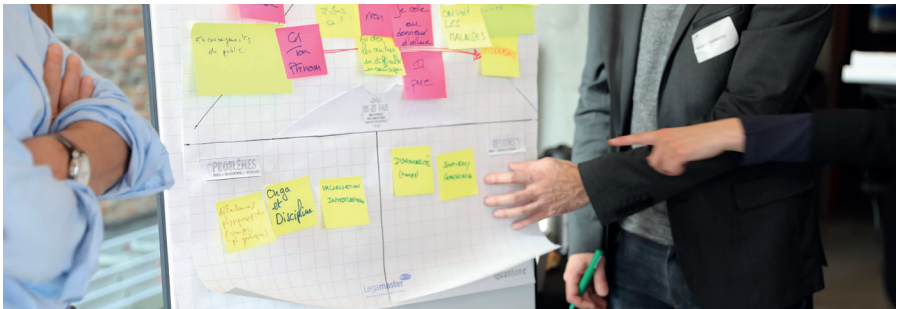
C2L3Play was een kans voor alle partners om elkaar te ontmoeten, samen te werken en synergiën te creëren. Individuen die samen aan een onbekende reis beginnen en het beste van zichzelf willen geven. Naast de voor de hand liggende ontzuiling die heeft plaatsgevonden, willen wij wijzen op enkele specifieke leerpunten en enkele belangrijke voordelen!

Om het kort te houden zijn hier vijf belangrijke bijdragen voor partners:

1. De oprichting van een netwerk voor gesprekken en praktijk.
2. De confrontatie van standpunten en de daaruit voortvloeiende verrijking.
3. Het ontwikkelen van assertiviteit.
4. De verwerving van nieuwe vaardigheden (relationele, organisatorische, leidinggevende …).
5. De ontwikkeling van reproduceerbare denkpatronen, ook bekend als methodologie.

C2L3Play was inderdaad de smeltkroes van een methodologie die in projecten op de proef werd gesteld. Volgens Loïc Vanden Bemden (Institut NUMEDIART/UMONS) *bood C2L3Play niet alleen de mogelijkheid om projecten echt te beheren en hun maturiteit te evalueren, maar ook "een echte vormende dimensie en bood het de partners de mogelijkheid om volledig opgeleid te worden in een gebruikersgerichte aanpak*". Een methodologische bijdrage die, naast het voeden van de partners, van essentieel belang is geweest voor de ondersteuning van de initiatiefnemers en hun toekomstige ontwikkelingen.

> "Het is geweldig om mensen met een droom te kunnen helpen!"
>
> **Guy Vanden Bemden, Directeur van Click Living Lab (UMONS)**



Partners vertellen over hun ervaring met C2L3Play

Guy Vanden Bemden, Directeur van Click Living Lab (UMONS): "*Methodologisch draagt dit project bij tot het volwassen worden van onze methoden en benaderingen voor ondersteuning. C2L3Play heeft ook onze dynamiek als instituut een impuls gegeven. Vanuit menselijk oogpunt is het ook een belangrijk project voor zowel de partners als de projectleiders: zij hadden vaak behoefte aan welwillende organisaties die hun hulp konden bieden zonder hen geld afhandig te willen maken. Dat is het geval bij C2L3Play*".

Voor **Pierre Collin van Cluster TWIST**, was de methodologische bijdrage van C2L3Play doorslaggevend: "In het begin was mijn doelstelling methodologisch. Ik heb nu een heel duidelijk beeld van wat ik kan bijdragen. Ik pas deze ondersteunende methodologie (d.w.z. de validatie van technische en economische hypotheses) toe op alle projecten die ik aanneem. Het is een garantie dat ik weet waar ik heen ga en het is duidelijk dat C2L3Play me in staat heeft gesteld om dingen op deze manier te zien en beter te werken aan de ondersteuning van projecten."

Clarisse Bardiot van het Laboratorium DEVISU (UPHF), herinnert zich de mooie samenwerkingen die dankzij C2L3Play zijn ontstaan: "*Er zijn nieuwe samenwerkingsverbanden en synergiën voor het laboratorium ontstaan, met zeer rijke ontmoetingen, zoals met Institut NUMEDIART, maar ook Le Fresnoy, Designregio Kortrijk en de TWIST Cluster. Interventiegebieden en visies vermengen om interne projecten te verrijken en zichzelf te projecteren in andere projecten: dat is wat C2L3Play heeft gebracht*".

Voor **Stan Dewaele van Designregio Kortrijk ten slotte** is wat C2L3Play zo sterk maakt, "*de grote expertise van C2L3Play, die zulke verschillende partners samenbrengt, elk met een gedegen ervaring op vele gebieden. Deze heterogeniteit van expertise maakt het project zeer rijk.*"

Je steentje bijdragen voor het grondgebied

De rode draad van het C2L3Play-avontuur is een drievoudige bijdrage aan het grondgebied en de gemeenschap.

De economische waarde. Via verschillende verbeteringsacties hebben wij bijgedragen tot de verspreiding van nieuwe technologieën en nieuwe zienswijzen onder de economische actoren. Door de grenzen van onze grondgebieden te overschrijden hebben wij de fundamenten gelegd die zullen bijdragen tot de opbouw van de CCI. Technologische, methodologische en ook artistieke bouwstenen om te inspireren, te versterken, het concurrentievermogen te verbeteren of zelfs een impuls te geven.

Het is onmogelijk om de economische waarde van een dergelijk project te becijferen. Er zijn duizend vertakkingen, duizend wegen, oneindig veel mogelijkheden voor de betrokkenen om zich de resultaten toe te eigenen en een toegevoegde waarde te creëren. Natuurlijk zijn de verwachtingen over de economische gevolgen hooggespannen en het rendement van investeringen in CCI-projecten kan alleen op middellange en lange termijn worden beoordeeld

Het code, die schat

Een van de bouwstenen die economisch worden gewaardeerd is de code. Bij verschillende projecten is deze computercode van kapitaal belang geweest. Achter elke code schuilt een unieke knowhow die zich vertaalt in een waardevolle intellectuele eigendom.

De maatschappelijke waarde. De bijdrage aan de samenleving is bij projecten zoals C2L3Play soms wat minder en moeilijk vast te stellen, maar deze mag echter niet over het hoofd worden gezien. Door onze bewustmakings-, communicatie- en ondersteuningsactiviteiten hebben wij bijgedragen tot een beter begrip van de wereld van de CCI, tot de demystificatie van de technologie en tot een beter imago van artistieke en culturele innovatie. Onze investering in presentatie- en demonstratie-evenementen heeft aangetoond dat wij bereid zijn onze ervaring te verspreiden en de schijnwerper te richten op deze vaak verkeerd begrepen industrieën van de twee C's. Laten we eens kijken naar het eindpunt: wij hebben op onze eigen manier bijgedragen aan de ontwikkeling van onvergetelijke momenten voor een publiek dat meer dan ooit behoefte heeft aan cultuur, kunst en creativiteit



Het delen van kennis. Dit is een van de mooiste verrijkingen voor de dynamiek van de door de plaatselijke actoren gesteunde gebieden. Dezelfde mensen waren verbaasd te ontdekken dat er binnen een straal van enkele tientallen kilometers van hun locatie een verscheidenheid aan kwalitatieve spelers en infrastructuren van topklasse was.

De vorige getuigenissen getuigen hiervan: er zijn nieuwe, onverwoestbare banden ontstaan tussen belangrijke actoren op het grondgebied. Deze samenwerkingsverbanden en synergie bestaan door de permanente verrijking en uitwisseling van kennis, vaardigheden en ervaring.

Dit delen had niet alleen gevolgen voor de C2L3Play-partners, maar voor alle belanghebbenden die tijdens hun bezoek vertrokken met een leermoment voor de toekomst.

En nog meer ...

Voor deze drie assen hebben wij zaadjes geplant die ongetwijfeld zullen ontkiemen om van onze ontzuilde gebieden innoverende gebieden te maken.

Door onze acties en inzet:

- Identificeren wij de territoriale actoren van cultuur en creativiteit om meer synergiën tot stand te kunnen brengen.
- Creëren we een internationaal netwerk van vaardigheden en expertise zodat elke speler, op zijn grondgebied, zijn missie doeltreffend kan volbrengen.
- Versterken we de invloed van onze pronkstukken, artiesten, bedrijven en andere ondernemers, buiten onze grenzen voor internationale erkenning.
- Trekken we nieuwe bedrijven aan en bevorderen we hun vestiging in onze gebieden.

De lessen

We zouden een encyclopedie kunnen maken van wat we hebben geleerd, want het avontuur is zo rijk geweest op het gebied van verrassingen, rebounds en veerkracht. Elke partner, elke persoon die zijn tijd en energie aan C2L3Play heeft bijgedragen is de erfgenaam van een uniek resultaat: dat van evolutie en transformatie. Ons manifest zou als volgt kunnen luiden.

We hebben geleerd dat …

- De confrontatie van standpunten en de daaruit voortvloeiende verrijking ons in staat stellen om bekrompenheid en de onbeweeglijkheid van onze overtuigingen te doorbreken.
- De oprichting van een netwerk voor het delen en toepassen van praktijken ter ondersteuning van gebruikersgerichte innovatie op het gebied van CCI niet alleen wenselijk, maar ook activeerbaar en duurzaam is.
- Assertiviteit een essentiële kwaliteit is om zelfgenoegzaamheid, overaanpassing of berusting te vermijden.
- Het verwerven van nieuwe vaardigheden (relationele, organisatorische, leidinggevende ...) een uitstekende brandstof is om onze motivatie te voeden en ons professionalisme te versterken.
- We door herhaalbare denkpatronen (ook wel methodologieën genoemd) te ontwikkelen onze successen kunnen kapitaliseren en er effectiever nieuwe successen door kunnen creëren.
- Collectief beheer van een grootschalig project mogelijk is als het schip een kapitein heeft die het kan besturen en er een team is dat werkt in een geest van goede wil, vertrouwen en de wil om samen te werken aan een gemeenschappelijk doel.
- Het C2L3Play-project (net als andere projecten van het Living Lab-type) organisch en bewegend van aard is. Proberen alles te controleren is tijdverspilling. Een initiatief dat de gebruiker centraal stelt kan alleen samen met hem worden opgebouwd, stap voor stap.
- Convergentie een essentiële stap is om de partners in staat te stellen ondanks verschillende structuren en missies in dezelfde richting te evolueren. Het was een wens toen het project werd geschreven en het is werkelijkheid geworden door werk, dialoog en compromissen.
- Ons uitgestrekte grondgebied vol zit met soms onvermoede rijkdommen die erop wachten om in de openbaarheid te komen om te schitteren.

En nadien?

De toekomst is onzeker, maar onze wil is onbetwistbaar. Wat er ook gebeurt, voor ieder van ons zal er een voor en na C2L3Play zijn. Deze bladzijden getuigen daarvan: de weg is onvergetelijk en de geleerde lessen zijn talrijk. De wegen van de grensoverschrijdende samenwerking zijn uitgestippeld en wij wensen deze op verschillende manieren verder te ontwikkelen:

- de follow-up van de in C2L3Play gesteunde projectleiders om hun concretiseringsdoelstelling te bereiken;
- de overdracht van technologieën en methodologieën over de grens;
- nieuwe mogelijkheden voor gezamenlijke projecten;
- co-begeleiding van projectleiders/ start-ups/ondernemingen;
- De (door)sturing van project-/idee-ontwikkelaars en projecten naar actoren in andere regio's op basis van hun competenties en netwerken;
- de toepassing en voortdurende evolutie van de ontwikkelde methodologieën en tools.

Wat zal er gebeuren met het opzetten van andere grensoverschrijdende projecten? Het enthousiasme van de partners rond het project is nooit afgenomen, integendeel. Hoe meer het project vorderde, hoe gemakkelijker het werd om samen te werken en elkaar te begrijpen, om onze middelen te bundelen, een gemeenschappelijke visie te delen en onszelf te coördineren in dienst van C2L3Play. **We zijn het er allemaal over eens: dit is een groot professioneel avontuur dat bovenal menselijk is!** Komt er een vervolg op het project? Voorlopig zullen we voorzichtig antwoorden, maar met een glimlach die veelzeggend is: waarom niet?



Algemene conclusies

C2L3Play, een Living Lab-avontuur

- Om eerst te begeleiden.
- Om vervolgens te ontdekken en zichzelf te ontdekken.
- Om te verkennen, te leren, te falen.
- Om het nog eens te proberen. Om aan te passen. Om een andere weg in te slaan. Om te slagen.
- Om elkaar te ontmoeten.
- Om zich aan te passen.
- Om agile te zijn.
- Om zinvolle projecten te creëren voor een gebied.
- Om te onthouden dat de Mens centraal staat in elk project, elke onderneming, elke prestatie.

