


# lexicon

---




# Wat is een lexicon precies? Waarom is er een lexicon nodig?

Een lexicon is een verzameling van definities met betrekking tot een bepaald thema. Dit lexicon is bedoeld voor de projectpartners van **C2L3Play**. De verschillende actoren in de culturele en creatieve industrieën hebben namelijk vaak een heel verschillende achtergrond. De korte definities in dit lexicon fungeren daarom als een gemeenschappelijke basis voor alle mensen die in deze sector werken. Het lexicon kan ook zorgen voor de nodige ondersteuning tijdens hun contacten en uitwisselingen.

**Op zoek naar meer informatie over deze definities ? Neem dan een kijkje op:**

[www.livinglabs.hypotheses.org](http://www.livinglabs.hypotheses.org)





# C2L3PLAY

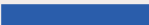

## creative

## living labs

**Creative Living Labs Triple Play** (C2L3PLAY) is een grensoverschrijdend samenwerkingsproject binnen Interreg dat streeft naar de uitbouw van een grensoverschrijdend netwerk van Living Labs ter versterking van onderzoek en ontwikkeling in de drie grensregio's (Les Hauts-de-France, la Wallonie et Flandre)

**Creative Living Labs** is het onderzoeksboek van het **laboratoire DeVisu van de Université Polytechnique des Hauts-de-France**. Door middel van de publicatie van papers, lezingen en seminarieverslagen, en het bestuderen van notities, analyseert men de benaderingen en de vragen die aan de basis liggen van de grensoverschrijdende creatieve living labs.





**Informatie-architectuur** : organisatie, indeling en ordening van informatie in een samenhangende en duidelijke structuur.

**Workshop** : een gezamenlijke werksessie waarin de deelnemers actief samenwerken. Dit kan de vorm aannemen van uitwisselmomenten voor ideeën, organiseren, volgorde van oplossingen bepalen en prototypes bouwen...

**Brainstorming** : studietechniek in de vorm van een werkvergadering waarbij concepten en ideeën gegenereerd worden. Iedereen mag vrij en spontaan ideeën of suggesties aanreiken met betrekking tot het bestudeerde onderwerp.

**Business Model Canvas** : schema's met de verschillende elementen waaruit de activiteit van een bepaald bedrijf bestaat bedoeld om als basis te dienen voor het uitdenken van nieuwe bedrijfsmodellen.



**Bestek** : een schriftelijk document, opgesteld door de opdrachtgever van een project waarin de specificaties van een project beschreven staan.

**Charrette** : een korte, intense werkvergadering waarbij de teamleden snel samenwerken en concepten ontwerpen ter verkenning van een brede waaier aan ontwerpideeën.

**Five Whys (de methode)** : De 5 Whys-methode is een kwaliteitsvol hulpmiddel voor het oplossen van problemen. Hierbij kunnen de fundamentele oorzaken van een functiestoornis of een probleemsituatie bepaald worden zodat efficiënte, definitieve oplossingen voorgesteld kunnen worden.

**Creatie** : proces, handeling waarbij een ontwerper/creator een werk, een reclameboodschap, een culinair gerecht, een productontwerp bedenkt ...





**Co-creatie** : een methode waarbij de opdrachtgevers en/of de eindgebruikers in de ontwerpfase worden betrokken bij het projectteam.

**Creativiteit** : creatieve "prestaties" van een groep, een bedrijf, een industrie, een regio. Dit is de (kwantitatieve en kwalitatieve) kwaliteit van de productie. Toegepast op het individu, mogelijkheid om tot een creatieve productie te komen.

**Creatievelingen** : deelnemers aan een scheppingsdaad waarbij er ook een werkverdeling aan te pas komt.


**Ontwerpers/creatoren** : degenen die verantwoordelijk zijn voor de creatie en die gezien worden als de auteurs.

**User-centered design** : een ontwerpmethode waarbij in elke fase rekening gehouden wordt met de behoeften, verwachtingen en beperkingen van de gebruikers.

**Design pattern** : een kenmerkende opstelling van modules die gezien wordt als best practice in reactie op een ontwerpprobleem. Dit beschrijft een generieke en herbruikbare oplossing voor identieke problemen.

**Design thinking** : toepassing van ontwerptools die ontwerpers gebruiken om een innovatieprobleem op te lossen, door middel van een multidisciplinaire aanpak waarbij de mens centraal staat.

**Installatie** : alles wat op een of andere manier de mogelijkheid heeft om de gebaren, het gedrag, de meningen en het discours van levende wezens vast te leggen, te sturen, te bepalen, te onderscheppen, te vormen, te controleren en te verzekeren.





**User eXperience** : De term UX (User eXperience) verwijst naar de kwaliteit van de gebruikerservaring bij elke interactie. UX verwijst naar de algemene gebruikerservaring bij het gebruik van een interface, een digitaal apparaat of een bredere interactie met eender welk apparaat of dienst.

**Iteratie** : ontwerpfase die bestaat uit het aanbrengen van opeenvolgende correcties op één of meerdere prototypes om tot een bevredigende oplossing te komen.


**Creatieve industrieën** : industrieën (in de zin van "sector" of "sectoren") waarin het eindproduct een creatief object is: audiovisueel, muziek, uitgeverij, mode, design, reclame, gastronomie, amusement, beeldende kunst...

**Conceptueel model** : een schema dat alle concepten binnen een systeem en de relaties daartussen weergeeft (onderdeel-zijn, afhankelijkheid, causaliteit, etc.).

**Prototype** : een min of meer voltooid ontwerp dat de werking van een toekomstig product of dienst simuleert.

**Gebruikersonderzoek** : een set van methoden die tot doel hebben het gedrag, de gemoedstoestand, het mentale schema, de motivaties en de (al dan niet geformuleerde) verwachtingen van de gebruikers van een systeem in kaart te brengen

**Shadowing** : een onderzoeksmethode waarbij een persoon "als een schaduw" wordt gevolgd om zijn gedrag en handelingen te observeren en te documenteren zonder dat er interactie met hem of haar plaatsvindt.





Met steun van het **Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling**

Lexicon ontworpen door **laboratoire DeVisu van de UPHF**

Realisatie : **Meï Menassel en Philippe Useille**

Lay-out : **Lisa Decroix**

