

GoToS3

1.1.16 - CREATIVE LIVING LAB TRIPLE PLAY: Mise en place d'un réseau de living labs transfrontalier

C2L3Play

1. OPERATEUR CHEF DE FILE

Université de Mons (UMons)

Code postal : 7000

Ville : Mons

Pays : Belgique

2. OPERATEURS ET BUDGET

OPERATEURS	VERSANT	BUDGET TOTAL	FEDER
Université de Mons	WA	664 507,00 EUR	365 478,85 EUR
Buda Fabriek/AGB Buda	VL	456 218,53 EUR	250 920,19 EUR
Transcultures	WA	240 000,00 EUR	132 000,00 EUR
Cluster Twist	WA	243 178,54 EUR	133 748,19 EUR
Game In	FR	126 830,95 EUR	69 757,02 EUR
Communauté d'agglomération des Portes du Hainaut	FR	OP associé	OP associé
Designregio Kortrijk (Buda::lab)	VL	440 787,72 EUR	242 433,24 EUR
LE FRESNOY	FR	620 402,41 EUR	341 221,32 EUR

le Mundaneum	WA	OP associé	OP associé
Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis	FR	228 826,65 EUR	125 854,65 EUR
SAEML Le Phénix	FR	OP associé	OP associé
Université Lille 3	FR	OP associé	OP associé
PICTANOVO	FR	OP associé	OP associé
Rencontres Audiovisuelles	FR	OP associé	OP associé
Lille Design	FR	OP associé	OP associé
TOTAL		3 020 751,80 EUR	1 661 413,46 EUR

3. RESUME

L'objectif du projet est de mettre en place un réseau de living labs transfrontalier en s'appuyant sur les structures physiques existantes en partie dans les trois régions, dans la thématique liée à la créativité numérique. Le propre d'un living lab est de mêler des profils différents (chercheurs, créateurs, entrepreneurs, citoyens) en un même lieu afin de décloisonner ces différentes sphères pour innover/créer/valoriser davantage.

Des living labs existent dans les trois régions avec des structures différentes et plus ou moins matures. L'objectif général est de transcender les frontières et proposer des échanges d'artistes, de chercheurs, de monter des projets en lien avec des entreprises d'autres régions plus facilement, etc.... La notion de synergie est d'autant plus importante sur un territoire relativement restreint dans une optique de fédération d'énergie pour le développement des industries culturelles et créatives (ICC).

Les résultats ciblés sont l'augmentation du nombre de collaborations pluridisciplinaires entre les différentes régions, l'accroissement du transfert de technologies vers les entreprises (basés sur des prototypes plus aboutis et en touchant toutes les entreprises concernées dans les trois régions), la sensibilisation à la thématique de la créativité numérique (au moyen de sessions de quelques jours avec les partenaires du projet et ouverts aux citoyens de chaque côté de la frontière et via l'organisation d'un forum) et la réalisation d'un livre blanc sur les modèles d'affaires hybrides suscités par ce type de collaborations, incluant notamment la problématique de la propriété intellectuelle.

Les actions envisagées sont réparties en 5 modules de travail : le premier met en place la gouvernance du projet et les appels à preuve de concept pour des projets de courte durée (4 mois), le deuxième fédère la communication du projet avec l'organisation d'événements pour la diffusion

des résultats et un forum final de grande envergure, le troisième permet la réalisation des projets courts avec suivi de ces derniers, le quatrième organise des sessions de flash workout pour accélérer les résultats, permettre l'émergence de nouvelles idées de projets et les confronter au public-cible et le cinquième permet le prototypage et maturation des projets à haut potentiel de transfert vers les entreprises.

4. DATE DE DÉBUT ET DE FIN DU PROJET

Date de début : 01/10/2016

Date de fin : 30/09/2020

5. DÉNOMINATION DE LA CATÉGORIE D'INTERVENTION

Processus de recherche et d'innovation dans les PME (y compris systèmes de bons, processus, conception, service et innovation sociale)

6. RAPPORT D'ACTIVITÉS AU 31/03/2017

C2L3Play (Cross Border Living Labs) est un projet Interreg dont L'UMONS est chef de file, via l'institut NUMEDIART. L'objectif du projet est de mettre en place un réseau de living labs transfrontalier en s'appuyant sur les structures physiques existantes en partie dans les trois régions, dans la thématique liée à la créativité numérique. Le projet C2L3Play vise en premier lieu les industries culturelles et créatives, qui est un secteur stratégique en Wallonie (programme Creative Wallonia) mais également en France (images numériques et industries culturelles en tant que domaine d'activité stratégique en Nord-Pas de Calais) et en Flandre (avec le secteur du design).

Les résultats ciblés sont :

- L'augmentation du nombre de collaborations pluridisciplinaires entre les différentes régions,
- L'accroissement du transfert de technologies vers les entreprises,
- La sensibilisation à la thématique de la créativité numérique (au moyen de sessions de quelques jours avec les partenaires du projet et ouverts aux citoyens de chaque côté de la frontière et via l'organisation d'un forum) et
- La réalisation d'un livre blanc sur les modèles de collaborations entre profils différents

Cross Border Living Labs a débuté en Octobre 2016 avec les partenaires principaux suivants parmi les 3 régions : Numédiart (Mons), Le Fresnoy (Lille), Buda (Courtai), Design Regio (Courtrai), Transculture (Charleroi), Twist (Liège), GameIn (Lille), Université de Valenciennes. D'autres partenaires sont également impliqués dans le projet : Mundaneum (Mons), SCV (Lille), Pictanovo (Lille), Rencontres Audiovisuelles (Lille), Lille Design, le phénix, la porte du Hainaut

Durant les premiers mois du projet, nous avons déjà effectué un appel à projet suivi d'une sélection et 3 porteurs de projet (artistes et ingénieurs) sont actuellement accompagnés. L'un d'entre eux est un artiste de Lille, alumni du Fresnoy, qui bénéficie, dans le cadre de C2L3Play, d'un soutien sur le plan technique par des chercheurs ingénieurs de Numédiart pour sa prochaine création. Un autre, également artiste lié au Fresnoy dans le cadre du projet ID d'opéra virtuel, bénéficie d'une aide technique par Numédiart pour la capture de mouvement faciaux. Enfin, le dernier est un ingénieur de Numédiart qui bénéficie d'un accompagnement sous forme d'accès à divers événements et contacts afin de trouver des collaborateurs du domaine artistique et du jeux vidéo pour développer du contenu pour son système de projection spécialisé.

7. DATE DE LA DERNIÈRE MISE À JOUR

31 mars 2017