

GoToS3

1.1.16 - CREATIVE LIVING LAB TRIPLE PLAY: uitwerking van een grensoverschrijdend netwerk van living labs

C2L3Play

1. PROJECTLEIDER

Université de Mons (UMons)

Postcode : 7000

Stad : Mons

Land : België

2. PROJECTPARTNERS EN BUDGET

PROJECTPARTNERS	GEBIEDSDEEL	TOTAAL BUDGET	EFRO
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	Geassocieerde PP	Geassocieerde PP
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	Geassocieerde PP	Geassocieerde PP

Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis	FR	228 826,65 EUR	125 854,65 EUR
SAEML Le Phénix	FR	Geassocieerde PP	Geassocieerde PP
Université Lille 3	FR	Geassocieerde PP	Geassocieerde PP
PICTANOVO	FR	Geassocieerde PP	Geassocieerde PP
Rencontres Audiovisuelles	FR	Geassocieerde PP	Geassocieerde PP
Lille Design	FR	Geassocieerde PP	Geassocieerde PP
TOTAAL		3 020 751,80 EUR	1 661 413,46 EUR

3. OVERZICHT

Het doel van het project is het tot stand brengen van een grensoverschrijdend netwerk van Living Labs, waarbij gesteund wordt op bestaande fysieke structuren die deels in de drie regio's voorkomen, met digitale creativiteit als thematiek. Het typische aan een Living Lab is dat het verschillende profielen (onderzoekers, ontwerpers, ondernemers, burgers) op eenzelfde plek samenbrengt en mixt om zo de muurtjes tussen de verschillende gebieden te slopen. Einddoel is meer innovatie/creatie/valorisatie.

Er zijn Living Labs in de drie regio's, met verschillende structuren en graden van maturiteit. De algemene doelstelling is grenzen te overstijgen, de uitwisseling tussen kunstenaars en onderzoekers te bevorderen, makkelijker projecten op te zetten die gelinkt zijn aan bedrijven uit andere regio's enz. Vooral op een relatief kleine oppervlakte is het concept van synergie belangrijk. Zo worden energieën gebundeld voor het ontwikkelen van culturele en creatieve industrieën (CCI). De beoogde doelen zijn:

- meer multidisciplinaire samenwerkingen tussen de verschillende regio's;
- meer technologietransfers richting bedrijven, gebaseerd op meer geavanceerde prototypes, waarbij alle relevante ondernemingen uit de drie regio's zijn betrokken;
- belangstelling wekken voor de thematiek van digitale creativiteit d.m.v. sessies met projectpartners die enkele dagen duren en die langs beide zijden van de grens open staan voor het publiek, plus het organiseren van een forum;
 de implementatie van een witboek over modellen van hybride business die ontstaan via dit soort samenwerkingsverbanden, waaronder de problematiek van het intellectuele eigendom.

De geplande activiteiten zijn onderverdeeld in vijf werkmodules:

- de eerste zet het management van het project op poten, net als de oproepen voor een proof of concept voor projecten van korte duur (vier maanden);
- de tweede linkt het communicatieproject aan de organisatie van evenementen die de resultaten verspreiden, plus een grootscheeps finaal forum;
- de derde maakt het mogelijk korte projecten te realiseren die ook opgevolgd worden;
- de vierde organiseert sessies flash workout om sneller tot resultaten te komen en die resultaten aan de doelgroep te tonen;
- de vijfde maakt de prototyping en de rijping mogelijk van projecten die heel waarschijnlijk leiden tot technologietransfer richting bedrijven.

4. BEGIN- EN EINDDATUM VAN HET PROJECT

Begindatum: 01/10/2016

Einddatum: 30/09/2020

5. NAAM VAN DE CATEGORIE STEUNVERLENING

Onderzoeks- en innovatieprocessen in kmo's (met inbegrip van voucherprogramma's, processen, design, diensten en sociale innovatie)

6. ACTIVITEITENVERSLAG OP 31/03/2017

C2L3Play (Cross Border Living Labs) is een Interreg project waarvan de UMONS via het NUMEDIART instituut projectleider is. De doelstelling van het project is een grensoverschrijdend netwerk van living labs op te zetten door gedeeltelijk gebruik te maken van de bestaande fysieke structuren in de drie regio's in het thema verbonden met de digitale creativiteit. Het C2L3Play project richt zich in eerste instantie op de culturele en creatieve industrieën, die een strategische sector uitmaken in Wallonië (het programma Creative Wallonia), maar ook in Frankrijk (digitale beelden en culturele industrieën als strategisch activiteitendomein in Nord-Pas de Calais) en in Vlaanderen (met de ontwerp-sector).

De beoogde resultaten zijn:

- Verhoging van het aantal multidisciplinaire samenwerkingen tussen de verschillende regio's,
- Toename van de technologieoverdracht aan de bedrijven,

- Bewustmaking van het thema van de digitale creativiteit (via sessies van enkele dagen met de projectpartners en open voor de burgers aan beide zijden van de grens en via de organisatie van een forum) en
- De verwezenlijking van een witboek over de samenwerkingsmodellen tussen de verschillende profielen

Cross Border Living Labs begon in oktober 2016 met de volgende voornaamste partners tussen de 3 regio's: Numédiart (Bergen) Le Fresnoy (Rijsel), Buda (Kortrijk), Design Regio (Kortrijk), Transculture (Charleroi), Twist (Luik), Gameln (Rijsel), Université de Valenciennes. Andere partners werken ook mee aan het project: : Mundaneum (Bergen), SCV, Pictanovo (Rijsel), Rencontres Audiovisuelles, Lille Design, le phénix, la porte du Hainaut.

Tijdens de eerste maanden van het project, hebben we al een oproep voor projecten gedaan gevolgd door een selectie en 3 projectindieners (kunstenaars en ingenieurs) worden actueel begeleid. Een van hen is een kunstenaar uit Rijsel, een alumni van Le Fresnoy, die in het kader van C2L3Play geniet van technische steun door onderzoekers-ingenieurs van Numédiart voor zijn volgende creatie. Een andere, ook kunstenaar verbonden met Le Fresnoy in het kader van een project ID virtueel opera geniet van een technische bijstand door Numédiart voor het vastleggen van gezichtsbeving. De laatste is een ingenieur van Numédiart die geniet van een begeleiding in de vorm van toegang tot diverse evenementen en contacten om medewerkers van het artistiek domein en van video games te vinden om inhoud voor zijn gespecialiseerd projectie systeem te ontwikkelen.

7. DATUM VAN DE LAATSTE BIJWERKING

31 maart 2017