

Appel à projets

AR/VR/MR et Industries Culturelles et Créatives

Dans le cadre du projet Interreg transfrontalier C2L3PLAY - Cross Border Living Labs, est lancé un appel à projets destiné aux designers, artistes, entrepreneurs, petites et moyennes entreprises, particuliers, désireux de développer des projets artistiques, technologiques et économiques dans le secteur des Industries Culturelles et Créatives.

Pour cet appel à projets, les lauréats pourront bénéficier des services/expertises et de l'accompagnement du Living Lab C2L3Play et pourront tester leurs projets en conditions réelles chez l'un des partenaires ou dans le réseau des partenaires du projet.

CONTEXTE GENERAL

On observe depuis le début des années 2000, la démocratisation du domaine de la Réalité Virtuelle et de ses déclinaisons (Réalité Augmentée, Réalité Mixte, Réalité Étendue) grâce, notamment, au secteur du jeu vidéo et à la création de nouveaux logiciels et environnements de programmation de plus en plus accessibles (Unity par exemple). D'une technologie de niche, la Réalité Virtuelle a peu à peu gagné du terrain pour s'inviter dans les musées, les installations artistiques, mais aussi les habitations. De plus, couplées à l'intelligence artificielle, les technologies AR/VR sont un axe de recherche émergent. De nombreux développements sont encore à explorer dans les prochaines années.

Entreprises, designers, créatifs et artistes numériques se sont alors saisis de ces avancées technologiques pour créer de nouvelles narrations, de nouvelles manières de concevoir le contenu, de le partager, de le rendre virtuel. Dans le cadre de cet appel à projets, les artistes et les créatifs peuvent jouer un rôle important : utilisateurs précoces des outils de l'IA, de l'AR/VR, ils contribuent à en détourner les usages pour co-créeer avec les informaticiens et les ingénieurs des applications innovantes¹.

¹ Guide « L'intelligence artificielle dans l'art et les industries culturelles et créatives : Panorama des technologies, expertises et bonnes pratiques dans l'espace francophone ».

<https://www.francophonie.org/lintelligence-artificielle-dans-lart-et-les-industries-culturelles-et-creatives-1352>



De l'apprentissage en ligne à l'accès aux événements et expériences culturels, les applications de l'AR et de la VR pourraient par exemple, à l'avenir nous aider à surmonter l'isolement des prochaines crises sanitaires. Elles pourraient permettre de travailler à distance, de développer les échanges professionnels (dématérialisation, visualisation, annotation, narration, etc.) en simplifiant le respect de la nécessaire distanciation spatiale entre les personnes.

Nouveau médium à part entière, l'AR/VR ouvre également de nouveaux champs et espaces d'exploration dans les milieux culturels, pédagogiques et artistiques. De nouvelles narrations et expériences immersives, un nouveau questionnement autour de la place du spectateur/acteur, une redéfinition du spectacle "vivant" et de la manière dont le public peut appréhender les objets culturels artistiques, historiques ou pédagogiques... l'AR/VR est un terrain d'expérimentation autant qu'un défi pour les créateurs et le monde de la culture.

L'AR/VR est l'un des enjeux forts de l'économie de demain, notamment dans le secteur des ICC.

Partant de ces constats, quels sont les services ou produits de demain qui permettront de développer économiquement le secteur des Industries Culturelles et Créatives ?

L'APPEL A PROJETS

Dans ce contexte, cet appel à projets invite les porteurs de projets (designers, artistes, entrepreneurs, start-ups, petites et moyennes entreprises) du secteur des Industries Culturelles et Créatives à proposer des projets innovants et inclusifs (services ou produits), autour de 3 grandes questions/thématiques liées aux technologies de la Réalité Virtuelle et de ses déclinaisons (Réalité Augmentée, Réalité Mixte, Réalité Étendue, ...) et rassemblées ici sous le terme de Réalité Étendue (XR) :

1/ La Réalité Étendue au service des enjeux de demain dans les ICC :

Dans le contexte de pandémie que le monde entier a traversé ou traverse encore, les technologies AR/VR/MR/XR sont devenues un moyen de faire face à l'isolement et de trouver des solutions pour permettre à certains secteurs économiques de rebondir, notamment dans le secteur des Industries Culturelles et Créatives. En effet, suite au confinement, plusieurs acteurs du secteur ICC ont modifié leurs échanges, modes de production, voire leurs produits en eux-mêmes afin de les adapter à un mode de fonctionnement inédit. En quelques mois, des changements rapides se sont effectués dans le secteur, ouvrant la porte à des opportunités qui auraient pu prendre plusieurs années en dehors de ce contexte.

Dans cette dynamique si particulière que tous, nous avons vécu, comment l'intervention de la Réalité Étendue pourrait-elle contribuer à l'essor du secteur ? En quoi pourrait-elle permettre de pousser plus loin les innovations engrangées en quelques mois ? Pourrait-elle pérenniser certains



fonctionnements adoptés? Comment pourrions-nous envisager notre secteur dans un monde où la majorité des interventions et rencontres se font dans un format distancié?

Mots clés : dématérialisation, virtualisation, innovation

2/ La popularisation de l'e-gaming et de la Réalité Étendue :

En parallèle au développement de technologies de Réalité Étendue, le secteur du gaming a subi un accroissement significatif. Des événements d'e-sport se sont organisés, prenant place dans divers lieux emblématiques et retransmis à travers le monde. Le gaming a développé ses aspects sociaux et des lieux de rassemblement se sont créés. Au sein de ceux-ci, la Réalité Étendue s'est trouvée une place et les premiers parcs dédiés à la Réalité Virtuelle (et puis la XR en général) se sont créés.

De véritables environnements virtuels existent maintenant et le secteur du gaming poursuit sa démarche vers un réalisme de plus en plus constant. Chaque jeu essaie d'immerger de plus en plus profondément le joueur dans son environnement. Pour cela, différentes possibilités existent, certaines privilégiant l'amélioration des sensations perçues, d'autres consistant à travailler la mécanique et la logique du système en recourant à l'Intelligence Artificielle.

Pour prolonger les sensations des utilisateurs de Réalité Étendue, qu'est-il possible de développer? Quelles types de technologies innovantes pourraient être développées au service de la Réalité Étendue et dans le secteur des ICC? Comment l'Intelligence Artificielle peut-elle contribuer aux effets procurés par la Réalité Étendue? Quel service ou produit utilisant l'IA pourrait améliorer la crédibilité d'un environnement XR?

Mots clés : E-gaming, intelligence artificielle, AR/VR, effet waow, immersion, 5 sens, ...

3/ La Réalité Étendue, vers une nouvelle forme de narration/storytelling, un nouveau média ou transmédia :

L'utilisation de la Réalité Étendue dans le gaming a permis également de développer et de réfléchir aux scénarios développés. Le concept de Serious Game s'est répandu et la Réalité Étendue est devenue une nouvelle possibilité pour mettre différents acteurs dans des situations concrètes. De la même manière, des réalisateurs ont vu, dans ces nouveaux dispositifs, un moyen innovant de transmettre un contenu, par exemple un film.

De part l'aspect immersif que la XR représente, l'utilisateur est invité à interagir avec le contenu, à se l'approprier et à le visiter. La narration, le storytelling, la linéarité de celle-ci, le cadrage, etc. tels qu'ils étaient connus du monde du cinéma n'ont pas les mêmes équivalents en XR. Gamification d'un côté, narration de l'autre, l'utilisateur de la XR est désormais envisagé comme un partenaire à part entière dans le dispositif. En outre, la pluralité des technologies peut lui permettre de vivre une même expérience à travers différents moyens, ouvrant ainsi la porte au transmédia.



Face à ces nouveaux défis, tant dans le monde du cinéma, du tourisme, du patrimoine que dans celui du gaming, quelles solutions innovantes peuvent être envisagées? Comment la Réalité Étendue peut-elle être un vecteur de narration unique, donnant une expérience inédite au spectateur? Quels services ou produits peuvent être envisagés, en tenant compte de la Réalité Étendue, comme des expériences transmédia?

Mots clés : narrations, art, culture, IA, AR/VR, gamification, scénographie, non-linéarité, placemaking, storytelling, tourisme, patrimoine, place making...

Vous avez un projet autour de l'AR/VR au service des Industries Culturelles et Créatives ?
Vous souhaitez tester votre projet en conditions réelles ?

[Candidatez avant le 15 septembre 2020, 23h30 !](#)

UN ACCOMPAGNEMENT SUR-MESURE

Nous accompagnons les porteurs de projets (designers, artistes, entrepreneurs, petites et moyennes entreprises) grâce à des méthodologies d'innovation tel que le Design Thinking, centré sur l'expérience utilisateur - de la phase d'identification des besoins à l'expérimentation, en passant par l'idéation et le prototypage. C2L3PLAY propose une approche inclusive qui s'adapte à tous les stades de maturité de vos projets, et ce, dans tous les secteurs d'activités des Industries Culturelles et Créatives (ICC).

La qualité de notre accompagnement réside dans la diversité des partenaires qui composent l'équipe (technologie, UX design, business, art, fablab), l'accès au réseau de nos écosystèmes, ainsi que les terrains d'expérimentation sur les trois territoires.

Nous proposons :

- des partenaires qui réfléchissent avec vous pour trouver des solutions techniques, business et/ou design à votre idée/projet ;
- des spécialistes sollicités selon les besoins de votre projet ;
- des infrastructures mises à votre disposition : accès gratuit à du matériel technique (capture de mouvement, systèmes de VR, FABLAB, etc.) et à des espaces de travail artistiques ;
- une accélération de votre projet en participant à des « Flash Workout » (workshop) durant lesquels vous et des collaborateurs travaillerez de façon intense pour le développement de votre projet ;



- une phase de prototypage de votre projet expérimentable auprès de votre public cible ou auprès d'investisseurs potentiels ;
- une visibilité pour votre projet et pour vous au travers de la communication des partenaires (conférences de presse, événements, mailings, etc.) ;
- la possibilité de test en conditions réelles le projet auprès d'utilisateurs finaux (approche "living lab").

Concrètement, les partenaires disposent d'expertises et d'infrastructures d'exception :

- **DesignRegio et son Buda :: lab** proposent leur expertise dans la mise en place de projets en co-création entre différents acteurs (entrepreneurs, designers, chercheurs, artistes, citoyens, universitaires - HOWEST, réseau d'entreprises - VOKA). Le fablab Buda ::lab peut être utilisé comme un lieu où de recherche où les co-créations peuvent être matérialisées par des prototypes.
- **Leiedal** propose un accès au secteur public en général et aux administrations locales en particulier, un accès à une large palette d'utilisateurs et la mise à disposition de certains espaces publics pour expérimenter en conditions réelles.
- **Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains** propose l'accès à des équipements de post-production image et son, à son laboratoire photographique, son atelier de construction et fab-lab (qui inclut notamment un espace dédié à l'électronique et un atelier pour travailler les matériaux tels que la peinture, la fibre de verre, la fibre de carbone, les matières plastiques, les résines, etc... ainsi que des outils de type fablab classique : fraiseuse numérique, impression 3D, etc.), des expertises artistique et technique sur les projets d'installations liés à l'art et aux nouvelles technologies.
- **Le Louvre Lens Vallée** propose un accompagnement entrepreneurial s'appuyant sur la méthodologie Art Design Thinking (pensée design, centrée utilisateurs, et mêlant des apports du monde de l'art et de la culture), la possibilité d'accéder à son FabLab (Muséolab), en lien avec l'Université d'Artois, l'opportunité d'accéder à des terrains d'expérimentation (Fonds Régional d'Art Contemporain de Dunkerque, Musée du Louvre-Lens, Aéronef, ...), l'intégration à la promotion d'entrepreneurs, offrant mixité et richesse d'échanges, l'accès aux espaces de travail (2 500 m2) et à leur programmation événementielle
- **L'Institut Numédiart de l'Université de Mons et sa plateforme d'innovation CLICK** proposent une expertise technique et une expertise en prototypage sur divers domaines scientifiques à un niveau proche d'une veille technologique ou d'un état de l'art de la recherche (entre autres : AR/VR, Intelligence Artificielle, Analyse et synthèse de gestes et de mouvements / Analyse de l'attention visuelle / Reconnaissance et



détection d'éléments dans une image ou un flux vidéo / Analyse et synthèse langagière, vocale ou écrite / Analyse spatiale et augmentation d'espaces réels et/ou virtuels). Par une mise à l'épreuve d'un concept innovant au travers des méthodologies issues du Design Thinking (séances d'idéation, séances d'exploration technologique, tests utilisateurs en laboratoire ou en conditions réelles), le CLICK (www.le-click.be) propose une série de services qui ont pour objectifs de fournir un accompagnement dans la réalisation de prototypes solides et/ou dans une démonstration de faisabilité technologique des projets suivis. En tant que Living Lab dédié aux industries créatives, le travail du CLICK s'articule autour de deux grands principes : un travail en co-création avec un réseau d'experts technologiques et non technologiques ainsi que la recherche d'adéquation avec les attentes du public visé (User Experience).

- **Le Cluster TWIST** propose un support dans la phase de mise en marché par la réalisation d'un POC (proof of concept) avec un partenaire industriel crédible et/ou un accompagnement dans la recherche de capital risque.
- **Transcultures** propose une expertise en termes de création sonore et numérique et de parcours audio et numérique dans l'espace public, naturel, urbain, extérieur/intérieur et le suivi ad hoc pour les aspects créatifs et contextuels du projet, une possibilité de résidence des projets, une possibilité de diffusion d'une version (« in progress » ou finalisée) adaptée du projet dans le cadre du festival international des arts sonores en 2021 ou/et d'un autre événement associé à Transcultures en Wallonie (Transnumériques,...).
- **L'Université Polytechnique Hauts-de-France** propose un lieu d'expérimentation et d'accueil Wallery creative Mine et un accès à des équipements audiovisuels, un accompagnement dans la compréhension de l'expérience usager (utilisateur) et la mise en place de protocoles d'évaluations du potentiel expérientiel des projets.

Nous ne proposons pas de rémunérer les porteurs de projets ou d'apporter aux candidats une enveloppe budgétaire, mais de mettre à disposition des services et des experts suivant les besoins spécifiques des différents projets.

[Candidater avant le 15 septembre 2020, 23h30 !](#)



LES ÉTAPES POSSIBLES DE L'ACCOMPAGNEMENT (selon les profils des projets)

- un diagnostic du projet et la réalisation d'une feuille de route en co-construction avec les partenaires C2L3PLAY
- une phase d'inspiration et d'exploration pour cerner la problématique à résoudre
- une phase d'idéation afin de répondre aux besoins des utilisateurs finaux
- une phase d'accélération du projet
- un prétypage ou un prototypage
- une expérimentation en conditions réelles pour confronter le prototype avec les utilisateurs
- un développement business et une mise en marché
- une recherche de financement / capital risque

L'accompagnement dure entre 4 à 8 mois selon les besoins du porteur de projet.

L'accompagnement démarre par une réunion de lancement avec les partenaires pour définir un plan de travail et affiner les besoins du porteur de projet. Lors de cette réunion, seront abordés les différentes échéances et les aspects administratifs du suivi du projet.

LES CRITÈRES DE SÉLECTION

- Le projet s'inscrit dans le secteur des Industries Culturelles et Créatives (mode, musique, design, architecture, urbanisme, communication, relations publiques et publicité, presse écrite, arts visuels, jeux, nouveaux médias, arts de la scène, patrimoine culturel et audiovisuel, tourisme culturel)
- Le projet est innovant
- La plus-value transfrontalière (Hauts-de-France, Wallonie, Flandre) de la proposition est étudiée et exposée par le candidat
- Le projet prend en compte une expérimentation en conditions réelles
- Le candidat est motivé
- Le candidat souhaite développer un prototype (produit ou service) via l'accompagnement
- Si le porteur de projet n'est pas constitué en entreprise, il souhaite le faire à la suite de l'accompagnement
- Le candidat est domicilié sur la zone transfrontalière ou le bénéfice de son projet est identifié sur la zone d'impact (Hauts-de-France, Wallonie, Flandre occidentale)
- Le candidat a correctement renseigné le dossier de candidature et le formulaire dans son intégralité



- Le candidat, s'il est sélectionné, devra certifier qu'il n'a pas reçu plus de 200 000 € d'aides d'état dites de minimis² sur une période de 3 exercices fiscaux en France et/ou en Belgique.

3 ÉTAPES POUR CANDIDATER !

1. Envoyez votre candidature en quelques minutes [via le formulaire du site crossborderlivinglabs.eu](http://crossborderlivinglabs.eu) avant le 15 septembre 2020, 23h30.
2. Avant de candidater, pensez aux questions suivantes :
De quel type d'accompagnement avez-vous besoin ? Créatif, technologique, design, business, évaluation de votre idée avec un public cible, maturation... ? Avez-vous besoin d'accompagnement pour la réalisation d'un prototype ? Le projet Interreg s'appuie sur un réseau de partenaires sur trois régions avec des cultures et des expertises différentes, comment pensez-vous en tirer parti ? Quel est l'atout que représente l'inter-régionalité dans votre projet ?
3. Dans les 3 semaines à partir de la clôture de l'appel à projets, nous vous contactons pour vous annoncer si vous êtes éligible pour un soutien de C2L3Play. C'est aussi le moment où nous pouvons vous demander d'éventuelles informations complémentaires.
4. Si vous êtes éligible, vous nous rencontrerez lors d'un comité de sélection prévu le 5 octobre 2020 à Mons pour discuter de ce que nous pourrions faire ensemble. L'ensemble des partenaires du projet seront présents pour vous questionner sur le projet. L'entretien dure une vingtaine de minutes : présentation de votre projet et de vos besoins, questions/réponses des partenaires.

CALENDRIER

- Date butoir de remise des dossiers : 15 septembre 2020, 23h30.
- Comité de sélection des projets : **le 5 octobre 2020 à Mons**, Belgique (une convocation avec heure précise et adresse sera envoyée par mail si vous êtes sélectionné)
- Début d'accompagnement : octobre 2020 selon les projets

[Cliquez ici pour renseigner le formulaire de candidature !](#)

² Les aides d'état (de minimis) font partie des règlements décidés par l'Union Européenne pour encadrer le fonctionnement des aides aux entreprises. Référence : 1 RÈGLEMENT (UE) No 1407/2013 DE LA COMMISSION du 18 décembre 2013 relatif à l'application des articles 107 et 108 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne aux aides de minimis (règlement de minimis). La règle de minimis prévoit qu'une même entreprise (ou si vous exercez une activité économique - N° BCE, SIRET ou équivalent) ne peut recevoir que 200 000 € d'aides dites de minimis sur une période de 3 exercices fiscaux par état membre.

C2L3PLAY - CROSS BORDER LIVING LABS

C2L3PLAY est un projet Interreg de coopération transfrontalière France-Wallonie-Vlaanderen cofinancé par l'Union Européenne et porté par 8 partenaires en France et en Belgique. C2L3Play (Cross Border Living Labs) c'est LE living lab des Industries Culturelles et Créatives de la région transfrontalière Hauts-de-France/Wallonie/Flandre. Convaincus que c'est grâce à la co-création et aux processus d'innovation que les projets grandissent, les partenaires C2L3PLAY se sont déjà engagés auprès de 15 porteurs de projets en France et en Belgique ! >> Consultez les actualités de C2L3PLAY - Cross Border Living Labs <https://crossborderlivinglabs.eu>

LES PARTENAIRES IMPLIQUÉS AUX CÔTÉS DES PORTEURS DE PROJETS

Le projet Cross Border Living Labs (INTERREG C2L3Play) est composé de 8 partenaires qui sont actifs dans la recherche technologique, la mise en réseau à valeur économique ou encore la création artistique et design ainsi que la diffusion culturelle. Les partenaires ont actifs dans les 3 régions couvertes par cet appel à projets : Hauts-de-France, Wallonie, Flandre.



CONTACT & INFOS

En cas de difficulté pour renseigner le formulaire : contactez François Rocca en français ou en anglais (francois.rocca@umons.ac.be) ou Stijn Debaillie (stijn@designregio-kortrijk.be) en néerlandais

Plus d'informations sur les partenaires C2L3PLAY ? [consultez crossborderlivinglabs.eu](https://crossborderlivinglabs.eu), rubrique [Partenaires](#)



Cet appel à projets s'inscrit dans le cadre du programme Interreg France- Wallonie-Vlaanderen et du portefeuille de projets GOTOS3

Le programme Interreg France-Wallonie-Vlaanderen

Interreg est un instrument-clé de l'Union Européenne pour soutenir la coopération transfrontalière à travers le financement de projets. Le programme de coopération territoriale européenne Interreg France-Wallonie-Vlaanderen s'inscrit dans une volonté de favoriser les échanges économiques et sociaux sur le territoire entre 4 régions frontalières : la Flandre et la Wallonie en Belgique, les Hauts-de-France et le Grand Est en France. 170 millions d'euros provenant du Fonds européen de développement régional (FEDER) sont alloués au programme pour soutenir des projets répondant aux 4 thèmes de coopération : recherche et innovation, compétitivité des PME, protection et valorisation de l'environnement et inclusion sociale. Le portefeuille de projets est un instrument nouveau et innovant qui permet de rassembler différents projets autour d'un objectif commun de développement au service du territoire, des entreprises et de l'emploi. <http://www.interreg-fwvl.eu/>

GoToS3

Le programme de coopération transfrontalière Interreg France-Wallonie-Vlaanderen réunit 17 projets sous la bannière « GoToS3 ». Une centaine d'acteurs flamands, français et wallons unissent leurs complémentarités au sein d'un réseau très riche : clusters, acteurs de la recherche, agences de développement, entreprises et fédérations professionnelles, acteurs culturels... Ce portefeuille de projets vise à développer la recherche, l'innovation et la compétitivité des PME sur le territoire transfrontalier. 6 secteurs d'activités communs aux 3 régions sont concernés : industries culturelles et créatives, textile, chimie & nouveaux matériaux, agriculture & alimentation, santé & soin, mécatronique & génie mécanique. www.gotos3.eu

Avec le soutien de / Met steun van



met de steun van
west-vlaanderen
de gedreven provincie



Projet soutenu par
Project ondersteund door



Recherche et innovation
Onderzoek en innovatie

Plus d'infos
Meer info

www.interreg-fwvl.eu
@InterregFWVL