

Overzicht toegekende projectsubsidies projectoproep digitale transformatie - 2022

Grootschalige projecten

Titel project	Samenwerking	Omschrijving	Togekend bedrag
<p>EPIC: Futureproof nieuwsproductie dankzij een slim platform voor modulaire journalistiek</p>	<p>Tinkerlist.tv, Roularta Media Group, Vlaams-Brusselse Media, EMG Belgium, Acontrario.Law & Arteveldehogeschool</p>	<p>Het EPIC project streeft ernaar een slim newsroom computer systeem te ontwikkelen en implementeren, volgens een Software-as-a-Service-benadering, dat redacties ondersteunt bij story-based nieuwsproductie, over verschillende modaliteiten (tekst, video, audio), kanalen (print, televisie, online, social media) en toestellen (laptop, smartphone, tv). EPIC combineert multimodale, granulaire nieuwscontent rond een verhaal (modular journalism), wat redacties een state-of-the-art workflow biedt doorheen het hele nieuwsproductieproces (van nieuwsgaring tot eigenlijke berichtgeving). Centraal hierbij staat een toekomstgerichte journalistieke praktijk, met gebruik van slimme tools die semi-automatisatie ondersteunen.</p>	<p>879.294,40 EUR</p>
<p>MediaDigest</p>	<p>VRT, Mediahuis TPS, Roularta Media Group & ML2Grow</p>	<p>MediaDigest focust op automatische samenvattingen die de basis zullen vormen voor de creatie van nieuwe content. Het wilt technologie ontwikkelen en valideren die op basis van Machine Learning een tekst kan condenseren in een begrijpbare synopsis. In MediaDigest worden de bestaande productie- en publicatie workflows met behulp van de samenvattings-AI omgevormd tot hybride semi-automatische workflows zodat nieuwsverhalen van bij de bron beter kunnen worden vormgegeven binnen een nieuwe multimediale context. Er wordt ook geëxperimenteerd met innovatieve short-form storyformaten op+CI0 basis van AI-samenvattingen.</p>	<p>1.144.024,50 EUR</p>

<p>OASIS: Waar game en media wereld elkaar ontmoeten</p>	<p>VRT, SPUTNIK TV - SPUTNIK MEDIA, Uncanny, HOWEST & The Pack</p>	<p>Het doel van OASIS is om de game- en mediasector dichter bij elkaar te brengen, zodat kennis, digitale tools, workflows en state-of-the-art technologieën uit de media, VR en game industrie (zoals AI, MOCAP, 3D design, Unreal 5, ...) tussen de stakeholders gedeeld worden om een performant innovatief digitaal productieproces te ontwikkelen dat toelaat om (1) de efficiëntie en kwaliteit van media-, VR- en gameproducties in Vlaanderen te verhogen, (2) Vlaamse ondernemingen uit de media-, VR- en gamesector weerbaarder te maken tegen internationale concurrentie, alsook meerwaarde voor hen, hun klanten en betrokken partijen te creëren, (3) jongeren (Gen Z en a) of andere doelgroepen beter te bereiken d.m.v. nieuwe transmedia formats die beter aansluiten bij hun leefwereld.</p>	<p>1.021.063,21 EUR</p>
<p>Omnioculars: Next generation in-venue streaming beleving</p>	<p>THEO Technologies, Androme, GoCreate, EMG Belgium, The Safe Group & U Hasselt</p>	<p>Dit project draait om een eenvoudig uit te rollen totaaloplossing uit te werken dewelke de beleving voor on-site bezoekers van sport- en cultuurevenementen versterkt door middel van interactieve streaming en digitale mogelijkheden. Het project focust op de volledige keten van camera tot scherm. Concreet wordt in dit project een end-to-end oplossing ontwikkeld die een personaliseerbare en interactieve gebruikerservaring biedt door de beleving van de bezoekers van evenementen te versterken met videostreaming. Het eindproduct zal flexibel kunnen worden ingezet bij verschillende types van evenementen en is schaalbaar naar de verwachte bezoekersaantallen. De ontwikkeling van deze oplossing zal substantieel bijdragen tot de kennisopbouw rond in-venue live streaming en zal resulteren in een end-to-end oplossing dewelke vanaf de afloop van het project uitgerold kan worden naar evenementen. Met de resultaten van dit project beogen de partners van Vlaanderen een kenniscentrum te maken voor in-venue live streaming. Dit zal de hen toelaten om zowel apart als in groep diensten en producten aan te bieden voor deze groeiende markt</p>	<p>1.456.012,66 EUR</p>

Podgrond	Mediahuis, DPG Media, SBS Belgium & VRT	<p>Betrokken partijen Mediahuis, VRT, DPG Media en SBS Belgium beogen een Vlaams podcastplatform te bouwen binnen een tijdspanne van 2 jaar. Het doel is “top of mind” te zijn als podcastplatform voor Vlaamse podcast content. Dit platform staat in de eerste plaats open voor podcastmakers en podcastuitgevers in Vlaanderen. De doelstelling is om op termijn een zelfbedruipend platform te zijn, o.a. gefinancierd door reclame inkomsten. Podcast luisteren gebeurt op heden op een groot aantal platformen die vaak vanuit het buitenland worden aangestuurd. Eén van de nadelen hiervan is dat lokale Vlaamse content op een moeilijk vindbare en niet gecontroleerde wijze wordt vermengd met internationale content en dat eigen Vlaamse producties niet voldoende worden gevaloriseerd. Bovendien is voor de producent en uitgever de kennis over de luisteraar ook kleiner wanneer de distributie en beluistering plaatsvindt op ongecontroleerde audio platformen. Daarnaast zijn onafhankelijke podcastmakers op zoek naar een manier om via o.a. advertenties inkomsten te genereren. Dit kan als zij tegen goede voorwaarden ingebed zitten in een aanbod met schaal en met gecontroleerde toegankelijke en relevante data voor de digitale audio-advertenties.</p>	1.432.062,50 EUR
----------	-----------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------

Kleinschalige projecten			
Titel project	Samenwerking	Omschrijving	Toegekend bedrag
Automatische Ondertiteling van Vlaamse Content	VRT, DPG Media & SBS Belgium	In dit project, waar DPG Media, SBS Belgium en VRT samen een partnership vormen, wordt gefocust op de ondertiteling van short-form en live online video content. Deze formats lenen zich als een ideale eerste stap voor de ontwikkeling van een open en uitbreidbaar AI-gedreven toolset voor de automatische creatie van ondertitels, gebaseerd op een taalmodel voor het Vlaamse taalgebied. Door de exponentiële groei van diverse vormen van nieuwe digitale video content die heel snel gemaakt en gepubliceerd wordt, zijn de huidige processen voor ondertiteling, die hoofdzakelijk gebruik maken van tijdsintensieve en manuele ondertiteling door professionele ondertitelaars, ontoereikend. Dit is moeilijk kostenefficiënt te schalen. Daarnaast is de implementatie van kwalitatieve (near) live ondertiteling sterk afhankelijk van de use case. Videocontent op sociale media heeft een sneller ondertitelingsproces nodig dan video op televisie of on-demand op digitale kanalen. De opkomst van Automatic Speech Recognition (ASR) via deep learning-technieken biedt nieuwe mogelijkheden. Echter focussen de meeste huidige systemen die gebaseerd zijn op artificiële intelligentie voor ASR minder op het Nederlands / Vlaams, omdat deze talen door de aanbieders niet als 'urgent' worden aanzien.	498.989,00 EUR

Cloud Media Production	NetOn.Live, De Buren & Vlaams-Brusselse Media	Het Cloud Media Production project speelt zich af in de sector van professionele live mediaproductie. In dit project worden de mogelijkheden van remote productie, het delen van live media productieresources (beschikbaar in de cloud) en het gedecentraliseerde gebruik ervan ingezet om innovatieve mediaproductie workflows te ontsluiten. Om dit te faciliteren wordt in dit project een software platform ontwikkeld (in de zogenaamde public cloud). Het project stelt zich tot doel om de werking van de deelnemende partners slagvaardiger te maken door de implementatie van innovatieve en financieel haalbare remote productieworkflows. Verder moet dit leiden tot drempelverlaging en democratisering in de professionele live mediaproductie, door het product breed aan te bieden.	387.621,75 EUR
Cre-AI-tive	Limecraft, Hotel Hungaria, De Chinezen & De Buren	Cre-AI-tive zal de werkplek of workspace leveren voor producers van kwaliteitstelevisie, waarmee ze de productiviteit van het productieproces en de toegankelijkheid van hun materialen drastisch kunnen verhogen, dit voor zowel fictie, documentaire, lifestyle en reality, als nieuws. Het middel daartoe zijn computer-assisted workflows, bedoeld om de doorlooptijd en de verwerkingskost te verkorten en te verminderen, en met name door te evolueren in de richting van meer automatisering. De doelstelling is daarbij niet om professionals overbodig te maken; het doel is om repetitief en weinig creatief werk te elimineren of te automatiseren, en zodoende tijd vrij te maken voor creative storytelling. Gebaseerd op het huidige Limecraft platform zullen partners gezamenlijk de technologie verder ontwikkelen met het oog op een zo groot mogelijke productiviteitsverbetering.	493.875,00

Digitale Editie van de Toekomst	Roularta Media Group & Twipe Mobile Solutions	Roularta Media Group en Twipe bundelen de krachten om de "Digitale editie van de toekomst" te ontwikkelen en op brede schaal de impact ervan te valideren bij de consument. Het project wil via een innovatieve onderzoeksopzet, nieuwe digitale "editie" concepten onderzoeken waarbij op een creatieve en geavanceerde manier het magazine-gevoel digitaal vertaald wordt. De ontwikkeling van een "digitale editie van de toekomst" software zal toelaten dit in de praktijk te valideren met verschillende doelgroepen/segmenten. Er wordt gestreefd naar het stimuleren van terugkerend gebruik en het verhogen van het digitaal engagement (Total Time Spent) door het aanbieden van een multi-merken, gepersonaliseerde editie (inhoudelijk aangepast) met een optimale leeservaring (formaat), een vaste frequentie en een eindige leeservaring ("finite experiences").	499.199,64 EUR
Hyperlokaal Digitaal Geïnformeerd in Antwerpen	Scum Studios, ATV & Mediahuis	Met "Hyperlokaal Digitaal Geïnformeerd in Antwerpen" zal het projectconsortium via digitalisering hyperlokale content vindbaar en meningsvol maken voor een diverse groep jongeren die leven, werken en zich ontspannen in een meer digitale wereld. Binnen het project zal de focus gelegd worden op het bereiken van jongeren door in te zetten op innovatieve technologie afgestemd op hun leefwereld. Met het project wordt ingezet op het ontsluiten van nieuwsberichten voor jongeren via de verdere digitalisering van de media op hun maat. Het consortium zal ook inzetten op hen politiek motiveren/engageren en hen via een pilootproject aanzetten om in 2024 vrijwillig en geïnformeerd te gaan stemmen. Het project zal zich focussen op jongeren in lokale wijken in Antwerpen en tracht deze nieuwe manieren van berichtgeving zo impactvol te maken dat ze op langere termijn in Vlaanderen en verder uitgerold kunnen worden, voor de volledige populatie, vanaf de adolescentie tot volwassenheid.	488.865,00 EUR

Infografiekfabriek	De Deeluitgeverij, Karel De Grote Hogeschool, Tree Company & Eos Wetenschap	De Infografiekfabriek wil het gebruik van infographics binnen de sector democratiseren enerzijds door het beschikbaar maken van tools en een infographic store met aparte onderdelen en anderzijds afgewerkte infographics van hoge kwaliteit. Tegelijkertijd worden de ontwikkelde tools en de infographic store gebruikt voor het toegankelijker maken van een relatief nieuwe vorm van storytelling: de interactieve longread waarin infographics dikwijls de hoofdrol spelen.	481.987,50 EUR
Shared AI: Metadataverrijking van media content in een regionale context	Meemoo, VRT, De Buren, RMM, BRUZZ, RTV, RING TV & AVS	Binnen de samenwerking die in SHARED AI wordt opgezet, worden stappen gezet naar een betere uniformisering van metadatering over mediaspelers heen, gebaseerd op de output van de automatische processen. Het project vertrekt vanuit een end-to-end visie: het genereren van nieuwe metadata, het onderzoeken van de redactieprocessen rekening houdende met juridische en ethische overwegingen, het verrijken en linken van metadata en tenslotte het evalueren of de output van het project binnen redacties als een meerwaarde wordt ervaren (door ze ook in redactiesystemen te integreren). De bedoeling is om stappen te zetten naar een duurzaam gebruik van deze technieken over mediaspelers heen, met specifieke aandacht voor de context van de regionale zenders, die als kleine organisaties anders moeilijk toegang krijgen tot deze oplossingen.	399.254,25 EUR
Ventoux: Video enrichment to optimize user experience of cycling race broadcasts	IMEC & EMG Belgium	VENTOUX focust in eerste instantie op het interactiever maken van wieleruitzendingen, doch beperkt het zich niet tot deze sport. Op basis van door artificiële intelligentie gegenereerde metadata wil VENTOUX de doorzoekbaarheid van wielerbeelden gaan optimaliseren en de content breder gaan exploiteren. Voorst wil VENTOUX ook inzetten op het met elkaar combineren van verschillende videostreamen en andere aan de beelden gerelateerde informatie (zoals sensordata en kaartmateriaal) om hieruit een accurate 3D representatie van de omgeving te maken waarop vervolgens extra virtuele info kan worden gemapt en nieuwe services kunnen worden ontwikkeld.	413.989,95 EUR

Video For All	De Deeluitgeverij & Qonqord	Binnen het project 'Video for all' wordt een platform gebouwd waarop Vlaamse uitgevers de middelen vinden om veel beter en sneller met video te gaan werken en om deze ook zelf te kunnen streamen op de eigen websites zodat deze waardevolle content niet meteen bij de grote Amerikaanse spelers moet geplaatst worden. De uitgever kan dan aan de slag met een eigen businessmodel voor video-content en zijn eigen deel van de beschikbare advertentiegelden werven. Tools voor de vindbaarheid van de video's worden ook ter beschikking gesteld. In het project zal ook een video-begeleiding van de kleine uitgevers voorzien worden op het vlak van strategie rond het gebruik van video.	360.320,00 EUR
Vlaamse Voice	Roularta Media Group & VRT	Roularta Media Group en VRT beogen samen met de gekozen technische partij(en) een nieuw en schaalbaar SOTA Vlaams TTS-model te ontwikkelen: een model dat kwalitatieve, realistische spraak kan genereren op basis van geschreven input. Door een automatische contextanalyse dient het systeem de context van de tekst te begrijpen om de algemene prosodie (klemtoon, ritme, intonatie) alsook de emotie van het TTS-systeem te verbeteren en een menselijk karakter te bekomen. Daarbovenop dient het systeem toe te laten nieuwe, unieke (custom) Vlaamse stemmen op een schaalbare manier te genereren om ze vervolgens te linken aan een specifiek merk (bv. andere stem voor Libelle, Knack, sportnieuws, etc.). Hiermee beoogt men een betere verbinding met het doelpubliek. Een dergelijk TTS-systeem zal een groot aantal toepassingen faciliteren (schaalbare generatie audio artikels o.b.v. geschreven content, automatisch gegenereerde voice-overs, geautomatiseerde podcastlezers, etc.) en significante voordelen genereren op vlak van kosten, snelheid en flexibiliteit m.b.t. locatie/plaats van opname.	496.850,00 EUR

Wetenschap App	Eos Wetenschap, November Five & De Deeluitgeverij	De Wetenschap App wordt een verzamelpatform voor wetenschaps- en vakbladen. Het project grijpt de potentie van gebundelde abonnementen aan om waardevolle inhoud die je in nichepublicaties vindt, digitaal te gaan ontsluiten op een commercieel duurzame manier. In casu wetenschappelijke media, populairwetenschappelijk maar ook publicaties van verenigingen of instituten, hebben het potentieel om met gebundelde krachten een groter publiek te bereiken, dat ook bereid is om voor die content te betalen. Door middel van slimme tekstherkenning zal de applicatie trachten crossover te genereren dmv van suggestie, over de verschillende vakdomeinen heen.	400.336,00 EUR
Xited: Toekomstgerichte media via XR en de Metaverse	Roularta Media Group, Arteveldehogeschool & Yondr	Aan de hand van productontwikkelingsonderzoek bij mediagebruikers wordt nagegaan hoe immersieve ervaringen een meerwaarde creëren voor mediagebruikers. Hierbij worden toepassingen in augmented reality (AR), mixed reality (MR) virtual reality (VR) en metaverse geëxploreerd. Als case study zal het weekblad(merk) Flair gebruikt worden. Voor elk van de drie kernthema's van Flair (Self-love, Chillax en Talks) wordt - samen met de lezers en redactie - een immersief mediaproduct ontwikkeld. Het doel van Xited is tweeledig: enerzijds wordt een meerwaarde gecreëerd voor de mediagebruikers doordat ze Flair 'beleven' op nieuwe manieren, anderzijds bouwt de tijdschriftensector een sterk digitaal portfolio op, samen met gedetailleerde audience insights en nieuwe businessmodellen. Dit project draagt bijgevolg bij aan de digitale transformatie van de tijdschriftensector.	438.988,00 EUR

<p>XR Hub:Ontwikkeling digitale workflow</p>	<p>The Pack, Erasmushogeschool Brussel & XR Valley</p>	<p>The Pack zal met dit samenwerkingsverband een XR hub ontwikkelen die kan uitgerold worden op verschillende locaties. Bij The Pack werd een “in-house” technologie ontwikkeld genaamd SYNK die het gebruik van “real time” technologie vereenvoudigt. Momenteel is de focus hiervan exclusief gericht op de productie van content voor “klassieke consumptie”. Met dit project wordt mogelijk gemaakt om SYNK beschikbaar te maken voor publieke XR toepassingen in de meest brede zin: Augmented Reality, Virtual Reality, Virtual Production etc. Het objectief van het project is het realiseren van een betrouwbare digitale workflow die XR toegankelijk maakt voor de partners van het project en bij uitbreiding alle Vlaamse bedrijven met XR activiteiten</p>	<p>498.000,00 EUR</p>
----------------------------------------------	------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------