



Proeftuin MEDIA XR&5G

Wie? *Howest (Digital Arts & Entertainment) en AP Hogeschool (Immersive Lab)*

Wat? *Praktijkonderzoek gefinancierd door Vlaams Agentschap Innoveren en Ondernemen (VLAIO) met 7.5 % cofinanciering van de bedrijvengroep*

Wanneer ? *2023 – 2025 (3 jaar)*

SITUERING :

De Proeftuin Media XR en 5G heeft als doelstelling Vlaamse mediabedrijven (TV, radio, print, online), XR- en reclameagentschappen, eventorganisatoren, telecomoperatoren en andere geïnteresseerde bedrijven kennis te laten maken met innovatieve XR-content formats (“extended reality”) die mogelijk worden gemaakt dankzij 5G. Het 3-jarige projectvoorstel (2023-2025) speelt in op de sterke veranderingen in het consumptiegedrag van mediagebruikers, vooral bij jongeren (generatie Z) en de nieuwe mediapublieken.

BE INSPIRED :

- Hoe past een XR-toepassing in je volgend media format (tv, print, radio,...)?
- Kijk je straks via een XR device naar je favoriete sportuitzending of rijd je virtueel mee in een grote wielervedstrijd op de helm van je favoriete wielrenner? Of brengt jouw favoriete nieuwslezer realtime 3D infotainment naar de live toeschouwers op een sportevent?
- Staat er straks een (gesponsorde) Bekende Vlaming als hologram in de woonkamer van je doelgroep ?
- Zap jij straks geen reclameblok op tv weg, maar springt die toffe quizmaster uit je tv om verder te adverteren in jouw woonkamer? Of los je samen die whodunnit op?
- ...



PROBLEEMSTELLING

In deze proeftuin willen we mediaspelers **inspireren** door samen na te denken over nieuwe vormen van **innovatieve mediacontent** die mogelijk worden door extended reality (XR). Kunnen de nieuwe mogelijkheden van XR in combinatie met sterke 5G netwerken het traditionele doelpubliek van een mediaspeler verruimen? Welke **innovatieve prototypes** worden mogelijk? Spreken **nieuwe crossmediale formats** een jonger doelpubliek aan? **Doe mee met je bedrijf in deze proeftuin en geef kleur en vorm aan de diverse prototypes en sterke business cases!** Als mogelijke bouwblokken vertrekken we van:

- **XR- & 3D-CONTENT:** Welke nieuwe tot de verbeelding sprekende applicaties worden mogelijk dankzij snellere 5G-netwerken? Wat is op korte en lange termijn mogelijk?
- **GAMIFICATION & REWARDS:** GenZ kan moeilijker warmgemaakt worden om zich te binden aan een mediabedrijf. Kan de combinatie van XR/5G met een gamesaus de sleutel zijn om hen over de streep te trekken? Kunnen interactieve crossmediale formats, infotainment en gamification hen wel aan een mediamerk binden?
- **REALTIME DATA VISUALISATIE:** Hoe kan je de kijker uitdagen met XR/5G realtime datavisualisaties in verschillende situaties (zoals sportwedstrijd, verkiezingen, inzamelacties)? Hoe kunnen we zowel de aanwezige sportkijkers (massapubliek) tijdens een event als de kijker thuis informeren via nieuwe immersieve realtime content?
- **COMMUNITY & TOGETHERNESS:** Hoe kunnen we in het nieuwe kijkgedrag collectief interactieve content beleven? Welke vormen van interactiviteit zijn mogelijk via XR en 5G?
- **5G-NETWERK:** Wat zijn nu concreet de voordelen van 5G? Wat is het verschil tussen 5G en Wifi 6? Welke uitdagingen zijn er rond gebruik van 5G-netwerken: o.a. keuze frequentie, publiek en privaat, bereik, infrastructuur, kostprijs, cybersecurity? Is 5G nodig om de stap te zetten naar de Metaverse (een virtuele wereld waarin mensen met elkaar als 3D avatars ontmoeten in virtuele ruimtes)? Is er een verschil tussen de frequentiebanden voor 5G? Waarom een Mobile Private Network 5G kiezen?
- **ADVERTISING & SPONSORING:** Welke nieuwe vormen van reclame en sponsoring zijn mogelijk via XR én 5G? Hoe kan deze combinatie van XR/5G de 'aandachtsdrempel' van reclame overwinnen?

Meer info bij de onderzoekscoördinatoren :

Vicky Vermeulen
DAE Research - Howest
vicky.vermeulen@howest.be

Sarah Markewich
DAE Research - Howest
sarah.markewich@howest.be

Silvia Van Aken
Immersive Lab - AP
silvia.vanaken@ap.be

Yasmin Van der Werf
Immersive Lab - AP
yasmin.vandewerf@ap.be



Twee opleidingen van Howest (Digital Arts & Entertainment en Toegepaste informatica) slaan de handen in elkaar met het Immersive Lab van AP Hogeschool om elk met hun expertise de bovengenoemde proeftuin uit te werken. De **DOELN** zijn de volgende :

1. **Begeleiding van de deelnemende bedrijven** : checken wat de noden en mogelijkheden zijn in de respectievelijke sectoren en gepast advies voorzien
2. **Ontwikkelen van 5 business cases** die gestuurd worden door de groep van deelnemende bedrijven
3. **Kennisdeling** aan de hand van deelname aan events, website, blogposts, persberichten, ...

www.media5G.be

howest
hogeschool

AP
AP HOGESCHOOL
ANTWERPEN

AGENTSCHAP
INNOVEREN &
ONDERNEMEN



Vlaanderen
is ondernemen