Interreg
France-Wallonie-Vlaanderen
CoToS3
PROTOPITCH 3.0

Mons
[BoostPitch]

by PROTOPITCH 3.0

9 NOVEMBER 2017

EATIVITY, DESIGN, INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGIES, SERIOUS GAMING, VIRTUAL REALITY, VIDEO GAMES CREATIV

[Protopitch 3.0]

INTRODUCTION

Un concours de pitches, pour booster votre projet, voici la promesse du BoostPitch organisé par Protopitch 3.0, Interreg France-Wallonie-Vlaanderen ! Cet évènement donne la possibilité aux entrepreneurs de se faire connaître, de rencontrer des experts d'élargir leur réseau en Flandre, en Hauts-de-France et en Wallonie, de séduire des investisseurs et de, peut-être, remporter un prix !

Pour cette édition, 32 entrepreneurs des industries créatives et images numériques sont en lice. Ils sont invités à tester leur pitch devant un jury de professionnels du secteur : quelques minutes pour convaincre avec un discours court, percutant et vendeur ! A l'issue des délibérations, les 8 plus persuasifs s'affrontent pour une ultime présentation devant le jury et le public assistant à la finale. À voir également lors de cette finale, la conférence du « cultivateur d'idées », Philippe Brasseur : « Les génies de l'entrepreneur ».

Protopitch 3.0, qui sommes-nous ?

L'organisation du Boostpitch s'inscrit dans le projet transfrontalier Protopitch 3.0 qui vise à accompagner les entrepreneurs et entreprises du secteur des images numériques et des industries créatives dans les régions des Hauts-de-France, de Flandre et de Wallonie. Des conseils et des outils adaptés sont proposés afin de booster les entreprises dans leur développement.

En plus du concours BoostPitch, 2 autres actions sont développées au sein de ce projet :

• Le BoostCamp : weekend dédié aux jeunes entrepreneurs souhaitant développer et valider une idée ou un projet. Ce week-end s'inscrit dans un cadre plus large d'actions de sensibilisation à l'entrepreneuriat organisées au sein des universités et hautes écoles tout au long de l'année.

• Le BoostBusiness : séances de formation, événements de networking et accompagnement sont proposés pour booster le business des entreprises. L'accompagnement peut se faire collectivement lors de séances d'information, d'ateliers ou individuellement auprès de notre pool d'experts.

Protopitch 3.0 fait partie des 16 projets du portefeuille GoToS3 « allons vers les spécialisations intelligentes ».

Een pitchwedstrijd om uw project te boosten, dat is de belofte van de BoostPitch die georganiseerd wordt door Protopitch 3.0, Interreg France-Wallonie-Vlaanderen! Dit evenement biedt ondernemers de mogelijkheid zich voor te stellen, experts te ontmoeten, hun netwerk uit te breiden in Vlaanderen, Hauts de France en Wallonië, investeerders te overtuigen en een prijs te winnen! Aan deze editie doen 32 ondernemers uit de creatieve industrieën en digitale beeldvorming mee. Ze worden uitgenodigd hun pitch te testen voor een jury van professionals uit de sector: een paar minuten om te overtuigen met een korte, pakkende speech om hun project aan de man te brengen! Na beraadslaging van de jury gaan de 8 meest overtuigende kandidaten de strijd aan met elkaar voor de jury en het publiek dat de finale bijwoont! Tijdens deze finale mag u de conferentie "Het genie van de ondernemer" van "ideeënkweker" Philippe Brasseur niet missen.

Protopitch 3.0, wie zijn wij?

De organisatie van de Boostpitch past in het grensoverschrijdende Protopitch 3.0 project dat gericht is op begeleiding van ondernemers en ondernemingen in de sector van de digitale beeldbewerking en creatieve industrieën in de regio's Hauts-de-France, Vlaanderen en Wallonië. Om de ontwikkeling van de ondernemingen te boosten worden adviezen en tools op maat aangeboden.

Naast de BoostPitch wedstrijd worden 2 andere acties ontwikkeld in het kader van het project:

• Het Boostcamp: een weekend voor jonge ondernemers die een idee of een project willen ontwikkelen. Dit weekend past in het kader van bredere acties voor het sensibiliseren voor ondernemerschap die het hele jaar door georganiseerd worden in universiteiten en hogescholen.

• De BoostBusiness: vormingssessies, netwerk- en begeleidingsevenementen die worden aangeboden om de business van ondernemingen te boosten. Begeleiding kan collectief plaatsvinden via vormingssessies of workshops, of individueel door onze expertenpool.

Protopitch 3.0 is een van de 16 projecten uit de GoToS3-portefeuille "Laten we naar slimme specialisatie gaan".

A pitch competition to boost your project : such is the undertaking of BoostPitch organised by Protopitch 3.0, Interreg France-Wallonie-Vlaanderen ! This event provides entrepreneurs the opportunity to meet one another, meet experts to expand their network in Flanders, Hauts-de-France and Wallonia, attract investors and maybe even win a prize !

This event has seen the nomination of 32 entrepreneurs from the creative and digital image sectors. They will test their pitch before a panel of experts in the industry : they have a few minutes to convince their audience through a concise, hard-hitting, persuasive speech ! Following the jury's deliberation, the eight most persuasive pitches will face off against each other in a pitch battle before the panel of experts and audience members present at the finals.

Also to be seen at this final is the "Incubator of Ideas" Conference, Philippe Brasseur : "The Genius of the Entrepreneur".

Protopitch 3.0, who are we ?

Boostpitch forms part of the Protopitch 3.0 cross-border project aiming to support entrepreneurs and companies in the digital images and creative industries in the Hauts-de-France, Flanders and Wallonia regions. Targeted advice and tools are offered in order to help boost companies in their development efforts.

In addition to the BoostPitch competition, two other initiatives have been developed within the framework of this project :

• BoostCamp : a weekend dedicated to young entrepreneurs wanting to develop and test out an idea or project. This weekend forms part of the broader scope of awareness drives held to raise awareness about entrepreneurship at high schools and universities throughout the year.

• BoostBusiness : training sessions, networking events and support are offered to boost company business. Support can be provided by our pool of experts individually or collectively during information sessions and workshops.

Protopitch 3.0 forms part of the 16 projects included in the GoToS3 "Let's Work Towards Smart Specialisation" portfolio.

Adrénalivre 6
AppiMonkey 7
Balistick 8
BLEASS 9
Blue Badam 10
Chroniric XIX 11
Cultural geolocalisation 12
Greilios 13
IMERSIV 14
Ittention 15
J Square Studio 16
Les Editions du Terril 17
Living Pages 18
Magelan 19
Monumental Touch 20
MOOV 21
Mzito : Awaken Africa 22
Nath's Design 23
No Socks ! (this Year) 24
OkiDo Play 25
Project Ikari 26
Promiself 27
Space Elevator, a Virtual Tour 28
Team-Doo 29
The Bet Wardens 30
Top Memo 31
Un Contre tous 32
UriVabo 33
VitalEaty 34
Volar&la 35
Walpix 36
Watch and Win 37

JURYS 38
REGIONS 44

3.0 Protopitch

PROGRAM

13:30
Pitches des 32 projets sélectionnés répartis en 4 catégories :

- Design / Creativity
- Information & Communication Technologies
- Serious Gaming & Story
- Virtual Reality & Video Game

15:00
Business Meetings
(reservé aux projets sélectionnés et aux experts)

OUVERTURE AU PUBLIC DES 16:30

17:00
Pitches des 8 finalistes

18:00
Conférence de Philippe Brasseur.

Philippe Brasseur se définit comme un "cultivateur d'idées". Depuis 2002, il est consultant et formateur en créativité : il développe avec passion la « souplesse mentale » dans des mondes aussi variés que l'entreprise, l'école ou l'hôpital. Il a écrit et illustré plusieurs livres sur la créativité (dernier paru : « Génie toi-même !, Casterman), ainsi que des livres pour enfants.

" Les génies de l'entrepreneur " : les dirigeants d'aujourd'hui, face aux changements accélérés de leur environnement, doivent apprendre à cultiver… leur créativité ! Comment observer comme Fleming, se poser des questions comme Darwin, multiplier les idées comme Edison, créer avec méthode comme Agatha Christie, travailler en équipe comme Disney… Ce voyage « génial » et inspirant sera émaillé d'exemples récoltés auprès de dirigeants innovants, et d'outils de management créatif directement utilisables au quotidien.

19:00
Awards ceremony + cocktails

13:30
Pitches van de 32 geselecteerde projecten verdeeld in categorieën:

- Design / Creativity
- Information & Communication Technologies
- Serious Gaming & Story
- Virtual Reality & Video Game

15:00
Business Meetings (geboekt voor geselecteerde projecten and deskundigen)

OPEN VOOR HET PUBLIEK VANAF 16:30

17:00
Pitches van de 8 finalisten

18:00
Conferentie door Philippe Brasseur.

Philippe Brasseur definieert zich als een "idee-cultivator". Hij is een consultant en trainer in creativiteit. Met passie ontwikkelt hij "mentale flexibiliteit" in werelden zo gevarieerd als een bedrijf, school of ziekenhuis. Hij heeft verschillende boeken over creativiteit geschreven en geïllustreerd (laatst verschenen: "Genius yourself!", Casterman), maar ook boeken voor kinderen.

Leidinggevenden van nu moeten in een steeds sneller veranderende omgeving leren hun creativiteit te ontwikkelen! Observeren als Fleming, de juiste vragen stellen als Darwin, ideeën blijven creëren als Edison, creëren volgens een methode à la Agatha Christie, werken in teams zoals Disney… Deze "geniale" en inspirerende reis wordt geïllustreerd met voorbeelden van innovatieve leiders en creatieve, kant en klare managementtools.

19:00
Awards ceremony + cocktails

13:30
Pitches of the 32 selected projects categorized as :

- Design / Creativity
- Information & Communication Technologies
- Serious Gaming & Story
- Virtual Reality & Video Game

15:00
Business Meetings
(reserved to selected projects and to experts)

OPEN TO PUBLIC AT 16:30

17:00
Pitches of the 8 finalists

18:00
Keynote by Philippe Brasseur.

Philippe Brasseur defines himself as an "ideas'cultivator". Since 2002, he is consultant and trainer in creativity. He passionately develops "mental flexibility" in worlds as varied as the company, school or hospital. He has written and illustrated several books on creativity (last issue: "Genius yourself !", Casterman), as well as books for children.

"Entrepreneurship's geniuses" Today's leaders, faced with accelerated changes in their environment, must learn to stimulate ... their creativity ! How to observe like Fleming, to ask questions like Darwin, to multiply ideas like Edison, to create with method like Agatha Christie, to work in team like Disney ... This "awesome" and inspiring trip will be illustrated with examples collected from innovating leaders, and creative management tools that can be used on a daily basis.

19:00
Awards ceremony + cocktails

01

ADRÉNALIVRE

A DIGITAL PUBLISHING HOUSE IN STORYTELLING AND INTERACTIVE SCRIPTING.

COMPANY : ADRÉNALIVRE
PROJECT OWNER : BERTRAND MESLIER
CONTACT : B.MESLIER@ADRENALIVRE.COM

ADRENALIVRE.COM

AdrénaLivre est une maison d'édition numérique innovante axée sur la narration interactive. Nous publions des livres interactifs dans lesquels les lecteurs peuvent s'évader en toute liberté et interagir avec l'histoire afin de changer sa tournure et son épilogue.

Dans ce domaine, nous avons développé un éventail de services BtoB, spécialement à l'attention des sociétés de recrutement, des centres universitaires, etc. qui font concurrence entre autres aux questionnaires ou aux QCM.

Adrénalivre is een digitale en innovatieve uitgever die gespecialiseerd is in interactieve storytelling. Wij publiceren interactieve boeken die de lezer de vrijheid bieden op ontdekking te gaan en interactief het verloop en het einde van het verhaal te veranderen.

In dit kader hebben we speciaal voor wervingsfirma's, universiteitscentra etc. een reeks BtoB-services ontwikkeld die onder andere de concurrentie aangaan met vragenlijsten of MCQ's.

Adrénalivre is a digital and innovative publishing house dedicated to interactive narration. We publish interactive books in which readers have freedom of exploration and can interact with history to change course and epilogue.

In this field, we have developed a range of BtoB services, especially for recruitment firms, university centers, etc., which compete with questionnaires or MCQs, among others.

02

APPIMONKEY

RECONCILES BRANDS AND INTERNET USERS EXPOSED TO ONLINE ADVERTISING THROUGH A FREE GAME FOR SMARTPHONES.

COMPANY: APPIMONKEY
PROJECT OWNER: LAMBOT ETIENNE
CONTACT: APPIMONKEY@GMAIL.COM

APPIMONKEY.EU

Le problème central est le refus de l'internaute d'interagir avec la publicité parce qu'il la considère comme envahissante, ennuyeuse, menaçant sa vie privée, et surtout parce qu'il ne reçoit RIEN en échange de cette interaction.

AppiMonkey est une application mobile de type divertissement s'adressant à tous les publics, le jeu est gratuit et basé sur des duels quizz de culture générale en temps réels. Le but du jeu est de faire gagner des cadeaux à nos utilisateurs grâce à des concours attractifs et permettre aux marques d'assurer leur campagne de digital marketing sous un nouvel angle.

Nous avons pour ambition de réconcilier les internautes et les marques avec la publicité digitale (vidéo).

Het grootste probleem is de weigering van de internetgebruiker om interactief te reageren op reclame die hij als invasief, vervelend, bedreigend voor zijn privéleven beschouwt, vooral omdat hij NIETS ontvangt in ruil voor zijn interactiviteit.

AppiMonkey is een mobiele entertainment applicatie voor iedereen, het spel is gratis en is gebaseerd op real time quiz duels over algemene onderwerpen. De gebruiker kan prijzen winnen via aantrekkelijke wedstrijden waarmee merken hun digitale marketingcampagne op een andere manier in kunnen vullen.

We willen internetgebruikers en merken verzoenen met digitale reclame (video).

A key issue is the refusal of internet users to interact with advertising as they find it intrusive, annoying and a threat to their personal privacy, and particularly as they receive NOTHING in return for their input.

AppiMonkey is a mobile app designed for all audiences in the entertainment category; the game is free and based on general knowledge quiz contests in real time. The aim of the game is to offer internet users the chance to win prizes through appealing competitions, while allowing brands to display their digital marketing campaigns from a new perspective in the process.

Our ultimate goal is to reconcile internet users and online advertising brands.

03

BALISTICK

TOYS CUT IN SOLID WOOD THAT SHOOTS SOFT, INEXPENSIVE AND BIODEGRADABLES PROJECTILES.

COMPANY: BALISTICK
PROJECT OWNER: NICOLAS POTIER
CONTACT: NICOLAS.POTIER.JM@GMAIL.COM

EKIFIN.BE/PROJECTS/BALISTICK/

Balistick fabrique et vend des jouets en bois pour petits et grands. Nous avons deux modèles de pistolets à élastiques (police et pirate), une cible et bientôt un shotgun à élastiques.

Nos jouets sont conçus et fabriqués en Belgique et le bois (du hêtre massif) provient d'une scierie familiale à Beaumont. Les planches sont amenées dans notre atelier à Gerpinnes puis taillées par bloc grâce à notre fraiseuse à commande numérique.

À vous ensuite de détacher votre jouet, de le frotter avec un papier abrasif puis de le protéger avec une huile et un pinceau. Tout ce dont vous avez besoin est compris dans le paquet, y compris 50 élastiques calibrés pour des tirs inoffensifs. Avec ou sans gravures, avec ou sans peinture, nos jouets sont tous personnalisés selon vos envies.

Balistick vervaardigt en verkoopt houten speelgoed voor (grote) kinderen. We hebben twee modellen elastiek pistolen (politie en piraat) en binnenkort ook een elastiek geweer. Ons speelgoed is gemaakt van stevig hout en wordt geleverd in kits die u zelf of met uw kinderen in elkaar kunt zetten.

Elke kit bevat een board met een pistool en de onderdelen, een veer, 50 elastiekjes, een vel schuurpapier, een borstel en speciale houtolie. Ons speelgoed wordt ontworpen en gemaakt in België van hout dat afkomstig is uit een familiale zagerij in Wallonië.

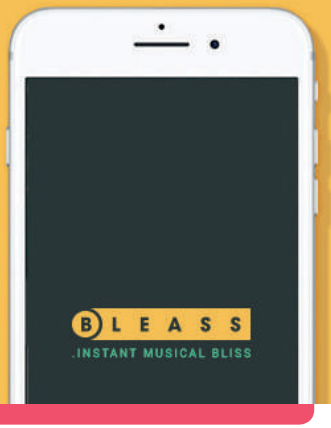
Balisticks zijn gemaakt om te ontdekken (als u het product zelf in elkaar zet), te houden en van te houden. Daarom kan al ons speelgoed op verzoek gepersonaliseerd worden met inkervingen en beschilderingen.

Balistick produces and sells wooden toys for (big) kids. We have got two models of rubber band pistols (police and pirate) and soon a rubber band shotgun. Our toys are cut in solid wood and are shipped in kits to mount by yourself or with your kids.

Each kit contains: a board containing the gun and its components, a spring, 50 rubber bands, a sheet of sand paper, a brush and a wood protecting oil. Our toys are designed and manufactured in Belgium and our wood comes from a family sawmill in Wallonia.

Balisticks are made to last, to be understood (which happens when you mount it yourself) and to which you dare to give an emotional value. For this purpose, all our toys are personalized on demand with carves and paintings.

04



BLEASS

AN IOS REAL TIME AUDIO ENGINE DESIGNED TO FEEL INSTANT MUSICAL BLISS WHEN COMPOSING AND PERFORMING MUSIC.

COMPANY: BLEASS
PROJECT OWNER: VIANNEY APRELEFF
CONTACT: VIANNEY@BLEASS.IO

BLEASS.IO

BLEASS, c'est trouver une source d'inspiration en deux temps trois mouvements et composer de nouvelles mélodies grâce à ses interfaces utilisateurs innovantes et son système audio en temps réel, en synergie complète avec votre matériel de studio utilisant MIDI et une synchronisation en temps réel. Tout musicien confondu appréciera BLEASS pour son intuitivité et son potentiel musical. Enregistrez/Editez/Commencez/Arrêtez/Copiez/Collez vos échantillons comme vous voulez, appliquez des effets de réverbération ou de delay et faites vivre la musique : coupez et éditez vos échantillons et créez vos propres rythmes uniques ! Grâce à ses fonctions, le Synthé Mono intégré permet aux musiciens de jouer des sons uniques en temps réel : 2 oscillateurs, réglages pitch et detune, effets glide et noise, filtres passe-haut et passe-bas avec résonance, ADSR, un LFO puissant, ... BLEASS vise à offrir une expérience totalement fluide de la composition et de la scène.

BLEASS gaat over snel geïnspireerd raken en nieuwe muziek componeren dankzij de innovatieve gebruikersinterfaces en het real time audioapparaat dat via MIDI en real time synchronisatie in volledige synergie functioneert met uw studiomateriaal. Muzikanten zullen BLEASS graag gebruiken vanwege het intuïtieve karakter en het muzikale potentieel.
Opnemen/wijzigen/starten/stoppen/kopiëren/plakken van uw patronen zoals u dat wilt, reverb of delay effecten toepassen en de muziek tot leven laten komen. Trimmen en bewerken van uw samples en eigen unieke ritmes creëren!
De geïntegreerde Mono Synth biedt muzikanten alle functies die ze nodig hebben voor unieke sounds in real time: 2 oscillatoren, pitch & detune, glide & noise, hi & low pass filters met resonantie, ADSR, een krachtige LFO... BLEASS streeft naar onbegrensd en onbevangen componeren en live optreden.

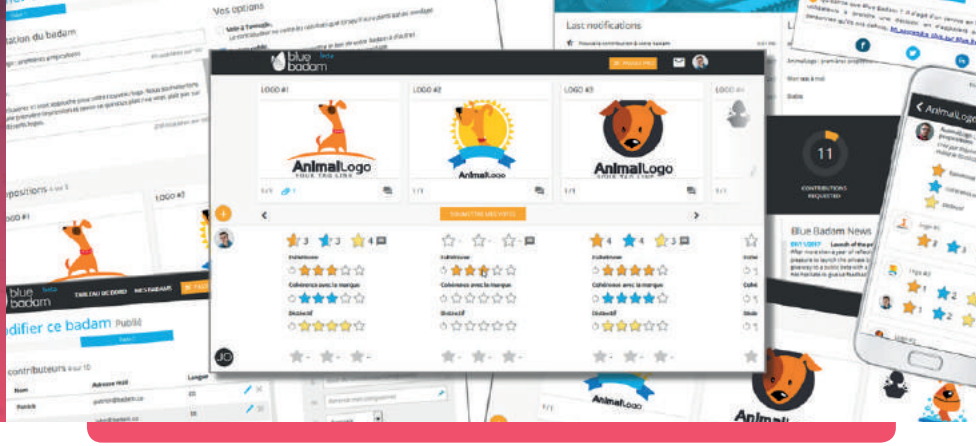
BLEASS is about getting inspiration fast and compose new music thanks to its innovative user interfaces and real time audio engine, in complete synergy with all of your studio gear using MIDI and real time syncing.

All musicians alike will enjoy using BLEASS for its intuitiveness and musical potential. Record/Edit/Start/Stop/Copy/Paste your patterns as you feel like, apply reverb or delay effects, and let the music live: trim & edit your samples and make your own unique beats !

The integrated Mono Synth offers musicians every feature needed to perform unique sounds in real time: 2 oscillators, pitch and detune, glide and noise, hi and low pass filters with resonance, ADSR, a powerful LFO...

BLEASS aims at making composition and live performance feel completely uninhibited.

05



BLUE BADAM

BLUE BADAM IS AN "IMAGE DOODLE" ALLOWING YOU TO GET QUICK FEEDBACK ON IMAGES FROM CLIENTS AND COLLEAGUES.

COMPANY: BLUE BADAM
PROJECT OWNER: ROGER STÉPHANE
CONTACT: STEPHANE.ROGER@BLUEBADAM.COM

BLUEBADAM.COM

Blue Badam est une application Web qui propose une solution simple à tous ceux qui souhaitent soumettre des images à l'opinion d'amis, de clients ou de collègues.
Les usages possibles sont vraiment nombreux mais à cet instant il y a une volonté réelle de satisfaire en priorité les professionnels de l'image, du design :

- Un Webdesigner proposera les différentes pages sur lesquelles il travaille afin de discuter ergonomie, esthétique, plus globalement de la charte graphique.
- Un designer produit pourra partager les premières esquisses de son concept avec des collègues via du chat puis l'avis du client final via le système d'évaluation.
- Un designer de marque pourra dialoguer avec son client des différentes variantes d'un logo se conformant à l'identité visuelle de l'entreprise.

Blue Badam is een webapplicatie die een eenvoudige oplossing biedt voor iedereen die graag de mening van vrienden, klanten of collega's wil weten over beeldmateriaal.
Er zijn talloze toepassingsmogelijkheden, maar op dit moment is er voor gekozen voorrang te geven aan professionals in beeld en ontwerp:

- Een webdesigner stelt verschillende pagina's voor om de ergonomie, het esthetische aspect, en meer in het algemeen het grafische charter te bespreken.
- Een product designer kan de eerste schetsen van zijn concept via chat met zijn collega's delen en uiteindelijk de mening van de eindklant vragen via het evaluatiesysteem.
- Een merkdesigner kan met de klant overleggen over de verschillende varianten van een logo die passen bij de visuele identiteit van het bedrijf.

Blue Badam is a web application offering a simple solution for those looking to get an opinion on the images they submit from friends, clients or colleagues.
It can be used in many different ways but at present the main goal is a genuine desire to see the needs of imaging and design professionals meet :

- A web designer could submit the various pages they are working on to open discussions on their user friendliness, aesthetics and overall visual style.
- A designer could share the initial sketches of their concept with colleagues through chat and then invite the end clients to give their opinion through an evaluation system.
- A brand designer could discuss with their client the variations of a proposed logo in terms of its alignment with the company's visual identity.

06

CHRONIRIC XIX

AN INTERACTIVE FICTION IN REAL TIME. YOU HELP A «TIME PATROLLER» TO INFLUENCE THE COURSE OF HISTORY BY CHANGING THE PAST.

COMPANY: CHRONIRIC
PROJECT OWNER: NICOLAS DEVOS
CONTACT: NCLS.DEVOS@GMAIL.COM

CHRONIRIC.COM

Chroniric XIX est une fiction interactive en temps réel pour téléphones mobiles, tablettes et ordinateurs.

Vous avez intercepté un message mystérieux venant du passé - un passé différent du nôtre. En ce moment, au XIX^{e} siècle uchronique, Echo XIX^ est un patrouilleur temporel qui intervient dans les coulisses de l'Histoire.

Vous envoyez et recevez des messages à travers le temps en conversant en temps réel avec Echo XIX^. À partir de maintenant, le destin du monde et d'Echo XIX^ sont entre vos mains.

Chroniric XIX is een interactieve fictie in real time voor mobiele telefoons, tablet en PC.

U hebt een mysterieuze boodschap uit het verleden onderschept – een verleden dat anders is dan ons verleden. Op dit moment, een XIX^{e} uchronische eeuw, is Echo XIX^ een time patroller die achter de schermen van de Geschiedenis werkt.

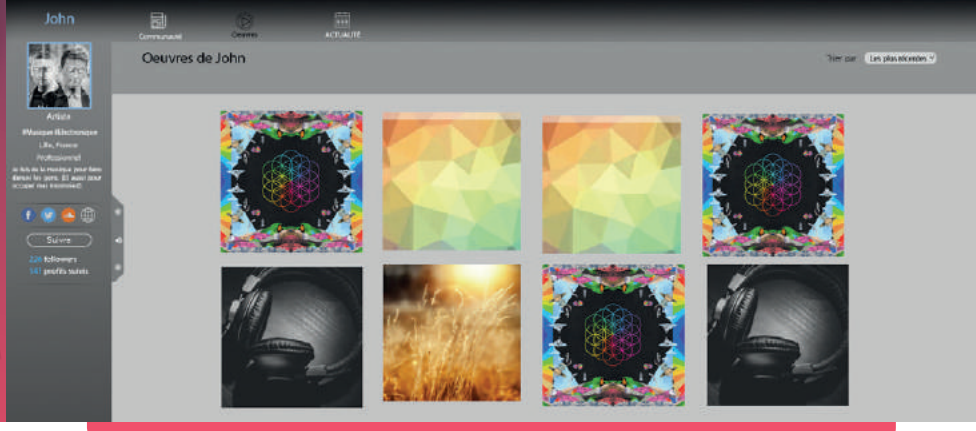
U stuurt en ontvangt in een real time gesprek met Echo XIX^ berichten door de tijd. Vanaf nu hebt u het lot van de wereld en van Echo XIX^ in uw handen.

Chroniric XIX is an interactive fiction in real time for mobile, tablets and PC's.

You have intercepted a mysterious message came from the past – a past which is different from ours. At this time, a XIXth uchronic century, Echo XIX^ is a time patroller who works behind the scenes of History.

You send and receive messages through the time in a real time conversation with Echo XIX^. From now, the fate of the world and of Echo XIX^ are between your hands.

07



CULTURAL GEOLOCALISATION

A CULTURAL PHONE APPLICATION PROPOSING SERVICES BASED ON GEOLOCALIZATION.

COMPANY : WEZAART
PROJECT OWNER : GARY LOMPREZ
CONTACT : GARY.LOMPREZ@WEZAART.COM

WEZAART.COM.S3-WEBSITE-EU-WEST-1.AMAZONAWS.COM/

Wezaart propose des solutions numériques aux acteurs du secteur culturel du Nord de la France. Nous développons un réseau social afin de consolider et de créer des liens entre les professionnels et le public présent dans cette région.

Notre prochain projet consiste à développer une application téléphonique offrant des services complémentaires au réseau social. Dans ce contexte, nous avons établi un partenariat avec « la Maison de l'Art et de la Communication (MAC) » de Sallaumines. Ce partenariat se traduit par la localisation numérique de photos qui représentent le paysage du Nord de la France.

Les utilisateurs pourront, ainsi, constater son évolution au cours des dernières années. Nous sommes actuellement à la recherche de nouveaux partenariats pour renforcer notre activité.

Wezaart biedt spelers in de culturele sector in Noord-Frankrijk digitale oplossingen. We ontwikkelen een sociaal netwerk voor het consolideren en creëren van links tussen professionals en het publiek in deze regio.

Ons volgende project is een telefoonapplicatie die diensten biedt in aanvulling op het sociale netwerk. In het kader van de ontwikkeling van deze applicatie zijn we een partnerschap aangegaan met "la Maison de l'Art et de la Communication (MAC)" uit Sallaumines, dat bestaat uit de digitale lokalisatie van foto's van Noord-Franse landschappen.

De gebruikers krijgen zo een beeld van de veranderingen die de laatste jaren hebben plaatsgevonden. Op dit moment zijn we op zoek naar nieuwe partners om onze activiteit te versterken.

Wezaart proposes numerical solutions to the actors of Cultural Business in the north of France. We are developing a social network to consolidate and create links between the professionals and the public of this territory.

Our next project is a phone application that will have complementary services with the social network. In the context of developing this application, we have made a partnership with « la Maison de l'Art et de la Communication (MAC) » from Sallaumines. This partnership consists of the digital localization of photography that represent the landscape of the North of France.

The users will be able to measure how it changed through the recent years. We are now looking for new partnerships to consolidate our activity.

08

GREILIOS

AN ONLINE JEWELLERY SHOP WHOSE BRAND IS ORIGINAL, WHIMSICAL AND MARKEDLY DIFFERENT FROM TRADITIONAL JEWELLERY BRANDS.

COMPANY: GREILIOS
PROJECT OWNER: MÉLANIE FLANDRIN
CONTACT: MELANIE.FLANDRIN@GMAIL.COM

GREILIOS.FR

Greilios est un projet de bijouterie en ligne, créé par Mélanie Flandrin, ancienne étudiante de SupInfocom. Ce projet a la particularité de se servir du logiciel Zbrush pour la conception des modèles.

Zbrush permet une approche plus artistique et organique de la sculpture 3D. Une fois la conception finie, les modèles sont ensuite imprimés en 3D avec la technologie de stéréolithographie pour être ensuite moulés et réalisés en métal grâce à la technique de la cire perdue.

Les modèles finis sont ainsi très différents de la bijouterie traditionnelle. Les métaux utilisés peuvent être du laiton, du bronze ou encore de l'argent. D'autres métaux précieux sont envisageables.

Greilios is een online juweliersproject dat gecreëerd is door Mélanie Flandrin, een oud-studente van de SupInfocom. Het bijzondere aan dit project is dat het gebruik maakt van het softwareprogramma Zbrush voor het ontwerpen van modellen.

Zbrush maakt een meer artistieke en organische benadering van 3D beeldhouwwerk mogelijk.

Als het ontwerp klaar is, worden de modellen in 3D geprint met de stereolithografie techniek en vervolgens in mallen gegoten en van metaal vervaardigd dankzij de verloren was techniek. De definitieve modellen lijken in niets op artikelen die bij traditionele juweliers worden aangeboden. Er wordt gebruik gemaakt van messing, brons of zilver, maar ook andere edelmetalen behoren tot de mogelijkheden.

Greilios is an online jewellery project and the brainchild of Mélanie Flandrin, a former student at Supinfocom. The uniqueness of this project is the fact that it uses Zbrush software for the design of its jewellery templates.

Zbrush offers a more artistic, organic approach to 3D sculpting. Once the design has been completed, the templates are printed in 3D using stereolithography technology, after which they are moulded and crafted in metal using the lost wax technique.

This sees the rendering of finished models that are very different to those of traditional jewellery. The metals used include brass, bronze and even silver. Other precious metals can also be considered for use.

09

IMERSIV

A SOLUTION SPECIALLY DESIGNED FOR THE MEDICAL SECTOR, WITH THE AIM OF OFFERING PATIENTS A SETTING THAT LENDS ITSELF TO THEIR WELL-BEING AND RELAXATION.

COMPANY : L'ART-CHÉTYPE ASBL
PROJECT OWNER : CÉDRIC SABATO
CONTACT : INFO@LART-CHETYPE.EU

IMERSIV.EU

IMERSIV propose des solutions de mieux-être personnalisables pour différents publics et plus particulièrement pour le milieu médical avec une plus-value artistique et technologique.

Notre proposition consiste à aménager ou mettre à disposition des espaces immersifs dotés d'un dispositif lumineux reprenant les principes de luminothérapie et de chromathérapie, diffusion sonore spatialisée, projection vidéo et dispositif de vibrations connecté, afin d'amener une ambiance favorable à la relaxation, au bien-être et à la stimulation sensorielle grâce à des contenus numériques adaptés.

IMERSIV biedt personaliseerbare welzijnsoplossingen voor verschillende doelgroepen en meer in het bijzonder voor de medische wereld met artistieke en technologische meerwaarde.

Ons voorstel bestaat uit het inrichten of ter beschikking stellen van immersieve ruimtes die uitgerust zijn met lichtvoorzieningen volgens de principes van lichttherapie en chromatherapie, ruimtelijke geluidsdiffusie, videoprojectie en aangesloten trilvoorzieningen die een optimale omgeving creëren voor ontspanning, welzijn en sensoriële stimulering dankzij aangepaste digitale inhoud.

IMERSIV offers personalisable solutions for enhanced well-being to various target audiences, specifically in the medical sector, with added artistic and technological value.

Our offering includes designing and creating immersive spaces with lighting systems drawing on the principles of light therapy and chromatherapy, spatial sound diffusion, video projection and related vibration devices so as to create environments lending themselves to relaxation, well-being and sensory stimulation based on specifically-designed digital content.

10

Image initiale | Carte d'attention prédite | Carte d'attention prédite

ITTENTION

ITTENTION TECHNOLOGY ALLOWS FOR THE VISUAL APPEAL OF ALL MEANS OF COMMUNICATION TO BE INSTANTLY AND AUTOMATICALLY PREDICTED!

COMPANY: ITTENTION
PROJECT OWNER: OLIVIER ROLLUS
CONTACT: OR@ITTENTION.COM

ITTENTION.COM

Dans une société où nous sommes constamment mis au contact de supports visuels, il est difficile de savoir ce qui est attractif aux yeux du public. C'est là que nous intervenons.

ITTENTION a développé un algorithme, basé sur des études neuropsychologiques, qui permet de prédire automatiquement les endroits qui vont attirer l'attention humaine, même de manière inconsciente, sur tout type de support que cela soit un site internet, une publicité, une brochure ou une vidéo. Notre outil permet ainsi d'optimiser l'efficacité visuelle des communications afin d'accroître leur impact sur la cible envisagée.

Avec ITTENTION, vous serez toujours le plus percutant dans vos communications visuelles.

In een wereld waarin we voortdurend in contact komen met visuele supports, is het moeilijk te bepalen wat het publiek aantrekkelijk vindt. Daar komen wij om de hoek.

ITTENTION heeft een algoritme ontwikkeld dat op basis van neuropsychologisch onderzoek, automatisch kan voorspellen welke plekken, zelfs onbewust, de menselijke aandacht trekken op ongeacht welk type support, een internetsite, reclame, een brochure of een video. Met onze tool kunt u ook de visuele efficiëntie van communicatie optimaliseren om het effect op de doelgroep te vergroten.

Met ITTENTON brengt u uw visuele communicaties optimaal in beeld.

In today's society where we are constantly confronted with visual forms of communication, it is difficult to know what is considered attractive in consumers' eyes. This is where we come in.

ITTENTION has developed an algorithm based on neuropsychological studies, which allows for the areas which will automatically attract human attention - even at a subconscious level - to be predicted, via any channel of communication including websites, advertisements, brochures and videos. Our tool also allows for the visual effectiveness of communications to be enhanced so as to increase the impact on the target audience.

ITTENTION will help to ensure your visual communications always hit the mark.

11

THE VEX
VIRTUAL EXPERIENCES

J SQUARE STUDIO

J SQUARE STUDIO IS A START-UP SPECIALIZED IN THE VR & AR: A DEDICATED VR ARCADE CENTER, A DEVELOPMENT STUDIO TO IMPLEMENT TAILOR-MADE APPS.

COMPANY: J SQUARE STUDIO
PROJECT OWNER: JÉRÉMIE DENIS
CONTACT: JDENIS@J2-STUDIO.COM

J2-STUDIO.COM

J Square Studio est une start-up spécialisée dans la RV & la RA: Réalité virtuelle & Réalité augmentée.

Voici nos 4 services principaux :

1. Centre d'arcade RV : Des expériences RV amusantes dans un Centre d'arcade pour le B2C.
2. Des solutions RV/RA mobiles : Installation et exécution d'expériences RV/RA temporaires.
3. Développement RV/RA : Développement d'expériences RV/RA personnalisées (industrie, formation, team-building, marketing, etc.).
4. Scanning & visite virtuelle en 3D : Scanning & réalisation de visites virtuelles en 3D.

J Square Studio is een startup die gespecialiseerd is in VR & AR: Virtual Reality (virtuele werkelijkheid) & AR Augmented Reality (toegevoegde werkelijkheid).

We bieden 4 services:

1. VR Arcade Center: leuke VR-ervaringen in het Arcade Center voor B2C
2. Mobiele VR/AR-oplossingen: installatie en uitvoering van tijdelijke VR/AR-ervaringen.
3. VR/AR-ontwikkeling: ontwikkeling van VR/AR-ervaringen op maat (industrie, training, teambuilding, marketing, etc.).
4. 3D scanning & virtuele tour: scannen en realiseren van 3D virtuele tours.

J Square Studio is a start-up specialized in the VR & AR : Virtual Reality & AR Augmented Reality.

We propose 4 main services :

1. VR Arcade Center: Fun VR Experiences in Arcade Center for B2C.
2. Mobile VR/AR Solutions : Installation and execution of temporary VR/AR experiences.
3. VR/AR development : Development of custom-made VR/AR experiences (industry, training, team-building, marketing, etc.).
4. 3D Scanning & Virtual Tour : Scanning & realization of 3D virtual tours.

12

LES EDITIONS DU TERRIL

A NEW WAY TO WRITE, PRINT, LINK, PROMOTE AND DISTRIBUTE BOOKS TO THE AUTHOR'S BENEFIT.

COMPANY: LES ÉDITIONS DU TERRIL
PROJECT OWNER: GHISLAIN CLOUTIER
CONTACT: INFO@EDITIONS-TERRIL.BE

EDITIONS-TERRIL.BE

Depuis le début de l'Histoire de la diffusion de l'écriture, on a usurpé le revenu de la vente des livres des mains de leurs créateurs. Je propose de :

- Changer les règles de l'édition au profit de l'auteur de l'œuvre.
- Diffuser des outils et techniques simples de composition d'un prêt à photographier.
- Promouvoir deux reliures économiques nommées « Louvière » et « CdC ».
- Réintroduire le concept de feuilleton.
- Réinventer le système de distribution du livre.
- Impliquer de nouveaux acteurs dans la vente du livre.
- Développer de nouveaux points de vente à l'intérieur de commerces existant (Business in Business).
- Vendre l'idée du concept de « droit-à-l'impression ».
- Publier cette information le plus largement possible.

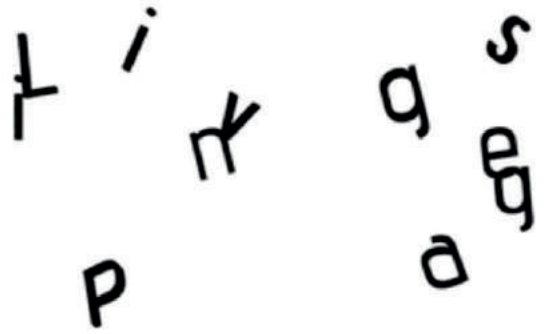
Sinds het begin van de geschiedenis van de verspreiding van het geschreven woord zijn de inkomsten van boekverkoop altijd voor de neus van de auteurs weggekaapt. Ik stel het volgende voor :

- Veranderen van de regels van het uitgeven van boeken ten gunste van de schrijver van het werk.
- Verspreiden van eenvoudige tools en technieken voor samenstelling van kopij.
- Promoten van twee kostenefficiënte bindwerkversies met de naam "Louvière" en "CdC".
- Opnieuw introduceren van het feuilleton concept.
- Heruitvinden van het distributiesysteem van boeken.
- Betrekken van nieuwe partners bij de verkoop van het boek.
- Ontwikkelen van nieuwe verkooppunten binnen bestaande winkels (Business in Business).
- Verkopen van het concept idee "recht op afdrukken".
- Het zo breed mogelijk publiceren van deze informatie.

Since the beginning of the history of circulating literature, revenue from the sale of books has been siphoned from the hands of the creators themselves. I offer the following :

- To change publishing rules to the benefit of the author of the work.
- To circulate simple tools and techniques for composing an item to be photographed.
- To promote two cost-effective book binders, "Louvière" and "CdC"
- To reintroduce the concept of the series.
- To reinvent the book distribution system.
- To involve new stakeholders book industry.
- To develop new points of sale within existing shops (Business in Business).
- To sell the idea of the "right to print" concept.
- To circulate this information as widely as possible.

13



LIVING PAGES

IMAGINE A PAGE THAT COULD BE A WORLD. PICTURE YOURSELF WANDERING AROUND IN IT. LETTERS FORM CLUSTERS, THEY SEEM TO HAVE A LIFE OF THEIR OWN.

COMPANY: BRUITS ASBL
PROJECT OWNER: MAXIME COTON
CONTACT: MAXIME@BRUITSASBL.BE

LIVINGPAGES.NET

Living Pages est un environnement interactif et immersif qui permet d'expérimenter l'art médiatique sous de nombreuses formes diverses. Nous encourageons l'utilisateur à suivre son instinct dans la découverte de la poésie et de la littérature qui ont pris vie dans un monde intuitif et cultivé reflétant la nature de la pensée abstraite et l'utilisation ludique du langage littéraire.
Notre objectif est de créer une expérience axée sur l'utilisateur, un environnement dans lequel l'utilisateur peut errer jusque dans les moindres recoins et où ce qui l'entoure réagira en fonction de la direction qu'il prend. Vous êtes la cause et l'environnement forme les conséquences - le monde change en fonction de vos mouvements et de votre proximité. Il n'est pas évident, de prime abord, de savoir comment activer les éléments déclencheurs ou à quoi ressemblera l'expérience. Il s'agit donc d'une manière intuitive et ludique d'expérimenter l'art médiatique immersif.

Living Pages is een interactieve en immersieve omgeving voor een mediakunstbeleving in talloze verschillende vormen. De gebruiker wordt gestimuleerd zijn instinct te volgen en poëzie en literatuur te ontdekken die tot leven wordt gebracht in een intuïtieve, responsieve wereld die een afspiegeling is van de aard van abstracte gedachten en het speelse gebruik van taal in de literatuur. Ons doel is het creëren van een ervaring waarin de gebruiker centraal staat, een omgeving waarin de gebruiker rond kan dwalen en waarin de omgeving reageert afhankelijk van waar hij/zij heen gaat.

U bent de oorzaak en de omgeving het gevolg – de wereld verandert afhankelijk van uw beweging en nabijheid. Het is niet direct duidelijk hoe triggers geactiveerd worden of hoe de ervaring zal verlopen, het is een intuïtieve en speelse manier om immersieve mediakunst te beleven.

Living Pages is an interactive and immersive environment for experiencing media art in many different forms. Encouraging the user to follow their instincts to explore poetry and literature brought to life in an intuitive, responsive world that mirrors the nature of abstract thought and the playful use of language found in literature. Our aim is to create a user-centered experience, an environment where the user can wander anywhere and the surroundings will respond depending on where he/she goes.

You are the cause and the environment is the consequences - the world changes depending on your movement and proximity. It isn't immediately obvious how to activate triggers or what the experience will be so it is an intuitive and playful way to experience immersive media art.

14

MAGELAN

FROM MANAGING SMALL SPORTS CLUBS TO ENTIRE SPORTS FEDERATIONS, MAGELAN IS THE SOLUTION FOR SPORTS, ADMINISTRATIVE AND CUSTOMISED SPORTS MANAGEMENT.

COMPANY: MAGELAN
PROJECT OWNER: MARCEL GEVART
CONTACT: MARCEL.GEVART@GMAIL.COM

MAGELAN.BE

Magelan est un concept de gestion révolutionnaire et spécifique à la discipline sportive de l'association.

Digitaliser, uniformiser et centraliser totalement la communication et la gestion de tout club, association ou fédérations sportives de façon totalement spécifique et unique, telle est la ligne de conduite de Magelan.

Une structure web prête à être intégrée directement au site web de l'association ainsi qu'une suite d'applis pour Smartphone est également fournie. Cette structure assure la passerelle entre l'association et ses membres ou futurs membres ou simplement le grand public.

La simplification administrative et sportive avec une interface pour simple pour les 7 à 77 ans, c'est Magelan.

Magelan is een revolutionair beheersconcept specifiek voor sportdisciplines in de vorm van een vereniging.

De benadering van Magelan bestaat in het volledig en op een specifieke en unieke manier digitaliseren, uniformiseren en centraliseren van de communicatie en het beheer van een club, vereniging of federatie.

Er is een webstructuur gecreëerd die direct op de website van de vereniging kan worden geïntegreerd, en er wordt tevens een reeks van apps voor smartphone beschikbaar gesteld.
Deze structuur maakt de brug tussen de vereniging en de leden of toekomstige leden of eenvoudig met het publiek.

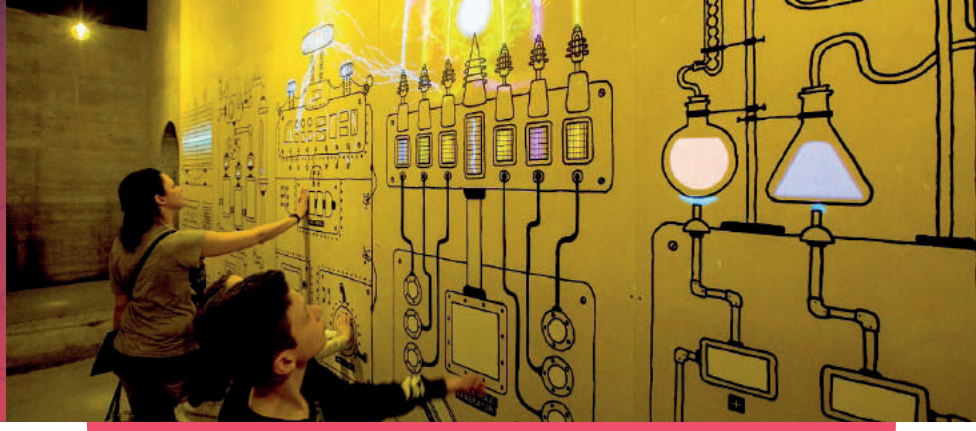
Magelan staat voor administratieve en sportieve vereenvoudiging dankzij een gebruiksvriendelijke interface voor gebruikers van 7 tot 77 jaar.

Magelan is a revolutionary management concept specific to the sports club discipline. Magelan's business activity is based on fully digitising, standardising and centralising the communication and management of any club, association or federation in a totally specific and unique way.

A web structure ready to be directly integrated into the club's website and a suite of apps for smartphones is also provided. This structure forms the link between the club and its members or future members, or simply members of the public.

Magelan is synonymous with administrative and sporting simplification through an intuitive interface that can easily be used by 7 to 77 year-olds.

15



MONUMENTAL TOUCH

**CUT THROUGH THE NOISE WITH AN AMAZING REAL-WORLD EXPERIENCE.
WE HAVE INVENTED THE LARGEST TOUCHABLE WALLS EVER. ENGAGE YOUR AUDIENCE.**

COMPANY: HOVERTONE
PROJECT OWNER: NICOLAS D'ALESSANDRO
CONTACT: NICOLAS@HOVERTONE.COM

hovertone.com

Quel est votre souvenir le plus émouvant de cette semaine ? Nous allons faire un pari : il est fort improbable qu'une annonce, mise à jour de manière imperceptible sur le mur de la gare ou glissée en douce dans vos recherches sur Internet, vous fasse un effet frappant. Par contre, il est bien plus probable que ce souvenir persistant provienne d'une émotion forte, d'un événement inattendu ou d'un moment qui va bien au-delà de votre imagination. C'est là que Hovertone intervient : créer et offrir aux gens des moments inoubliables. Comment ? Nous changeons le mode d'interaction entre les gens et le monde, nous inventons de nouvelles expériences interactives. Pourquoi ? Nous pensons notamment que, dans notre monde numérique bruyant, l'engagement en situation réelle est fondamental. Nous avons mis au point une nouvelle expérience interactive appelée « Monumental Touch », qui peut transformer une surface d'une quelconque taille en un écran tactile monumental.

Wat is uw meest bruisende ervaring van de afgelopen week? We verwedden er iets om: het is zeer onwaarschijnlijk dat een reclameboodschap - onopvallend bijgewerkt op de muur van een treinstation of heimelijk toegevoegd aan uw web search – een dergelijk effect teweeg heeft gebracht. Het is veel waarschijnlijker dat deze blijvende herinnering het gevolg is van een emotie, een onverwachte gebeurtenis, een moment dat uw verbeelding te boven gaat. Dat is het werk van Hovertone: onvergetelijke momenten voor mensen creëren. Hoe? We veranderen de manier waarop mensen interactief omgaan met de wereld, we vinden nieuwe interactieve ervaringen uit. Waarom? Omdat we denken dat in onze lawaaiige digitale wereld, de oplossing in real world engagement ligt. We hebben een prototype gemaakt met de naam "Monumental Touch" dat een oppervlak van elke omvang om kan zetten in een monumentaal tactiel scherm.

What is your most vibrant memory from this last week ? We will make a bet here: it is very unlikely that an ad – unnoticeably updated on the train station wall or sneakily added to your web search – had that striking effect on you. Though it is much more likely that this persistent memory comes from a strong emotion, an unexpected event, a moment far beyond your imagination.

That is Hovertone's job: create unforgettable moments for people. How ? We change how people interact with the world, we invent new interactive experiences. Why ? Because we believe that, in our noisy digital world, real-world engagement is the key.

We have prototyped a new interactive experience called "Monumental Touch", that can turn a surface of any imaginable size into a monumental touch screen.

16

MOOV

GOING FROM ONLINE TO REAL LIFE HAS NEVER BEEN EASIER.
OUR GOAL IS TO REMOVE THE BARRIERS THAT KEEP US FROM MEETING PEOPLE.

COMPANY: NICE2MEETYOU
PROJECT OWNER: CORRELLI ALESSANDRO
CONTACT: ALESSANDRO.CORRELLI@GMAIL.COM

moov-to.be

MOOV est un concept qui réinvente les codes du dating ! Quels sont les atouts de ce concept ?

1. Il présente les meilleurs endroits pour un date : des réseaux ou des partenaires dans toute la Belgique !
2. Il présente les événements parfaits pour une rencontre : nous ou nos partenaires organisons des événements avec des thèmes divers et en des lieux géographiquement variés.

Comment cela fonctionne-t-il ? L'utilisateur choisit une plateforme (site Web ou application), sélectionne un événement auquel il souhaite se rendre et découvre les profils compatibles qu'il rencontrera lors de cet événement. En cas de 'Match', les deux utilisateurs peuvent discuter ensemble et organiser un date pendant l'évènement.

3. Pour que leur compte reste actif, les membres sont régulièrement invités à mettre leur photo de profil à jour.

MOOV is een concept dat de codes van dating opnieuw uitvindt! Het concept biedt volgende meerwaarde:

1. Een lijst van de beste plaatsen om af te spreken: netwerk van partners overal in België !
2. Een lijst van evenementen die geschikt zijn om elkaar te ontmoeten: door ons of onze partners georganiseerd, deze evenementen zijn aantrekkelijk vanwege het thema en de geografische locatie.

Zo werkt het: de gebruiker kiest een platform (website of app), kiest een evenement waar zij of zij heen wil en ontdekt welke compatibele profielen hij of zij daar wil ontmoeten. Als er een 'match' is, kunnen de twee gebruikers elkaar ontmoeten en tijdens het evenement een afspraak maken.

3. Om hun account actief te houden, worden de leden geregeld uitgenodigd hun profielfoto te updaten.

MOOV is a concept which re-invents the codes of dating ! The concept introduce the following assets :

1. List the best places for a date : network of partners everywhere in Belgium !
2. List events suitable for meeting: organized by our care or by our partners', these events are diversified both because of their theme and their geographical position.

The way it actually works is : the user picks a platform (website or app), chooses an event to go to and discovers which compatible profiles he will meet at that event. If a' Match ' happens, the two users can talk together and organise a date during the event.

3. To keep their account active, the members are regularly invited to update their profile picture.

17

MZITO

MZITO : AWAKEN AFRICA

A JOURNEY ACROSS AFRICA THAT ENABLES THE GAMER TO EXPERIENCE VARIOUS PEOPLE, PLACES AND LOCAL LANGUAGES IN AFRICA.

COMPANY : WEZA INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PROJECT OWNER : JOSHUA OKOTH
CONTACT : JOSHUAOKOTH@GMAIL.COM

WEZAIE.ITCH.IO/MZITO

Mzito est un jeu d'aventure mobile en 2D. Son univers est peuplé de caractères culturels et semi-fictifs qui utilisent les esprits africains. Ces esprits africains symbolisent les piliers de la culture africaine. Ce jeu a été créé pour divertir ses fans en illustrant la beauté africaine tout en instruisant l'utilisateur sur les valeurs, histoires et cultures africaines.

Le jeu illustre de nombreux paysages africains et aspects culturels. C'est l'occasion pour le joueur de voyager en Afrique et d'apprendre plus sur les régions locales, quelques mots de langues africains et sur le contexte culturel.

« Mzito » répond à la demande d'un marché peu exploité qui désire ardemment connaître la culture africaine. En même temps, « Mzito » fait connaître le reste du monde à l'Afrique. « Mzito » met en valeur la culture africaine d'une manière nouvelle, moderne et amusante.

Mzito is een mobiel 2D avonturenspel. Het universum bestaat uit culturele semi-fictieve personages die de Afrikaanse geesten gebruiken. Deze Afrikaanse geesten staan symbool voor de pijlers van de Afrikaanse cultuur. Het spel is gecreëerd als amusement voor de fans en illustreert de Afrikaanse schoonheid, maar het leert de gebruiker ook iets over de Afrikaanse waarden, verhalen en cultuur.

Het spel illustreert de talloze Afrikaanse landschappen en culturele aspecten. De speler reist door Afrika en komt van alles te weten over de regio's, een beetje taal en culturele context.

"Mzito" speelt in op een vergeten markt die op zoek is naar Afrikaanse culturele inhoud en tegelijkertijd introduceert "Mzito" de rest van de wereld in Afrika. "Mzito" illustreert de Afrikaanse cultuur op een nieuwe, moderne en leuke manier.

Mzito is a 2D adventure Mobile game. It's Universe comprises of cultural and semi-fictional characters that utilize the African spirits. These African Spirits symbolize the pillars of African culture. It was created to entertain its fan base by illustrating the African aesthetic while at the same time educating the user on African values, narratives and culture.

The game illustrates various African sceneries and cultural aspects. The player gets to travel through out Africa learning about the local areas, a bit of language and cultural context.

"Mzito" satisfies the neglected market that yearns for African cultural content. "Mzito" at the same time introduces the rest of the world to Africa. "Mzito" illustrates African culture in a new modern fun way.

18

NATH'S DESIGN

PERSONNALIZED HANDMADE BAGS.

COMPANY: NATH'S DESIGN
PROJECT OWNER: PARMEGGIANI NATHALIE
CONTACT: INFO@NATHSDESIGN.NET

NATHSDESIGN.NET

Nath's design propose une offre personnalisée aux femmes passionnées par le design : elles peuvent choisir un sac unique parmi des dizaines d'échantillons de tissu, de cuir synthétique, de couleurs et une vingtaine de formes de sac.

Résultat : un sac unique, car chaque femme est unique. Les sacs sont principalement vendus lors de présentations à domicile où la cliente réunit quelques amies pour passer un après-midi ou une soirée agréable à découvrir un concept fabuleux avec lequel elles peuvent exprimer leur créativité.

Ensuite, après avoir rassemblé toutes les données, Nath's design fabrique les sacs dans les semaines suivantes. Le but est de promouvoir l'échange entre le designer et les clientes finales, de vendre un sac de marque du fabriquant au client à un prix correct sans l'intervention d'un intermédiaire.

Nath's design heeft een gepersonaliseerd aanbod voor vrouwen met een speciaal gevoel voor design: ze kunnen een unieke tas kiezen uit tientallen textielstalen, synthetisch leer, kleuren en ongeveer 20 formaten. En omdat elke vrouw uniek is, is het resultaat een unieke tas.

Verkoop vindt hoofdzakelijk plaats via home parties, waarbij de klant vriendinnen uitnodigt voor een gezellige middag of avond rond een geweldig creatief concept. Daarna vervaardigt Nath's design op enkele weken tijd de tassen volgens de verzamelde gegevens.

Het doel is het promoten van uitwisseling tussen de ontwerper en de eindklant, het direct verkopen van designertassen door de producent aan de klant tegen een eerlijke prijs zonder tussenpersonen.

Nath's design provides a personnalized offer to women with a special sense of design : they can chose a unique bag through tens of swatches of fabrics, synthetic leather, colors and about 20 shapes of bags.

The result is a unique bag, because each woman is unique. The sales are mostly made through home parties, where the customer gathers some friends to enjoy an afternoon or evening around an amazing concept where they can express their creativity.

After that, Nath's design manufactures the bags within some weeks following all the collected data. The aim is to promote the exchange between the designer and the final customers, to sell a designer bag from producer to consumer with a right price without intermediary.

19

NO SOCKS ! (THIS YEAR)

NO SOCKS IS A TOOL BASED ON AUDIOVISUAL NARRATION WHICH PROVIDES A FORUM FOR THE OFFERING OF CORPORATE GIFTS. COMPANIES SHOW THEIR RECOGNITION IN SUPPORT OF NEW ENTREPRENEURIAL INITIATIVES.

COMPANY: CHEMISCH CIRCUS
PROJECT OWNER: LODE STEENHOUDT
CONTACT: LODE@CHEMISCHCIRCUS.BE

CHEMISCHCIRCUS.BE

No Socks (this year !) offre aux entreprises une petite sélection de cadeaux (produits) surprenants de jeunes sociétés qui ont une histoire. Leur reconnaissance aide de nouvelles histoires à se développer.
En quelques clics, les entreprises peuvent remercier et récompenser leurs clients et leur personnel en leur offrant un cadeau tout en évitant les habituelles contraintes logistiques et administratives. Sous forme de vidéo, No Socks (this year !) présente 5 histoires de jeunes entrepreneurs et leur produit. Les entreprises choisissent parmi les cinq entrepreneurs celui qu'elles souhaitent soutenir et offrent son produit comme cadeau d'affaires à leurs clients et à leur personnel qui, à leur tour, permettent aux entreprises de se réaliser. Les clients et les employés reçoivent à leur domicile un cadeau unique lié à une histoire sincère (racontée dans la vidéo) qui reste en mémoire : un produit avec un visage.

Bedrijven vinden er een kleine selectie verrassende geschenken (producten) van jonge ondernemingen met een verhaal. Hun dankbaarheid helpt nieuwe verhalen vorm te geven.
Bedrijven kunnen in enkele klikken hun klanten en personeel bedanken en belonen met een geschenk zonder de gebruikelijke logistieke en administratieve rompslomp. No Socks presenteert aan de hand van video 5 verhalen over jonge ondernemers en hun product. Hieruit kiezen de bedrijven wie ze willen steunen en schenken het product als relatiegeschenk aan hun klanten en personeel die hun eigen verhaal helpen waarmaken.

Klanten en werknemers krijgen aan huis een uniek cadeau met een oprecht verhaal (verteld in de video) dat bijblijft: een product met een gezicht.

No Socks offers companies a small selection of amazing gifts (products) from young companies with a story to tell. Their recognition fuels the development of new stories.
In just a few clicks, the companies are able to thank and reward their clients and staff members by offering them a gift, while avoiding all the usual administrative and logistics constraints that go with this. In the form of a video, No Socks presents the stories of five entrepreneurs, featuring their product. The companies select which of the five entrepreneurs they would like to support by offering their product as a corporate gift to their clients and staff members who, in turn, enable these companies to become established.

Clients and staff members receive a unique gift delivered to their home that is rooted in a sincere story (told in the video) and which remains in mind: a face put to a product.

20

OKIDO PLAY

**A BRACELET CONNECTED ON A APP ON SMARTPHONES.
THE SYSTEM RINGS IN CASE OF THE BRACELET IS GOING TOO FAR.**

COMPANY: ACAS-TECHNOLOGIES
PROJECT OWNER: COLI RÉGIS
CONTACT: REGIS.COLI@ACAS-TECHNOLOGIES.COM

OKIDO-SOLUTIONS.COM/

OkiDo Play est un bracelet connecté conçu pour aider les gens à s'occuper de leurs enfants en cas de manque d'attention.

Le bracelet OkiDo Play est connecté à une application pour dispositifs intelligents, qui permet de créer une zone protégée. Si l'enfant dépasse la limite, le bracelet ainsi que l'application émettent un signal sonore. Si l'enfant ne se trouve pas si loin, un bouton d'« appel » permet d'entendre l'enfant.

Le système électronique à l'intérieur du bracelet est amovible et rechargeable. La batterie a une durée de fonctionnement d'au moins 2 semaines. Les bracelets sont également disponibles en d'autres coloris. Suivre un bracelet est possible avec l'accord du parent 'original' (le premier parent connecté).

OkiDo Play is een verbonden armband die mensen helpt op hun kinderen te letten.

De OkiDo Play armband is gelinkt aan een app op smart apparatuur en creëert een beschermde zone. Als het kind over de grens gaat, rinkelen de armband en de app. Als het kind niet te ver is, kan het via de "call" knop gehoord worden. Het elektronische apparaat in de armband kan verwijderd en opgeladen worden.

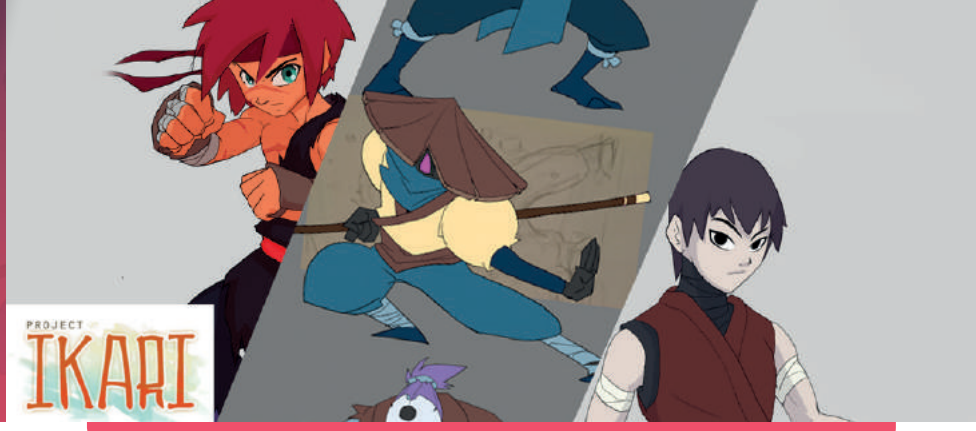
De batterij gaat minimaal twee weken mee. Er zijn andere armbanden in verschillende kleuren verkrijgbaar. De armband kan met toestemming van de masterouder (eerste verbonden ouder) gevolgd worden.

OkiDo Play is a connected bracelet made to help people to take care of their children in case of lack of attention.

The OkiDo Play bracelet is linked to an app. on smartdivices. That create a protected area. If the child goes over the limit, The bracelet ring and the app too. If the child is not so far away, there is a "call" button to hear the child.

The electronic device inside the bracelet is removable and rechargeable. The battery can run 2 weeks minimum. Other bracelets with different colors are available. Following a bracelet is possible with agreement of the master parent (the first connected parent).

21



PROJECT IKARI

AN ANIME STYLE BEAT THEM UP GAME AIMED FOR PC AND CONSOLE, MIXING ORIGINAL GAMEPLAY AND QUALITY ANIMATION INTO ONE FORMULA.

COMPANY : PROJECT IKARI
PROJECT OWNER : AMIR ZELLAL
CONTACT : AMIR.ZELLAL@GMAIL.COM

youtube.com/channel/UCID85epFay-mm8MkELyEfjw

Le Projet Ikari associe le style d'animation japonais à un jeu de combat classique, mélangeant ces deux mondes selon un gameplay original de combats et d'exploration. De plus, le jeu comprend une intrigue qui suit plusieurs personnages ayant chacun leur point de vue et un style de jeu uniques à travers les divers événements.
Chaque niveau est conçu comme un épisode de dessin d'animation classique, en donnant au joueur des indices sur ce qui ce passe réellement et en le défiant avec des batailles stratégiques et des énigmes de plateformes.
Le jeu comprend de nombreuses séquences animées, offrant ainsi un sens épique aux batailles, des conversations enjouées, etc.
Le système de combat révèle un système de transformation original qui permet au joueur d'appliquer ses compétences stratégiques. Le but est de moderniser et de rendre le jeu accessible à un public plus large.

Project Ikari combineert de Japanse animatiestijl met een klassiek beat 'em all spel tot een originele gameplay van gevechten en ontdekkingen. Bovendien heeft het spel een plot met verschillende personages die een eigen karakter en spelstijl hebben die tot uiting komt in de verschillende evenementen.
Elk niveau is opgebouwd als een klassieke animatie-episode waarbij de speller aanwijzingen krijgt over wat er echt gaande is en waarbij hij wordt uitgedaagd met strategische gevechten en platform puzzels.
Het spel heeft veel geanimeerde sequenties die de gevechten een episch karakter geven, de gesprekken tot leven brengen, enz.
Het gevechtssysteem heeft een origineel transformatiesysteem dat van het spel een strategische ervaring maakt. Het doel is het spel te moderniseren en te openen voor een breder publiek.

Project Ikari brings the japanese animation style to a classic beat them all game, mixing these two worlds with an original gameplay of fights and exploration. On top of that the game hold a plot following various characters with their unique point of view and play style through different events.
Every level is built like a classic anime episode, by giving clues to the player about what is really going on and challenging him with strategic battles and platforming puzzles.
The game feature many animated sequences, giving a sense of epicness to the battles, liveliness to conversations and so on.
The fighting system features an original transformation system that turns the game into a strategical experience. Aimed at modernizing and opening the game to a bigger audience.

22

PROMISELF

ALLOWS TO INCREASE THE LEARNING IN A PLAYFUL AND DIDACTIC WAY WHILE ENSURING A SHORT TIME OF PRODUCTION.

COMPANY: DRAG ON SLIDE
PROJECT OWNER: NICOLAS JURA
CONTACT: NICOLAS@DRAGONSLIDE.COM

dragonslide.com/site/produit/promiself/

Un outil qui améliore les méthodes de formation, de promotion et de recrutement !

Il existe actuellement de nombreux outils tels que Powerpoint, e-learning et serious game pour former les employés, tester les compétences ou promouvoir un produit ou une structure. Nous souhaitions améliorer l'ensemble de ces outils et nos réflexions nous ont menés à développer PromiSelf. Cet outil a pour ambition de promouvoir une expérience utilisateur efficace en répondant et en s'adaptant aux besoins variés d'une entreprise.

Grâce aux différents mécanismes de jeu, PromiSelf augmentera jusqu'à 85% l'efficacité de mémorisation comparé au standard habituel. Outre cela, il permettra également de mieux acquérir les compétences et d'améliorer la communication grâce à l'interaction.

Er zijn tegenwoordig talloze tools zoals Powerpoint, e-learning, serieuze spelletjes voor het trainen van werknemers, het testen van vaardigheden of het promoten van een product of structuur.

We hebben nagedacht over manieren om deze tools te verbeteren en zo kwamen we uit op PromiSelf. De ambitie is om effectieve gebruikerservaring te bevorderen door te beantwoorden aan of zich aan te passen aan de verschillende noden van een bedrijf.

Dankzij verschillende spelmechanismen verbetert PromiSelf de efficiëntie van het memoriseren tot 85% in vergelijking met de normale standaard. Het verbetert ook het aanleren van vaardigheden en communicatiehandelingen door middel van interactie.

A tool that improves the methods of training, promotion and recruitment !

Nowadays, there are a multitude of tools such as Powerpoint, e-learning, serious game to train employees, to test skills or to promote a product or a structure. We thought about how to improve all these tools and that led us to create PromiSelf. Its ambition is to foster an effective user experience by responding to and adapting to the different needs of a company.

Thanks to the different game mechanics, PromiSelf will increase up to 85%, the efficiency of memorization compared to the usual standard. It will also improve, the acquisition of skills and communication actions via interaction.

23

SPACE ELEVATOR, A VIRTUAL TOUR

DEVELOPING THE WRITING AND THE PRODUCTION PARTNERSHIP OF A MULTIMEDIA VR PROJECT PRESENTING A GAMIFIED VIRTUAL TOUR OF THE «SPACE ELEVATOR».

COMPANY : OLIVIER-BOISARD-CONSEIL
PROJECT OWNER : OLIVIER BOISARD
CONTACT : OLIVIER@OLIVIER-BOISARD.NET

planete-a-roulettes.net/Space_Elevator

En tant qu'ingénieur passionné par l'espace, le futur et le multimédia, j'ai développé avec un ami, chercheur retraité du Centre national d'Etudes spatiales (CNES), un prototype multimédia qui a été présenté lors du Congrès international d'astronautique 2017 (IAC). Avec ce prototype, nous proposons de nouveaux développements originaux pour le concept d'« Ascenseur spatial », un concept initialement créé par des auteurs de science-fiction, mais également par des scientifiques, pendant les années 70.

Mon but est de développer l'écriture de ce projet, afin de publier sur une plateforme de jeux (Steam), en français et en anglais, un tour virtuel mis en jeu de l'« Ascenseur spatial », y compris une version pour des lunettes RV.
Le projet est présenté sur la page Web.

Als ingenieur met belangstelling voor de ruimte, prospectief en multimedia, heb ik samen met een vriend – een gepensioneerd onderzoeker van het Franse Ruimteagentschap (CNES) – een multimedia prototype ontwikkeld dat gepresenteerd werd op het International Astronautical Congress (IAC) 2017. In dit prototype presenteren we nieuwe, originele ontwikkelingen voor het "Space Elevator" concept, oorspronkelijk bedacht door SF-schrijvers – maar ook door wetenschappers – in de jaren '70.

Mijn doel is het ontwikkelen van dit project om op een populair spelforum (Steam) een gamified virtual tour van de "Space Elevator" in het Engels en Frans aan te bieden, inclusief een versie met VR-bril.
Het project wordt gepresenteerd op de webpagina.

As an engineer interested by space, prospective and multimedia, I developed with a friend - retired searcher from the French Space Agency (CNES) - a multimedia prototype presented during the 2017 International Astronautical Congress (IAC). In this prototype, we present new original developments for the concept of « Space Elevator » first imagined by SF-writers - but also scientists - in the 70 th.

My objective is to develop the writing of this project, in order to publish on a popular game platform (Steam), in French & English, a gamified virtual tour of the « Space Elevator », including a version for VR glasses.
The project is presented on the web page.

24

TEAM-DOO

A NEW COLLABORATIVE WORK PLATFORM HELPING TO FACILITATE TEAMWORK.

COMPANY: BLUE HORIZON SOLUTIONS
PROJECT OWNER: LIONEL DERUE
CONTACT: LIONEL@TEAM-DOO.COM

TEAM-DOO.COM

Team-Doo est une plateforme collaborative qui permet de centraliser la communication d'une équipe au même endroit. Les différents membres d'une équipe peuvent interagir par message en groupe, individuel ou en visioconférence.

Une suite de modules est également mis à disposition des utilisateurs pour stimuler le travail d'équipe. Ces modules permettent d'accélérer la prise de décision, de brainstormer, de partager des documents ou encore de gérer des tâches.

Le travail est organisé plus efficacement. Il n'y a plus besoin de consulter plusieurs outils et de se perdre en notes diverses.

Team-Doo is een samenwerkingsplatform waarmee teamcommunicatie wordt gecentraliseerd. De teamleden kunnen onderling interactief communiceren via individuele of groepsberichten of videoconferenties.

Er worden tevens vervolgmodules beschikbaar gesteld aan de gebruikers om teamwerk te stimuleren. Deze modules versnellen het nemen van besluiten, brainstormen, delen van documenten en beheren van taken. Het werk wordt efficiënter georganiseerd.

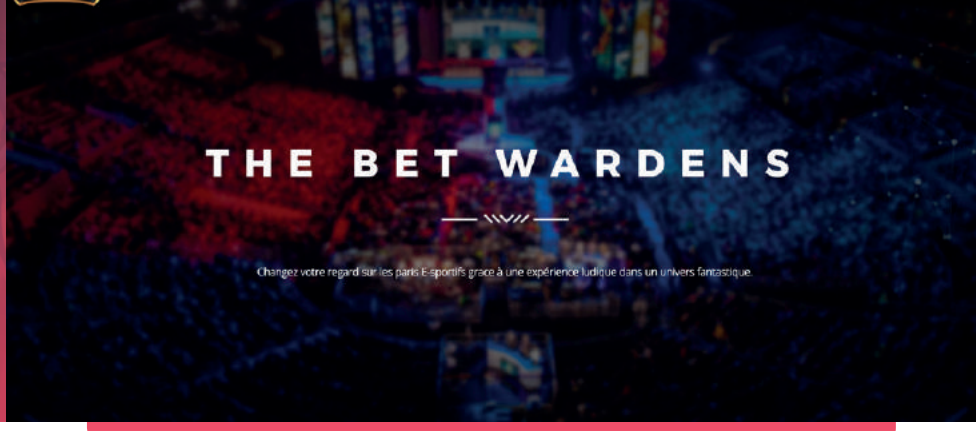
Er hoeven niet langer verschillende tools geraadpleegd te worden en de wirwar van diverse notities is verleden tijd.

Team-Doo is a shared work platform allowing the centralisation, in a single location, of communications between team members. The various team members are able to interact with one another through individual or group messaging or videoconferencing.

A series of modules is also available to users to encourage team work. These modules facilitate the decision-making process, and lend themselves to brainstorming, sharing documents and even managing tasks.

Work is structured more efficiently. This does away with the need to consult several different tools, and get lost in fragmented notes.

25



THE BET WARDENS

ESPORT ONLINE BETTING GAME THAT ALLOWS YOU TO BET WITH FICTIONAL MONEY ON ESPORT MATCHES ALL OVER THE WORLD.

COMPANY : THE BET WARDENS
PROJECT OWNER : XAVIER LEDOUX
CONTACT : XLEDOUX@THEBETWARDENS.COM

GO.THEBETWARDENS.COM

The Bet Wardens est un jeu de rôle en ligne eSport axé sur les paris. Les paris sont réalisés avec une monnaie virtuelle, appelée « the favors of the wardens ». Comme dans un jeu héroïque/de fantaisie, vous jouez le rôle d'un gardien qui est capable de faire appel aux « runes du pouvoir » vous permettant d'augmenter la récompense d'un pari.

Chaque pari se rapporte à de véritables matchs eSport, aussi bien nationaux qu'internationaux. Vous pouvez également regarder le match en direct sur votre support grâce à un système de vidéo live. Enfin, grâce à notre base de données qualifiée, vous pouvez retrouver les statistiques de vos athlètes et équipes préférés et revivre les matchs et les compétitions auxquels ils ont participé.

De Bet Wardens is een online eSport wedden RPG. Weddenschappen worden gerealiseerd met virtueel geld: "the favors of the wardens". Net als bij een helden/fantasiespel, speelt u het spel als een bewaker en doet u een beroep op de "runen van de macht" om de beloning van weddenschappen te boosten.

Er wordt ingezet op echte nationale en internationale wedstrijden van eSport. U kunt de wedstrijd ook rechtstreeks op het platform bekijken via een live videosysteem. Dankzij onze gekwalificeerde database vindt u de statistieken van uw favoriete atleten en teams en beleeft u opnieuw de wedstrijden en kampioenschappen waaraan ze hebben deelgenomen.

The Bet Wardens is an online eSport betting RPG. Bets are realized via a virtual currency : "the favors of the wardens". Like a heroic/fantasy game you play as a guardian able to invoke the "runes of power" allowing you to boost the rewards on a bet. Each bet are placed on real matches of eSport that it is national or international.

Also, you can watch the match directly on the platform through a live video system. Finally, thanks to our qualified database, you can find the statics of your favorite athletes and teams and relive the matches and competitions in which they participated.

26

TOP MEMO

A FUN BRAINTRAINING APPLICATION. IT ALLOW USER TO TRACK HIS BRAIN PERFORMANCE AND MAKE A MEDICAL FOLLOW-UP WITH HIS OWN DOCTOR.

COMPANY: HELLION CAT
PROJECT OWNER: LUDOVIC MAHIEU
CONTACT: LMAHIEU@HELLIONCAT.COM

TOPMEMO.BE

Top Memo est une application d'entraînement cérébral amusante pour iOS, Android et le navigateur Web. Top Memo permet à l'utilisateur de suivre l'amélioration de sa performance cérébrale, ainsi que d'assurer un suivi médical avec son propre médecin.

À l'origine de cette application, on retrouve le Docteur Serge Vassart, qui s'aperçut que ses patients souffrant de déficit cognitif léger n'étaient pas satisfaits des solutions existantes. Il souhaitait suivre lui-même la performance de ses patients.

En s'associant à Hellion Cat et avec l'aide des chercheurs de l'UCL, nous avons développé Top Memo.

Top Memo is een leuke applicatie voor hersentraining voor iOs, Android en webbrowser. Met Top Memo kan de gebruiker de prestatieverbetering van zijn hersenen volgen, maar ook een medische follow-up uitvoeren met zijn huisarts.

Het oorspronkelijke idee voor Top memo is van dokter Serge Vassart, die constateerde dat patiënten met een lichte cognitieve stoornis niet tevreden waren over de huidige oplossingen.

Hij wilde zelf de prestaties van zijn patiënten volgen en werkte samen met Hellion Cat, en met hulp van UCL-onderzoekers hebben we Top Memo ontworpen.

Top Memo is a fun brain training application for IoS, Android and Web browser. Top Memo allow the user to track his brain performance improvement but also do a medical follow-up with his own doctor.

The initial idea for Top Memo come from the Doctor Serge Vassart, who've seen that his patients with small cognitive disorder wasn't happy with actual solutions.

Himself want to track his patient performance. He teamed with Hellion Cat and with the help of UCL Researchers, we've developed Top Memo.

27

UN CONTRE TOUS

IT IS TO LIVE THE OMNIPOTENCE OF A BOSS THROUGH VR IN THE SERVICE OF AN EPIC FIGHT AGAINST PLAYERS DISCOVERING A NEW CHALLENGE.

COMPANY : IGLOOSPIRIT
PROJECT OWNER : WILLIAM SCHLEGEL
CONTACT : WILLIAM@IGLOOSPIR.IT

igloospir.it/projets/un-contre-tous

Avez-vous déjà rêvé d'endosser le rôle de vos monstres de donjon favoris ? Incarnez une créature gigantesque, possédez des pouvoirs illimités, ... Encore mieux, pour une fois, faites face aux groupes d'aventuriers redoutables qui osent pénétrer dans votre tanière. Et vous, aventuriers, imaginez-vous en train d'affronter un monstre intelligent, pas uniquement un algorithme qui exécute des motifs, mais un être humain imprévisible !

UCT vous offre une expérience de combat asymétrique en temps réel. Un joueur joue le rôle du monstre du donjon à l'aide d'un casque de réalité virtuelle, les autres joueurs jouent les aventuriers et affrontent le monstre sur leur ordinateur.

Ensemble, ils sont plongés dans une réalité virtuelle, en utilisant leurs mains pour frapper et lancer des pouvoirs magiques. Les joueurs sur PC devront relever un réel défi : faire face à un joueur qui, comme eux, s'adapte à leurs stratégies, et non à une IA prévisible !

Zou u wel eens in de huid van uw favoriete dungeon boss willen kruipen? Of een keer een gigantisch oppermachtig wezen willen zijn… Of nog beter, een keer in uw leven ten strijde willen trekken tegen de avonturiers die uw territorium binnendringen.

En jullie avonturiers, stel u eens voor dat er een intelligent monster opduikt, geen algoritme dat patronen uitvoert, maar een onvoorspelbaar mens! UCT biedt een asymmetrische real time gevechtsbelevenis. Een speler speelt de dungeon boss met een virtuele werkelijkheid helm, de andere spelers zijn de avonturiers die hem bestrijden via hun computer. Het geheel vindt plaats in een immersieve virtuele werkelijkheid, waarin met handen kan worden geslagen en gegooid. PC gamers beleven een ware uitdaging: ze gaan deze keer niet de strijd aan met een voorspelbare AI, maar met een speler die zich net als zij aanpast aan hun strategieën!

Have you ever dreamed of playing your favorite dungeon bosses ? Incarnate a gigantic creature, possess unlimited powers ... And better, for once, face even the terrible groups of adventurers who dare penetrate your den.

And you, adventurers, imagine confronting an intelligent monster, not just an algorithm that executes patterns, but a human being unpredictable !

UCT offers an asymmetric real-time combat experience. A player plays the dungeon boss with a virtual reality helmet, the other players play the adventurers and confront it on their computers. The whole immersed in virtual reality, using his hands to strike and launch abilities. PC gamers will face a real challenge : to face not a predictable AI but a player who, like them, adapts to their strategies !

28

URIVABO

AN INNOVATIVE HYGIENE CONCEPT
SPACE SAVING - HYGIENIC - COST-EFFECTIVE - ENVIRONMENTALLY-FRIENDLY - SUSTAINABLE

COMPANY: URIVABO
PROJECT OWNER: CODDENS OLIVIER
CONTACT: INFO@URIVABO.BE

URIVABO.BE

La plupart des hommes omettent de se laver les mains (car il faut se déplacer de l'urinoir vers le lavabo) et d'actionner le flush de l'urinoir après leur passage aux toilettes, l'idée m'est venue de créer un objet couplant lavabo et urinoir.

Outre le fait d'avoir le lavabo et l'urinoir dans un même volume, cet objet a la particularité de récupération l'eau de lavage des mains pour rincer l'urinoir. Ce concept présente de nombreux avantages sur les plans économique, écologique, hygiénique, esthétique,… :

Écologique: l'eau utilisée pour le lavage des mains est récupérée pour nettoyer l'urinoir ; économie d'eau non négligeable.
Hygiénique : un homme sur 3 ne se lave pas les mains. Le lavabo intégré à l'urinoir, incite au lavage des mains.
Gain de place.

Veel mannen wassen hun handen niet (omdat ze daarvoor van het urinoir naar de wasbak moet lopen) en trekken het urinoir niet door. Dit heeft mij op het idee gebracht om een object te creëren dat wasbak en urinoir combineert.

Het urinoir en de wasbak bevinden zich in dezelfde eenheid en dit object vangt het water van de wasbak op om het urinoir te spoelen. Dit concept heeft een heleboel, economische, ecologische, hygiënische, esthetische en andere voordelen.

Ecologisch: het water waarmee de handen worden gewassen, wordt opgevangen om het urinoir te spoelen; een niet te verwaarlozen waterbesparing.
Hygiënisch: een op de 3 mannen wast zijn handen niet. Een urinoir met geïntegreerde wasbak zet aan tot handen wassen.
Besparing van plaats.

Most men fail to wash their hands after using the toilet (as this entails moving from the urinal to the basin), and the act of flushing the urinal after use planted the idea in my mind to create a unit combining the urinal with a basin.

Besides the fact that a basin and a urinal are combined in the same space, the unique aspect of this is the collection of water from hand washing to rinse out the urinal. This concept offers a number of advantages from an economic, environmental, hygienic and aesthetic point of view.

In terms of the environment : the water used after washing ones hands is reused to rinse out the urinal, which presents an undeniable water saving.
Hygiene : one man out of every three doesn't wash their hands after going to the toilet. The basin integrated into the urinal encourages them to do so. Space saving.

29

VITALEATY

A BOARD GAME ALLOWING MEMBERS OF THE FAMILY, AGED 8 AND OLDER, TO LEARN ABOUT NUTRITION BASED ON THE FOOD PYRAMID.

COMPANY : VITALEATY
PROJECT OWNER : HARVENGT GRÉGORY
CONTACT : GREGORY@VITAL-EATY.COM

VITAL-EATY.COM

Un voyage amusant dans l'univers de l'alimentation.
Vitaleaty est un jeu de société éducatif en matière de santé et de nutrition. Réalisé sur la base de la pyramide alimentaire et les recommandations du conseil supérieur de la santé, il se veut être un véritable support pédagogique, vecteur du développement de la mémoire et de la connaissance alimentaire des enfants et des parents.

Destiné à un large public, dès 8 ans, il permet d'apprendre les bases d'une alimentation variée et équilibrée. En famille, entre amis, ou dans le cercle scolaire, venez défier chaque participant dans une ambiance conviviale et didactique.

Lancez les dés, faites évoluer votre pion au travers du plateau de jeu, répondez aux questions et soyez le premier à compléter les étages de votre pyramide alimentaire.

Een leuke reis in de wereld van de voeding.
Vitaleaty is een educatief gezelschapsspel op het gebied van voeding en gezondheid. Het is ontworpen op basis van de voedingspiramide en de aanbevelingen van de hoge gezondheidsraad en wil een echte pedagogische support zijn, een vector van de ontwikkeling van het geheugen en van de voedingskennis van kinderen en ouders.

Het spel is geschikt voor een breed publiek vanaf 8 jaar en laat de spelers kennis maken de basis van gevarieerde en evenwichtige voeding. Met familie, vrienden of op school, daagt u de andere deelnemers uit in een gezellig en didactische sfeer.

Gooi met de dobbelstenen, verplaats uw pion over het spelbord, beantwoord de vragen en wees de eerste die alle verdiepingen van uw voedselpiramide voltooit.

A fun journey through the world of food.
Vitaleaty is an educational board game focusing on health and nutrition. Based on the food pyramid and the recommendations of health professionals, it is a true educational tool serving to develop the food knowledge and memory of children and parents alike.

Intended for a broad audience aged 8 years and older, it facilitates learning about a varied, balanced diet. Friends, families or circles of school friends come and face off against other participants in a friendly, educational setting.

Throw the dice, move your piece across the board, answer questions and be the first to complete the stages of your food pyramid.

30

VOLAR&LA : THE CROSADA'S RING

VOLAR&LA CREATES MULTICHANNEL EDUCATIONAL GAMES FOR CHILDREN WHO WILL CRISS-CROSS BETWEEN THE REAL AND VIRTUAL WORLDS IN THE COMPANY OF THEIR PARENTS.

COMPANY : VOLAR&LA
PROJECT OWNER : NICOLAS FINES
CONTACT : NICOLAS.FINES@VOLARELA.COM

VOLARELA.COM

Aujourd'hui en France, près de 70% des parents déclarent être inquiets du temps que leurs enfants passent chaque jour devant un écran. Notre solution ? Un jeu à destination des 8-11 ans qui répondra simultanément aux inquiétudes des parents sans couper définitivement les enfants des supports numériques divertissants.

Notre but ? Un apprentissage ludique entre réel et virtuel.

Volarela : l'Anneau de la Crosada est un jeu vidéo transmédia où l'enfant devra alterner entre manipulation d'objets tangibles, jeu vidéo classique et dialogues avec ses parents pour progresser dans l'aventure. Chaque objet est réfléchi pour développer implicitement des compétences requises par le programme scolaire. De quoi satisfaire petits et grands !

Op dit moment zegt 70% van de ouders in Frankrijk zich zorgen te maken over het feit dat hun kinderen elke dag achter een scherm zitten. Onze oplossing? Een multisupport spel voor kinderen van 8 tot 11 jaar dat de zorgen van de ouders wegneemt zonder de kinderen te verbieden amusante digitale supports te gebruiken.

Ons doel? Ludiek leren tussen werkelijkheid en virtueel.

Volarela: de Ring van de Crosada is een transmedia videospel waarbij kinderen afwisselend tastbare voorwerpen hanteren, een klassiek videospel spelen en overleggen met hun ouders om vooruit te komen in het avontuur. Elk object is zo ontworpen dat het impliciet pedagogische vaardigheden van het schoolprogramma ontwikkelt. Om klein en groot tevreden te stellen!

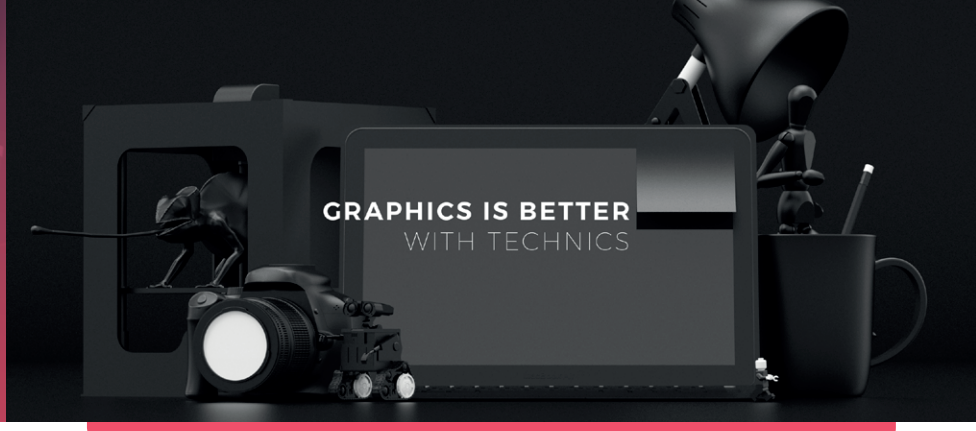
In France today, almost 70% of parents claim to be concerned with the daily amount of time their children spend in front of a screen.

Our solution ? A game for ages 8-11 that will alleviate parents' concerns without them removing digital experiences from their children's experience.

Our goal ? To foster fun learning in both real and virtual worlds.

Volarela : The Crosada's Ring is a transmedia video game where the child needs to alternate between manipulating objects in a virtual world and discussing their moves with their parents in order to make their way through the adventure. Each item has been carefully selected to develop the same learning skills offered by school programmes. Satisfaction for the young and old !

31



WALPIX

WALPIX IS A VERSATILE IMAGE CREATION STUDIO FOUNDED BY TWO HIGHLY MOTIVATED, CREATIVE YOUNG ENTREPRENEURS.

COMPANY : WALPIX
PROJECT OWNER : ADRIEN WADOWSKI
CONTACT : CONTACT@WALPIX.BE

WALPIX.BE

Notre projet est la création du studio de création graphique. Nous avons donc réalisé toute l'identité graphique de ce studio, ainsi que la mise en place de ses axes de communications.

Nous avons également réalisé plusieurs projets que nous répertorions dans notre site internet. Nous avons aussi aménagé complètement notre studio afin de répondre au mieux aux différents besoins quant à la création de nos projets.

Notre force est dans le fait que nous sommes complémentaires dans notre travail, l'un de nous s'occupe de tout l'aspect technique des projets pendant que l'autre s'occupe de tout le côté création graphique.

Ons project bestaat uit het oprichten van een grafisch ontwerpbureau . We hebben de volledige grafische identiteit en de communicatieassen van de studio gecreëerd.

Daarnaast hebben we verschillende projecten gerealiseerd die op onze website worden bijgehouden. De studio is zodanig ingericht dat optimaal kan worden voldaan aan de verschillende behoeften bij het creëren van onze projecten.

Onze kracht ligt in het feit dat we elkaar aanvullen, een van ons houdt zich bezig met de technische aspecten van de projecten en de ander is verantwoordelijk voor het gedeelte grafisch ontwerp.

Our project entails the establishment of a graphics creation studio. We have created the full visual identity of this studio, and implemented its full channels of communication.

We have also realised several projects, which are listed on our website. We have completely kitted out our studio to meet the various needs related to our project design as best possible.

Our strength lies in the fact that as a duo, we work in a completely complementary way, with one of us handing the full technical aspect of projects, and the other taking care of the entire graphics creation side.

32

WATCH AND WIN

**A NEW TYPE OF VIDEO ADVERTISING MEDIA.
SOON, YOU WILL WANT TO WATCH ADS.**

COMPANY: WATCH & WIN
PROJECT OWNER: DEULIN-CAMPION VINCENT
CONTACT: VDC@WATCHANDWIN.BE

WATCHANDWIN.BE

Pourquoi imposer vos publicités à vos clients… alors que vous pourriez leur donner envie de les regarder ?

Watch & Win vise à transformer la publicité vidéo en une expérience positive et palpitante. Tout en s'assurant que les clients soient vraiment intéressés par le contenu de la publicité.

Pour les marques, il s'agit d'un nouveau type de média publicitaire, informatif et engageant. Nous combinons la gratification instantanée, la possibilité d'impacts sociétaux positifs et un système de fidélité pour créer une expérience stimulante. Cette méthode permet de générer une conversion et un drive-to-(e)shop important. Pour l'utilisateur, il s'agit d'une approche publicitaire respectueuse, lui offrant la liberté de choisir, lui garantissant le contrôle, et protégeant sa vie privée.

Watch & Win : la publicité avec éthique, qui profite à tout le monde.

Waarom zou u uw reclame aan uw klanten opdringen… als u er ook voor kunt zorgen dat ze uw video gewoon graag willen zien? Watch & Win is gericht op het transformeren van videoreclame in een spannende en positieve ervaring. En dit zorgt er ondertussen voor dat klanten echt geïnteresseerd zijn in de reclame.

Voor merken is dit een nieuw, informatief en aansprekend type reclamemedia. We combineren directe gratificatie, een positief maatschappelijk effect en beloning op middellange termijn om een stimulerende ervaring te creëren bij het kijken naar reclame. Zo genereren we een sterke conversie en "drive-to-(e) store".

Voor de burgers is dit een respectvolle reclamebenadering die hen keuzevrijheid en controle geeft en hun privéleven beschermt.

Watch & Win: reclame met ethiek, die iedereen ten goede komt.

Why force your ads on your customers … when you could make them want to watch your video ? Watch & Win aims to transform video advertising into a thrilling and positive experience. All the while making sure that the customers are truly interested in what is advertised.

For brands, it's a new type of advertising media, informative and engaging. We combine instant gratifications, positive societal impact and mid-term rewards to create a stimulating experience out of watching ads. And therefore, generating a strong conversion and drive-to-(e)store.
For the citizens, a respectful advertising approach, leaving them free to choose, giving them control, and protecting their private life.

Watch & Win : Advertising with ethics, that benefits everybody.

[Protopitch 3.0]

JURYS

MORGANE BATOZ-HERGEZ

Morgane Batoz-Herges est chargée de mission prospective et développement à la Maison des Auteurs et conseillère pour le Partenariat Interprofessionnel du Livre et de l'Edition numérique (PILEn).

Morgan Batoz-herges is verantwoordelijk voor prospectie en ontwikkeling bij la Maison des Auteurs en is adviseur voor het Partenariat Interprofessionnel du Livre et de l'Edition numérique (PILEn).

Morgane Batoz-Herges is Manager of Projects/Prospects and Development at La Maison des Auteurs and Consultant to the Interprofessional Partnership of the Book and Digital Editions (PILEn).

SILKE BEIRENS

Avec son expérience d'entrepreneuse, Silke a accompagné des coopératives agricoles à exporter au Rwanda. Maintenant elle travaille chez POM West-Vlaanderen, l'agence qui réalise la politique socioéconomique de la Province. Sa mission est de créer des opportunités pour les startups et les créatifs.

Silke is zelf ondernemer geweest en begeleidde ooit boerencoöperatieven met exportambities in Rwanda. Momenteel werkt ze bij POM West-Vlaanderen waar kansen creëren voor startende ondernemers en creatievelingen haar missie is.

With experience as entrepreneur, Silke has supported agrarian cooperatives to export to Rwanda. Nowadays, she works at POM West-Vlaanderen, agency which realizes the socioeconomic policy of the Province. Her mission is to create opportunities for start-ups and creatives.

VIRGINIE CIVRAIS

Depuis octobre 2009, elle est à la tête de St'art, fonds d'investissement créé à l'initiative de la Région Wallonne et de la Fédération Wallonie-Bruxelles pour encourager le développement des PME actives dans les secteurs des Industries culturelles et créatives.

Zij staat sinds oktober 2009 aan het hoofd van St'art, een beleggingsfonds dat werd opgericht op initiatief van het Waalse Gewest en de Federatie Wallonië-Brussel om de ontwikkeling van KMO's in de culturele en creatieve sector te stimuleren.

Since October 2009, she is in charge of St'art, an investment fund created by the Walloon Region and the Wallonia-Brussels Federation to encourage the creative and cultural industries' SMEs' development.

MARGOT CORREARD

Après avoir travaillé pour l'agence de promotion du design en Hauts-de-France et le réseau européen EEN, elle est aujourd'hui chargée de partenariats et de projets d'innovation chez Inria, centre de recherche dédié aux technologies du numérique.

Nadat ze heeft gewerkt voor het agentschap ter bevordering van design in Hauts-de-France en voor het Europees netwerk EEN, is ze vandaag verantwoordelijk voor de partnerschappen en de innovatieprojecten bij Inria, een onderzoekscentrum voor digitale technologieën.

After she worked for the design promoting agency in Hauts-de-France and the Enterprise Europe Network, she joined Inria, a research center dedicated to the digital technologies, where she is in charge of partnerships and innovative projects.

AN COSAERT

Experte en innovation pour Antwerp Management School, elle combine sa passion pour la propriété intellectuelle avec un état d'esprit « exponentiel ». Elle encourage les entreprises à expérimenter les technologies dites exponentielles et les modèles économiques disruptifs.

An is expert innovatie voor Antwerp Management School. Zij combineert haar passie voor intellectueel eigendom met exponentieel denken en coacht bedrijven om te experimenteren met exponentiële technologieën en disruptieve businessmodellen.

An is an innovation expert for Antwerp Management School. She combines her passion for intellectual property with an "exponential" state of mind. She spurs enterprises to experiment the so-called exponential technologies and the disruptive business models.

ASTRID DE CLERCK

Au sein de l'équipe «Jeunes Entrepreneurs» de Voka Flandre Occidentale, elle accompagne les start-ups et les jeunes entreprises.

Binnen het team Jong Ondernemen van Voka West-Vlaanderen begeleiden we start-ups en jonge bedrijven.

Within the team of "Young Contractors" in Voka Flandre Occidentale, she supports startups and young enterprises.

STIJN DEBAILLIE

Stijn Debaillie, après une brève expérience à Bekaert, a travaillé plus de quatre ans en tant que conseiller à CREAX et MINT Europe. Depuis 2012, il a rejoint Design Courtrai, la plate-forme pour la créativité, l'innovation et l'esprit d'entreprise de la région de Courtrai.

Stijn Debaillie werkte na een korte ervaring bij Bekaert, meer dan vier jaar als adviseur bij CREAX en MINT Europe. Sinds 2012 werkt hij bij Designregio Kortrijk, het platform voor creativiteit, innovatie en ondernemerschap van de regio Kortrijk.

Stijn Debaillie, after a brief experience in Bekaert, worked more than four years as counsellor at CREAX and MINT Europe. Since 2012, he joined Design Courtrai, a hub dedicated to creativity, innovation and entrepreneurship in the Courtrai region.

EMILIE DEFER

Diplômée en double compétence scientifique et intelligence économique, Emilie a mis son savoir au service des filières stratégiques de la Région Hauts-de-France au sein du Pôle de Compétitivité des Industries du commerce, puis de l'ADIT. Elle accompagne désormais les acteurs économiques sur la thématique de l'Internet des Objets au sein du CITC.

Emilie Defer heeft een dubbel diploma in wetenschap en economische intelligentie en stelde haar kennis in dienst van strategische netwerken in de regio Hauts-de-France binnen de Competitiviteitspool handelsindustrieën en de ADIT. Ze begeleidt nu economische spelers op het gebied van het internet der dingen binnen het CITC.

A graduate with dual scientific and economic intelligence skills, Emilie Defer has drawn on her knowledge in the strategic sectors of the Hauts-de-France region within the Competitiveness Cluster of Commercial Industries and then the ADIT. She currently supports economic stakeholders in the domain of the Internet of Objects within the CITC.

SERGE DEMOULIN

Après des études d'ingénieur civil à la Faculté Polytechnique de Mons, Serge est depuis près de 20 ans, analyste financier auprès de l'Invest Mons Borinage Centre, qui propose des solutions de financement aux entreprises en phase de création, de croissance ou de développement.

Na een studie burgerlijk ingenieur aan de polytechnische faculteit van Bergen, werkt Serge al 20 jaar als financieel analist bij het Invest Mons Borinage Centre dat financieringsoplossingen biedt aan ondernemingen die zich in oprichtings-, groei- of ontwikkelingsfase bevinden.

Following his civil engineering studies completed at the Polytechnic Faculty of Mons, for almost 20 years Serge has been a financial analyst at the Invest Mons-Borinage-Centre, which offers financing solutions to companies in the establishment, growth or development phase.

ANTOINE DEPLANCKE

Docteur en psychologie cognitive et co-fondateur de la société Perceptio Media, il est chargé de valorisation au sein du pôle Sciences et Cultures du Visuel qui étudie les comportements humains. Il développe notamment des interfaces et des protocoles pour les entreprises (oculométrie, analyse du mouvement et de l'émotion,…).

Doctor in de cognitieve psychologie en medeoprichter van de vereniging Perceptio Media. Hij is belast met de valorisatie binnen de pool Visuele Wetenschappen en Culturen die het menselijke gedrag bestudeert. Hij ontwikkelt met name interfaces en protocollen voor ondernemingen ('eye tracking', analyse van beweging en emotie…).

PhD in cognitive psychology and co-founder of Perceptio Media, he is in charge of the valorization within the Sciences and Cultures of Visual pole, which studies human behaviors. He develops, among other things, interfaces and protocols for enterprises (eye tracking, movement and emotion analysis…).

FRANÇOISE DEPOORTER

Ingénieur de formation, elle a exercé pendant 10 ans les fonctions de directrice de ruche technologique du Nord puis de la ruche d'entreprises CIEL. Depuis 2011, elle a rejoint le fonds d'investissement FINORPA, en tant que chargée d'affaires amorçage-création puis directrice de participations création.

Ingenieur van opleiding, was de voorbije 10 jaar achtereenvolgens directrice van La Ruche Technologique du Nord en van La Ruche d'Entreprise CIEL. In 2011 sloot ze zich aan bij het investeringsfonds FINORPA in het departement Nord-Pas de Calais, waar ze nu als zaakgelastigde zaaikapitaal voor start-ups aan de slag is.

This engineer by training worked during 10 years as director of the North technologic hive and then director of the enterprises hive CIEL. Since 2011, she joined the investment fund FINORPA as Chargé d'affaires of startups-creation, before she became director of participations creations.

JOSEPH D'IPPOLITO

Après des études en communication marketing et une spécialisation en gestion entrepreneuriale, il a travaillé au sein d'organisations tant publiques que privées comme consultant en communication. Depuis 2014, il a cofondé une plateforme de crowdfunding, crowdin.be, dédiée à l'innovation collaborative.

Na een studie in communicatie en marketing en een specialisatie in ondernemerschapsbeheer, werkte Joseph D'Ippolito bij zowel overheids- als particuliere organisaties als consultant organisatorische communicatie. In 2014 richtte hij samen met anderen Crowd'in op, een crowdfunding platform dat gespecialiseerd is in collaboratieve innovatie.

After studying marketing communication and specializing in business management, he worked in public and private organizations as communication consultant. Since 2014, he co-founded a crowdfunding hub, crowdin.be, dedicated to the collaborative innovation.

ALEXANDRA DUPONT

Au sein de Hainaut Développement, l'Agence de Développement de l'Economie et de l'Environnement de la Province de Hainaut, Alexandra est en charge du développement de projets ICC notamment au travers de l'organisation de CULTURALLIA - Forum international B2B dont la prochaine édition se tiendra en octobre 2018.

Binnen Hainaut Développement, het agentschap voor ontwikkeling van de economie en het milieu in de provincie Henegouwen is Alexandra belast met de ontwikkeling van de ICC-projecten, met name via de organisatie van CULTURALLIA – een internationaal B2B forum waarvan de volgende editie plaatsvindt in oktober 2018.

At Hainaut Développement, the Development Agency of Economy and Environment of the Province of Hainaut, Alexandra is in charge of developing projects in the creative and cultural domains, particularly through the CULTURALLIA organisation - an international B2B forum whose next event is due to take place in October 2018.

GILLES EECKHOUDT

Après 15 ans chez Delsey à la direction du département Design et Innovation où il a valorisé le Design comme outil stratégique au service des marques, Gilles a mis à profit son expérience dans l'accompagnement des PME en tant qu'indépendant, pris la direction d'agence de Design et créé deux agences.

Na 15 jaar bij Desley aan het hoofd van de dienst Design en Innovatie waar hij design valoriseerde als strategische tool voor merken, gebruikt Gilles zijn ervaring nu als zelfstandige begeleider van KMO's, geeft hij leiding aan het agentschap Design en creëerde hij nog twee agentschappen.

After 15 years at Delsey in Design and Innovation Management where he leveraged design as a strategic tool to promote brands, Gilles capitalised on his experience supporting SMEs as an independent operator, after which he took up management of a Design Agency and established two other agencies.

PIERRE FAUCHEUX

Pierre aime les jeux que ce soit les jeux de société ou les jeux vidéo. Il a travaillé chez Iello et Le Grimoire avant de gérer des projets de jeu vidéo à Mimesis-Republic, Playsoft et Ubisoft. Pierre est maintenant directeur général chez Play In Lab : une société coopérative qui aide les développeurs et les éditeurs à créer et à lancer leurs jeux.

Pierre houdt van spelletjes, zowel gezelschapsspelletjes als videospelletjes. Hij werkte bij Iello en Le Grimoire voordat hij videogame projecten ging beheren bij Mimesis-Republic, Playsoft en Ubisoft. Pierre is nu algemeen directeur bij Play In Lab : een coöperatief bedrijf dat developpers en uitgevers helpt hun games te creëren en lanceren.

Pierre loves games, all kinds of games. He used to work on two different game industries : board games and video games. He began his career working at Iello and Le Grimoire before moving to video games. He managed projects at Mimesis-Republic, Playsoft and Ubisoft. Pierre is now Managing Director at Game In Lab : a cooperative company which helps developers and publishers to craft and launch their games.

FREDERIK HOREMANS

Avec une expertise dans les Biotechnologies et la santé digitale, Frederik Horemans, directeur régional du BlueHealth Innovation Center, est le premier contact pour les porteurs de projets et les startups. Il est heureux de les aider à accélérer la transformation digitale des soins de santé en Flandre, que ce soit en termes de contenu ou de business.

Vanuit zijn expertise in Healthtech en Biotech is Frederik Horemans als regio manager bij BlueHealth Innovation Center vaak het eerste aanspreekpunt voor standups en startups. Zowel inhoudelijk als op businessvlak helpt hij hen graag vooruit om zo de digitale transformatie van de Healthcare in Vlaanderen te versnellen.

Backed by an expertise in Biotechnologies and digital health, Frederik Horemans, regional director of the BlueHealth Innovation Center, is the first contact for projects holders and startups. He is pleased to help them to accelerate the digital transformation of health care in Flandre, either in terms of content or business.

THIERRY HUART-EECKHOUDT

Thierry est un serial entrepreneur, ses dernières entreprises sont LaSemo et 1001belges.be. Il travaille au sein de l'accélérateur de startups Digital-Attraxion. Il est également coach pour les startups au sein de Creative Wallonia Engine.

Thierry is een seriële ondernemer, zijn laatste ondernemingen zijn LaSemo en 1001belges.be. Hij werkt binnen de startup accelerator Digital-Attraxion. Daarnaast coacht hij startups bij Creative Wallonia Engine.

Thierry is a serial entrepreneur; his latest companies are LaSemo and 1001belges.be. He works at start-up accelerator Digital-Attraxion. He is also a coach for start-ups at Creative Wallonia Engine.

JOOST INGELS

Il a une formation en éducation, game et TIC. Il a commencé sa carrière en tant que designer freelance et chef de projet pour plusieurs sociétés de publicité et de jeux vidéo. Depuis 2010, il est enseignant-chercheur au département «Digital Arts & Entertainment» (Howest). Il travaille sur plusieurs projets 3D interactifs.

Hij heeft een achtergrond in onderwijs, games en ICT. Hij startte zijn carrière als freelance designer en projectmanager voor verschillende advertising en game bedrijven. Sinds 2010 is hij onderzoeker aan het Departement "Digital Arts & Entertainment" (Howest) en werkt hij aan verschillende interactieve 3D projecten.

He has training in education, game and ICT. He began his career as freelance designer and project manager for several societies of publicity and video games.
Since 2010, he is teacher-researcher at the "Digital Arts & Entertainment" department (Howest). He works on quite a few interactive 3D projects.

DELPHINE JENART

Licenciée en communication appliquée de l'Ihecs, elle a exercé dans divers environnements (culturel, politique, médiatique, privé). Aujourd'hui responsable du développement de la ligne éditoriale du centre d'archives et musée Mundaneum, elle s'intéresse à l'impact sociétal du numérique qui est au cœur de la programmation du Mundaneum.

Licentiaat in de Toegepaste Communicatiewetenschappen (Ihecs). Zij heeft in verschillende domeinen gewerkt, o.a. in de culturele wereld, in de politiek, in de media en in de private sector. Momenteel is ze verantwoordelijk voor de ontwikkeling van het redactionele beleid van het archiefcentrum en het Mundaneum museum, waarbij ze zich interesseert voor de maatschappelijke impact van de digitalisering.

Graduated in applied communication at the Ihecs, she worked in different environments (culture, politics, media, private). Today, she is responsible of the development of the museum and archive Mundaneum's editorial line, she is interested in the digital's social impact, which is at the core of the Mondaneum's program.

FANNY LEPOT

Fanny Lepot est chargée d'affaires innovation Bpifrance Financement. Elle est actuellement en charge des secteurs suivants : textile, matériaux, électronique et multimédia sur la Région Hauts-de-France.

Fanny Lepot is belast met innovatiezaken bij Bpifrance financement. Ze houdt zich op dit moment bezig met de volgende sectoren: textiel, materialen, elektronica en multimedia in de regio Hauts-de-France.

Fanny Lepot is Chargé d'affaires innovation at Bpifrance Financement. She is currently in charge of the following sectors: textile, materials, electronic and multimedia in the Hauts-de-France region.

INGNACE LOOTVOET

Coordinateur à BAN Vlaanderen pour les régions de Flandre Occidentale, Flandre Sud-Ouest, Hainaut et pour le Nord de la France, il s'est formé aussi bien en marketing, qu'en marketing événementiel et au commerce (inter)national. Il s'est spécialisé dans le secteur de l'agro-industrie.

Coördinator BAN Vlaanderen voor de regio West-Vlaanderen, Zuid-West-Vlaanderen, Henegouwen en Noord-Frankrijk. Opleiding als marketeer en zowel event marketing als (inter)nationale handel. Interesse & specialisatie in agro-gerelateerde dossiers.

Coordinator at the BAN Vlaanderen for the Occidental Flanders, the South-West Flanders, Hainaut and the North of France regions, he is trained in marketing, event marketing and (inter)national business. He is also specialized in agro-industry.

JEAN-CLAUDE MAUROY

Dans le monde bancaire depuis 1995, il est directeur-administrateur de la SCRL Belfius Pays de Mons.Business Banker accompagnant la création et le développement de sociétés. Il est également administrateur-trésorier du Club Mons 2025, président du Cercle Economique Jurbisien, membre de Synergie et Club 44.

Directeur-bestuurder van de SCRL Belfius Pays de Mons en sinds 1995 werkzaam in de banksector. Als Business Banker begeleidt hij de creatie en ontwikkeling van bedrijven. Hij is tevens bestuurder-penningmeester van de Club Mons 2025, voorzitter van de Cercle Economique Jurbisien, lid van Synergie en Club 44.

In the banking world since 1995, he is director and administrator at the Belfius Pays de Mons Business Banker SCRL, which supports the creation and the development of companies. He is also administrator and treasurer of the Mons Club 2025, president of the Jurbisien Economic Circle and member of Synergie and Club 44.

EDOUARD MEIER

Il gère l'entreprise Pali Pali, qui intervient dans le financement et l'accompagnement à travers la plate-forme KissKissBankBank et Creatis, premier incubateur belge dédié aux industries culturelles et créatives. Il organise le festival Experience, dédié à la réalité virtuelle et a fondé la foire d'art contemporain Poppositions.

Hij leidt het bedrijf Pali Pali dat financiering en begeleiding biedt via het platform KissKissBankBank en Creatis, de eerste Belgische incubator in de culturele en creatieve sector. Hij is organisator van het festival Experience, gewijd aan virtual reality, en oprichter van de hedendaagse kunstbeurs Poppositions.

He is in charge of the Pali Pali enterprise, which take action in funding and accompaniment through the KissKissBankBank and Creatis hub, first Belgian incubator dedicated to cultural and creative industries. He is organizing the Experience festival, devoted to virtual reality, and founded the contemporary art fair Poppositions.

JULIEN MEUNIER

Expert-comptable au sein de KPMG depuis plus de 15 ans, il est en charge de l'offre Croissance-Innovation. Il est spécialisé dans l'accompagnement des startups et PME notamment sur les business plans, la recherche de financement et la fiscalité de l'innovation (CIR, CII, JEI).

Al meer 15 jaar accountant bij KPMG en belast met het aanbod Groei - Innovatie. Hij is gespecialiseerd in de begeleiding van startups en KMO's, met name op het gebied van business plannen, zoeken naar financiering en fiscaliteit van innovatie (CIR,CII, JEI).

Accountant at KPMG for more than 15 years, he is in charge of the Growth-Innovation's offer. He is specialized in startups and SMEs support, notably about business plans, research funding and innovation tax credit (CIR, CII, JEI).

VIRGINIE NOUVELLE

Depuis 2012, après 8 années passées au sein de Wallimage Entreprises, elle en prend la direction. Wallimage Entreprises est un fonds d'investissement qui finance les sociétés actives dans l'audiovisuel, le jeu vidéo, la musique et internet et dont le siège d'exploitation est en Wallonie.

In 2012 nam ze na 8 jaar gewerkt te hebben bij Wallimage Entreprises, de leiding van het bedrijf over. Wallimage Entreprises is een investeringsfonds dat bedrijven financiert die actief zijn op audiovisueel gebied, in videogames, muziek en internet. Het fonds is gevestigd in Wallonië.

Since 2012, after 8 years spent within Wallimage enterprise, she is nominated at the head of the structure. Wallimage Enterprises is an investment fund that supports societies active in the audiovisual, gaming, musical and internet sectors. Its registered office is in Wallonia.

LAURENT PEROY

Après 3 années au sein d'Ankama en tant que chef de produit sur des licences tels que le Visiteur du Futur ou le Golden Show, puis responsable marketing au sein de Wakanim, il est maintenant délégué général de Game IN, association des acteurs du jeu vidéo en Hauts-de-France.

Na 3 jaar bij Ankama in de functie van productmanager inzake licenties zoals 'de bezoeker van de toekomst' of 'de golden show', en vervolgens als verantwoordelijke marketing bij Wakanim, bekleedt hij nu de functie van algemeen afgevaardigde van Game IN, een vereniging van belanghebbenden in videogames in Hauts-de-France.

After 3 years spent as product manager at Ankama, on licenses as the Visiteur du Futur or the Golden Show, then marketing manager at Wakanim, he is now general delegate at Game IN, a videogame actors' association in Hauts-de-France. Pierre is now Managing Director at Game In Lab: a cooperative company which helps developers and publishers to craft and launch their games.

STÉPHANE PIERA

Administrateur Délégué à la Création Interactive de la SACD, il est réalisateur et producteur de cinéma d'animation. Professionnel de l'animation depuis plus de 20 ans, il a écrit, réalisé ou dessiné sur de nombreuses séries et unitaires. A partir de 2005, il a aussi mené plusieurs projets de recherche autour de l'interactivité.

Hij is gedelegeerd bestuurder bij de Dienst interactieve creatie van de SACD, en regisseur en producent van animatiefilms. Hij is al meer dan 20 jaar een animatieprofessional en schreef, regisseerde en tekende voor talloze series en units. Vanaf 2005 leidde hij ook verschillende onderzoeksprojecten rond interactiviteit.

Delegated administrator at the Interactive Creativity department of the SACD, he is director and producer in film animation. Animation professional for more than 20 years, he has written, realized or drawn many series and units. Since 2005, he led several research projects around interactivity.

TIM ROOTSAERT

Passionné par les innovations créatives, Tim est Business Development Manager à Imec. Il développe des solutions sur mesure et innovantes pour ses clients qui cherchent à accéder à de nouveaux marchés, à améliorer l'expérience utilisateurs ou à développer des applications hautes technologiques.

Tim is Business Development Manager bij Imec. Hij is gepassioneerd door creatieve innovaties en ontwikkelt oplossingen op maat voor klanten die nieuwe markten proberen aan te boren, de gebruikerservaring van hun product willen verbeteren of tech applicaties wensen te ontwikkelen.

Passionate by creative innovations, Tim is Business Development Manager at Imec. He is developing tailored and innovative solutions for his customers who aim to reach new markets, to improve users' experiment or to develop high technology applications.

DAVID VALENTINY

Il est directeur de "Creative Wallonia Engine", agence régionale d'économie créative et co-fondateur de Geek Impact, société spécialisée dans le 3D mapping. Ingénieur civil de formation, il a lancé de nombreux projets concernant les programmes éducatifs (ID CAMPUS, nouveau master à l'université de Liège) ou l'entrepreneuriat (NEST'UP).

Burgerlijk ingenieur van opleiding, directeur van de "Creative Wallonia Engine", een regionaal agentschap voor creatieve economie, en medeoprichter van Geek Impact, een bedrijf gespecialiseerd in 3D-kaarten. Hij heeft vele projecten gelanceerd met betrekking tot educatieve programma's (ID CAMPUS, een nieuwe master aan de Universiteit van Luik) en ondernemerschap (NEST'UP).

He is at the head of "Creative Walliona Engine", a regional creative economy agency and co-founder of Geek Impact, a society specialized in 3D mapping. Civil engineer by training, he launched many projects about educative programs (ID CAMPUS, a new master at Liège University) or entrepreneurship (NEST'UP).

GUY VANDENBEMDEN

CEO de la start-up Neurotv, puis Directeur de la Recherche et de l'Innovation de Dame Blanche, sociétés spécialisées dans la post-production, il dirige depuis 2006 le Click, le living lab wallon chargé notamment d'établir des collaborations innovantes entre les recherches de l'institut Numediart (UMONS) et le secteur des industries créatives.

CEO van de start-up Neurotv en Directeur Onderzoek en Innovatie bij Dame Blanche, een groep ondernemingen gespecialiseerd in de postproductie, leidt hij sinds januari 2016 Click, de Waalse living lab die verantwoordelijk is voor het tot stand brengen van innovatieve samenwerkingsverbanden tussen het onderzoek gevoerd aan het instituut Numediart (UMONS) en de sector van de creatieve industrieën.

CEO of the startup Neuroty, then Director of the Dame Blanche Research and Innovation Center, two societies specialized in post-production; he is running since 2006 the Clik, a Walloon living lab in charge, among other things, of establishing innovative collaborations between researches of the Numediart Institute (UMONS) and the creative industries sector.

[Protopitch 3.0]

REGIONS

Wallonie

WALLONIE

La Wallonie fait figure d'exemple en révélant son potentiel créatif pour dynamiser son économie.
D'ailleurs, en 2013, la Commission européenne lui décernait le titre de « District créatif européen ».
La participation d'opérateurs wallons prend donc tout son sens au sein du projet Protopitch 3.0 qui vise à créer un écosystème d'accompagnement propice à l'émergence et au développement d'entreprises des Industries Culturelles et Créatives et Image Numérique.
Les opérateurs associés au projet Protopitch 3.0 ont tous un atout précieux à apporter au projet.

C'est le cas de La Maison de l'Entreprise avec son expertise confirmée dans l'accompagnement et le développement de projets à potentiel de croissance.

Mais aussi de Wap's Hub, le hub Créatif de Wallonie Picarde qui a pour objectif de permettre la transition vers une économie plus créative et plus innovante sur son territoire.
Et de L'INFOPOLE Cluster TIC, qui fédère les compétences universitaires et industrielles pour constituer un pôle d'excellence dans les technologies de l'information et de la communication.

Enfin, il y a l'Institut Numédiart qui conjugue la recherche technico-artistique en plaçant au cœur de son fonctionnement la valorisation tournée vers les sociétés actives dans le secteur des ICC.

Wallonië dient als voorbeeld door haar creatieve potentieel te tonen om de economie te dynamiseren. Bovendien heeft de Europese Commissie haar in 2013 de titel "Creatief Europees district" toegekend.
De deelname van de Waalse partners sluit dus heel goed aan bij het Protopitch 3.0 project dat gericht is op het creëren van een begeleidend ecosysteem dat de opkomst en ontwikkeling van ondernemingen in de Culturele en Creatieve Industrieën en Digitale Beeldbewerking bevordert.

De geassocieerde partners die betrokken zijn bij Protopitch 3.0 hebben allemaal een unieke meerwaarde voor het project. Dat is het geval voor La Maison de l'Entreprise dat een bewezen ervaring heeft in de begeleiding en ontwikkeling van projecten met groeipotentieel.

Hetzelfde geldt voor Wap's Hub, de creatieve hub in Picardisch Wallonië die tot doel heeft de overgang naar een creatievere en meer innovatieve economie in de regio te bewerkstellingen.

Evenals voor INFOPOLE Cluster TIC, waarin universitaire en industriële competenties een excellentiepool vormen in informatie- en communicatietechnologieën. Ten slotte voert het instituut Numédiart gecombineerd technisch-artistiek onderzoek uit waarbij de valorisatie van ondernemingen in de ICC-sector centraal staat.

Wallonia is a shining example of how creative potential can be leveraged to drive the local economy.
What's more, in 2013, the European Commission bestowed on it the title of "European Creative District".

The participation of Walloon operators takes on its full meaning within the context of the Protopitch 3.0 project which aims to create a supportive ecosystem fostering the emergence and growth of companies in the Cultural and Creative and Digital Imaging sectors.

All operators involved with the Protopitch 3.0 project have valuable contributions to make to the project.
This is clearly the case for La Maison de l'Entreprise which offers its proven expertise in support of the development of projects showing growth potential.
Wap's Hub, Wallonia Picardy's Creative Hub is also involved with the aim of facilitating transition towards a more innovative, creative economy in the region.

The INFOPOLE TIC Cluster combines skills from the university and industrial domains to form a centre of excellence in information and communication technologies.
Finally, the Institut Numédiart coordinates technical-art research, ensuring the cornerstone of its activity remains capitalising on the value offered by companies operating in the Creative and Cultural sectors.

west-vlaanderen
de gedreven provincie

FLANDRE OCCIDENTALE

La participation de la Flandre à Protopitch 3.0 est assurée par le Centre d'Entrepreneuriat de Flandre occidentale (OC West) et l'Alliance Technique Universitaire pour la transformation de la connaissance en Flandre occidentale (TUA West). En unissant leurs efforts, OC West et TUA West tentent d'atteindre le vaste groupe-cible du projet en Flandre occidentale.

Ainsi, OC West s'oriente vers le soutien des candidats entrepreneurs et des start-ups en vue d'augmenter le nombre d'entrepreneurs en Flandre occidentale et d'améliorer la qualité des nouvelles entreprises. Depuis quelques années, OC West a misé spécifiquement sur les entrepreneurs créatifs et souhaite, par sa participation à Protopitch 3.0, accroître et valoriser davantage son expérience et ses compétences au sein du secteur créatif, et ce dans un contexte transfrontalier.

TUA West a été créée pour renforcer l'enseignement supérieur et la recherche dans la province de Flandre occidentale. Outre l'accompagnement des start-ups et des jeunes entreprises, Protopitch 3.0 mise également sur la sensibilisation à l'entrepreneuriat. Ainsi dans le cadre de ce projet, TUA West est du côté flamand un partenaire important pour sensibiliser à la fois avec les étudiants et les professeurs.

Protopitch 3.0 compte sur l'aide financière de la province de Flandre occidentale. IMEC, partenaire associé, assure également le suivi du projet au niveau du contenu.

De Vlaamse inbreng in Protopitch 3.0 wordt verzekerd door Ondernemerscentra West-Vlaanderen (OC West) en de Technische Universitaire Alliantie voor economische transformatie in West-Vlaanderen (TUA West). Door hun krachten te bundelen proberen OC West en TUA West de brede doelgroep van het project in West-Vlaanderen te bereiken.

OC West richt zich op ondersteuning van prestarters en start-ups met als doel het aantal starters in West-Vlaanderen te verhogen en de kwaliteit van nieuwe ondernemingen te verbeteren. OC West heeft in vorige jaren al specifiek ingezet op creatieve starters en wil door deelname aan Protopitch 3.0 haar ervaring en competentiepunten in de creatieve sector nog sterker uitbouwen en uitspelen en dit in een grensoverschrijdende context.

TUA West is opgericht om het hoger onderwijs en onderzoek in de provincie West-Vlaanderen te versterken. Naast het begeleiden van start-ups en jonge ondernemingen zet Protopitch 3.0 ook in op sensibilisering voor het ondernemerschap. Voor het project is TUA West aan Vlaamse zijde dus een belangrijke partner om de doelgroep van studenten en docenten te bereiken.

Protopitch 3.0 rekent op financiële steun van de provincie West-Vlaanderen. Geassocieerde partner IMEC volgt het project inhoudelijk mee op.

Flanders' participation at Protopitch 3.0 has been secured by the West Flanders Entrepreneurship Centre (OC West) and the Technical University Alliance for transformation towards a knowledge-driven economy in West Flanders (TUA West). By joining forces, OC West and TUA West are aiming to reach the project's vast target audience in West Flanders.

To this end, OC West is focusing on supporting entrepreneur candidates and start-ups with a view to increasing the number of entrepreneurs in West Flanders, and improving the calibre of new companies. For the past few years, OC West has specifically backed creative entrepreneurs, and through its participation at Protopitch 3.0, it aims to broaden and leverage its skills and experience within the creative sector, with a cross-border scope.

TUA West was established with the aim of improving higher education and research in the province of West Flanders. In addition to supporting start-ups and young companies, Protopitch 3.0 also looks to raise awareness about entrepreneurship. Thus, within the framework of this project and from a Flemish perspective, TUA West is an important partner in terms of raising awareness amongst both students and professors.

Protopitch 3.0 relies on financial backing from the West Flanders province. An associated partner, IMEC, is also involved with monitoring the project in terms of its content.

Région
Hauts-de-France

REGION HAUTS-DE-FRANCE

Intégrer le programme Interreg France-Wallonie-Vlaanderen est un choix structurant pour la région Hauts-de-France, qui investit sur le développement du secteur des Industries Créatives.

Pour sa mise en œuvre, Pictanovo, chef de file du projet Protopitch 3.0, peut compter sur l'appui de ses partenaires : Arenberg Creative Mine (Wallers-Arenberg), la Plaine Images (Roubaix-Tourcoing), la Serre Numérique (Valenciennes), ainsi que le Louvre Lens Vallée – Pôle Numérique Culturel (Lens).
Initié il y a 30 ans, l'engagement des Hauts-de-France, en faveur des industries culturelles et créatives, s'est consolidé au fil des ans. Soutien renforcé aux œuvres de tous formats et genres, via 7 fonds dédiés (cinéma TV, court métrage, documentaire, jeu vidéo, nouvelles écritures, animation et création associative grâce au fonds Emergence), bureau d'accueil des tournages à l'échelle régionale, programme d'actions d'accompagnement personnalisées : la région Hauts-de-France a résolument mis les moyens à la hauteur de son ambition, avec, comme objectif avoué, d'être un moteur pour le territoire national.

En participant activement à l'essor d'un secteur alliant création artistique et développement économique, Pictanovo, avec le soutien de la région Hauts-de-France, œuvre à structurer la filière, à créer et à structurer des emplois, directs et indirects dans notre région et encourage les auteurs, réalisateurs et entrepreneurs à oser.

De integratie van het Interreg France-Wallonie-Vlaanderen programma is een structurele keuze voor de regio Hauts-de-France die investeert in de ontwikkeling van Creatieve industrieën.

Voor de uitvoering van het Protopitch 3.0 project kan Pictanovo, projectleider , rekenen op de steun van haar partners: Arenberg Creative Mine (Wallers-Arenberg), la Plaine Images (Roubaix-Tourcoing), la Serre Numérique (Valenciennes), en het Louvre Lens Vallée – Pôle Numérique Culturel (Lens).
Het engagement van Hauts-de-France ten behoeve van de culturele en creatieve industrieën dat 30 jaar geleden werd geïnitieerd, heeft zich in de loop van de tijd geconsolideerd. De versterkte steun aan werken in verschillende formaten en genres via 7 speciale fondsen (tv-films, kortfilms, documentaires, videospelen, nieuwe scripts, animatie en associatieve creatie dankzij het Emergence fonds), onthaalbureau voor het vinden van filmsets op regionaal niveau, een programma van gepersonaliseerde begeleidingsacties: de regio Hauts-de-France heeft duidelijk alle middelen ingezet om haar ambities te verwezenlijken met als uiteindelijke doel een motor te zijn op nationaal niveau.

Door actief deel te nemen aan het stimuleren van een sector die artistieke creatie en economische ontwikkeling combineert, werkt Pictanovo met de steun van de regio Hauts-de-France, aan het opbouwen van een netwerk, het creëren en structureren van directe en indirecte werkgelegenheid in de regio en het aanmoedigen van auteurs, filmregisseurs en ondernemers om te durven.

The incorporation of the Interreg France-Wallonie-Vlaanderen programme is a defining decision for the Hauts-de-France region, which is investing in the development of the Creative Industries sector.

To implement it, Protopitch 3.0 project leader Pictanovo is counting on the support of its partners: Arenberg Creative Mine (Wallers-Arenberg), La Plaine Images (Roubaix-Tourcoing), La Serre Numérique (Valenciennes), and Le Louvre Lens Vallée – Pôle Numérique Culturel (Lens).
Initiated 30 years ago, Hauts-de-France's commitment towards the development of the cultural and creative industries has intensified over the years. It has increased its support for art productions in different formats and genres via seven dedicated funds (TV film, short film, documentary, video game, new writing, animation and associative creation thanks to the Emergence fund), it hosts a film production bureau at a regional level, and offers a programme of personalised support measures. The Hauts-de-France region has clearly invested the resources to match its main goal: that of becoming a driver for the National territory.

By actively participating in the rise of a sector combining art production with economic development, and backed by the support of the Hauts-de-France region, Pictanovo is working on structuring the sector, creating and organising direct and indirect jobs in the region, and encouraging stakeholders, creative directors and entrepreneurs to be daring in their approach.

3.0 Protopitch

Interreg France-Wallonie-Vlaanderen GoToS3 PROTOPITCH 3.0

GoToS3 Catalyseur de l'innovation Katalysator van innovatie

Organized by

Partners

Partners / Sponsors

Financial support

Avec le soutien du Fonds européen de développement régional et les trois territoires partenaires
Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling en de drie partnerregio's

www.protopitch.eu