



Vlaanderen
verbeelding werkt

ONTWERPPROGRAMMA DIGITALE TRANSFORMATIE VAN DE CULTUURSECTOR 2025-2029



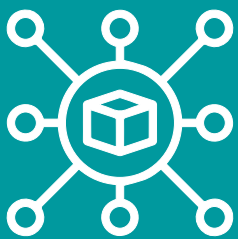
Inhoudsopgave

Het programma digitale transformatie als een collectieve ambitie	3
Een investeringsprogramma	6
Randvoorwaarden voor het programma	8
EEN TRANSPARANTE STRATEGIE VOOR COMMUNICATIE EN PARTICIPATIE	9
DE UITBOUW VAN HET DIGITALE ECOSYSTEEM IS GEBASEERD OP PRINCIPES	9
IMPACTMETING	10
Kosteninschatting	11
CONCEPTEN	13
PROJECTVOORSTELLEN	14
TRANSITIEPROJECTEN	15
Ontwerpprogramma	16
Introductie	17
SD 1: Verbreden en verdiepen van de cultuurparticipatie	18
OD 1.1. JE PUBLIEK KENNEN	18
OD 1.2. OP MAAT COMMUNICEREN	21
OD 1.3. PARTICIPATIEDREMPELS VERLAGEN	24
OD 1.4. ONTSLUITEN VAN DIGITALE CONTENT	26
SD 2: Creëren van een schatkamer voldigitale content	29
OD 2.1. ONDERSTEUNEN VAN MAKERS VAN NIEUWE DIGITALE CONTENT	30
OD 2.2. DIGITALISEREN VAN ANALOGUE CONTENT	31
OD 2.3. VERBETEREN VAN DE BRUIKBAARHEID EN VINDBAARHEID VAN DIGITALE CONTENT	33
OD 2.4. BEWAREN VOOR DE EEUWIGHEID	36
SD 3: Digitale linken leggen tussen cultuurorganisaties en met andere sectoren	37
OD 3.1. UITBOUWEN VAN EEN ECOSYSTEEM	38
OD 3.2. ONTZORGEN VAN CULTURELE ORGANISATIES OP HET VLAK VAN ONDERSTEUNENDE PROCESSEN	41
SD 4: Continu vernieuwen door experimenteren en leren	44
OD 4.1. ONTWIKKELEN VAN EEN GELAAGD EN SECTORBREED LEERAANBOD	44
OD 4.2. ONTWIKKELEN VAN EEN KADER EN EEN INSTRUMENTARIUM OM DIGITALE INNOVATIE PERMANENT TE STIMULEREN	46
Uitgewerkte projectvoorstellen	49
Colofon	106

SD Strategische doelstelling

OD Operationele doelstelling

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD EN MEDIA



Het programma digitale transformatie als een collectieve ambitie

Het programma digitale transformatie als een collectieve ambitie

Dit document is het resultaat van een **intensief traject** dat het Departement Cultuur, Jeugd en Media heeft gelopen in nauwe samenwerking met meemoo, publiq en Cultuurconnect, de kernspelers digitale transformatie. Digitaal Vlaanderen zorgde daarbij voor strategische ondersteuning. Deze organisaties, aangevuld met een vertegenwoordiger van de minister van Cultuur, vormen het programmabureau Digitale Transformatie van de cultuursector. Om het nodige draagvlak te creëren werd er input van de cultuursector verzameld via interactieve sessies op 13 juni en 27 oktober 2023.

Het programma heeft als doel de digitale transformatie van de cultuursector te stimuleren en wil het beleidsthema 'digitale transformatie' meer gewicht geven. Het bevat die acties die als **prioritaire ontwikkelingen** aangeduid worden en ontwikkelt op die manier een duidelijke en afgestemde agenda voor de digitale transformatie voor de komende jaren. Daarbij ligt de focus prioritair op collectieve processen die een datagedreven ecosysteem vormgeven, maar blijven we ook aandacht besteden aan het aanscherpen van het digitale maturiteitsniveau van de cultuursector.

Digitale transformatie is geen doel op zich, maar een middel om de doelstellingen van de cultuursector op een duurzame en toekomstbestendige manier uit te voeren. Zoals de visienota [Naar een slagkrachtige cultuursector in digitale tijden](#) stelt, 'digitaliseert' de samenleving in toenemende mate. We leven vandaag niet alleen in een fysieke wereld, maar ook steeds meer in een **hybride wereld**. De werking van een groot deel van de cultuursector is gevormd in de fysieke wereld. Organisaties en makers hebben vaak moeite om met hun werking een volwaardige plek te vinden in die hybride wereld. Dat wil niet zeggen dat een **werking die gericht is op de fysieke wereld** plots minderwaardig of overbodig is geworden. Integendeel, die werking blijft volstrekt legitiem. Het wil wel zeggen dat de fysieke omgeving waarin deze organisaties en makers werken, niet langer de enig mogelijke omgeving is. Volop kunnen inspelen op die opportuniteiten vergt echter ook de **nodige kennis, visie en middelen**, en dat is niet voor elke actor een evidentie. Digitale transformatie vergt eveneens een **samenwerkingsmodel** waarin duidelijke afspraken gemaakt worden over rollen en verantwoordelijkheden, en over hoe een cultureel digitaal ecosysteem uitgerold kan worden dat voor alle culturele actoren een meerwaarde oplevert.

Het voorliggende programma is een collectieve ambitie, zowel van meemoo, publiq en Cultuurconnect en het Departement Cultuur, Jeugd en Media als van de brede cultuursector. Dé **krachtlijn** van het programma is het zoeken naar collectiviteit, naar gedeelde digitale dienstverleningen die op schaal uitgerold kunnen worden én een grote impact hebben. Dit met **ruimte voor specifieke (sectorale) noden** om sectoren te ontzorgen én hen diensten of tools aan te bieden waarmee ze hun culturele taakstelling beter kunnen uitvoeren. Dat doen we door **(ondersteunende) processen** te standaardiseren zodat culturele organisaties zich er eenvoudig kunnen op aansluiten. Denk daarbij aan collectieve tools zoals UiTdatabank, die de cultuurparticipatie stimuleert door het culturele aanbod op een gecoördineerde manier te centraliseren en via agenda's zoals UiTinVlaanderen vindbaar te maken. Andere voorbeelden zijn het Archief voor Onderwijs, dat cultureel aanbod op maat van het onderwijs aanbiedt of het bibliotheekstelsel (als onderdeel van de Digitale Bibliotheek), dat ondersteunende werkprocessen van bibliotheken op Vlaams niveau ontzorgt, voor schaalvoordeel zorgt, de gebruikerservaring verbetert en samenwerking en innovatie mogelijk maakt.

Door **dergelijke processen te versterken en verder uit te bouwen** kan het potentieel van digitale transformatie aangewend worden om de cultuursector **een slagkrachtige toekomst** te geven. Dat leidt eveneens tot een betere ervaring voor de cultuurparticipant.

We zijn ons ervan bewust dat vele culturele actoren via **sectorale instrumenten** aangestuurd worden. We streven naar een **maximale synergie** met die instrumenten om zo de impact van het programma te maximaliseren, zodat de hele cultuursector in staat zal zijn om de vruchten van het ecosysteem te plukken. In de feitelijke uitrol van het programma zal er eveneens aandacht gaan naar overleg met de betrokken actoren.

We willen benadrukken dat wat voorligt een ontwerpprogramma is. Het programmabureau tracht zo scherp mogelijk in kaart te brengen waar de **uitdagingen en behoeften** liggen en waar het daarvoor **concrete oplossingen** ziet, realiseerbaar binnen een tijdbestek van vijf jaar of één regeerperiode. Daarnaast wordt ook zo goed mogelijk de **investeringsbehoefte** voor die periode ingeschat. Het ontwerpprogramma biedt een strategisch kader aan, maar laat **ruimte voor inhoudelijke accenten en keuzes**. Zo kunnen het parlement en de aantredende regering afgewogen keuzes maken en het ambitieniveau van hun beleid bepalen **binnen de budgettaire context**. Zowel het beleidsmatige kader als de concrete projecten bieden handvaten om na de verkiezingen in dialoog te gaan met de sector, met als eindresultaat een finaal programma in lijn met de beleidsvisie van het regeerakkoord en de meerjarenbegroting.

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD EN MEDIA



Een investerings- programma

Een investeringsprogramma

Het programma wordt gepositioneerd als een **investeringsprogramma** met expliciete aandacht voor het vrijwaren van de exploitatiekost.

Voor de uitrol van het programma wordt idealiter een **centraal investeringsbudget** voorzien, net zoals dat het geval was voor de relanceprojecten. Het centrale investeringsbudget (centrale provisie met ruiter) geldt voor de hele beleidsperiode. Aan dat budget kunnen op jaarlijkse basis middelen onttrokken worden om concrete project(fas)en verder uit te werken en door middel van addenda de operationele uitvoering daarvan bij een van de kernspelers of andere relevante culturele organisaties te leggen.

We maken daarbij een **onderscheid tussen investeringskosten en exploitatiekosten**. Bij investeringskosten gaat het om investeringen die innovatie van digitale dienstverleningen mogelijk maken. Exploitatiekosten zijn kosten die gelinkt zijn aan de exploitatie van digitale dienstverleningen en worden bepaald door verschillende kostendrijvers (aantal gebruikers, licenties, volume ...). Het exploitatiebudget moet met andere woorden na oplevering van de IT-ontwikkeling voorzien worden. Als er onvoldoende middelen zijn voor exploitatie van deze digitale dienstverleningen, dan heeft dat verschillende gevolgen: ofwel kan de geboden dienstverlening niet verder uitgerold worden of kan ze zelfs niet op peil gehouden worden, ofwel worden de middelen die voor investeringen bedoeld zijn daarvoor aangewend. Dat laatste fnuikt innovatie.

Volgens de vuistregel die in het kader van Vlaanderen Radicaal Digitaal toegepast wordt, bedragen de exploitatiekosten op jaarlijkse basis voor het hele programma steeds **20% van de investeringskosten** die nodig zijn om een bepaalde digitale dienstverlening te ontwikkelen. Die exploitatiekosten hoeven wel pas vanaf het laatste jaar van de regeerperiode voorzien te worden (BO2029).

Nieuw ontwikkelde dienstverleningen en gedeelde bouwstenen die voortkomen uit dit investeringsprogramma, worden na oplevering **door een van de kernspelers** in exploitatie opgenomen. De exacte exploitatiekosten per project kunnen sterk variëren afhankelijk van de keuzes die tijdens de ontwikkeling werden gemaakt. Zo leidt de keuze voor *Software as a Service (SaaS)* over het algemeen tot hogere exploitatiekosten. Daarom zullen die op het einde van het programma voor elk project exact worden ingeschat. Daarbij bewaakt het programmabureau uiteraard dat het totaal van de voorziene middelen niet wordt overschreden.

De digitale transformatie van de culturele sector, en bij uitbreiding onze samenleving, is **een grote uitdaging**. Zeker in budgettaire moeilijke tijden. Door te werken met een investeringsprogramma en niet met financiering binnen een decreet kunnen we deze uitdaging aangaan zonder de Vlaamse begroting overmatig te bezwaren. Het ontwerpprogramma schat de **totale investeringsbehoefte** in de culturele sector op afgerond **75 miljoen euro**, zonder twijfel een aanzienlijk bedrag. Maar gespreid over een hele regeerperiode spreken we over een **jaarlijkse investeringskost van slechts 15 miljoen euro** en vanaf 2029 een **recurrente exploitatiekost van 15 miljoen euro**. Dat zou nog steeds een behoorlijke budgettaire inspanning zijn, maar is in het licht van de structurele verhoging van de cultuurbudgetten in de periode 2019-2024 met 100 miljoen euro recurrent niet bij voorbaat overdreven.

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD EN MEDIA



Randvoorwaarden voor het programma

Randvoorwaarden voor het programma

EEN TRANSPARANTE STRATEGIE VOOR COMMUNICATIE EN PARTICIPATIE

Om van het programma een collectieve ambitie van de cultuursector te maken, is er een mechanisme nodig om de brede cultuursector op een transparante manier **te consulteren en te informeren** over de inhoud van het programma. Dit is een belangrijk onderdeel bij het opzetten van een **transparante governancestructuur**. We zoeken een manier om de aansturing van het programma op een beheersbare en wendbare manier vorm te geven, waarbij er voldoende aandacht is voor interactie met alle stakeholders in het ecosysteem.

Om de nodige transparantie en inspraak te realiseren werken we een **communicatie- en participatiestrategie** uit op maat van het programma, die met alle doelgroepen die bij het programma betrokken zijn, rekening houdt.

Het zal belangrijk zijn om de **juiste communicatieve en participatieve acties** op te zetten om alle stakeholders maximaal bij het programma te betrekken. We zoeken daarvoor naar de meest geschikte instrumenten, bijvoorbeeld de organisatie van een sectordag digitale transformatie, een campagne (bv. Wat wil jij in de digitale schatkamer?) enzovoort.

DE UITBOUW VAN HET DIGITALE ECOSYSTEEM IS GEBASEERD OP PRINCIPES

De visienota [Naar een slagkrachtige cultuursector in digitale tijden](#) formuleert **vier principes**:

- ontwikkelen van gedeelde data;
- ontwikkelen van een gedeelde collectieve digitale infrastructuur;
- nastreven van een maximale meerwaarde;
- hanteren van publieke waarden.

Elk van deze principes moet verder geoperationaliseerd worden opdat we de governance van het ecosysteem op een transparante manier kunnen vormgeven. Het ontwerpprogramma bevat daarvoor **handvaten**:

- ontwikkelen van een **datastrategie**, met specifieke aandacht voor het opzetten van een kader en tools om de omgang met OSLO-datastandaarden en de adoptie ervan door de culturele sector te verhogen (zie [project 28](#)) en voor de omgang met unieke bronnen (zie [project 25](#), [project 29](#), [project 30](#) en [project 31](#));
- ontwikkelen van een **governancemodel** om de creatie en het gebruik van architecturale, herbruikbare componenten (gedeelde bouwstenen) op een transparante manier vorm te geven, opdat de adoptie ervan door de culturele sector zou verhogen (zie [project 27](#));
- opzetten van een **e-inclusietoets** voor nieuw op te starten projecten. Door tijdens de ontwerpfase van projecten een aantal principes toe te passen, streven we naar inclusieve digitale projecten die toegankelijk zijn voor een breed scala aan gebruikers, ongeacht hun digitale vaardigheden en achtergrond (zie [project 10](#));
- ontwikkelen van een **waardenkader** dat toelaat om tijdens de ontwerpfase van projecten de juiste keuzes te maken (zie [project 32](#)).

IMPACTMETING

Het succes van het programma hangt in grote mate af van de manier waarop het een **impact** heeft op de doelstellingen die de cultuursector nastreeft én op de cultuurparticipatie in het algemeen. Dit laatste omvat zowel participatie door individuen (b2c-werking) als door maatschappelijke sectoren zoals onderwijs, zorg, toerisme, wetenschap ..., waarin cultuur een wezenlijke rol kan spelen (b2b-werking). Om die impact in kaart te brengen en de genomen initiatieven te kunnen evalueren, werken we een **consequent meetkader** uit waarin verschillende elementen van digitale transformatie samenkomen. Met dat kader zullen we de voortgang op het niveau van het programma én de individuele projecten kunnen monitoren.

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD EN MEDIA



Kosteninschatting

Kosteninschatting

De projecten die we in dit ontwerpprogramma introduceren, bevinden zich **in verschillende fasen**. We onderscheiden drie categorieën:

- **Concept**: ontwikkelingen waarbij eerst een analyse moet gebeuren om de problematiek correct te kunnen inschatten. Die analyse zal inzicht geven in de gewenste projectmatige aanpak;
- **Projectvoorstel**: nieuwe ontwikkelingen die tot nieuwe dienstverlening of functionaliteiten leiden. Bij de ontwikkeling daarvan zoeken we vooral aansluiting bij bestaande bouwstenen of de creatie van nieuwe bouwstenen.
- **Transitieproject**: projectvoorstellen die we specifiek als transitieproject benoemen. Ontwikkelingen of integraties die bij meemoo, publiq en Cultuurconnect nodig zijn om de eigen technische oplossingen op de strategie voor digitale transformatie te laten aansluiten of om nieuwe overgedragen werkingen maximaal te integreren. We beschouwen die doorontwikkelingen als noodzakelijke stappen om het programma te realiseren.

De kosteninschattingen die we in het kader van het programma maken, zijn **indicatief** en dienen om de **ordegroote van de investeringsnoden** te staven. De inschatting van de kosten gebeurt aan de hand van categorieën binnen een bepaalde vork:

XS	0 euro - 250.000 euro
S	250.000 euro - 500.000 euro
M	500.000 euro - 1.000.000 euro
L	1.000.000 euro - 3.000.000 euro
XL	3.000.000 - 5.000.000 euro
XXL	> 5.000.000 euro

Om een **indicatie van de benodigde middelen** te kunnen geven, hanteren we in onderstaande calculatie de bovengrens, de ondergrens en het gemiddelde van de opgegeven vorken. Voor de XXL-categorie bepalen we de bovengrens op 7.500.000 euro.

ondergrens	48.750.000 euro
gemiddelde	74.000.000 euro
bovengrens	99.250.000 euro

Door de projecten te clusteren per categorie ontstaat er een goed beeld van de **aard van de gewenste investering**.

CONCEPTEN

Aanpassen van centrale UiTPAS-communicatiekanalen aan lokale branding met het oog op een betere gebruikerservaring voor UiTPAS-houders	M
Opzetten van een <i>direct communication center</i>	XL
Uitwerken van een toets voor inclusieve IT-projecten	M
Ontwikkelen van een <i>wallet</i>	L
Onderzoek naar de ontwikkeling van een streamingplatform voor de cultuursector	M
Aanbieden van (digitale) content uit bibliotheken en podiumhuizen in een onderwijscontext	M
Gecoördineerde, effectieve en innovatieve erfgoedcommunicatie: Vlaamse topstukken in de kijker	M
Onderzoek naar de essentiële behoeften op het vlak van digitale kunstcreatie	XS
Ontwikkelen van een governancestructuur voor een ecosysteem met gedeelde bouwstenen	S
Implementeren van een kader voor duurzame (digitale) innovatie	XL
Ontwikkelen van een laboratorium voor duurzame interdisciplinaire digitale innovatie	XXL
Opzetten van een lokaal netwerk voor hybride/digitale creatie	L

Totaal benodigd bedrag voor de ontwikkeling van de concepten:

ondergrens	15.750.000 euro
gemiddelde	22.500.000 euro
bovengrens	29.250.000 euro

X = ga naar project nummer x

PROJECTVOORSTELLEN

Ontwikkelen van een cultuurprofiel	L
Doorontwikkelen van het Uitwisselingsplatform	L
Ontwikkelen van Publieksvinder	L
Valoriseren van digitaal archiefmateriaal	M
Doorontwikkelen van FAAM	L
Digitaliseringsproject: Oud Nieuws voor Nieuwe Tijden	XL
Digitaliseringsproject: Vlaamse filmklassiekers opnieuw beschikbaar	L
Digitaliseringsproject: Hier zit Muziek in!	L
Doorontwikkelen van de <i>knowledge graph</i> tot een bouwsteen voor het duurzaam beheer van metadata	M
Opzetten van een Vlaams termennetwerk	L
Optimaliseren van culturele processen door het toepassen van AI	L
Opzetten van een bredere ontzorging voor digitale archivering	L
Ontwikkelen van een kader en tools voor de omgang met OSLO	M
Ontwikkelen van een productiedatabank	M
Ontwikkelen van een actorendatabank	M
Ontwikkelen van een waardenkader voor de digitale transformatie van de cultuursector	M
Doorontwikkelen van Digitaal Podium	M
Doorontwikkelen van het Verenigingsloket	XXL
Ontwikkelen van automatische rapportering	M
Opzetten van een leer- en innovatiehub digitale transformatie voor cultuur	XXL

Totaal benodigd bedrag voor de uitrol van vernieuwing via projectvoorstellen:

ondergrens	26.000.000 euro
gemiddelde	40.500.000 euro
bovengrens	55.000.000 euro

X = ga naar project nummer x

TRANSITIEPROJECTEN

Ontwikkelen van een nieuwe universele backend voor UiTID	S
Ontwikkelen van een e-mailcampagnetool voor lokale besturen om UiTPAS'ers gesegmenteerd te bereiken	S
Ontwikkelen van een nieuwe universele backend voor klantenbeheer in de digitale bibliotheek	L
Ontwikkelen van gepersonaliseerde gebruikersinterfaces: doorontwikkeling Bibliotheekwebsites en onderzoek naar een ontwikkeling van een Bib-app	L
Opzetten van een eenduidig kortingsplatform voor burgers in armoede door de integratie van de systemen van UiTPAS, Vrijuit en Iedereen Verdient Vakantie	M
Integratie van de diensten en infrastructuur van de Vlaamse Kunstcollectie in de werking van meemoo	S
Doorontwikkelen van Open Vlacc	M
Doorontwikkelen van het bibliotheeksysteem	XL
Doorontwikkelen van de applicatie voor de UiTPAS-balie	S

Totaal benodigd bedrag voor de optimale aansluiting van de werking van de kernspelers op het ecosysteem:

ondergrens	7.000.000 euro
gemiddelde	11.000.000 euro
bovengrens	15.000.000 euro

We moeten benadrukken dat het niet zo is dat alle investeringen alleen de werking van de kernspelers versterken. Het gros van de investeringen moet als een **versterking van de cultuursector** gezien worden, waarbij er bij bepaalde projecten ook middelen naar de cultuursector of lokale besturen doorstromen. Daarnaast wordt per project bekeken in welke mate deze investeringen de private markt structureel kunnen versterken.

X = ga naar project nummer x

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD EN MEDIA



Ontwerpprogramma

Introductie

Het ontwerpprogramma is opgebouwd op basis van een **doelstellingencascade**. Die vindt haar oorsprong in de visienota [Naar een slagkrachtige cultuursector in digitale tijden](#), waar de kern voor de **strategische doelstellingen** reeds gelegd werd. De doelstellingen worden verder verfijnd met **operationele doelstellingen**, waarbij aan de hand van *use cases* steeds de meerwaarde beschreven wordt voor zowel de cultuursector, de overheid als de cultuurparticipant. De cultuursector wordt aangeduid als 'culturele organisatie' of 'culturele actor': in dit laatste geval brengen we ook individuele kunstenaars mee in beeld. In bepaalde gevallen wordt er voor deze categorieën een extra nuance toegevoegd. Daarnaast duidt de tekst welke **behoeften** ingevuld moeten worden om aan die operationele doelstellingen tegemoet te komen. Ten slotte worden **projecten** voorgesteld als concrete acties om aan de geformuleerde behoeften tegemoet te komen.

Het ontwerpprogramma schetst het ambitieniveau van de plannen rond de digitale transformatie van de cultuursector. Het spreekt voor zich dat de **concretisering** van de projecten nog zal **evolueren** zodra er meer analyses gebeurd zijn. De essentie van dit ontwerpprogramma is dat het de **behoeften capteert**. Het ontwerpprogramma schetst bijgevolg in de eerste plaats de contouren van en de investeringsnoden voor de **prioritair te nemen initiatieven** om de digitale transformatie van de cultuursector te stimuleren. Dit document wordt **de basis voor een gesprek** met de nieuwe minister van Cultuur en in tweede instantie de ministers die bevoegd zijn voor de betrokken beleidsdomeinen. Dit ontwerpprogramma laat toe om – afhankelijk van de gekozen prioriteiten – **bepaalde scenario's** te ontwikkelen waarin projecten samenwerken om bepaalde doelstellingen te realiseren.

Het programma wil een **raamwerk** bieden waarin nieuwe en noodzakelijke digitale ontwikkelingen die nodig zijn om de digitale transformatie van de cultuursector te stimuleren, een plek krijgen. De bestaande, reeds ontwikkelde vormen van digitale dienstverlening van de kernspelers vallen hier niet onder maar ze dienen wel vaak als basis voor verdere (door)ontwikkelingen. De nieuwe ontwikkelingen worden dus **prioritair door de kernspelers** opgenomen, maar zijn niet tot hen beperkt. Als **andere culturele organisaties** beter geplaatst zijn om bepaalde ontwikkelingen te realiseren, zullen die actief betrokken worden bij deze projecten. Verder geldt als uitgangspunt dat bij elke nieuwe ontwikkeling die culturele organisaties betrokken worden die een **toegevoegde waarde** kunnen bieden.


Bij de operationalisering van het programma ziet het **programmabureau Digitale Transformatie** erop toe dat de nieuwe projecten volgens de strategie worden uitgerold. Per project wordt er bekeken in welke mate het nieuwe initiatief kan aansluiten bij de bestaande bouwstenen of nieuwe bouwstenen kan opleveren, hoe er met datastandaardisatie omgegaan wordt en hoe dat bij het waardenkader aansluit. Op die manier zal erover gewaakt worden dat nieuwe initiatieven maximaal bijdragen aan het digitale culturele ecosysteem.

Voor de **uitwerking van de projecten** duidt het ontwerpprogramma nog geen verantwoordelijke organisaties aan. Zodra er projecten voor uitvoering geselecteerd worden, wordt er een concreet projectplan uitgewerkt waarbij de **relevante culturele organisaties** betrokken worden. Op dat moment wordt er eveneens een organisatie aangeduid die verantwoordelijk is voor de uitvoering van het project of de exploitatie van de bouwsteen. Die organisatie zal over de voortgang ervan rapporteren aan het programmabureau Digitale Transformatie.

Tussen de verschillende projectvoorstellen bestaan **potentiële afhankelijkheden**. In het ontwerpprogramma worden die afhankelijkheden niet als zodanig benoemd. Bij de opstart van projecten zal daar de nodige aandacht aan besteed worden zodat er efficiëntiewinsten kunnen ontstaan, zonder dat het de ontwikkeling van individuele projecten vertraagt.

SD 1: Verbreden en verdiepen van de cultuurparticipatie

Ambitie



Door digitale instrumenten in te zetten kunnen we **de participatie aan cultuur verhogen**. Het programma richt zich op zoveel mogelijk doelgroepen en zoekt manieren om moeilijk bereikbare doelgroepen aan te spreken. Verschillende **participatiedrempels**, zoals de kennisdrempel, informatiedrempel, financiële drempel en aanbodsdrempel, worden verlaagd. De focus ligt op het verbreden en verdiepen van de participatie bij het **brede publiek** door hen een cultuur-aanbod aan te reiken dat bij **hun interesses, noden en behoeften** past, maar misschien nog onbekend is. Daarnaast wordt ook de participatie van **specifieke doelgroepen** (scholieren, onderzoekers, toeristen en individuen die baat hebben bij welzijnsdiensten) verhoogd met een aanbod op maat.

OD 1.1. JE PUBLIEK KENNEN

1. Beschrijving

Om de participatie aan het cultuur- en vrijetijdsaanbod te bevorderen, moeten we de (potentiële) **participant beter kennen**: wat is het sociodemografische profiel en wat zijn de voorkeuren, interesses en noden? Wie wordt er vandaag onvoldoende bereikt? Welk aanbod ontbreekt? Enzovoort. De term 'aanbod' begrijpen we breed: van aanbod zoals activiteiten, voorstellingen en evenementen tot het boekenaanbod van bibliotheken.

Om deze vragen te beantwoorden bestaan er al veel **potentiële databronnen**, zoals de Participatiesurvey, ticketingsystemen, publieksonderzoeken die per organisatie worden opgezet, UITPAS enzovoort. Er zijn echter initiatieven nodig die deze data meer inzichtelijk en bruikbaar maken, zowel op macro- als op microniveau.

Op **macroniveau** kan dit per aanbieder of geografische eenheid leiden tot een onderbouwing van het aanbod zelf (curatie/programmatie), de omstandigheden (tijdstip, voorzieningen ...), de promotieplanning of het subsidiebeleid.

Op **microniveau** kunnen de data per gebruiker geaggregeerd en geanalyseerd worden om een meer gepersoniseerd aanbod en daarop afgestemde communicatie op maat te realiseren. Dat kan door rond de participant een uniek profiel op te bouwen dat hij of zij zelf beheert.

We beseffen dat niet elke participant (veel) digitale sporen achterlaat en ook daarmee willen we rekening houden.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- heb ik een beter inzicht in wie mijn bezoekers zijn, wat hun drijfveren, behoeftes en interesses zijn. Daarnaast heb ik ook zicht op 'kansrijke segmenten' die ik vandaag minder bereik maar waar ik het gemakkelijkst kan groeien;
- kan ik een meer gericht cultuuraanbod uitwerken, afgestemd op de behoeften van mijn bestaande klanten. Ik kan ook een aanbod ontwikkelen voor nieuwe doelgroepen;
- kan ik op basis van de verworven klantinzichten een efficiëntere en impactvolle promotiestrategie ontwikkelen;
- kan ik op basis van deze data meer gericht en gepersonaliseerd communiceren naar mijn bestaande en potentiële doelgroepen (op voorwaarde dat er gelinkte communicatietools beschikbaar zijn);
- kan ik met andere culturele organisaties in dialoog gaan over de respectieve publieksdoelstellingen, samenwerkingen overwegen en kennis uitwisselen op basis van een gemeenschappelijk begrippenkader en cijfers;
- ervaar ik een potentieel positieve impact op mijn rendabiliteit omdat betere informatie en meer gerichte marketing en communicatie bijdragen aan de uitbouw van een groter en meer loyaal klantenbestand;
- kan ik mijn subsidie- en sponsoringdossiers beter onderbouwen op basis van betrouwbaar cijfermateriaal.



Als overheid

- heb ik inzicht in de participatie van verschillende bevolkingsgroepen en kan ik de evolutie ervan over de jaren heen in kaart brengen;
- kan ik mijn subsidiebeleid doelgericht inzetten met het oog op participatie van achtergebleven publiekssegmenten;
- kan ik gericht communiceren over het aanbod in mijn gemeente of regio op basis van behoeften en interesses van mijn inwoners;
- kan ik de impact van externe factoren (zoals corona) op participatie in kaart brengen.



Als cultuurparticipant

- is er een aanbod dat beantwoordt aan mijn behoeften en interesses;
- kent de cultuursector mijn interesses beter, waardoor hij me individueel kan benaderen met een aanbod op maat (zie [OD 1.2](#)).

3. Behoeften

- creëren van draagvlak voor een datagedreven aanpak op alle niveaus;
- verzamelen van profieldata (zoals woonplaats, leeftijd ...) en participatiedata (zoals uitleen- of ticketingdata), surveydata en webtrackingdata op een wijze die voldoet aan de GDPR;
- combineren van deze data op geaggregeerd en individueel niveau;
- opstellen van segmentatiemodellen op basis van sociodemografische gegevens en participatiedata waarop andere datasets gemapt kunnen worden;
- creëren van beslissingsondersteunende inzichten via dashboards;
- delen van die inzichten en analyses met diverse stakeholders;
- rechtenbeheer voor dataproducten, datapods en dashboards;
- begeleiding en ondersteuning om de data-analyses correct te lezen, te interpreteren en te vertalen naar strategieën en acties.

4. Projecten

1 Ontwikkelen van een nieuwe universele backend voor UiTiD

Een *Identity Provider (IDP)* is een noodzakelijke toepassing om de toegang tot dienstverlening te regelen en de best mogelijke dienstverlening aan de gebruiker aan te bieden. Bij publiek heeft men daarvoor 'UiTiD', die wordt ingezet voor alle producten binnen het publiekplatform (UITdatabank, UiTinVlaanderen.be, UiTPAS, museumpas ...), zowel in een b2b- als een b2c-context. Het wordt ingezet om de identiteit van de gebruiker te controleren en om een beperkte set van persoonsgegevens op te slaan, waaronder e-mail, naam, geboortedatum en postcode.

Sinds 2019 maakt publiek gebruik van Auth0 als de motor voor UiTiD. Sinds de overname van Auth0 door de firma Okta vonden er ingrijpende wijzigingen plaats op het vlak van service, documentatie en prijsbeleid. Die wijzigingen zorgen voor sterk stijgende kosten en een ontoereikende dienstverlening, wat de beschikbare budgetten sterk onder druk zet. Om niet langer afhankelijk te zijn van de grillen van de markt en maximale controle te hebben over kosten en planning, moeten we zelf een *identity provider* bouwen of gebruik maken van een *opensourceoplossing* die naadloos de functionaliteit van Auth0 kan overnemen.

2 Ontwikkelen van een cultuurprofiel

Dit project heeft als doel de verschillende cultuurgerelateerde *identifiers* zoals UiTiD, Mijn Bibliotheekprofiel of het Digitaal Podiumprofiel te laten **connecteren** of te **evolueren naar één cultuurprofiel**. Zo kunnen data over het profiel, de interesses, voorkeuren, toestemmingen en het gedrag van de participant samengebracht en toegankelijk gemaakt worden om verbeterde of nieuwe vormen van dienstverlening te ontwikkelen. De participant behoudt daarbij zelf de controle over zijn of haar data. Door de toepassing van SOLID krijgt de gebruiker controle over welke informatie hij of zij met wie deelt voor welk doel.

3 Doorontwikkelen van het UiTwisselingsplatform

Het UiTwisselingsplatform verzamelt op geaggregeerd niveau **data over activiteiten en deelname aan cultuur- en vrijetijdsactiviteiten** en wil die ontsluiten met diverse betrokken instanties die er gebruik van willen maken.

Door het platform verder te ontwikkelen, komt het maximaal tegemoet aan de behoeften van de gebruikers – ook die met minder technische vaardigheden en datakennis – en van de beheerders van het platform. Om die reden moet het platform de verschillende toepassingen die een beroep doen op haar data zo goed mogelijk **ondersteunen**. Het gaat onder meer over ondersteuning van gebruikers (bv. via een helpdesk), de mogelijkheid om csv-bestanden op te laden, de ontwikkeling van metrieken en meldingen om problemen te signaleren, een externe beveiligingsaudit en de creatie van een Sandboxomgeving om nieuwe dataproducten uitvoerig te testen voor ze live gaan.

4 Ontwikkelen van publieksvinder

Het project Publieksvinder zal culturele organisaties, overheden en onderzoekers inzicht verschaffen in **cultuurparticipatie op macroniveau**. Publieksvinder kan op vendoronafhankelijke wijze het publieksbereik van een bepaalde organisatie, gemeente, regio analyseren volgens diverse parameters, waardoor een benchmark mogelijk is met de brede cultuursector of een segment daarvan. Met dit project komen we tegemoet aan de behoefte van cultuurorganisaties om meer inzicht te krijgen in het profiel van hun publiek, hun behoeften, noden en interesses. Daarnaast levert Publieksvinder inzichten in publiekssegmenten waar culturele organisaties nog verder kunnen groeien. Lokale besturen krijgen met Publieksvinder inzicht in de reikwijdte van het culturele landschap en welke publieksgroepen daardoor niet of onvoldoende bereikt worden.

OD 1.2. OP MAAT COMMUNICEREN

1. Beschrijving

Het is niet eenvoudig om in het uitgebreide aanbod aan cultuur- en vrijetijdsactiviteiten en -aanbieders die activiteiten terug te vinden die aansluiten bij de individuele wensen en smaak van de cultuurparticipant. Door data samen te brengen over zowel het aanbod (bv. UiTdatabank en bibliotheekcatalogi) als over de participanten (sociodemografische informatie, interesses, participaties, bijvoorbeeld via de Digitale Bibliotheek, ticketingsystemen of abonnements-, getrouwheids- en kortingsprogramma's, ...) ontstaat de mogelijkheid om **beide elementen beter op elkaar af te stemmen** via digitale communicatie. Zo worden (potentiële) participanten beter geïnformeerd over het aanbod, maar vinden ze ook inspiratie voor activiteiten, boeken ... waarmee ze minder vertrouwd zijn maar waarvoor ze mogelijk wel interesse hebben.

Die communicatie kan zowel (automatisch) geactiveerd worden door de participant (**pull**) als geïnitieerd door een professionele culturele aanbieder (museum, bibliotheek, lokaal bestuur ...) (**push**). Het is belangrijk dat de communicatie in de voorkeursomgeving van de eindgebruiker terechtkomt (bijvoorbeeld een mailbox, een brievenbus, een WhatsAppgroep, pushnotificaties ...). Daarnaast is de informatiebehoefte individueel verschillend (bijvoorbeeld info over taalniveau, toegankelijkheid voor mensen met een beperking). Ook dat is maatwerk.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- kan ik meer gericht communiceren met mijn doelpubliek of cultuurparticipant via het kanaal van diens voorkeur, waardoor de impact van mijn communicatie vergroot;
- kan ik een nieuw publiek bereiken dat interesse heeft in mijn aanbod.



Als (lokale) overheid

- kan ik mijn inwoners fijnmazig benaderen met een relevant aanbod, waardoor de kans op participatie stijgt.



Als cultuurparticipant

- ontvang ik een aanbod dat meer gericht is op mijn interesses en voorkeuren;
- word ik geïnformeerd over een aanbod dat mij minder bekend is maar aansluit bij mijn smaakprofiel (smaakverbreding);
- kan ik mijn eigen communicatievoorkeuren instellen;
- kan ik mijn concrete informatiebehoefte instellen (bv. info over toegankelijkheid voor mensen met een beperking);
- kan ik beter, sneller en gemakkelijker geplande evenementen vinden die aansluiten bij mijn interesses.

3. Behoeften

- creëren en beheren van gegevens over de cultuurparticipant en -aanbieder op micro- en macroniveau, waarin sociodemografische informatie, voorkeuren, interesses, noden en een participatiehistoriek bijgehouden, aangepast en verrijkt kunnen worden;
- beheren van *consent* en *opt-ins*;
- matchen van profiel met aanbod;
- instrumenten om aanbod gesegmenteerd, multichannel en vanuit diverse merken te versturen en aan te bieden (push en pull);
- een governancemodel voor gebruik: wie, hoe vaak, wanneer ...

4. Projecten

5

Aanpassen van centrale UiTPAS-communicatiekanalen aan lokale branding met het oog op een betere gebruikerservaring voor UiTPAS-houders

UiTPAS wordt als Vlaams programma lokaal en regionaal toegepast door partners die elk hun eigen communicatiekanalen en branding hebben. Dat zorgt voor een veelheid aan informatiekanalen op verschillende niveaus, met vaak dezelfde functies. Met dit project willen we de informatiekanalen die Vlaanderen voorziet (uitpas.be, UiTPAS-app, marketing automation ...) **gemakkelijk aanpasbaar maken aan de lokale branding**, zodat lokale besturen dat niet meer individueel hoeven te doen.

6

Opzetten van een direct communication center

Een marketing- en communicatieplatform brengt informatie en inspiratie over het beschikbare aanbod **op maat en geautomatiseerd tot bij de (potentiële) cultuurparticipanten**, met als doel ze meer en anders aan het beschikbare cultuuraanbod te laten deelnemen. Via dat platform kunnen diverse actoren in de vrijetijdssector doelgericht communiceren met deze deelnemers. Het gaat hier over dienstverlening op zowel b2b-, b2c- als b2b2c-niveau.

7 Ontwikkelen van een e-mailcampagnetool voor lokale besturen om UiTPAS'ers gesegmenteerd te bereiken

Lokale besturen communiceren vandaag vooral via massamedia (website, lokale nieuwsbrief) over hun vrijetijdsactiviteiten. Cultuurparticipanten verwachten echter **relevante communicatie op maat**, die volledig is toegespitst op de **persoonlijke voorkeuren**. Met dit project kunnen lokale besturen en organisatoren hun digitale vrijetijdscommunicatie stroomlijnen via UiTPAS. Het voorziet een tool waarmee digitale communicatie op basis van de **vrijetijdsvoorkeuren van de cultuurparticipant** verstuurd kan worden. Via de tool kunnen lokale besturen een specifiek segment van de lokale bevolking, gebaseerd op verzamelde UiTPAS-data, een gepersonaliseerd bericht sturen, en dat op een GDPR-compatibele manier. De berichten kunnen via verschillende kanalen verstuurd worden, zoals e-mail, sms of meldingen op de UiTPAS-app, afhankelijk van de communicatievoorkeuren van de cultuurparticipant.

8 Ontwikkelen van een nieuwe universele backend voor klantenbeheer in de digitale bibliotheek

De gegevens van een klant van een openbare bibliotheek zitten momenteel verspreid over de applicaties die de verschillende diensten ondersteunen. Dat zorgt voor een weinig transparant overzicht van de bibliotheek voor de klant, en een suboptimaal beheer en gebruik van die gegevens voor de medewerkers van de bibliotheek. Via de centraal beheerde toepassingen van het bibliotheekstelsel en Mijn Bibliotheek is er een **goede basis aan klantgegevens** wat de leden van de bibliotheek en de collectiediensten betreft. Steeds meer mensen maken echter gebruik van andere diensten van de bibliotheek: ze wonen bijvoorbeeld een activiteit bij of komen studeren in de bib. De bibliotheek heeft nood aan een **volledig beeld van haar klanten**, zowel in de breedte als in de diepte. Zo kan ze haar dienstverlening daar beter op afstemmen.

Cultuurconnect wil het klanteninzicht, het klantenbeheer en de klanteninteractie breder, eenvoudiger en transparanter maken door een **universele oplossing** aan te bieden als component van de gemeenschappelijk beheerde digitale bibliotheek: ofwel door een van bovenstaande systemen (bijvoorbeeld Mijn Bibliotheek) te promoveren en door te ontwikkelen als master van de klantgegevens, ofwel door een nieuwe oplossing te laten ontwikkelen. Daarbij wordt ook gekoppeld met andere componenten van de Vlaamse digitale architectuur, zoals Mijn Burgerprofiel, MAGDA en het cultuurprofiel.

9 Ontwikkeling gepersonaliseerde gebruikersinterfaces: doorontwikkeling bibliotheek websites en onderzoek naar een ontwikkeling van een bib-app

De bibliotheekwebsites zijn het online uithangbord van alle openbare bibliotheken in Vlaanderen. Dat websiteplatform voor openbare bibliotheken omvat de publiekscatalogus, de online dienstverlening via Mijn Bibliotheek en voor elke bibliotheek een eigen bibwebsite met alle info over de bib. In de [innovatieagenda 2024-2025 digitale bibliotheek](#) is het inzetten op een inspirerende gebruikservaring een van de speerpunten.

Bij het opstellen van de digitale strategie en de uitwerking van de innovatieagenda werden de **ontwikkeling van een bib-app** als universele toegangspoort tot de bibliotheek en de **personalisering van de bibliotheekwebsites** al naar voor geschoven. Wegens de samenhang met andere projecten van Cultuurconnect en projecten waaraan Cultuurconnect meewerkt (zoals Mijn Burgerprofiel, SOLID en het cultuurprofiel), de budgettaire ruimte en de nood aan verder onderzoek zullen deze projectvoorstellen **na 2025** worden opgenomen. De ontwikkeling van een nieuwe universele backend voor klantenbeheer en het bijhorende klanteninzicht vormt ook een belangrijk fundament om verder in te zetten op personalisering.

1. Beschrijving

Vele doelgroepen worden door allerlei drempels in hun participatie geremd. We weten dat het **financiële aspect** een belangrijke drempel vormt voor bepaalde doelgroepen. Zo toont [onderzoek](#) dat vier op de tien mensen met een laag inkomen aangeven dat activiteiten niet binnen hun budget passen. Evenzeer worden mensen geremd om van nieuw, onbekend cultuur-aanbod te proeven omdat het (te veel) geld kost.

Daarnaast spelen er heel wat **andere drempels**. Denk aan (het gevoel dat) het aanbod niet aansluit bij de interesses, kennisdrempels (te weinig vertrouwd met het cultuurproduct of met de gedragsregels), bereikbaarheidsdrempels, beperkingen met betrekking tot digitale vaardigheden en de toegang tot digitale toepassingen.

Nieuwe businessmodellen zoals abonnementsformules, cultuurbudgetten, waardebonnen en kortingsstatuten, met bijhorende communicatie- en activeringsprogramma's (bijvoorbeeld in samenwerking met onderwijsinstellingen en andere intermediaire organisaties), kunnen deze drempels helpen verlagen.

Over deze drempels is heel wat **literatuur** beschikbaar, zoals de [Participatiesurvey](#) en de [JOP-monitor](#) (voor jongeren). Er ontbreekt momenteel echter een **ruimere synthese** die als basis kan dienen om nieuwe oplossingen te ontwikkelen en prioriteiten te bepalen, samen met relevante actoren. Verder is het ook wenselijk om meer inzicht te krijgen in de drempels voor specifieke groepen en het interactionele en cumulatieve karakter van de drempels. Zo zijn bijvoorbeeld gezondheidsdrempels meer bepalend voor personen die het financieel minder ruim hebben.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- kan ik meer bezoekers ontvangen;
- kan ik moeilijker bereikbare doelgroepen ontvangen;
- kan ik een nieuw publiek bereiken omdat het risico lager is om 'eens iets nieuws te proberen'.



Als overheid

- verhoog ik de toegankelijkheid van culturele activiteiten voor diverse bevolkingsgroepen. Daardoor wordt een cultuurbeleid meer inclusief;
- draag ik bij aan de democratisering van cultuur. Het wegnemen van participatiedrempels stelt een groter aantal mensen in staat om deel te nemen aan culturele ervaringen;
- versterk ik de sociale cohesie. Toegankelijke culturele activiteiten bevorderen ontmoetingen tussen diverse groepen in de samenleving.



Als cultuurparticipant

- word ik op verschillende manieren gemotiveerd om gemakkelijker deel te nemen aan evenementen;
- verkleint mijn risico als ik een keer proef van aanbod waarmee ik minder vertrouwd ben;
- krijg ik van de culturele sector een aanbod voor de doelgroep waartoe ik behoor omdat de kans vergroot dat wij zullen participeren.

3. Behoeften

- kennis over participatiedrempels en hun impact op verschillende doelgroepen;
- bepalen van prioritaire drempels en doelgroep(en) om op in te zetten;
- ontwikkelen en beheren van een drempelverlagend aanbod zoals kortingen, abonnementen en zo meer en daarover op maat van de doelgroepen communiceren, gebruik makend van de al beschikbare instrumenten en de mogelijkheden die ontwikkeld worden in [OD 1.1](#) en [OD 1.2](#);
- kenniswerking op b2b-niveau om de juiste strategieën voor toeleiding te ontwikkelen;
- b2c-marketing om de ontwikkelde oplossingen tot bij hun doelpubliek te brengen.

4. Projecten

10 **Uitwerken van een toets voor inclusieve IT-projecten**

Er wordt een **methodologie** uitgewerkt om bij toekomstige projecten een (e-)inclusietoets te doen. Een e-inclusietoets zal helpen om het digitale culturele ecosysteem, aangejaagd door het programma, **zo inclusief mogelijk** te maken. De toets spreekt met andere woorden de digitale drempel aan.

Door die principes toe te passen in de ontwerpfase van projecten, kunnen er inclusieve digitale projecten ontstaan die flexibel zijn in gebruik en **toegankelijk zijn voor een brede groep van gebruikers**, ongeacht hun digitale vaardigheden, toegang tot technologie en achtergrond, zonder dat ze moeten inboeten aan ervaring.

11 **Ontwikkelen van een wallet**

Met dit project willen we een *wallet* ontwikkelen waarin de cultuurparticipant al zijn of haar cultuurgerelateerde tickets, waardebonnen, lidmaatschappen en abonnementen vindt. Bestaande initiatieven zoals de museumpas en de bibliotheekpas, of toekomstige abonnementsformules en lidmaatschappen voor lokale sport- en cultuurverenigingen hebben een plaats in de *wallet*. Ook waardebonnen met een te besteden korting of cultuurbudget worden er verzameld.

De *wallet*functie stelt ons in staat om **nieuwe collectieve formules** te ontwikkelen op maat van **specifieke doelgroepen** (zoals jongeren, mensen in armoede, senioren, families ...), **subsectoren** (zoals film) of **regio's** (zoals een *All You Can Eat*-formule bij diverse organisaties in een regio) om verschillende participatiedrempels te verlagen. Zo zou ook een cultuurbudget voor jongeren, waarmee ze laagdrempelig het aanbod kunnen ontdekken, beheerd kunnen worden via deze *wallet*functie.

12 **Opzetten van een eenduidig kortingsplatform voor burgers in armoede door de integratie van de systemen van UiTPAS, Vrijuit en Iedereen Verdient Vakantie**

Er bestaan vandaag verschillende manieren voor burgers in armoede om **met korting** deel te nemen aan het Vlaamse vrijetijdsaanbod. Lokaal met UiTPAS, bovenlokaal met Vrijuit en Iedereen Verdient Vakantie. Omdat de werkingen van Vrijuit en van UiTPAS vanaf 2025 bij publiek ondergebracht worden, ontstaat er een opportuniteit om beide producten, werkingen en systemen te **integreeren**. Op die manier kunnen enerzijds mensen in armoede van over heel Vlaanderen UiTPAS online aanvragen en krijgen anderzijds alle UiTPAS-gebruikers toegang tot het Vrijuit-aanbod.

1. Beschrijving

De focus ligt op de aanbodzijde, met als doel het ontsluiten van de beschikbare digitale content, afgestemd op de interesses van het publiek en de manier waarop het die content wil benaderen. Dat betekent dat de **zichtbaarheid en vindbaarheid** van het versnipperde cultuuraanbod verbeterd moeten worden. Daarnaast streven we naar een verhoogde participatie van **specifieke doelgroepen** (zowel b2c als b2b in de volgende sectoren: onderwijs, welzijn, onderzoek, toerisme, cultureel-erfgoedprofessionals) door schaalbare oplossingen op maat aan te bieden.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- heb ik door het gebruik van eigen, niet-commerciële platformen meer impact op wat er ontsloten wordt en kan ik daarvan de vruchten plukken;
- kan ik genieten van gedeelde oplossingen om mijn aanbod te ontsluiten. Dat vereist minder tot geen onderhoud en laat me altijd van de recentste versies genieten;
- kan ik via gedeelde oplossingen met mijn aanbod een groter publiek en diverse doelgroepen bereiken, waaronder ook scholieren, onderzoekers, toeristen en personen die baat hebben bij welzijnsdiensten. Participanten die me niet kennen zullen me nu gemakkelijker kunnen vinden;
- kan ik door samenwerking met andere culturele organisaties tot een gedeeld aanbod komen;
- kan ik verdieping van de ervaring en extra participatie stimuleren via bijkomende digitale producten.



Als overheid

- stimuleer ik structurele samenwerking tussen verschillende beleidsdomeinen door het aanbod af te stemmen op de noden van belendende sectoren (zowel b2b als b2c-werking);
- stimuleer ik (interactieve) cultuurparticipatie door zichtbare collectieve platformen te ontwikkelen;
- draag ik bij tot de democratisering van cultuur omdat het digitale cultuuraanbod toegankelijk wordt voor mensen die afgelegen wonen of minder mobiel zijn;
- werk ik efficiëntiewinsten en standaardisatie in de hand;
- stimuleer ik de ontwikkeling van businessmodellen die ook oog hebben voor de complementariteit met het fysieke aanbod.



Als cultuurparticipant

- kan ik gemakkelijker participeren aan aanbod dat voor mij fysiek moeilijk bereikbaar is;
- kan ik nieuwe vormen van cultuur ontdekken en risicoloos uitproberen;
- krijg ik plaatsonafhankelijk een overzicht van wat er waar beschikbaar is;
- kan ik eerdere ervaringen verder verdiepen;
- kan ik meer content en ervaringen delen met anderen.

3. Behoeften

- Verhalen vertellen is een goede manier om digitale content te verspreiden en interactie te stimuleren.
- Er bestaan al verschillende performante ontsluitingsvormen, zoals lokale en internationale platformen. Daarom is het van belang te onderzoeken wie welke inhoud op welke manier wil consumeren en hoe dat een meerwaarde genereert voor de betrokken culturele organisaties.

Dat zou volgende behoeften kunnen aantonen:

- een technische oplossing die ontwikkeld en onderhouden moet worden en gedeeld kan worden door meerdere (culturele) organisaties;
- de ontwikkeling van businessmodellen die ook oog hebben voor de complementariteit met het (businessmodel rond) fysieke aanbod;
- een gedegen aanpak rond rechten, die rekening houdt met de weg die content aflegt (van creatie over ontsluiting en onderzoek tot archivering) en waarbij rechtenmodellen, de aanpak rond het klaren van rechten en rechtenafspraken verder geüniformiseerd worden met het oog op gebruik op meerdere platformen;
- een waardenkader gebaseerd op principes zoals privacy, transparantie, dat zich laat vertalen in de operationele keuzes en ontwikkeling.

4. Projecten

13 Onderzoek naar de ontwikkeling van een streamingplatform voor de cultuursector

Met dit project analyseren we hoe er een open bouwsteen ontwikkeld kan worden voor de **streaming van cultuuraanbod**. Daarbij wordt verder gebouwd op wat we uit gelopen projecten hebben geleerd, en wordt een mogelijke aansluiting bij bestaande initiatieven als VRT MAX onderzocht. Dit analysetraject wordt voorzien van enkele experimenten om het concept, de noden en de *use cases* te valideren.

14 Aanbieden van (digitale) content uit bibliotheken en podiumhuizen in een onderwijscontext

Met dit project onderzoeken we hoe bibliotheken en podiumhuizen kunnen bijdragen aan een aantal **prangende uitdagingen voor het onderwijsveld**, zoals het stimuleren van leesbevordering en de (digitale) cultuurbeleving in het algemeen.

15 Gecoördineerde, effectieve en innovatieve erfgoedcommunicatie: Vlaamse topstukken in de kijker

De Vlaamse Topstukkenlijst bestaat uit een zeer diverse groep items met een groot maatschappelijk en historisch belang. Net dat belang en die diversiteit maken van topstukken een perfect labo om te onderzoeken hoe erfgoedverhalen en campagnes **via een multikanaalstrategie** naar een breed publiek gebracht kunnen worden. Er worden op die manier nieuwe praktijken ontwikkeld die aangepast zijn aan het onderwerp en afgestemd op de doelstellingen. Topstukken verdienen een 'top'ontsluiting en vormen de ideale *use case* om **digitale ontsluiting en campagnes** over actoren heen op elkaar af te stemmen en zo te versterken. Een verhaal kan en moet immers op verschillende manieren verteld worden als men een divers doelpubliek wil aanspreken.

16 Integratie van de diensten en infrastructuur van de Vlaamse Kunstcollectie in de werking van meemoo

Het ecosysteem dat de Vlaamse Kunstcollectie (VKC) uitbouwde voor haar partnermusea bevat verschillende **potentieel opschaalbare bouwstenen**, zoals de datahub, een beeld-beheersmodule, de IIIF-server, de conditierapporteringstool en het collectievenster. Door de integratie van digitale dienstverlening van VKC in meemoo (sinds januari 2024), de uitrol van een nieuwe erfgoeddatabase en de verdere ontwikkeling van de *knowledge graph* als basislaag voor metadata, is het noodzakelijk om zowel de diensten zelf als de onderliggende infrastructuur te evalueren en een *roadmap* op te stellen voor de toekomst.

In de loop van 2024 en 2025 wordt de **bestaande dienstverlening en de onderliggende infrastructuur** van VKC geanalyseerd. Dat levert een *roadmap* op met een **investeringsplan en een migratieaanpak**, die vervolgens binnen dit project aangepakt worden. Zo worden de bestaande componenten verder geïntegreerd in de infrastructuur van meemoo. Dat leidt tot een verhoogde kostenefficiëntie en een bredere inzetbaarheid van die componenten.

17 Valoriseren van digitaal archiefmateriaal

Vlaanderen heeft de voorbije jaren sterk geïnvesteerd in de digitalisering en duurzame bewaring van Vlaams cultureel erfgoed. Op het vlak van **ontsluiting** zijn er echter maar **beperkte mogelijkheden** om content aan een bredere groep van (her)gebruikers te tonen en ter beschikking te stellen voor hergebruik. Dat heeft in grote mate te maken met rechten op het materiaal. Het ontbreekt in de sector eveneens aan expertise en mankracht om daar op grotere schaal gecoördineerd mee aan de slag te gaan. Dat alles zet een rem op de valorisatie van en deelname aan dit rijke culturele erfgoed.

Dit project zet de **valorisatie van digitaal archiefmateriaal** centraal: meer digitale content beschikbaar maken voor een publiek enerzijds en voor professioneel hergebruik anderzijds. In het kielzog van het Hermesproject mikken we hier (1) op de uitbreiding van een divers corpus aan digitaal erfgoed en (2) op de doorontwikkeling van de proeftuin rond professioneel hergebruik, inclusief een duurzaam businessmodel.

18 Doorontwikkelen van FAAM

Het concept dat aan de basis ligt van FAAM, het virtuele museum van Vlaanderen, sleepte in 2023 een [Henry van de Velde Award](#) voor beste digitale product in de wacht. Het project draagt immers in belangrijke mate bij tot het breed toegankelijk maken van Vlaams erfgoed.

Na de lancering van de eerste versie van FAAM in maart 2024 zou het platform doorontwikkeld moeten worden om de **initiële projectdoelstellingen** te blijven vervullen:

- Het publiek voor het erfgoedaanbod moet verbreed en toegeleid worden via digitale belevingen over de geschiedenis en cultuur van Vlaanderen.
- Het project moet zijn instrumentele rol continueren in de doorlopende digitale transformatie van de erfgoedsector.

SD 2: Creëren van een schatkamer vol digitale content

Ambitie

Een digitale schatkamer biedt een breed en divers beeld van onze cultuur uit het verleden, maar ook uit het heden. We gebruiken **de term schatkamer** omdat de inhoud ervan voor ons als samenleving veel waarde heeft, maar ook om te wijzen op de vluchtigheid van digitale objecten en op de nood om ze **veilig te stellen** voor toekomstige generaties. De schatkamer is een collectief digitaal geheugen, maar toont tegelijk ook een doorsnede van wat wij allemaal nu creëren, en heeft zowel oog voor kunstwerken als voor digitale communicatie. We willen digitalisering en nieuwe digitale creatie aanmoedigen, maar meteen ook aan de slag gaan om ze veilig te stellen, samen met de nodige context.

Het ondersteunen van nieuwe digitale vormen van creatie én capteren van het kwetsbare verleden staan hier centraal. De digitale schatkamer die zo ontstaat, moet bovendien duurzaam bewaard worden, makkelijk toegankelijk zijn, semantisch rijk en verbonden met de wereld om ons heen, zodat ze ook vindbaar en herbruikbaar wordt.



Hoewel in het verleden al veel inspanningen geleverd werden, was dat vaak projectmatig of beperkt in scope. Bij de creatie van nieuwe digitale inhoud, het beheer van content en de selectie van te bewaren materiaal gaat het daarenboven om een **breed scala aan activiteiten** die door zeer veel verschillende actoren uitgevoerd worden. Die actoren staan niet allemaal even ver in digitalisering, en meer specifiek in duurzaam digitaal beheer van hun collecties.

Willen we een écht digitale en collectieve schatkamer uitbouwen, dan zal dat sowieso een gedistribueerd verhaal zijn, binnen een netwerk van actoren. Het is dan ook des te belangrijker dat een ambitieus programma daarmee rekening houdt. Daarom moeten we **focussen op de grote uitdagingen** die de individuele capaciteit van actoren overstijgen maar gedeeld zijn, die verbinding creëren of (sub)sectoren overschrijden. We moeten de opbouw van kennis over digitale processen stimuleren en culturele actoren met raad, daad en infrastructuur ondersteunen in de relevante operationele processen. Ten slotte mogen we ook niet vergeten om de nodige processen op te zetten en afspraken te maken over het bijhouden en transparant communiceerbaar maken van **rechteninformatie**. Dat is nodig als we hergebruik van digitaal materiaal op lange termijn beter willen faciliteren.

OD 2.1. ONDERSTEUNEN VAN MAKERS VAN NIEUWE DIGITALE CONTENT

1. Beschrijving

Meer en meer relevante inhoud wordt digitaal gecreëerd. Aan de ene kant zijn er kunstenaars die **digitaal werk** creëren (van beelden, video of audio over 3D of animatie tot online voorstellingen), dat via een veelheid van digitale kanalen wordt aangeboden en gedeeld. Daarnaast ontstaan er **nieuwe digitale presentaties of ervaringen** zoals virtuele tentoonstellingen of e-boeken en wordt er ook digitaal veel ondersteunend materiaal gecreëerd. Deze 'digitaal geboren' inhoud die binnen de sector wordt gecreëerd, heeft nog **impulsen** nodig: de culturele vernieuwing kan hier met andere woorden nog groeien. Bovendien wordt dit type van creaties vandaag vaak nog niet systematisch opgenomen in het collectieve digitale geheugen.

We willen 'digitale cultuurmakers' ondersteunen tijdens hun creatieve proces, bij de verdeling van hun werk en bij het beheer (de duurzame opslag) van dat materiaal.

2. Meerwaarde



Als culturele actor

- word ik ondersteund bij het creatieve digitale proces met het oog op het duurzame beheer van mijn digitale creaties.



Als overheid

- zorg ik ervoor dat nieuwe digitale content op een toekomstbestendige manier wordt gecapteerd, wat bijdraagt aan de maatschappelijke valorisatie.



Als cultuurparticipant

- kan ik op een toegankelijke en duurzame manier in contact komen met digitale creaties.

3. Behoeften

- begrijpen van de noden van digitale makers;
- detecteren van raakpunten tussen bestaande werkwijzen, oplossingen en kanalen die reeds worden gebruikt. Daaruit zal blijken welke noden we moeten invullen;
- kennis over welke rechten op nieuwe creatie van toepassing zijn en hoe we de digitale makers kunnen helpen die te integreren in hun werk en in hun aanpak (zie ook [OD 2.3](#)).

4. Projecten

19 **Onderzoek naar de essentiële behoeften op het vlak van digitale kunstcreatie**

Makers van zowel nieuwe digitale als hybride content hebben **ondersteuning** nodig, alleen hebben we die noden nog onvoldoende scherp in kaart. Met dit onderzoek willen we 'digitale cultuurmakers' daarom bevragen over hun **noden** rond ondersteuning en stimulering van hun creatieve proces, de verdeling van hun werk en het beheer (de duurzame opslag) van dat materiaal. De **digitale technologie** heeft immers op verschillende facetten van de werking een impact: het medium van de creatie kan digitaal zijn en digitale technologie kan een impact hebben op het creatieproces, of op de spreiding of ontsluiting van creaties.

Het thema digitale creatie vormt een onderdeel van de landschapstekening voor kunsten. Dat traject wordt in de eerste helft van 2024 door Kunstenpunt begeleid.

1. Beschrijving

Om het digitale aanbod (en de participatie aan dat aanbod) in hoeveelheid en in diversiteit te verhogen, moeten we inzetten op zowel het creëren, capteren en distribueren van nieuwe digitaal geboren content als op het digitaliseren van de grote hoeveelheden materiaal die in onze archieven te vinden zijn. Een andere belangrijke reden voor digitalisering is verzekeren dat dit materiaal **op lange termijn toegankelijk** blijft. Veel fysieke dragers hebben immers een beperkte bewaartijd, waardoor digitaliseren een noodzaak wordt als we dat materiaal voor toekomstige generaties toegankelijk willen houden.

In het verleden toonden enkele initiatieven al aan dat **digitaliseren op grote schaal** voor veel soorten materiaal voordelen biedt in kostprijs en in kwaliteit. Het [GIVE-project](#) (Het Gecoördineerd Initiatief voor Erfgoeddigitalisering), waarbij meemoo samen met een grote groep partners uit de cultuursector aan de digitalisering en duurzame bewaring van kranten, glasplaten en topstukken werkte, won bijvoorbeeld in 2023 de [Vlaanderen Digitaal Award](#) voor het meest duurzame project. Individuele inspanningen van organisaties (vaak op basis van projectsubsidies) zijn te beperkt in schaal en leveren resultaten op die uiteenlopen in kwaliteit en herbruikbaarheid. De kostprijs om de hoeveelheid nog te digitaliseren materiaal aan te pakken, is bovendien veelal te hoog voor individuele organisaties in de cultuursector.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- kan ik fysiek materiaal uit mijn archieven breder digitaal vindbaar en herbruikbaar maken;
- heb ik toegang tot meer digitaal materiaal en kan ik dat gebruiken bij het creëren van nieuw materiaal zoals artikels, documentaires, kunstwerken, tentoonstellingen;
- beschik ik over een uniforme en kwaliteitsvolle digitale representatie van mijn collectie.



Als overheid

- werk ik kostenbesparend door via digitalisering op grote schaal in te zetten op het veilig stellen én toegankelijk maken van het verleden;
- vergroot ik de kwaliteit van de resultaten;
- verhoog ik de diversiteit, de rijkheid en representativiteit, de bruikbaarheid én herbruikbaarheid van de gedigitaliseerde content;
- draag ik duurzaam zorg voor het culturele erfgoed van Vlaanderen.



Als cultuurparticipatant

- kan ik online materiaal uit de Vlaamse archieven bekijken;
- heb ik toegang tot meer digitaal materiaal en kan ik dat gebruiken bij het creëren van nieuw materiaal zoals artikels, documentaires, kunstwerken, tentoonstellingen;
- krijg ik (als (internationaal) onderzoeker) toegang tot meer online bronnen en kwaliteitsvolle digitale registraties, waardoor ik mijn werk sneller, beter en grondiger kan uitvoeren.

3. Behoeften

- grootschalige, gecoördineerde digitaliseringsprojecten die in samenwerking met de brede sector analoge content omzetten naar digitale content;
- de zekerheid dat (bedreigd) cultureel materiaal in de toekomst beschikbaar blijft.

4. Projecten

20 **Digitaliseringsproject: Oud Nieuws voor Nieuwe Tijden**

Het **historische krantenerfgoed in Vlaanderen** is zeer divers en wordt bewaard door een breed gamma aan organisaties. De kranten zijn vaak zeldzamer dan wordt gedacht. Tegelijkertijd vormen ze een rijke informatiebron voor wie interesse heeft in de moderne geschiedenis van Vlaanderen en daarbuiten. Ze zijn eveneens een cruciale bron voor historici, taalkundigen, journalisten, amateuronderzoekers en genealogen. Kranten zijn bovendien interessant educatief materiaal.

Het krantenpapier is echter onderhevig aan inherent verval, en kranten gebruiken zorgt voor extra schade. Fysieke raadpleging strookt ook niet meer met de huidige gebruikersnoden. Men wil kranten **digitaal vanop afstand** raadplegen, 7 dagen op 7, de klok rond en men wil ze op een gebruiksvriendelijke manier doorzoeken. Digitalisering van kranten is dus dringend nodig.

Hoewel het GIVE-project al een belangrijke stap voorwaarts was, liggen er nog grote hoeveelheden kranten te wachten op digitalisering.

21 **Digitaliseringsproject: Vlaamse filmklassiekers opnieuw beschikbaar**

Rond 2010 heeft er zich in alle stilte een 'paradigmashift' voltrokken in de vertoning van de bioscoopfilm. Waar de voorbije honderd jaar films steeds vertoond werden op pellicule, is er op korte tijd een omslag gemaakt naar de **digitale vertoning op DCP** (*digital cinema package*). Daardoor zijn bijna alle cinemazalen vandaag voorzien op digitale vertoning, op enkele uitzonderingen na die nog film op pellicule kunnen programmeren. Voor nieuwe films is dat uiteraard geen probleem, maar voor de grote meerderheid van de Vlaamse films uit het verleden zijn er geen digitale versies in voldoende hoge kwaliteit beschikbaar. Hoewel er in het verleden wel al een inspanning is geleverd om bepaalde titels op DVD te ontsluiten, is die resolutie zeker niet voldoende om een DCP te creëren.

Met dit project zetten we daarom in op **digitalisering en valorisatie van een verzameling van Vlaams filmmateriaal**. Enerzijds willen we een selectie van Vlaamse films digitaal restaureren, anderzijds willen we die films ook opnieuw beschikbaar en zichtbaar maken voor een breed publiek. Daarvoor kan onder meer samengewerkt worden met de groep van vertoners, filmfestivals en Het Archief voor Onderwijs en kan eventuele samenwerking met het Cinébib filmstreamingproject en andere bestaande streamingplatformen onderzocht worden.

22 **Digitaliseringsproject: Hier zit Muziek in!**

Professionele muziekorganisaties hebben een schat aan bedreigd audiovisueel materiaal in hun bezit, zowel digitaal als op analoge dragers. Dat Vlaamse muziekerfgoed is - net zoals de muzieksector zelf en ondanks de rijke traditie - momenteel onderbelicht in het digitale domein. Een integrale aanpak om **toegankelijkheid en hergebruik** van het Vlaamse muziekerfgoed mogelijk te maken is wenselijk. Dit project draagt daartoe bij.

Met dit project willen we enerzijds (een selectie aan) fysieke collecties **digitaliseren** en anderzijds de gedigitaliseerde én de al bestaande (nog niet geïnventariseerde) digitale collecties **duurzaam archiveren**. Op die manier vermijden we dat het unieke Vlaamse muziekerfgoed verloren gaat en worden deze collecties beschikbaar voor hergebruik en valorisatie via de platformen van meemoo en van de muziekorganisaties zelf (voor zover de rechten dat toelaten), zowel in Vlaanderen als daarbuiten.

1. Beschrijving

Als het gaat over de uitwisseling, het toegankelijk maken of het hergebruik van digitale objecten, dan spreken we steeds over het 'object' zelf (bijvoorbeeld een afbeelding, een artikel, een e-boek of een video) én over de metadata die erbij horen. Die **metadata** zijn zowel technisch als beschrijvend van aard en zijn van oorsprong zeer divers: sommige data worden automatisch gecreëerd (bijvoorbeeld bij het maken van een foto of bij digitalisering), andere data worden manueel toegevoegd (bijvoorbeeld door een archiefmedewerker bij registratie of door een redacteur tijdens het schrijven), en nog andere zijn het gevolg van het toepassen van artificiële intelligentie (zoals spraak- of beeldherkenning). Er wordt ook in toenemende mate ingezet op het **linken en standaardiseren van data**: het toevoegen van context en het linken met authentieke bronnen kunnen de navigeerbaarheid en vindbaarheid van data sterk verbeteren. Hoe rijker de data, hoe beter de vindbaarheid en hoe groter het potentiële hergebruik.

In een ecosysteem met een enorme diversiteit en hoeveelheid aan bronnen is het belangrijk om een aanpak te ontwikkelen die **het decentrale karakter** van dit ecosysteem meeneemt en ondersteunt, en waar nodig aanvult met centrale oplossingen. Het bijeenbrengen van data voor analyse of om een bepaalde doelgroep te bedienen, bouwt daarbij verder op de inspanningen in de rest van het netwerk om API's te bouwen, standaarden te ondersteunen en data te normaliseren of te verrijken. **Artificiële intelligentie** zal in toenemende mate een belangrijke rol spelen in het automatiseren van processen en het reduceren van kosten.

Ten slotte moeten we ook een grote sprong voorwaarts maken op het vlak van registreren, bijhouden en interpreteerbaar maken van **rechteninformatie**. Het tekort aan dergelijke informatie belemmert hergebruik omdat het rechtsonzekerheid creëert en de kosten doet stijgen. Historische informatie aanvullen is vaak moeilijk, zelfs het identificeren van publiek domein materiaal is geen evidentie. Maar ook de makers van nieuw materiaal hebben er alle baat bij om de rechteninformatie van hun materiaal op een gestandaardiseerde manier bij te houden, zodat hergebruik in de toekomst gemakkelijker wordt.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- verbeter ik de herbruikbaarheid van mijn content voor gebruikers binnen en buiten de culturele sector;
- wil ik de verbanden die tussen mijn collectie en andere inhoud, media en data gemaakt zijn, kunnen vinden en hergebruiken voor mijn eigen projecten;
- word ik geholpen bij het registreren, documenteren en beheren van mijn collectie.



Als overheid

- verhoog ik de maatschappelijke relevantie van de publieke investeringen;
- verbeter ik de zichtbaarheid van Vlaamse digitale cultuur in binnen- en buitenlandse initiatieven (zoals Europeana);
- stimuleer ik het innovatiepotentieel voor bedrijven.



Als cultuurparticipant

- wordt mijn toegang tot digitale content sterk verbeterd;
- krijg ik meer diverse en rijkere content en contextinformatie ter beschikking;
- kan ik (als ondernemer) inhoud uit andere collecties en bronnen integreren binnen mijn project en ervoor zorgen dat dit ook dynamisch kan.

3. Behoeften

- de mogelijkheid om informatie op een gestandaardiseerde manier uit te wisselen tussen de partners in het ecosysteem en breder: ook het aanbod rond cultuurparticipatie, onroerend erfgoed, bibliotheekcollecties of materiaal uit andere sectoren kan uniform omschreven worden;
- verrijken van collectie-informatie met doelgroep of contextspecifieke inhoud, data en media, zodat de doorzoekbaarheid en vindbaarheid verhoogd wordt;
- op een consistente en gecoördineerde manier beschrijven van de informatie uit collecties, archieven en andere bronnen;
- verkennen van de mogelijkheden van nieuwe technologieën zoals AI, die het registreren, verrijken, beschrijven en uitwisselen van informatie kunnen vergemakkelijken, versnellen en uiteindelijk mogelijk automatiseren;
- ondersteunen van de *linked data* doelstellingen in de culturele sector, waarbij collecties gepubliceerd en met elkaar in verbinding gebracht kunnen worden, ook internationaal;
- beheer van rechten en licenties om ervoor te zorgen dat de inhoud ook mag gedeeld worden en kan hergebruikt worden door de verschillende stakeholders.

4. Projecten

23 Doorontwikkelen van de *knowledge graph* tot een bouwsteen voor het duurzame beheer van metadata

Een betere vindbaarheid en ontsluiting van erfgoed vereisen **betere en rijkere metadata**. Die worden manueel aangevuld of komen van AI-processen of externe databanken waarmee verbanden gelegd worden (bijvoorbeeld wikidata). Aangezien deze metadata niet altijd even gemakkelijk in klassieke beheersystemen onder te brengen vallen, heeft **meemoo** een **graph-gebaseerde metadata laag** opgezet. *Knowledge graphs* slaan data op een andere manier op dan 'klassieke' databases en worden vaak gebruikt om verbonden beschrijvingen van 'entiteiten' (objecten, situaties, concepten of gebeurtenissen) op te slaan, samen met hun betekenis en onderlinge relaties. Op dit moment worden bestaande data uit verschillende meemoo-bronnen (bijvoorbeeld uit de verrijking via artificiële intelligentie) gemapt naar deze infrastructuur.

Om de *knowledge graph* als bouwblok **breder inzetbaar te maken**, bijvoorbeeld voor het samenbrengen van data om die ter beschikking te stellen van bijvoorbeeld Europeana of FAAM, moet(en):

- het datamodel van de *graph* uitgebreid en aangepast worden;
- de capaciteit van de *graph* verder uitgebreid worden;
- de interactiemogelijkheden met de *graph* uitgebreid worden (door API's, gebruikersinterfaces, exportformaten);
- de bestaande en nieuw te importeren data verrijkt worden door bijvoorbeeld te linken naar externe bronnen of termenlijsten (zie ook [project 25](#) over het opzetten van een Vlaams termennetwerk).

24 Optimaliseren van culturele processen door het toepassen van AI

De mogelijkheden en de praktische inzetbaarheid van artificiële intelligentie hebben de laatste jaren een enorme vlucht genomen. Ook in de cultuursector kan **artificiële intelligentie een grote bijdrage** leveren aan operationele processen. **Meemoo** zet bijvoorbeeld nu al in op het verrijken van onder andere de beschrijvingen van audio en video door middel van spraakherkenning, gezichtsherkenning en tekstverwerking. **Cultuurconnect** maakt al gebruik van AI voor aanbevelingen in Leestipper en onderzoekt eveneens de mogelijkheden van AI in het catalogiseerproces van bibliotheekmaterialen (automatisch toekennen van bepaalde metadata, koppelen aan trefwoorden en andere termen, zoekinterface ...). Ook **publiq** maakt al gebruik van AI voor onder meer datacuratie en verrijking (zoals filminvoer, *event similarity* voor het identificeren van producties ...) en het genereren van aanbevelingen voor gebruikers.

Dit project vormt een **concreet kader** voor de **selectie én implementatie van nieuwe diensten**: technieken worden eerst geëvalueerd op hun betrouwbaarheid en relevantie in de context waarin ze ingezet zouden worden. We bekijken ook steeds wat de beste beslissing is: zelf bouwen of inkopen van bestaande diensten (*build-or-buy*). Waar nodig en aangewezen toetsen we ethische en juridische kaders af en overleggen we met stakeholders. Ten slotte wordt de techniek in de praktijk ingepast in de technische infrastructuur en de functionele processen.

We kiezen voor enkele diensten met de grootste impact en creëren basisdiensten die breed herbruikbaar zijn.

25 Opzetten van een Vlaams termennetwerk

Om materiaal in Vlaamse collecties, evenementen of publicaties te beschrijven, worden waar mogelijk liefst **termenlijsten** gebruikt, bijvoorbeeld met plaatsnamen, eigennamen van personen, organisaties, iconografische beschrijvingen, gebruikte materialen enzovoort. Op die manier worden metadata verrijkt, gestandaardiseerd en ondubbelzinnig interpreteerbaar gemaakt.

In het beste geval worden gedeelde **termenlijsten** gebruikt, wat de **uitwisselbaarheid** van de informatie alleen maar verhoogt: het materiaal is eenduidig omschreven over organisaties of sectoren heen. Zo kunnen op ontsluitingsplatformen rijkere zoekmogelijkheden worden aangeboden, of kan digitaal materiaal eenvoudiger worden uitgewisseld tussen organisaties.

In Vlaanderen circuleren echter nog veel termenlijsten die niet gedeeld zijn of kunnen worden, omdat ze niet gestandaardiseerd zijn, enkel beschikbaar zijn als *spreadsheet* of te veel ingebed zijn in de tools die de collectiebeherende instellingen gebruiken. Daarnaast is er ook niet altijd een expliciete consensus over de te gebruiken standaardlijst binnen een (sub)sector.

Met dit project willen we daar verandering in brengen en tot **gestandaardiseerde gedeelde termenlijsten** komen. Het termennetwerk zal uit een dynamisch geheel van lijsten bestaan, die door gemeenschap(en) beheerd worden in functie van hun eigen praktijken.

OD 2.4. BEWAREN VOOR DE EEUWIGHEID

1. Beschrijving

De digitalisering van onze maatschappij genereert continu **nieuwe vormen van content**, zowel qua inhoud, vorm als technische uitvoering. Games, AR/VR, sociale media, multimediale verhalen en apps, het zijn maar een paar voorbeelden van nieuwe contentvormen die vandaag de dag gebruikt worden om verhalen te vertellen, nieuws te brengen of te communiceren. De snelheid waarmee nieuwe technologie en de content die ermee/ervoor gemaakt wordt evolueert, maakt het voor archieven en musea, maar ook voor de creatieve industrie zelf een **enorme uitdaging** om ze **te bewaren en toegankelijk te houden** voor toekomstige generaties. Het gaat in sommige gevallen vaak om content die verbonden is aan een specifiek technisch platform (bijvoorbeeld games en AR/VR) of waarin buitenlandse platformen (zoals sociale media) een belangrijke rol spelen. De **voortdurende innovatie en de snelheid van verandering** dreigt in Vlaanderen voor een **digitaal zwart gat** te zorgen, waarbij weinig of niets overblijft van een periode vol experiment en pionieren, of waarbij enkel de 'klassieke' bronnen (zoals nieuwsmedia) zorgen voor een hoogstens partieel beeld van de eerste decennia van een digitaal Vlaanderen.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- word ik ontzorgd en ondersteund op het vlak van digitale preservatie. Daardoor kan ik me beter op mijn kernprocessen focussen;
- ben ik verzekerd van een verhoogde kwaliteit van de bewaring, in het bijzonder als mijn organisatie geen eigen infrastructuur bezit. Voor andere organisaties verlaagt dit de complexiteit van de eigen infrastructuur omdat organisaties die kunnen afbouwen en met minder systemen moeten koppelen.



Als overheid

- bereik ik via een gezamenlijke aanpak een uniform en beter resultaat. De digitale bewaring van digitaal geboren formaten die ook enkel in het digitale domein bestaan (sociale media, games, AR/VR ...) is een uitdaging die niet elke culturele organisatie apart moet aangaan. De meeste organisaties hebben daar niet de nodige expertise voor, en ook internationaal is dit domein nog volop in beweging;
- zorg ik ervoor dat de ontsluiting en het hergebruik van digitale content op oude én nieuwe formaten voor de toekomst gegarandeerd wordt. De beschikbaarheid van (divers) digitaal materiaal voor ontsluiting en hergebruik op lange termijn is uiteraard sterk verbonden met de digitale bewaring van dat materiaal.



Als cultuurparticipant

- wordt mijn toegang tot digitale content in de toekomst verzekerd.

3. Behoeften

- gestandaardiseerde formaten voor bestanden, media, data-uitwisseling ... die actueel gehouden worden, zorgen voor inhoudelijke persistentie;
- stabiele URI's, datamodellen/entiteiten en metadatalijsten die doorheen het ecosysteem gebruikt en gedeeld worden;
- betrouwbare technische infrastructuur die het bij hoge last of in noodgevallen overneemt; zo wordt de beschikbaarheid gegarandeerd.

4. Projecten

26 Opzetten van een bredere ontzorging voor digitale archivering

In de cultuursector is de nood hoog om verder **ontzorgd** te worden op het vlak van **duurzame archivering**. Op dit moment biedt meemoo slechts voor een aantal formaten digitale duurzame opslag aan, en is de cultuursector voor andere formaten (bijvoorbeeld tijdschriften, kaarten, e-mails) op andere oplossingen aangewezen. Veelal betekent dit dat de collecties zich nog in meerdere opslagsystemen bevinden. Deze verspreide slagorde verhoogt de complexiteit, de drempels en de uiteindelijke kostprijs van duurzame bewaring. Naast deze behoeften brengen ook de **nieuwe vormen van content**, zoals games, sociale media ..., hun eigen specifieke expertise en uitdagingen op het vlak van duurzame opslag met zich mee.

Het is wenselijk om in dit verband verschillende acties op te zetten om deze verbreding in te passen in de Vlaamse aanpak voor digitaal erfgoed. Dat vraagt om een gefaseerde aanpak, waarin de ondersteuning voor duurzame bewaring in de cultuursector algemeen verbreed wordt, zodat die voor meer digitale formaten bij meemoo terecht kan.

SD 3: Digitale linken leggen tussen cultuurorganisaties en met andere sectoren

Ambitie

Om tot een datagedreven ecosysteem te evolueren moeten er **heldere spelregels** bepaald worden en moet het duidelijk zijn hoe ze worden toegepast. Aan de hand van die spelregels zal de cultuursector op een uniforme en coherente manier kunnen groeien naar een performant digitaal ecosysteem waarvan ze de vruchten kan plukken. Zo worden kleinere culturele organisaties ontzorgd en kunnen ze gebruik maken van de aangeboden collectieve dienstverleningen. Grotere culturele organisaties kunnen zelf innovatieve diensten ontwikkelen door verder te bouwen op dit ecosysteem. De spelregels omvatten zowel technische elementen als waarden.



Bovendien kunnen **ondersteunende processen** voor culturele organisaties beter georganiseerd worden, waardoor schaalvoordelen en efficiëntiewinsten mogelijk zijn. Kwaliteitsvolle, professionele, op de juiste schaal georganiseerde digitale oplossingen voor ondersteunende processen zijn vaak **aanjagers van digitale transformatie**, ook omdat ze zorgen voor kwalitatieve en gestandaardiseerde data en samenwerkingsfunctionaliteiten, en ruimte creëren voor een grotere focus op kernactiviteiten. Daarbij streven we een maximale meerwaarde na door een antwoord te bieden op gelijkaardige noden binnen en buiten de culturele sectoren.

1. Beschrijving

Om een cultureel digitaal ecosysteem uit te bouwen worden er op een transparante manier spelregels bepaald. Die geven aan wat er **op technisch vlak** nodig is om tot een performant digitaal ecosysteem te komen. In overeenstemming met de digitale strategie van Vlaanderen werken we een aanpak uit waarin gedeelde bouwstenen en datasets de kern van het ecosysteem uitmaken. Naast het technische aspect moeten ook **andere randvoorwaarden** voor het ecosysteem uitgewerkt worden, zoals de opmaak van een ethisch en juridisch kader. Door een transparant governance-model op te zetten voor het beheer van die bouwstenen en data, stimuleren we de adoptie ervan.

De focus ligt op het aanmoedigen van een **datagedreven beleid in de cultuursector**. Het uitgangspunt daarvoor is dat bouwstenen open, gestandaardiseerde en beschikbare data aanleveren die tussen verschillende systemen kunnen vloeien en waarop nieuwe processen kunnen ontwikkeld worden. Dat alles binnen de grenzen van GDPR, auteurs- of contractrechten en de gehanteerde verdienmodellen.

Op het vlak van **data** bekijken we bij de opstart van projecten welke data er het voorwerp van zijn en hoe ze **gestandaardiseerd** kunnen worden. We bekijken ook in welke mate we daarvoor reeds bestaande OSLO-modellerings kunnen gebruiken of hoe dat tot nieuwe standaarden en of hergebruik van bestaande OSLO-standaarden kan leiden. Vervolgens stimuleren we de adoptie van deze uitwisselingsstandaarden in de cultuursector, al dan niet in de context van het project in kwestie.

Daarnaast ontwikkelen we **gedeelde bouwstenen** waarop culturele organisaties verder kunnen bouwen. Dat zijn componenten die herbruikbaar zijn voor andere partijen en die de cohesie van het ecosysteem versterken. Denk daarbij aan een cultuurprofiel, een uitwisselingsplatform, een authentieke bron, enzovoort. Voor deze **open componenten** gebruiken we de term 'gedeelde bouwstenen'. Die term heeft verschillende gelaagdheden en kan op verschillende niveaus van toepassing zijn. Het gaat daarbij niet alleen om de technologie en de architectuur die gebouwd moeten worden om de processen te ondersteunen, maar ook om de organisatorische, financiële en kennisgerelateerde aspecten die ingevuld moeten worden.

Om het **draagvlak** voor deze open architecturale componenten te vergroten, is het cruciaal om een transparant en inclusief governance-model op te zetten dat de zichtbaarheid van de componenten verhoogt, het maximale gebruik ervan stimuleert, de doorontwikkeling garandeert én de adoptie ervan in de cultuursector stimuleert.

Daarnaast ligt de focus op de **creatie van authentieke gegevensbronnen**. De creatie van die bronnen draagt ertoe bij dat er kwaliteitsvolle en maximaal herbruikbare data beschikbaar zijn.

Het moet ook duidelijk zijn welke **publieke waarden** de projecten nastreven. Dat betekent dat er ook niet-technische principes zoals een waardenkader uitgewerkt moeten worden.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- kan ik me inschrijven in het digitale ecosysteem zodat ik er de voordelen van kan plukken;
- kan ik op een solide en datagedreven basis verder innoveren.



Als overheid

- zorg ik ervoor dat de digitale strategie van Vlaanderen geïmplementeerd wordt;
- neem ik een faciliterende rol op die ervoor zorgt dat de cultuursector zich op een toekomstbestendige manier organiseert met het oog op digitale transformatie;
- zorg ik ervoor – door in te zetten een open en moderne benadering van technologie – dat publieke middelen op een duurzame manier geïnvesteerd worden en dat er steeds verder gebouwd wordt op eerdere realisaties.



Als cultuurparticipant

- kan ik mijn ervaring verbeteren, aangezien het toepassen van standaarden een positief effect heeft op toegankelijkheid en gebruikerservaring;
- weet ik dat mijn digitale interacties GDPR-compatibel zijn.

3. Behoeften

- ontwikkelen en operationaliseren van een databeleid in de cultuursector;
- de digitale strategie van Vlaanderen inzichtelijk en operationeel maken;
- een duidelijke beschrijving van wat onder een 'gedeelde bouwsteen' verstaan wordt en aan welke criteria er moet voldaan worden;
- opzetten van een transparant en inclusief governancemodel voor de aansturing van gedeelde data en bouwstenen opdat de adoptie ervan door de culturele sector wordt gestimuleerd;
- authentieke gegevensbronnen voor die datasets die voor de culturele sector belangrijk zijn;
- een waardenkader dat aangeeft hoe projecten om moeten gaan met ethische aspecten, GDPR enzovoort.

4. Projecten

27

Ontwikkelen van een governancestructuur voor een ecosysteem met gedeelde bouwstenen

Met dit project onderzoeken we hoe we een transparante governancestructuur kunnen vormgeven die de juiste partijen samenbrengt om gedeelde bouwstenen te ontwikkelen, te beheren, te onderhouden en uit te rollen, zodat de adoptie ervan door de cultuursector gestimuleerd wordt.

Dit project heeft als hoofddoel om het **draagvlak** voor het ecosysteem met **gedeelde bouwstenen** in de cultuursector te vergroten. De focus ligt op het creëren en ter beschikking stellen van onafhankelijke, schaalbare, en goed gedocumenteerde services en authentieke bronnen met duidelijk gedefinieerde API's. Deze **modulaire en interoperabele benadering** bevordert niet alleen een datagedreven cultuur, maar leidt ook tot meer efficiëntie: ze ontwerpt inherent generieke oplossingen, waarbij open data en – waar relevant – ook *opensourc*emodellen worden aangemoedigd.

Gedeelde bouwstenen worden zowel op Vlaams niveau (mijn burgerprofiel, ACM/IDM) als op het niveau van de culturele sector (vb. UItwisselingsplatform, Cultuurprofiel) ontwikkeld. De bouwstenen bieden een antwoord op de digitale noden die we volop merken bij culturele organisaties en sectoren.

28 **Ontwikkelen van een kader en tools voor de omgang met OSLO**

In aanvulling op de governancestructuur die in [project 27](#) werd toegelicht, is er specifieke aandacht nodig voor de **adoptie van de OSLO-gegevensstandaarden**, in overeenstemming met de strategische doelstellingen van de Vlaamse overheid.

De OSLO-methodologie is een instrument om de uitwisseling van data te faciliteren. Het Departement Cultuur, Jeugd en Media neemt al enkele jaren initiatieven op dat vlak, maar vooralsnog ligt de focus daarbij op het ontwikkelen van OSLO-standaarden. Er moet echter ook aandacht zijn voor de **adoptie van de standaarden** door de culturele sector. Er is met andere woorden nood aan een goed beheer van de standaarden, aan ondersteuning bij implementatie en adoptie, en aan een overkoepelende visie, waarbij rollen en verantwoordelijkheden geduid worden.

Met dit project willen we een transparante governancestructuur voor de **omgang met OSLO** opzetten en een **ondersteunend instrumentarium** realiseren. Met deze aanvullende inspanningen op de governance van het algehele ecosysteem zetten we verder in op de ontwikkeling van gegevensstandaarden en waken we erover dat ze effectief geïmplementeerd en gebruikt worden.

29 **Ontwikkelen van een productiedatabank**

Met dit project willen we een **productiedatabank** ontwikkelen als unieke bron om culturele producties (bronactiviteiten) voor culturele organisaties centraal te beheren. Producenten, cultuurhuizen of derde partijen voeren eenmalig een productie in (basisgegevens, technische fiches, verrijkende metadata, fotomateriaal, trailers ...), waarna alle informatie overgenomen kan worden in andere systemen (planning, website, marketing ...), bijvoorbeeld voor evenementen, artiesten, enzovoort.

30 **Ontwikkelen van een actorendatabank**

Met dit project ontwikkelen we een **actorendatabank** als unieke bron waarin alle actoren in de cultuursector teruggevonden kunnen worden, inclusief hun relaties met werken, producties, voorstellingen enzovoort. Deze bron zorgt ervoor dat actoren op een unieke manier geïdentificeerd kunnen worden en dat ze gebruikt kan worden in andere systemen. Op die manier wordt de strategie van datagedreven werken ondersteund.

31 Doorontwikkelen van Open Vlacc

Open Vlacc (de Open Vlaamse Centrale Catalogus) is een centrale bibliografische databank waarin alle materialen die relevant zijn voor een openbare bibliotheekcollectie, beschreven worden in een samenwerking tussen Cultuurconnect en de openbare bibliotheken van Vlaanderen en Brussel. Deze **kwalitatieve bibliografische beschrijvingen** kunnen door alle openbare bibliotheken hergebruikt worden, onder meer binnen de Digitale Bibliotheek maar ook daarbuiten.

Met dit project realiseren we doorontwikkelingen nadat Aleph als catalogiseeroplossing is vervangen door een **nieuw invoersysteem** dat tegemoetkomt aan de nood om te werken binnen een entiteitenrelatiemodel en met linked data. Daardoor worden de efficiëntie, kwaliteit en openheid doorheen de levenscyclus van de data verder geoptimaliseerd. In fase 1 (2024-2025) focussen we op de keuze van het nieuwe systeem en de migratie. Vanaf 2026 zetten we in op doorontwikkelingen om de voordelen van het werken binnen een entiteitenrelatiemodel zoveel mogelijk te benutten.

32 Ontwikkelen van een waardenkader voor de digitale transformatie van de cultuursector

Digitale transformatie brengt **nieuwe ethische overwegingen** met zich mee, die vaak samenhangen met bredere maatschappelijke veranderingen en debatten in onze samenleving (zoals gender, klimaat, bias, privacy ...). Het is een uitdaging voor de cultuursector om dit thema te vertalen naar concrete concepten, aanbevelingen en haalbare acties. Met dit project willen we een belangrijke stap zetten om dat kader mee uit te werken, zodat het door de culturele sector gebruikt kan worden.

OD 3.2. ONTZORGEN VAN CULTURELE ORGANISATIES OP HET VLAK VAN ONDERSTEUNENDE PROCESSEN

1. Beschrijving

De analoge processen vragen nog steeds veel tijd en middelen, hoewel er vaak digitale instrumenten beschikbaar zijn om zowel kosten als inspanningen te drukken. Er kan immers niet van elke culturele organisatie verwacht worden dat ze alle digitale noden zelf invult, en vooral niet van organisaties die op digitaal vlak minder matuur zijn. **Schaalvergroting, samenwerking of ondersteuning** maakt het digitale culturele ecosysteem **performanter en inclusiever**. Die aanpak levert schaalvoordelen op en leidt tot ontzorging op het vlak van operationele processen. Concreet verbetert zo'n aanpak de interne organisatie van culturele organisaties, biedt hij een betere bezoekerservaring, stimuleert hij via gestandaardiseerde (proces)data een datagedreven aanpak en biedt hij een basis voor open innovatie.

In de context van hun werking hebben Cultuurconnect, meemoo en publiq al ingezet op oplossingen voor de ontzorging van bepaalde processen. Een aantal oplossingen vragen doorontwikkelingen en er zijn ook terreinen die onontgonnen zijn en waar de realisatie van schaalbare oplossingen tot efficiëntiewinsten zal leiden. We onderzoeken voor de brede cultuursector welke ondersteunende processen er zijn, waar efficiëntiewinsten mogelijk zijn en waar de commerciële markt tekortschiet. Dat resultaat kan de basis vormen voor de keuze om bepaalde processen te ontzorgen. We voorzien **een brede waaier aan oplossingen**, van het aanbieden van eigen ontwikkelde of centraal ingekochte en opgezette softwaresystemen tot het stimuleren van open standaarden in nieuwe ontwikkelingen (al dan niet door de markt). Afhankelijk van de **specifieke noden en de context** wordt de juiste oplossing gezocht. De basisfilosofie daarbij is dat we **voldoende schaalvoordelen** nastreven zonder monopolies te stimuleren. We bekijken ook steeds hoe de markt daarbij een actieve rol kan spelen.

Daarnaast is het van belang dat culturele organisaties een toegankelijk overzicht kunnen krijgen van de beschikbare diensten die voor hen relevant zijn en dat interacties met de overheid (bijvoorbeeld voor rapportering) via automatisering geoptimaliseerd worden.

2. Meerwaarde



Als culturele organisatie

- heb ik meer tijd en middelen voor mijn maatschappelijke opdrachten, omdat ik ontzorgd word in mijn ondersteunende processen;
- moet ik niet individueel voor oplossingen voor mijn ondersteunende processen zorgen;
- ben ik er zeker van dat de data die uit mijn ondersteunende processen voortvloeien, voldoen aan de vereisten;
- heb ik een duidelijk overzicht van beschikbare diensten die voor mij relevant zijn en kan ik eenvoudig gebruik maken van diensten die door verschillende dienstverleners (Vlaamse overheid, lokale besturen, externe dienstverleners ...) aangeboden worden;
- kan ik mijn planlast verminderen doordat ik op een efficiëntere (datageïnformeerde) manier aan mijn subsidieverstrekende overheid kan rapporteren.



Als overheid

- stimuleer ik kansen en versnellers voor samenwerking tussen culturele organisaties, doordat er gebruik gemaakt wordt van gedeelde digitale instrumenten;
- stimuleer ik de uitrol van innovaties sneller en efficiënter in grotere delen van de sector, doordat de inspanningen op één gedeeld instrumentarium gefocust zijn;
- stimuleer ik de kwaliteit en de uitwisselbaarheid van data, waardoor betere analyse, rapportering en datagebaseerde acties mogelijk worden.



Als cultuurparticipant

- krijg ik een verbeterde gebruikerservaring bij de dienstverlening die culturele organisaties bieden.

3. Behoeften

- Culturele organisaties hebben nood aan ontzorging op het vlak van ondersteunende processen.
- Ondersteunende processen moeten in kaart gebracht worden. Ze zijn vaak specifiek per culturele (sub)sector. De uit te werken oplossingen moeten echter waar mogelijk generiek zijn, opdat de inspanning een maximale meerwaarde zou opleveren.
- Voor de ondersteuning van bepaalde processen is er geen aansluiting op de marktoplossingen en de noden van culturele organisaties, waardoor alternatieve methodes gezocht moeten worden.
- De ontwikkeling van gestandaardiseerde data en open componenten moet gestimuleerd worden.
- Culturele organisaties hebben nood aan een toegankelijk overzicht van de beschikbare diensten die voor hen relevant zijn.
- Culturele organisaties zijn gebaat bij efficiënte manieren om over hun subsidies te rapporteren. Daarbij worden beschikbare data gebruikt en parallelle circuits vermeden.

4. Projecten

33 Doorontwikkelen van het bibliotheeksysteem

De overeenkomst over het bibliotheeksysteem loopt tot (maximaal) 2028. In het licht van de aanbestedingsrechtelijke context en aangezien het vermijden van *vendor lock-in* een belangrijk speerpunt is, gaan we onderzoeken hoe we na 2028 verdergaan. Tegelijkertijd willen we de **investeringen van de voorbije jaren** in dit systeem (in termen van tijd, geld en mensen) zo veel mogelijk laten renderen en de meerwaarde die we creëerden voor de bibliotheekgebruikers voor de toekomst bestendigen en nog versterken.

34 Doorontwikkelen van Digitaal Podium

Met het project Digitaal Podium willen we een ecosysteem creëren om de **gesubsidieerde podiumsector** te ondersteunen. Daarvoor willen we verschillende componenten prioriteren. De ticketingcomponent wordt sinds 2022 uitgewerkt in het pilootproject Digitaal Podium. Ook voor CRM, website en planning zijn schaalvergrotenende en ontzorgende initiatieven voor de gesubsidieerde podiumsector – en bij uitbreiding de cultuursector – relevant. Het project onderzoekt via proefprojecten de meerwaarde daarvan.

35 Doorontwikkelen van het Verenigingsloket

In overeenstemming met de Vlaamse loketstrategie willen we met het Verenigingsloket als digitaal platform de dienstverlening aan verenigingen toegankelijker maken en vereenvoudigen. Het Verenigingsloket wordt een van de vier hoofdloketten van de Vlaamse overheid en focust op het toegankelijker maken van (overheids)dienstverlening voor verenigingen.

Het Verenigingsloket moet op termijn dé betrouwbare **digitale toegangspoort** worden tot **alle basisinformatie over (overheids)diensten** waar **verenigingen en verenigingen in wording** gebruik kunnen van maken. Daarnaast kunnen verenigingen er hun eigen gegevens registreren, raadplegen en beheren en vervolgens optimaal gebruikmaken van het dienstverleningsaanbod.

Bij de lancering van het Verenigingsloket op 30 januari 2024 waren er slechts enkele pilootbesturen aangesloten met hun dienstverlening. Sinds begin 2024 ligt de focus daarom niet alleen op doorontwikkeling van het loket, maar ook op de uitrol over Vlaanderen, zodat alle culturele (en andere) verenigingen er gebruik kunnen van maken.

36 Ontwikkelen van automatische rapportering

Een datagedreven werking leidt tot waardevolle inzichten en een verbeterde besluitvorming. Op basis van procesdata kan er een **geautomatiseerde rapportering** over toegekende subsidies opgezet worden. Met een gegevensgestuurde rapportering kunnen we snel en nauwkeurig rapporten genereren, waardoor de productiviteit verhoogt en de foutmarge vermindert. Culturele organisaties zijn gebaat bij efficiënte manieren om over hun subsidies te rapporteren, want dat betekent minder planlast.

37 Doorontwikkelen van de applicatie voor de UiTPAS-balie

De UiTPAS-balieapplicatie vormt het **kloppende hart** van elke UiTPAS-organisator. De applicatie is de omgeving waarin baliemedewerkers in UiTPAS-verkooppunten (zoals zwembaden, bibliotheken en culturele centra) te werk gaan. Met dit project willen we de functionaliteiten van de balieapplicatie verder afstemmen op de actuele noden van organisatoren en besturen, ze volledig mobiel maken én een technische upgrade voorzien die verouderde technologieën uitfaseert.

SD 4: Continu vernieuwen door experimenteren en leren

Ambitie

Digitale transformatie wordt gekenmerkt door een continu veranderingsproces. Het is daarom belangrijk dat de cultuursector gesensibiliseerd wordt om continu te vernieuwen. Door de digitale maturiteit in de cultuursector te verhogen, zullen organisaties zich bewust worden van hoe ze zich verhouden tot een digitaal ecosysteem. Daarom **verhogen we de digitale maturiteit** van de cultuursector via een **gelaagd en slim leerbeleid**. De startpositie, de leercapaciteit en de noden van culturele organisaties zijn immers heel divers.



Anderzijds is de mogelijkheid om te experimenteren een belangrijke voedingsbodempom om **vernieuwing** te stimuleren. We ontwikkelen een kader voor **gestructureerd experiment** door digitale innovatie duurzaam en in een interdisciplinaire context te stimuleren.

OD 4.1. ONTWIKKELEN VAN EEN GELAAGD EN SECTORBREED LEERAANBOD

1. Beschrijving

Het huidige kennis- en leeraanbod om de digitale maturiteit in de cultuursector te verhogen, spitst zich voornamelijk toe op het gebruik van tools en diensten. Dat bevordert de digitale maturiteit van culturele actoren te veel op één dimensie, namelijk die van digitale vaardigheden. Andere dimensies van digitale maturiteit, zoals leiderschap en strategie, worden minder behandeld. Een **verbreding en meer holistische invulling van het instrumentarium** is aangewezen om de digitale maturiteit in haar volle gelaagdheid en complexiteit te bevorderen. Dat aanbod houdt rekening met de diversiteit in de culturele sector op het vlak van digitale maturiteit (startpositie, leercapaciteit en andere aspecten).

Het aantal digitale profielen in de cultuursector is vooralsnog eerder beperkt. Om daaraan te verhelpen wordt in het kader van bij- en herscholingsprogramma's gefocust op het aanmoedigen van de **instroom** van digitale profielen (uit andere maatschappelijke sectoren) in de cultuursector.

2. Meerwaarde



Als culturele actor

- wil ik geïnspireerd en geïnformeerd worden om een beter inzicht te krijgen in bestaande en toekomstige uitdagingen, mogelijkheden, best practices ... van technologie, de impact ervan op mijn organisatie en de bijhorende ecosystemen;
- wil ik geholpen worden bij het kiezen en opbouwen van relevante kennis en expertise om aan de slag te gaan met bestaande en toekomstige uitdagingen;
- wil ik intern en in samenwerking met andere culturele organisaties digitale knowhow opbouwen, zodat ik mij op een professionele(re) manier kan verhouden ten aanzien van commerciële aanbieders;
- wil ik het leeraanbod dat ik ontwikkel (volgens mijn taakstelling) in dit totaalaanbod kunnen inpassen.



Als overheid

- stimuleer ik de individuele culturele actoren om na te denken over hoe ze zich verhouden tot digitale transformatie en actie ondernemen op dat vlak;
- draag ik er in belangrijke mate toe bij dat de cultuursector professionaliseert en slagkrachtig wordt.



Als cultuurparticipant

- zal ik een rijker en professioneler cultuuraanbod krijgen.

3. Behoeften

- Alle culturele actoren moeten toegang hebben tot het volledige aanbod om de digitale maturiteit van de cultuursector te stimuleren.
- Het is cruciaal dat elk aanbod – ook datgene dat aan sectorale noden beantwoordt – in een overkoepelende aanpak past.
- Het aanbod moet voldoende uitgebouwd zijn: naast operationele kennis moet het ook strategisch georiënteerd zijn en moet het verder gaan dan ondersteuning voor (door andere organisaties) aangeboden tools.
- Het aanbod moet inspirerend werken. De sector moet zich met het aanbod de mogelijkheden van het digitale kunnen voorstellen.
- Het aanbod moet activerend werken: cultuuractoren kunnen zelf aan de slag met nieuwe inzichten of nieuwe kennis. Een belangrijk element daarin is inzetten op gerichte skills en vaardigheden.
- Het aanbod moet aangepast zijn aan de grootte en het digitale maturiteitsniveau van organisaties, maar ook aan de context waarin ze zich bevinden (bijvoorbeeld de inbedding in een groter geheel zoals een stedelijke context).
- Professionals die zich digitaal willen bijscholen met het oog op tewerkstelling in de cultuursector (zowel bijscholing in de sector als omscholing vanuit andere sectoren) moeten daarin begeleid worden.
- Culturele organisaties en professionals moeten gemotiveerd en ondersteund worden om deel te (kunnen) nemen aan het leeraanbod. Voor specifieke drempels (motivatie, intern draagvlak, beschikbare tijd, fysieke afstand en tijdstip) zijn specifieke oplossingen nodig.
- Het is belangrijk dat de leerinspanningen van deelnemers aan het leeraanbod via multiplier-effecten ook een positieve impact hebben op een grotere groep actoren (bijvoorbeeld via *train the trainer*, ambassadeurschap ...).
- Het is nodig om ontmoetingen te stimuleren door bijvoorbeeld residentieprojecten of detacheringen.

4. Projecten

38 Opzetten van een leer- en innovatiehub digitale transformatie voor cultuur

We zetten een leer- en innovatiehub rond digitale transformatie voor cultuur op, als een Vlaamse netwerkorganisatie die **expertise en kennis** over digitale transformatie opbouwt, samenbrengt en verspreidt over de brede cultuursector. Daarbij worden de werking van de relevante partijen en bestaande tools geïntegreerd en afgestemd. Waar er hiaten zijn in het aanbod, remediëren we dat.

Het doel van deze hub is om de **digitale maturiteit te verhogen** en **digitale transformatie-initiatieven te versnellen**, wat ondersteund wordt door een innovatieproces (zie [OD 4.2](#)) dat de nodige innovatiekracht geeft aan de sector.

Om het tekort aan IT-profielen in de cultuursector op te vangen, doen we een beroep op de bij- en omscholingsprogramma's die door de Vlaamse overheid geïnitieerd worden of zoeken we inspiratie in of afstemming met gelijkaardige initiatieven in andere sectoren.

OD 4.2. ONTWIKKELEN VAN EEN KADER EN EEN INSTRUMENTARIUM OM DIGITALE INNOVATIE PERMANENT TE STIMULEREN

1. Beschrijving

Momenteel is er slechts een beperkt aantal instrumenten om innovatie permanent te stimuleren en inherent te maken aan alle elementen van de waardeketen. Het stimuleren van digitale innovatie is een belangrijke voorwaarde om tot een **wendbaar cultureel digitaal ecosysteem** te komen. Het experimentele karakter houdt echter niet in dat innovaties vrijblijvend zijn: innovaties zijn uiteindelijk pas geslaagd als ze **duurzaam** zijn.

We willen de **drempels wegnemen** om digitale innovatie duurzaam en in een interdisciplinaire context te stimuleren. Culturele actoren moeten steeds de behoefte van de (eind)gebruiker, de impact en effecten op de bredere culturele ecosystemen en de duurzame verankering (inclusief exploitatiekosten) van innovaties voor ogen houden. Naast een performant **financieel instrumentarium** bekijken we ook andere instrumenten om de juiste context voor cross-sectorale innovatie te creëren en internationale inbedding te stimuleren.

2. Meerwaarde



Als culturele actor

- wil ik gestimuleerd worden om door middel van digitale technologie een innovatieve dienstverlening te ontwikkelen;
- wil ik professioneel omkaderd worden zodat ik in een interdisciplinaire context nieuwe producten en processen kan realiseren.



Als overheid

- wil ik ervoor zorgen dat de cultuursector gestimuleerd wordt om aan interdisciplinaire projecten deel te nemen, omdat dat de innovatie in de sector aanjaagt;
- wil ik de culturele sector maximaal ondersteunen om aansluiting te vinden bij de onderwerpen rond digitale transformatie die op de Europese onderzoeksagenda staan; op die manier kan de sector ook in contact komen met de overeenkomstige Europese financieringsinstrumenten;
- wil ik ervoor zorgen dat digitale experimenten kunnen worden opgeschaald binnen een duurzaam business model.



Als cultuurparticipant

- kan ik mijn culturele ervaring verdiepen en verrijken met initiatieven die door een meer digitaal mature cultuursector ontwikkeld zijn;
- wil ik (als jongere of (amateur)kunstenaar) technologisch of methodologisch omkaderd worden om digitale of hybride creaties te maken.

3. Behoeften

- Er is een coherent kader nodig dat culturele organisaties en actoren stimuleert om (digitaal) te innoveren. Dat kader zorgt ervoor dat innovaties niet vrijblijvend zijn en moet de volgende elementen omvatten:
 - een instrumentarium dat de risico's voor innovatie beperkt en dat rekening houdt met gepaste vormen van ondersteuning in de verschillende stadia van de innovatiecyclus;
 - een begeleiding die de duurzaamheid van innovaties nastreeft. Die begeleiding houdt rekening met de specifieke behoeften van de doelgroepen.
- Aansluiting op de gedeelde bouwstenen (zie [OD 3.1](#)) moet maximaal nagestreefd worden.
- Er is een fysiek knooppunt nodig waar de cultuursector als partner volwaardig kan participeren aan multidisciplinaire samenwerkingen met het oog op de productie van kwalitatief hoogwaardige en innovatieve (digitale of hybride) producten in brede zin. Die plek fungeert als katalysator en zorgt voor internationale aansluiting.
- Er is nood aan een omgeving om te experimenteren met nieuwe technologieën (*sandbox*, *trendwatching*) en het gebruik van die technologieën binnen projecten. Dat betekent ook opvolgen van (internationale) ontwikkelingen rond SOLID, AI, *data mesh* enzovoort.
- Deze innovatieve speerpuntwerking moet naar lokale entiteiten vertakt worden zodat de hybride productiepraktijk op lokaal niveau gecoördineerd ondersteund kan worden. Daarbij moeten een maximale synergie met reeds bestaande initiatieven en een geografische spreiding nagestreefd worden.
- We moeten nadenken over de positie van cultuur en kunsten in een wereld met vele digitale en technologische uitdagingen. Hoe kan de cultuursector gestimuleerd en geïnspireerd worden om die uitdagingen aan te gaan en om de scheppende kracht van cultuur te zien als een belangrijke motor om ook zelf met die technologieën aan de slag te gaan? Technologie is uiteindelijk een uitdrukking van onze cultuur.

4. Projecten

39 Implementeren van een kader voor duurzame (digitale) innovatie

We ontwikkelen een **coherent kader en een instrumentarium** om alle culturele actoren te stimuleren om (digitaal) te innoveren. Dat kader elimineert bepaalde risico's, biedt gepaste vormen van ondersteuning in de verschillende stadia van een innovatieproces en zorgt ervoor dat innovaties niet vrijblijvend zijn. De bestaande instrumenten (zoals de innovatieve partnerprojecten) worden op dit kader afgestemd.

40 Ontwikkelen van een laboratorium voor duurzame interdisciplinaire digitale innovatie

Met dit project willen we een **hoogtechnologisch laboratorium voor cross-sectorale innovatie** realiseren. Een multidisciplinaire samenwerking stimuleert de productie van kwalitatief hoogwaardige en innovatieve (digitale of hybride) producten in brede zin. Een dergelijke plek fungeert eveneens als katalysator voor internationale aansluiting. Vanuit deze laboratoriumfunctie wordt ook aan *trendwatching* gedaan. We onderzoeken de mogelijkheid om daarvoor met Flanders Innovation and Technology (speerpuntcluster entertainment) samen te werken.

41 Opzetten van een lokaal netwerk voor hybride of digitale creatie

Op lokaal niveau investeren we in **gezamenlijk te gebruiken productiefaciliteiten** voor digitaal werk, zoals opname- en geluidsapparatuur, hard- en software voor grafische bewerking en editing, studiomateriaal enzovoort. Daarvoor is fysieke en financiële ruimte nodig, naast effectieve samenwerking binnen en buiten de culturele sector. Deze plekken worden maximaal ingebed in bestaande infrastructuur.

Met dit project willen we via één pilootproject onderzoeken op welke manier de ontwikkelingen die nodig zijn in de context van het laboratorium voor duurzame interdisciplinaire digitale innovatie (zie [project 40](#)), naar een lokale context vertaald kunnen worden. Daarnaast speelt dit project ook in op de resultaten van het onderzoek naar de essentiële behoeften op het vlak van digitale kunstcreatie (zie [project 19](#)).



Uitgewerkte projectvoorstellen

1

Ontwikkelen van een nieuwe universele backend voor UiTiD



Beschrijving

UiTiD fungeert als de *identity provider* voor alle producten binnen het publiekplatform (zowel op b2b als op b2c-niveau) en wordt ingezet voor zowel authenticatie als het opslaan van een beperkte set persoonsgegevens, waaronder e-mail, naam, geboortedatum, en postcode. Sinds 2019 maakt publiek gebruik van Auth0 als de motor achter UiTiD.

In 2021 nam de firma Okta Auth0 over, wat resulteerde in **enorme veranderingen** op het vlak van service, documentatie en prijsbeleid. Die verschuivingen kunnen de toekomstige groei van de producten sterk beïnvloeden. De prijzen stijgen sterk wanneer het maandelijkse quotum van gebruikers overschreden wordt. Verder blijven technische vragen onbeantwoord en worden voor UiTiD cruciale functionaliteiten uitgeschakeld tegen eind 2024.



Invulling behoeften

Dit project verhoogt de onafhankelijkheid van de grillen van de markt en zorgt voor maximale controle over kosten en planning. Om dat te realiseren is het noodzakelijk om een dergelijke service niet langer te kopen, maar om zelf een IDP te bouwen of gebruik te maken van een *opensourceoplossing* die geruisloos de functionaliteit van auth0 kan overnemen.



Status

Transitieproject



Oplossing

In 2010 lanceerde publiek UiTiD v1. Toen de analyse in functie van een nieuwe versie in 2018 van start ging, **ontbrak** bij publiek de **nodige expertise** op het vlak van authenticatie en autorisatie. Om die reden werd ervoor gekozen om een externe dienst in te schakelen.

Dankzij recente initiatieven, zoals de integratie met Auth0, het gebruik van Mijn Burgerprofiel als OIDC en de *proof of concept* met betrekking tot het cultuurprofiel, in combinatie met het aantrekken van technische experts, is de **situatie veranderd**. publiek heeft op dit moment wel de benodigde expertise in huis om **een nieuwe backend** te bouwen die naadloos de functionaliteit van Auth0 kan overnemen en waarbij de organisatie zelf de controle in handen heeft over kosten en planning.



Kosteninschatting

250.000 - 500.000 euro

2

Ontwikkelen van een cultuurprofiel



Beschrijving

Een cultuurprofiel zorgt voor **één account voor de cultuur- en vrijetijdssector** waarmee gebruikers zich bij diverse dienstverleners en platformen kunnen identificeren, gegevens opslaan en delen. Dat zorgt voor de perfecte gebruikerservaring voor eindgebruiker over verschillende diensten heen, maakt communicatie op maat mogelijk en zorgt voor meer publieksinzichten. Daarbij wordt rekening gehouden met de privacy van de cultuurparticipant.



Invulling behoeften

- Het cultuurprofiel zorgt ervoor dat gebruikers een naadloze ervaring in authenticatie en autorisatie over verschillende services heen krijgen.
- Dit project levert een databron op die het mogelijk maakt om meer op maat te communiceren (zie [project 6](#), maar kan bijvoorbeeld ook op websites gebruikt worden voor aanbevelingen) en publieksinzichten te genereren (zie [project 4](#)).
- Het cultuurprofiel maakt het mogelijk om alle data GDPR-proof te verzamelen en door toepassing van SOLID de gebruiker de volledige controle over zijn data te geven. Alleen de gebruiker beslist welke applicatie recht heeft op welke data en kan dat recht op elk moment intrekken.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Met de ontwikkeling van een cultuurprofiel kunnen we op een GDPR-compatibele manier **informatie over de cultuurparticipant verzamelen**. Door de toepassing van SOLID krijgen gebruikers **controle** over welke informatie ze met wie delen voor welk doel.

Met een cultuurprofiel kunnen we de verzamelde informatie over de cultuurparticipant toegankelijk maken om verbeterde of nieuwe dienstverleningen te ontwikkelen.

Aangezien het cultuurprofiel een alternatief wenst te bieden voor verschillende bestaande *identity providers*, is voortdurende **afstemming** met stakeholders over functionaliteiten en implementatie erg belangrijk doorheen de verschillende projectfasen.



Documentatie

- [Presentatie](#) 'A cross media and cultural profile with SOLID based personal online data stores' op de EU-voorzitterschapsconferentie 'Empowering the cultural and creative sectors in data-driven audience development'
- [Projectpagina](#) cultuurprofiel



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

3 Doorontwikkelen van het UiTwisselingsplatform



Beschrijving

Het UiTwisselingsplatform verzamelt op geaggregeerd niveau **data over activiteiten en deelname aan cultuur- en vrijetijdsactiviteiten** en wil die ontsluiten met diverse betrokken instanties die er gebruik van willen maken.



Invulling behoeften

Het UiTwisselingsplatform faciliteert zowel het **gestandaardiseerde verzamelen** van allerlei soorten data (zoals aanbodsdata, participatiedata, sociodemografische data, surveydata ...) als **het gebruik** van deze data voor diverse *use cases*. Om dat te realiseren moet het gebruik van het UiTwisselingsplatform verder ondersteund worden, zowel voor beheerders als voor gebruikers.

Er moet eveneens onderzocht worden in welke mate ook **andere data** (collectiedata, infrastructuur ...) via het UiTwisselingsplatform gestandaardiseerd verzameld kunnen worden om de doelstelling van het platform – het stimuleren van een datagedreven cultuurbeleid – te kunnen ondersteunen.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Via het relanceproject Doelgericht Digitaal Transformeren werd het UiTwisselingsplatform gerealiseerd. Dat platform sleepte in 2023 de Vlaanderen Digitaal Award voor het **beste digitale transformatieproject** in de wacht. Er werd een belangrijke basis gelegd, maar voor het beheer van de dataproducten die voor verschillende *use cases* nodig zijn, zijn er **extra ontwikkelingen** nodig. Daarbij ligt de focus ook op spelers die digitaal minder matuur zijn: zij zouden op een gemakkelijkere manier data op het platform moeten kunnen plaatsen of afnemen.

Om het platform meer matuur te maken, zodat dataproducten in een nog stabielere en meer performante context aangeboden kunnen worden en extra datadomeinen ontsloten kunnen worden, zijn ontwikkelingen nodig op drie gebieden:

- Om het beheer van dataproducten te optimaliseren, wordt het platform uitgebreid met onder meer waarschuwingen, metriecken rond geheugen- en CPU-verbruik, een Sandboxomgeving voor testen, implementatie van duidelijke indicatoren voor de status bij ontwikkeling, versiebeheer enzovoort.
- Om een soepele en effectieve consumptie van dataproducten mogelijk te maken, wordt er toegezien op de veiligheid van de dataproducten (met onder andere eliminatie van gedeelde credentials voor het verbinden met outputpoorten), worden er metriecken toegevoegd aan de dataproductcatalogus over de populariteit, volledigheid en omvang van dataproducten en wordt er datavalidatie toegevoegd die dataproducten makkelijker interpreteerbaar zou moeten maken.
- Om de platformengineers en de algehele beveiliging beter te ondersteunen, worden de platformtools verder ontwikkeld (bijvoorbeeld statuspagina).



Documentatie

- [Projectpagina](#) UiTwisselingsplatform
- [Video](#) UiTwisselingsplatform
- [Presentatie](#) 'Digital audience engagement shared infrastructure' op de EU-voorzitterschapsconferentie 'Empowering the cultural and creative sectors in data-driven audience development'



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

4 Ontwikkelen van Publieksvinder



Beschrijving

Het project Publieksvinder biedt culturele organisaties een krachtige digitale tool om **diepgaande publieksinzichten** te genereren die ze niet zelf uit hun data kunnen halen. Het gaat om inzichten in het profiel en de noden van het kernpubliek, maar ook inzichten in wat kansrijke segmenten zijn om het publiek te verbreden. Die inzichten kunnen vervolgens ingezet worden om aanbod-, marketing- en communicatiestrategieën **beter af te stemmen op de behoeften en voorkeuren** van de verschillende doelgroepen. Ook lokale overheden kunnen van deze tool gebruik maken om uit te zoeken welke publieksgroepen te weinig aan bod komen in het totale aanbod.



Invulling behoeften

Publieksvinder zal in belangrijke mate bijdragen aan:

- een beter begrip van je kernpubliek;
- datagedreven inzichten in kansrijke segmenten om te groeien;
- benchmarking van het bereik van een bepaalde organisatie, gemeente of regio;
- een beter inzicht in publieksgroepen die in een gemeente of regio niet of onvoldoende bereikt worden.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Publieksvinder zorgt voor **een business intelligence omgeving** waarin sociodemografische, survey- en ticketingdata die op het Uitwisselingsplatform verzameld wordt, geanalyseerd en vervolgens via interactieve rapporten ontsloten kan worden naar de relevante partijen, en dat op een GDPR-conforme manier.

Concreet zal Publieksvinder de volgende **componenten** aanbieden:

- een geavanceerd cultureledoelgroepenmodel op basis van surveydata, met een rijke beschrijving van elke doelgroep (sociodemografisch profiel, motivaties, drempels, interesses ...);
- de mogelijkheid om transactionele data (zoals ticketingdata) van een cultuurorganisatie toe te wijzen aan de juiste segmenten in het cultureledoelgroepenmodel, zodat er meer publieksinzichten mogelijk worden;
- de mogelijkheid om surveydata te vergelijken met die van andere organisaties;
- de mogelijkheid om de sociodemografische samenstelling van een publiek te analyseren en vergelijken;
- dashboards die de gemaakte analyses toegankelijk en begrijpelijk maken voor de cultuurorganisaties en gemeenten of regio's.



Documentatie

- [Proof of concept](#) Publieksvinder - museumbezoek



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

5

Aanpassen van centrale UiTPAS-communicatiekanalen aan lokale branding met het oog op een betere gebruikerservaring voor UiTPAS-houders



Beschrijving

UiTPAS wordt als Vlaams programma lokaal en regionaal toegepast door partners die elk hun eigen communicatiekanalen en branding hebben. Dat zorgt voor een veelheid aan informatiekanalen, zowel op lokaal als Vlaams niveau, met vaak dezelfde functies. Met dit project willen we de informatiekanalen die Vlaanderen voorziet **gemakkelijk aanpasbaar maken aan de lokale branding**. Concreet gaat het over lokale UiTPAS-landingspagina's in de UiTPAS-website (uitpas.be) en de UiTPAS-app en het eenvoudig aanpasbaar maken van e-mailtemplates voor *marketing automation* (bijvoorbeeld wanneer iemand zijn eerste startvoordeel gebruikt heeft of zijn tiende punt gespaard heeft), zodat lokale besturen dat niet meer individueel hoeven te doen.



Invulling behoeften

- Dit project zorgt ervoor dat middelen efficiënter ingezet worden. Lokale besturen en regio's kunnen niet altijd middelen vrijmaken om aparte dynamische UiTPAS-communicatiekanalen op te zetten en te actualiseren met alle nieuwste functionaliteiten. Op deze manier worden centraal ontwikkelde functionaliteiten sneller geïntegreerd in lokale werkingen.
- Op deze manier ontstaat er een duidelijker verhaal voor pashouders. Door de verschillende lokale UiTPAS-merken is het voor pashouders niet altijd duidelijk dat het spaar- en voordelenprogramma in heel Vlaanderen geldt. Daarenboven wordt er zowel in de Vlaamse huisstijl als in de lokale huisstijl gecommuniceerd, wat verwarrend kan overkomen.
- Met dit project kunnen data over interesses en participatie centraal worden gecapteerd. Door één centrale app, website, *marketing automation flow* ... te maken die lokaal aanpasbaar is, vermijden we dat (sommige) lokale besturen dat individueel organiseren en dat de data bijgevolg niet gecentraliseerd kunnen worden.



Status

Concept



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

6

Opzetten van een *direct communication center*



Beschrijving

Het *direct communication center* (DCC) is een marketing- en communicatieplatform dat (potentiële) vrijetijdsparticipanten **op maat informeert en inspireert** over het aanbod, met als doel ze meer en anders aan vrije tijd te laten deelnemen. Dit platform biedt diverse actoren in de vrijetijdssector de mogelijkheid om **doelgericht te communiceren** met deze deelnemers. De (potentiële) participant ontvangt communicatie op maat, die gebaseerd is op interesse, historisch gedrag en profiel. Dat kan zowel gebaseerd zijn op gegevens die de gebruiker zelf heeft verstrekt als op gegevens die afgeleid zijn uit het gedrag dat we hebben geregistreerd, eventueel geclusterd door AI.



Invulling behoeften

- Voor de cultuurparticipant is het DCC een onzichtbaar gegeven waar verschillende van zijn of haar geliefde merken in de vrijetijdssector gebruik van maken. Dat levert communicatie op die relevanter is dan wanneer elk van die geliefde merken apart zou communiceren.
- Voor de vrijetijdsorganisatoren en culturele organisaties is het DCC een instrument dat aanbod promoot naar een zo relevant mogelijk publiek op basis van diverse parameters. Het is een manier om nieuw relevant publiek te vinden en om een gedeeld publiek dat reeds een (anonieme) band met hen heeft, te bereiken en aan zich te binden.
- Voor (lokale) overheden biedt het DCC een manier om het vrijetijdslandschap zowel op b2b- als op b2c-niveau aan te spreken en om communicatiecampagnes breed uit te rollen.



Status

Concept



Oplossing

Het DCC is een communicatieplatform dat ervoor zorgt dat de (potentiële) participant communicatie ontvangt over cultuuraanbod. Het is van essentieel belang dat die communicatie in de **persoonlijke omgeving van de eindgebruiker** terechtkomt, zoals een e-mailbox, een Whatsapp-groep, pushmeldingen enzovoort. De communicatie kan **door verschillende gebeurtenissen** worden geactiveerd, waaronder acties van individuele eindgebruikers zelf (bijvoorbeeld een ticket kopen, een boek ontlenen, het 100^{ste} UTPAS-punt sparen, een bezoek aan een specifiek museum ...), **door diensten** waarvan de eindgebruiker gebruik maakt (bijvoorbeeld het verlopen van een abonnement, inschrijvingen op een last minute ticketingdienst ...) of **door handmatige acties van professionele gebruikers** van het platform. Die professionele gebruiker kan een medewerker bij een kernspeler zijn, een bovenbouwspeler, een lokaal bestuur, een vrijetijdsorganisator enzovoort. Er zullen afspraken nodig zijn over wie welke rechten heeft om welke eindgebruiker met welke regelmaat te contacteren.

Dit alles gebeurt met de **uitdrukkelijke toestemming van de gebruiker**. Daarom is de link met het cultuurprofielproject van cruciaal belang, aangezien daar persoonlijke gegevens en communicatievoorkeuren op een overzichtelijke en GDPR-veilige manier kunnen worden beheerd.

De **complexiteit van dit project** bevindt zich onder andere in:

- het correct verbinden van verschillende tools, platformen en databronnen (denk aan cultuurprofiel, uitwisselingsplatform, CRM ...) in twee richtingen;
- een complexe governance- en datarechtenstructuur (wie mag welke boodschappen uitsturen met welke frequentie naar welke gebruiker) met veel diverse gebruikers en dito rechten en financieringsvraagstukken;
- het ter beschikking stellen van een gebruiksvriendelijke tool die mee is met de laatste technologische ontwikkelingen (zowel op het vlak van *multichannel broadcasting platform*, segmenten aanmaken, opmaak van communicatieacties als rapportering over de uitgestuurde communicatie).

Daartoe moeten we in dit project onder andere:

- de totale architectuur en de datastromen tussen bouwstenen, platformen en tools in kaart brengen;
- de datarechten in kaart brengen en een infrastructuur bouwen die ze voortdurend actueel houdt (zowel voor de eindparticipant als voor de b2b-dataeigenaar);
- een analyse maken van de noden voor een *broadcasting platform*, gevolgd door een 'buy or build' beslissing;
- *use cases* uitbouwen die op dit platform draaien;
- bijgaande governance voor gebruikers van het DCC uitwerken en opvolgen.



Kosteninschatting

3.000.000 - 5.000.000 euro

7

Ontwikkelen van een e-mailcampagnetool voor lokale besturen om UiTPAS'ers gesegmenteerd te bereiken



Beschrijving

Met dit project kunnen lokale besturen en organisatoren hun digitale vrijetijdscommunicatie stroomlijnen via UiTPAS. Het voorziet een tool waarmee digitale communicatie op basis van de **vrijetijdsvoorkeuren van de cultuurparticipatant** verstuurd kan worden.



Invulling behoeften

Lokale besturen communiceren vandaag vooral via massamedia (website, lokale nieuwsbrief) over hun vrijetijdsactiviteiten. Cultuurparticipatanten verwachten echter **relevante communicatie op maat**, die volledig toegespitst is op persoonlijke voorkeuren. Dit project draagt daartoe bij.



Status

Transitieproject



Oplossing

Het resultaat is een applicatie waarmee lokale besturen en culturele organisaties op een GDPR-compatibele manier **digitale vrijetijdscommunicatie op maat** kunnen versturen, op basis van de vrijetijds- en de communicatievoorkeuren van de cultuurparticipatant. Dat wordt gerealiseerd aan de hand van de data die via UiTPAS verzameld worden.

De applicatie kan digitaal berichten sturen via verschillende kanalen, bijvoorbeeld via e-mail, meldingen op de UiTPAS-app of sms, en daarbij inspelen op **de communicatievoorkeuren van de cultuurparticipatant**.

Vandaag bestaat er al een 'segmentatietool' waarvan lokale besturen gebruik kunnen maken. De voorbije jaren was er veel vraag om daarop door te ontwikkelen en de tool ook **op het vlak van governance** meer schaalbaar te maken. Met dit project komen we aan die vraag tegemoet.



Kosteninschatting

250.000 - 500.000 euro



Beschrijving

De verschillende diensten van de digitale bibliotheek hebben een eigen klantenbeheer: het gaat bijvoorbeeld om het bibliotheekstelsel, Mijn Bibliotheek, digitale collecties, nieuwsbrief- en marketingtoepassingen en werkplekreservatiesystemen. Daardoor zitten de gegevens van een klant van een openbare bibliotheek **verspreid**, wat zorgt voor een weinig transparant overzicht voor de klant van de bibliotheek, en een suboptimaal beheer en gebruik van die gegevens voor de medewerkers van de bibliotheek. De bibliotheek heeft nood aan een **volledig beeld van haar klanten**, zowel in de breedte als in de diepte. Zo kan ze haar dienstverlening daar beter op afstemmen.

Cultuurconnect wil het klanteninzicht, het klantenbeheer en de klanteninteractie breder, eenvoudiger en transparanter maken door een **universele oplossing** aan te bieden als component van de gemeenschappelijk beheerde digitale bibliotheek. Daarbij wordt ook gekoppeld met componenten van de Vlaamse digitale architectuur, zoals Mijn Burgerprofiel, MAGDA en het cultuurprofiel.



Invulling behoeften

Dit project harmoniseert het klantenbeheer en het klantenportaal van de digitale bibliotheek:

- We willen onderzoeken of we deze component duurzamer en onafhankelijker kunnen uitbouwen in de architectuur van de digitale bibliotheek. Dat maakt de architectuur robuuster en *best of breed*, en vermijdt *vendor lock-in*.
- Door het samenbrengen van alle gegevens die we van een bibliotheekgebruiker hebben, krijgen we een 360° beeld van de klant, wat leidt tot producten en communicatie op maat van de klant.
- Het nieuwe systeem zorgt via een helder klantenportaal voor meer transparantie voor de klant. Die heeft een beter inzicht in wat de bib over hem of haar weet, en kan zelf (zoveel mogelijk) zijn of haar eigen data beheren.
- De nieuwe oplossing biedt mogelijkheden voor innovatieve projecten voor bibliotheken.
- De bedoeling is zeker ook om marketingmogelijkheden te vergroten.
- De oplossing maakt ook betere koppelingen mogelijk met componenten van de Vlaamse digitale architectuur, zoals Mijn Burgerprofiel, MAGDA en het cultuurprofiel.
- Met de nieuwe oplossing kunnen klantendata tussen (interne, externe) producten en systemen doorstromen én tegelijk correct beschermd en bewaard worden volgens de wettelijke bepalingen.
- Het beheer van toegangsrechten wordt geoptimaliseerd.
- Het nieuwe systeem verhoogt de datakwaliteit.



Status

Transitieproject



Oplossing

Cultuurconnect wil een **universele oplossing** aanbieden voor klantenbeheer in de digitale bibliotheek, gekoppeld aan een transparant klantenportaal. Dat kan ofwel door een van bovenstaande systemen (bijvoorbeeld Mijn Bibliotheek) te promoveren en door te ontwikkelen als master van de klantgegevens, ofwel door een nieuwe oplossing te laten ontwikkelen.



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

9 Ontwikkeling gepersonaliseerde gebruikersinterfaces: doorontwikkeling bibliotheekwebsites en onderzoek naar een ontwikkeling van een bib-app



Beschrijving

De [bibliotheekwebsites](#) zijn het online uithangbord van alle openbare bibliotheken in Vlaanderen. Dit **websiteplatform voor openbare bibliotheken** omvat de publiekscatalogus, de online dienstverlening via Mijn Bibliotheek en voor elke bibliotheek een eigen bibwebsite met alle info over de bib. In de [innovatieagenda digitale bibliotheek 2024-2025](#) is het inzetten op een inspirerende gebruikerservaring een van de speerpunten. Dat speerpunt omvat zowel essentiële projecten aan de basis, zoals de vernieuwing van de zoektechnologie, als de creatie van ontdekomgevingen. De focus ligt hier nog sterk op collectiediensten, hoewel niet exclusief daarop: er is ook een project rond geautomatiseerde marketing.

Bij het opstellen van de digitale strategie en de uitwerking van de innovatieagenda werden **de ontwikkeling van een Mijn Bibliotheek-app** als universele toegangspoort tot de bibliotheek en de **personalisering van de bibliotheekwebsites** al naar voor geschoven.



Invulling behoeften

In hun online ervaring stellen gebruikers hoge eisen. De digitale bibliotheek wil voldoen aan de **hoge en actuele standaarden** ten aanzien van een online gebruikerservaring en zo ook digitaal relevant blijven. Bibliotheken willen daarvoor inzetten op een **betere persoonlijke ervaring** van hun online klanten, via een doorontwikkeling van de bibliotheekwebsites en de ontwikkeling van een de bib-app.

De bibliotheekwebsites worden gebruikt door een diverse groep van gebruikers, tonen de brede werking van de bibliotheek en moeten laagdrempelig, toegankelijk en vindbaar zijn. Naast aandacht voor continue doorontwikkeling is er **investeringsbudget** nodig voor een nieuwe versie of grote evoluties:

- personaliseren van de bibliotheekwebsites zodat een gebruiker, wanneer hij of zij ingelogd is, de voor hem of haar relevante bibliotheekdiensten ziet. Waar zinvol kan daarbij ingezet worden op bepaalde groepen van gebruikers zoals jongeren of leerkrachten;
- inzetten op de performantie, *mobile-first* principes, toegankelijkheid, vindbaarheid en gebruiksvriendelijkheid van de bibliotheekwebsites;
- met een focus op de volledige klantreis worden waar mogelijk de andere interfaces van de diensten aangepast;
- doorontwikkelen van de overkoepelende website bibliotheek.be met het oog op zoekmachineoptimalisatie en de toeleiding naar de lokale bibliotheekwebsites.

Bij mobiel gebruik biedt een app een andere, ook **meer persoonlijke en interactieve gebruikerservaring**. Bibliotheken zijn al langer vragende partij voor de ontwikkeling van een bib-app. Een onderzoek enkele jaren geleden toonde aan dat gebruikers op dat vlak hoge verwachtingen hebben. Cultuurconnect wil samen met de bibliotheken, leveranciers en contentpartners een onderzoek voeren naar de meerwaarde die een bib-app zou kunnen bieden en die vervolgens ontwikkelen.



Status

Transitieproject



Oplossing

Dit project realiseert doorontwikkelingen op het platform van de bibliotheekwebsites, onderzoekt de mogelijkheden van een Mijn Bibliotheek-app en ontwikkelt die ook indien gewenst.



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

10 Uitwerken van een toets voor inclusieve IT-projecten



Beschrijving

Een e-inclusietoets zal er bij de creatie van nieuwe projecten voor zorgen dat digitale projecten **toegankelijk zijn voor een breed publiek**, rekening houdend met de verschillende niveaus van digitale vaardigheden en toegang tot technologie. Er moet een **methodologie** uitgewerkt worden om een (e-)inclusietoets voor toekomstige projecten uit te voeren. Bij de uitwerking ervan zijn **de volgende principes** richtinggevend:

- Projecten worden ontwikkeld volgens het principe van maximale toegankelijkheid: dat betekent dat de digitale inhoud en functionaliteiten begrijpelijk, bedienbaar en robuust moeten zijn voor zo veel mogelijk gebruikers, ongeacht hun capaciteiten, beperkingen of context.
- Door een gebruikersgericht ontwerpproces toe te passen, houden we rekening met de diversiteit aan gebruikers en hun behoeften. Gebruikersonderzoek biedt een inzicht in de verschillende gebruikersgroepen en hun verwachtingen.
- Door uitgebreide gebruikerstesten met vertegenwoordigers van diverse gebruikersgroepen, waaronder mensen met verschillende niveaus van digitale vaardigheden, ouderen, mensen met beperkingen en anderen, kunnen we eventuele barrières identificeren.
- Door rekening te houden met internationale toegankelijkheidsnormen, zoals de *Web Content Accessibility Guidelines*, zorgen we ervoor dat de digitale inhoud voldoet aan die normen; zo waarborgen we de toegankelijkheid voor mensen met verschillende beperkingen.
- We denken na over de toegang tot apparatuur en de connectiviteit. We houden onder meer rekening met verschillende soorten apparaten (bijvoorbeeld smartphones, tablets, computers).

Door deze principes toe te passen in het ontwerp van projecten, streven we naar inclusieve digitale projecten die toegankelijk zijn voor een brede groep van gebruikers, ongeacht hun digitale vaardigheden, toegang tot technologie en achtergrond, zonder dat ze aan ervaring moeten inboeten. Per initiatief analyseren we eveneens hoe een digitale oplossing participatiedrempels kan verlagen.



Invulling behoeften

Met deze toets maken we de toekomstige projecten e-inclusie compatibel, wat nodig is om met het programma een duurzaam effect te genereren.



Status

Concept



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

11 Ontwikkelen van een wallet

Beschrijving

Met dit project willen we een *wallet* ontwikkelen waarin de cultuurparticipant al zijn of haar cultuurgerelateerde tickets, waardebonnen, lidmaatschappen en abonnementen vindt. Bestaande initiatieven zoals museumpas en bibliotheekpas hebben er een plaats, naast toekomstige abonnementsformules en lidmaatschappen voor lokale sport- en cultuurverenigingen, evenals gespaarde UiTPAS-punten en het kansenstatuut voor mensen in armoede. Ook geschonken waardebonnen met een te besteden korting of cultuurbudget worden in de *wallet* verzameld.

Met de *wallet*functie kunnen we **nieuwe collectieve formules** ontwikkelen op maat van **specifieke doelgroepen** (zoals jongeren, mensen in armoede, senioren, families ...), subsectoren (zoals film) of regio's (zoals een *All You Can Eat*-formule bij diverse organisaties in een regio). Zo zou ook een cultuurbudget voor jongeren, waarmee ze laagdrempelig het aanbod kunnen ontdekken, beheerd kunnen worden via deze *wallet*functie.

Door hen een cultuurbudget te geven, kunnen ze (vaker) participeren of iets nieuws proberen zonder financiële drempel of risico. Indirect stroomt het budget dan door naar de cultuuraanbieders, die bovendien een instroom van nieuwe bezoekers krijgen. De **gegenereerde data** bieden kansen om meer inzicht te krijgen in cultureel participatiegedrag en beter op maat te communiceren.



Invulling behoeften

- Een *wallet* draagt bij tot de distributie van prijsverlagende producten naar de eindgebruiker, bijvoorbeeld door nieuwe collectieve formules te ontwikkelen op maat van specifieke doelgroepen.
- Met een *wallet* kan de cultuurparticipant zijn of haar financiële stromen beter beheren (bijvoorbeeld een vergoeding van cultuurhuizen waar waardebonnen of het cultuurbudget gebruikt worden).
- Door dit project kunnen cultuurparticipanten op een gebruiksvriendelijke manier gebruikmaken van de kortingssystemen die aangeboden worden.
- Ten slotte leidt dit project tot een instroom van nieuwe bezoekers bij cultuurorganisaties, en bijgevolg ook van data over participatiegedrag.



Status

Concept



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

12 Opzetten van een eenduidig kortingsplatform voor burgers in armoede door de integratie van de systemen van UiTPAS, Vrijuit en Iedereen Verdient Vakantie



Beschrijving

Er bestaan vandaag verschillende manieren voor burgers in armoede om **met korting** deel te nemen aan het Vlaamse vrijetijdsaanbod. Lokaal met [UiTPAS](#), bovenlokaal met [Vrijuit](#) en [Iedereen Verdient Vakantie](#).

Omdat de werking van Vrijuit en de werking van UiTPAS beide bij publiek gehuisvest zijn vanaf 2025, ontstaat er een opportuniteit om beide producten, werkingen en systemen te **integreren**. Op die manier kunnen enerzijds mensen in armoede van over heel Vlaanderen UiTPAS online aanvragen en krijgen anderzijds alle UiTPAS-gebruikers toegang tot het Vrijuit-aanbod.



Invulling behoeften

- Met een eenduidig kortingsbeleid voor vrijetijdsactiviteiten wordt de burger in armoede niet langer in verschillende richtingen gestuurd. Zo moet hij maar **één** keer aantonen dat hij recht heeft op het kansentarif, en zijn kortingen op één plaats gecentraliseerd en digitaal beschikbaar.
- Ook voor organisatoren biedt duidelijkheid een meerwaarde: als er één systeem bestaat waarmee korting gegeven wordt, zijn er voor hen minder technische integraties nodig.



Status

Transitieproject



Oplossing

Door de integratie van de systemen van Vrijuit, Iedereen Verdient Vakantie en UiTPAS hebben burgers in armoede maar **één aanspreekpunt** om kortingen op het vrijetijdsaanbod te krijgen en vinden ze makkelijker de weg naar het Vlaamse vrijetijdsaanbod. Ze worden niet meer van loket naar loket gestuurd.



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

Onderzoek naar de ontwikkeling van een streamingplatform voor de cultuursector



Beschrijving

We analyseren hoe er **een open bouwsteen** ontwikkeld kan worden die voortbouwt op wat we uit [Podium 19](#) en de projecten van Cultuurconnect op dit vlak geleerd hebben (zoals [livestreaming naar zorgcentra en dienstencentra](#), [Podium Aan Huis](#)). Deze bouwsteen geldt **als basis** voor toekomstige ontwikkelingen die via verschillende *use cases* vormgegeven worden. Met een concrete *use case* die prioritair uitgewerkt wordt, kunnen voorstellingen digitaal getoond en meteen ook duurzaam gearchiveerd worden.

De **kenmerken** van een dergelijke bouwsteen zijn:

- De bouwsteen moet een verdienmodel voor de rechthebbenden van de gestreamde content toelaten.
- De bouwsteen moet in verschillende contexten (projecten, werkingen) ingezet kunnen worden.
- Er wordt verder gebouwd op bestaande initiatieven. Idealiter wordt er aansluiting gezocht op de inspanningen van de VRT op dit vlak (met VRT MAX).

De klemtoon ligt niet op de ontwikkeling van het platform maar op **de analysefase**. Het analysetraject gaat gepaard met enkele **experimenten** om het concept, de noden en *use cases* te valideren. Die experimenten worden in cocreatie met culturele organisaties en het publiek ontwikkeld. Voor de experimenten zal een R&D-team, in samenwerking met de culturele sector en externe bureaus (zoals service design, prototyping, gebruikersonderzoek ...) kleinschalige tests opzetten, gebruikersonderzoekjes doen, MVP's prototypen en testen om de verdere invulling en koers van deze bouwsteen vorm te geven.



Invulling behoeften

- We analyseren hoe er een technische oplossing op het vlak van streaming ontwikkeld en onderhouden kan worden en gedeeld kan worden door meerdere (culturele) organisaties.
- De analyse gaat gepaard met experimenten rond het ontsluiten van de (digitale) producten van nieuwe technologieën en virtuele omgevingen waar interactie met het publiek mogelijk is.



Status

Concept



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

Aanbieden van (digitale) content uit bibliotheken en podiumhuizen in een onderwijscontext



Beschrijving

Met dit traject onderzoeken we hoe bibliotheken en podiumhuizen kunnen bijdragen aan **een aantal prangende uitdagingen voor het onderwijsveld**, zoals het stimuleren van leesbevordering en de (digitale) cultuurbeleving in het algemeen.

De oplossing kan uit een waaier aan diensten bestaan, van IT-koppelingen over tools en content tot redactie en curatie, en wordt afgestemd met de initiatieven die al bestaan, zoals [Cultuurkuur](#) en het [Archief voor Onderwijs](#).



Invulling behoeften

- We voorzien voor alle leerlingen en leerkrachten een unieke toegang (GDPR-conform) tot de digitale bibliotheek en het podiumaanbod, zodat ze zo laagdrempel mogelijk (in de klas en thuis) ter beschikking komen.
- We zetten sterker in op (inspirerende) modulaire lesvoorbereidingen op basis van het digitale culturaanbod van bijvoorbeeld bibliotheken. Dat alles sluit aan op de leerdoelstellingen, zodat leerkrachten er in hun klas met een minimum aan inspanning een maximum aan leerresultaat kunnen mee realiseren.
- We vereenvoudigen de praktische samenwerking tussen scholen en cultuurorganisaties door gedeelde professionele tools in te zetten voor de inschrijvingen en follow-up van de schoolprogrammering van voorstellingen, workshops, expo's, films, rondleidingen enzovoort.
- We bouwen een digitale schoolbibliotheek uit waarbij leerlingen via hun openbare bibliotheek toegang krijgen tot een ruime collectie e-boeken (idealerweise met een wisselwerking tussen digitaal (voor)lezen, audio- en leesondersteuning) en gestimuleerd worden om altijd en overal te lezen.
- Het is belangrijk om in de 'uitbreiding' van de structurele beschikbaarheid van culturele content in een onderwijscontext, maximaal aan te sluiten op de digitale strategie van Vlaanderen en op initiatieven die in de context daarvan ontwikkeld worden (bijvoorbeeld het leerID).



Status

Concept



Documentatie

- Aanbod van bibliotheken voor onderwijs: [experiment](#)
- Aanbod van bibliotheken voor onderwijs: [Bibster](#)
- Aanbod van podiumhuizen voor onderwijs: [Theaterspel Voor De Show](#)



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro



Beschrijving

Er wordt meer en meer ingezet op digitale communicatie en dit door verschillende spelers, op verschillende platformen en naar verschillende doelgroepen. Dat is een goede zaak omdat een verhaal immers op verschillende manieren kan en moet verteld worden, als men een divers doelpubliek wil aanspreken. FAAM stelt bijvoorbeeld beleving en toeleiding voorop, terwijl een archief misschien eerder inhoudelijk in de diepte gaat of een erfgoedste de connectie met de locatie in de kijker zet.

De vraag is hoe actoren **elkaar op het vlak van communicatie digitaal kunnen versterken**, hoe dat efficiënt en effectief kan verlopen, en op welke manier men voldoende kan evalueren of de doelstellingen gehaald zijn. Bovendien evolueren in een digitale wereld de formaten waarin verhalen worden aangeboden en de platformen waarop dat gebeurt, bijzonder snel. De evolutie rond 3D en *virtual/augmented reality* geeft aan dat dit mogelijkheden maar ook uitdagingen met zich meebrengt.

De Vlaamse Topstukkenlijst bestaat uit een zeer diverse groep items met een groot maatschappelijk en historisch belang. Net dat belang en die diversiteit maken van topstukken een perfect labo om te onderzoeken hoe erfgoedverhalen en campagnes **via een multikanaalstrategie** naar een breed publiek gebracht kunnen worden. Er worden op die manier nieuwe praktijken ontwikkeld die aangepast zijn aan het onderwerp en afgestemd op de doelstellingen. Topstukken verdienen een 'top'ontsluiting en vormen de ideale **use case** om **digitale ontsluiting en campagnes** over actoren heen op elkaar af te stemmen en zo te versterken.



Invulling behoeften

- De ontwikkeling van nieuwe of bestaande digitale platformen en kanalen zorgt voor een potentieel groter bereik en een grotere impact van communicatie over erfgoed, zeker wanneer de communicatie op elkaar afgestemd wordt.
- Topstukken moeten ook een 'top' digitale ontsluiting hebben, als voorbeeld voor de ontsluiting van ander erfgoed.
- Het is een bijzonder grote uitdaging om over platformen en actoren heen de impact van campagnes of ontsluiting te meten.



Status

Concept



Oplossing

In dit project wordt op basis van de Topstukkenlijst de **ontsluiting van diverse items over verschillende actoren heen** onder de loep genomen, op elkaar afgestemd, uitgebreid en verbeterd. Waar nodig voorzien we ook bijkomende werken van een hoogwaardige digitale registratie. We geven nieuwe methodes en praktijken vorm om digitale ontsluiting te optimaliseren, om communicatie tijdens campagnes te coördineren en om de effecten van die communicatie in kaart te brengen. We experimenteren met nieuwe methodes om minder evidente stukken van de Topstukkenlijst voor verschillende doelpublieken te ontsluiten en er verhalen rond te creëren.

We bekijken of de metadata van topstukken, die verspreid zitten over tal van erfgoedhouders en -beheerders, deels geharmoniseerd kunnen worden via de toepassing van *authorities*.



Documentatie

- [Projectpagina GIVE - topstukken](#)
- [Topstukken: zeldzame en onmisbare erfgoedobjecten](#)
- [Vlaamse topstukken met nieuwe 3D-techniek gedigitaliseerd in historische kerk Zoutleeuw](#)



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

16 Integratie van de diensten en infrastructuur van de Vlaamse Kunstcollectie in de werking van meemoo



Beschrijving

Het ecosysteem dat de [Vlaamse Kunstcollectie \(VKC\)](#) uitbouwde voor haar partnermusea bevat **verschillende potentieel opschaalbare bouwstenen**, zoals de datahub, een beeld-beheersmodule, de IIF-server, de conditierapporteringstool en het collectievenster. Door de integratie van digitale dienstverlening van VKC in meemoo, de uitrol van een nieuwe erfgoeddatabank en de verdere ontwikkeling van de *knowledge graph* als basislaag voor metadata, is het noodzakelijk om zowel de diensten zelf als de onderliggende infrastructuur te evalueren en een *roadmap* op te stellen voor de toekomst.

In dit project worden de nodige investeringen voorzien om de *roadmap* uit te voeren en de bestaande componenten verder te integreren met de infrastructuur van meemoo. Dat leidt tot een verhoogde kostenefficiëntie en een bredere inzetbaarheid van die componenten.



Invulling behoeften

- We integreren, vernieuwen en passen de VKC-infrastructuur aan om tegemoet te komen aan het veranderende dienstverleningslandschap en om maximaal reeds bestaande bouwstenen te hergebruiken (zoals de Vlaamse erfgoeddatabank of de *knowledge graph*).
- We passen de door de VKC ontwikkelde dienstverlening aan
 - zodat ze functioneel integreert en samenwerkt met andere diensten;
 - zodat ze inzetbaar is voor een bredere groep gebruikers.



Status

Transitieproject



Oplossing

In overeenstemming met het beleidsplan van meemoo analyseren we in de loop van de jaren 2024 en 2025 de bestaande dienstverlening en de onderliggende infrastructuur. Als resultaat van die oefening wordt een **concrete roadmap** verwacht met een **investeringsplan en een migratieaanpak**, die vervolgens binnen dit project aangepakt worden.

De volgende deelelementen moeten daarin minimaal aan bod komen:

- de vernieuwing van de dataopslag voor de datahub en de migratie van de bestaande data;
- de integratie van de IIF-beeldenhub met de IIF-diensten van meemoo;
- de koppeling van diensten zoals de conditierapporteringstool aan de nieuwe data-laag;
- de integratie van het collectievenster met hetarchief.be en Art in Flanders.



Documentatie

- [Vlaamse Kunstcollectie en meemoo bundelen krachten rond digitale trajecten in Vlaamse musea](#)



Kosteninschatting

250.000 - 500.000 euro

17 Valoriseren van digitaal archiefmateriaal

Beschrijving

Dit project zet de **valorisatie van digitaal archiefmateriaal** centraal: meer digitale content beschikbaar maken voor een breed publiek enerzijds en voor professioneel hergebruik anderzijds. In het kielzog van het Hermes-project mikken we hier (1) op de uitbreiding van een divers corpus aan digitaal erfgoed en (2) op de doorontwikkeling van de proeftuin rond professioneel hergebruik.

Naast functionele (door)ontwikkelingen dient zich hier ook een ander aspect aan: de uitwerking en implementatie van **nieuwe businessmodellen** op content die niet rechtenvrij is. Die twee sporen (functionaliteiten + businessmodellering) zetten de proeftuin om in een duurzame dienstverlening. Het project zal daarbij nog steeds aandacht moeten besteden aan rechtenmodellering, -beheer en -afspraken.



Invulling behoeften

- We vergroten de economische en maatschappelijke valorisatie van archiefmateriaal.
- We voorzien een *one-stop-shop* met bijhorende functionaliteiten als meerwaarde voor de professionele hergebruiker.
- We creëren potentieel bijkomende inkomsten voor rechthebbenden en contentaanbieders.
- We creëren meer zichtbaarheid voor en meer digitale participatie aan het Vlaamse (digitale) erfgoed.
- We verlagen de overhead voor eindgebruiker en contentaanbieder door gestandaardiseerde processen, toestemmingsformulieren.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Een portaal voor professionele eindgebruikers

We realiseren een platform of functionaliteiten die het **hergebruik van archiefmateriaal** (met een focus op beeld en geluid) in een professionele context faciliteren. De proeftuin die in het [Hermes-project](#) (2024-2026) wordt opgezet, wordt uitgebouwd tot een volwaardige dienst met bijbehorende functionaliteiten. Daarvoor wordt het platform [hetarchief.be](#) van meemoo verder doorontwikkeld. De realisatie impliceert onder meer de technische ontwikkeling van de functionaliteiten voor rechtenbeheer en transacties, de implementatie van juridische afsprakenkaders en een haalbaar businessmodel voor alle betrokkenen met het oog op professioneel hergebruik.

Digitale content toegankelijk maken voor het brede publiek

We breiden het **corpus aan digitaal archiefmateriaal** voor het brede publiek uit. Die realisatie impliceert naast selectie ook acties rond het klaren van rechten en het vergoeden van de rechthebbenden. Daarnaast zullen we voor bijkomende content nog steeds aandacht moeten hebben voor onder meer de opkuis van betrokken rechtendata en de realisatie van (gestandaardiseerde) juridische en collectieve afspraken.



Documentatie

- Content toegankelijk en bruikbaar maken



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

18 Doorontwikkelen van FAAM



Beschrijving

Na de lancering van de eerste versie van FAAM op 12 maart 2024 moet het platform doorontwikkeld worden om de **initiële projectdoelstellingen** te blijven vervullen:

- Het publiek voor het erfgoedaanbod moet verbreed en toegeleid worden via digitale belevingen over de geschiedenis en cultuur van Vlaanderen.
- Het project moet zijn instrumentele rol continueren in de doorlopende digitale transformatie van de erfgoedsector.



Invulling behoeften

De doorontwikkeling van het platform zet in op **twee kernbehoeften**:

- Redactionele efficiëntie en kostenbesparing. Redacteurs moeten zo eenvoudig mogelijk basisinhoud en ondersteunende informatie kunnen vinden bij de erfgoedpartners en in digitale verhalen kunnen omzetten. Zo kunnen ze het publiek blijvend engageren en de weg wijzen naar het groeiende en veranderende erfgoedaanbod. Omgekeerd moeten erfgoedpartners inhoud van FAAM kunnen hergebruiken.
- Vraaggericht aanbod. Om de band met het publiek te verstevigen, moet FAAM de inhoud steeds beter afstemmen op de voorkeuren, interesses, locaties en eigen inbreng van gebruikers.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

De doorontwikkeling volgt **drie sporen**:

- redactionele tools: inhaken op gestandaardiseerde ontsluitingslagen en metadataschema's van digitale collecties en (erfgoed)databrokers en de *Natural language processing*-capaciteiten (NLP) van AI om inhoud te vinden en te hergebruiken; ontwikkeling van een metadataprofiel voor erfgoedverhalen om eigen inhoud aan andere partners ter beschikking te stellen;
- personalisatie: verdere uitbouw van personalisatie, analytics, content marketing;
- Storytellingformaten en *gamification*: aanpassingen en nieuwe formats op basis van de snel evoluerende ontwikkelingen en nieuwe inzichten in digitale storytelling, de integratie van spelmechanismen en gebruikersparticipatie.



Documentatie

- [Projectpagina FAAM](#)



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

19

Onderzoek naar de essentiële behoeften op het vlak van digitale kunstcreatie



Beschrijving

Makers van zowel nieuwe digitale als hybride content hebben ondersteuning nodig. Met dit project willen we 'digitale cultuurmakers' ondersteunen tijdens hun creatieve proces, bij de verdeling van hun werk en bij het beheer (de duurzame opslag) van dat materiaal. De ondersteuning geldt op verschillende vlakken, zoals het digitale medium aan zich, de impact van het digitale op het creatieproces en de spreiding en ontsluiting van creaties.

Het thema digitale creatie vormt een onderdeel van de [landschapstekening voor kunsten](#), een traject dat in de eerste helft van 2024 door Kunstenpunt begeleid wordt. In het kader daarvan worden er werkgroepen georganiseerd om de noden en behoeften van makers verder in kaart te brengen. Het traject loopt begin 2024 en op basis van het resultaat worden er projecten gedefinieerd.



Invulling behoeften

- We begrijpen de noden van digitale makers.
- We detecteren raakpunten tussen de bestaande werkwijze, oplossingen en kanalen die al gebruikt worden. Daaruit zal blijken welke noden we moeten invullen.
- We verwerven kennis over welke rechten op nieuwe creatie van toepassing zijn en hoe we digitale makers kunnen helpen die kennis te integreren in hun werk en in hun aanpak.



Status

Concept



Kosteninschatting

0 - 250.000 euro

20 Digitaliseringsproject: Oud Nieuws voor Nieuwe Tijden



Beschrijving

Het **historische krantenerfgoed in Vlaanderen** is zeer divers en wordt bewaard door vele organisaties. De kranten zijn vaak zeldzamer dan wordt gedacht en vormen een rijke informatiebron voor historici, taalkundigen, journalisten, amateuronderzoekers en genealogen. Kranten zijn bovendien interessant educatief materiaal. Maar het krantenpapier is onderhevig aan inherent verval en het gebruik van de kranten zorgt voor extra schade. Fysieke raadpleging strookt ook niet meer met de huidige gebruikersnoden.

Een cijferanalyse uit het project [Nieuwe Tijdingen](#) toont aan dat de digitalisering van minstens 3,6 miljoen krantenpagina's dringend is omwille van preservering. Op basis van de gegevens in [Abraham](#) schatten we dat er in Vlaanderen in totaal zo'n **18 miljoen pagina's** te digitaliseren zijn. Met dit project willen we een groot deel van de krantenpagina's digitaliseren die als bedreigd werden beschouwd, er *Optical Character Recognition* op toepassen en de digitale resultaten duurzaam bewaren in het archief van meemoo. Ook zouden de gedigitaliseerde kranten ter beschikking komen van de collectiebeheerders zelf (bijvoorbeeld met toepassing van IIF) of, waar de auteursrechtelijke situatie en contractuele overeenkomsten het toelaten, ook voor onderzoek en voor een breed publiek, bijvoorbeeld via het gecentraliseerde krantenplatform op [hetarchief.be](#).

Hoewel het GIVE-project (onderdeel van Primeur, in samenwerking met de Vlaamse Erfgoedbibliotheek) hier al een belangrijke stap voorwaarts was, liggen er nog grote hoeveelheden kranten te wachten op digitalisering.



Invulling behoeften

- We creëren een collectief digitaal geheugen: de kwetsbare kranten worden veiliggesteld door een hoogkwalitatieve en uniforme manier van digitalisering en duurzaam bewaring van de digitale resultaten.
- De digitale resultaten worden via het gecentraliseerd krantenplatform op [hetarchief.be](#) en collectiebeheerders ontsloten voor diverse doelgroepen.
- Om het hergebruik te stimuleren worden de metadata, de digitale reproducties en de OCR-tekst op een zo vrij mogelijke en gestandaardiseerde manier beschikbaar gemaakt.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Met dit project kunnen we **meer dan 3 miljoen krantenpagina's** digitaliseren, duurzaam archiveren en online ontsluiten. Dat betekent dat er ongeveer 700.000 krantenpagina's per jaar gedigitaliseerd worden, met uitzondering van het opstartjaar.



Documentatie

- [Projectpagina GIVE - kranten](#)
- [630.000 krantenpagina's digitaliseren, een Primeur!](#)
- [Nieuwe Tijdingen redt historische kranten van het verval](#)



Kosteninschatting

3.000.000 - 5.000.000 euro

21 Digitaliseringsproject: Vlaamse filmklassiekers opnieuw beschikbaar



Beschrijving

Rond 2010 heeft er zich in alle stilte een ‘paradigmashift’ voltrokken in de vertoning van de bioscoopfilm. Waar de voorbije honderd jaar film steeds vertoond werd op pellicule, is er op korte tijd een omslag gemaakt naar de **digitale vertoning op DCP** (*digital cinema package*). Daardoor zijn bijna alle cinemazalen vandaag voorzien op digitale vertoning, op enkele uitzonderingen na die nog film op pellicule kunnen programmeren. Voor nieuwe films is dat uiteraard geen probleem, maar voor de grote meerderheid van de Vlaamse films uit het verleden zijn er geen digitale versies in voldoende hoge kwaliteit beschikbaar. Hoewel er in het verleden wel al een inspanning is geleverd om bepaalde titels op DVD te ontsluiten, is die resolutie zeker niet voldoende om een DCP te creëren.

Een voorbeeld: bij de dood van Robbe De Hert waren er geen digitale versies van zijn films beschikbaar en werden er in Vlaanderen geen retrospectieven georganiseerd. Dat geldt ook voor een hele reeks intussen Vlaamse klassiekers: *De Helaasheid der Dingen*, *Rosie, Iedereen Beroemd*, *Een Ander Zijn Geluk*, *Het Gezin van Paemel*, of *De Leeuw van Vlaanderen* enzovoort.

Met dit project zetten we in op de **digitalisering en valorisatie van een selectie van Vlaams filmmateriaal** en willen we die ook opnieuw **beschikbaar en zichtbaar** maken voor een breed publiek. Daarvoor kan onder meer samengewerkt worden met de groep van vertoners, filmfestivals en Het Archief voor Onderwijs en kan een eventuele samenwerking met het Cinébib filmstreaming-project en andere bestaande streamingplatformen onderzocht worden. Daarnaast impliceert het beschikbaar maken ook de **digitale restauratie** van een selectie van Vlaamse films. Op het vlak van digitale filmrestauratie zal AI de komende jaren ook een belangrijke rol gaan spelen. Daarom willen we tijdens dit project samenwerken met Vlaamse bedrijven die daarop willen inzetten om zo efficiëntiewinsten te boeken, maar ook de kennis in onze Vlaamse regio te verankeren.

Dit project wordt gerealiseerd via een samenwerking tussen meemoo, het VAF en Cinematek.



Invulling behoeften

- We kunnen opnieuw een selectie aan Vlaamse films tonen, in samenwerking met diverse types actoren en voor diverse doeleinden.
- De gedigitaliseerde films worden onderdeel van een digitale collectieve schatkamer.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

- We selecteren een aantal Vlaamse klassiekers die door het gebrek aan een hoogwaardige digitale versie niet langer getoond kunnen worden.
- We creëren een operationeel plan voor de digitalisering en duurzame bewaring van een selectie aan Vlaamse filmklassiekers.
- We digitaliseren en restaureren deze verzameling, met aandacht voor de meerwaarde die AI hierin kan betekenen.
- We archiveren de gedigitaliseerde films op een duurzame manier.
- We promoten en valoriseren van deze verzameling (ongeveer vijftig Vlaamse films), die opnieuw herontdekt kunnen worden door een breed publiek.



Documentatie

- [Video](#) Vlaams filmerfgoed in kaart
- [Digitalisering van film](#)



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

22 Digitaliseringsproject: Hier zit Muziek in!



Beschrijving

Professionele muziekorganisaties hebben een schat aan bedreigd audiovisueel materiaal in hun bezit, zowel digitaal als op analoge dragers. Dat Vlaamse muziekerfgoed is – net als de sector zelf ondanks de rijke traditie – momenteel onderbelicht in het digitale domein. Een integrale aanpak om de **bewaring, de toegankelijkheid en het hergebruik** van het muziekerfgoed in Vlaanderen mogelijk te maken, is noodzakelijk. Dit project draagt daaraan bij.

In 2018 voerde meemoo een **verkennende inventarisatie** uit van het muzieklandschap, in samenwerking met Het Firmament (nu CEMPER) en Kunstenpunt. Toen werden zo'n 40.000 analoge audio- en videodragers geïnventariseerd met opnames van muziekopvoeringen, repetities, interviews ... van een veertigtal organisaties die binnen het Kunstendecreet structureel gesubsidieerd werden. Op dit moment is dat deel van het muzikaal erfgoed **niet of moeilijk toegankelijk** voor het publiek. De kwetsbare fysieke dragers (en dus de inhoud erop) zullen binnen afzienbare tijd **verloren gaan**. Daarnaast zijn er eveneens digitale collecties die dreigen verloren te gaan als ze niet duurzaam gepreserveerd worden.

Met dit project willen we enerzijds (een selectie van) de fysieke collecties laten **digitaliseren** en anderzijds de gedigitaliseerde én de reeds bestaande (nog niet geïnventariseerde) digitale collecties **duurzaam laten archiveren** door meemoo. Op die manier vermijden we dat dit muzikale erfgoed verloren gaat en stellen we het ter beschikking voor hergebruik en valorisatie via de platformen van meemoo en van de muziekorganisaties zelf (voor zover de rechten dat toelaten), in Vlaanderen maar ook daarbuiten.



Invulling behoeften

- We zorgen voor digitalisering en duurzame bewaring van kwetsbaar erfgoed en vermijden dat het verloren gaat.
- Op kleine schaal worden er in de muzieksector soms al initiatieven genomen om audiovisuele collecties te digitaliseren en te ontsluiten. Met dit project zorgen we voor een gecoördineerde aanpak op grotere schaal, wat de efficiëntie en kwaliteit zal verhogen.
- Er ontstaat op termijn een mogelijkheid tot hergebruik door eindgebruikers, inclusief door de sector zelf.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

- We actualiseren de inventarisatie van noodzakelijk te digitaliseren muziekcollecties en van reeds digitale collecties.
- We creëren een operationeel plan voor de digitalisering en duurzame bewaring van het muziekerfgoed in Vlaanderen. Het plan bevat selectiecriteria, scope, planning en een budgetupdate.
- We registreren en digitaliseren de audiovisuele dragers uit de collecties.
- We laten de gedigitaliseerde en bestaande digitale audiovisuele collecties instromen en duurzaam archiveren.
- We voegen beschrijvende en administratieve metadata toe aan de digitale collecties.
- We stellen deze collecties breder ter beschikking en zetten in op hergebruik ervan.



Documentatie

- [Inventarisatie van audiovisuele archieven in muziek- en podiumkunstensector](#)
- [Audiovisueel archiefmateriaal bij de gesubsidieerde muziekorganisaties](#)



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro



Beschrijving

Een betere vindbaarheid en ontsluiting van erfgoed vereisen **betere en rijkere metadata**. Die worden manueel aangevuld of komen van AI-processen of externe databanken waarmee verbanden gelegd worden (bijvoorbeeld wikidata). Aangezien deze metadata niet altijd even gemakkelijk in klassieke beheersystemen onder te brengen vallen, heeft meemoo een **graph-gebaseerde metadata laag** opgezet. *Knowledge graphs* slaan data op een andere manier op dan 'klassieke' databases en worden vaak gebruikt om verbonden beschrijvingen van 'entiteiten' (objecten, situaties, concepten of gebeurtenissen) op te slaan, samen met hun betekenis en onderlinge relaties. Op dit moment worden bestaande data uit verschillende meemoo bronnen (bijvoorbeeld uit de verrijking via artificiële intelligentie) gemapt naar deze infrastructuur.

Om de *knowledge graph* als bouwblok breder inzetbaar te maken, bijvoorbeeld voor het samenbrengen van data om die ter beschikking te stellen van bijvoorbeeld Europeana of FAAM, moet(en):

- het datamodel van de *graph* uitgebreid en aangepast worden;
- de capaciteit van de *graph* verder uitgebreid worden;
- de interactiemogelijkheden met de *graph* uitgebreid worden (door API's, gebruikersinterfaces, exportformaten);
- de bestaande en nieuw te importeren data verrijkt worden door bijvoorbeeld te linken naar externe bronnen of termenlijsten (zie ook het termennetwerk [\(project 25\)](#)).



Invulling behoeften

- We voorzien ondersteunende processen om rijkere metadata te stimuleren en ter beschikking te stellen.
- We realiseren de aggregatie (en verrijking) van data om ze vervolgens aan Europeana ter beschikking te stellen. Die taak werd eerder voor een gedeelte van de Vlaamse organisaties uitgevoerd door Erfgoedplus. Door technische moeilijkheden is deze dienst al enkele jaren niet meer operationeel.
- De aggregatie die in functie van deze aanlevering gebeurt, kan ook lokaal ingezet worden om OSLO-compatibele data ter beschikking te stellen via API's, bijvoorbeeld in de context van FAAM.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Om te werken met een *graph*-gebaseerde databank is de nodige **expertise en kennis** vereist om ze in te richten en te onderhouden. Omdat die expertise niet of zelden aanwezig is in de cultuursector, zal een centrale infrastructuur die als **dienst** ter beschikking wordt gesteld, de meeste meerwaarde bieden. Om deze metadatalaag verder uit te bouwen tot een volwaardige bouwsteen en ten volle van de mogelijkheden gebruik te maken, zetten we in op **drie projectlijnen**:

- We ondersteunen het aanbrengen van wijzigingen rechtstreeks in de metadatalaag. Aangezien *graphdata* fundamenteel verschillen van andere databases zal daarvoor ook een grondige analyse nodig zijn.
- We realiseren de aggregatie van data van die organisaties die geen gebruik maken van de erfgoeddatabankdienst, noch contentpartner zijn van meemoo. Die data willen we vervolgens kunnen exporteren naar Europeana of via OSLO ter beschikking stellen. We voorzien zowel instroom, export als beheermodules om dat te ondersteunen.
- We bouwen een makkelijk beheersbaar en gebruiksvriendelijk publicatielicentiemodel in, waarmee organisaties fijnmazig toestemmingen kunnen beheren om data te publiceren naar diverse platformen en API's.



Documentatie

- [Projectpagina GIVE-metadata](#)
- [Metadata bij meemoo](#)
- [Metadataroadmap: de route naar een verbeterde metadatainfrastructuur](#)



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

24 Optimaliseren van culturele processen door het toepassen van AI



Beschrijving

De mogelijkheden en de praktische inzetbaarheid van artificiële intelligentie hebben de laatste jaren een enorme vlucht genomen. Ook in de cultuursector **kan artificiële intelligentie een grote bijdrage leveren** aan operationele processen. **Meemoo** zet bijvoorbeeld nu al in op het verrijken van onder andere de beschrijvingen van audio en video door middel van spraakherkenning, gezichtsherkenning en tekstverwerking. **Cultuurconnect** maakt al gebruik van AI voor aanbevelingen in Leestipper en onderzoekt eveneens de mogelijkheden van AI in het catalogiseerproces van bibliotheekmaterialen (automatisch toekennen van bepaalde metadata, koppelen aan trefwoorden en andere termen, zoekinterfaces ...). Ook **publiq** maakt al gebruik van AI voor onder meer datacuratie en verrijking (zoals *filminvoer*, *event similarity* voor het identificeren van producties ...) en het genereren van aanbevelingen voor gebruikers.

De implementatie ervan is echter niet altijd eenvoudig, en het inpassen in werkprocessen vergt vaak de nodige technische kennis en inzichten. In dit project willen we AI-technieken selecteren en implementeren voor de ondersteuning van enkele **processen die arbeidsintensief** zijn of met menskracht niet realiseerbaar zijn. We kiezen voor enkele diensten met de grootste impact en creëren basisdiensten die breed herbruikbaar zijn.



Invulling behoeften

Manuele verrijking is tijdrovend en onhaalbaar. In veel gevallen is het ook onmogelijk om inhoud met manuele processen te verrijken op de manier waarop AI dat kan. Manuele verrijking kan en moet uiteraard gericht ingeschakeld blijven worden, complementair aan AI.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

De verschillende op te leveren diensten zullen tijds- en dus kostenbesparend zijn, maar ook een resultaat opleveren dat kan ingezet worden om de eindgebruiker een rijkere ervaring aan te bieden. Betere zoekresultaten, content die geografisch getagd is, makkelijk te lezen beschrijvingen op basis van betere metadata ..., het zijn allemaal elementen die de ervaring van de gebruiker verbeteren en cultuur beter en voor meer mensen toegankelijk maken.

Binnen dit project zullen een aantal **AI-technieken** geïmplementeerd en ingepast worden **in de werkprocessen van Cultuurconnect, meemoo en publiq**. Enkele voorbeelden:

- automatische suggesties voor metadata bij het toevoegen van nieuwe events, nieuw bibliotheekmateriaal of nieuwe erfgoeditems;
- catalogiseren en clusteren van erfgoeditems op basis van beelden (stijl, kleur, type voorwerp);
- generatieve AI om beschrijvingen of samenvattingen te creëren, op basis van manuele input en externe bronnen;
- onderzoek of AI-taalmodellen kunnen helpen om de vraag van een gebruiker beter te begrijpen dan een gewone zoekindex; zo wordt er bijvoorbeeld op basis van de zoekopdracht van de gebruiker automatisch naar gelijkaardige content gezocht in plaats van enkel letterlijk naar woorden uit de zoekopdracht;
- experimenteren met een AI-gestuurde chat-interface waarbij een gebruiker via een conversatie items krijgt voorgesteld zonder dat hij of zij een typische cataloguszoekopdracht moet ingeven.

Dit project vormt een **concreet kader voor de selectie én implementatie van nieuwe diensten**: technieken worden eerst geëvalueerd op hun betrouwbaarheid en relevantie in de context waarin ze ingezet zouden worden. We bekijken ook steeds wat de beste oplossing is: zelf bouwen of inkopen van bestaande diensten (*build-or-buy*). Waar nodig en aangewezen toetsen we ethische en juridische kaders af en overleggen we met stakeholders overlegd. Ten slotte wordt de techniek in de praktijk ingepast in de technische infrastructuur en de functionele processen.



Documentatie

- [AI en archieven: een goede match?](#)
- [Shared AI: metadataverrijking voor de mediasector](#)
- [Metadata via artificiële intelligentie](#)
- [De impact van AI op cultuurparticipatie](#)



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

25 Opzetten van een Vlaams termennetwerk



Beschrijving

Om materiaal in Vlaams collecties, evenementen of publicaties te beschrijven worden waar mogelijk liefst **termenlijsten** gebruikt, bijvoorbeeld met plaatsnamen, eigennamen van personen, organisaties, iconografische beschrijvingen, gebruikte materialen enzovoort. Op die manier worden metadata verrijkt, gestandaardiseerd en ondubbelzinnig interpreteerbaar gemaakt.

In het beste geval worden **gedeelde termenlijsten** gebruikt, wat de uitwisselbaarheid van de informatie alleen maar verhoogt: het materiaal is eenduidig omschreven over organisaties of sectoren heen. Zo kunnen op ontsluitingsplatformen rijkere zoekmogelijkheden worden aangeboden, of kan digitaal materiaal eenvoudiger worden uitgewisseld tussen organisaties.

In Vlaanderen circuleren echter nog veel termenlijsten die niet gedeeld zijn of kunnen worden, omdat ze niet gestandaardiseerd zijn, enkel beschikbaar zijn als *spreadsheet* of te veel ingebed zijn in de tools die de collectiebeherende instellingen gebruiken. Daarnaast is er ook niet altijd een expliciete consensus over de te gebruiken standaardlijst binnen een (sub)sector.

Met dit project willen we daar verandering in brengen en tot **gestandaardiseerde gedeelde termenlijsten** komen. Het termennetwerk zal uit een dynamisch geheel van lijsten bestaan, die door gemeenschappen beheerd worden in functie van hun eigen praktijken.



Invulling behoeften

- De doorzoekbaarheid en vindbaarheid van het materiaal wordt verhoogd door het gebruik van gedeelde termen bij registratie, verrijking en in ontsluitingsplatformen.
- Het gebruik van de voorgestelde gedeelde oplossing bespaart kosten en zorgt voor betere resultaten in de beschrijvingen van het materiaal.
- De gedeelde lijsten kunnen ook zelf door AI-tools gebruikt worden om het materiaal uniform te beschrijven.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Dit project realiseert de volgende **doelstellingen**:

- Er worden best practices aangereikt over het opstellen en publiceren van termenlijsten.
- Er worden laagdrempelige tools gerealiseerd die deze best practices kunnen ondersteunen bij cultuurorganisaties en daarbuiten.
- Bestaande termenlijsten worden geïdentificeerd, omgevormd en gepubliceerd zodat ze klaar zijn om als herbruikbare bron in het netwerk opgenomen te worden.
- Zo veel mogelijk termen uit verschillende lijsten worden verbonden en gealigneerd, inclusief verbinding met bestaande internationale netwerken of lijsten, zoals het Nederlands termennetwerk, AAT, Wikidata, VIAF of GeoNames.
- Er wordt een netwerkinfrastructuur uitgebouwd die de verbonden termen duidelijk voorstelt en de termenlijsten gezamenlijk doorzoekbaar maakt.



Documentatie

- [Termennetwerk \(Nederland\)](#)



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro

26 Opzetten van een bredere ontzorging voor digitale archivering



Beschrijving

In de cultuursector is de nood hoog om verder **ontzorgd** te worden op het vlak van **duurzame archivering**. Op dit moment biedt meemoo slechts voor een aantal formaten digitale duurzame opslag aan, en blijft de cultuursector voor andere formaten (bijvoorbeeld tijdschriften, kaarten, e-mails) op andere oplossingen aangewezen. Veelal betekent dit dat de collecties zich nog in meerdere opslagsystemen bevinden, of dat er gekozen wordt voor een minder duurzaam of minder open alternatief. Deze verspreide slagorde verhoogt de complexiteit, de drempels en de uiteindelijke kostprijs van duurzame bewaring. Naast deze behoeften brengen ook **nieuwe vormen van content** zoals games, sociale media ..., hun eigen specifieke expertise en uitdagingen op het vlak van duurzame opslag met zich mee.

In de volgende jaren is het wenselijk om in dit verband verschillende acties op te zetten om deze verbreding te realiseren. Dit vraagt om een gefaseerde aanpak, waarin de ondersteuning voor duurzame bewaring in de cultuursector algemeen verbreed wordt, zodat die voor meer digitale formaten bij meemoo terecht kan.



Invulling behoeften

- Een bredere ondersteuning en ontzorging van culturele organisaties op het vlak van digitale bewaring verlaagt de complexiteit van de eigen infrastructuur omdat die kan worden afgebouwd en met minder systemen moet koppelen. Het verhoogt eveneens de kwaliteit van de bewaring.
- De digitale bewaring van digitaal geboren formaten die alleen in het digitaal domein bestaan (sociale media, games, AR/VR ...) is een uitdaging die elke culturele organisatie niet individueel moet aangaan. De meeste organisaties hebben er niet de nodige expertise voor, en ook internationaal is dit domein nog volop in beweging.
- Duurzame archivering is een voorwaarde als we digitaal materiaal op lange termijn beschikbaar willen stellen voor ontsluiting en hergebruik. Objecten die niet opgenomen zijn of bewaard worden op kwetsbare dragers zoals DVD of losse harde schijven, zullen in de toekomst niet meer raadpleegbaar zijn.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

We starten een programma voor vijf jaar op, waarbij de ambities concreet uitgewerkt en gefaseerd gepland worden. Het programma omvat enerzijds meer 'klassieke' formaten, zodat uiteindelijk meer formaten kunnen toegelaten worden in de digitale *ingest* stromen, en anderzijds 'nieuwere' vormen zoals sociale media, games, AR/VR-toepassingen (3D). Beleidsmatig sluiten we daarmee aan op de ondersteuning die we in het cultuur- en mediabeleid voorzien voor de creatie van games via het VAF en de nieuwe toepassingen in het kader van FAAM. Deze ontwikkelingen kunnen bijvoorbeeld als pilootproject dienstdoen.

Het project levert de volgende **concrete resultaten** op:

- Er worden processen uitgewerkt en opgezet om content in kaart te brengen, te verzamelen, duurzaam te bewaren en toegankelijk te maken.
- Er wordt - zeker voor nieuwe vormen - naar internationale ontwikkelingen gekeken. Samen met de betrokken actoren wordt de beste aanpak bepaald, en wordt een waarde-ringstraject doorlopen.
- Er worden keuzes gemaakt rond bewaarformaten en ingest- en preservatieprocessen worden gedefinieerd.
- De infrastructuur van meemoo moet stelselmatig aangepast worden zodat het materiaal veilig bewaard kan worden en de nodige ondersteuning voorzien wordt.



Kosteninschatting

1.000.000 - 3.000.000 euro



Beschrijving

Met dit project willen we de adoptie van het digitale ecosysteem en in het bijzonder **het concept 'gedeelde bouwstenen'** in de cultuursector verhogen. Met gedeelde bouwstenen beogen we de creatie en terbeschikkingstelling van onafhankelijke, schaalbare, en goed gedocumenteerde services met duidelijk gedefinieerde API's, bij voorkeur als *opensource* software. Deze modulaire en interoperabele benadering bevordert niet alleen een datagedreven cultuur, maar leidt ook tot meer efficiëntie omdat ze inherent generieke oplossingen ontwerpt.

In eerste instantie wordt het **concept van gedeelde bouwstenen verder uitgewerkt**. Dat omvat een nauwe afstemming tussen belanghebbenden over de technische en operationele pijlers waaraan de relevantie en haalbaarheid van dergelijke bouwstenen worden getoetst, evenals over het juridische en ethische kader.

De **technische en operationele pijlers** omvatten:

- het technologische raamwerk voor wenselijke bouwstenen, zoals autonome, inzetbare IT-componenten en datadiensten met een duidelijk afgebakende functionaliteit. Die moeten modulaair zijn, gebruik maken van API's, servicegericht zijn, gemakkelijk integreerbaar zijn en zelfstandige, op zichzelf staande diensten zijn;
- het businessmodel, waarbij we de operationele kosten en de mogelijke alternatieve financieringsbronnen tegen elkaar afwegen;
- de brede toepasbaarheid van bouwstenen, wat betekent dat ze generiek ontwikkeld moeten worden, zodat derden erop kunnen voortbouwen en dubbele investeringen worden vermeden;
- het vermijden van monopolies;
- het leveren van bouwstenen met open en gestandaardiseerde (OSLO) data.

Een **juridisch kader** is van cruciaal belang voor het succes van digitale ecosystemen, met name wanneer meerdere partijen betrokken zijn bij het delen van data en diensten. Het juridische kader waarborgt privacy en gegevensbescherming, bevordert eerlijke concurrentie en beschermt intellectuele eigendomsrechten. Het biedt tevens contractuele zekerheid voor complexe overeenkomsten tussen deelnemers en vergroot het vertrouwen van belanghebbenden door hun belangen te beschermen.

Naast het afbakenen van het concept van gedeelde bouwstenen legt dit project **de aanpak vast voor de uitrol van het ecosysteem**. We creëren een enterprisearchitectuur die duurzaam inventariseert welke componenten al beschikbaar zijn in het ecosysteem, waar ze zich bevinden in hun levenscyclus en welke processen en behoeften ze ondersteunen. Binnen het domein van enterprisearchitectuur vallen ook andere elementen en aspecten, zoals het ontwerp en de specificaties van technologische componenten (inclusief hardware en software), datamodellering (inclusief databronnen, opslag en datatransformatieprocessen), integratie- en interoperabiliteitsstrategie (om verschillende componenten binnen het ecosysteem te laten communiceren en samenwerken), evenals regels, richtlijnen en beleid voor het beheer en de naleving van normen en voorschriften in het ecosysteem.

Tenslotte ligt de focus binnen dit project op de **feitelijke operationalisering en de bijbehorende stappen**, zoals de ontwikkeling van een *architecture board* om nieuwe componenten en upgrades te beoordelen, en de oprichting van een gedistribueerd team voor de exploitatie: welke verantwoordelijkheden zijn er en wie zorgt onder meer voor afstemming met de sector. Daarbij horen *onboarding*, opleidingen, ondersteuning en het voortdurend doorvoeren van kleine en middelgrote wijzigingen om het ecosysteem effectief te laten functioneren. Dat alles is van essentieel belang om dubbele investeringen te voorkomen en te profiteren van schaalvoordelen.



Invulling behoeften

- We laten het concept 'gedeelde bouwstenen' ingang vinden in de cultuursector, werken het verder uit en operationaliseren het.
- Met een transparant en inclusief governance model voor de aansturing van gedeelde bouwstenen verhogen we de adoptie ervan in de cultuursector. De wisselwerking tussen Vlaanderen en de lokale besturen verdient daarbij de nodige aandacht.



Status

Concept



Kosteninschatting

250.000 - 500.000 euro

28 Ontwikkelen van een kader en tools voor de omgang met OSLO



Beschrijving

Het Departement Cultuur, Jeugd en Media zet in op **OSLO** als instrument om de **uitwisseling van gestandaardiseerde data** te faciliteren. In aanvulling op de governancestructuur, die we in [project 27](#) uiteengezet hebben, is er specifieke aandacht nodig voor de adoptie van de OSLO-gegevensstandaarden, in overeenstemming met de strategische doelstellingen van de Vlaamse overheid.

De laatste jaren initieerde het departement verschillende OSLO-tracks, zoals OSLO Cultureel Erfgoed, OSLO Cultuurparticipatie, OSLO Cultuur- en Jeugdinfrastructuur, OSLO Feitelijke verenigingen en OSLO Financiële data. Het werk stopt echter niet na het afronden van de OSLO-tracks. Er is ook nood aan een goed beheer van de standaarden, aan duidelijke rollen en verantwoordelijkheden, aan ondersteuning bij implementatie en adoptie en aan een overkoepelende strategie om dat op een transparante manier vorm te geven.



Invulling behoeften

- Met een kader voor de omgang met OSLO-uitwisselingsstandaarden maken we een goed beheer van de standaarden mogelijk, met aandacht voor opvolging van evoluties rond de standaard, initiatie en opvolging van wijzigingen. Er moet dynamisch ingespeeld kunnen worden op potentiële uitbreidingen en aanpassingen.
- Een wervende en coherente communicatie naar de cultuursector draagt bij tot het succes van OSLO.
- Een gecoördineerde aanpak maakt de afstemming over de OSLO-trajecten heen is mogelijk, dit door generieke implementatieregels, zoals afgestemde mappings, uniforme codelijsten enzovoort, zodat de standaarden technisch implementeerbaar en bruikbaar zijn.
- Deze aanpak stimuleert de adoptie van OSLO-standaardisatie in de cultuursector.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Dit project realiseert een **transparante governancestructuur** voor de omgang met OSLO en een **ondersteunend instrumentarium** en bouwt daarbij verder op de resultaten van deze [OSLO governance studie](#):

- Visieontwikkeling: definiëren van een overkoepelende visie waarbij de verschillende stakeholders in de cultuursector worden betrokken en hun rollen en verantwoordelijkheden worden aangegeven om de adoptie van OSLO-standaarden te bevorderen.
- Governance voor het beheer van OSLO-standaarden: vaststellen van duidelijke richtlijnen en procedures voor het beheer van OSLO-standaarden, inclusief updates en wijzigingen, in overeenstemming met voorgaande studies.
- Ondersteunende tools: ontwikkelen van instrumenten die culturele organisaties helpen bij de implementatie en integratie van OSLO-standaarden.

Deze aanvullende inspanningen voor de governance van het integrale ecosysteem betekenen een verdere stap naar aanleiding van de verdere ontwikkeling van de gegevensstandaarden. Met deze inspanningen kunnen we erover waken dat de standaarden effectief worden **geïmplementeerd en gebruikt** in de culturele sector en bij belendende partijen. Dit resultaat draagt met andere woorden in belangrijke mate bij aan een ecosysteem waarin grote hoeveelheden kwalitatieve en gestandaardiseerde data beschikbaar zijn, waardoor efficiëntiewinsten en procesoptimalisaties mogelijk zijn.



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro



Beschrijving

De productiedatabank is een **centraal beheerde verzameling van producties** van culturele organisaties. Producenten, cultuurhuizen of derde partijen voeren eenmalig een productie in de databank in (basisgegevens, technische fiches, verrijkende metadata, fotomateriaal, trailers ...) waarna alle informatie overgenomen kan worden in andere systemen (met het oog op planning, website, marketing ...).

De productiedatabank wordt uitgebouwd als een **unieke bron voor culturele producties**. Om tot een unieke bron te komen moeten de (meta)data gestandaardiseerd worden over de verschillende bronnen heen. Er moet ook een manier van werken bepaald worden om inhoud centraal of gedistribueerd te beheren. Tot slot moeten ook de nodige technische oplossingen gebouwd worden om de inhoud samen te brengen, te beheren, te verrijken en te delen.

De productiedatabank wordt afgestemd met het project 'Opzetten van een Vlaams termen-netwerk' ([project 25](#)).



Invulling behoeften

- Informatie over producties (voorstellingen of tentoonstellingen) vormt een essentiële bouwsteen voor het culturele digitale ecosysteem. Het structureren van die informatie is nodig om verbanden te kunnen leggen tussen andere elementen van het ecosysteem. Daardoor verhoogt de efficiëntiewinst en het gebruiksgemak. De invoering van producties door cultuurhuizen wordt vergemakkelijkt. Dat leidt tot geoptimaliseerde processen, tijds-winst en nieuwe vormen van dienstverlening.
- De individuele communicatie tussen cultuurhuizen en producenten of marketingdiensten wordt gestroomlijnd. Zo kunnen culturele organisaties informatie hergebruiken (basisinformatie over de productie, promotiemateriaal, afbeeldingen, opname- en trailervideo's).
- Door de creatie van deze unieke bron wordt de datakwaliteit verhoogd. Ze ondersteunt het *lifecycle*-idee want de data worden structureel aangemaakt bij de genese van de productie. Vervolgens kunnen de data op een coherente manier verrijkt worden met data uit andere bronnen (zoals recensies, foto's, opnames ...).
- Deze unieke bron zal ook een essentiële bron zijn voor *machine learning* en AI-applicaties gezien de kwaliteit van de datasets.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Dit project levert een unieke, centraal beheerde bron op van alle culturele producties.



Kosteninschatting

500.000 – 1.000.000 euro

30 Ontwikkelen van een actorendatabank

Beschrijving

De actorendatabank is een **unieke bron waarin alle actoren in de cultuursector** teruggevonden kunnen worden, inclusief hun relaties met werken, producties, voorstellingen, enzovoort. Deze bron zorgt ervoor dat actoren op een unieke manier geïdentificeerd kunnen worden.

De databank moet uit een veelheid van bestaande bronnen samengesteld worden; de inhoud van die bronnen moet naar een gestandaardiseerd formaat gemapt worden. Naast het formaat moeten ook de metadata over de verschillende bronnen heen gestandaardiseerd worden. Bovendien moet een manier van werken afgestemd worden om inhoud centraal of gedistribueerd te beheren. Tot slot moeten ook de nodige technische oplossingen gebouwd worden om de inhoud samen te brengen, te beheren, te verrijken en te delen volgens de uitgewerkte standaard.

Invulling behoeften

- Informatie over actoren vormt een essentiële bouwsteen voor het culturele digitale ecosysteem. Het structureren van die informatie is nodig om verbanden te kunnen leggen tussen andere elementen van het ecosysteem. De toepassing van deze bron creëert heel wat mogelijkheden, denk maar aan een aanbiedersprofiel.
- Deze unieke bron zal ook een essentiële bron zijn voor *machine learning* en AI-applicaties gezien de kwaliteit van de datasets.

De actorendatabank wordt afgestemd met het project 'Opzetten van een Vlaams termennetwerk' ([project 25](#)).

Status

Projectvoorstel

Oplossing

Dit project levert een unieke, centraal beheerde bron van culturele actoren op.

Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

31 Doorontwikkelen van Open Vlacc



Beschrijving

[Open Vlacc](#) (de Open Vlaamse Centrale Catalogus) is een centrale bibliografische databank waarin alle materialen die relevant zijn voor een openbare bibliotheekcollectie, beschreven worden in een samenwerking tussen Cultuurconnect en de openbare bibliotheken van Vlaanderen en Brussel. Deze **kwalitatieve bibliografische beschrijvingen** kunnen door alle openbare bibliotheken hergebruikt worden, onder meer binnen de Digitale Bibliotheek maar ook daarbuiten.

Met dit project realiseren we doorontwikkelingen nadat Aleph als catalogiseeroplossing is vervangen door een **nieuw invoersysteem** dat tegemoetkomt aan de nood om te werken binnen een entiteitenrelatiemodel en met linked data. Daardoor worden de efficiëntie, kwaliteit en openheid doorheen de levenscyclus van de data geoptimaliseerd. In fase 1 (2024-2025) ligt de focus op de keuze van het nieuwe systeem en de migratie. Vanaf 2026 focussen we op doorontwikkelingen om de voordelen van het werken binnen een entiteitenrelatiemodel zoveel mogelijk te benutten.

Deze doorontwikkeling van Open Vlacc wordt afgestemd met het project 'Opzetten van een Vlaams ermennetwerk' ([project 25](#)) en het project 'Doorontwikkelen van de *knowledge graph* tot een bouwsteen voor het duurzame beheer van metadata' ([project 23](#)).



Invulling behoeften

Om tegemoet te komen aan de verwachtingen van een steeds meer genetwerkte samenleving moet de manier om **bibliografische beschrijvingen** aan te maken, veranderen. Op internationaal vlak werden daarvoor al nieuwe datamodellen gemaakt: RDA, FRBR en Bibframe gaan uit van een evolutie van 'vlakke' catalografie naar catalografie binnen een 'entiteitenrelatiemodel'.



Status

Transitieproject



Oplossing

Concreet willen we bovenstaande ambities **in twee fasen** realiseren:

- In 2024-2025 vervangen we het huidige catalografiesysteem Aleph door een nieuw en modern invoersysteem.
- Na 2025 bouwen we Open Vlacc uit tot authentieke bron. Deze doorontwikkeling heeft als doel
 - de mogelijkheden binnen het entiteitenrelatiemodel te optimaliseren om zo de creatie van zinvolle zoek- en inspiratieomgevingen voor bibliotheekmedewerkers en eindgebruikers te verbeteren;
 - de werkprocessen met betrekking tot centrale catalografie te verbeteren, zowel op het vlak van het aanmaken van beschrijvingen als het uitwisselen van data met externe partijen (door bijvoorbeeld output in OSLO te voorzien).

Daarbij houden we rekening met **de volgende basisvoorwaarden**:

- We werken zoveel mogelijk met 'zuivere' data en persistente *identifiers*, volgens Vlaamse en internationale standaarden, waarop in de toekomst verder gebouwd kan worden.
- We maken het catalografiesysteem zo open mogelijk en stimuleren maximaal hergebruik. Dat doen we zowel in het systeem zelf, als met het oog op het delen van data met of hergebruiken van data voor externe systemen, waarbij koppelingen en relaties gelegd kunnen worden tussen andere systemen (bijvoorbeeld voor etiketten, verrijking van de data, uitwisseling van data tussen verschillende cultuurorganisaties ...).



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro



Beschrijving

Digitale transformatie brengt **nieuwe ethische overwegingen** met zich mee, die vaak samenhangen met bredere maatschappelijke veranderingen en debatten. Het is een uitdaging voor de cultuursector om dit thema te vertalen naar concrete concepten, aanbevelingen en haalbare acties, en zo tot een set **hanteerbare publieke waarden** te komen. Het is echter niet wenselijk om dat voor elke actor apart op te starten. Het moet een breed traject worden waarin alle actoren zich kunnen inschakelen.

Ethische reflexen zijn wenselijk op verschillende momenten en bij verschillende types van processen die bij de omgang met cultuur komen kijken. Enkele voorbeelden:

- de keuze van digitale tools in zowel back-officeprocessen als front-officetoepassingen met het oog op een ecologische voetafdruk, privacy, transparantie, autonomie enzovoort;
- aandacht voor de belangen van betrokken personen bij het opschalen van geautomatiseerde beschrijvingsprocessen en uitdagingen op het vlak van representatie en diversiteit. Met het gebruik van artificiële intelligentie ontstaat immers ook het gevaar dat ongewenste vooroordelen bevestigd en versterkt worden;
- aandacht voor de gevoeligheden van gemeenschappen bij het online delen van cultureel erfgoed.

Bij het creëren van een waardenkader bouwen we verder op initiatieven van Unesco, het Nederlandse PublicSpaces, Creative Commons, Wikimediaprojecten en een aantal internationale projecten en onderzoek. Ook is er expertise bij actoren als het Kenniscentrum Data & Maatschappij en Pulse.



Invulling behoeften

We zorgen voor een coherent en gedragen waardenkader dat aangeeft hoe projecten moeten omgaan met publieke waarden, zoals ethische aspecten (bijvoorbeeld AI), ecologie, GDPR enzovoort.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Met een waardenkader dat gestoeld is op een geïntegreerde kijk op ethiek en digitale cultuur kunnen we **weloverwogen keuzes** maken. We ontwikkelen concrete handvaten en praktische richtlijnen.

Met dit project willen we de brede cultuursector op een transparante manier betrekken. De volgende stappen zijn daarbij cruciaal:

- via onderzoek, documentatie en workshops meer expertise opbouwen rond publieke waarden en aanpak en daarbij ook pilotcases detecteren met het oog op verdere praktijkontwikkeling;
- via experimenten de theorie aan de praktijk toetsen door op basis van pilotcases proeftuinen op te zetten en daarbij een aantal culturele organisaties responsabiliseren;
- aan de hand van succesvolle *use cases* en publiek beschikbare kennis en informatie draagvlak creëren in de brede cultuursector.



Documentatie

- [Presentatie](#) 'Sharing audience data in culture: a how-to for ethical innovation' op de EU-voorzitterschapsconferentie 'Empowering the cultural and creative sectors in data-driven audience development'
- [De ethiek van open sharing](#)
- [Cultuurconnect: transforming policy through shared ambition](#)



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

33 Doorontwikkelen van het bibliotheekstelsel



Beschrijving

De overeenkomst over het [bibliotheekstelsel](#) loopt tot (maximaal) 2028. In het licht van de aanbestedingsrechtelijke context en omdat het vermijden van *vendor lock-in* een belangrijk speerpunt is, gaan we onderzoeken hoe we na 2028 verdergaan. Tegelijkertijd willen we de **gedane investeringen** van de voorbije jaar in dit systeem (in termen van tijd, geld en mensen) zo veel mogelijk **laten renderen** en de meerwaarde die we creëerden voor de bibliotheekgebruikers voor de toekomst bestendigen en nog versterken.



Invulling behoeften

Met dit project willen we de continuïteit van de geboden dienstverlening continueren. Voor dit project zal Cultuurconnect de samenwerking met de markt verkennen met het oog op hedendaagse samenwerkingsmodellen, indien mogelijk (nog) betere prijzen en contractvoorwaarden, nieuwe of betere functionaliteiten enzovoort.



Status

Transitieproject



Oplossing

Dit project omvat een **uitgebreid voortraject** om de toekomst en doorontwikkeling van het bibliotheekstelsel te onderzoeken, in samenwerking met de bibliotheeksector, evenals de eventuele implementatie (inclusief nazorg) van het toekomstige model (logischerwijze op basis van een nieuwe aanbesteding).

De implementatie kan, afhankelijk van de leverancier en de samenwerkingsvorm, een **zeer groot en complex project** zijn: dat impliceert de eventuele aanpassing van de gekozen software aan de Vlaamse context, de ontwikkeling van bestaande en nieuwe functionaliteiten, de migratie van alle data, de integratie in de architectuur van de digitale bibliotheek en andere gekoppelde systemen, de uitrol naar alle bibliotheken (inclusief gekoppelde toepassingen en toestellen), de opleiding van bibliotheekmedewerkers enzovoort. Ook het tijdelijk dubbel draaien van het oude en het nieuwe systeem moet voor de hele implementatieduur voorzien worden.



Kosteninschatting

3.000.000 - 5.000.000 euro

34 Doorontwikkelen van Digitaal Podium



Beschrijving

In 2020 maakte Cultuurconnect een [conceptnota](#) op over de uitbouw van een gedeeld ticketingsysteem voor de gesubsidieerde podiumsector: Digitaal Podium.

In de nota worden de modaliteiten aangereikt voor een ecosysteem dat in de ontzorging van die specifieke sector voorziet. Daarin worden **verschillende componenten** naar voor geschoven. De ticketingcomponent wordt sinds 2022 uitgewerkt in het pilootproject Digitaal Podium. Ook voor CRM, website en planning zijn schaalvergrotenende en ontzorgende initiatieven voor de gesubsidieerde podiumsector – en bij uitbreiding de cultuursector – relevant. Via **drie proefprojecten** wordt de meerwaarde daarvan onderzocht:

- CRM/marketing op maat (van podiumhuis of cluster): dit biedt een antwoord op vragen over adverteren, meten, *marketing automation*, benchmarking en zoekmarketing;
- websiteplatform voor podiumhuizen;
- uitbreiding op ticketingsoftware, onder andere via automatische aanbevelingen.



Invulling behoeften

- Culturele organisaties zijn gebaat bij ontzorging op het vlak van ondersteunende processen. De conceptnota die aan de basis ligt van Digitaal Podium toont aan dat de podiumkunstensector nood heeft aan initiatieven rond ticketing, CRM, website en planning.
- Gestandaardiseerde werkprocessen stimuleren de kwaliteit van uitwisselbare data.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Naar analogie met de ticketingcomponent starten we voor de andere initiatieven in het kader van Digitaal Podium een **participatief traject** met de podiumsector op, waarin we de voorstellen conceptueel verder uitwerken. Dat moet resulteren in een concreet en becijferd plan van aanpak voor een pilootfase en een toekomstbeeld schetsen voor een eventuele latere opschaling in de sector.



Documentatie

- [Projectpagina](#) Digitaal Podium



Kosteninschatting

500.000 – 1.000.000 euro

35 Doorontwikkelen van het Verenigingsloket



Beschrijving

In overeenstemming met de Vlaamse digitale dienstverleningsstrategie willen we met het Verenigingsloket als digitaal platform de **dienstverlening aan verenigingen** toegankelijker maken en vereenvoudigen. Het Verenigingsloket wordt een van de vier hoofdloketten van de Vlaamse overheid en richt zich specifiek op de doelgroep verenigingen.

Het Verenigingsloket wordt **dé digitale toegangspoort** tot (overheids)dienstverlening voor verenigingen en zal stap voor stap meer functionaliteiten en overheidsdiensten beschikbaar maken. Je vindt er alle essentiële overheidsinformatie voor **bestaande verenigingen en verenigingen in wording**. Daarnaast kunnen verenigingen er hun eigen verenigingsgegevens registreren, raadplegen en beheren en vervolgens optimaal gebruikmaken van het dienstverleningsaanbod.



Invulling behoeften

- Culturele organisaties zijn meestal verenigingen en hebben nood aan een toegankelijk overzicht van de voor hen relevante informatie en beschikbare dienstverlening.
- Culturele (en andere) verenigingen moeten hun gegevens vaak opnieuw doorgeven aan veel verschillende overheidsdienstverleners.
- Feitelijke verenigingen waren voor het bestaan van het Verenigingsloket en -register nergens uniek en authentiek geregistreerd.
- Het Verenigingsloket maakt digitale dossieropvolging (en notificaties) voor verenigingen mogelijk, waaronder culturele organisaties.
- Culturele organisaties zijn gebaat bij efficiënte manieren om over hun subsidies te rapporteren.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Bij de lancering van het Verenigingsloket op 30 januari 2024 waren er slechts enkele pilootbesturen aangesloten met hun dienstverlening. Sinds begin 2024 ligt de focus daarom niet alleen op doorontwikkeling van het loket, maar ook op de uitrol over Vlaanderen, zodat alle culturele (en andere) verenigingen er gebruik van kunnen maken.

Om dat te realiseren is er een **structurele samenwerking met Digitaal Vlaanderen**, aangezien een aansluiting van een dienstverlener (Vlaamse overheidsinstelling of een lokaal bestuur) een aansluiting is op de verschillende generieke digitale Vlaamse bouwstenen die aan de basis liggen van het Verenigingsloket (ACM/IDM, Dosis, IPDC/LPDC, Verenigingsregister en MAGDA, global header, en andere). Die bouwstenen zijn allemaal 'verenigingsklaar' gemaakt en kunnen nu ook functioneren voor de doelgroep 'vereniging', maar toch hebben de bouwstenen nog doorontwikkeling nodig. Dankzij de aansluiting van Vlaamse overheidsdiensten op deze bouwstenen krijgen verenigingen automatisch de relevante informatie ter beschikking in het Verenigingsloket.

Om van het Verenigingsloket een succes te maken moeten **alle besturen** met deze digitale Vlaamse bouwstenen gekoppeld worden via een uitgebreide globale aansluitingsprocedure die we samen met Digitaal Vlaanderen uitwerken.



Documentatie

- [Projectpagina](#) Verenigingsloket
- [Projectpagina 2](#) Verenigingsloket
- [Video](#) Toelichting werking en functionaliteiten van het Verenigingsloket'



Kosteninschatting

5.000.000 - 7.500.000 euro

36 Ontwikkelen van automatische rapportering



Beschrijving

Een datagedreven werking leidt tot waardevolle inzichten en een verbeterde besluitvorming. Op basis van procesdata (in functie van activiteiten, participatie, financiële gegevens ...) kan er een **geautomatiseerde rapportering** over toegekende subsidies opgezet worden. Daardoor **vermindert de planlast** voor culturele organisaties aanzienlijk. Met een gegevensgestuurde rapportering kunnen we snel en nauwkeurig rapporten genereren, waardoor de productiviteit verhoogt en de foutmarge vermindert. Culturele organisaties zijn gebaat bij efficiënte manieren om over hun subsidies te rapporteren. Daarbij worden beschikbare data gebruikt en parallelle circuits (zoals Excelbestanden) vermeden.



Invulling behoeften

- Automatische rapportering op basis van gestandaardiseerde data ontzorgt de culturele organisaties. Het is een efficiënte manier van rapporteren die maximaal gebruik maakt van beschikbare gegevens.
- Automatisch gerapporteerde data kunnen ook elders in het ecosysteem ingezet en met elkaar vergeleken worden. Op die manier wordt *evidence-based* beleid ondersteund.
- Automatische rapportering gebaseerd op datastandaarden zorgt bij organisaties voor een duidelijk en uniform begrip van de gegevens waarover gerapporteerd moet worden.
- Automatische rapportering komt tegemoet aan verschillende principes uit de Vlaamse datastrategie en de Vlaamse dienstverleningsstrategie.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Door gebruik te maken van datastandaarden om relevante verantwoordingsdata vorm te geven, realiseren we procesoptimalisaties. Voor de culturele organisaties betekent dat een significante planlastvermindering. Daarnaast beschikt het Departement Cultuur, Jeugd en Media zo over gestandaardiseerde gegevens over organisaties en subsidielijnen heen, wat intern voor efficiëntiewinsten zorgt op het vlak van toekenning en opvolging van subsidies, erkenningen, vergunningen en attesteringen.



Kosteninschatting

500.000 - 1.000.000 euro

37 Doorontwikkelen van de applicatie voor de UiTPAS-balie



Beschrijving

De UiTPAS-balieapplicatie vormt **het kloppende hart** van elke UiTPAS-organisator. De applicatie is de omgeving waarin balie medewerkers van UiTPAS-locaties zoals zwembaden, bibliotheken en culturele centra, de nodige UiTPAS-handelingen kunnen stellen, zoals het toekennen van armoedekortingen. Met dit project willen we de **functionaliteiten van de balieapplicatie** uitbreiden, volledig mobiel maken én de applicatie technisch up-to-date maken.



Invulling behoeften

De continuïteit van de UiTPAS-balieapplicatie is belangrijk omdat lokale besturen dagelijks vertrouwen op een performante werking van de applicatie om de UiTPAS-kaarten van hun burgers te beheren. In 2022 werden via de applicatie immers 67.000 uitpassen aangemaakt, 281.000 UiTPAS-punten toegekend en 85.000 UiTPAS-voordelen omgeruild.



Status

Transitieproject



Oplossing

Het resultaat is **een vernieuwde balieapplicatie** die functioneel beantwoordt aan de actuele noden van organisatoren en lokale besturen, volledig mobiel is, én die een technische upgrade heeft ondergaan die verouderde technologieën uitfaseert.

- Functioneel: op basis van de feedback van organisatoren en lokale besturen willen we in dit project een aantal belangrijke functionele verbeteringen opnemen. Bijvoorbeeld een aanpassing die mobiel gebruik van UiTPAS toelaat, het aanvragen van een UiTPAS voor een gezin vergemakkelijken enzovoort.
- Technisch: de applicatie maakt gebruik van drie technologieën die ondertussen verouderd zijn en dus de continuïteit van de applicatie in gevaar brengen. We willen die verouderde technologieën vervangen om dat risico weg te nemen.



Kosteninschatting

250.000 - 500.000 euro

38 Opzetten van een leer- en innovatiehub digitale transformatie voor cultuur



Beschrijving

Op dit ogenblik is het Vlaamse cultuurbeleid in hoofdzaak sectoraal ingevuld. Een cross-sectorale visie en bijhorende beleidsinstrumenten ontbreken grotendeels. Dat leidt onder meer tot een **versnipperde aanpak** met betrekking tot digitale maturiteit en transformatie.

We bundelen de krachten in de culturele bovenbouw en geven een duidelijk **mandaat van netwerkorganisatie** aan een leer- en innovatiehub rond digitale transformatie voor cultuur. Die zal een werking uitbouwen om de **digitale maturiteit** en het **innovatievermogen** van de brede cultuursector te verhogen en daarvoor inzetten op de pijlers inspireren, activeren, proberen en verduurzamen.

De werking wordt volgens de **volgende criteria** uitgebouwd:

- De hub speelt in op de diversiteit in maturiteitsniveaus: toegankelijk, laagdrempelig, inspirerend, medewerkergericht, concreet.
- De hub fungeert in een netwerkmodel. Het ondersteunende netwerk van de cultuursector is een integraal deel van de geboden oplossing. De hub zal steunen op een gecoördineerd en afgestemd netwerk, waar indien mogelijk schaalvoordelen nagestreefd worden, maar waar ook ruimte is voor sectoreigen initiatieven. De organisatie rond de hub is eindverantwoordelijke en krijgt daarvoor een mandaat van de overheid. Een gezamenlijke governancestructuur moet ervoor zorgen dat het netwerk goed functioneert.
- De hub integreert en optimaliseert bestaande tools zoals de zelfevaluatietool digitale maturiteit, de opleiding digitale leiders in de cultuursector, eventueel sectorale initiatieven zoals leerplatformen enzovoort.



Invulling behoeften

We verhogen de digitale maturiteit in de cultuursector, zodat cultuuractoren beter in staat zijn om de uitdagingen van de digitale transformatie het hoofd te bieden.



Status

Projectvoorstel



Oplossing

Met de leer- en innovatiehub kunnen we het leeraanbod in de cultuursector maximaal op elkaar afstemmen en de hiaten invullen. Een haalbaarheidsstudie schetst alvast de contouren en scenario's.

Op die manier zorgt het initiatief ervoor dat het digitale maturiteitsniveau van de cultuursector verhoogt en beantwoordt het de diverse noden op dat vlak.



Documentatie

- [Haalbaarheidsstudie voor een leer- en innovatiehub digitale transformatie voor cultuur](#)
- [Presentatie 'Digital skills and professions of the future' op de EU-voorzitterschapsconferentie 'Empowering the cultural and creative sectors in data-driven audience development'](#)



Kosteninschatting

5.000.000 - 7.500.000 euro

39 Implementeren van een kader voor duurzame (digitale) innovatie



Beschrijving

We ontwikkelen en implementeren een coherent kader om de verschillende stadia in innovatietrajecten te ondersteunen en waarop de bestaande instrumenten (zoals de innovatieve partnerprojecten) worden afgestemd. Met dat kader willen we **innovatie in de cultuursector stimuleren** en stellen we daartoe een **instrumentarium voor de cultuursector** ter beschikking. De werking van de leer- en innovatiehub rond digitale transformatie voor cultuur ([project 38](#)) wordt in dit kader verder ontwikkeld. We ontwikkelen het kader in afstemming en synergie met andere overheidsactoren zoals VLAIO.

Een doeltreffend innovatiekader leidt tot **de volgende resultaten**:

- Het biedt een gestructureerde aanpak om innovaties in de cultuursector te identificeren, ontwikkelen en implementeren. Het definieert duidelijke stappen en processen waardoor het gemeenschappelijke begrip over hoe innovatie moet gebeuren, versterkt wordt.
- Door een innovatiekader te hanteren zullen organisaties hun innovatie-inspanningen beter afstemmen op hun strategische doelen. Met het kader kunnen ze innovatiegebieden identificeren die het meest relevant zijn voor de langetermijndoelen van de organisatie.
- Het kader draagt bij aan de identificatie en het beheer van risico's die gepaard gaan met innovatie. Het biedt een methodologie om potentiële risico's te evalueren en maatregelen te nemen om die risico's te verminderen, waardoor de kans op succesvolle innovaties verhoogt.
- Door een gestructureerde aanpak te volgen kunnen organisaties hun middelen efficiënter inzetten.
- Een focus op innovatie, gebaseerd op een kader, kan leiden tot producten of diensten die beter voldoen aan de behoeften van klanten. Dat kan tot een verbeterde klanttevredenheid en loyaliteit leiden.
- Het kader moedigt een cultuur van continue verbetering aan. Organisaties leren van elke innovatiecyclus en passen die lessen toe op toekomstige projecten, waardoor ze hun innovatiecapaciteiten blijven ontwikkelen.



Invulling behoeften

- We voorzien een coherent kader waarmee alle culturele organisaties worden gestimuleerd om (digitaal) te innoveren. Dat kader zorgt ervoor dat innovaties niet vrijblijvend zijn.
- Het kader zorgt ervoor dat de risico's voor innovatie beperkt worden en houdt rekening met gepaste vormen van ondersteuning in de verschillende stadia van innovatie.



Status

Concept



Kosteninschatting

3.000.000 - 5.000.000 euro

We bekijken de mogelijkheid om dit project in het kader van de leer- en innovatiehub rond digitale transformatie voor cultuur ([project 38](#)) te ontwikkelen. De kosteninschatting die hier vermeld wordt, omvat budgetten die rechtstreeks (projectmatig) in de culturele sector geïnvesteerd worden.

Ontwikkelen van een laboratorium voor duurzame interdisciplinaire digitale innovatie



Beschrijving

We zetten een fysiek knooppunt op waar expertise, hardware, ruimte en faciliteiten beschikbaar gemaakt worden voor experiment, onderzoek en hoogwaardige productie. Een multidisciplinaire samenwerking – waarbij onder meer universiteiten en hogescholen betrokken worden – stimuleert de productie van kwalitatief hoogwaardige en innovatieve (digitale of hybride) producten in brede zin. Deze plek concentreert talent en productiemiddelen en fungeert als een hub met een katalysatoreffect voor meerdere sectoren en als een magneet voor (inter)nationaal talent. Bij de vormgeving van deze fysieke plek zoeken we synergie met de leer- en innovatiehub rond digitale transformatie voor cultuur ([project 38](#)) én met internationale organisaties en netwerken zoals Ars Electronica. We streven bij deze beleidsambitie eveneens naar aansluiting met de speerpunt-cluster entertainment die in de context van [Flanders Technology & Innovation](#) ontwikkeld wordt.

In deze context kan de focus gaan naar topics die Europa in zijn (onderzoeks)programma's naar voor schuift. Dat zal de cultuursector stimuleren om actief aan te sluiten bij de relevante Europese projecten.

De werking wordt opgebouwd rond **de volgende pijlers**:

- Kunstenaars kunnen een residentie aanvragen of deelnemen aan de rondreizende labs.
- We ontsluiten de resultaten van de experimenten via publieke events.
- We delen de opgedane kennis met de culturele sector (makers en cultuurprofessionals).
- We voorzien adviesverlening en netwerking waarmee podiumkunstenaars hun werk verder kunnen ontwikkelen.

De te ontwikkelen laboratoriumfunctie voorziet ook in *trendwatching*. Zo detecteren we welke technologieën interessant zijn voor de cultuursector en hoe daarmee geëxperimenteerd kan worden (bijvoorbeeld in een Sandbox-omgeving).

Daarnaast moeten we ook nadenken over de rol van het digitale in de maatschappij en hoe dat kan bijdragen aan een duurzame samenleving waarin de mens centraal staat.



Invulling behoeften

- We voorzien een fysiek knooppunt voor multidisciplinaire samenwerkingen – met internationale ambitie – dat voor de cultuursector toegankelijk is.
- We besteden aandacht aan en voorzien experimenteerruimte om de toepassing van relevante technologieën in de culturele sector te ondersteunen.



Status

Concept



Kosteninschatting

5.000.000 - 7.500.000 euro

**Beschrijving**

Op lokaal niveau investeren we in **gezamenlijk te gebruiken productiefaciliteiten** voor digitaal werk, zoals opname- en geluidsapparatuur, hard- en software voor grafische bewerking en editing, studiomateriaal enzovoort. Als het onze ambitie is dat het professionele circuit van digitale makers grote stappen vooruit kan zetten, dan moeten we zorgen voor een goede voedingsbodem bij het amateurcircuit en het semiprofessionele circuit.

Met dit project onderzoeken we op welke manier de ontwikkelingen die in de context van het laboratorium voor duurzame interdisciplinaire digitale innovatie ([project 40](#)) gebeuren, **naar een lokale context vertaald kunnen worden**. Daarnaast speelt dit project ook in op de resultaten van het onderzoek naar de essentiële behoeften op het vlak van digitale kunstcreatie ([project 19](#)).

Met dit project onderzoeken we eveneens hoe het platform [OpenCreatives.Gent](#), een platform dat sinds 2020 door het Gents Kunstenoverleg ontwikkeld wordt, **verbreed kan worden tot een open toolbox** voor de ontwikkeling, monitoring en stimulering van *creative communities* in de meest diverse constellaties, en hoe we daarbij maximaal kunnen inspelen op de gedeelde bouwstenen die in het kader van het culturele digitale ecosysteem vormgegeven worden.

Daarnaast willen we met dit project een **laagdrempelige makerspace** (met digitale technologie) opzetten, als een piloot om educatie in een niet-formele context te ondersteunen, met begeleiding en workshops door experts.

**Invulling behoeften**

- We onderzoeken hoe een innovatieve speerpuntwerking naar lokale entiteiten vertaald kan worden, om zo op lokaal niveau de hybride productiepraktijk op een gecoördineerde manier te ondersteunen. Daarbij zoeken we maximaal synergie met reeds bestaande initiatieven.
- Deze plekken kunnen ingezet worden om specifieke doelgroepen te bereiken.
- Digitale tools dragen bij tot een verbeterde communicatie tussen overheden en stakeholders uit de creatieve en culturele sectoren. Op die manier
 - kunnen organisaties gevonden worden, kunnen ze hun ruimtes (zoals repetitieruimtes, ateliers, maakplekken ...) online plaatsen, vacatures enzovoort;
 - kunnen creatievelingen gevonden worden en ook elkaar vinden, kunnen ze op zoek gaan naar een creatieve praktijk om de verworven skills te presenteren en om talenten, projecten of oproepen van anderen te ontdekken.
- We willen ruimtes met materiaal, experts voor begeleiding en tijd voorzien waarmee we talentontwikkeling op het vlak van digitale of hybride creatie kunnen ondersteunen en de democratisering van nieuwe (digitale) technologieën kunnen faciliteren.

**Status**

Concept

**Kosteninschatting**

1.000.000 - 3.000.000 euro

Colofon

Deze publicatie is een uitgave van het Departement Cultuur, Jeugd en Media, in nauwe samenwerking met Cultuurconnect, meemoo, publiq en Digitaal Vlaanderen.

Redactie

- Ben Gabriels, Lieselotte Moortgat, Leander Price, Hans van der Linden, Katrien Van Iseghem, Luk Verhelst (Departement Cultuur, Jeugd en Media)
- Bart Beuten, Hannes Cannie, Johan Mijs (Cultuurconnect)
- Debbie Esmans, Nico Verplancke (meemoo)
- Frederik Bastiaensen, Karen Schilders, Ellen Van den Berghe (publiq)
- Filip Borloo, Henk Joye, Tony Vanderstraete (Digitaal Vlaanderen)

Eindredactie

Krista Van Santen (Departement Cultuur, Jeugd en Media)

Vormgeving

www.bloudruk.be

Verantwoordelijke uitgever

Bart Temmerman

Departement Cultuur, Jeugd en Media

Simon Bolivarlaan 17

1000 Brussel

 vlaanderen.be/cjm

 facebook.com/deptCJM

 linkedin.com/company/departement-cjm

Wettelijk depotnummer

D/2024/3241/112



Vlaanderen
verbeelding werkt

vlaanderen.be/cjm

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD EN MEDIA

DIGITAAL
VLAANDEREN



Vlaamse
overheid



Cultuurconnect




meemoo
VLAAMS INSTITUUT VOOR HET ARCHIEF