**ingrid lieten**

viceminister-president van de vlaamse regering, vlaams minister van innovatie, overheidsinvesteringen, media en armoedebestrijding

**antwoord**

op vraag nr. 330 van 11 april 2013

van **matthias diependaele**

1. Het project zal nog een korte uitloopperiode kennen, te wijten aan een tekort aan beschikbare menskracht bij enkele partijen bij aanvang van het project. Er wordt voorzien dat de werkzaamheden afgerond zullen zijn in mei 2013 zodat het afsluitende evenement (zie het antwoord op deelvraag 3) gepland is voor juni 2013.

Momenteel is er geen formeel vervolgtraject voorzien . Enkele van de resultaten van het project worden op dit moment wel verder uitgediept en toegepast in de context van het MIX-ICON-Wanagogo project (<http://www.iminds.be/en/research/overview-projects/p/detail/wanagogo>) waarbij onderzoek wordt verricht naar de haalbaarheid van een digitaal contentplatform voor partijen met een portfolio zoals Studio 100. Een significant deel van het project bestaat uit het onderzoeken van de schaalbaarheid van een aangepaste back-end solution. Gezien de samenstelling van de doelgroep van partijen zoals Studio100 zal cloudtechnologie hierin een zeer belangrijke rol spelen, hetgeen tevens één van de speerpunten was van het onderzoek in het kader van OMEGA.

1. Op het einde van het project zal door het IWT een evaluatie gebeuren op basis van de rapportering en van een gesprek met de uitvoerders. Dit zal gebeuren als de projectperiode daadwerkelijk is afgelopen en de verslagen zijn opgeleverd. De aandachtspunten zijn de volgende:

* is het project uitgevoerd zoals gepland en als er afwijkingen zijn, zijn die dan verantwoord?
* zijn de oorspronkelijke doelstellingen bereikt?
* wat is de impact op de toepassingsmogelijkheden, in vergelijking met de uitgangspunten bij de start?

Verder is er de gebruikelijke controle van de uitgaven.

1. De resultaten van het OMEGA-project zullen op twee manieren publiek bekend worden gemaakt:

* enerzijds zal er een afsluitend evenement plaatsvinden waarop de resultaten zullen worden gepresenteerd. Een uitnodiging voor dit evenement wordt verstuurd via bestaande kanalen (o.a. het recent opgerichte FLEGA en aanverwante initiatieven) zodat een brede groep van betrokkenen aangesproken kan worden;
* anderzijds zullen de formele rapporten en demonstratoren beschikbaar worden gesteld op de website van het project (<http://omega-project.be/>). Deze documenten en software zullen – conform de vereisten van het collectief onderzoek – vrij toegankelijk zijn na registratie. Deze stap wordt voorzien zodat het aantal downloads en site visits eenvoudiger kan getraceerd worden.

Momenteel is de assumptie dat de resultaten publiek zullen worden gemaakt ten laatste tegen einde juni 2013.

1. Ik wacht graag op het formele einde van dit project, en op de eindevaluatie van het IWT, voor ik een eigen beoordeling kan opmaken.
2. De volgende bedrijven zijn actief in het OMEGA-consortium: Visual Impact, Androme, Neopica en GriN.

Visual Impact is opgericht in 1994 en heeft meer dan 70 titels ontwikkeld door de jaren heen op verschillende platformen zoals Sony Playstation PSOne, Nintendo GBA, Nintendo DS, DSi, 3DS, Wii, Mac, Android, iOs, etc. Visual Impact ontwikkelt niet-gewelddadige games gericht naar de hele familie en in het bijzonder jonge tieners (een overzicht van de titels kan gevonden worden op de website [www.viprod.com](http://www.viprod.com)). De game-industrie is een industrie die technologisch zeer dynamisch is. Het is financieel moeilijk om nieuwe sleuteltechnologieën te onderzoeken en te ontwikkelen. OMEGA heeft Visual Impact in staat gesteld om schaalbare MMO-server en cliënttechnologieën te onderzoeken die een steeds belangrijker rol krijgen in de basisfunctionaliteit van games. Door de samenwerking met de academische en commerciële partners is er een grote overdracht gebeurd van kennis binnen deze nieuwe onderzoeksdomeinen. Dankzij OMEGA kan Visual Impact de risico’s inschatten die verbonden zijn aan het inbouwen van MMO-elementen in nieuwe producten. Ook de samenwerking met de andere partners zal leiden tot verdere samenwerking en het eventueel gezamenlijk uitwerken van grotere projecten die afzonderlijk niet kunnen gedragen worden door de individuele partners.

Androme is een leverancier van innovatieve ICT-applicaties en heeft reeds meerdere jaren ervaring met het succesvol ontwikkelen van ondersteunende technologie voor Virtual Interactive Communities als resultaat van een aantal IWT- en iMinds-projecten. OMEGA stelde Androme in staat de expertise op het gebied van schaalbare back-endarchitecturen verder uit te breiden en de nieuwe mogelijkheden die cloudplatformen hiervoor bieden, toe te passen in een concrete context (met name gaming). Door samenwerking met partijen uit de game-industrie werd het mogelijk deze technologie te koppelen aan een concrete front-endapplicatie (PoC-demonstrator) waardoor een beter inzicht kon worden verkregen in de praktische issues en toepasbaarheid van de technologie.

Sinds de oprichting van Neopica in 2007 heeft de gamestudio al diverse titels op zijn actief. Er zijn momenteel acht titels verkrijgbaar voor verschillende platformen zoals Nintendo DS, Nintendo Wii, Nintendo 3DS, PC en PlayStation®3 (zie de website [www.neopica.com](http://www.neopica.com) voor verdere details). In 2013 worden er nog drie nieuwe Nintendo 3DS-titels uitgebracht en op dit ogenblik loopt de ontwikkeling van een Nintendo Wii U-project. OMEGA heeft het in samenwerking met – en dankzij de expertise van – de andere partners mogelijk gemaakt om aan een schaalbare oplossing voor online multiplayer toepassingen te werken. In OMEGA zijn specifieke technieken op vlak van design en implementatie van online multiplayer games aan bod gekomen die tot nog toe niet tot het kennisdomein van de studio behoorden. Dankzij OMEGA zijn de instapkosten en/of risico’s verbonden aan het aannemen van online multiplayer projecten gevoelig verlaagd en kan Neopica beantwoorden aan marktverschuivingen in deze richting.

GriN is steeds bezig geweest met zowel online als multiplayer games. Ondanks het feit dat de basisideeën achter deze technologieën niet veranderen, zijn er voor verschillende types van games verschillende vereisten. De beschikbare systemen hiervoor zijn echter heel divers. Bijscholing en het onderzoeken van nieuwe hardware- en softwarepakketten is steeds een must. OMEGA stelt GriN in staat om de momenteel meest gangbare (middleware) platformen die aansluiten bij de werkomgeving van het bedrijf grondig door te lichten en met elkaar te vergelijken. Dit resulteert in een studie (inclusief demonstrator) waarbij voor elk systeem de sterke en zwakke punten op gelijke voet in detail worden bekeken. Daarnaast biedt een project als OMEGA voor een kleiner bedrijf als GriN de mogelijkheid om te leren uit de ervaringen van andere en grotere medeconsortium-partners die elk hun eigen expertises hebben.

1. De resultaten van het OMEGA-project zullen in het publieke domein terechtkomen conform de regels van het collectief onderzoek. Het staat geïnteresseerde partijen daarom vrij om resultaten (in de vorm van bevindingen of concrete software) te hergebruiken in andere contexten. Partijen die een concrete case hebben binnen het gamefonds en die een multiplayer game wensen te ontwikkelen, zullen deze waardevolle informatie kunnen integreren in hun ontwikkelingstraject.