

A**AANNAME**

Een vraag, idee, uitgangspunt, uitdaging, aanpak of stelling waar we van uit gaan, maar die nog niet in praktijk gevalideerd is.

AANPAK

Een geformuleerde uitvoerbare manier om een doel te bereiken.

ABC NIVEAU LAB

Categorisering, opgesteld door BenG, met de eisen die worden gesteld aan de kwaliteit van de publieksbeleving van een lab. (A = demo, B = prototype buiten experience, C = volledig toonbaar aan publiek).

ACTUALITEIT

Maatschappelijke gebeurtenissen die het dagelijkse leven van mensen beroeren, beïnvloeden of wijzigen. Ze raken op één of andere manier het familiale, culturele, economische, ethisch-religieuze of politieke leven.

B**BELEVING**

Een ervaring die betekenisvol is, onderscheidend, uithoudingsvermogen heeft en dat zoveel mogelijk zintuigen prikkelt.

BEZOEKER

Iemand die naar Beeld en Geluid toe komt, in het gebouw op het Mediapark, of op andere plekken waar BenG zich manifesteert.

C**CO-CREATIE**

Een samenwerking waarbij alle deelnemers (van bezoeker tot werknemer) invloed kunnen hebben op het proces en het resultaat van dit proces.

CO-DESIGN

Een ontwerpproces waarin alle deelnemers invloed kunnen hebben op het resultaat van dit proces.

CROWDSOURCING

Het verkrijgen van input (bijv. geld, informatie, middelen) door een grote groep aan te spreken, vaak via internet.

D**DEELNEMER**

Iemand die actief meedoet aan een Living Lab.

DEMOCRATISCH

Overeengekomen op basis van meerderheid.

DOEL

Een streven of beoogde uitkomst.

DOELGROEP

Een specifieke groep mensen die een organisatie of instelling wil bereiken met een bepaald aanbod. Uitdaging is om steeds minder met doelgroepen te werken, maar om op verschillende lagen alle individuen aan te spreken.

E**ENABLER-DRIVEN LIVING LAB**

Een Living Lab geïnitieerd vanuit de publieke sector waarbij de 'enabler' de grootste interesse heeft en de doelstellingen groots opgezet zijn. Soms is de samenwerking van de stakeholders een doel op zich. (<https://timreview.ca/article/602>)

EXPERIMENTEREN

Een open proces waarbij een ontwerper zoveel mogelijk opties probeert of verkent door te doen. De resultaten dienen niet te vervangen worden door theorie en zijn niet goed of fout: ze voeden het verdere ontwerpproces. Mislukkingen horen bij een experiment. Experimenteren helpt om serendipiteit te bewerkstelligen.

F

FACILITEREN

Niet in de weg lopen of zelf organiseren, maar het netwerk in staat stellen en/of uitgaan van voldoende organiserend vermogen in de rest van het netwerk waardoor belemmeringen in de beweging van onderop weggenomen worden.

G

GEBRUIKER

Iemand die gebruik maakt van een product of dienst.

GEBRUIKERS- ERVARING

Hoe de belevingswereld van gebruikers van diensten of producten aanvoelt of eruitziet (user experience).

I

INCLUSIVITEIT

Mensen 'insluiten' i.p.v. uitsluiten, het betrekken van zoveel mogelijk stakeholders.

INPUTSESSIE

Een vergadering georganiseerd tussen projectleden en expert(s) van buitenaf ten behoeve van het beter begrijpen van (onderdelen van) het project en/of het bedenken of uitdenken van het concept.

INTERACTIE

Wisselwerking tussen verschillende mensen, objecten en/of diensten.

INTERVENTIE

Een interventie is een tijdelijke ingreep in een bestaande context om hier verandering te bewerkstelligen. Een goede interventie is een ingreep die een wezenlijk veranderingsproces in gang zet en aansluit bij de kenmerken en doelen van de lerende organisatie. In dit geval zijn interventie 1 (Heb je een momentje) en 2 (YouTube Filmpjesfeest) prototype labs gebleken, die naast de inhoudelijke doelstellingen van het desbetreffende lab ook tot doelstelling hadden het uiteindelijke LL2018 vorm te geven.
(<http://hiddendesign.nl/>)

ISSUE

Een urgente, maatschappelijke ontwikkeling of kwestie.

L

LAB

Een tijdelijk project waarbinnen nieuwe concepten worden ontwikkeld middels een duidelijke theorie of hypothese binnen specifieke grenzen (laboratorium). Zie Interventie voor definitie van 'Living Lab'-lab A/BZ.

LIVING LAB

Een ecosysteem waarin een actieve, strategische, co-creatieve aanpak met echte stakeholders vanuit de real-life omgeving leidt tot open innovatie gecentreerd rond de eindgebruiker.

LL 2018

Het ecosysteem waarbinnen BenG vanaf 2018 zelfstandig losse labs kan blijven realiseren.

M	MEDIA	Overwinnen ruimte of tijd.
	MISLUKKING	Een onvermijdelijk onderdeel van het creatieve proces. Zowel de resultaten als een proces kunnen mislukken, maar of iets als een mislukking of als een succes moet worden gezien, hangt af van de context. Mislukking is nooit een eindpunt, maar stimuleert groei en leidt tot nieuwe inzichten.
	MUSEUM	Maakt de collectie van BenG toegankelijk voor het <u>publiek</u> , onderzoekt deze, stelt deze tentoon en verstrekt hierover informatie voor studie, educatie en recreatie.
N	NEXT LEVEL TECHNOLOGIE	Technologie die er aankomt, maar voor doorsnee <u>publiek</u> nog niet binnen de <u>belevingswereld</u> valt. De technologie hangt nog bij de Innovators en Early adopters. (http://www.ondigitalmarketing.com/learn/odm/foundations/5-customer-segments-technology-adoption/)
O	OPEN INNOVATIE	Het openlijk uitwisselen van kennis en kunde met vergelijkbare organisaties om te komen tot nieuwe inzichten.
P	PARTICIPATIE	Actieve en inhoudelijke deelname en betrokkenheid van <u>stakeholders</u> . Participatie kent verschillende vormen gebaseerd op de mate van invloed die mogelijk is. (https://nl.wikipedia.org/wiki/Participatieladder)
	PID (PROJECT INITIATIE DOCUMENT)	Het combineren van interne en externe bronnen voor zowel de ontwikkeling als het op de markt brengen van nieuwe technologieën en producten.
	PODIUM	Een plek waar aandacht wordt gevraagd aan een <u>publiek</u> .
	PRODUCTIE	Het regelen van de praktische uitvoer.
	PROEFTUIN	Een praktijksituatie waarin ruimte is om innovatieve oplossingen te beproeven.
	PROGRAMMEREN	Het samenstellen van een programma, waarin verschillende onderdelen worden samengebracht zodat ook de rode draad waarde heeft.
	PROJECT-MANAGEMENT	Het leiden van het proces dat nodig is om het project goed tot uitvoer te brengen. Het samenbrengen en aansturen van verschillende <u>stakeholders</u> , processen, kennis, vaardigheden en ervaringen.
	PROTOTYPE	Een prototype is een vroege vorm van een product, dienst of <u>beleving</u> gemaakt om een concept of proces te testen. Ze zijn bedoeld om de <u>gebruikerservaring</u> van het eindproduct over te brengen en daarmee het concept te valideren: het perfecte instrument voor discussie. Door dit snel en iteratief te doen genereer je al vroeg in het proces feedback van <u>gebruikers</u> dat kan leiden tot het verbeteren van het definitieve ontwerp.

PROVIDER DRIVEN

Een Living Lab met focus op kennisuitwisseling tussen instanties. (<https://timreview.ca/article/602>)

PUBLIEK

Stakeholders die geïnteresseerd zijn in de uitingen van BenG.

R

REAL-LIFE SETTING

De daadwerkelijke omgeving van mensen. Bij het onderzoeken halen we mensen niet uit hun omgeving door ze in labs (in traditionele betekenis) te onderzoeken, we benaderen ze in hun leefomgeving. Zo verkrijgen we oprechte (re)acties en doen we indrukken op van latente behoeften en wensen.

RELEVANTIE

Van waarde voor de betrokkenen in hun streven.

S

SETTING

Een inhoudelijk kader waarbinnen verschillende labs geprogrammeerd worden.

SERENDIPITEIT

Het optreden en ontwikkelen van onverwachte toevallige waardevolle bijkomstigheden tijdens een ontwerp proces. Een open en bevragende houding, intuïtieve iteratieve werkwijze, research through design methode en het analyseren van resultaten en reflecteren zijn mogelijke voorwaarden om de juiste omstandigheden voor serendipiteit te creëren.

STAKEHOLDER

Letterlijk belanghebbende. Alle betrokken mensen of organisaties binnen het systeem zijn een stakeholder. Door ze op die manier te benaderen heeft ook iedereen iets te bieden en te vragen.

STRATEGIE

Een duidelijk doel binnen een bestaande context waar iets moet verbeteren. Samenvatting van de belangrijkste aannames die achter de eerste ideeën, interessante trends en grote visies liggen.

STREET LEVEL TECHNOLOGIE

Technologie die voor doorsnee publiek al binnen de belevingswereld valt. Deze is voor de technische ontwikkelaars al niet meer nieuw, toepassingen hebben zich al bewezen. De technologie is omarmd door de Early majority en Late majority en in sommige gevallen de Laggards. (<http://www.ondigitalmarketing.com/learn/odm/foundations/5-customer-segments-technology-adoption/>)

SYSTEEM

Een samenhang van mensen, organisaties, plekken, objecten, diensten, etc. die een gezamenlijke context, functionaliteit of doel hebben.

T

TOUCHPOINT

Iedere mogelijke ervaring of ontmoeting die klant en organisatie met elkaar hebben waar informatie wordt uitgewisseld of diensten worden verleend.

U

UITDAGING

Een verstoring of blokkade in de huidige situatie die aangepakt dient te worden om het doel te verwezenlijken.

URGENT

Iets is urgent wanneer het op korte termijn relevant is, mogelijk maatschappelijk of technologisch, en nog geen eenduidige oplossingen kent voor vragen die we hebben.

USER-DRIVEN LIVING LAB

Iedere vorm waarin een Living Lab door gebruikers wordt gevoed of zelfs geïnitieerd, waarbij zij mede de inhoud bepalen (co-creatie of crowdsourcing).

UTILISER-DRIVEN LIVING LAB

Een living lab met de focus op het ontwikkelen van solide producten en diensten. Bedrijven gebruiken deze labs als een strategische tool om data over hun producten of services van gebruikers of gebruikersgroepen te verzamelen.

V

VERRIJKING

Het aanvullen in zowel de diepte als de breedte.

W

WAYFINDING

De infrastructuur die als doel heeft gebruikers hun weg te laten vinden (bijv. wegwijzing).

WICKED PROBLEM

Een complex, soms diffuus (maatschappelijk) probleem (ookwel 'taai vraagstuk') met meerdere samenhangende factoren en actoren waarbij het huidige veranderrepertoire tekort schiet.