

Persdossier

Oprichter Leen Segers

Leen is de oprichter en CEO van LucidWeb. Ze werkt al meer dan 10 jaar in de MediaTech en online video-distributie sector met start-ups in Brussel, Londen en Gent.

Leen maakte deel uit van de zogenaamde "Netlog maffia". Tussen 2007-2011 zag ze de Index ventures/Atomico portfolio company groeien van 35 naar 120 medewerkers. Tijdens die periode werkte ze nauw samen met Netlog-oprichters Toon en Lorenz, Pieterjan Bouten (Showpad), Boris Bogaert (Expenditure, nu Rydoo) en Folke Lemaitre (Engagor, nu Clarabridge).

Na haar terugkeer vanuit Londen naar Brussel leidde Leen Segers Tech.eu als COO en maakte ze de publicatie rendabel in minder dan 1 jaar tijd. Ze genoot haar eerste VR-ervaring in 2015 en werd meteen verliefd op het medium. Ze begreep meteen dat VR groot zou worden en dat er een enorm potentieel was om een breed publiek aan te trekken en te fascineren.

In 2016 stopte Leen bij Tech.eu om haar eerste VR-project te lanceren: een B2C-applicatie die de VR-ervaringen, die geproduceerd zijn in Europa, in de kijker zet. Tijdens de marketing van de applicatie werd meteen duidelijk dat de distributie een immense beperking was, aangezien het niet mogelijk was om de Android app uit te rollen in iOS.

Leen ontdekte dat het open WebVR grote kansen biedt voor VR inhoudsdistributie. Zo is er directe toegang, moet het niet gedownload worden of goedgekeurd door een content store (zoals iTunes of Google Play), en dit alles door de beschikbaarheid van een browser op bestaande en toekomstige apparaten. In 2016 richtte ze LucidWeb op, om de ontdekking van 3D en 360° storytelling en branding te democratiseren en toegankelijker te maken.

Leen Segers is een bekende voorstander van de *Interactive technologies space*. In 2019 werd ze door de Europese Commissie (EC) benoemd tot *Expert Interactive Technologies* en trad vervolgens toe tot de *VR College Cinema* in Venetië als *Creative Technologist*. Ze is ook medeoprichter van de Brusselse non-profit organisatie *Women*

in *Immersive Tech Europe* en één van de drijvende krachten achter XR4ALL, een nieuw EG-initiatief dat de Europese XR-gemeenschap vooruit wil helpen.

In de [fotomap](#) is een foto van Leen Segers terug te vinden.

Biografie

Naam van de organisatie	Datum	Functie Leen Segers
PWC Call for ideas (Italië)	Nov 2017	Jurylid selectie beste startup-ideeën tijdens de Futureland conferentie in Milaan.
VU DREAM	Dec 2017	Top 101 Women leading the VR industry (#23)
Ministerie van Informatietechnologie en Communicatie van Colombia en de Kamer van Koophandel van Bogotá	Augustus 2018	Jurylid ter ondersteuning van 10 teams m.b.t. technische opzet van creatieve verhalen in VR/AR
Europese Commissie	Dec 2018	Knowledge Manager XR4ALL (2019-2021) Laval Virtual blog
Biënnale van het Cinema College Venetië	Januari 2019	Benoemd tot "Creative Technologist". Mentor gedurende 6 dagen voor 12 internationale teams die door de Biënnale (San Servolo, Venetië) werden geselecteerd.
Europese Commissie	Maart 2019	Expert Interactive Technologies
Royal Academy of Fine Arts Antwerp (België)	Maart 2019	Expert VR/AR in het bestuur voor "Zien is geloven". "Merging Realities", een vier jaar durend onderzoeksproject van Maxlab, het lab van de Academie.

Adviescommissie

- Bart Becks (BE): Gevestigd te Brussel. Ex-CEO van Belgacom Skynet, Partner van Venturewise en ex-SVP ProSiebenSat.1. Momenteel uitvoerend voorzitter van Euractiv.
- Stefan Schippers (BE): Gevestigd te Brussel. Vroege investeerder en adviescommissie van meerdere Belgische starters die actief zijn in media zoals Limecraft en Cloudalize.
- Bindi Karia (UK): Gevestigd te Londen. Oprichter van Bindi Ventures, ex-SVP Silicon Valley Bank en ex-General Manager van Microsoft Ventures in Londen.
- Sarah Wolozin (USA): Gevestigd te Boston. Bestuurder van MIT Open Documentary Lab. Voorafgaand aan MIT heeft ze bekroonde documentaires en educatieve media geproduceerd voor een breed scala aan media zoals PBS, Learning Channel, History Channel, NPR, websites en musea.



LucidWeb Awards

DATUM	LOCATIE	AWARD	BESCHRIJVING
Juni 2017	Berlijn	Tech Rally Berlin 2017	Een van de tien finalisten van de "VR NOW CON" editie van de "start-ups Germany ´s Tech Rally".
December 2017	Parijs	Rockstar VR/AR	Een van de 8 finalisten van de tweede editie van Rockstar Paris.
Juli 2018	Brussel	DIGITAL4HER	Een van de 10 start-ups die door de Europese Commissie werd uitgeroepen voor het ondersteunen van innovatieve vrouwen. Prijs: Ticket voor het Google Global Launchpad Accelerator-programma voor de wereldwijde lancering van het platform.
Juli 2018	Brussel	Pitch @ Vlerick	Winnaar van de Pitch wedstrijd voor starters geselecteerd door Vlerick, georganiseerd door Vlerick Business School & Ernst & Young.
Oktober 2018	Brussel	Orange Fab Lab Belux	Een van de 10 finalisten van de wedstrijd georganiseerd door Orange België.
December 2018	Brussel	XR Tech Venture Forum	Winnaar van de 10e editie van de wedstrijd georganiseerd door TechTour & Stereopsia



MULTI-DEVICE VR/AR EXPERIENCES

Missie

Het is onze missie om de distributie van meeslepende content voor uitgevers te vergemakkelijken en hen tegelijkertijd in staat te stellen het breedste publiek van vandaag te bereiken, direct en dit op de meest hoogwaardige manier, of het nu gaat om mobiele, desktop- of XR-headsets.

Visie

Het is onze visie om de kracht van XR te ontketenen, omdat we geloven dat het een revolutie zal teweegbrengen op het gebied van communicatie, entertainment en educatie.

Sector informatie

WebXR = WebVR + WebAR

Aangezien de browser op elk apparaat aan technische kracht en mogelijkheden heeft gewonnen, de afgelopen 5 jaar, is het voor een browser perfect mogelijk om VR en AR ervaringen weer te geven zonder plug-in. De technologie die de browser van de consument in staat stelt om zijn eigen mogelijkheden te benutten, wordt "WebXR" genoemd, een open standaard gericht op de distributie van meeslepende content. De standaard stelt uitgevers in staat hun inhoud efficiënt te distribueren over browsers en op deze manier over platforms en apparaten zonder apps te downloaden. De WebXR-standaard is de kern van het platform van LucidWeb Pro.

WebVR/WebAR compatibiliteit & WC3

WebVR werkt op verschillende headsets zoals de HTC Vive, Oculus Rift/Go/Quest, of Google Cardboard. WebVR 1.0 was een groot succes, vandaag wacht de industrie op de volledige implementatie van de WebXR API in alle browsers. Deze laatste versie wordt beheerd door de *Immersive Web Community Group*. Het ontwerp werd in februari 2019 gepubliceerd. Toch blijven in tussentijd alle browsers de huidige versie van WebVR API¹² ondersteunen.

Mobile app downloads

Volgens een Amerikaans onderzoek naar het gebruik van mobiele apps (ComScore, 2017), downloadt 64% van de smartphonegebruikers nul tot één app per maand (met 51% die gemiddeld geen app downloadt en 13% die slechts één downloadt). Deze statistieken tonen aan dat het downloaden van mobiele apps daalt. Daarom moeten online uitgevers alternatieven voor een app-ecosysteem overwegen en focussen op de browser om hun inhoud onmiddellijk toegankelijk te maken voor een maximaal bereik. De WebXR-standaard biedt de mogelijkheid om dit te doen. Door WebVR te gebruiken, kan iedereen direct meeslepende 3D-werelden ervaren in een browser. Dit zal het aantal mensen dat de kans krijgt om VR/AR-inhoud te ervaren, maximaliseren. Met of zonder koptelefoon, via een desktop of via mobiele apparaten via een magisch venster.

¹ Brandon Jones op Twitter, <https://twitter.com/Tojiro>, 18:44u - Dec 5, 2017.

² Kevin Eva VR Headsets & WebVR Browsers, <https://aframe.io/docs/0.8.0/introduction/vr-headsets-and-webvr-browsers.html>.

Global VR opbrengsten

Volgens een rapport van PWC 2019 (figuur 1) is de totale VR-opbrengst voor media en amusement in de VS, Japan, China, Zuid-Korea, het Verenigd Koninkrijk, Frankrijk, Duitsland, Spanje en Italië gestegen en zullen deze de komende vijf jaar blijven stijgen met een samengesteld jaarlijks groeipercentage (CAGR) van 22,2%.

Virtual reality, actual growth

Global VR revenues (US\$) in 10 key markets

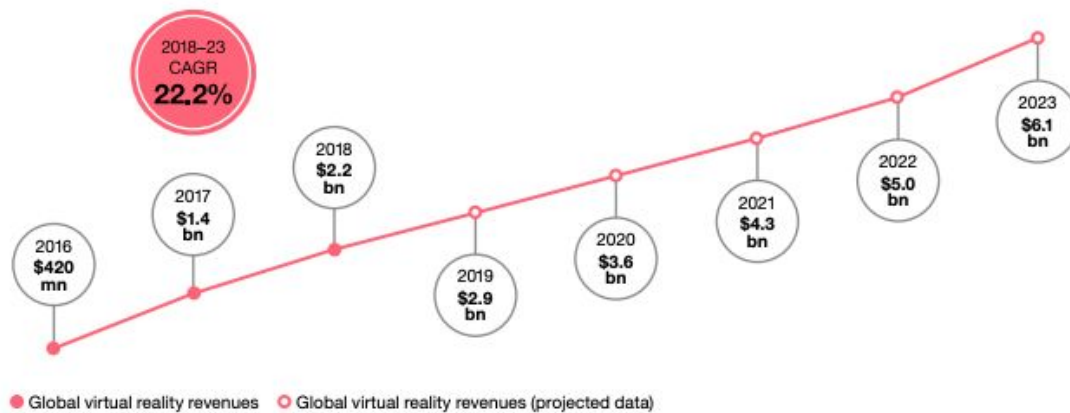


Fig. 1: Globale VR opbrengsten

Volgens het PWC-rapport van 2018 zijn de totale uitgaven voor Media & Entertainment gestegen en zullen ze de komende vijf jaar blijven stijgen met een samengesteld jaarlijks groeipercentage van 4,4%, waarbij VR met 40% CAGR de grootste groei toont.

Segment compound annual growth rate (CAGR) for next 5 years

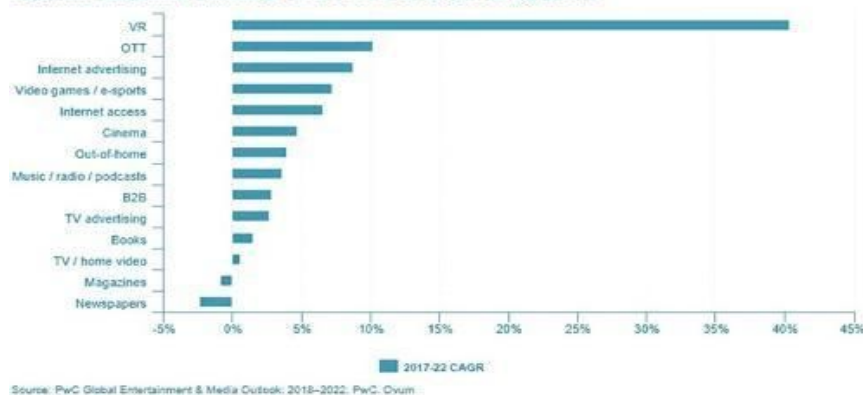


Fig. 2: Segment samengesteld jaarlijks groeipercentage (CAGR) voor de volgende 5 jaar

Quotes

Leen Segers (Oprichter LucidWeb) *"Naarmate de internetverbindingen verbeteren en de komst van 5G – het aantal frames per seconde dat sneller toeneemt in een relatief korter tijdsbestek – is de lichtheid en directe toegang van een standaard als WebVR een logische volgende stap van een 2D internet zoals wij dat kennen naar een 3D meeslepende standaard."*

Leen Segers (Oprichter LucidWeb), *"Sinds 2016 heb ik het geluk dat ik door het bijwonen van conferenties en filmfestivals kennis heb kunnen maken met de beste VR-ervaringen. Met de lancering van LucidWeb Pro hopen we die verhalen een stap dichterbij het publiek buiten de sector te brengen."*

Charlie Finck (AR/VR Consulent en auteur), *« De tirannie van de apps verplettert de ziel van XR. »*

Forbes, 2018

Sarah Wolozin (Bestuurder van MIT Open Documentary Lab & LucidWeb's Adviseur)

"Maar wat als de VR-ervaringen direct op het web gemaakt en ervaren kunnen worden, een platform waar miljarden mensen elke dag inhoud creëren en verbruiken? Een platform waar mensen al aanwezig zijn. Of anders gezegd: wat als het web via VR zou kunnen worden ervaren? Het is al mogelijk. Het bestaat al. Het heet WebVR." (NiemanLab, 2016)

Nieman Lab

Vorig werk & partnerschappen

INTO.VR

Recentelijk is LucidWeb een samenwerking aangegaan met de Berlijnse studio Into.VR, om een interactieve 360° reiservaring te brengen naar de browser. Kijkers kunnen Cuba op hun eigen tempo ontdekken, door één van de vier hotspots te kiezen die hen naar de volgende bestemming zal brengen of door zich te laten leiden door het vooraf ingestelde pad.

ARTE Frankrijk

LucidWeb werkte samen met ARTE Frankrijk en Red Corner om het eerste virtual reality spel – geïnspireerd door een grafische roman – S.E.N.S. VR, beschikbaar te maken in WebVR.

Inition (VK) & Netapp (US)

LucidWeb ontwikkelde een speurtocht voor een conferentie in Barcelona. De WebAR-ervaring wordt ontsloten door markers die een geanimeerde 3D-visueel activeren die direct op het telefoonscherm wordt weergegeven. De speurtocht is een volledig browser gebaseerde ervaring.

VRT Nieuws (BE)

Rudi Vranckx, een bekende oorlogsjournalist van VRT nieuws (BE), interviewde 6 Congolese vrouwen in het kader van de komende presidentsverkiezingen. Om het onderwerp dicht bij het VRT-publiek te brengen, stelde LucidWeb de interviews beschikbaar in WebVR, via desktop, smartphone en Oculus Go.



MULTI-DEVICE VR/AR EXPERIENCES

Mediaberichten

[Inside VR/AR newsletter by Alice Bonasio](#)

[Techcrunch](#)

[Venturebeat](#)

[France 24](#)

[De Standaard](#)

[Tech.eu](#)

[Sandbox](#)

[IBC](#)