***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17123
Projecttitel: BCSL
Uitvoerder: Backpacker Connect
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/1/2017
Einddatum project: 1/31/2018

**Openbare samenvatting:**
Generatie Einstein zal over acht jaar zo'n 75% van de beroepsbevolking uitmaken en het zal daarmee voor overheid, onderwijs en het bedrijfsleven belangrijk zijn om gehoor te geven aan de opkomst van deze nieuwe generaties en de bijbehorende behoeften.
Huidige onderwijsvormen passen niet meer bij deze generatie, de levensstijl is compleet anders dan de voorgaande generaties en de generatie is uit op avontuur en het ontdekken van de wereld. In het bedrijfsleven wordt de waarde van buitenlandervaring tijdens de studie ook al herkent en ook studieuitval blijkt bij deze studenten minder vaak voor te komen.
Er dreigt dan ook een groot (maatschappelijk) probleem als we in Nederland niet langer deze generatie kunnen bereiken en motiveren met de huidige onderwijsvormen. Dit zal dan ook haar impact gaan hebben op het aanwezige potentieel van arbeidscapaciteit, om te beginnen bij jonge generaties.
Constante aandacht voor persoonlijke ontwikkeling onafhankelijk van plaats, tijd en omgeving is daarom een belangrijke middel en draagt bij aan het verbeteren van keuzes en leren kennen van de eigen motivatie, talenten en competenties.
In het beoogde R&D-vervolgproject wil aanvrager een internationaal e-learning platform ontwikkelen waarbij de gebruikers individueel hun leerdoelen kunnen opstellen en tijdens het reizen deze leerdoelen kunnen ontwikkelen en kunnen laten beoordelen door andere gebruikers. Het betreft een innovatieve wijze om kennis en vaardigheden te ontwikkelen buiten de reguliere onderwijsvormen en dus onafhankelijk van plaats, tijd en omgeving.
Het beoogde vervolgproject draagt bij aan thema's uit de Creatieve Industrie:
Thema 'Media & ICT', onderzoeksgebied 'Smart Society, 'Serious gaming' en User Impact, waarmee maatschappelijke uitdaging 'Inclusive Society' wordt aangesproken. De ontwikkeling zal zich richten op het digitaliseren van een bestaand proces (klassikaal leren) naar een digitaal proces op een digitaal platform. Het aanbieden van educatie en stimuleren van persoonlijke ontwikkeling is een vorm van inclusie, waarbij de gebruiker zijn inzetbaarheid verbreed en de individuele werkkwaliteiten verhoogt. Hierbij wordt ook onderzoek gedaan naar een beloningssysteem, waarmee gebruikers getriggerd worden door gamification om kennis op te doen.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17112
Projecttitel: TimeFinder
Uitvoerder: Tifi
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Studenten ervaren veel stress in het dagelijks leven door enerzijds tijdsdruk en sociale druk anderzijds (hoge verwachtingen en ook effecten van de social media generatie). Ze moeten in korte tijd leren omgaan met veel nieuwe zaken rekening houdend met verschillende partijen. De zeer gefragmenteerde agenda: studie, sociale activiteiten, sport, verenigingen, rijlessen, doktersbezoeken etc. speelt hierbij een belangrijke rol.
Hierdoor krijgen steeds meer studenten te maken met psychisch problematieken als depressie. Onze prestatiemaatschappij speelt hierin een negatieve rol. Tussen 2007 en 2015 is het gebruik van antidepressiva onder jongeren tot 21 met veertig procent toegenomen1,. Ook bleek in 2013 uit een enquête van de Landelijke Studentenvakbond dat de helft van de 1.100 ondervraagden ervaringen heeft met psychische klachten.
Stress door 'tijdstekort', het gevoel van het missen van sociale activiteiten, status en hoge verwachtingen om alles maar te combineren leidt tot problemen. Kortom er is sprake van een breder maatschappelijk knelpunt. Jongeren die niet goed in hun vel zitten en geen zelfvertrouwen hebben, zullen uiteindelijk niet 'renderen' op zowel korte als lange termijn. Niet voor zichzelf, niet voor de maatschappij.
Tifi is ervan overtuigt dat dit slimmer en intuïtiever kan waarbij rekening wordt gehouden met eigen afspraken, voorkeuren, maar ook agenda's van anderen binnen de sociale kring en daarmee op slimme wijze het optimale moment kan bepalen om afspraken en activiteiten in te plannen.
De ambitie van Tifi is een mobiel platform te ontwikkelen die middels een te ontwikkelen artificial intelligence virtuele connector die dienstdoet als persoonlijke assistent voor het makkelijk en overzichtelijk inplannen van afspraken en activiteiten. Tifi neemt de moeilijkheid uit het plannen en organiseren door dit voor de gebruiker te doen op basis van de beschikbare tijd en verwacht tijdsbeslag van een activiteit. Tifi houdt hierbij op een intelligente manier rekening met de agenda's van verschillende partijen en bronnen om een passend moment te vinden voor taken en afspraken. Hierdoor wordt plannen makkelijk en efficiënt waardoor gebruikers meer tijd hebben voor alle belangrijke activiteiten en ervaren zij minder stress.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17195
Projecttitel: Story generation framework
Uitvoerder: Blue Giraffe Games B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 3/31/2018

**Openbare samenvatting:**
Blue Giraffe Games B.V. designt en ontwikkelt succesvolle casual games. Het onderscheidende vermogen van Blue Giraffe Games ligt in de sterke verhaallijnen van de games. Een aanzienlijk probleem dat Blue Giraffe Games en veel andere story driven gameontwikkelaars ervaren is dat een spelende klant na het afronden van de verhaallijn afhaakt. Immers, de verhaallijn is eindig en als de uitkomst eenmaal bekend is, is er weinig reden om opnieuw te spelen. Dit is problematisch omdat de opbrengst uit spelers sterk samenhangt met de speellengte. Het is dus zaak om een speler aan het spelen te houden. Blue Giraffe Games beoogt daarom de ontwikkeling van een framework waarmee nieuwe verhaalcontent genereerd kan worden. Voordat de ontwikkeling gestart wordt wil Blue Giraffe Games eerst inzicht in de haalbaarheid van het project in technische en economische zin.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17364
Projecttitel: Live streaming voor de muziekindustrie
Uitvoerder: Podium Music
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/15/2017
Einddatum project: 3/31/2018

**Openbare samenvatting:**
In het project ‘Live streaming voor de muziekindustrie’ onderzoekt Podium Music in een desk study de ontwikkeling van een internetplatform voor het live streamen van muziekoptredens. De mate van nieuwheid is dat het platform meerdere audio-en videobronnen van verschillende apparaten toestaat en live converteert naar een gesynchroniseerde stream van hoge kwaliteit. De grootste technische uitdaging is het platform de verschillende bronnen correct uit te laten lezen en vervolgens samen te voegen op de server voordat het aan de kijker wordt geserveerd. Een desk study zal worden gecombineerd met industrieel onderzoek om technische haalbaarheid te definie¨ren en potentie¨le businessmodellen voor het platform te valideren. De uitkomst van het onderzoek zal worden gebruikt om een go - no-go beslissing te maken over verdere ontwikkeling.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17305
Projecttitel: Haalbaarheidsstudie naar de ontwikkeling van een 3D productscanner
Uitvoerder: TH3RD B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/3/2017
Einddatum project: 3/30/2018

**Openbare samenvatting:**
Wij zijn Th3rd, een bedrijf in Amsterdam dat met 130 spiegelreflexcamera's één van de grootste 3D scanners ter wereld gebouwd heeft en inmiddels bekend staat om zijn hoogwaardige 3D scans van producten en mensen. Eerdere (maatwerk)projecten omvatten grote bedrijven en mensen als Tom Dumoulin, DJ Hardwell en Armin van Buuren.
Th3rd wil een productscanner maken gericht op visualisatie, animatie, holografie, VR/AR en realtime. We zien dat veel grote merken grote kosten hebben door de sample markt. Producten moeten eerst in kleine aantallen gemaakt worden, meestal met de hand. Deze beperkte oplage wordt de hele wereld over gestuurd zodat de grote afnemers in bulk kunnen bestellen.
Wij willen de kosten van de beperkte oplage sterk reduceren door een product scanner te ontwikkelen die ter plaatse de producten kan inscannen. Hiermee kunnen we een digitaal 3D model van het product maken wat we bv vervolgens wereldwijd als hologram kunnen tonen.
Voor 3D scanning is dit een nieuwe en ontwikkelde nichemarkt die op basis van technische haalbaarheid en verder marktonderzoek in kaart moet worden gebracht. Deze haalbaarheidsstudie is erop gericht te onderzoeken welke combinatie van technologie de beste resultaten biedt die geschikt is voor de markt. Het gaat hierbij in eerste instantie om hardware en de nabewerking. Het vervolg project is het ontwikkelen van de scanner en mogelijk software.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17359
Projecttitel: MyHome
Uitvoerder: Whyellow B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/15/2017
Einddatum project: 9/15/2017

**Openbare samenvatting:**
De bestaande MyHome applicatie heeft als doel het ontsluiten van het woningaanbod via een mobiele applicatie waarbij vraag en aanbod op een unieke/vernieuwende wijze aan elkaar worden gekoppeld op basis van individuele woningeigenschappen en dynamische gebruikersprofielen. Hieraan worden technieken toegevoegd om een straatje te creëren van met elkaar gelinkte woningverkopen die optimaal aansluiten bij de woonwensen van de gebruikers, alsmede voor het toevoegen van meer objectkenmerken.
Voordat deze ontwikkeling gestart wordt, zal Whyellow een haalbaarheidsproject uitvoeren naar de technische en economische haalbaarheid.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17278
Projecttitel: Digital Interactive Movement
Uitvoerder: Cojects
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Al lange tijd is bekend dat kinderen en mensen in het algemeen te weinig bewegen.
Door toename in het gebruik van iPad, mobiele telefoons, tv en laptops wordt dit probleem alleen maar groter. Maar liefst één op de vijf jongeren heeft een ongezonde leefstijl (CBS). In 2015 voldeed slechts 23% van de Nederlandse kinderen (4 tot 12 jaar) aan de Nederlandse Norm Gezond Bewegen (Bron: https://www.volksgezondheidenzorg.info/sport/kernindicatoren/beweeg-en-zitgedrag#node-beweeggedrag-kinderen-4-tot-12-jaar). Nadelige gevolgen zijn o.a. vergrootte kans op: coronaire ziektes, diabetes, kanker, depressie en vroegtijdige sterfte.
Uit onderzoek blijkt dat slechts 40% van de basisschoolkinderen dagelijks buiten speelt en dat meer dan 1 op de 10 kinderen in groep 1 tot en met 3 meer dan 2 uur per dag TV kijken. Voor dit maatschappelijke probleem moet een oplossing komen, Digital Interactive Movement wil onderzoeken of hun idee de oplossing voor sedentair gedrag zou kunnen bieden.
Na het vervolgtraject ontstaat een innovatieve tool die bewegen stimuleert. In de basis wordt gericht op het verbeteren van de fysieke vaardigheden door het gebruiken van gamification, in een later stadium kan dit gecombineerd worden met andere educatiegebieden. De tool moet zorgen voor een intrinsieke motivatie om te bewegen.
Bijzonder aan de beoogde methodiek is dat deze de uitgevoerde activiteiten analyseert en vergelijkt. Uit de “methodiek” kunnen gegevens gehaald worden die informatie geven over de lichamelijk gesteldheid van de speler.
De grootste innovatie en uitdaging tijdens de studie ligt in het achterhalen hoe een kind doormiddel van gamification intrinsiek gemotiveerd kan worden tot bewegen. Naast de economische haalbaarheid zal de nadruk bij deze haalbaarheidsstudie in eerste instantie op een combinatie van in- en extrinsieke motivatie liggen. Waardoor het ingezet kan worden in het onderwijs.
Vervolgens zullen de bevindingen moeten worden omgezet naar gamification algoritmiek binnen een app en platform.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17144
Projecttitel: CodeKeeper
Uitvoerder: DW Management B.V.
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/29/2017

**Openbare samenvatting:**
DW Management B.V. ambieert onder handelsnaam CodeKeeper (hierna CK) ambieert ontwikkeling van het CodeKeeper platform om source-code te coderen, beveiligen en autoriseren, en intellectuele rechten vast te leggen/registreren. Copyright registratie is effectief het creëren van een vorm van eigendom van die inhoud, door een tijdstempel toe te voegen en dat vervolgens verbinden aan de persoon / onderneming die verantwoordelijk is voor de creatie van de inhoud. Doel is ontwikkeling van een verbeterd online softwareplatform CodeKeeper via toepassing van blockchain technologie voor het organiseren van software en database-escrow op moderne wijze, dat geheel wordt geïntegreerd in het software ontwikkeling- & beheerproces. CK denkt middels blockchain technologie het proces van copyright registratie voor digitale content te kunnen automatiseren en beveiligen. Een proces dat nu grote onzekerheid met zich mee brengt.
Blockchain technologie kan van groot belang zijn in dit verband, omdat het dient als een openbaar archief. In tegenstelling tot wat velen denken, is blockchain in veel meer in staat dan alleen het opnemen van financiële transacties van het verleden, heden en toekomst. In feite kan blockchain techniek worden gebruikt voor de afgifte en overdracht copyright registratie van zowel digitale als fysieke inhoud, indien gewenst.
Uit het MIT haalbaarheidsproject moet duidelijk worden welke technieken benodigd zijn, welke technieken reeds bestaan en relevant zijn, welke technieken zelf ontwikkeld kunnen worden, wie eventuele partners en klanten zijn, hoeveel tijd en geld exact nodig is om ontwikkeling te bewerkstelligen.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17268
Projecttitel: Feasibility of LSTM based chatbots
Uitvoerder: Maxwell Labs B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/11/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Het doel van Maxwell Labs is het onderzoeken van de haalbaarheid van een nieuwe chat conversion robot voor toepassing in mobiele conversaties tussen retailers en consumenten, teneinde huidige bestelprocessen in webformulieren te vervangen. Maxwell's chatbot moet een agnostisch werkproces worden dat luistert naar en ageert op domeinevents. Het project sluit daarbij aan op de Topsector Creatieve Industrie, thema Media & ICT.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17109
Projecttitel: Platform voor Gamification en Serious games
Uitvoerder: Fourcelabs B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 5/31/2018

**Openbare samenvatting:**
Fourcelabs ziet dat veel gedragsveranderende campagnes van maatschappelijke organisaties niet het gewenste effect behalen en onderzoekt in deze haalbaarheid of een 'Platform voor Gamification en Serious Games (PGSG)' met een generieke gedragsveranderingsmethode uitkomst kan bieden om de effectiviteit van deze campagnes te verhogen. Bekende voorbeelden van gedragsveranderende campagnes zijn campagnes van SIRE, Postbus 51 en Daarkunjemeethuiskomen.nl.
Bij een positieve uitkomst van de haalbaarheid zal Fourcelabs in samenwerking met een innovatief MKB een risicovol R&D project opstarten voor het ontwikkelen van een serious game platform met een generieke gedragsveranderingsmethode. Het platform moet de juiste ondersteuning bieden aan de aanbieder van een campagne en diverse content moet geautomatiseerd leiden tot een effectieve serious game. In het project onderzoekt men een aantal kernaspecten die van belang zijn voor gedragsverandering in de 21e eeuw zoals bijvoorbeeld motivatie, bewustwording, capaciteit, gelegenheid en het omgaan met grote hoeveelheden informatie. Er moet een systeem worden ontwikkeld dat kan voorzien in de wensen en eisen van nu en van de toekomst; er moet data kunnen worden vergaard over de voortgang en ontwikkeling van deelnemers, de software moet robuust en veilig zijn en het platform moet voorbereid zijn op een volgende technologie golf. De verwachting is dat de ontwikkeling van de gedragsveranderingsmethode, het platform en een generieke game circa anderhalf tot twee jaar duurt, met een projectgrootte van €450.000,-.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17049
Projecttitel: Ontwikkeling AR platform
Uitvoerder: Developers.NL
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/11/2017
Einddatum project: 4/10/2018

**Openbare samenvatting:**
Het vervolgproject van deze haalbaarheidsstudie (het r&d project) zal gericht zijn op de software ontwikkeling van een platform voor Augmented Reality (AR) technologie-toepassingen. Developers.nl, een IT ontwikkelorganisatie uit Rotterdam, wil zelfstandig het onderzoek en de ontwikkeling uitvoeren, t.b.v. ontwikkeling van een generiek platform voor smart AR glasses zoals Vuzix M300, HoloLens, Google glass, maar ook tablets en smartphones ("Handheld Devices"). Met dit platform zou vervolgens een brede range van organisaties bediend kunnen worden met AR functies, t.b.v. veld werkzaamheden, reparaties, service, training, en dit alles op een eenvoudige en modulaire wijze. In deze haalbaarheidsstudie zal zij de technische, marktgerelateerde, functionele, acceptatie en financiële risico’s onderzoeken om zo het risico te verlagen en de uiteindelijke kwaliteit van het platform te verhogen.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17111
Projecttitel: Haalbaarheidsstudie naar het verleggen van de grenzen van fysische eigenschappen van natuurlijke t..
Uitvoerder: Burobelà?N
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 4/30/2018

**Openbare samenvatting:**
Haalbaarheidsstudie naar:
- de opschaling en bredere toepassing van textiel geproduceerd uit geklopt boomschors van de papier moerbeiboom, wat kan worden verrijkt middels industriële borduurtechniek.
- het gebruiken van kleding die op biopolymeerniveau slechte UV-straling (risico op huidkanker) kan tegenhouden, en de goede (voor vitamine D aanmaak) kan doorlaten.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTALA17027
Projecttitel: Respectvol Rentmeesterschap “van missie naar resultaat”
Uitvoerder: Roosros Architecten B.V.
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 5/31/2018

**Openbare samenvatting:**
RoosRos Architecten staat momenteel bekend als ‘middenmoter’ op het gebied van duurzame concepten en ontwerpen. De organisatie wil hier verandering in brengen, met het oog op de transitie in de maatschappij richting duurzaamheid. De komende jaren wil het bedrijf zich omvormen tot e´e´n van de koplopers op dit gebied, binnen haar marktsegmenten. Momenteel biedt het bureau haar klanten full service dienstverlening, met een focus op kwaliteit. Het portfolio van het bureau bestaat uit projecten die varie¨ren van conceptontwikkelingen tot en met technische uitwerking van concepten en bouwbegeleiding. De grootte van de projecten varieert van kleinschalige particuliere projecten tot bedrijfspanden en complexe stedenbouwkundige ontwerpen. Het uitgangspunt is altijd om projecten te realiseren die bijdragen aan de ruimtelijke kwaliteit van de gebouwde omgeving.
In de praktijk ontstaat er steeds meer vraag naar duurzaam bouwen, van concept tot realisatie. RoosRos Architecten is hierin nog geen toonaangevende speler op de markt. Duurzaamheid is e´e´n van de onderdelen waar het bureau zich op richt, maar dit betreft nog niet een kernwaarde van de onderneming. Gezien de trend in de markt beoogt RoosRos Architecten hier verandering in te brengen. Binnen enkele jaren wil het architectenbureau e´e´n van de koplopers zijn op het gebied van duurzaam bouwen. Afgelopen jaar is er daarom een traject uitgevoerd waarbij de focus heeft gelegen op de theorie rondom duurzaam bouwen en is er samen met de architecten gekeken hoe zij op dit gebied kunnen innoveren. De conclusie van dit traject is echter dat er behoefte is aan het concreter maken van deze kennis en expertise bij het “on the job” implementeren van duurzaam ontwerpen. De concrete kennisvraag welke middels het traject beantwoord moet worden is dan ook: Hoe kan RoosRos meer Sustainable Impact genereren vanuit de projecten die RoosRos uitvoert en de rol die RoosRos kan vervullen in de gebouwde omgeving?

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17282
Projecttitel: Xtra locatiesysteem
Uitvoerder: Elements RTLS Innovators B.V.
Provincie: GL
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 4/30/2018

**Openbare samenvatting:**
De Haardt voorziet marktbehoefte om de positie van karts nauwkeurig te kunnen bepalen, zodat bekend is waar de karts zich op een kartbaan bevinden. Hierdoor wordt het mogelijk om niet alleen nog nauwkeurig de rondetijden te meten, maar kan ook data op een computer ontsloten worden zodat er een visuele weergave gemaakt kan worden van de positie van alle karts. Zodoende beogen wij het mogelijk te maken dat het systeem autonoom kan ingrijpen bij een dreigende situatie als er bijvoorbeeld een kart stilstaat er een andere kart aankomt. Tot slot ontstaat de mogelijkheid tot het toevoegen van fun karting functionaliteiten: indien bekend is waar een kart zich bevindt, dan kan er bijvoorbeeld een tijdelijke boost worden gegeven aan een individuele kart wanneer hij of zij onder een lantaarnpaal doorrijdt.
Het vervolgproject bestaat uit de ontwikkeling van het Xtra locatiesysteem waarmee de positie van karts zeer nauwkeurig gemeten kunnen worden. Alvorens de ontwikkeling te starten zal eerst de technisch en economische haalbaarheid van het beoogde vervolgproject onderzocht moeten worden. Indien de haalbaarheid is vastgesteld, zal Elements RTLS Innovators BV aanvangen met de ontwikkeling van het Xtra locatiesysteem. Het project sluit aan bij de doelstellingen van deelsector Media en ICT van de topsector Creatieve Industrie, specifiek op het onderzoeksgebied ‘Smart Society’.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17129
Projecttitel: Eaz-Up
Uitvoerder: Eaz-Up
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Een op de acht werknemers in Nederland heeft burn-outklachten, waaronder een groeiend aantal jongeren. Stress ligt aan de basis hiervan. Mensen moeten continu verschillende rollen en taken combineren. Ze ervaren gejaagdheid, prestatiedruk, keuzestress en het gevoel dat ze veel ballen in de lucht moeten houden.
Goede lichamelijke en geestelijke ontspanning is uitermate belangrijk voor een goede mentale, emotionele en fysieke gezondheid. Voldoende lichamelijke en geestelijke veerkracht helpt mensen te herstellen van spanningen en dagelijkse belasting.
Veel online en offline zelfhulpmethodieken zijn maar door een zeer beperkt aantal mensen te gebruiken. De complexiteit is dat deze methodieken zeer tekstueel georiënteerd zijn en vaak omgeven zijn door zweverigheid (bijvoorbeeld mindfullness). Online hulpverlening is een laagdrempelig alternatief op het bestaande aanbod.
Zelfhulp wordt voor een veel grotere doelgroep toegankelijk door de complete behandeling en de noodzakelijke uitleg aan te bieden via een multimediaal platform en mobiele applicatie. Gebruikers kunnen geheel zelfstandig, in hun eigen tijd en op eigen kracht de methodiek en behandeling volgen.
Het is de ambitie van Eaz-Up om een volledig geautomatiseerde hulpverleningsmethodiek te ontwikkelen en introduceren.
Door dit platform beschikbaar te stellen aan werkgevers (en vervolgens werknemers), kunnen zij optimaal inzicht krijgen in hoe zij hun werknemers in een betere staat van mentale en fysieke fitheid kunnen krijgen. Nog belangrijker, het platform zal als oplossing voor gebruikers bijdragen aan efficiënt zelfmanagement als men het gebruikt in het dagelijks leven. Dit zal leiden tot vroegtijdige signalering van fysieke of mentale effecten op gesteldheid, veerkracht en productiviteit alsmede tot het motiveren en empoweren van gebruikers om actief deel te nemen in de coördinatie van hun eigen vitaliteit en zorg.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17110
Projecttitel: Customizable Upper
Uitvoerder: Byborre Lab B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/15/2017
Einddatum project: 4/14/2018

**Openbare samenvatting:**
In dit project onderzoekt Byborre Lab B.V. de technische en economische haalbaarheid van het produceren van een 'upper' (de bovenzijde van een schoen) uit één parametrisch schaalbaar onderdeel met behulp van 3D-breitechnieken.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17265
Projecttitel: Supercazzola
Uitvoerder: 2Lproject
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 11/30/2017

**Openbare samenvatting:**
The Supercazzola is a machine to pre-mix alcoholic cocktails and package them in biodegradable single-serving envelopes. The cocktails will be created and signed by world-class mixologists and sold under the name NIO—short for 'Needs Ice Only'.
This project aims to investigate the feasibility of developing the Supercazzola and the market for individually packaged cocktails.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17317
Projecttitel: Augumented Reality – een gedeelde werkelijkheid als leeromgeving?
Uitvoerder: Kleinkunstig
Provincie: OV
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/15/2017
Einddatum project: 3/31/2018

**Openbare samenvatting:**
Een HoloLens is een Mixed Reality device. Het vervangt niet de werkelijkheid (dat is Virtual Reality), maar voegt 3D informatie eraan toe! De HoloLens biedt prachtige technologische mogelijkheden, maar belangrijker is de wijze waarop deze worden benut. De leeromgeving wordt sterk vergroot de introductie van de Hololens. Het haalbaarheidsonderzoek heeft al doel de kansen en de risico met betrekking tot het ontwikkelen van nieuwe producten en dienstverlening te verkennen. Kleinkunstig ziet kansen haar workshops te verbeteren en efficiencyverbeteringen te realiseren door zelfstandig nieuwe modules te programmeren.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTALA17007
Projecttitel: Nienke Hoogvliet: Circular Economy-textiel van Zeewieren
Uitvoerder: Nienke Hoogvliet
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/1/2017
Einddatum project: 3/1/2018

**Openbare samenvatting:**
Nienke Hoogvliet is in 2014 begonnen met experimenteren om van zeewier textiel te ontwikkelen; middels het lyocell-proces is zeewier omzetbaar tot een zacht en breed inzetbaar garen. De textiel industrie is wereldwijd een grote vervuiler; zeewier als grondstof is zeer potentieel als een duurzaam alternatief: er is een natuurlijk overschot en voor kweek is het als aquaculture of volle zee te kweken zonder ruimte-concurrentie of (zoet) water consumptie. Zeewier textiel lijkt ideaal voor een Circulaire Economie model. In 2003 is door de buitenlandse partij eenmalig een batch garen van zeewier geproduceerd, door een combinatie van redenen is deze partij er niet verder mee gegaan. Nienke Hoogvliet wil deze techniek oppakken, en wilt verder onderzoeken hoe alle elementen uit het zeewier gebruikt kunnen worden. Zo blijkt uit een eerste verkenning dat pigmenten uit zeewier geschikt zijn om textiel te verven. Nienke Hoogvliet wil via zeewier textiel een duurzaam circulair proces creëren voor het hoogst vervuilende proces van garen en textiel; het verven.
Een bijzondere mogelijkheid is gevonden in Tainan (Taiwan), deze oude textiel stad is een kern van voor nieuwe textiel ontwikkelingen met internationale textiel bedrijven als ‘Everest Textile’, ‘Taiwan textile’ en ‘Hermin Textile’. Bovendien is het gesitueerd aan zee. In de kustzone en op het laagland nabij zee is veel waterlandbouw, zoals oester-farming op zee, en garnalen en visteelt in visbassins. Experimenteren met zeewier soorten is hier goed mogelijk.
De kleinschalige productie van zeewier textiel vond dusver plaats met knotswier (IJsland) of kelp (Zuid-Afrika). Voor het verven van textiel is er getest met 25 soorten Nederlandse wieren, die elk een andere kleur opleveren. De verwachting is dat bij warmere zeestromen meer typen zeewier te vinden zijn en in grotere hoeveelheden en mogelijk betere eigenschappen. Ook wordt verwacht dat in Tainan ontwikkeling mogelijk is voor geschikte productie mogelijkheden. Hiervoor wordt de hulp ingeschakeld voor de Dutch Design Post, waar in samenwerking met de NCKU universiteit (Taiwan) en de Textiel departement van Tainan University of Technology onderzocht wordt naar: productie bedrijven, experimenten, ontwerpen en het productieproces.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17145
Projecttitel: Haalbaarheidsproject Real Food Community platform
Uitvoerder: Het ZTRDG Gevoel B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 5/31/2018

**Openbare samenvatting:**
ZTRDG wil met partners een real food community, en dan met name de cruciale big data en digitale marketingtechnieken / backend componenten erachter met dashboards, ontwikkelen, zodat kleine spelers in de markt wel de power hebben van een grote speler.
Dit moet leiden tot een voor Nederland unieke propositie /kans voor een community van real food producenten.
Voor de gewenste marktpenetratie door lokale producenten, is community ontwikkeling een grote kans.
De ontwikkeling van het Real Food Community platform kan na een positieve evaluatie van het haalbaarheidsproject doorgaan. Investeringsbegroting op deze ambitie: 500-600K.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17361
Projecttitel: Dealmaker
Uitvoerder: Fresh Apple Media architects B.V.
Provincie: GL
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/1/2017
Einddatum project: 4/30/2018

**Openbare samenvatting:**
Freshapple media architects onderzoekt de haalbaarheid van ontwikkeling van een serious game die kan worden gebruikt voor trainen van sales personen om beter te trainen in ondersteunen van "customer journeys". Door de complexiteit van processen en de vele actoren (gemiddeld gebruikt een klant 18 verschillende bronnen bij een zoektocht naar een nieuwe auto) gaat vaak veel informatie over leads en klantvragen verloren. Door sales personen een leuke en uitdagende serious game aan te bieden waarmee ze zichzelf kunnen trainen in relevante vaardigheden, denken wij dat ze de klant beter kunnen bedienen en  betere verkopen realiseren.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17135
Projecttitel: Ontwikkeling IFM mechanisme t.b.v. zorgsector
Uitvoerder: Posthuma Partners Advies B.V.
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Vanuit de zorg is er toenemende maatschappelijke focus op zorgkosten en het belang om totale zorgkosten in een vroeg stadium in te kunnen schatten, is enorm. Vanuit de sector is men naarstig op zoek naar een makkelijk bedienbaar systeem. Aanvrager wil graag een softwareoplossing ontwikkelen waarin de huidige gevalideerde aanpak voor verzekeraars, de huidige methodiek, ook goed werkbaar is voor de zorgsector.
Op basis van de haalbaarheidsstudie wil aanvrager een Integral Financial Modelling (IFM) module ontwikkelen ten behoeve van de zorgsector welke zorginstellingen de mogelijkheid biedt om op basis van gerealiseerde kasstromen betrouwbare en onderbouwde verwachtingen uit te spreken t.a.v. toekomstige kasstromen - en daarmee tevens ten aanzien van de door de verzekeraar aan te houden reserves. Met andere woorden: men raakt als zorginstelling “in control” op zijn eigen werkkapitaal. De nu te ontwikkelen IFM oplossing dient niet alleen in de curatieve zorgsector, maar ook daarbuiten overstijgend inzetbaar te zijn.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17132
Projecttitel: EZVR virtual training generator voor complexe industriële omgevingen
Uitvoerder: Beeldhouwers
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Een goede beheersing en inschatting van risicosituaties kan ervoor zorgen dat fouten, vergissingen en bedrijfsongelukken minder vaak optreden en dat de kosten van herstel of uitval (veel) lager uit zullen vallen. Jaarlijks krijgen 230.000 werknemers een arbeidsongeval, ruim 600 slachtoffers per dag.
Te weinig kennis en ervaring en verkeerde inschatting van situaties zijn de belangrijkste redenen waardoor ongelukken voorkomen met alle gevolgen van dien. Het gebruik van virtual reality trainingen is hierbij in opkomst. Anders dan bij traditionele veiligheidstrainingen krijgt de cursist/medewerker bij virtueel trainen constant zijn resultaat teruggekoppeld. Die interactiviteit houdt hem scherp en kunnen eenvoudiger en op maat leerdoelen aan worden gekoppeld.
Veel van de huidige systemen en oplossingen in de markt zijn niet toegespitst op het simuleren van moeilijke bereikbare en begaanbare omgevingen en/of zwaarbeveiligde omgevingen bij hoog risicobedrijven (bouw, afvalverwerking en industrie). Ook zijn deze systemen gebaseerd op algemene situaties, vaak gebruikt in een game-vorm en sluiten daarmee niet direct aan bij de realiteit. Ook het feit dat veel van de in de markt aangeboden virtual veiligheidstrainingen alleen op maat kunnen worden geleverd door leveranciers zorgt voor een drempel. Veiligheidsmanagers e.a. willen zelf het trainingsaanbod constant up-to-date kunnen houden, aanpassen en vernieuwen.
Beeldhouwers heeft de ambitie een systeem te ontwikkelen waarmee via 360 graden video en virtual reality deze ‘lastige’ praktijksituaties kunnen worden omgezet in trainingen en waarbij de verantwoordelijke gebruiker deze zelf kan genereren en aanpassen waardoor beschreven belemmeringen worden opgelost.
In het beoogde R&D-vervolgproject is Beeldhouwers voornemens een trainingssimulator voor Industriële MKB en grootbedrijven te ontwikkelen die automatisch en real-time op basis van bewegings- en/of virtual reality technologie praktijksituaties in moeilijk bereikbare omgevingen kan simuleren en welke veiligheidsmanagers zelf kunnen genereren en besturen.
Hiermee kunnen medewerkers hun praktijkvaardigheden in een vertrouwde en waarheidsgetrouwe omgeving verbeteren. In het beoogde systeem vormt de daadwerkelijke omgeving, vastgelegd met een camera, de basis voor de training.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17005
Projecttitel: Haalbaarheidsproject ontwikkeling audience engagement tool
Uitvoerder: Noterik B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 11/15/2017

**Openbare samenvatting:**
Onderzoeken van de haalbaarheid van een internetapplicatie waarmee je snel input (data) van verschillende telefoons of andere mobiele devices kunt verzamelen en visualiseren op een centraal scherm.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17318
Projecttitel: EduBot
Uitvoerder: Feedbackfruits B.V.
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/1/2017
Einddatum project: 3/1/2018

**Openbare samenvatting:**
In dit haalbaarheidsproject zal FeedbackFruits onderzoek doen naar de technologische en economisch haalbaarheid van de ontwikkeling van de EduBot. In het huidige onderwijs moet de docent steeds meer als coach gaan fungeren in plaats van alleen de docent die op een vast moment tijdens het college stof aanbiedt. Daarbij vindt een steeds groter gedeelte van het leerproces van de student binnen online-omgevingen plaats en dus voor een groot gedeelte buiten het observatiegebied van de docent. Dit belemmert de 'coaching capabilities' van docenten. Daarnaast is door de opkomst van deze leeromgevingen zeer veel data beschikbaar over de voortgang van studenten alleen is dit niet te interpreteren voor docenten. De EduBot is een geautomatiseerde student-assistent die docenten informeert over de studievoortgang van studenten op basis van Natural Language Processing- en AI-software door middel van niet-triviale analyses. Hiermee wil FeedbackFruits het leerproces significant verbeteren en het hogere onderwijs tooling aanbieden om gepersonaliseerd te leren. De ontwikkeling van de EduBot valt daarbij in de topsector creatieve industrie, heeft het maatschappelijk thema: Inclusieve en innovatieve samenleving, de agenda Media & ICT, de research areas User Impact en Smart Society waarbij de cross-over naar HTSM wordt gemaakt.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17137
Projecttitel: VIPZ
Uitvoerder: VIPZ B.V.
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/29/2017

**Openbare samenvatting:**
De mogelijkheden van Big Data drukken in toenemende mate een stempel op het dagelijks leven van burgers. Zo is men tegenwoordig steeds beter in staat om op basis van Big Data content gepersonaliseerd aan gebruikers aan te bieden. VIPZ B.V. ziet hier een positieve ontwikkeling in en wil met dit haalbaarheidsproject de technische en economische haalbaarheid van 'VIPZ' onderzoeken. Het beoogde platform biedt gebruikers de mogelijkheid om (bij aangesloten bedrijven) een upgrade te kopen van de dienst die wordt afgenomen. Hierbij vormt VIPZ een virtuele premium laag die consumenten in de werkelijkheid kunnen ervaren.
VIPZ is de persoonlijke assistent van haar gebruikers, door exact die suggesties te tonen waar de gebruiker op dat moment behoefte aan heeft. Dit alles op basis van big-data: aan de hand van een grote hoeveelheid aan databronnen wordt een zelflerend profiel van gebruikers opgesteld om relevante suggesties te kunnen tonen. Dit vereist echter het oplossen van een aantal belangrijke technologische en economische vraagstukken. Zodoende wordt dit haalbaarheidsproject gestart. Onderwerpen van onderzoek betreffen o.a. verdienmodellen, doelgroep analyses en vergaand technologisch onderzoek. Als uit het haalbaarheidsproject blijkt dat de verwachte knelpunten kunnen worden opgelost, start VIPZ B.V. het beoogde vervolgproject.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17353
Projecttitel: Haalbaarheidsonderzoek ontwikkeling VR-Learning Modules
Uitvoerder: Mindset VR B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Deze haalbaarheidsstudie richt zich op het onderzoeken van de haalbaarheid van een beoogd vervolgproject dat zich richt op onderzoek en ontwikkeling van leer- en trainingsprogramma's voor het bedrijfsleven, non-profit instellingen, de onderwijs sector, en de medische & health sector, alsmede de verdere ontwikkeling van de CMR technologie.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTALA17026
Projecttitel: Social Design and Circular Economy Design
Uitvoerder: Bron van Doen
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 11/1/2017
Einddatum project: 6/30/2018

**Openbare samenvatting:**
Bron van Doen is a design studio dedicated to socially engaged projects that create a more inclusive society. The studio offers participatory workshops and initiatives that guide people with challenges to become better embedded in society and become more financial independent. Sustainability and Circular Economy Design are embedded in their strategy. Many communities and stakeholders can benefit from Social Design, and a challenge they face is in the early stages of a project to get it commissioned.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17152
Projecttitel: Keuzehulp in de Thuiszorg gebaseerd op Semantiek en Integratie met Classificatiesystemen
Uitvoerder: U-Vital B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 11/30/2017

**Openbare samenvatting:**
Aanleiding voor dit project is de toepassing van een bestaande digitale keuze-assistent op basis van een logische beslisboom in een aantal zorgorganisaties en bij een aantal patiënten thuis. De huidige digitale keuze-assistent helpt patiënten, hun mantelzorgers en wijkverpleegkundigen bij het inventariseren van vraagstukken in de thuissituatie op het gebied van gezondheid, communicatie en veiligheid, mobiliteit, wonen etc. met het doel thuis een situatie te creëren waarbij de patiënt zo lang mogelijk thuis kan blijven wonen ook als dit gepaard gaat met intensieve verzorging en verpleging. Dit resulteert dan vaak in keuze voor hulpmiddelen die de behoefte aan geleverde zorg doen afnemen, waardoor de verpleegkundigen een grotere doelmatigheidsscore kunnen realiseren.
Het haalbaarheidsproject leidt tot inzichten of het realistisch is om door te zetten op de ontwikkeling van een geïntegreerde oplossing:
Software voor een semantische toepassing van keuze-assistentie te koppelen aan de software van aanvullende systemen voor classificatie, ERP, data intelligence en customer relationship management.
Het beoogde vervolg is de daadwerkelijke ontwikkeling van de digitale keuze-assistent en de koppeling daarvan aan Omaha classificatiesoftware, ERP software van zorgorganisaties en software voor data intelligence en CRM.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17216
Projecttitel: Better Be Together
Uitvoerder: N.A.U.S.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
N.A.U.S. ervaart dat het lastig is om de vervolgstap te kunnen maken naar het realiseren van de applicatie Better be Together, dit komt voornamelijk omdat het behendigheidsspel dat gespeeld gaat worden nieuw en nog onbekend is en qua ontwikkeling technisch en financieel risicovol. Op dit moment kan N.A.U.S. niks tastbaars aanbieden in de vorm van een demo versie waardoor er niet getest kan worden of er überhaupt animo voor is. Aangezien er ook nog geen vergelijkbaar spel is in deze vorm van behendigheidsspelen, maakt het dit ook lastig om een investeerder te kunnen vinden. Omdat die juist willen zien of er animo voor is en het ook daadwerkelijk de moeite waard is om te investeren.
De demo die gemaakt gaat worden, zal duidelijkheid geven of het behendigheidsspel Better be Together ook daadwerkelijk in de smaak valt bij de verschillende gebruikers die de demo versie gaan testen. Uit de test zal ook blijken welke doelgroep juist de interesse heeft om het spel Better be Together te willen spelen. Wanneer dit duidelijk is maakt het de vervolgstap naar een investeerder ook makkelijker omdat er concreet onderzoek is gedaan naar de betreffende doelgroep.
Het doel van dit haalbaarheidsproject is het ontwikkelingen van een demo versie om te kunnen bepalen of het technisch haalbaar is en om te onderzoeken of de verschillende gebruikers het ook daadwerkelijk een leuk spel vinden om te spelen, zodat er bij een investeerder aangetoond kan worden dat er animo voor is.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTALA17004
Projecttitel: Vernieuwend leer
Uitvoerder: Leka Ceintuurindustrie B.V.
Provincie: OV
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/15/2017
Einddatum project: 4/14/2018

**Openbare samenvatting:**
De riemenmode in het algemeen en ook van de accessoires in de riemenmode kenmerkt zich tegenwoordig door veel variatie. Er zijn steeds weer nieuwe trends, ook in andere “aanverwante” leerproducten. LEKA zal door de modegevoeligheid steeds meer onderscheidende leerproducten moeten kunnen maken om haar marktpositie te behouden. Dit betekent dat steeds meer modellen en variaties steeds sneller en efficiënter gemaakt moeten kunnen worden. De doelstelling van het innovatie adviestraject is dat LEKA in staat is nieuwe producten van leer te produceren, zoals riemen met een klassieke uitstraling en andere lifestyle producten. Een uitgangspunt hierbij is dat het product van toegevoegde waarde is op modegebied. Het moet een aantrekkingskracht uitoefenen op de consument.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17196
Projecttitel: iBand+: EEG headband that helps you sleep and dream!
Uitvoerder: Arenar B.V.
Provincie: GL
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/15/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
We brengen bijna een derde van ons leven in slaap door. Maar naar schatting 50-70 miljoen volwassenen in de VS en een derde van de volwassenen in Europa gaat gebukt onder problemen aangaande slaap en slapeloosheid. Daarnaast worden de voordelen die dromen kunnen bieden nog onvoldoende benut. Dromen en slapen zijn van vitaal belang voor een optimale gezondheid en geluk. Terwijl slaap het lichaam verjongt, verjongen dromen de geest.
Arenar is daarom voornemens een hoofdband te ontwikkelen, met slimme EEG-detectie van hersenactiviteit en health tracking, die slaap bevordert, verbetert en lucide dromen op natuurlijke wijze stimuleert met audiovisuele technieken.
De iBand+ helpt om eenvoudig te slapen met behulp van geluiden en muziek die de geest tot rust brengen en slaap aanwakkeren.
De band volgt de slaapcyclus, lichaamsbeweging, hartslag en lichaamstemperatuur, en past op intelligente wijze de muziek en het volume aan terwijl je in slaap valt. Eenmaal in slaap, zet iBand+ de muziek af. Het apparaat biedt vervolgens voorzichtig witte ruis aan die afleidingen zal maskeren en zorgt voor een gezonde slaap. Bovendien zal iBand+ beschikken over de meest geavanceerde slimme alarm functie die je geleidelijk aan wekt met gesimuleerd natuurlijk zonlicht en geluiden tijdens de meest optimale periode van de slaapcyclus, zodat je uitgerust wakker wordt.
Als start wordt een uitvoerig haalbaarheidsonderzoek gedaan om de risico’s in kaart te brengen en te minimaliseren.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17251
Projecttitel: Spraaksegmentatie
Uitvoerder: Mirrorball B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/11/2017
Einddatum project: 9/29/2017

**Openbare samenvatting:**
MirrorBall B.V. wil een systeem ontwikkelen waarin gesproken teksten benaderd kunnen worden als vectoren. Hierdoor is het mogelijk om audiosegmentatie te verwezenlijken en grote stappen te maken in de Nederlands AI kennis. Het doel is een ‘smart radio’ te ontwikkelen waarbij het mogelijk is ‘on demand’ bepaalde gesproken onderwerpen op te vragen. Hiervoor is het noodzakelijk dat automatisch bepaalde audiofragmenten gesegmenteerd kunnen worden. Er zijn verschillende technieken mogelijk: Spraakherkenning, semantische netwerken en woordvectoren. Er is wereldwijd veel aandacht voor spraakherkenning omdat het een belangrijk onderdeel is van smartphones. Daarnaast kunnen semantische netwerken worden gebruikt voor het afleiden van betekenis van woorden en woordgroepen. Dit zal dan via ‘machine learning’ gecombineerd worden met woordvectoren. Hierdoor zal het mogelijk zijn om in een korte tijd gesproken onderwerpen op te vragen uit grote taalbestanden via woorden en woordcombinaties. Uiteindelijk zal dit een applicatie opleveren die consumenten in staat stelt om snel verschillende audiofragmenten te beluisteren over een specifiek onderwerp.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17108
Projecttitel: Buddybox
Uitvoerder: Innovo Music Holding B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/15/2017
Einddatum project: 11/15/2017

**Openbare samenvatting:**
Buddybox verbindt mensen wereldwijd in real-time middels muziek en de beleving is alsof deze mensen op dezelfde plaats zijn. Om deze beleving te kunnen bieden moeten deze personen dezelfde muziek horen op het zelfde moment en hierover kunnen praten in real-time.
Aanvrager heeft een technisch principe ontwikkeld voor het verbinden van IOT-devices voor het afspelen van content, dit technisch principe moet middels een R&D traject geïmplementeerd worden in marktrijpe producten. Een dergelijk traject vereist een langdurig en kostbaar ontwikkeltraject.
Aanvrager wil het risico van mislukken van een dergelijk traject beperken door vooraf een haalbaarheid project te doen om in technische en economische zin de juiste keuzes te kunnen maken.
Het project sluit aan bij de topsector creatieve economie "Media en ICT (incl. film en popmuziek)".
Meer specifiek de onderzoeksgebieden Creative Futures en User Impact aangezien het uiteindelijke project gericht is op het gezamenlijk creëren van content en interactiviteit.
Tevens is een link te leggen naar de topsector LSH, taxonomieën gezondheidsoplossingen, preventie vanwege het feit dat het uiteindelijke concept aanzet tot actief zijn en bewegen, door actief de interactie aan te gaan met de Buddybox.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17059
Projecttitel: CircuWall
Uitvoerder: Planq
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 9/1/2017

**Openbare samenvatting:**
PLANQ ontwikkelt unieke en functionele meubelen en bouwsystemen vanuit afval en natuurlijke materialen. Wij ontwikkelen producten die een milieubewustzijn creëren rondom een afvalprobleem en nog belangrijker; het product zelf is onderdeel van de oplossing van het probleem.
Dit onderzoek richt zich op de technische en financiële haalbaarheid voor de ontwikkeling van een viltmateriaal vanuit biobased vezels en afvalstromen. Die ingezet wordt om systeemwanden en akoestische elementen van te maken. Een innovatief bouwsysteem met de technische kwaliteiten van reguliere wand- en akoestiek systemen maar met 2 verschillen:
1. De wanden en panelen worden gemaakt vanuit textiel-afval waar jaarlijks in Nederland circa 124 miljoen kilo van wordt verbrand, 65% hiervan kan worden hergebruikt en is goed voor een jaarlijkse reductie van 425 miljoen kilo CO2 in Nederland.
2. De wanden en panelen zijn opgebouwd uit biobased plastics en vezels die aan het einde van de levensduur weer hervormbaar zijn door te verwarmen en opnieuw in een vorm te persen, wat een circulaire oplossing biedt.
Onderzocht wordt of het haalbaar is een wandsysteem te ontwikkelen met de technische, juridische en financiële aspecten van een regulier systeem vanuit 100% biobased materialen als wel textiel afvalstromen gecombineerd met biobased plastics. Hiermee wordt een afvalprobleem opgelost en omgezet tot functionele systeemwanden en akoestische panelen. Waarbij een circulair gebruikssysteem onderzocht en getoetst wordt om het product en de materialen zo aan het einde van de levensduur weer opnieuw in te zetten.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17047
Projecttitel: SmartEnergy-manager
Uitvoerder: Thermosmart B.V.
Provincie: GL
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 11/30/2017

**Openbare samenvatting:**
Volgens onderzoeken bewerkstelligt inzicht in energiegebruik een besparing van rond de 7% (€77 per jaar voor een huishouden). Dit zou met name komen doordat inzicht leidt tot het meer kritisch omgaan met energie. Het blijkt echter dat dit niet gerealiseerd wordt. Het gebruik van slimme meters en apps, zoals deze in de huidige markt worden aangeboden, heeft tot nu toe geleid tot besparingen van minder dan 1%.
Als ontwikkelaar en aanbieder van slimme thermostaten krijgt ThermoSmart een enorme hoeveelheid data binnen van gebruikers, zoals data uit de cv-ketel, en data uit de algoritmes die nu draaien voor het zelflerend vermogen. Door de architectuur van Thermosmart (Cloud gebaseerd) kan hier middels API-koppelingen nog allerlei online beschikbare data en data van relevante commerciële partijen aan worden toegevoegd.
ThermoSmart wil een innovatietap zetten en de data aggregeren, disagregeren, verreiken en analyseren zodat gebruikers inzichten krijgen die er daadwerkelijk toe doen. Onderdeel is het worden van ODA (EDSN certificering) waardoor data uit de slimme meter wordt toegevoegd.
In het beoogde vervolgproject wil ThermoSmart een adaptief en intelligent analytics platform gaan ontwikkelen waardoor analyse en disaggregatie van de data via een gebruiksvriendelijke userinterface teruggegeven kan worden aan de gebruiker. Door het inzicht om te zetten in concreet toepasbare actiepunten voor de consument zijn forse besparingen te realiseren. De thermostaat een graad lager zetten scheelt bijvoorbeeld rond de 7% aan gasverbruik per jaar. Al met al verwachten we dat een gemiddeld huishouden meer dan 10% kan besparen.
Het project sluit aan op de Topsector Creatieve industrie op de gebieden: Smart Society en User Impact; en maakt tevens een cross-over met topsector High-tech systemen en materialen (HTSM) aanhakend bij de Roadmap ICT op de thema’s: ICT voor een verbonden wereld en Data, data, data: Innovatief datamanagement.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17163
Projecttitel: Kinheim: Een adaptief leersysteem voor 21st century skills
Uitvoerder: Educatieve Uitgeverij Kinheim B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Middels dit project sluiten de aanvragers zich aan bij ontwikkelingen in de topsector Creatieve Industrie. Door middel van het richten op de digitalisatie (creative research methode) van een bestaand proces (klassikaal leren) wordt de leerling in het onderwijs getriggerd en geanalyseerd op basis van Big Data (Media & ICT) en gamification principes.
Het eindresultaat van het project zal een grote impact hebben in het hedendaagse (Speciaal) Primair Onderwijs en ook toepasbaar zijn binnen de Remedial Teaching.
Waarom?
Het betreft hierbij een software ontwikkeling die forse technische en hoge economische risico's met zich meebrengt. Een voorgenomen ontwikkeling staat gelijk aan hoge uitgaven in hardware. Voor een klein MKB heeft een dergelijke innovatiestap dan ook een enorme impact op de bedrijfsvoering. Vandaar dat aanvrager eerst een haalbaarheidsstudie wil uitvoeren.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17025
Projecttitel: Onderzoek haalbaarheid Augmented Reality Framework voor het theater
Uitvoerder: Leervaar
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/11/2017
Einddatum project: 4/10/2018

**Openbare samenvatting:**
LeerVaar ontwikkelt concepten met behulp van Virtual- en Augmented Reality, waarbij de beleving van de gebruiker een nieuwe dimensie krijgt. Op dit moment verzorgt LeerVaar Virtual Reality reizen voor leerlingen naar plekken waar geen schoolbus kan komen (bijvoorbeeld de 7 nieuwe wereld wonderen). LeerVaar heeft een idee voor een augmented reality technologie waarmee deze extra dimensie toegevoegd kan worden aan theatervoorstellingen. In de creatieve industrie in het algemeen, en theater in het bijzonder, is het van groot belang dat de sector meebeweegt in technologische vooruitgang. Augmented reality geeft een volledig nieuw spectrum aan mogelijkheden voor het beleven van voorstellingen. Leervaar wil Augmented Reality platform ontwikkelen dat het mogelijk maakt om (initieel) in kleine theateromgevingen echte en digitale acteurs en decors tegelijkertijd in een voorstelling op te nemen.
De doelstelling van dit project is om technische en economische haalbaarheidsvragen te beantwoorden voorafgaande aan het R&D project, omdat er nog te veel onzekerheden zijn om de slaagkans van de ontwikkeling te kunnen bepalen. Om een goed onderbouwde investeringsbeslissing te kunnen nemen ten aanzien van het R&D project, moet deze slaagkans eerst bekend zijn.
LeerVaar heeft een netwerk binnen de theaterindustrie. Initieel zal LeerVaar zich voor marktintroductie richten op de Europese theaterproductiebedrijven aangezien in Europa elke (grote) stad minstens één theaterproductiebedrijf heeft.
Het project, van het in Rotterdam gevestigde LeerVaar, sluit goed aan op de hoofddoelstelling van de Regionale innovatiestrategie (RIS) van West-Nederland: Het verbeteren van de economische concurrentiekracht van West-Nederland door verhoging van de investeringen in R&D en bevordering van innovatie. Aangezien het innovatieve augmented reality framework door partijen in West-Nederland zal worden verkocht en gebruikt, draagt dit project direct bij aan deze hoofddoelstelling. Het project draagt in sterke mate bij aan de ambitie van de Topsector Creatieve Industrie. In het bijzonder sluit dit R&D project aan op de maatschappelijke uitdaging inclusieve en innovatieve maatschappij, waarbinnen veel verwacht wordt van slimme technologie binnen de kunst en media (smart culture).

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17040
Projecttitel: vanPETnaarPRET
Uitvoerder: Rolph B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/1/2017
Einddatum project: 4/30/2018

**Openbare samenvatting:**
Het project vanPETnaarPRET heeft als ambitie om mensen bewust te maken van dat PET-afval een bron kan zijn voor iets nieuws en bruikbaars. Daarbij zijn creativiteit en techniek noodzakelijk. De manier om dit te bewerkstelligen is om consumenten dit zelf te laten ervaren door ze in staat te stellen om van hun eigen PET-afval en nieuwe eigen product te kunnen maken. De uitdaging om gegeven de complexiteit van consumenten PET-afval en de nieuwe en bestaande kunststof verwerkingstechnieken te onderzoeken of er een haalbaar businessmodel ontwikkeld kan worden voor eigen 'vanPETnaarPRET producten.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17045
Projecttitel: Cultureel erfgoed generatie Z proof ontsluiten
Uitvoerder: De Louw Coaching & Advies
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/15/2017
Einddatum project: 5/1/2018

**Openbare samenvatting:**
Met de digitale techniek in de vorm van een app een brug slaan tussen cultureel erfgoed in een stad of streek, de behoeften van de generatie Z en de kerndoelen van het onderwijs.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17171
Projecttitel: Symplytics
Uitvoerder: Hoomz B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 10/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Door snelle ontwikkeling en disruptive innovation op het gebied van tech en digitalisering zijn er veel veranderingen in diverse branches gaande. Van grote retailers als V&D die omvallen in de tot aan verzekeraars en banken die naar nieuwe businessmodellen zoeken en de hete adem van fintech oplossingen in hun nek voelen. Steeds meer ondernemingen kunnen niet meer zonder internet door direct of indirecte verkoop van goederen of diensten. Voor MKB-bedrijven in sectoren als retail (e-commerce), makelaardij en zakelijke dienstverlening is digitalisatie, online presence en reputatie meer dan ooit belangrijk om klanten aan te trekken en te binden. Door o.a. social media zijn klanten veel slimmer en mondiger geworden en loyaliteit aan een bedrijf is niet meer vanzelfsprekend.
Voor met name de grotere ondernemingen worden onlineactiviteiten continu intensief gemeten en real-time geüpdatet om meer rendement te behalen. In het MKB zie je dat nauwelijks, althans de data wordt in veel gevallen wel gemeten, maar er wordt bijna niets mee gedaan. Hiervoor ontbreekt kennis en beschikbare tijd. Hierdoor worden steeds meer grote sommen geld geïnvesteerd in nieuwe websites, apps en onlineadvertenties door het MKB, zonder dat men meet of hetgeen ontwikkeld wel het juiste is en of het daadwerkelijk ook iets oplevert (return on investment is niet transparant en meetbaar).
In het beoogde R&D-vervolgproject zijn wij voornemens een Conversion Rate Optimization platform te ontwikkelen die automatisch en real-time op basis van relevante en de optimale hoeveelheid data, automatisch verbeteringen doorvoert aan online communicatiemiddelen (website, app, blog).
Onze ambitie is het ontwikkelen van CRO-platform Symplytics dat:
- Inzicht geeft in het gedrag van bezoekers op hun digitale platformen;
- Inzicht geeft in het volgen van de vooraf gedefinieerde online KPI's;
- informeert hoe (potentiele) klanten zich bewegen op hun website/blog;
- op basis van deze data proactief optimalisatie-advies geeft;
- optimalisatie waar mogelijk geautomatiseerd doorvoert.
- Wijzigingen automatisch pusht zonder tussenkomst van een webbouwer

Wij richten ons op de thema's User Impact en Business Transformation binnen het domein Media & ICT van de topsector Creatieve Industrie. Met behulp van deze oplossing (en bijbehorend begrijpelijk inzicht) maken wij de grote groep MKB-ondernemers een stuk slimmer en zelfredzaam. We laten ze zien dat je met dit inzicht, daadwerkelijk invloed kan uitoefenen op hetgeen er online gebeurd.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17230
Projecttitel: Mobile First - live televisie via de cloud
Uitvoerder: Divitel B.V.
Provincie: GL
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/12/2017
Einddatum project: 3/31/2018

**Openbare samenvatting:**
Divitel onderzoekt in dit haalbaarheidsproject of het mogelijk is om distributie van live-TV via de cloud mogelijk te maken. Daarvoor is een verschuiving van een infrastructuur op basis van hardware (grote investeringen en trage vernieuwingen) naar software (schaalbaar en snel vernieuwbaar) nodig. Aan het einde van dit haalbaarheidsproject wil Divitel kunnen onderbouwen of, hoe, tegen welke prijs en in welk tijdsbestek Divitel een cloudplatform voor TV-distributie kan realiseren voor haar (potentiële) klanten. Een dergelijk platform zal het mogelijk maken om sneller, goedkoper én persoonlijker content zoals live-TV bij de consument op zijn smartphone, tablet of TV te krijgen. Zelfs rechtstreeks vanaf de maker. Als Divitel er in slaagt om een dergelijk Mobile First platform te realiseren, zal dit een disruptief effect hebben op de markt. Het platform zal een enabler vormen voor snelle en goedkopere introductie van creatieve media-oplossingen naar de consument.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17280
Projecttitel: Minder Naden in Kleding
Uitvoerder: Susans
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 4/30/2018

**Openbare samenvatting:**
Aanvrager Susans wil een haalbaarheidsproject opstarten naar het realiseren van nieuwe ontwerp- en productie techniek van kleding. Aanleiding hiervan is gelegen in het feit dat er verschillende situaties zijn waarbij naden in kleding negatieve effecten hebben op dragers zoals:
• Bij mensen in het autistische spectrum (hoog sensitiviteit)
• In de ruitersport.
Deze 2 totaal verschillende invalshoeken, met ongetwijfeld verschillend uitgangspunten, zijn voor aanvrager aanleiding om de haalbaarheid te willen onderzoeken naar kleding ontwerp en productie waarbij zo min mogelijk naden nodig zijn of er sprake is van andere slimme verbindingen.
Indien de haalbaarheidstudie positief kan worden afgerond is aanvrager voornemens een nieuwe prouctiechnologie voor het realiseren van kleding met naden welke geen hinderlijke bij effecten hebben zoals schuren of druk/irritatie veroorzaken bij het dragen.
Dit type kleding is gewenst voor verschillende doelgroepen zowel in de sport (ruitersport) als voor mensen welke hoogsensitief of in een afwijking in het autistische spectrum bezitten.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17312
Projecttitel: Haalbaarheidsstudie naar een ontwikkelplatform voor mobiele 3D interactie systemen
Uitvoerder: Enliven Europe B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/3/2017
Einddatum project: 3/30/2018

**Openbare samenvatting:**
Enliven is de innovatieve startup in de markt van ‘motion capture’: het meten en digitaliseren van bewegingen van mensen en andere objecten d.m.v. inertiële sensoren. De onderliggende technologie is al een tijd bekend en beschikbaar: tegenwoordig is men gewend aan game consoles waarin beweging gebruikt wordt zoals Nintendo Wii, Sony PlayStation Move, Microsoft Kinect, games op mobiele apparaten en fitness trackers. Het nadeel van deze toepassingen is naast nauwkeurigheid dat de gebruiker gebonden is aan een omgeving of dat er slechts een enkele sensor wordt gebruikt en de functionaliteit daardoor zeer beperkt is.
Mobiele toepassingen voor consumenten waarin meerdere sensoren gebruikt worden komen slecht mondjesmaat van de grond. Achterliggende reden hiervoor zijn de hoge kosten van de beschikbare sensoren en complexiteit van de benodigde algoritmes en software. Er is echter wel een grote potentie voor toepassingen waarbij bewegingen van mensen of andere objecten worden gebruikt in mobiele applicaties. Dit soort toepassingen zijn te vangen onder de term “mobiele 3D interactie”. Doel van het vervolgproject is daarom ook enerzijds de ontwikkeling van een ontwikkelplatform dat zeer eenvoudig in gebruik is en allerlei creatieve ontwikkelaars in staat stelt mobiele 3D interactieve apps te ontwerpen voor een breed scala aan consumenten. Anderzijds is het van belang om een low-cost sensor te ontwikkelen welke op een dusdanig laag prijspeil ligt dat deze gebruikt kan worden in deze applicaties en voor de gebruikers geen grote investering vergt. De nauwkeurigheid van de sensor zal hoger zijn in deze prijsklasse door verschillende technologie te combineren met partners.
Om een low-cost sensor te bouwen is het van belang om de sensor in hoge volumes te kunnen produceren. Hiervoor moet de sensor en het platform geschikt zijn voor een grote diversiteit van ontwikkelaars en gebruikers uit diverse markten. De haalbaarheid hiervan wordt onderzocht. Dit gebeurt enerzijds door te onderzoeken wat de specifieke eisen in elke sector zijn aan het ontwikkelplatform en hoe ontwikkelaars het systeem gaan gebruiken. Daarnaast is het van belang om in een vroege fase d.m.v. een experimentele ontwikkeling feedback te verkrijgen door het bouwen van een prototype systeem.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17262
Projecttitel: StingR ACR-Cloud
Uitvoerder: Stingr B.V.
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/17/2017
Einddatum project: 2/1/2018

**Openbare samenvatting:**
StringR streeft ernaar een platform te ontwikkelen waarmee muziekuitgevers kunnen inzien hoe vaak en hoe lang hun muziekstukken afgespeeld worden. Binnen het platform moet het mogelijk zijn om een eigen muziekcollectie te uploaden door de auteur of de uitgever. Het systeem moet van elk muziekstuk fingerprints genereren die gebruikt kunnen worden voor de matching met audiostreams.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17074
Projecttitel: Octopi - online tool for managing personal electronic products to facilitate circular economy
Uitvoerder: Huimi B.V.
Provincie: ZH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/1/2017
Einddatum project: 3/1/2018

**Openbare samenvatting:**
We produceren in ons huidige economische systeem nog steeds vaak op lineaire wijze: grondstoffen worden producten en daarna afval of brandstof. De bestaande mogelijkheden voor hergebruik en recycling leveren meestal minderwaardige goederen of grondstoffen op. Daarmee vernietigen we miljarden euro's per jaar (bron: TNO). Grondstoffen worden bovendien schaarser (en dus duurder) en de afvalberg groeit.
Het is belangrijk dat producten worden ontwikkeld en gebruikt op zo'n manier dat de levensduur van een product wordt verlengd; dat de herbruikbaarheid, repareerbaarheid en recyclebaarheid worden verbeterd; en dat gebruik wordt gemaakt van duurzame grondstoffen. Om een volledige circulaire economie te ontwikkelen, is het erg belangrijk om het product in elke fase van zijn levensloop te tracken en om het delen en hergebruiken van het product te stimuleren wanneer mogelijk. Wanneer het product aan het eind van zijn levensloop is, zal een gemakkelijke recycle procedure moeten worden georganiseerd.
Er is op dit moment geen product op de markt welke de algehele levenscyclus van een elektronisch product kan tracken en beheren. Aanvrager wil in dit gat springen en ziet mogelijkheden om het delen, hergebruiken, en repareren van producten onder consumenten te stimuleren met een vernieuwend consumentenplatform voor het managen van elektronische producten binnen de circulaire economie. Het beoogde platform Octopi wil dit realiseren door de consument langs de complete levensloop van een elektronisch product te leiden, waardoor hergebruik wordt gestimuleerd en consumenten worden begeleid in het recyclen van het product. Het is een tool waarmee alle elektronische bezittingen met gedetailleerde informatie (zoals garantiebewijzen) beheert kunnen worden. Op deze manier zal Octopi het makkelijker maken voor gebruikers om alle elektronische bezittingen te beheren en om tweedehands producten van/aan elkaar te kopen/verkopen. Het zal ook een beter/directer marketingkanaal bieden voor fabrikanten van elektronische producten. Octopi heeft als doel om betrokken te zijn bij de hele levensloop van elk elektronisch product nadat dit product is verkocht aan een consument.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17270
Projecttitel: Feasibility of Open Source Connector Software for 'SDGI' Platforms
Uitvoerder: C-Change
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/11/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
C-Change plans to build a My Impact Portal, a portfolio management tool for corporate teams, NGO's, Foundations and Investors to capture, share, and accelerate all scalable company and public/private partnership- CSR, sustainability, and global impact initiatives. The portal will become an easy to use scalable LinkedIn like tool, a spider in the web that brings all scattered inter-company data and activities to one intranet portal, and connects this data and activities to external open, public, private, NGO and other SDG-related platforms. For this, the main technology bottleneck is to connect the hundreds if not thousands local and global platform systems that currently aggregate and display private sector data, either to increase transparency or to broker partnerships and connections. The technological innovation in here lies in developing both a taxonomy with comparable fields, as well as objective metrics and verification methods, so that interoperability can be established. Hence, this MIT Feasibility proposal for CLICKNL is on a novel super-connector for system-independent bi-directional data-processing, with the ultimate outcome being interoperability between platform systems and data environments.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17138
Projecttitel: ICNIA Digital Content Semantic Commerce
Uitvoerder: Icnia-Fotobroadcast B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 5/31/2018

**Openbare samenvatting:**
ICNIA, een bedrijf dat creatieve mediaoplossingen definieert en ontwikkelt, heeft een bijzondere innovatie op haar naam staan: Fotobroadcast. Fotobroadcast is het live uitzenden van professioneel fotomateriaal tijdens publieke evenementen.
Waar TV beeldmateriaal uitzendt en radio geluidsmateriaal, zendt Fotobroadcast fotomateriaal uit, maar dan op een eigentijdse manier.
Fotobroadcast slaat de brug tussen nieuwe en traditionele media en vormt naast radio- en TV broadcast aan de ene kant en web, mobiele- en sociale media aan de andere kant, een nieuwe mediapijler.
Fotobroadcast wordt momenteel toegepast bij de grootste wandelevenementen ter wereld en vind haar entree momenteel ook in de wieler- en hardloopsport. Met een slimme mix van topcontent, snelheid en technologie zorgen de live fotostreams middels Fotobroadcast voor een verveelvoudiging van het digitale mediabereik van topevenementen.
Maar ICNIA gaat verder: zij heeft een visie ontwikkeld waarbij de grootste commerciële waarde van het beeld niet om het beeld heen, maar ín het beeld zelf zit.
ICNIA wil, indien haalbaar, iDSC gaan ontwikkelen: ICNIA Digital Content Semantic Commerce, ofwel iDCSC. De advertentie ontstaat uit (visuele) content waarin een kijker in is geïnteresseerd en ook direct in deze content geïntegreerd wordt getoond. Semantische visueel digitale content gedreven adverteervormen zijn volledig nieuw. Er is met name aansluiting op de onderzoeksgebieden Business Transformation en User Impact.
In dit project wordt de haalbaarheid van iDSC onderzocht.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17344
Projecttitel: Interactieve Projectie Mapping (IPM)
Uitvoerder: Wirelab Creative
Provincie: OV
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 4/17/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Interactive projection mapping (IPM) betreft een hardware-software-combinatie die van elk oppervlak een interactief object maakt door hier interactieve - dus zegmaar bestuurbare, te beïnvloeden - applicaties op te projecteren.
De vele mogelijke combinaties van hardware (beamers, schermen), software (IT/communicatie) en digitale content (animaties,video,muziek) binnen dit thema IPM levert vele mooie kansen en interesse van potentiële klanten op, maar ook een groeiende problematiek wat betreft de complexiteit en kostbaarheid van installatie, implementatie, gebruik en beheer. Wirelab concludeert dat elke IPM-toepassing nu een maatwerktraject is welke, door de kleine marges op aan te schaffen hardware en de hoge kosten van implementatie, test en beheer, economisch niet rendabel is.
Wirelab wil een haalbaarheidsproject doen om de mogelijkheden te onderzoeken voor een meer generieke oplossing: “IPM as a product”. Wat is nodig om IPM als product/’box’ te ontwikkelen en op de markt te brengen?
Los van het IPM-systeem op locatie dient ook onderzoek te worden gedaan naar de ontwikkeling van een centraal ICT-platform ‘in the cloud’ voor de interactieve content die als App kan worden gebruikt binnen een fysiek IPM-systeem. Dit platform, het beoogde AppManagementSystem, biedt interessante kansen voor content creators die - betaalde - Apps kunnen ontwikkelen voor IPM-installaties.
Samengevat behelst het vervolgproject de ontwikkeling van ‘IPM as a product’ in combinatie met de ontwikkeling van een IPM-Appstore, het AppManagementSystem (AMS), als cloudoplossing. Uiteraard dienen er ook Apps ontwikkeld te worden welke online beschikbaar komen voor IPM-systemen en dit biedt mooie kansen binnen de thema’s contentcreatie en contentexploitatie.
Wirelab is een digitaal bureau met focus op creatieve, spraakmakende en innovatieve ICT-applicaties, websites, online campagnes & video’s. Een team van 16 professionals bestaande uit creatieven en ontwikkelaars werken aan uitdagende ‘Creative concepts’, digitale content en interactieve online mediaprojecten. Wirelab ziet grote kansen voor de vele mogelijkheden van IPM en dit project sluit goed aan bij de doelstelling om digitale content te combineren met hardware en software t.b.v. user impact.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17186
Projecttitel: Code Qube
Uitvoerder: Code Qube
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 5/1/2017
Einddatum project: 12/31/2017

**Openbare samenvatting:**
Aanvrager gaat een software pakket ontwikkelen gekoppeld aan een bouwpakket van haar programma Code Qube om hiermee leerlingen individueel locatieonafhankelijk spelenderwijs te leren programmeren. Bovendien wil men naar een Code Qube Community om samenwerking tussen leerlingen en kennisuitwisseling te stimuleren. Hiertoe zijn forse uitgaven gemoeid inzake programmering en aan te schaffen hardware. Vandaar dat de technische en financiële haalbaarheid vooraf goed in kaart moet worden gebracht, alvorens tot besteding van schaarse middelen over te gaan. Projectuitvoering vindt plaats middels een mix van literatuurstudie, onderzoek naar de IT infrastructuur en economisch en juridisch onderzoek. Op basis van de onderzoeksresultaten volgt een gefundeerde go / no go beslissing.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17134
Projecttitel: Spinnit & the venture spirit
Uitvoerder: Spinnit Technologies B.V.
Provincie: OV
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 6/1/2017
Einddatum project: 11/30/2017

**Openbare samenvatting:**
Gebruikers creëren content op sociale media en digitale (zakelijke)netwerken, maar het ontbreekt hen om deze te monetariseren. Zij zijn in feite de media gaan verrijken met “journalistieke” invulling (content) echter hebben geen mogelijkheid om deze in geld om te zetten.
Het doel van dit haalbaarheidsproject is om de essenties van technische en economische principes te testen in zowel de academische hoek als de consumenten markt op gebied van monetariseren van door gebruikers gecreëerde content op sociale netwerken. Het zal hierbij hoofdzakelijk gaan om de spelmethodieken te verfijnen en academisch verder te onderbouwen waarbij de toepasbaarheid helder geformuleerd zal worden in een demo vorm van een
applicatie.
Dus, is de ontwikkeling van een social venture, sociale entiteit, de oplossing om een economisch kader te scheppen voor de consument, en wat heeft een venture met dit uitgangspunt nodig om te overleven? Is dat Vendor Relation Management, Smart contracting & Data Shares als de in te brengen vruchten?
Aanvrager is voornemens om bij een positieve uitkomst van het haalbaarheidsonderzoek een technologisch platform te ontwikkelen waarom het principe van data-shares (rondom content) wordt gecreëerd en waar het mogelijk is deze te verhandelen.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17288
Projecttitel: Onderzoek naar de haalbaarheid van de ontwikkeling van een modulair bouwelement
Uitvoerder: GG-Loop
Provincie: NH
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/3/2017
Einddatum project: 3/30/2018

**Openbare samenvatting:**
GG loop is een innovatief architectenbureau uit Amsterdam dat energieneutraal bouwen en modulaire meubels ontwerpt. In deze haalbaarheidsstudie zal worden onderzocht hoe en of verschillende energietechnologie te combineren is in een modulair bouwelement. De studie richt zich op het inzichtelijk krijgen van alle variabele factoren zoals energie efficiëntie. Het streven is de bouwelementen meerdere functies te combineren van energie opwekken, opslag en het direct gebruiken van energie. Dit bijvoorbeeld voor festivals, opladen e-bike/auto of met een hydroponic systeem voor planten of algen. De haalbaarheidsstudie wordt samen met universiteiten uitgevoerd. Innovatie op het gebied van duurzame energie in combinatie met creatieve industrie.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

**Projectgegevens:**
Projectnummer: MTHLA17119
Projecttitel: Haalbaarheidsproject Hopperpoint dienstenplatform voor de deelfietseconomie
Uitvoerder: Hopperpoint B.V.
Provincie: NB
Topsector: Creatieve Industrie
Startdatum project: 7/3/2017
Einddatum project: 12/29/2017

**Openbare samenvatting:**
Samenvatting
Aanleiding voor het project is de door Hopperpoint BV uitgevoerde pilot voor deelfietsen in de steden Eindhoven en Tilburg. Hier wordt bestaande technologie voor deelfietsen ingezet voor in totaal 20 fietsdeelstations en 240 deelfietsen. Uit deze pilot is een duidelijke ontwikkelvraag naar voren gekomen om onder de naam Hopperpoint een flexibel en geïntegreerd dienstenplatform voor deelfietsen te realiseren als onderdeel van een slimme stad (Smart Cities).
Hopperpoint BV wil inzichten verkrijgen in de technische haalbaarheidsvraagstukken m.b.t. dit platform voor deelfietsen als onderdeel van een dienstenplatform in een slimme stad:
• Is de bestaande software van Hopperpoint interoperabel te maken met de software van verschillende leveranciers van fietsen en stallingssystemen, met het LoRa Netwerk van KPN en met de diverse operating systems van belangrijke partners in de stad, waaronder de smart networks van steden? Welke nieuwe software dient ontwikkeld te worden?
• Is de bestaande software van Hopperpoint te koppelen met een te ontwikkelen device dat op de fiets gemonteerd moet worden voor fietsvergrendeling, koppeling aan GPS en de slimme WiFi netwerken in de stad? Welke API's en koppelvlakken dienen ontwikkeld te worden?
• Zijn de te ontwikkelen data algoritmes interoperabel met de software van Mobility as a Service dienstverlener Beamrz?
Economische haalbaarheidsvraagstukken:
• Wat is de op de markt manifeste en latente vraag naar deelfietsen?
• Wat is de concurrentiepositie van Hopperpoint ten opzichte van andere deelconcepten zoals OV fiets en deelconcepten van andere voertuigen?
• Wat is de bill of material van het fietsdevice dat benodigd is?
• Wat is de betaalbereidheid van consumenten van deelfietsen en wat is een marktconforme prijsstelling?
Doelstelling van het project is het nemen van een go no-go beslissing op het voorgenomen innovatieproject tot ontwikkeling van het fietsdevice.
Uitvoering: deskresearch en quick & dirty testing zijn de kern van dit project (circa 80% haalbaarheidsstudie en maximaal 20% industrieel onderzoek en experimentele ontwikkeling.

***MIT 2017 - FCFS - Openbare samenvattingen***
***Topsector: Creatieve Industrie***

| |
|---|
| **Projectgegevens:** |
| Projectnummer: |
| Projecttitel: |
| Uitvoerder: |
| Provincie: |
| Topsector: |
| Startdatum project: |
| Einddatum project: |

**Openbare samenvatting:**