



CLICKNL



JAAR RAPPORTAGE TKI CLICKNL 2024

April 2025



INHOUD

1. PROFIELSCHETS CREATIEVE INDUSTRIE	3
2. VISIE, DOEL & STRATEGIE	7
2.1. Visie op rol CLICKNL	7
2.2. Doelstellingen CLICKNL	7
2.3. Strategie en realisatie 2024	7
2.4. Algemeen activiteiten 2024	9
2.5. Key Performance Indicators	17
2.6. Agenda Ontwerpkracht 2024-2027	18
2.7. Organisatiestructuur CLICKNL	21
3. THEMA'S	23
3.1. Onderzoeksthema's	23
3.2. Andere TKI's en cross-overs naar andere topsectoren	24
4. PPS-TOESLAG INZET VAN MIDDELEN EN PROJECTEN	28
4.1. PPS-Toeslag inzetprojecten CLICKNL 2024	28
4.1.1 Lopende PPS-Toeslag inzetprojecten	28
5. WERKWIJZE EN VERBINDINGEN CLICKNL	43
5.1. Vraagsturing en mkb-betrokkenheid	43
5.1.1. CLICKNL Netwerkactiviteiten	44
5.1.2. CLICKNL-Innovatiemakelaars	45
5.2. Internationaal	48
5.3. Kennisverspreiding	49
5.4. Transparantie en publiciteit	49
5.5. Efficiëntie en effectiviteit	52
5.6. Belemmeringen	53
FINANCIEEL JAAROVERZICHT	54

1. PROFIELSCHETS CREATIEVE INDUSTRIE

De maatschappelijke uitdagingen van vandaag vragen om innovatieve oplossingen. De creatieve industrie versterkt het innovatieve vermogen van Nederland op een unieke wijze, zowel vanuit het bedrijfsleven als vanuit de wetenschap. Haar ontwerpkracht biedt ons de kans om tot onmisbare verbeteringen te komen. Een mix van kennis, vaardigheden en samenwerking is daarvoor nodig. Door kennis te verspreiden en samenwerking te initiëren, realiseren we synergie en opschaling. Samen creëren we impact.

De Nederlandse creatieve industrie is internationaal een top 10-speler. Er zijn veel creatieve bedrijven die internationale bekendheid genieten. De sector is een onmisbare schakel in het geven van antwoorden op grote maatschappelijke vraagstukken en het bieden van een zinvolle betekenis aan nieuwe technologische mogelijkheden.

De creatieve industrie is een dynamische en diverse sector. Naast een aantal grote bedrijven bestaat de industrie vooral uit mkb'ers en zelfstandige professionals. Zij werken in flexibele netwerken waardoor de sector in staat is snel op nieuwe ontwikkelingen in te spelen en zichzelf te vernieuwen. Een deel van de creatieve professionals werkt onafhankelijk, als individu of als collectief, aan projecten die ze op eigen initiatief starten. Het andere deel werkt in opdracht in het creatieve mkb, of binnen niet-creatieve bedrijven of organisaties, waaronder overheid en maatschappelijke organisaties, waar ze betrokken zijn bij innovatieprocessen. Creatieve professionals werken vaak in en voor andere sectoren, zoals de zorg, energie, veiligheid en bouw, die daarmee toepassingsgebieden zijn voor interventies. Wat creatieve professionals bindt, is dat zij allemaal creativiteit gebruiken als middel om waarde te creëren.

De positie van de creatieve industrie ten opzichte van andere sectoren, kennisgebieden en disciplines kan daarbij het beste worden geduoid door te kijken naar de verschillende disciplines waarin creatieve professionals werkzaam zijn. De disciplines laten de rijkheid van de sector zien: waar de één een product, systeem of omgeving ontwerpt, ontwikkelt de ander creatieve content. Onderstaande indeling is bedoeld om de sector te karakteriseren door haar diversiteit te laten zien, en is niet bedoeld om de sector strikt af te bakenen of in te delen. Datzelfde geldt voor de disciplines: zij overlappen deels, en veel creatieve professionals zijn actief in of combineren diverse disciplines. De belangrijkste disciplines in de creatieve industrie zijn:

Ontwerpende disciplines

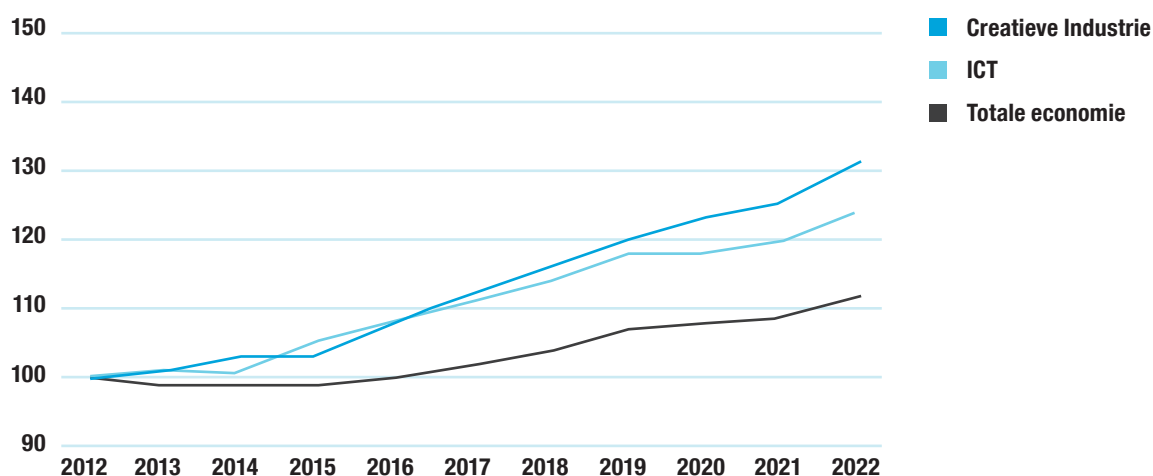
- Architectuur & gebouwde omgeving - inclusief landschap en interieur
- Productontwerp - inclusief industrial design, meubelontwerp en food design
- Mode - inclusief textiel en accessoires
- Game-ontwerp - inclusief games als entertainment en toegepaste games.
- Digitaal ontwerp - inclusief digitale interactie en gebruikerservaringen (ux).
- Merkcreatie & communicatie - inclusief marketing, interne communicatie, marketingcommunicatie, corporate communicatie, grafisch en multimedia ontwerp.
- Systeem- & procesontwerp - inclusief service design, social design, design for policy.

Creatieve content

- Film & fotografie – inclusief series en documentaires.
- Radio & TV – inclusief online video, streaming en formats.
- Evenementen – inclusief festivals, concerten en musicals.
- Muziek – inclusief moderne genres en klassieke muziek.
- Literatuur & journalistiek – inclusief tijdschriften, dagbladen en poëzie.
- Podiumkunsten – inclusief toneel, muziek, dans en kleinkunst.
- Beeldende kunst
- Cultureel erfgoed & ambachten

Voor de kerncijfers van de creatieve industrie baseren we ons op de [Monitor Creatieve Industrie](#). Eind 2023 is de meest recente versie hiervan uitgebracht. Onderstaande kerncijfers zijn dan ook gebaseerd op de Monitor Creatieve Industrie 2023.

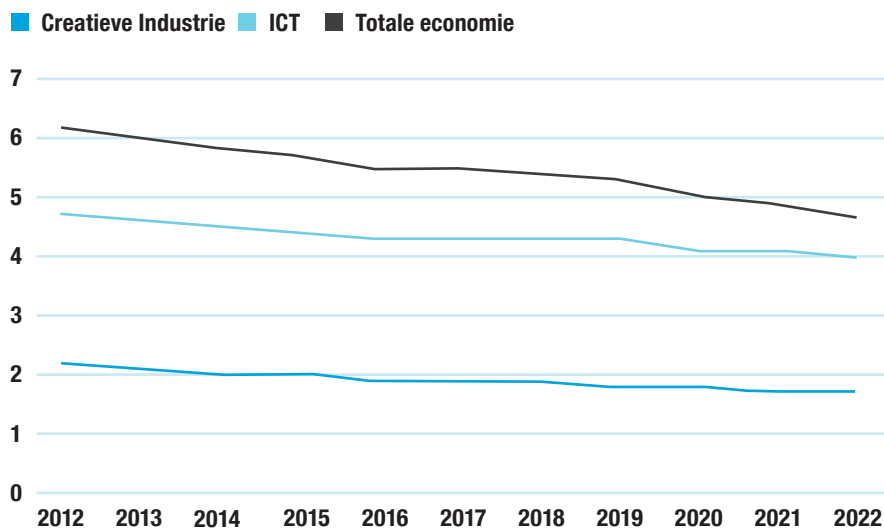
‘Het aantal banen in de Nederlandse creatieve industrie groeide in het decennium van 2012 tot en met 2022 harder dan in de totale Nederlandse economie. Over het gehele decennium 2012 tot en met 2022 bedroeg de banengroei in de creatieve industrie 2,7 procent gemiddeld per jaar. De Nederlandse creatieve industrie telt in 2022 390 duizend banen, 93 duizend meer dan in 2012. Dat blijkt uit de Monitor Creatieve Industrie 2023, een tweejaarlijks onderzoek van Media Perspectives naar de economische ontwikkeling in de creatieve industrie en ICT.



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2012-2022 van de totale economie, creatieve industrie en ICT (index 2012 = 100)

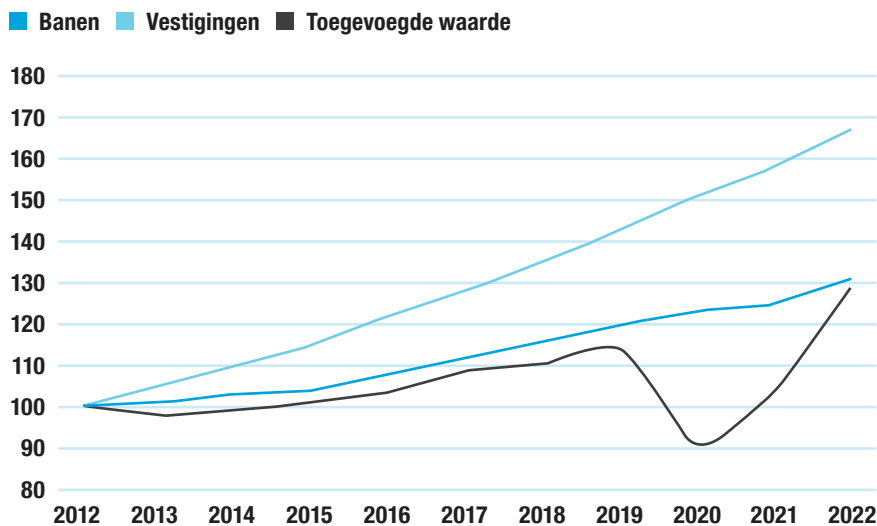
In 2022 wordt bijna 52 procent van alle banen in de creatieve industrie ingevuld door zzp'ers, een belangrijke oorzaak van de kleine gemiddelde vestigingsgrootte in deze sector. Binnen kunsten en cultureel erfgoed is het grootste aantal zzp'ers actief, gevolgd door de creatieve zakelijke dienstverlening en op enige afstand de media- en entertainmentindustrie.



*) Gemiddeld aantal banen per bedrijfsvestiging
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

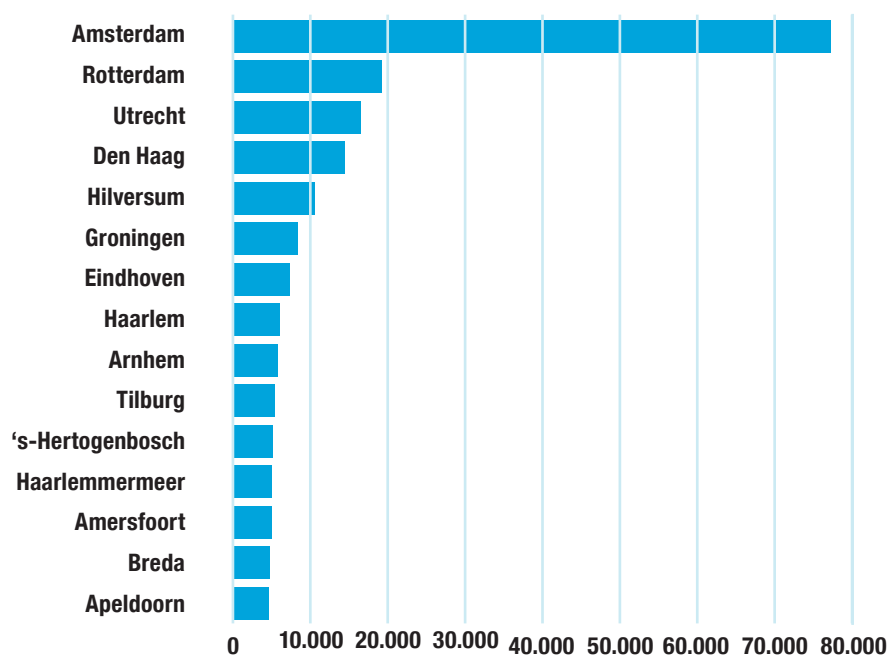
Gemiddelde bedrijfsomvang*) in de jaren 2012-2022 in de creatieve industrie, ICT en totale economie van Nederland

De arbeidsproductiviteit en het verdienvermogen van de creatieve industrie ontwikkelen zich in 2019 tot en met 2022 positief door een hogere groei in waardeproductie dan in banen. De creatieve industrie heeft zich daarbij op sectoraal niveau duidelijk hersteld van de forse klappen die ze incasseerde als gevolg van de beperkende maatregelen in het kader van de COVID-19 crisis.



*) Banen en vestigingen per 1 april; productie en toegevoegde waarde over geheel 2022
Bron: CBS-Nationale Rekeningen, Lisa, bewerking NEO Observatory

De getalsmatige grootste concentraties van de creatieve industrie en ICT, zowel gezamenlijk als per sector, zijn te vinden in steden met een omvangrijke economie. Amsterdam is met ruim 77 duizend banen in 2022, de sterkste concentratie van de creatieve industrie; Hilversum is met twintig procent van de lokale werkgelegenheid het meest gespecialiseerd..’ (Monitor Creatieve Industrie 2021)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Top-15 steden van Nederland op basis van aantal banen in creatieve industrie (2022)

Inmiddels is de CBS satellietrekening cultuur en media 2022 op 1 april 2025 uitgebracht. Deze heeft een bredere scope dan de hierboven geciteerde monitor en zal dit jaar nader geïnterpreteerd worden.

2. VISIE, DOEL & STRATEGIE

2.1. Visie op rol CLICKNL

Het TKI CLICKNL fungeert in het werkveld als aanjager van de Nederlandse creatieve industrie, door het bevorderen van nieuwe PPS-verbanden en participatie van private partijen in onderzoek en innovatie. Het TKI agendeert, inspireert en bouwt aan programma's voor en met de creatieve industrie.

2.2. Doelstellingen CLICKNL

Voor het verwezenlijken van de ambitie is het van belang dat de creatieve industrie stevig is ingebed in de gehele Nederlandse economie. Haar kracht is tegelijkertijd haar zwakte. De waarde van creatie en de manier van innoveren en werken (projectmatig en experimenterend) vinden onvoldoende aansluiting bij de denk- en werkkaders van andere spelers in het ecosysteem, zoals onderwijs- en kennisinstellingen, maatschappelijke organisaties, potentiële opdrachtgevers en partners uit andere sectoren. Een betere aansluiting in dit ecosysteem is dus gewenst.

Het TKI CLICKNL heeft dan ook als statutaire doelstelling: “het versterken van de economische en maatschappelijke potentie van de creatieve industrie, door middel van kennisontwikkeling en innovatie, en voorts alles wat daarmee in de meest uitgebreide zin des woords verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn”. CLICKNL zet daarbij sterk in op het verzilveren van de waarde van creatie: het beter benutten van de ontwerpkraft van de Nederlandse creatieve industrie om de Nederlandse economie en samenleving sterker te maken.

Door coalities te smeden van creatieve bedrijven, kennisinstellingen en andere topsectoren worden nieuwe (internationale) markten aangeboord. De specifieke manier van innoveren van de creatieve industrie wordt daarmee een belangrijke competentie in de verdere ontwikkeling van andere sectoren. De creatieve industrie vormt de proeftuin en voorloper van de economie van morgen en een inspirator voor verandering in andere sectoren.

2.3. Strategie en realisatie 2024

CLICKNL wil de geschetste ambitie en doelstellingen realiseren door onderzoekers te koppelen aan ondernemende creatieve professionals binnen de sector en met hen innovatie, kennisopbouw en -uitwisseling bevorderen.

Het TKI CLICKNL wil de kennisbasis versterken door de verbinding te leggen tussen de toepassing en de ontwikkeling van kennis. Samen biedt dat de mogelijkheid om te leren en te ervaren hoe nieuwe kennis wordt toegepast en hoe dat via casestudies getoetst en gevalideerd kan worden (ontwerpend onderzoek).

De creatieve industrie is een onderdeel van het ecosysteem van changemakers, dat de expertise in huis heeft om technologie in en voor maatschappelijke transitie tot gedragen toepassingen te brengen. Dat levert een bijdrage aan de doelen van de ministeries van EZ en OCW: maatschappelijke transitie in beweging brengen, verdienvermogen, economische veiligheid en strategische autonomie – duurzaam en maatschappelijk ingebed – versterken.

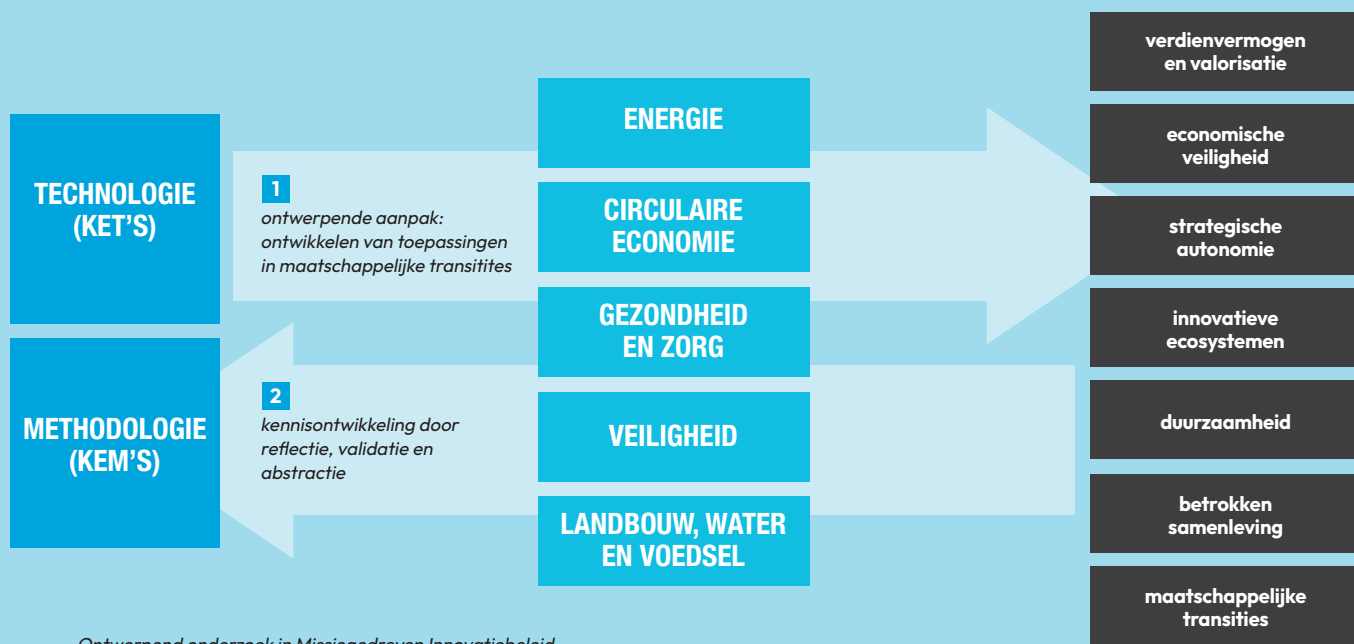
Die expertise heeft een sterk methodologische basis, de Key Enabling Methodologies, die wordt beheerst en ingezet door het professionele werkveld van changemakers. De creatieve industrie hanteert daarin een ontwerpende aanpak, die het mogelijk maakt om complexe vraagstukken en de oplossingsruimte daarbinnen gestructureerd te verkennen en interventies vorm te geven.

CLICKNL is de organisatie die - met kennis van het ecosysteem - onafhankelijk van markt, overheid, kennisinstellingen en andere intermediaire organisaties kan opereren en synergie met deze organisaties realiseert.



Het missiegedreven innovatiebeleid legt een scala aan systeemvraagstukken voor. De topsector Creatieve Industrie zet zich in voor het realiseren van toepassingen en interventies waar mensen voor openstaan en die omarmen. Daarmee wordt versnelling en opschaling van gewenste transities gerealiseerd.

De methodologische kennisbasis van Key Enabling Methodologies is een cruciaal onderdeel van de ontwerpkracht van de creatieve professional. Om de uitdagingen voor de toekomst beter en grootschaliger aan te gaan zal er gewerkt moeten worden aan de versterking en betere benutting van ontwerpkracht. Om die kennisbasis te versterken en tegelijkertijd bij te dragen aan de transities, zijn interacterende onderzoekers en ontwikkelaars (changemakers) nodig in een ontwerpende onderzoeks aanpak. Daarin wordt in de praktijk ontworpen aan de transitievraagstukken en parallel door onderzoek geleerd, gevalideerd en geabstraheerd naar generaliseerbare kennis.



In opdracht van de ministeries van EZ en OCW realiseert TKI CLICKNL de genoemde ambitie door:

- 1** beheren, toepassen en monitoren van de kennis- en innovatieagenda's voor maatschappelijk verdienvermogen, methodologieën en ontwerpkracht;
- 2** ondersteunen van onderzoek en ontwikkeling in samenwerking met financiers en regelingen (met o.a. PPS-regeling, KIC partners);
- 3** ontwikkelen van specifieke thematische programma's (zoals CIIC en CIRCO);
- 4** aanjagen van (benutting van) ontwerpkracht (met programma's en samenwerkingen);
- 5** optreden als kenniscentrum en vraagbaak voor opdrachtgevers.

De realisatie van de strategie over 2024 krijgt op hoofdlijnen zijn weerslag in realisatie van de Key Performance Indicators van CLICKNL. Daarnaast is ook een paragraaf opgenomen met een algemene beschrijving van de verschillende activiteiten van TKI CLICKNL over 2024.

2.4. Algemene activiteiten 2024

In 2024 waren er weer veel projecten en activiteiten waar TKI CLICKNL aan gewerkt heeft. Het was ten eerste een belangrijk jaar voor het Immersive Content initiatief dat CLICKNL samen met ministerie OCW heeft ontwikkeld. Begin 2024 werd namelijk het **Nationaal Groeifonds voorstel CIIC** definitief gehonoreerd. Op basis daarvan hebben er in 2024 voorbereidende werkzaamheden voor dat programma plaatsgevonden zodat dit vanaf januari 2025 van start kon gaan.

Daarnaast hebben er in 2024 weer veel activiteiten plaatsgevonden rondom de **KIA Maatschappelijk Verdienvermogen**. Als trekker van de KIA Maatschappelijke Verdienvermogen levert TKI CLICKNL al enkele jaren veel inspanning in de verdere doorontwikkeling en uitvoering van deze KIA in het kader van het Missiegedreven Innovatiebeleid. Het afgelopen jaar lag de focus voornamelijk op het ontwikkelen (via calls), verspreiden en toepassen van kennis en expertise.

2024 was ook een belangrijk jaar voor de activiteiten rondom de **KEM-agenda** en de KEM-strategie. De Key Enabling Methodologies (KEM's) vormen de toolbox van (onder andere) de creatieve professional. Medio 2024 werd de KEM-agenda sterker verbonden aan en daarmee onderdeel van de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen en werd de herijkte KEM-agenda overhandigd aan minister Adriaansens, van Economische Zaken en Klimaat.

Naast de KEM-agenda heeft CLICKNL het afgelopen jaar ook gewerkt aan de **Agenda Ontwerpkracht**. Deze agenda heeft tot doel ontwerpkracht te definiëren, te versterken, beter te benutten en haar impact te vergroten. De agenda beschrijft de prioriteiten en ambities voor de kennis- en innovatieprogrammering in de periode 2024-2027. De agenda doet dat binnen de context van het Missiegedreven Innovatiebeleid (MIB) en als verdieping op de Kennis en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen (KIA MV). De agenda Ontwerpkracht werd begin 2024 officieel gelanceerd.

Ook met betrekking tot het **Exceed programma** hebben er in 2024 enkele ontwikkelingen en activiteiten plaatsgevonden. Exceed staat voor Expert Coalition for Experimental Environment Development. Daarin worden experts en belanghebbenden bij elkaar gebracht om kennis uit te wisselen en samen nieuwe kennis op te doen. Het richt zich daarbij op een cross-sectorale aanpak met landelijke coördinatie van experimenteeromgevingen. Het coördinatievraagstuk is een aandachtspunt in de KEM-agenda én een van de speerpunten in de KIA-doorsnijdende verkenning voor een meer programmatische, en door diverse topsectoren, TKI's, overheden en andere stakeholders ondersteunde aanpak van de versterking van experimenteeromgevingen als innovatieversnellers. Dit heeft geresulteerd in het Exceed programma voor het versterken van experimenteeromgevingen.

Op basis van een pilotprogramma loopt sinds 2024 nu het driejarig **PONT programma**, dat tot doel heeft de ontwerpende aanpak in en door de overheid te versterken. Dit programma is in uitvoering genomen door de Dutch Design Foundation in nauwe samenwerking met OCW en CLICKNL. Ook in 2024 was er weer veel interesse vanuit de creatieve industrie om hierin te participeren.

TKI CLICKNL heeft het afgelopen jaar de samenwerking met het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie voor het **programma Innovatielabs** verder voortgezet. Een belangrijk hoogtepunt van dit programma was de expositie Innovationlabs #2: the growing archive tijdens Dutch Design Week 2024.

Op het gebied van internationalisering vanuit de topsector worden de hiervoor benodigde activiteiten al enige tijd vormgegeven onder het **CreativeNL** label van TKI CLICKNL. Op internationaal gebied was ook 2024 weer een druk jaar met onder meer het bezoek aan SXSW en deelname aan de Munich Creative Business Week. Ook hebben er vanuit CreativeNL weer veel werkzaamheden plaatsgevonden voor de Dutch Design Week, onder meer ten behoeve van het CreativeNL Live event.

Tot slot heeft CLICKNL in 2024 weer verdere uitvoering gegeven aan het **CIRCOCONNECT programma**. Dit programma zal in paragraaf 3.2. nader worden beschreven.

CIIC-programma

Op 15 maart 2024 werd het door ministerie OCW (in nauwe samenwerking met TKI CLICKNL en ministerie EZ) opgestelde nationaal groeifonds voorstel CIIC (Creative Industries Immersive Impact Coalition) definitief goedgekeurd. Het Nationaal Groeifonds besloot 102,3 miljoen euro toe te kennen voor de eerste fase van drie jaar en 97,7 miljoen euro voorwaardelijk voor de tweede fase. Na een voorwaardelijke toekenning in 2023, heeft het consortium de voorwaarden van de commissie passend kunnen invullen, waarmee de implementatie van CIIC van start kon gaan.

CIIC heeft als missie om de ontwikkeling van immersive experiences (IX) in Nederland te stimuleren. Bij IX kun je denken aan het gebruik van virtual reality om historische gebeurtenissen te herbeleven, een virtueel concert in je woonkamer bij te wonen, planologische ingrepen te visualiseren of effectiever leren in een virtuele klasomgeving. Dergelijke toepassingen worden wereldwijd gezien als de derde grote digitale transitie. Het doel van CIIC is om samen en proactief in te grijpen om de publieke belangen in deze digitale transitie te waarborgen. Het programma betreft vier actielijnen:

- 1 Het ontwikkelen van kennis en tools door toegepast en praktijkgericht onderzoek.
- 2 Het vergroten en versterken van de talentpool rondom IX.
- 3 Het bouwen van een sterk interacterend Nederlands IX ecosysteem en de faciliteiten daarvoor.
- 4 Het initiëren van projecten waarin publieke en private organisaties, makers en toepassers samenkomen.

Immersieve Experiences zijn een groeimarkt. De ambitie van CIIC is om die kansen te verzilveren. CIIC gaat de ontwikkeling van praktijkkennis en opleidingen realiseren. Studenten worden opgeleid om op de verwachte groei van de arbeidsmarkt te kunnen inspelen. Bedrijven en kennisinstellingen gaan aan de slag met de ontwikkeling van immersieve toepassingen voor educatie en training, voor zorg, voor architectuur en stedenbouw, voor entertainment en cultuur, op forse schaal en in meerdere toepassingsgebieden. Cruciaal element is daarbij de aandacht voor publieke belangen, om een verantwoorde, maatschappelijk gedragen overgang naar IX te begeleiden: veiligheid, openheid, goed bestuur, transparantie en open standaarden.

De komende jaren zal TKI CLICKNL samen met ministerie OCW aan de slag gaan om met een coalitie van 120 partijen het CIIC programma uit te voeren. Daarvoor zijn in 2024 al belangrijke voorbereidende werkzaamheden gestart. Diverse actielijnen binnen het programma zijn nader uitgewerkt, in nauwe samenwerking met betrokken uitvoerende organisaties. Daarnaast zijn er voorbereidende werkzaamheden gestart op het gebied van communicatie, ontwikkeling van community en kennisdeling, betrekken en mobiliseren van de partners en het bredere werkveld van ontwikkelaars, toepassers, kennisinstellingen en netwerkorganisaties.

Tot slot is de programmaorganisatie in 2024 uitgewerkt en opgestart. Het gaat dan onder meer om het inrichten en bemensen van de organisatie (stuurgroep, programmadirecteur en team, programmaraad), inrichten van de systematiek van monitoring en sturing, opzetten van de masterplanning, etc.

Daarmee is het CIIC-programma gereed gebracht om in januari 2025 van start te kunnen gaan.

KIA Maatschappelijk Verdienvermogen

Het afgelopen jaar heeft het programma van de Kennis- en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen (KIA MV) zich gericht op het ontwikkelen, verspreiden en toepassen van kennis en expertise. Daarbij gaat het om zowel de eerste bevindingen uit de negen lopende NWO-onderzoeksprojecten, de 17 MV-onderzoek-experimenten als de 50+ gehonoreerde KIEM MV-projecten.

In 2024 is daartoe een impuls gegeven aan de website, zijn presentaties verzorgd tijdens evenementen (o.a. Teknowlogy), zijn twee community-bijeenkomsten georganiseerd en wordt er gewerkt aan de publicatie 'Handboek voor changemakers'. Ook is er een actieve bijdrage geleverd aan het expertteam Transitie van de KIA Landbouw, Voedsel, Water: hoe kunnen nieuwe programma's en projecten opgezet worden met gebruik van methodieken, werkvormen en tools voor het realiseren van economische en maatschappelijke impact?

Samen met de KIA CE is een cross-over programmavoorstel uitgewerkt om MV-kennis te gaan benutten in de transitie naar een circulaire textiel-economie.

Nieuwe NWO-onderzoeksprogramma's zijn gedefinieerd rond de thema's 'Waarden in transitie' en 'Adaptiviteit in Transitie', welke beide door NWO zijn opgepakt en worden opengesteld in calls. Ook zijn projectleiders van lopende MV-onderzoeksprojecten bij elkaar gebracht om tot de opzet van een synergieproject te komen; vroegtijdig delen van bevindingen en tussenresultaten, om voort te bouwen op elkaars werk.

In het deelonderzoek 'TKI's, marktcreatie en innovatie-ecosystemen' zijn handvatten naar boven gehaald voor het slimmer toewerken naar het valoriseren van kennis door het bedrijfsleven en maatschappelijke organisatie.

In 2025 zal verder op zoek worden gegaan naar het versterken van de samenhang tussen de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen, de KEM-agenda en de Agenda Ontwerpkraft, in het licht van de herijking van het industrie- en innovatiebeleid.

KEM-agenda

KEM's, key enabling methodologies, zijn (ontwerp)methoden die een belangrijke rol spelen bij het aanpakken van maatschappelijke uitdagingen.

Key Enabling Methodologies

Onze samenleving staat voor verschillende grote maatschappelijke en transitie vraagstukken. Hoe creëren we bijvoorbeeld een gezondere leefomgeving en bouwen we aan herstel van de natuur? Hoe maken we zorg beter betaalbaar en tegelijkertijd meer menselijk? Verandering is nodig om onze wereld socialer en duurzamer te maken, en die verandering moeten we zelf in gang zetten. Dit doen we door innovaties en interventies te ontwikkelen die ons anders helpen kijken, denken en doen, en die onze leefwereld helpen vormgeven.

KEM's spelen een sleutelrol in dit proces. Het zijn (ontwerp)methoden die professionals een effectieve en gerichte aanpak bieden bij het ontwikkelen van innovaties en interventies. Zo dragen KEM's bij aan het teweegbrengen van de benodigde veranderingen.

De KEM-agenda is het afgelopen jaar in nauwe samenwerking met meer dan 50 experts uit het veld herzien, en biedt richting voor het benodigde onderzoek naar Key Enabling Methodologies (KEM's). Deze methoden, strategieën, werkwijzen en tools zijn essentieel voor creatieve professionals en onderzoekers bij het aanpakken van maatschappelijke uitdagingen en transitie. Inhoudelijk gaat de onderzoeksagenda (KEM-agenda) dieper in op de (groepen) methoden en het verdere onderzoek dat hiervoor nodig is.

Nog net voor haar vertrek, nam minister Adriaansens in juni de herziene KEM-agenda in ontvangst. De acht oorspronkelijke KEM-categorieën kregen gezelschap van drie nieuwe categorieën en de uitdagingen voor de komende jaren werden geactualiseerd.

Daarmee werd de KEM-agenda ook onderdeel van de Kennis- en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen 2024–2027 (KIA MV). Dit gaf het officiële startschot voor het publiekelijk beschikbaar stellen van de agenda. De agenda is een onmisbaar instrument voor onderzoekers, beleidsmakers en toepassers die werken aan transitievraagstukken. Het biedt een uitgebreid overzicht van essentiële methoden en werkwijzen om maatschappelijke uitdagingen aan te pakken, en wijst de weg naar het benodigde onderzoek voor de komende jaren.

Inmiddels waren zoveel onderzoekers en practitioners bij de KEM-agenda betrokken, dat er in april het KEM-netwerk werd gelanceerd.

KEM-agenda 2024–2027

In 2024 gingen nieuwe vierjarige kennis- en innovatieagenda's (KIA's) van start rond een aantal grote maatschappelijke uitdagingen waar Nederland mee te maken heeft. Ook de dwarsdoorsnijdende KIA Maatschappelijk Verdienvermogen, waarin de KEM's een centrale plek hebben, werd herijkt en afgestemd op de komende vier jaar. De nieuwe KEM-agenda maakt daar integraal onderdeel van uit, en schetst elf categorieën aan methoden en werkwijzen die stuk voor stuk relevant zijn voor het realiseren van innovaties en transities. De agenda belicht daarmee hoe technologie en inzichten over mens en maatschappij tot toepassing worden gebracht. Een groot team van auteurs maakte samen met het veld de balans op, en voegde drie categorieën toe die nog onvoldoende aandacht hadden gekregen: methoden voor ethiek en verantwoordelijkheid, voor betekenisgeving en bewustwording, en voor data verkenning en onderbouwing.

De KEM-agenda bleef trouwens niet alleen. Kort na de verschijning, kregen de KEM's gezelschap van de nauw verwante Agenda Ontwerpkracht.

Welke kennisbasis er voor KEM's nodig is, hoe die versterkt kan worden, en hoe KEM's (beter) ingezet kunnen worden, had ook in 2024 voortdurend de aandacht van CLICKNL. Met de mede op basis van onze input totstandgekomen NWO-call 'Leren van Fysieke Experimenteeromgevingen' kregen onderzoek en praktijk bijvoorbeeld de gelegenheid om een groot project op te zetten waarin de kennis over experimenteeromgevingen als methoden verder doorontwikkeld kan worden. Vanuit het Exceed-netwerk dat CLICKNL ook afgelopen jaar coördineerde, leidde dat tot stevige kennisuitwisseling en consortiumvorming.

De KEM-agenda vraagt veel aandacht voor de inzetbaarheid van KEM's. Via een reeks expertsessies is het KEM-netwerk daarom eind 2024 begonnen met het identificeren van best (en worst) practices voor het selecteren en inzetten van methoden in innovatieprojecten. Die lijn wordt vervolgd in 2025.

KEM's zijn van blijvende betekenis voor het realiseren van maatschappelijke transities en het vergroten van het Nederlandse verdienvermogen. We zetten de KEM-activiteiten daarom in het nieuwe jaar voort, waarbij we meer dan tot nu toe aandacht zullen gaan vragen voor de daadwerkelijke impact van inzet van KEM's. Het KEM-netwerk en het Exceed-netwerk zullen ook in 2025 weer het platform zijn voor het delen van kennis en versterken van onderlinge relaties tussen onderzoekers en practitioners.

Agenda Ontwerpkracht

In maart 2024 is de Agenda Ontwerpkracht voor de creatieve industrie officieel gelanceerd. Deze agenda beschrijft welke kennis nodig is om ontwerpkracht te versterken en beter te benutten voor maatschappelijke uitdagingen.

In een tijd waarin brede welvaart niet vanzelfsprekend is en grote veranderingen nodig zijn om maatschappelijke uitdagingen het hoofd te bieden, zijn slimme interventies en toepassingen onmisbaar. Deze agenda is ontwikkeld om de kennisbasis van ontwerpkracht te versterken en te stimuleren dat ontwerpkracht beter wordt benut. Ontwerpkracht is het vermogen dat ontwerp levert om passende interventies te ontwikkelen. Dit vermogen ontstaat door de inzet van een effectieve mix van specifieke kennis en methoden, vaardigheden en mentaliteit. De Agenda Ontwerpkracht bedient diverse doelgroepen met verschillende functies, waaronder onderzoekers, creatieve professionals en bedrijven, financiers, initiatiefnemers van projecten en programma's, en opleidingen. Het fungeert als een waardevolle gids voor iedereen die betrokken is bij de creatieve industrie, om gezamenlijk ontwerpkracht te versterken en beter te benutten.

De agenda beschrijft de prioriteiten en ambities voor de kennis- en innovatieprogrammering in de periode 2024-2027, binnen de context van het Missiegedreven Innovatiebeleid (MIB) en als verdieping op de Kennis en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen (KIA MV).

De agenda dient in de periode van 2024 tot en met 2027 als toetsingskader voor kennis- en innovatieprojecten die onder verantwoordelijkheid van CLICKNL worden gefinancierd. Daarnaast dient de agenda als strategisch handelingskader voor verdere programmering. De agenda is niet statisch: indien daar aanleiding toe is, wordt de agenda tussentijds aangescherpt.

De lancering van de Agenda Ontwerpkracht is onderdeel van de bredere inspanning van CLICKNL en de Topsector Creatieve Industrie. Samen zijn zij verantwoordelijk voor drie samenhangende agenda's: de Kennis- en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen (KIA MV), de Onderzoeksagenda Key Enabling Methodologies (de KEM-agenda), en de Agenda Ontwerpkracht. Deze agenda's dragen bij aan het ontwikkelen van interventies voor maatschappelijke uitdagingen, het versterken van de kennisbasis van creatieve professionals en onderzoekers, en het bevorderen van de economische positie van de creatieve industrie. De KIA MV vormt het fundament, terwijl de andere twee agenda's meer specifieke invulling geven.

Exceed programma

Vanuit CLICKNL is het initiatief genomen voor het opzetten van een programma rondom experimentele omgevingen: Exceed.

Exceed staat voor Expert Coalition for *Experimental Environment Development*.

Fieldlabs, living labs, proeftuinen en andere vormen van experimenteeromgevingen spelen in alle Kennis- en Innovatieagenda's (KIA's) van de topsectoren een belangrijke rol. Het zijn versnellers van innovatie ten behoeve van de langjarige en complexe missies van het missiegedreven innovatiebeleid. Nederland heeft een goede uitgangspositie om de impact van experimenteeromgevingen uit te oefenen.

Binnen het Exceed programma brengen we experts en belanghebbenden bij elkaar om kennis uit te wisselen en samen nieuwe kennis op te doen.

Er ligt een opgave om experimenteeromgevingen zo effectief mogelijk in te zetten als innovatieversneller, ten behoeve van de maatschappelijke missies. Dat vraagt om omgevingen die aansluiten bij de complexe en langdurige aard van de beoogde transitie. Het samenbrengen en verdiepen van kennis over, en ervaring met de experimenteeromgevingen als methoden, is daarom het overkoepelende doel van de meerjarige samenwerking binnen het programma Exceed.

Het meerjarige programma Exceed legt zich toe op het aanpakken van een viertal uitdagingen:

- 1 Kennisuitwisseling en -opbouw met goede aansluiting op de praktijk, mede om te voorkomen dat partijen het wiel steeds opnieuw moeten uitvinden;
- 2 Benutten van synergie en samenwerking;
- 3 Support voor meerjarige experimenteeromgevingen, om een duurzaam voortbestaan aan te moedigen, en een betere aansluiting op de langlopende missies van het innovatiebeleid;
- 4 Het versterken van de aansluiting van, met name, mkb bij experimenteeromgevingen. Overzicht scheppen van bestaande initiatieven, de daar aanwezige expertise en de betreffende focus en toepassingsgebieden.

In 2024 is het Exceed-netwerk, bestaande uit experts en practitioners weer verder uitgebouwd. Het netwerk dient als belangrijk klankbord voor de verdere ontwikkeling van het programma. Hiertoe hebben in 2024 ook weer enkele belangrijke netwerkactiviteiten plaatsgevonden, waaronder de Exceed Expedition.

PONT programma

Naar aanleiding van het pilotprogramma is in samenwerking met het ministerie OCW en de Dutch Design Foundation het driejarig PONT programma gestart.

Steeds vaker staat onze samenleving voor complexe vraagstukken. Denk aan thema's als woningnood, onderwijskwaliteit en klimaatverandering. Ontwerp is in potentie geschikt als aanpak voor maatschappelijke vraagstukken. De aanpak is integraal en iteratief waardoor er kan worden aangepast aan unieke situaties. Het biedt kansen waar traditionele werkwijzen vastlopen.

Het publieke domein speelt een belangrijke rol bij maatschappelijke vraagstukken. In de praktijk blijkt ontwerpen in het publieke domein uitdagend. Publieke organisaties en ontwerpers werken volgens een fundamenteel van elkaar verschillende logica. Ook wordt ontwerp nog te vaak ingezet als een op zichzelf staande stap in plaats van integraal.

PONT slaat een brug tussen de creatieve sector en het publieke domein. We versterken de samenwerking tussen ontwerpers en de overheid en zorgen voor meer ruimte voor de ontwerpende aanpak in het publieke domein. PONT organiseert van 2024 tot en met 2026 het programma om de impact van een ontwerpende aanpak op maatschappelijke opgave te vergroten. CLICKNL is daarbij betrokken bij de coördinatie van het R&D programma en voert samen met DDF de directie.

In 2024 heeft het PONT programma onder meer kosteloos begeleide intervisie geboden voor ontwerpers die impact willen maken op maatschappelijke thema's.

In een zestal bijeenkomsten gingen sociaal ontwerpers, kunstenaars, strategisch ontwerpers, architecten, industrieel ontwerpers, onderzoekers, ux-designers, service designers en anderen als groep aan de slag om te reflecteren op uitdagingen uit ieders praktijk. Zo werd het professioneel handelen versterkt en werd er geleerd om gezamenlijk nog meer impact te maken met een ontwerpende aanpak.

Programma Innovatielabs

CLICKNL voert samen met het Stimuleringsfonds de directie over het in 2021 gestarte Innovatielabs programma. Doel van het programma is om de sector de kans te geven te experimenteren met nieuwe werkwijzen en verdienmodellen om zo de sector te helpen ook op de langere termijn meer wendbaar en weerbaar te worden na de Covid-19 pandemie. Hiervoor had het ministerie OCW €5 miljoen beschikbaar gesteld op advies van de Raad voor Cultuur. De beschikbare middelen komen zoveel mogelijk ten goede van (makers)projecten en voor implementatie van de resultaten in stedelijke cultuurregio's.

Hiervoor zijn afgelopen jaren onder meer calls georganiseerd voor vernieuwende en experimentele projecten om actuele opgaven in de culturele en creatieve sector het hoofd te bieden en de weerbaarheid van de sector te vergroten.

CLICKNL heeft in het programma de verantwoordelijkheid over de community-activiteiten en het ontwerpend onderzoek daarbinnen, waarmee er een lerend systeem van gemaakt wordt. Er is in samenwerking met SIA een onderzoekslijn aan verbonden, waarin vier lectoren de projecten volgen en de werkwijze, inzichten en resultaten duiden.

Een belangrijke highlight van het programma Innovatielabs in 2024 was de expositie Innovationlabs #2: the growing archive tijdens Dutch Design Week 2024. Bezoekers van het Klokgebouw in Eindhoven maakten tien dagen lang kennis met zeventien uiteenlopende innovatieprojecten die vanuit de tweede editie van dit programma zijn ondersteund. Terwijl sommige bezoekers geïnspireerd raakten door specifieke projecten of thema's, waren anderen onder de indruk van de collectieve innovatiekracht in de culturele en creatieve sector. Innovatielabs heeft onderzoekers van verschillende kennisinstellingen betrokken om de projecten te ondersteunen bij hun innovatieprocessen en een wederzijdse uitwisseling te stimuleren. Dit heeft geleid tot nieuwe inzichten en breder toepasbare kennis, wat bijdraagt aan innovatie binnen en buiten de culturele en creatieve sector.

In 2025 zal het groeiende archief van de binnen het programma opgedane kennis en inzichten verder gedeeld en verdiept worden in uitwisseling met de culturele en creatieve sector, financiers en beleidsmakers. Het programma wordt in 2025 afgerond.

Internationalisering / CreativeNL

Vanaf 2022 heeft TKI CLICKNL op verzoek van het Ministerie EZK en OCW de verantwoordelijkheid en uitvoering van het CreativeNL programma opgepakt. Deze activiteiten waren voorheen ondergebracht bij het Topteam Creatieve Industrie en de Federatie Creatieve Industrie. In paragraaf 5.2. worden de internationalisering activiteiten en resultaten over 2024 van CreativeNL nader beschreven.

In de volgende paragraaf Key Performance Indicators zijn de resultaten uit onder meer bovenstaande activiteiten nader uitgewerkt.

2.5. Key Performance Indicators

Hieronder worden op hoofdlijnen de integrale resultaten van het TKI CLICKNL over 2024 weergegeven aan de hand van de key-performance indicators (KPI's).

In het jaarwerkplan 2024 van TKI CLICKNL is aangegeven dat het TKI vier belangrijke doelstellingen heeft. Deze doelstellingen vloeien voort uit het topsectorenbeleid en het daaruit volgende beleid voor TKI's.

■ Groei private bijdrage

Door de toegenomen bekendheid van het topsectorenprogramma, de kennis en innovatieagenda van CLICKNL en de PPS-Regeling in het bijzonder, nemen de private investeringen in publiek-privaat onderzoek binnen de sector gestaag verder toe. De PPS-Programmatoeslag kent voor TKI CLICKNL de afgelopen jaren een duidelijke groei. In ca. 4 jaar tijd is de PPS-Programmatoeslag meer dan verdrievoudigd. Na de sterke stijging van de afgelopen jaren lijkt de groei wat te stabiliseren met nog wel een jaarlijkse toename. De wat vertraagde groei kan te maken hebben met een vertragend effect van de Corona crisis op de private investeringen. In 2022 was er een PPS-Programmatoeslag van ca. €7 mln. gegenereerd. In 2023 was deze iets verder toegenomen naar ca. €7,3 mln.

Voor het bepalen van de (jaarlijkse) groei in private bijdragen in PPS-onderzoek maakte TKI CLICKNL altijd gebruik van de jaarlijkse zogenaamde PPS grondslag inventarisatie waarbij een overzicht werd gemaakt van alle lopende PPS-projecten in de sector over het afgelopen jaar. Daarbij werd dan ook de hoogte van de private investeringen (in kind en in cash) per project geïnventariseerd. Echter, door de aanpassing van de PPS-Regeling naar de PPS-i regeling per 2024 wordt er geen PPS-grondslag inventarisatie meer gemaakt. Ministerie EZ gaat nu uit van een jaarlijks vast bedrag aan PPS-Programma subsidie middelen die niet langer is gebaseerd op de hoogte van de private investeringen in PPS-projecten in de sector. Voor een indicatie van de cijfers van de private bijdragen over 2024 gaan we dus uit van een vast bedrag (net zoals de aanvraag 2024 zoals door ministerie EZ verzocht). Dit bedrag is door ministerie EZ vastgesteld op €5,58 mln. PPS-i middelen. Uitgaande van de stelregel dat de PPS-Programmamiddelen ca. 30% van de private investeringen bedraagt, kunnen de 2024 private investeringen voor de creatieve sector gesteld worden op: €18,6 mln.

■ Groei van het aantal deelnemers in onderzoek en innovatie

Bovenstaande vermelde private inbreng in publiek-privaatonderzoek geeft vaak ook meteen een indicatie van het aantal deelnemers in onderzoek en innovatie. De creatieve sector bestaat voor een groot deel uit kleine en middelgrote bedrijven. Een toename aan private investeringen betekent dan vaak ook een toename van het aantal bedrijven dat deelneemt aan publiek-privaatonderzoek.

De afgelopen jaren bleek uit de cijfers van de grondslaginventarisatie een stijging in het aantal bedrijven dat deelneemt in PPS-onderzoek.

Echter ook hiervoor geldt dat er vanaf 2024 geen PPS-grondslaginventarisatie meer plaatsvindt. Hierdoor is er over 2024 ook geen accurate informatie meer beschikbaar over het aantal deelnemers in publiek-privaat onderzoek in 2024. Voor een schatting worden hier nu de cijfers van 2022 aangehouden. In dat jaar was er sprake van ca. 2.000 bedrijven die participeren in PPS-onderzoek in de creatieve sector.

Voor 2025 werkt TKI CLICKNL met de nieuwe PPS-i regeling waarbij TKI CLICKNL ook concrete voorwaarden zal stellen in een call aan een minimum aantal mkb-deelnemers. Daarmee proberen we ook specifiek het mkb meer te laten deelnemen aan publiek-privaat onderzoek.

■ **Meer samenwerking met opdrachtgevers**

Bij deze doelstelling gaat het met name om de samenwerking en het betrekken van bedrijven en opdrachtgevers uit andere sectoren. Daarbij spelen dus ook de cross-over programma's van CLICKNL een rol. De crossover programma's hebben in 2024 vooral vorm gekregen via de inzet van CLICKNL en de verbinding met de ontwikkeling van de Kennis & Innovatieagenda's behorende bij de vier missie thema's van het missie gedreven innovatiebeleid. Mede daardoor is er in 2024 ook weer intensief samengewerkt met de andere topsectoren. Vanuit het dwarsdoorsnijdende karakter van de sector en de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen is die samenwerking vanzelfsprekend. De resultaten hiervan zijn reeds bij Werkpakket 1 uitgebreid benoemd.

■ **Meer en gerichte R&D-programma's**

TKI CLICKNL heeft de werkwijze en afspraken met partijen die grondslag genereren verder geprofessionaliseerd. Mede hierdoor is TKI CLICKNL in staat geweest om ook in 2024 weer een aantal nieuwe PPS-onderzoeksprojecten te initiëren. In totaal zijn er in 2024 12 nieuwe PPS-projecten gestart en gefinancierd door TKI CLICKNL. Waaronder ook wederom het vervolg op het omvangrijke onderzoeksprogramma van het IDFA DocLab R&D programma 2024 met in totaal ca. €5,5 mln.

In het licht van de nieuwe PPS-i regeling is het TKI in 2024 gestart met een vernieuwde aanpak om in co-creatie met de sector een aantal stevige ontwerpende onderzoeksprojecten op te zetten. Deze zullen in 2025 uitgewerkt worden en van start gaan.

Daarnaast is er in 2024 natuurlijk verder gewerkt aan de uitvoering van de KIA en de KEM agenda om te komen tot meer R&D-programma's voor de sector. In samenwerking met NWO en SIA zijn in dat kader in 2024 wederom enkele calls opgezet, uitgewerkt en opengesteld, waaronder enkele KIC calls in het kader van de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen.

Het CIIIC programma – hoewel afzonderlijk gefinancierd – is ook een duidelijk resultaat van toename aan R&D programma's. De ontwikkeling van Innovatielabs en het PONT programma zijn mooie voorbeelden van institutionele samenwerking in de creatieve sector, waarbij het TKI de verantwoordelijkheid voor R&D coördinatie op zich neemt.

2.6. Agenda Ontwerpkracht 2024-2027

De Agenda Ontwerpkracht beschrijft de prioriteiten en ambities voor de kennis- en innovatieprogrammering van de creatieve industrie in de periode 2024-2027, met als doel om (de kennisbasis voor) ontwerpkracht te versterken en beter te benutten. Met 'ontwerpkracht versterken' bedoelen we het ontwikkelen van de juiste kennis, vaardigheden en mentaliteit. Met 'ontwerpkracht beter benutten' bedoelen we dat ontwerpkracht op optimale momenten en op de optimale manier in het proces wordt ingezet. De Agenda Ontwerpkracht richt zich daarbij vooral op kennisvragen rondom het ontwikkelen van ontwerpkracht.

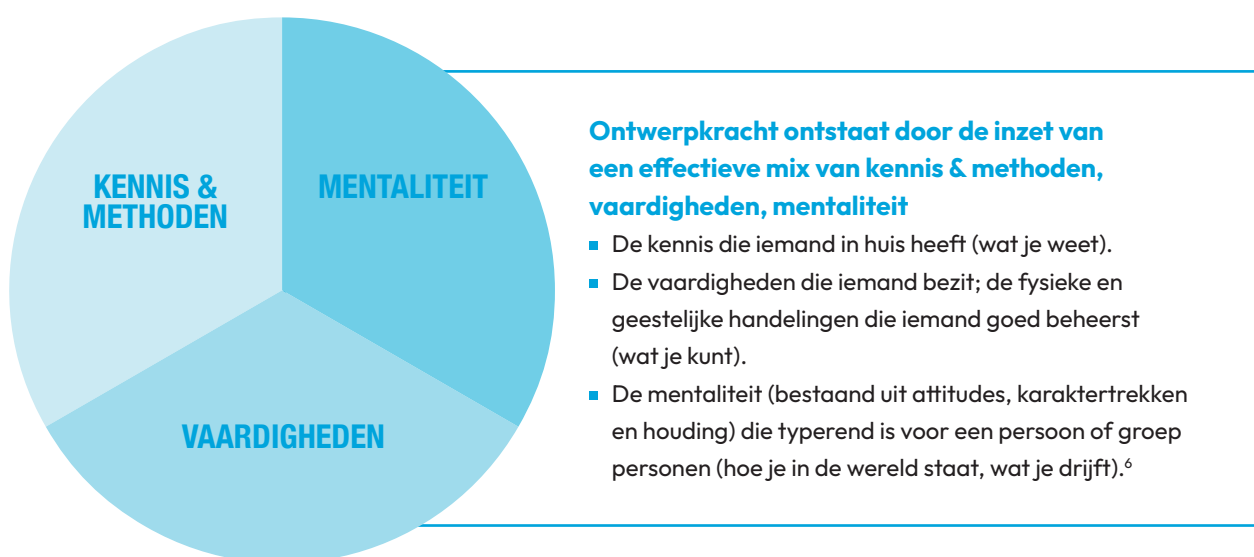
De Agenda Ontwerpkracht heeft voor verschillende doelgroepen verschillende functies:

- voor onderzoekers: een indruk van de richting waarop de topsector creatieve industrie zich verder wil ontwikkelen.
- voor creatieve professionals en creatieve bedrijven: inspiratie voor het ontwikkelen van kennis, innovaties, projecten en samenwerkingen.
- voor financiers en initiatiefnemers van projecten en programma's zoals bijvoorbeeld NWO, Regieorgaan SIA en verschillende overheden: richting en inspiratie voor programmering.
- voor opleidingen: aanknopingspunten voor het (door)ontwikkelen van curricula.
- voor de Topsector Creatieve Industrie en CLICKNL: als strategisch kader voor programmering.
- voor CLICKNL: toetsingskader voor kennis- en innovatieprojecten die onder diens verantwoordelijkheid worden gefinancierd.

Het doel van de Agenda Ontwerpkracht is om de impact van ontwerpkracht op maatschappelijke uitdagingen te vergroten. De toekomst is verre van zorgeloos. Wereldwijd vragen urgente (globale) maatschappelijke uitdagingen op grote schaal om aandacht. Deze uitdagingen bevinden zich op allerlei vlakken. De grote hoeveelheid uitdagingen en hun urgentie maken duidelijk dat er verandering nodig is. Tegelijkertijd is de toekomst onzeker: we weten niet welke vraagstukken zich in de toekomst aandienen en wat de gevolgen van bijvoorbeeld nieuwe technologische mogelijkheden zoals kunstmatige intelligentie zullen zijn. Zeker is wel dat grote veranderingen in de (nabije) toekomst hard nodig zijn.

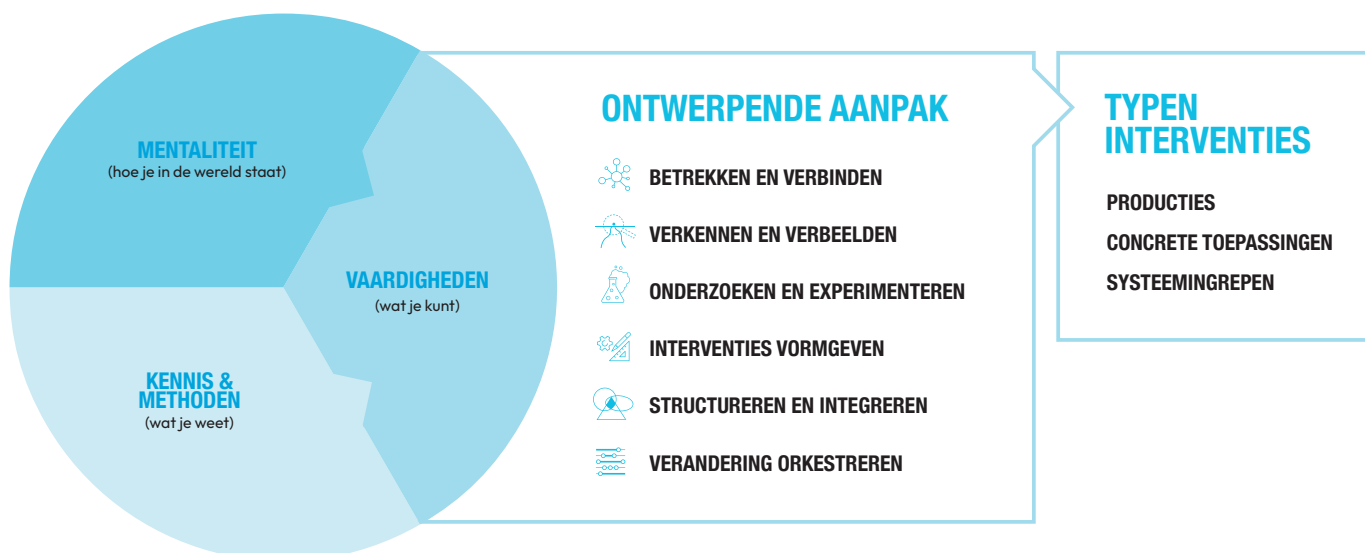
In een tijd waarin brede welvaart niet vanzelfsprekend is en grote veranderingen nodig zijn om maatschappelijke uitdagingen het hoofd te bieden, zijn slimme innovaties en toepassingen onmisbaar. Maar innovaties leiden pas tot impact als ze daadwerkelijk gebruikt worden. Daarvoor is ontwerpkracht nodig; het specialisme van de creatieve industrie.

Ontwerpkracht is de motor van de creatieve industrie. We definiëren ontwerpkracht in deze agenda als het vermogen om passende en effectieve interventies te ontwikkelen. Dit vermogen ontstaat door de inzet van een effectieve mix van specifieke (1) kennis en methoden, (2) vaardigheden, en (3) mentaliteit



Maatschappelijke uitdagingen vragen om systeemveranderingen. Dat lijkt te impliceren dat er vooral op systeemniveau moet worden ingegrepen. Dat is echter te simpel gesteld. Alle creatieve producten -in de brede zin van het woord- zijn interventies die, wanneer ingezet, onderdeel worden van het systeem én daarin beweging brengen.

Er zijn drie typen interventies te onderscheiden: producties, concrete toepassingen en systeemingrepen. Elk type heeft een eigen aangrijpingspunt in de samenleving en brengt op een eigen manier verandering teweeg. De vraagstukken rondom de maatschappelijke uitdagingen vragen om verbinding, verbeelding en richting; een ontwerpde aanpak vult dit in. Deze aanpak betreft de mensen om wie het gaat en faciliteert het samenwerken aan gerichte en gedragen interventies. Een ontwerpde aanpak zet optimaal in op het verwaarden van ontwerpkracht. Onder een ontwerpde aanpak verstaan we het proces om door middel van ontwerpen betekenisvolle verandering teweeg te brengen in een situatie of uitkomst. Hierbij worden verkennende, toekomstgerichte, mens- en omgevingsgerichte methoden en tools toegepast om de huidige situatie te helpen transformeren naar een meer gewenste situatie.



De creatieve industrie is met haar ontwerpkraft en ontwerpende aanpak een aanjager van effectieve verandering bij maatschappelijke vraagstukken. De kenmerken van de ontwerpende aanpak sluiten goed aan bij waar maatschappelijke uitdagingen om vragen. Het biedt handvatten om te navigeren in de complexiteit, het vraagstuk te verkennen, in perspectief te plaatsen, samen te werken met stakeholders, gezamenlijk een stip op de horizon te zetten, in diverse iteraties te experimenteren, en vorm te geven aan ingrepen die deze stip dichterbij brengen. Kort samengevat faciliteert de ontwerpende aanpak het samenwerken aan gerichte en gedragen ingrepen.

Hoewel de potentie van ontwerpkraft voor maatschappelijke uitdagingen groot is en wordt erkend, is deze in de praktijk nog lastig te onderbouwen; het 'bewijs' hiervoor is veelal anekdotisch. Ontwerpkraft en de ontwerpende aanpak zijn dan ook sterk in ontwikkeling en er is nog veel werk te verzetten om ontwerpkraft en de ontwerpende aanpak zo door te ontwikkelen dat zij tot betere en betrouwbaardere interventies voor de aanpak van maatschappelijke uitdagingen leiden.

Om de Agenda Ontwerpkraft in de periode 2024 tot en met 2027 tot uitvoer te brengen doen Topteam Creatieve Industrie en CLICKNL een beroep op de creatieve sector. Om aan de slag te gaan met de uitdagingen is een nadere uitwerking nodig van hoe deze het beste geadresseerd kunnen worden en welke kennis al beschikbaar is. Via het Topteam Creatieve Industrie en CLICKNL staat de creatieve sector verschillende routes en instrumenten tot haar beschikking om verder invulling te geven aan deze uitdagingen.

De Agenda Ontwerpkraft is onderdeel van de bredere inspanning van CLICKNL en de Topsector Creatieve Industrie. Samen zijn zij verantwoordelijk voor drie samenhangende agenda's: de Kennis- en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen (KIA MV), de Onderzoeksagenda Key Enabling Methodologies (de KEM-agenda), en de Agenda Ontwerpkraft. Deze agenda's dragen bij aan het ontwikkelen van interventies voor maatschappelijke uitdagingen, het versterken van de kennisbasis van creatieve professionals en onderzoekers, en het bevorderen van de economische positie van de creatieve industrie. De KIA MV vormt het fundament, terwijl de andere twee agenda's meer specifieke invulling geven.

2.7. Organisatiestructuur CLICKNL

Om invulling te geven aan de doorontwikkeling naar een sectorbrede overkoepelende programmering kende de organisatiestructuur van CLICKNL in 2024 een sterke focus op het ontwikkelen en het ondersteunen in de bouw van sectorbrede R&D-programma's.

TKI bestuur

Het CLICKNL bestuur bestond in 2024 uit 6 leden en 2 toehoorders (van ministerie OCW en EZ). De bestuursleden bestaan uit een vertegenwoordiger vanuit de universitaire sector, een bestuurslid uit het creatieve bedrijfsleven (klein), een bestuurslid creatief bedrijfsleven (groot), een vertegenwoordiger lokale overheid, vertegenwoordiger van het hbo en het wetenschappelijk boegbeeld creatieve industrie. Het bestuur van TKI CLICKNL bestond in 2024 uit de volgende leden:

- Paul Hekkert (waarnemend voorzitter)
- Taner Atak (penningmeester)
- Jann de Waal (bestuurslid)
- Sabine Niederer (bestuurslid)
- Paul Gardien (bestuurslid)

In het bestuur waren aanwezig als toehoorders:

- de vertegenwoordiger van Ministerie EZ/EZK, dhr. Jeroen Heijs
- de vertegenwoordiger van Ministerie OCW, dhr. Paul Thewissen

Topteam

De *topsector* creatieve industrie wordt geleid door het topteam Creatieve Industrie, als *taskforce* richtinggevend voor de agenda's van de topsector (kennis en innovatie, internationalisering, human capital). Het TKI CLICKNL heeft daarbij de verantwoordelijkheid voor de uitvoering van die agenda's. Het topteam wordt ondersteund door een ambtelijk secretaris, vanuit het Ministerie van Economische Zaken, en bestaat uit het boegbeeld uit de sector, het boegbeeld uit de wetenschap, een topambtenaar en een innovatieve ondernemer uit het mkb. Het topteam komt iedere 2 weken bij elkaar, waarbij de directeur van het TKI aanschuift.

Programmaraad CLICKNL

De programmaraad heeft tot doel het TKI CLICKNL inhoudelijk te adviseren over de uitvoering, monitoring en doorontwikkeling van de KIA. De werkzaamheden van de (leden van de) programmaraad zijn:

- Het doorontwikkelen van de Kennis- en Innovatieagenda('s), op basis van inzichten uit lopende en afgesloten projecten, ontwikkelingen in het kennisveld en de beroepspraktijk;
- Het leveren van een inhoudelijke bijdrage aan subsidieregelingen, zoals bijvoorbeeld aan call-teksten, voorlichtingsactiviteiten en het adviseren over de uitvoering van programma's en projecten;
- Het toetsen en adviseren over de passendheid van programma's en projecten in de KIA.

De programmaraad laat zich daarbij voeden door contact met de community van ondernemende onderzoekers en creatieve professionals en streeft een brede vertegenwoordiging na. De programmaraad bestaat uit ongeveer 20 leden en vormt een representatieve afspiegeling van de creatieve industrie. De leden zijn actief in het werkveld en hebben een achtergrond als creatieve professional of ondernemende onderzoeker. De programmaraad wordt geleid door een voorzitter en vicevoorzitter. De voorzitter is afkomstig uit het bedrijfsleven en de vicevoorzitter vertegenwoordigt de onderzoekers. De programmaraad wordt ondersteund door een programmamanager vanuit CLICKNL en komt 2x per jaar bijeen.

TKI bureau

De werkzaamheden van TKI CLICKNL worden uitgevoerd vanuit een kleine bureau-organisatie. Het TKI als geheel functioneert als een virtuele organisatie zonder eigen kantoorruimte en/of bezittingen en heeft daarmee een optimale flexibiliteit. Het fungeert als het landelijke bureau en 'point of access' voor de creatieve industrie in het algemeen en haar opdrachtgevers in het bijzonder. Het heeft een ondersteunende, faciliterende en verbindende rol. Het CLICKNL-bureau stimuleert de samenwerking tussen de netwerken en met andere sectoren, en bewaakt de ambities en synergie op nationaal niveau. Het bureau wordt aangestuurd door de directeur TKI CLICKNL: dhr. B. Ahsmann.

3. THEMA'S

3.1. Onderzoeksthema's

Zoals in paragraaf 2.3 beschreven zet TKI CLICKNL in op onderzoeksthema's langs de lijnen van 3 samenhangende agenda's:

- de Kennis- en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen (KIA MV)
- de Onderzoeksagenda Key Enabling Methodologies (de KEM-agenda)
- de Agenda Ontwerpkracht

Daarbij vindt de inzet van PPS-middelen plaats langs de kaders van de Agenda Ontwerpkracht. De thema's uit het Missiegedreven Innovatiebeleid gelden daarbij als scope. Voor de inzet van de (nieuwe) PPS-i middelen (vanaf 2024) is daarbij, in de uitgezette call, nog een verbijzondering toegepast op de volgende vier thema's binnen de Agenda Ontwerpkracht:

- 1 Systemen begrijpen en beïnvloeden** - De creatieve industrie werkt aan interventies voor systemen waarin samenleving, cultuur, natuur, instituties, economie, technologie, wet- en regelgeving op elkaar inwerken. Om succesvolle systeemingrepen te kunnen ontwerpen, is het daarom belangrijk om te doorgronden hoe actoren met hun gedrag, waarden, verleden en belangen op elkaar inwerken, en hoe een systeem succesvol te beïnvloeden is met behoud van de menselijke maat.
- 2 Mensen motiveren om in beweging te komen** - Transitie draaien in belangrijke mate om mensen en vragen nagenoeg altijd om aanpassingen in hun gedrag of leefstijl. Veel interventies zijn daarom gericht op gedragsverandering. Het is dus van belang dat we beter begrijpen hoe interventies en hun eigenschappen uitwerken op mensen en hun motivatie, hoe zij raken aan weerstand, en hoe zij een blijvend effect kunnen hebben op de houding en normen van mensen ten aanzien van hun leefstijl en gewoonten.
- 3 Waardegedreven ontwerpen en verantwoordelijkheid nemen** - Omdat interventies waarde creëren voor de maatschappij en haar tegelijkertijd in beweging brengen, is verantwoord ontwerp essentieel. Om verantwoord voor publiek belang en vanuit publieke waarden te ontwerpen, meer zicht nodig op hoe publieke waarden zich ontwikkelen, in het bijzonder in wisselwerking met interventies, en op de manier waarop deze in het ontwerpproces terug moeten komen.
- 4 Samenhang tussen interventies orkestreren** - Interventies zijn kleine stapjes die, bij elkaar opgeteld, tot een transitie kunnen leiden. Om dit proces te versnellen is inzicht nodig in de samenhang tussen interventies en in mechanismen die de resultaten van interventies versterken, vergroten of verbreden. De samenhang tussen verschillende interventies is ook te ontwerpen, ofwel te orkestreren. Met het coördineren van de totale verandering kan de impact die interventies samen kunnen leveren groter, gericht en sneller gerealiseerd worden.

Deze vier onderzoeksthema's worden in de Agenda Ontwerpkracht nader toegelicht. Zie voor een verdere toelichting en uitwerking van de Agenda Ontwerpkracht de website van CLICKNL.

3.2. Andere TKI's en cross-overs naar andere topsectoren

Een belangrijk deel van de toegevoegde waarde van de creatieve industrie komt tot stand door kennisontwikkeling en innovatie met andere sectoren. De creatieve industrie is bij uitstek een topsector die cross-overrelaties onderhoudt met andere topsectoren en maatschappelijke domeinen. De samenwerking met andere (top)sectoren leidt eerder tot oplossingen voor maatschappelijke uitdagingen en innovatie. CLICKNL werkt daarom intensief en structureel samen met andere (top) sectoren met als doel het tot stand brengen van de innovatieve en inclusieve samenleving, het realiseren van de circulaire economie en een schone energievoorziening en het bevorderen van langer gezond leven.

Het is dan ook een belangrijke ambitie van CLICKNL om deze 'waarde van creatie' in andere topsectoren meer zichtbaar te maken en waar nodig verder te versterken. Met name in het oplossen van maatschappelijke vraagstukken kan de meerwaarde van ontwerpkracht expliciet gemaakt worden.

In 2024 heeft deze samenwerking mede vorm gekregen via de inzet en activiteiten in het kader van het missiegedreven innovatiebeleid waarbij met vrijwel alle andere topsectoren wordt samengewerkt, met name in het kader van de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen. Deze samenwerking wordt komend jaar ook verder voortgezet en geïntensiveerd.

De samenwerking en cross-over naar andere topsectoren krijgt onder andere vorm via het programma Circonnect, gericht op de circulaire economie. Binnen dit inmiddels grootschalige programma wordt met verschillende andere sectoren samengewerkt om hen te helpen in het hanteren van circulaire ontwerp methodologieën.

Programma Circonnect

Circonnect is een multi-stakeholder programma gericht op het actief beschikbaar maken van toepasbare circulaire ontwerp kennis, georganiseerd en gecoördineerd vanuit stichting TKI CLICKNL. Het thema "Circulaire Economie" staat op de agenda van CLICKNL als één van de meest urgente maatschappelijke uitdagingen, waar de creatieve industrie een rol in heeft. Met het programma Circonnect wil CLICKNL de creatieve industrie inzetten door concreet invulling te geven aan circulair design.

De activiteiten van Circonnect worden door de faciliterende organisatie van CLICKNL aangejaagd en door toepassingspartners, kennispartners en transitiepartners binnen het bestaande ecosysteem uitgevoerd. Circonnect bouwt voort op het succes van CIRCO en streeft naar opschaling (meer bedrijven, regio aanpak), verbreding (van bedrijven in beweging zetten tot volledige implementatie) en verdieping (portfolio aan ontwerptools en kennisplatform).

Nationaal Programma Circulaire Economie & Nationale Grondstoffenstrategie

Voor het tot stand brengen van een circulaire economie en het behalen van de beleidsdoelen voor 2030 (50% reductie van het gebruik van primaire abiotische grondstoffen) en 2050 (een volledige circulaire economie) is het essentieel dat bedrijven circulair ondernemen. Om dit te bereiken zullen bedrijven hun producten, diensten en businessmodellen circulair moeten (her)ontwerpen. Meer dan 80% van de milieueffecten van producten wordt immers bepaald tijdens de ontwerpfasen. De activiteiten van Circonnect dragen bij aan de gewenste opschaling 'van schattig naar schaal' zoals bedoeld in het Nationaal Programma Circulaire Economie (NPCE).

Leveringszekerheid van essentiële grondstoffen zoals metalen en mineralen die onmisbaar zijn voor de ontwikkeling van duurzame technologieën, waaronder batterijen, zonnepanelen, elektrolyzers en hoogwaardige producten zoals machines en elektronica, staat daarbij steeds hoger op de agenda. De beschikbaarheid van deze grondstoffen komt steeds meer onder druk te staan, wat aanzienlijke risico's met zich meebrengt voor de continuïteit van bedrijfsactiviteiten en de economische weerbaarheid van Nederland. In 2024 levert het programma daarom tevens een bijdrage aan de Nationale Grondstoffenstrategie door ontwerptools en kennis beschikbaar te maken m.b.t. leveringszekerheid van deze grondstoffen.

Werkplannen Circonnect 2024

In 2024 werkte Circonnect aan de uitvoering van twee werkplannen. De eerste betrof een basisfinanciering vanuit het ministerie van Infrastructuur & Waterstaat (werkplan Circonnect 2024-2027) en de tweede betrof een specifiek op leveringszekerheid van grondstoffen in de maakindustrie gericht programma met een subsidie vanuit het ministerie van Economische Zaken (Werkplan circulaire maakindustrie 2023-2025). Hieronder volgt een beknopte toelichting op de voortgang in 2024 op beide werkplannen. In de paarse tekstvakken zijn enkele best-practices uit 2024 gedeeld.

Circonnect - lenW

Het lenW werkplan is beschikt op 1 juli 2024 en loopt tot 1 mei 2025. In 2024 heeft Circonnect verder invulling gegeven aan de beleidsambities met betrekking tot circulair ontwerpen. Hiervoor is een faciliterende organisatie ingericht die deze ambities realiseert door middel van de volgende activiteiten, in samenwerking met toepassingspartners, kennispartners en transitiepartners:

- **Actielijnen:** het aanjagen en faciliteren van toepassingspartners die (mkb-)bedrijven en ontwerpers ondersteunen in hun circulaire reis, met decentrale financiering van hun eigen activiteiten.
- **Toolbox:** het beheer en de kwaliteitsborging van de verzameling van ontwerptools en hulpmiddelen die reeds toepasbaar zijn gemaakt en die beschikbaar worden gesteld voor bedrijven en ontwerpers.
- **Kenniscentrum:** het via een gestructureerde werkwijze (het Kenniswiel) beschikbaar maken van aanvullende ontwerp kennis en -tools op basis van bij kennispartners beschikbare kennis in samenwerking met Kennispartners die hun kennis in-kind inbrengen.
- **Feedbackloops:** het periodiek ophalen van leerpunten op basis van de toepassing van de ontwerptools en de onderwerpen die bij bedrijven opkomen tijdens het innovatieproces.
- **Beleidsinput:** het delen van de geleerde lessen met transitiepartners en als beleidsinput.

Ten aanzien van de circulaire innovatiebereidheid bij bedrijven zien we dat de relevantie van circulariteit voor veel bedrijven groeit (gedreven door b.v. verstoringen in de keten en wet- & regelgeving), maar ook dat bedrijven lang niet altijd de nodige tijd voor dit innovatievraagstuk (kunnen) vrijmaken vanwege veel andere dagelijkse uitdagingen. Dit bevestigt het belang van het laagdrempelig beschikbaar maken van ondersteuning, het actief aanbieden daarvan en de noodzaak om concrete voortgang in het innovatieproces te kunnen realiseren. Voor het inzetten van de ontwerp kennis en tools is in de Actielijnen daarom gewerkt aan het versterken van een uitgebreid netwerk van trainers en toepassingspartners die bedrijven te activeren en equiperen. De toepassingspartners zijn onder andere 9 regionale CIRCO Hubs die mede vanuit de provincie en ROM's (duurzame) innovatie stimuleren en brancheverenigingen (zoals CBM, NRK, Stichting Open, FME, Metaalunie) die hun leden ondersteunen en daarbij de collectieve kracht van Circonnect onderkennen. De kennis wordt in-kind ingebracht door gerenommeerde kennispartners (zoals TU Delft, Saxion, Hogeschool Zuyd en TNO) en in samenwerking met Circonnect toepasbaar, communiceerbaar en distribueerbaar gemaakt. De activiteiten worden afgestemd en gecoördineerd met transitiepartners als Versnellingshuis, RWS en RVO.

Vanuit het Kenniscentrum is gewerkt aan de (door)ontwikkeling van een aantal ontwerptools (o.a. Verwerkingsroutes kunststoffen, Invloed ontwerp op gebruik, Gids circulaire wet- & regelgeving en Repurpose & rethink). Iedere ontwerptool wordt beschikbaar gemaakt in twee vormen: Doe het Zelf (e-learning via tools. circonnect.org) en Doe het Samen (workshops via regionale en sectorale toepassingspartners). Om deze tweede vorm van de inzet van de tools te kunnen faciliteren zijn demo workshops, communicatiematerialen trainde-trainer workshops ontwikkeld. Ook de toepassingspartners zijn ondersteund met trainingen, coaching en kennissessies waarmee zij het aanbod van ontwerptools uit het Kenniscentrum hebben leren kennen en kunnen inzetten in hun portfolio naar bedrijven in de sector en regio.

Circonnect maakindustrie - Economische Zaken

Het werkplan voor de maakindustrie is beschikbaar eind 2023 en heeft een looptijd tot en met juni 2025. Het werkplan omvat twaalf samenhangende werkpakketten in het kader van de prioritaire productgroepen van de maakindustrie. Alle werkpakketten zijn erop gericht kennis toepasbaar te maken en te ontsluiten om de circulaire transitie in de maakindustrie te versnellen en te combineren met een effectiever en efficiëntere inzet van grondstoffen, in het kader van de Nationale Grondstoffenstrategie. Activiteiten spelen zich af op drie schaalniveaus:

1 Productgroepen

Circonnect heeft gewerkt aan het doorontwikkelen van de routekaart aanpak waarmee een projectteam geëquipeerd wordt om met een tijdshorizon van 5 tot 10 jaar een heldere koers uit te zetten voor de transitie binnen een productgroep. De routekaarten bevatten activiteiten die inspelen op de unieke uitdagingen en kansen van elke productgroep, om zo milieudoelen te halen en leveringszekerheid te waarborgen. In publiek-private samenwerking binnen het productteam ontstaat zo een helder en samenhangend portfolio van activiteiten.

2 Ketens

Circonnect heeft gewerkt aan het verbijzonderen van de CIRCO methodiek naar de prioritaire productgroepen en daarbij specifiek ketensamenwerking te faciliteren. Deze CIRCO Tracks zijn in pilotvorm in de ketens van prioritaire productgroepen ingezet om de relevantie te vergroten en collectieve vraagstukken zoals gezamenlijke retourlogistiek of decommissioning faciliteiten uit te werken. Met CIRCO Keten Tracks worden prioritaire productgroep ketens ondersteund in de ontwikkeling van een circulaire propositie en het ontwerp van ketensamenwerking. Een tweede op ketens gerichte werkpakket betreft de ontwikkeling van een transitiecanvas (Weconomy Transitiecanvas). Dit praktische werkboek biedt transitie managers houvast in de ontwikkeling van (regionale) programma's en ketensamenwerking.

3 Bedrijven

Circonnect ontsluit concrete tools die handelingsperspectief geven op specifieke vraagstukken over product- of businessmodelontwerp. Circonnect heeft in 2024 in dat kader gewerkt aan het in beheer nemen van de UPCM tools en deze middels ontwikkelplannen toepasbaar maken met kennispartners, en fijnmazig distribueren via toepassingspartners. Met deze tools krijgen bedrijven praktische hulpmiddelen aangereikt bij de kennisvragen die ontstaan bij de implementatie van hun circulaire propositie, zoals milieu impact meten of bepaling van de financiële restwaarde.

Daarnaast is gewerkt aan diverse hotspots in de circulaire transitie zoals leidraden voor het vaststellen van milieuprestatie van machines, productpaspoorten, standaarden voor ontwerpeisen van klimaatinstallaties en het toepassen van circulaire coatings t.b.v. levensduurverlenging.

Tijdens de uitvoering van de diverse werkpakketten is een groeiende behoefte aan coördinatie van en samenhang tussen de verschillende activiteiten geconstateerd. Er blijkt veel waarde te zitten in een gecoördineerde productgroep aanpak waarin het ecosysteem van partners die actief zijn en de bedrijven 'vertegenwoordigen' binnen de prioritaire productgroepen actief bij elkaar worden gebracht. Met deze partijen wordt dan verkend welke actuele vragen spelen in een productgroep en welke activiteiten al lopen en welke de productgroep verder kunnen helpen. Zodoende kan het ondersteuningsaanbod van tools en methodieken specifiek worden aangesloten op deze vraag en de fase waarin de transitie zich voor de betreffende productgroep bevindt. Dit heeft in 2024 tot positieve resultaten en synergie geleid waarbij de samenhang en interactie tussen de drie schaalniveaus tot versnelling leidt.

Zowel in het Nationale Programma Circulaire Economie als in de Integrale CE Rapportage (ICER) wordt de kracht en noodzaak van circulair ontwerpen bij een breed aantal onderwerpen benadrukt. Met Circonnect is in 2024 zowel inhoudelijk als m.b.t. verbreding en verdieping van het netwerk een substantiële stap gezet die door beide ministeries wordt erkend. Vanuit de ervaring met de productgroep aanpak voor de maakindustrie wordt in 2025 een verkenning van een dergelijk productgroep aanpak voor de overige transitieagenda's Kunststoffen, Consumentengoederen en Bouw (zie bijvoorbeeld standaard voor milieu impact meten bij meubelbedrijven) ingezet. Deze aanpak wordt begin 2025 concreet gemaakt waarin wordt aangesloten bij respectievelijk de UPV-dynamiek voor Kunststoffen en Consumentengoederen en het Bouwmaterialen akkoord voor de Bouw.

4. PPS-TOESLAG INZET VAN MIDDELEN EN PROJECTEN

In 2024 is door CLICKNL bij een groot aantal projecten PPS-toeslag ingezet. In 2024 waren nog een groot aantal lopende projecten (die al voor 2024 waren gestart) actief, evenals enkele nieuwe projecten die zijn gestart. Het afgelopen jaar heeft TKI CLICKNL weer nieuwe PPS-inzetprojecten gehonoreerd. Ruim 18 nieuwe publiek-private onderzoeksprojecten zijn in 2024 van start gegaan. Daarmee heeft TKI CLICKNL ook in 2024 weer een goede impuls kunnen geven aan het publiek-private onderzoek in de sector.

Daarnaast is in 2024 via CLICKNL ook veel gebruikgemaakt van calls van onder meer NWO, SIA en de MIT regeling. Een deel van deze calls waren gebaseerd op de agenda's van CLICKNL en de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen in het bijzonder waar CLICKNL voor verantwoordelijk is. Daar zijn dus ook diverse relevante onderzoeksprojecten voortgekomen.

Tot slot heeft CLICKNL in 2024 een start gemaakt met de inzet van de (nieuwe) PPS-i middelen (PPS24). Daarvoor is in 2024 een call Ontwerpkracht & Transitie ontwikkeld. Deze call is echter pas begin 2025 formeel van start gegaan. De resultaten van deze call zullen dus pas in de 2025 Jaarrapportage worden vermeld.

Zowel de bestaande als nieuwe onderzoeksprojecten uit de ingezette PPS-toeslag worden hieronder kort toegelicht.

4.1. PPS-Toeslag inzetprojecten CLICKNL 2024

Hieronder worden de onderzoeksprojecten toegelicht die CLICKNL in 2024 mede heeft gefinancierd met PPS-Programmatoeslag. Daarbij wordt onderscheid gemaakt in lopende projecten (die al voor 2024 waren gestart) en de nieuwe projecten die in 2024 PPS-Toeslag hebben ontvangen.

4.1.1. Lopende PPS-Toeslag inzetprojecten

Beeld en Geluid - RE-FRAME deel 2 (TKI2006)

Dit project situeert zich op het snijvlak van visuele studies, journalism studies, production studies, digital humanities en media studies, en onderzoekt het potentieel en de uitdagingen van audiovisuele collecties en AV-data in de journalistiek. Cruciaal in de journalistieke praktijk is het vinden en zoeken van bronnen, de interpretatie daarvan en de constructie van verhalen in de nieuwe audiovisuele productie. In dit project wordt dit zoeken (vindkunde2 en selectie) en interpreteren van (her)gebruik van bronnen opgehangen aan het theoretisch raamwerk van framing en iconisering.

RE-FRAME onderzoekt de journalistieke praktijk van gebruik van audiovisuele data en digitale tools in audiovisuele journalistieke producties. De centrale onderzoeksvraag is hoe in het digitale tijdperk bronnen en specifiek AV-materiaal (her)gebruikt worden in journalistieke producties en welke rol deze spelen in iconisering en framing in de audiovisuele journalistiek.

Hierbij gaan we na op welke wijze het (her)gebruik van digitale audiovisuele data, digitale tools en nieuwe technologieën bij kunnen dragen tot meer diversiteit en minder dominante frames in de media.

Projectbudget €102.350,- waarbij €90.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Waag Society – More than Planet (TKI2206)

In een wereld waarin 75% van het landoppervlak van de planeet meetbare menselijke druk ervaart, heeft de manier waarop mensen zich de planeet voorstellen een aanzienlijke invloed op het milieu zelf. Dergelijke milieuverbeeldingen worden geconstrueerd door een aantal onderliggende concepten, waardesystemen, visuele culturen en technologieën die worden gebruikt om de omgeving van de aarde in beeld te brengen. Deze technologieën zijn echter noch neutraal, noch maatschappelijk inclusief.

Tegelijkertijd zijn de verbeeldingen van mensen niet alleen het resultaat van gevestigde kennis (of het gebrek daaraan), maar houden ze ook verband met macht. Het gevolg is een verscheidenheid aan planetaire denkbeelden die van elkaar vervreemd zijn en tegenover elkaar staan, waardoor letterlijk verschillende planeten worden samengesteld en vormgegeven die met elkaar in conflict zijn.

Waag Futurelab erkent de mogelijkheid om een uitgebreider inzicht te verwerven in de manier waarop planetaire denkbeelden tot stand komen en hoe de creatieve sector in staat is burgers meer macht te geven dan louter toeschouwers te zijn, en mensen keuzevrijheid te bieden als actoren van ecologische transitities. In dit project wordt daar onderzoek naar gedaan.

In totaal is hierbij € 150.000,- PPS-Toeslag ingezet. In de bijlage is de inhoudelijke en financiële rapportage opgenomen van dit onderzoeksproject.

Waag Society – Mixed Reality (TKI1906)

Mixed Reality (hierna: MR) is een vaak terugkerende term in technologieblogs en bij trendwatchers. Sinds 2008 krijgt het veel aandacht. Aanvankelijk vanwege de beloftes, maar inmiddels is de techniek volwassen en ontstaan er concrete toepassingen, vooral in de entertainmentsector, de detailhandel, de zorgsector en de industrie.

MR vermengt de werkelijke wereld met een virtuele. Beide worden in de technologie geïntegreerd en als één geheel beleefd. Een gebruiker kan met MR zelf interacteren in deze werkelijkheid. Dit schept mogelijkheden voor storytelling en maakt nieuwe vormen van publieksparticipatie mogelijk.

Waag en partners onderzoeken nieuwe kennis over- en strategieën voor het ontwikkelen van MR en kwalitatieve MR ervaringen. De focus ligt hierbij op de erfgoedsector die onder druk van een veranderend maatschappelijk klimaat op zoek moet naar inclusieve, persoonlijke en gelaagde manieren om publiekservaringen en betekenissen te creëren.

Projectbudget €115.708,- waarbij €104.718,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar – Delleart Individual Pension Choices in Uncertain Times (TKI1906)

Individuele in de ontwikkelde economieën wereldwijd worden in toenemende mate geconfronteerd met een onzekere pensioenvooruitzichten. Hierdoor krijgen individuen een grotere verantwoordelijkheid bij het zelf regelen van hun pensioen. Pensioenfondsmangers staan ook voor nieuwe uitdagingen, aangezien hun risicorendementsbeslissingen voor pensioenbeleggingen zich directer vertalen in verschillen in pensioeninkomen voor pensioenfondsdeelnemers. In dit project gaan we in op drie belangrijke aspecten die te maken hebben met het beter begrijpen en ondersteunen van risicovolle pensioenbeslissingen. Dit zijn: 1. Risico-rendementsvoorkeuren van pensioendeelnemers voor pensioenbeleggingen voor en na pensionering. 2. Gedragsevaluatie door deelnemers van reële opties voor onzeker toekomstig pensioeninkomen. 3. Ondersteunen van het stellen van doelen voor deelnemers voor onzekere pensioenuitkomsten.

Dit project, dat uitgevoerd wordt door de Erasmus Universiteit in samenwerking met pensioenfondsen/ verzekeraars Achmea, APG en ASR, heeft tot doel de pensioenbeslissingen van individuen te onderzoeken en te ondersteunen wanneer de resultaten van pensioenbeleggingen onzeker zijn. Het onderzoeksproject gaat in op hoe individuele pensioendeelnemers kunnen worden ondersteund bij het nemen van dergelijke complexe en zeer impactvolle pensioenbeslissingen onder onzekerheid door gebruik te maken van digitale tools die meerdere beslissingsvariabelen effectief integreren.

Projectbudget €249.546,- waarbij €177.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar - Bauer Elicit Preferences for Sustainable Investments (TKI1906)

Onlangs heeft de EU een actieplan voor de financiering van duurzame groei opgeleverd, waarbij “duurzame financiering” een belangrijke beleidspijler is. Een aantal van de acties houdt rechtstreeks verband met de taken van institutionele beleggers. Institutionele beleggers moeten de voorkeuren van hun deelnemers voor duurzame beleggingen integreren in contractuele regelingen. Het actieplan eist verder expliciet beleid op het incorporeren van duurzaamheidsin investeringsadvies.

Hoe kunnen institutionele beleggers, zoals pensioenuitvoerders, de voorkeuren van hun klanten voor duurzame beleggingen identificeren?

In dit project, dat wordt uitgevoerd door Universiteit Maastricht in samenwerking met pensioenfondsen/ verzekeraars PGGM, DNB en ABP, zullen wetenschappelijke methoden ontwikkeld worden en gevalideerd die berusten op voorkeuren en overtuigingen voor duurzame investeringen en deze toepassen op verschillende financiële instellingen in verschillende Europese landen. De voorkeuren en overtuigingen van beleggers worden gemeten en geanalyseerd in een passieve en actieve keuzeomgeving door gedelegeerde investeringen te onderzoeken (WP1) en directe individuele investeringen te onderzoeken (WP2) en de rol van persoonlijke ervaringen en bevooroordeelde herinnering daaraan in beide contexten (WP3). Ten slotte worden de resultaten gevalideerd voor verschillende soorten institutionele instellingen en landen (WP4).

Projectbudget €250.000,- waarbij €180.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TiU - Virtual Humans (TKI1906 en TKI2006 en TKI2106)

Embodied conversational agents (ECA's) zijn geanimeerde karakters die menselijke communicatie nabootsen, inclusief linguïstische (bijv. dialooghandelingen, inhoud, zinsbouw, intonatie) en paralinguïstische (bijv. gezichtsuitdrukkingen, blikken, gebaren) signalen.

De behoefte aan mensachtige ECA's neemt snel toe op verschillende gebieden, variërend van patiëntassistenten in de gezondheidszorg, trainers in onderhoud of logistiek tot intelligente begeleidingssystemen in het onderwijs en levenslang leren.

In dit tweejarige project van Universiteit Tilburg zullen state-of-the-art digitale mensen worden ontwikkeld en geëvalueerd om een aantal fundamentele onderzoeksvragen en de inzet van technologieën te beantwoorden. Het project kan worden onderverdeeld in een ontwikkel- en een testfase (hoewel deze twee fasen niet achter elkaar maar parallel lopen). Met betrekking tot de ontwikkelingsfase wil het project de volgende onderzoeksvragen beantwoorden:

Wat is het minimale aantal overvloeivormen dat moet worden vastgelegd met fotogrammetrie die de maximale hoeveelheid realisme biedt? Deze vraag is relevant in termen van scantijd en dus kosten.

In hoeverre kunnen AI-technieken de gezichtsactie-eenheden activeren die blendvormen in het gezicht kunnen aansturen zonder vooraf te worden opgenomen? Deze vraag is relevant in termen van het genereren van expressies in plaats van het modelleren van expressies.

Wat is het minimale aantal gebaren en bewegingen dat moet worden vastgelegd om de maximale hoeveelheid realisme in lichaamsbeweging te bieden? Deze vraag is relevant in termen van scantijd en dus kosten.

In hoeverre kunnen AI-technieken gebaren en beweging activeren? Deze vraag is relevant in termen van het genereren in plaats van het modelleren van lichaamsbeweging.

In hoeverre kunnen de AI-algoritmen die voor één persoon worden gebruikt, worden gegeneraliseerd over personen en met welke verschillen moet rekening worden gehouden in termen van gezichtsuitdrukkingen, lichaamshouding, gebaren, beweging (bijvoorbeeld geslacht, ras, leeftijd).

Met betrekking tot de evaluatiefase wil het project de volgende onderzoeksvragen beantwoorden:

- 1 In hoeverre worden de ontwikkelde agents als natuurlijk ervaren in offline experimenten (Likert schaalstudie)?
- 2 In hoeverre worden de ontwikkelde agents als natuurlijk ervaren in online experimenten (respons tijdexperiment)?
- 3 Wat is het verschil in zowel offline (1) als online (2) bevindingen wanneer a) statistische agents, b) dynamische agents, c) interactieve agents worden vergeleken?

Projectbudget €670.779,- waarbij €540.410,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Waag Society - Duurzame Participatienetwerken (TKI2106)

Wetenschappelijk onderzoek op het gebied van maatschappelijke transitie toont de noodzaak voor nieuwe modellen voor veranderende rollen en verantwoordelijkheden voor de betrokken partijen. In deze studies ontbreekt het echter aan het toepasbaar maken van de kennis en inzichten voor veranderende governance binnen maatschappelijke transitie.

Hier is een belangrijke rol voor de creatieve industrie weggelegd. Met haar kennis en inzet van ontwerpmethodes, fungeert de creatieve industrie als aanjager en schakel om de verschillende belangen te verbinden en betrokken partijen als gelijkwaardige partners in deze transitie te laten deelnemen. In die context heeft Waag het initiatief genomen tot het onderzoeksproject Duurzame participatienetwerken.

Dit project heeft als doel om nieuwe kennis en procesmodellen te onderzoeken, die duurzame samenwerking tussen burgers en overheden ondersteunen om succesvolle participatie te realiseren. Met als uitgangspunt dat deze kennis toepasbaar is in een breed scala aan domeinen, waar burgers en overheden met elkaar samenwerken.

Projectbudget €309.763,- waarbij €254.793,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TUe - Caring for Caregivers (TKI2006)

Dit project gaat over prototyping en testen van een tactiel zelfrapportagesysteem om het mentale welzijn van gezondheidswerkers te monitoren. Het betreft een samenwerking van de Afdeling Industrieel Ontwerpen, TU/e en het bedrijf Hummin Inc.

De pandemie van Covid-19 heeft het risico op burn-out van gezondheidswerkers wereldwijd vergroot. In dit project wil men een prototype maken en live testen van een innovatief systeem dat gezondheidswerkers ondersteunt bij het monitoren van hun eigen mentale welzijn tijdens hun dagelijkse werk, gedurende lange perioden, met als doel om – voorlopige – tekenen van burn-out eerder en meer systematisch op te sporen. Men stelt een intuïtief en interactief systeem voor dat zelfrapportage bevordert met een hogere mate van betrokkenheid, dankzij een tastbare en zintuiglijke interface die is ontworpen op basis van een gebruikerservaring. Een dergelijk systeem zal

kortere monitoringintervallen mogelijk maken (bijna real-time) en een grotere betrokkenheid op lange termijn om deel te nemen aan het (zelf)monitoringproces, waardoor een EMA-benadering (Ecological Momentary Assessment) mogelijk wordt door middel van een nieuwe en menselijke gecentreerde oplossing.

Via Caring for Caregivers wordt onderzocht of een fysiek-digitaal (fysitaal) systeem dat is ontworpen om emotionele toestanden te rapporteren, kan worden gebruikt in combinatie met machine learning (ML)-technieken om burn-out bij gezondheidswerkers op te sporen. Het interactieve systeem - Hummin', bestaat uit een fysieke interface gebaseerd op een draagbaar artefact - een klikbare knop, verbonden met een mobiele app, die is ontwikkeld door Hummin Inc. De knop kan worden gebruikt om emoties direct te melden door middel van eenvoudige gebaren, d.w.z. klikken. De app kan worden gebruikt om meer details over de gemelde emotie toe te voegen door middel van op tekst gebaseerde notities. Een ML-model zal worden getraind op de gegevens die zijn verzameld tijdens een onderzoek van meerdere maanden waarbij 80-100 gezondheidswerkers betrokken waren. Het uiteindelijke doel is om het potentieel te laten zien van het combineren van nieuwe op ervaring gerichte gegevensverzamelingsmodaliteiten met ML om op enquêtes gebaseerde metingen van mentaal welzijn te vervangen. Een dergelijke benadering zou, indien gevalideerd, kunnen worden uitgebreid naar andere domeinen dan mentaal welzijn in de gezondheidszorg.

Projectbudget €160.600,- waarbij €110.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Maastricht University - FieldLAB - Lead and Deal with Stress (TKI2006)

Het FieldLAB Deal en Lead with stress heeft tot doel het stressproces van crisisleiders tijdens grootschalige crisisscenario's te onderzoeken. Hoewel crisisleiders een substantiële verantwoordelijkheid hebben ten opzichte van hun teamleden en opereren in een context waar veel op het spel staat, is een hoge en terugkerende blootstelling aan stress een niet-onderhandelbaar gegeven voor crisisleiders. Dit project is noodzakelijkerwijs bedoeld om het stressproces van deze goed presterende teamleiders te onderzoeken. Het zal innovatieve interactieve wearables en slim textiel gebruiken om de stressreacties van crisisleiders te verzamelen. Als zodanig zullen de fysiologische amplitudes van crisisleiders longitudinaal worden gevolgd. Daarnaast zal het onderzoeksteam psychometrische en kwalitatieve gegevens verzamelen om de fysiologische gegevens van de crisisleider te kruisvalideren met hun verschillende subjectieve gebruikerservaringen om hun stressproces en feedbackbehoeften te begrijpen. Over het algemeen zullen de verzamelde gegevens worden gebruikt om afkapscores voor eustress en distress te specificeren, om crisisleiders te informeren met situatiespecifieke actie-aanbevelingen om het hoofd te bieden aan de hoge belastende crisiseisen. Op deze manier experimenteert het project met goed gevalideerde wearables en nieuw interactief affectief textiel om op discrete wijze emotionele waarden te verzamelen en terug te koppelen naar de crisisleiders. Door hen biofeedback te geven, wordt aangenomen dat leiders hun zelfbewustzijn vergroten om succesvol om te gaan met de mentaal belastende taken van teamleiders. De mixed-method-benadering kan verschillende tekortkomingen van traditionele wearables verhelpen, zoals oncomfortabelheid of langdurig dragen en onvoldoende nauwkeurigheid van dergelijke wearables om de stressmonitoring duurzaam te maken. Gezamenlijke body storm-sessies en lichaamsbewegingsoefeningen zullen worden gebruikt om de functionaliteiten van de aangepaste tool te definiëren en te evalueren die de veerkracht van crisisleiders kunnen bevorderen. Uiteindelijk zullen de FieldLAB-medewerkers een prototype ontwerpen van de op maat gemaakte biofeedback-tool die een discrete verzameling en weergave van fysiologische correlaten van het stressproces van de crisisleider mogelijk maakt. Deze onderzoeksbenadering is gebaseerd op onderzoek door middel van een ontwerpbenadering, waarbij ontwikkeling en testen in iteratieve cycli worden gecombineerd om de behoeften van crisisleiders te identificeren.

Projectbudget €366.450,- waarbij €177.124,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

UvA - AI4FILM (TKI2006)

Het AI4FILM project heeft als doel om creatieve AI voor film te ontwikkelen. Hierbij is er een tweeledige focus op zowel film productie als op film analyse. Het onderliggende streven in het project is om nieuwe algoritmes en tools te ontwikkelen die de taal en concepten vanuit cinematografie centraal stellen. Dit streven vereist onderzoek naar hoe deze vertaalslag gemaakt kan worden zodoende dat AI technologie toegankelijker wordt voor filmmakers, documentairemakers, en filmonderzoekers.

Concreet richt het AI4FILM project zich op de volgende drie onderzoeksvragen:

- Op welke manier(en) kan cinematografische domeinkennis geïntegreerd worden in AI-algoritmes?
- Hoe kunnen algoritmes ingezet en ontwikkeld worden voor het analyseren en manipuleren van esthetische en cinematografische elementen van films?
- Welke algoritmische ontwikkelingen zijn er nodig om goed om te leren gaan met de lange looptijd en hiërarchische structuur van films?

Deze vragen worden onderzocht en beantwoord middels een iteratieve co-creatie cyclus die bouwt op de samenwerking tussen de betrokken creatieve professionals en de onderzoekers, en evaluatie van de te ontwikkelen tools in de praktijk.

Projectbudget €432.223,- waarbij €387.223,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Waag Society - Technologisch Burgerschap (TKI2006)

We leven in een digitale samenleving. Technologische ontwikkelingen hebben invloed op hoe wij deze inrichten. Jongeren hebben belang bij deelname aan het debat en de besluitvorming rondom deze ontwikkelingen. In het project Technologisch burgerschap onderzoekt Waag, samen met het Rathenau Instituut, Designathon, NewTechKids en jongeren, de rol van creatieve maakprocessen in het ontwikkelen van burgerschapsvaardigheden bij jongeren in een digitale samenleving. Maakprocessen, verbeeldingskracht en kunst spelen een rol in het zichtbaar maken van kwesties die spelen in de toekomst van de digitale samenleving. In het project onderzoeken we deze rol voor de kunsten en creatieve industrie. Dit levert kennis op die de positie van de creatieve industrie inzake maatschappelijke vraagstukken versterkt.

Projectbudget €89.110,- waarbij €79.705,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar - Automated financial advice: quality, ethical and design challenges (TKI2006)

Bijna 30% van de Nederlandse huishoudens loopt het risico om na pensionering onvoldoende financiële middelen te hebben (Knoef, Been et al. 2016) en 40% van de 35-55-jarigen heeft geen idee van hun financiële situatie na pensionering (Nibud 2019). Onderzoek van de AFM liet zien dat pensioenuitvoerders deelnemers niet altijd goed begeleiden bij hun keuzes (AFM 2021). Het is daarom belangrijk dat individuen goed geïnformeerd zijn over hun eigen pensioensituatie, en dat ze de keuzes die ze kunnen maken alsmede de gevolgen daarvan goed begrijpen.

Volgens de AFM (2018) kan gedegen financieel advies bijvoorbeeld helpen bij het verbeteren van de pensioenplanning. Geautomatiseerd financieel advies kan bijvoorbeeld worden ingezet om deelnemers te helpen bij het kiezen van een vaste of juist variabele lijfrente, bij het opnemen van een lump sum, het bepalen van de risicocapaciteit of, nog breder, bij het beoordelen van hun financiële situatie en het inzichtelijk maken of die voldoet voor de doelen die deelnemers hebben voor hun pensioen (en sowieso om die doelen te selecteren).

Hoewel holistisch financieel advies technisch mogelijk is, zijn er nog steeds grote uitdagingen die de ontwikkeling en implementatie ervan in de weg staan: wat is 'goed' financieel advies? Welke ethische normen (zouden moeten) bestaan? Zijn doelen geschikt als basis voor geautomatiseerd financieel advies? Hoe kunnen deelnemers worden ondersteund bij het stellen van doelen? Hoe kan de complexe informatie worden gepresenteerd om begrip en gedrag te faciliteren?

In dit onderzoek worden deze vraagstukken nader onderzocht.

Projectbudget €255.000,- waarbij €185.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar - Health and labor market uncertainty over the lifecycle (TKI2006)

Onder het nieuwe pensioenstelsel moeten pensioenuitvoerders passende niveaus van beleggingsrisico bepalen voor verschillende leeftijdsgroepen, afhankelijk van hun vermogen om risico's te dragen (risicocapaciteit) en hun risicovoorkeuren. Standaard lifecycle-beleggingsprofielen, waarbij het risico afneemt naarmate mensen ouder worden, gaan uit van een constant arbeidsinkomen. Deze profielen houden geen rekening met substantiële verschillen in arbeidsmarktonzekerheid voor verschillende inkomensgroepen. Sommige huishoudens worden bijvoorbeeld veel meer blootgesteld aan langdurige werkloosheid of arbeidsongeschiktheid dan andere huishoudens. Tegen deze achtergrond, om de risicocapaciteit van huishoudens te bepalen, heeft dit project tot doel de onzekerheid op de arbeidsmarkt over de levenscyclus nauwkeurig te meten voor verschillende groepen mensen (geslacht, positie in de inkomensverdeling en sector), met bijzondere aandacht voor gezondheid als bron van onzekerheid, en om de impact ervan op optimale beleggingsprofielen en de toereikendheid van het pensioeninkomen te bepalen. We maken gebruik van unieke CBS-gegevens op individueel niveau die beschikbaar zijn voor wetenschappelijk onderzoek, waaronder belastinggegevens over inkomen en vermogen (incl. de eigen woning), loonadministratie (incl. gewerkte uren en sector), en gezondheidsgegevens. We koppelen deze gegevens aan determinanten van gezondheid in de Lifelines-cohortstudie. Ons project is een voortzetting van het Netspar-themaproject 'Onzekerheid over de levenscyclus: implicaties voor pensioenen en spaargedrag'. Het vormt een aanvulling op het topicality project 'Ontwikkeling van risicohouding' dat zich richt op risicovoorkeuren. Ons project daarentegen gaat over risicocapaciteit. Het bouwt voort op het topicality project 'Het meten van risicocapaciteit' door rekening te houden met arbeidsmarktonzekerheid en met verschillende sectoren, wat mogelijk is door het gebruik van administratieve gegevens van de gehele bevolking.

Projectbudget €257.000,- waarbij €185.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Waag Society - Local Colours (TKI2106)

De Nederlandse nieuwszender NOS1 deelde onlangs een nieuwsartikel over hoeveel rivieren eronder lijden door mode seizoenen. De Ellen McArthur Foundation werd geciteerd met vermelding van één kilo textiel vereist 25-180 liter water om te verven. De verfindustrie is verantwoordelijk voor de grootste hoeveelheid watervervuiling wereldwijd als, volgens Dr. Maria Boto, voormalig onderzoeksstagiair bij Waag en nu onderzoeker bij KASK, Gent. Afhankelijk van het vezeltype en het verfrecept 10%, tot 60% van de kleurstoffen komt terecht in oppervlakte- en grondwater, vaak met metalen en pfas. Ellen McArthur stelt verder dat de mensheid er niet in is geslaagd haar materiële kringlopen te recyclen en te sluiten. De enige optie is een radicale ontwikkeling van (en terugkeer naar) biobased productie.

Bovenstaande is de aanleiding voor het TextielLab bij Waag voor onderzoek naar biobased textieltechnieken, verven met biomaterialen en vragen over hoe en waar deze te produceren biomaterialen onder welke sociaal-economische omstandigheden. Beantwoording van de vraag hoe lokaal kleurstoffen en textiel kunnen worden geproduceerd en toegepast.

Projectbudget €316.616,- waarbij €296.856,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU/e - The Role of Sound in Hybrid Work Environments (TKI2106-CI22009)

Het project 'The Role of Sound in Hybrid Work Environments' onderzoekt het herontwerpen van de remote werkplek, waarmee de focus ligt op geluid. In de huidige hybride werksituatie valt de geluidsomgeving veel beter te ontwerpen voor deze context. Het is immers iets waar niet aan te ontsnappen valt en wordt gezien als één van de sleutelementen om het gevoel van onderdompeling te hebben tijdens een activiteit. Er wordt gedurende een jaar lang geprototyped en live getest met systemen die verkennen hoe we geluid beter kunnen inzetten in hybride werksituaties, waarbij de voorgestelde

systemen bijdragen aan een zo naadloos mogelijke fysieke-digitaal werkomgeving, passend bij verschillende typen werk. Er wordt ingezet op het ontwerpen en evalueren van geluidsinfrastructuren, zowel in hardware als de geluidsomgeving zelf. Beoogd doel is om de verschillende individuele werkomgevingen van collega's / co-werkenden in een gedeelde en immersieve auditieve biotoop samen te brengen.

Projectbudget €125.800,- waarbij €110.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar - Migrants retirement - van Tubbergen Lossbroek (TKI2106-CI22017)

Het aantal gepensioneerden in Nederland dat een migratieachtergrond heeft, is groter dan ooit (4,3 miljoen) en zal de komende jaren blijven stijgen. Er is verrassend weinig bekend over de gesteldheid van hun pensioen en hun voorbereidingen daarop (inclusief timing en financiële planning). Dit is zorgelijk, omdat veel migranten waarschijnlijk slecht voorbereid zijn op hun pensionering, en pensioenfondsen zouden moeite kunnen hebben om te zorgen voor goede keuzebegeleiding voor deze groep. Het doel van dit Netspar-project is om meer inzicht te geven in deze urgente maatschappelijke kwestie. Het bestaat uit twee deelprojecten.

Project A geeft een beschrijvende kijk op de (pre)pensioneringscondities van migranten. Het put uit gegevens van de gehele Nederlandse bevolking, om onder andere de AOW en socialezekerheidsuitkeringen onder migranten te onderzoeken. In het bijzonder vergelijken we (pre-) pensioenomstandigheden tussen verschillende (a) migrantengeneraties (eerste en tweede generatie), (b) migrantenherkomstgroepen, en (c) sociaal economische categorieën. Dit stelt ons in staat om prognoses te maken welke migrantengroepen te maken zullen krijgen met slechte pensioenomstandigheden in de nabije toekomst.

Project B gaat dieper in op onderliggende oorzaken en mogelijke oplossingen voor de pensioenvoorbereidingen van migranten. We gaan landelijk representatieve onderzoeksgegevens verzamelen (N=2500) onder migranten en niet-migrantengroepen om belangrijke factoren te onderzoeken, waaronder: (a) pensioen kennis en -communicatie, (b) toekomstperspectief, en (c) vertrouwen in pensioeninstanties. De rol van deze factoren begrijpen, zal ons in staat stellen om overheids- en pensioeninstellingen te adviseren over gerichte oplossingen.

Projectbudget €278.772,- waarbij €268.772,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar - Work old age when disabled - Groneck (TKI2106-CI22018)

In dit project wordt de rol van werkgevers bij het creëren van geschikte arbeidsmarktomstandigheden geanalyseerd om de productiviteit van werknemers op peil te houden. Wij richten ons op twee groepen: gehandicapten en ouderen. We analyseren de verantwoordelijkheid van de werkgever om werknemers met een gedeeltelijke arbeidsongeschiktheid tegemoet te komen, en om oudere werknemers in flexibele werkregelingen te huisvesten tot de wettelijke pensioenleeftijd of daarna. In het eerste deel van het project analyseren we de uitgebreide (financiële) verantwoordelijkheden van werkgevers voor werkhervatting in de Nederlandse arbeidsongeschiktheidsverzekering. Het doel van het verplichten van werkgevers is om werknemers met gezondheidsproblemen aan hun baan te houden en hun werkhervatting te verbeteren. De hoge mate van verantwoordelijkheid van de werkgever brengt echter potentiële kosten met zich mee. Wij kwantificeren baten en kosten om de optimale mate van werkgeversbetrokkenheid bij de arbeidsongeschiktheidsverzekering te beoordelen. In het tweede deel van het project bestuderen we het belang van een inflexibele arbeidsmarkt voor oudere werknemers met betrekking tot de heersende abrupte overgang van voltijds werken naar volledig pensioen. We identificeren de rol van factoren aan de werkgeverskant en ontwarren deze van de voorkeuren van werknemers en financiële prikkels die in het socialezekerheidsstelsel zijn ingebouwd. We beoordelen de empirische relevantie van deze factoren met behulp van gekoppelde administratieve en enquêtegegevens. Op basis van deze gegevens construeren

en schatten we dynamische structurele modellen waarmee we welvaartseffecten kunnen bestuderen en beleidshervormingen kunnen simuleren. Ons onderzoek helpt bij het ontwikkelen van beleid ter ondersteuning van duurzame werkgelegenheid onder gehandicapten en ouderen, waardoor hun financiële welzijn wordt vergroot en de levensvatbaarheid van het socialezekerheidsstelsel wordt behouden.

Projectbudget €276.921,- waarbij €88.934,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

IDFA - Doclab R&D Immersive Network Programma 2022 (TKI2206-CI23001)

Tien jaar geleden begon de grens tussen het internet en traditionele media voor het eerst te vervagen. Ook nu weet niemand hoe de toekomst van interactieve en immersive media er uitziet. Ze wordt gevormd door pioniers die in verschillende disciplines werken. Daarom lanceerde IDFA DocLab een vijfjarig R&D-programma in samenwerking met het Massachusetts Institute of Technology (MIT Open Documentary Lab), en steun van onder andere CLICKNL.

In plaats van zich te concentreren op een enkel medium, één technologie of één discipline, heeft IDFA DocLab sinds 2007 openlijk en onafhankelijk de beste interactieve documentaires en storytelling gepresenteerd. Het is een belangrijk internationaal platform geworden voor nieuw talent, artistieke innovatie en interdisciplinaire samenwerking. Ondertussen hebben nieuwe ontwikkelingen in immersive technologie - zoals virtual reality, augmented reality, mixed reality en kunstmatige intelligentie - nieuwe kansen geïntroduceerd. Maar nu er meer nieuwe interactieve technologieën worden geïntroduceerd bij het publiek, blijven belangrijke vragen over hoe je het volle potentieel van dit soort nieuwe media kunt benutten, onbeantwoord.

Het IDFA Doclab Immersive Network Research & Development-programma gebruikt het festival als een levend laboratorium voor experimenten, onderzoek en ontwikkeling. Het programma is gericht op het groeiende internationale ecosysteem van kunstenaars, ontwikkelaars, wetenschappers en ondernemers die werken in interactieve en immersive media, en elk jaar zal zij zich concentreren op specifieke onderzoeksvragen die voortvloeien uit ontwikkelingen in het veld.

Projectbudget €3.590.100,- waarbij €651.137,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Fontys Sporthogeschool - Vitale werknemers (TKI2106-CI23002)

Werknemers worden geconfronteerd met werkomgevingen die aan verandering onderhevig zijn en waarin de werkeisen en -druk toenemen. Naast deze veranderende werkomgeving kunnen ook persoonlijkheidskenmerken en (grote) veranderingen in de privésfeer (bijvoorbeeld een scheiding) de gezondheid/vitaliteit onder druk zetten. Dit kan leiden tot een disbalans tussen werkeisen en werkvermogen. Als dit het geval is, en hier bijvoorbeeld onvoldoende energiebronnen en regelmogelijkheden tegenover staan, kan dit ten koste gaan van de werkprestatie en zal dit negatieve gevolgen hebben op de mentale en/of fysieke gezondheid. Deze overbelasting kan op termijn uitmonden in ziekteverzuim. Dit verzuim brengt hoge kosten met zich mee die zowel voor de medewerkers (o.a. medische kosten) als werkgevers (o.a. loonkosten en vervanging) als de maatschappij in zijn geheel (uitkeringen en medische kosten) worden gedragen.

Bevorderen van vitaliteit op het werk en het terugdringen van ziekteverzuim vergroot het maatschappelijk verdienvermogen: het draagt bij aan een gezondere maatschappij (maatschappelijke impact) en verlaagt kosten voor medewerkers, werkgevers en de maatschappij (economische impact). Het inzichtelijk maken van hoe werknemers de vitaliteit van medewerkers kunnen bevorderen en welke aspecten hierin een belangrijke rol spelen, staat hierin centraal.

In dit project onder leiding van Prof. dr. Steven Vos (lector bij Fontys Sporthogeschool en Hoogleraar bij TU/e) wordt een innovatieversnellingsonderzoek naar diverse vitaliteits-/ gezondheidsimplementatievraagstukken gedaan. In dit onderzoek wordt de Delphi-methode toegepast om tot werkzame factoren (o.a. bij de koplopers) te komen die verdere implementatie van vitaliteitsprogramma's bij bedrijven in de Brainport regio kunnen stimuleren. Op die manier wordt door de bedrijven in co-creatie gewerkt aan een model dat antwoord geeft op de vraag: "Hoe kan je de vitaliteit van medewerkers bevorderen".

Projectbudget €58.008,- waarbij €49.608,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

NHL Stenden - Circulair ontwerpen (TKI1706-CI23003)

Het onderzoek is gericht op de vraag wat de actuele kennisvragen zijn op het gebied van Circulair Design, specifiek op de toepassingsgebieden product design, fashion, architectuur, retail en horeca/festival. Tevens is de vraag wat de verschillen en overeenkomsten zijn in de manier waarop circulair design wordt ingezet binnen deze sectoren, en wat de toekomstige onderzoeksthema's zijn die op basis van deze verschillen en overeenkomsten kan worden vastgesteld.

NHL Stenden voert dit onderzoeksproject uit in samenwerking met het bedrijf The China Connector.

Projectbudget €23.926,- waarbij €20.326,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

HvA - Samen duurzaam op weg (TKI2006-CI23004)

Op piekmomenten stromen er ruim 100.000 tot 150.000 het ArenAPoort-gebied in Amsterdam-Zuidoost in en uit. Met drie grote evenementenlocaties - de Johan Cruijff ArenA, AFAS Live en Ziggo Dome - zijn er zo niet alleen mobiliteitsproblemen en overlast voor bewoners in het gebied, maar is er ook een belasting op het milieu. De organisaties in het ArenAPoort-gebied maken zich dan ook al langere tijd hard voor duurzame en slimme mobiliteit om het gebied en de planeet te ontlasten.

Dit project richt zich op het verkrijgen van inzichten en ontwikkelen en testen van interventies om mensen mee te krijgen in de transitie naar duurzaam en slim reisgedrag, waarbij het gaat om meer gebruik van het openbaar vervoer, en gespreide aankomst en vertrek van bezoekers om de druk op het gebied te verkleinen. Om dit soort interventies te ontwikkelen is het van belang oplossingen te ontwikkelen waar alle stakeholders betrokken zijn bij de ontwikkeling, en er breed eigenaarschap gevoeld wordt. De resultaten van dit project zijn relevant voor iedereen die op een of andere manier betrokken is bij het inrichten en organiseren van (regionale) innovatie-ecosystemen, maar juist ook voor hen die zich richten op de realisatie en acceptatie van de beoogde innovaties.

Projectbudget €56.300,- waarbij €50.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

WUR - BEweegAPP+ (TKI2006-CI23005)

Centrale vraag in dit project is hoe kunnen we innovatieve beweegaPPS strategisch op de beleidskaart zetten en hoe kunnen gemeenten en sportbedrijven flexibel inspelen op de nieuwste technologische ontwikkelingen? Verschillende gemeenten in Nederland investeren momenteel beperkt in innovatieve beweegaPPS, terwijl dit als kosteneffectieve oplossing voor het bevorderen van beweeggedrag onder jongeren geëvalueerd wordt. Er is behoefte vanuit gemeenten (bijv. beleidsadviseurs, sportbedrijven, buurtsportcoaches), specifieke handvaten te hebben om te beoordelen en te kijken of en hoe beweegaPPS in de gemeente ondersteunt en ingezet kunnen worden en hiermee gezondheidseffecten geboekt kunnen worden.

Onder leiding van Dr. Ayla Schwarz (Consumptie en Gezonde Leefstijl, Wageningen Universiteit) wordt dit innovatieversnellingsonderzoek uitgevoerd met twee onderzoeksvragen:

- 1** Hoe kan één beweegapp die voor één gemeente ontwikkeld is opgeschaald worden naar andere gemeenten/ sportbedrijven, en welke rol speelt beleid in de implementatie?
- 2** Welke rol speelt 'Public Innovation Capacity' bij het proces van opschalen in Nederlandse sportbedrijven/ gemeenten?

Hiervoor wordt een experiment in drie gemeentes in Nederland uitgevoerd.

In dit project wordt samengewerkt met het gamebedrijf 8D Games BV, dat ruime ervaring heeft met het ontwikkelen en opschalen van o.a. beweegaPPS. Verder wordt in dit project ook samengewerkt met JOGG (Gezonde Jeugd Gezonde Toekomst) en Kenniscentrum Sport & Bewegen.

Projectbudget €67.994,- waarbij €49.994,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Erasmus Universiteit - Sowing the Seeds of Change (TKI2106-CI23006)

Nederland beschikt over een waardevolle en innovatieve popsector welke een bijdrage levert aan het (mede) oplossen van tal maatschappelijke vraagstukken en economische uitdagingen.

Echter, het Nederlandse popecosysteem kent vele zwaktes die een negatieve impact hebben op haar verandervermogen en de toekomstbestendigheid. Er is met name een lange historie van preciaire arbeidsvoorwaarden en kwetsbare verdienmodellen die zorgen voor systemische zwaktes. Om deze systemische zwaktes op te lossen is in dit project een systemische benadering ontwikkeld die zich richt op de veerkracht van het muziekecosysteem, ofwel het vermogen van de sector om te gaan met verandering en crises.

Voor dit project heeft men onderzoek gedaan naar elementen in het systeem waar de transformatie richting een veerkrachtige toekomst kan starten. Deze elementen noemen we Seeds of Change. Seeds of Change worden gedefinieerd als initiatieven (economisch, sociaal, technologisch, artistiek of combinatie hiervan) met een hoog transformatief potentieel dat op dit moment niet dominant of prominent is in de sector.

Dit project draagt bij aan de overkoepelende onderzoeksvraag hoe het Nederlandse muziekecosysteem kan transformeren naar een veerkrachtige sector.

Projectbudget €64.000,- waarbij €50.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

UvA - AI4FILM - extra toekenning (TKI2006-CI23007)

Het AI4FILM project heeft als doel om creatieve AI voor film te ontwikkelen. Hierbij is er een tweeledige focus op zowel film productie als op film analyse. Het onderliggende streven in het project is om nieuwe algoritmes en tools te ontwikkelen die de taal en concepten vanuit cinematografie centraal stellen. Dit streven vereist onderzoek naar hoe deze vertaalslag gemaakt kan worden zodoende dat AI technologie toegankelijker wordt voor filmmakers, documentairemakers, en filmonderzoekers.

Concreet richt het AI4FILM project zich op de volgende drie onderzoeksvragen:

- Op welke manier(en) kan cinematografische domeinkennis geïntegreerd worden in AI-algoritmes?
- Hoe kunnen algoritmes ingezet en ontwikkeld worden voor het analyseren en manipuleren van esthetische en cinematografische elementen van films?
- Welke algoritmische ontwikkelingen zijn er nodig om goed om te leren gaan met de lange looptijd en hiërarchische structuur van films?

Deze vragen worden onderzocht en beantwoord middels een iteratieve co-creatie cyclus die bouwt op de samenwerking tussen de betrokken creatieve professionals en de onderzoekers, en evaluatie van de te ontwikkelen tools in de praktijk. De uitkomsten van dit project worden open gedeeld in publicaties en broncode repositories.

In 2023 heeft voor dit project een additionele toekenning plaatsgevonden waarmee het totale project is uitgebreid.
Projectbudget €482.860,- waarbij in totaal €437.861,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

IDFA - Doclab R&D Immersive Network Programma 2023 (TKI2306-CI23012)

Tien jaar geleden begon de grens tussen het internet en traditionele media voor het eerst te vervagen. Ook nu weet niemand hoe de toekomst van interactieve en immersive media er uitziet. Ze wordt gevormd door pioniers die in verschillende disciplines werken. Daarom lanceerde IDFA DocLab een vijfjarig R&D-programma in samenwerking met het Massachusetts Institute of Technology (MIT Open Documentary Lab), en steun van onder andere CLICKNL.

In plaats van zich te concentreren op een enkel medium, één technologie of één discipline, heeft IDFA DocLab sinds 2007 openlijk en onafhankelijk de beste interactieve documentaires en storytelling gepresenteerd. Het is een belangrijk internationaal platform geworden voor nieuw talent, artistieke innovatie en interdisciplinaire samenwerking. Ondertussen hebben nieuwe ontwikkelingen in immersive technologie – zoals virtual reality, augmented reality, mixed reality en kunstmatige intelligentie – nieuwe kansen geïntroduceerd. Maar nu er meer nieuwe interactieve technologieën worden geïntroduceerd bij het publiek, blijven belangrijke vragen over hoe je het volle potentieel van dit soort nieuwe media kunt benutten, onbeantwoord.

Het IDFA Doclab Immersive Network Research & Development-programma gebruikt het festival als een levend laboratorium voor experimenten, onderzoek en ontwikkeling. Het programma is gericht op het groeiende internationale ecosysteem van kunstenaars, ontwikkelaars, wetenschappers en ondernemers die werken in interactieve en immersive media, en elk jaar zal zij zich concentreren op specifieke onderzoeksvragen die voortvloeien uit ontwikkelingen in het veld.

Deze toekenning betrof het uitvoeringsjaar 2023 van het IDFA DocLab R&D programma.
Projectbudget €3.313.611,- waarbij €962.748,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Tilburg University - VR Simulations for Educational and Training Environments (TKI2206-CI23009)

Het VRview project bekijkt hoe VR simulaties kunnen worden ontwikkeld die gebruikt kunnen worden in onderwijs en trainingsomgevingen. Niet alleen de ontwikkeling maar ook de evaluatie van het ontwikkelde product staat daarbij centraal. In het bijzonder wordt gekeken naar 'modularity' (het post hoc aanbrengen van wijzigingen in een simulatie), 'cross-device' mogelijkheden, waarbij niet alleen VR headset maar ook CAVE (Cave Automatic Virtual Environments) worden gebruikt, de effecten van de 'quality' – het realisme – van de simulatie op de gebruiker, als het implementeren van een 'guide' die de gebruiker kan begeleiden.

Projectbudget €639.313,- waarbij €325.621,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Erasmus Universiteit - Conditie Innovatieve Grenswerkers (TKI2106-CI23025)

Het doel van het onderzoek is om de stress die grenswerkers in hun rol ervaren beter te begrijpen, te verkennen welke organisatorische condities deze stress vergroten of verkleinen en wat organisaties kunnen doen om grenswerkers te helpen hun belangrijke, maar spanningsvolle werk te kunnen doen.

Onderzoeksvragen zijn:

- Welke stress ervaren grenswerkers bij het vervullen van hun rol?
- Wordt de stress verschillend ervaren door verschillende typen grenswerkers?
- Hoe beïnvloedt dit hun welzijn en het realiseren van innovatie?
- Welke condities in organisaties stimuleren of beperken grenswerkers?
- Welke condities zijn voor welk type grenswerker nodig om effectief te zijn in de samenwerking over grenzen en het realiseren van innovatie?

Projectbudget €97.980,- waarbij €50.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Erasmus Universiteit – Green Chemistry Ventures (TKI2106-CI23026)

In deze studie is een eerste versie van de circulaire venture-building-methodiek ontwikkeld, gebaseerd op een ecosysteemperspectief. De 'eerste versie van de methodologie' wordt opgenomen in het curriculum van het Accelerator-programma GCA#2 van 2023.

Ondernemerschap is de sleutel voor de groene transitie in de chemische industrie. Onderzoek en praktijk op het gebied van ondernemerschap hebben verschillende instrumenten en raamwerken ontwikkeld om ondernemers te helpen. Design Thinking (Martin, 2009) moedigt bijvoorbeeld aan om het probleem van de klant te begrijpen voordat oplossingen worden ontwikkeld, het businessmodelcanvas (Osterwalder & Pigneur, 2013) somt de belangrijkste componenten van een bedrijfsmodel op en visualiseert het, en de lean startup-methode (Blank, 2013; Ries, 2011) pleit voor iteratieve experimenten met bedrijfsmodellen. Academisch onderzoek heeft empirisch bewijs geleverd voor deze benaderingen.

Doel van dit project is het ontwikkelen van een stapsgewijze methodologie met een ecosysteembenadering voor de ontwikkeling van circulaire ondernemingen. Hetgeen vervolgens uitgerold kan worden in andere Circular Venture Building-programma's. Deze methodiek voor groene chemie startups wordt ontwikkeld in samenwerking tussen de ScaleUp Practitioners, Gritd., Rotterdam School of Management, Hogeschool Rotterdam en Stichting Groene Chemie Nieuwe Economie (GCNE).

Projectbudget €72.500,- waarbij €50.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TNO – Project Missiemanagement (TKI2106-CI23027)

Er zijn talloze maatschappelijke uitdagingen, zoals de energietransitie, circulariteit, veiligheid, armoede- en schuldenbestrijding, of inclusiviteit, die vragen om innovatieve aanpakken. De stad en de regio zijn beiden een belangrijke voedingsbodem en landingsplek voor innovaties op bovengenoemde gebieden en decentrale overheden hebben hierin een rol als aanjager en facilitator. Op dit moment vormen klimaatadaptatie en circulaire economie twee van de meest urgente uitdagingen voor de Nederlandse samenleving. Om deze opgaven in de stad en regio op te pakken, staan publieke en private organisaties voor uitdagingen. In deze context is het nodig om de interne missiegedreven innovatiekracht bij lokale en regionale overheden te versterken.

Dit project betreft een publiek-private samenwerking waarbij onderzoek wordt gedaan naar de interne missiegedreven innovatiekracht bij publieke en private organisaties.

Projectbudget €55.760,- waarbij €50.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Universiteit Utrecht – Dialogue Trainer (TKI2006-CI23019)

'DialogueTrainer' ontwikkelt gespreksmodellen die worden gebruikt om te leren hoe bepaalde gesprekken moeten worden gevoerd, zoals het beoordelen van prestaties, het brengen van slecht nieuws of het geven van feedback. De gesprekken worden uitgevoerd met een virtueel personage in een virtuele omgeving (ook DialogueTrainer

genoemd). De gespreksmodellen worden gebruikt om scenario's te ontwikkelen, waarin een leerling verschillende stappen door een gesprek met het virtuele personage neemt.

Het doel van dit project is tweeledig. Enerzijds willen de onderzoekers grote taalmodellen en dialoogcorpora gebruiken om de kwaliteit van dialoogscenario's te analyseren en te verbeteren. Anderzijds willen zij DialogueTrainer zo uitbreiden dat het multimodale input faciliteert en gebruikt in interventies om communicatievaardigheden te oefenen. In het bijzonder wordt onderzocht hoe en onder welke voorwaarden communicatievaardigheidsinterventies effectief zijn, en hoe we de kwaliteit van deze interventies kunnen beoordelen en verbeteren.

Projectbudget €202.500,- waarbij €120.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Hogeschool Windesheim - Van Vezel naar Vliering (TKI2106-CI23030)

Biobased bouwen is bezig aan een stevige opmars. Het lijkt voordelen te bieden voor zowel boeren, onder andere in de vorm van een renderende, minder intensieve teelt, als voor bouwers, in de vorm van bouwmaterialen met een lagere milieu-impact. Toch zijn er ook problemen, onder andere op het gebied van afzet- en leveringszekerheid. In het project Van vezel naar vliering; van boer tot bouwer, onderzoeken we samen met de Hanzehogeschool en een aantal boeren, verwerkers en bouwers hoe een ecosysteem van ondernemers gevormd kan worden dat rendert op gebied van maatschappelijke meerwaarde, zowel voor de betrokken ondernemers als voor de maatschappij als geheel.

Projectbudget €49.354,- waarbij €43.354,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar - Pension planning in the age of AI (TKI2206-CI23032)

Met dit project brengen we een nieuwe, op onderzoek gebaseerde pensioen-app na een reeks grootschalige veldexperimenten in heel Nederland, om nieuwe manieren te bedenken om de pensioenplanning voor specifieke doelgroepen te ondersteunen en nieuwe inzichten te geven over:

hoe je jongeren kunt betrekken om aan de slag te gaan met pensioenplanning,
hoe mensen die vlak voor hun pensioen staan kunnen worden geholpen bij het maken van passende keuzes in de uitbetalingsopties die hun pensioen kent,
hoe kwetsbare groepen (deeltijdwerkers, zelfstandigen) kunnen worden gestimuleerd om passende pensioenmaatregelen te nemen.

De app is de afgelopen vier jaar door de Goethe Universiteit ontwikkeld (door de overheid gefinancierd) om veldexperimenten in Duitsland uit te voeren. Voor dit project wordt hij aangepast aan de Nederlandse context. Het doel van de app is om gebruikers te helpen bij het vinden van antwoorden op de belangrijkste vragen van pensioenplanning:

- Is mijn pensioen toereikend?
- Wat kan er met mijn pensioensituatie gebeuren?
- Hoe kan ik mijn pensioensituatie verbeteren?

De app bevat veel innovaties. Het belangrijkste is dat hij duizenden gedetailleerde financiële levenscyclusprofielen bevat voor zogenaamde 'digital peers' ofwel referentiegroepen. Dit zijn realistische personages met hun financiële bezit, onroerendgoedbezit, verplichtingen, inkomsten- en uitgavengegevens. De profielen worden samengesteld op basis van onderzoeksgegevens en nationale statistieken. Ze stellen deelnemers in staat zich volledig bezig te houden met de pensioenplanning en alle app-functies te gebruiken, zelfs zonder hun eigen financiële gegevens te uploaden of in te loggen.

Projectbudget €377.374,- waarbij €338.649,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Koninklijke Bibliotheek – Collectievensters (TKI2106)

Het Collectievenster is een samenwerkingsproject tussen de KB en de TU Delft.

In dit onderzoeksproject wordt onderzocht op welke manier voorbijgangers fysiek interacteren met een digitale collectie Kern van het project is een prototype installatie die een venster biedt op de digitale collectie van de KB. Deze installatie zal naast het gebouw van de KB worden geplaatst. Een venster dat iedereen de kans gunt om een kijkje te nemen in een andere wereld. Een wereld van literatuur, kunst & verbeelding.

Student-onderzoekers van de TUD zullen de interactie tussen dit collectievenster en de voorbijgangers continu monitoren en onderzoeken. Met deze gegevens zullen zij analyseren wat de interactie tussen machine oplevert, hoe de voorbijgangers betekenis geven aan de collectie die zij zien en hoe zij deze ervaring verbinden met actuele maatschappelijke vraagstukken.

Projectbudget €77.040,- waarbij €68.850,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Avans – Collectieve Innovatie voor de Biobased Transitie (TKI2106)

Het voorstel bouwt voort op het project 'Van Award naar Impact' (ook gefinancierd via ClickNL) en heeft als doel het ontwikkelen van een effectieve aanpak voor collectieve innovatie binnen de praktijk van biobased design en materiaaltransitie om daarmee de (milieu)impact van biobased oplossingen te vergroten. Dit is nodig omdat de voortschrijdende klimaatverandering een versnelling van de materialentransitie vereist die niet louter aan de markt kan worden overgelaten. Bovendien blijkt dat het marktdenken in het huidige innovatiemodel een effectieve inzet van de creatieve industrie in deze transitie belemmert, terwijl daar juist een breedgedragen motivatie voor deze actuele vraagstukken bestaat.

Gebaseerd op kennis van heterodoxe economische modellen en modellen op het gebied van open innovatie en sociale innovatie, de ervaringen van verschillende makerspaces en de verzamelde inzichten uit het vooronderzoek Van Award Naar Impact (2022-2023), stellen wij dat 'collectieve innovatie', een specifieke invulling van 'missie-gedreven innovatie' meer kans van slagen heeft dan het dominante marktgerichte commerciële innovatiemodel en onderzoeken wij hoe collectieve innovatie in praktijk gebracht kan worden en wat dit betekent voor de rol van de creatieve industrie, de overheid en de andere betrokken partijen binnen het innovatiesysteem.

Samen met sociaal ontwerpers, biobased ontwerpers, marketeers, sector experts, beleidsmakers en wetenschappers die we betrekken via het actieve netwerk van onze consortiumpartners richten we binnen de Theory of Change als theoretisch raamwerk ontwerplabs in waarbij de 'Participatory Impact Pathway Analysis' (PIPA) wordt toegepast om tot een effectieve impact route rond collectieve innovatie te komen. Een bijkomend doel van het project heeft betrekking op de doorontwikkeling van de workshopmethode PIPA, een van de zogeheten sleutelmethodologieën (KEM's).

De belangrijkste beoogde resultaten zijn: (1) een uitgewerkte praktische aanpak voor collectieve innovatie binnen de praktijk van biobased design en materiaaltransitie in vorm van een (digitaal) publiek rapport; (2) een uitgewerkte variant van de PIPA-workshop voor situaties waarin tijd en geld beperkt zijn en maatschappelijke impact centraal staat; en (3) concrete handvatten voor de betrokken partners om de opgedane kennis over collectieve innovatie in de eigen praktijk toe te passen.

Projectbudget €103.625,- waarbij €93.425,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Maastricht University – REACCT (TKI2106)

Het doel van het REACCT-project is het versnellen van regeneratief bouw vakmanschap en ontwerp. Gebaseerd op het collectief onderzoeken van en ingrijpen in lokaal bouwvergoed, inclusief het water- en landgebruik, en het vertalen van bevindingen naar toekomstscenario's, herziend het bestaande bouwcyclus holistisch.

Projectbudget €515.600,- waarbij €187.790,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

5. WERKWIJZE EN VERBINDINGEN CLICKNL

5.1. Vraagsturing en mkb-betrokkenheid

Aangezien de creatieve sector voor een zeer groot deel bestaat uit mkb-bedrijven is het mkb nauw betrokken bij de activiteiten van CLICKNL. Via CLICKNL zijn in 2024 diverse activiteiten, workshops, matchmakingbijeenkomsten, seminars en informatiebijeenkomsten georganiseerd waar het mkb bij betrokken was. De bedrijven worden daar niet alleen geïnformeerd over innovatieve ontwikkelingen in een voor hen relevante deelsector van de creatieve industrie maar ook over regelingen en mogelijkheden om deel te nemen in onderzoeksprojecten binnen de creatieve industrie. Daarnaast vinden er bijeenkomsten plaats waarin het mkb betrokken wordt bij het (waar nodig) opstellen van de onderzoeksagenda's en worden ze verbonden en in contact gebracht met relevante ontwikkelingen en onderzoek in andere sectoren (cross-overs).

In 2024 heeft CLICKNL gebruik gemaakt van de MIT Innovatiemakelaarsregeling, waarmee mkb'ers worden geholpen met specifieke innovatievraagstukken binnen de creatieve industrie. mkb'ers kunnen hierbij experts inhuren waarvan de kosten uit de regeling kunnen worden gesubsidieerd. In deze regeling kunnen 100% van de kosten van inhuur van experts/consultants worden gefinancierd uit de subsidie. Daardoor is de regeling in 2024 ook weer goed benut. In 2024 hebben de volgende organisaties gebruik gemaakt van deze regeling:

- Modint
- Open House
- Innofest
- Media Perspectives

In totaal zijn in 2024 14 innovatie adviesdiensten verricht voor in totaal 14 mkb-bedrijven.

Ook de MIT-Netwerkactiviteiten regeling is in 2024 goed benut. Hierbij is in 2024 goed gebruikgemaakt van de regeling door middel van het organiseren van zogenoemde "Powered By" netwerk events. Daarbij worden op verzoek van CLICKNL kleinschalige netwerk events georganiseerd door met name brancheorganisaties uit de creatieve sector voor het mkb. Evenals vorig jaar is daarbij veel gebruikgemaakt van een gecombineerde inzet van zowel een fysieke bijeenkomst als het beschikbaar maken van een online versie. Deze hybride vorm bleek de afgelopen jaren zeer succesvol. Daarbij heeft TKI CLICKNL in 2024 dus wederom maximaal de samenwerking met brancheorganisaties binnen de creatieve industrie opgezocht om het mkb binnen de sector goed te bereiken en te betrekken in het topsectorenbeleid. Via onder meer de volgende brancheorganisaties zijn in 2024 diverse (online/ hybride) netwerk events georganiseerd: Modint, DGA, DDA en Thingscon. Daarnaast was er in 2024 ook specifieke aandacht voor netwerkevents in het kader van het Immersive Content programma, Exceed programma en een KEM-netwerkevent, waar ook veel interesse voor is vanuit het mkb. In totaal zijn er ca. 15 events georganiseerd waarmee in 2024 zo'n 470 mkb-ers zijn bereikt.

In de volgende twee paragrafen wordt zowel ten aanzien van de door CLICKNL georganiseerde netwerkactiviteiten als ten aanzien van de inzet van de Innovatiemakelaars regeling aangegeven wat de inzet was van TKI CLICKNL m.b.t. vraagsturing en mkb-betrokkenheid in 2024. Eén en ander wordt weergegeven aan de hand van een selectie van enkele activiteiten die op deze onderdelen hebben plaatsgevonden.

5.1.1. CLICKNL Netwerkactiviteiten

TKI CLICKNL heeft in 2024 het merendeel van de netwerkactiviteiten ingezet langs de “Powered By CLICKNL” initiatieven. Daarbij beoogt CLICKNL in de breedte van de creatieve sector verschillende kleinschalige events te organiseren, in samenwerking met brancheverenigingen of organisaties met een sterk mkb-netwerk binnen de creatieve industrie. Hoewel de samenstelling van elk eventprogramma onderling sterk kan verschillen en uiteraard wordt afgestemd met desbetreffende brancheorganisatie, worden bij al deze kleinschalige events de raakvlakken met de KIA van TKI CLICKNL opgezocht.

Netwerkevenement	Datum evenement	Organisatie	Aantal MKB deelnemers
Lancering Monitor creatieve industrie	24-01-2024	Media Perspectives	125 deelnemers, waarvan 58 mkb
Social Design Showdown	06-03-2024	Social Design Showdown (Afdeling Buitengewone	60 deelnemers, waarvan 41 mkb
KEM-netwerkevent / KEM's for mission driven innovation	18-04-2024	CLICKNL	88 deelnemers, waarvan 21 mkb
Netwerkevent inclusie	28-06-2024	Dutch Digital Agencies	35 deelnemers, waarvan 18 mkb
Exceed Expedition	26-09-2024	CLICKNL	36, waarvan 14 mkb
De toekomst van 'live'	16-09-2024	Music Tech Netherlands	1 waarvan 50% mkb
Creëren met AI	23-10-2024	Music Tech Netherlands	50 deelnemers waarvan 32 mkb
Circular Procurement, Strategies for SME's	18-09-2014	Modint	65 deelnemers waarvan 31 mkb
Transforming Mindsets, embracing circular business models	19-09-2024	Modint	117 deelnemers, waarvan 82 mkb
validatie serious games	3-11-2024	hans luyckx consultancy	12 deelnemers, waarvan 10 mkb
Symposium Perfect Fit	16-04-2024	TU Delft	40 deelnemers, waarvan 19 mkb
Immersive Tech in Serious Gaming voor Educatie en Gedragsverandering – powered by	05-12-2024	Dutch Games Association	36 deelnemers, waarvan 11 mkb
ThingsCon Salon - How to become a become a Generative Things designer?	12-12-2024	Stichting ThingsCon Amsterdam	50 deelnemers, waarvan 27 mkb

Er zijn in 2024 door TKI CLICKNL 14 netwerkevents georganiseerd waarbij in totaal meer dan 470 mkb-bedrijven aanwezig waren en/of online waren aangesloten.

5.1.2. CLICKNL-Innovatiemakelaars

Hieronder worden de uitgevoerde innovatiemakelaars activiteiten toegelicht van de 4 partnerorganisaties die in 2024 namens TKI CLICKNL de regeling hebben uitgevoerd.

Modint

Modint heeft evenals vorig jaar de Innovatiemakelaars regeling uitgevoerd. De regeling Innovatiemakelaars past Modint goed omdat het de organisatie de gelegenheid geeft om buiten de werkzaamheden van de brancheorganisatie om bedrijven en instellingen te begeleiden, adviseren en in contact te brengen met innovaties in kleding en textiel, zowel bij andere bedrijven als in lopende en voorgenomen onderzoeken bij kennisinstellingen. In 2024 was er ook weer veel interesse in de regeling. Modint heeft in 2024 de regeling dan ook grotendeels kunnen benutten waarbij er 3 mkb-bedrijven zijn geholpen die in eerdere jaren nog niet aan de innovatiemakelaarsregeling hadden deelgenomen.

De mkb-bedrijven die bediend zijn vroegen bijstand en kennis ten behoeve van projecten die op de langere termijn zijn gericht. Digitalisering, circulariteit en duurzaamheid zijn belangrijke thema's in de sector, waarbij omgang met grondstoffen en ontwikkeling van nieuwe technieken goed aansluit bij de thema's van het missie gedreven innovatiebeleid. Ook voor 2024 lag er daarbij een duidelijke focus op het thema duurzaamheid en waardecreatie.

Resultaten

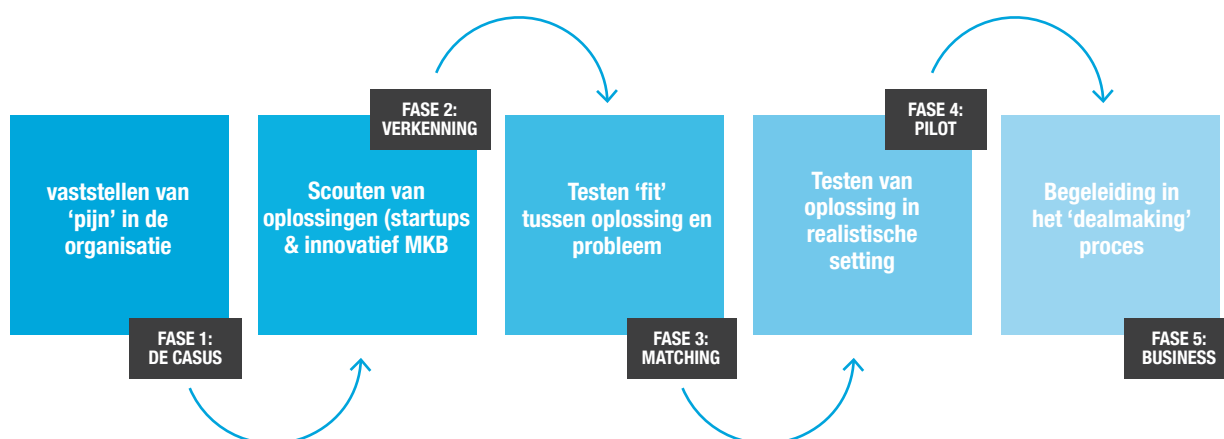
Modint kon het afgelopen jaar drie bedrijven bedienen, ieder met substantiële bedragen. Het gaat om de volgende adviesprojecten:

- Digitale Product Paspoorten (Knitwearlab): Hoe bereiden we ons voor op de Ecodesign for Sustainable Products Regulation van de EU, met name het onderdeel Digital Product Passport.
- AI en Beeldherkenning tbv productiecontrole (EE Labels): Hoe kan beeldherkenning ons helpen foutief geweven etiketten te herkennen en uit de productie te halen.
- No Dye stoffen (Le Nouveau Chef): Hoe vermijden we het gebruik van (schadelijke) chemicaliën bij het veredelen en verven van textiel.

De benodigde externe experts zijn veelal door de bedrijven zelf ingehuurd (en vergoed via de regeling). Daarnaast zijn in enkele gevallen ook experts via Modint zelf ingezet. Ureninzet die is besteed aan communicatie, verslaglegging en projectadministratie door Modint zijn uitdrukkelijk geen onderdeel van de gesubsidieerde activiteiten. Modint gaf bekendheid aan de regeling via nieuwsbrieven, de site, het innovatie netwerk NL NextFashion & Textiles en rechtstreekse contacten met bedrijven.

Stichting Open House

Stichting Open House is een partij die zich richt op innovatie in de evenementen industrie. Vanuit deze achtergrond heeft Open House de innovatiemakelaarsregeling uitgevoerd. Op basis van het onderstaande schema zijn de innovatiemakelaartrajecten opgebouwd en vormgegeven. In samenwerking met de 'lead private partners' zijn uitdagingen in de sector in kaart gebracht en afhankelijk van de behoeften zijn een of meerdere fases van onderstaand schema doorlopen.



Resultaten

In totaal heeft Stichting Open House 3 innovatie-adviestrajecten uitgevoerd met 3 verschillende mkb-bedrijven om op een bepaald thema innovatievraagstukken op te lossen. Voor 2024 stond het innovatie advies met name in het teken van AI en Systeem & Procesontwerp. Op deze onderwerpen zijn de volgende adviesprojecten gerealiseerd:

- *Transparante toeleveringsketen (EarthStore BV)*: Hoe kunnen wij als merk/producent van duurzame circulaire (hennep) producten onze community inzicht geven in onze toeleveringsketen. Hoe kunnen wij vertrouwen bieden dat wij geen invloed op de vastgelegde data hebben.
- *Advies Regeneratie (Innobroker)*: Hoe systeemverandering teweeg wordt gebracht, bijvoorbeeld m.b.v. op de blockchain gestoelde innovatieve communities die aan regeneratie werken.
- *AI Strategie (AIOpener BV)*: Hoe een go-to-market strategie te ontwikkelen in de zeer snel ontwikkelende markt van AI. In dit traject wordt ervoor gekozen om met behulp van kennissessies van experts een opmaat gemaakt antwoord te ontwerpen voor deze case van deze start-up.

Stichting Open House wordt als innovatieplatform voor de Dance & Evenementen industrie gedeeltelijk privaat gefinancierd via participanten bijdragen van bedrijven uit deze sector (waaronder ID&T (mede oprichter van Open House)).

Innofest

Stichting Innofest richt zich op het ondersteunen van pilots en valorisatie van innovaties van mkb-bedrijven, in de prototypefase. Dit doet Innofest met festivals als proeftuinen. Innofest werkt samen met tien festivals, die allen hun eigen veilige en flexibele infrastructuur hebben waarbinnen innovaties getest kunnen worden. Jaarlijks ondersteunt en adviseert Innofest diverse mkb-bedrijven bij het valideren van hun innovaties of innovatievraagstukken, met als doel deze snel en effectief naar de markt te helpen.

De inzet van de innovatiemakelaars vond plaats via Innofest langs de thema's als omschreven in de kennis- en innovatieagenda van CLICKNL. Innofest heeft de inzet binnen deze innovatie-agenda specifiek gericht op het thema energietransitie & duurzaamheid. Dit sluit ook goed aan bij de Global Goals van Stichting Innofest.

Resultaten

Innofest heeft de subsidie voor de innovatiemakelaars met name ingezet door mkb'ers te ondersteunen bij hun prototyping. Door Innovatie Experts van Innofest in te zetten om mkb'ers te adviseren, begeleiden en te zorgen dat zij de pilot(s) goed uit konden voeren. Ook is gezorgd voor evaluatie van de pilot en doorstroming van de mkb'ers naar andere belangrijke partners binnen het ecosysteem van de creatieve industrie.

Innofest heeft 5 mkb'ers ondersteund in 5 verschillende innovatie-adviestrajecten. De focus lag daarbij op innovaties met een testplek op (één of meerdere) festivals of living labs. Mkb'ers zijn ondersteund in de voorbereiding van de pilot, inclusief het formuleren van de juiste testvragen en testomstandigheden, middels een lesprogramma van Innofest. De mkb'ers halen feedback op waarmee ze hun prototype verder kunnen ontwikkelen richting een vermarktbaar product. Daarnaast zijn ze doorverwezen naar de juiste partners en partijen binnen het innovatie-ecosysteem van de creatieve industrie, om de innovatie op te schalen richting de juiste markt. Hieronder een kort overzicht van de geholpen mkb-bedrijven en de uitgevoerde activiteiten/interventies:

Thunderboom Records	Open Cultuur Tech wilde weten hoe artiesten de AI en AR tools zouden toepassen.
Techtics (Bun.Run b.v.)	TechTics wilde zowel het gebruik van de TinTrooper als de interactie tussen mens en robot testen. Snappen de festival bezoekers hoe de robot werkt, werkt de robot goed en hoe reageren mensen op de robot?
Leafy	Leafy wilde de impact van hun groene gevels op het welzijn van mensen testen.
Plaex	Plaex wilde testen of de afvalbak werkt zoals die zou moeten werken en was benieuwd naar wat mensen van de afvalbak vonden.
Nieuw van de Bouw	Nieuws van de Bouw wilde testen of hun tool ook kan worden ingezet door festivals en niet alleen voor de bouw. Tijdens deze test en in de voorbereidingen is er ook nauw samengewerkt met het festival.

Innofest werkt met een kleine club van betrokken experts, door de ervaring van deze adviseurs met testcases wordt efficiënt en doelgericht samengewerkt.

MediaPerspectives

Innovatiemakelaars worden ingezet voor mkb-ondernemers die deel uitmaken van het Media Perspectives Netwerk, aangevuld met "potentials" uit andere netwerken zoals het programma MediaMatters, GrowthMatters, Data4Media, Spectacular Arena eXperiences (SAX), Smart Media Society en Immersive Media (voorheen Virtual Worlds).

De algemene doelstelling was een groeiversnelling voor de desbetreffende mkb-ers en daarmee het creëren van werkgelegenheid en economische groei op basis van innovatie.

Netwerk, aangevuld met "potentials" uit andere netwerken zoals het programma MediaMatters, GrowthMatters, Data4Media, Spectacular Arena eXperiences (SAX), Smart Media Society en Immersive Media (voorheen Virtual Worlds).

De algemene doelstelling was een uiteindelijke groeiversnelling voor de desbetreffende MKB-ers en daarmee het creëren van werkgelegenheid en economische groei op basis van innovatie. Als doelstelling gold dat gedurende de looptijd ca. 5 MKB-ondernemers van inhoudelijk advies zouden worden voorzien

Resultaten

In 2024 zijn via MediaPerspectives een drietal innovatie-adviestrajecten met drie verschillende mkb-bedrijven. De focus lag daarbij met name op innovatievraagstukken op het gebied van immersive experience toepassingen. Alle drie de mkb-bedrijven zijn daarbij geholpen door BK Media die als innovatiemakelaar is opgetreden. Dit bedrijf heeft op het gebied van immersive experiences veel expertise.

Hieronder wordt een kort overzicht gegeven van de vier mkb-bedrijven die via Mediaperspectives in de Innovatiemakelaarsregeling geholpen zijn en wat de uitgevoerde activiteiten en interventies daarbij zijn geweest.

Studio VRij VOF	De Oxytocine Machine is een meeslepende kunstininstallatie die is ontworpen om intieme banden te bevorderen tussen deelnemers met verschillende sociale achtergronden. Dit innovatieve project maakt gebruik van VR om sociale barrières te doorbreken en gedeelde, emotioneel resonerende ervaringen te creëren.
Rooftop Immersive Studio B.V.	Ontwikkelen van prototype(s) voor omgeving en karakters van een VR datingapp. Onderzoeken van het business potentieel van een dergelijke app.
Dropstuff Media B.V.	Ontwikkelen van prototype(s) voor omgeving en karakters van een mixed reality installatie rond UFO-waarnemingen op Soesterberg. Onderzoeken van het business potentieel.

5.2. Internationaal

Vanuit het CreativeNL programma wordt uitvoering gegeven aan de internationaliseringsambities – binnen de grenzen van het beschikbare instrumentarium – van de topsector. Internationalisering zal met name plaatsvinden op de kennis om zo impact te realiseren. Dit komt met name tot uiting in het bouwen van (bilaterale) kennisgedreven publiek-private samenwerkingen in de focuslanden VS, Duitsland en China. Daarnaast coördineert CreativeNL het Strategische Beurzen Programma en worden er netwerkactiviteiten georganiseerd zoals CreativeNL live.

2024 was voor CLICKNL-Internationaal en CreativeNL een bijzonder jaar: het verkennen van publiek-private samenwerkingen op IX en circulaire economie en leren hoe daarin door te ontwikkelen, werken aan een internationaal fieldlab format, de lancering van ons Internationale Immersive Experiences (IX) kennisnetwerk, Nederlandse ontwerpkracht etaleren op Dutch Design Week en SXSW, en het realiseren van kennisuitwisseling in München tijdens MCBW.

Er zijn in 2024 meerdere mogelijke PPS-en verkend, die over Immersive Experiences, circulair design en circulair textiel gingen. Voor CIIIC is er een internationale behoeftearticulatie opgeleverd die gebruikt wordt voor de verdere ontwikkeling van de internationale strategie en propositie. Tevens is er gekeken naar vervolgstappen voor het Business Of Design Week 'circulair design' netwerk.

In 2024 zijn samenwerkingen met landen als Japan, Canada, Frankrijk, België, China (Hong Kong) en de VS verder verkend. Door samenwerking met innovatie en economische attachés, kennisinstellingen en partners is het internationale netwerk verbreed. Daarnaast is een internationaal kennisnetwerk op het gebied van IX gelanceerd, tijdens de aanwezigheid op SXSW, Austin, Texas. De komende jaren wordt dit netwerk verder uitgebouwd.

Evenementen & zichtbaarheid

Daarnaast zijn er enkele belangrijke events georganiseerd waaronder CreativeNL Live en SXSW 2024. Beide events waren goed bezocht en uiterst productief.

In maart 2024 stond CreativeNL opnieuw op het grootste creatieve podium van de wereld: SXSW, Austin, Texas. Er waren drie doelstellingen: Nederlandse ontwerpkracht etaleren, mogelijkheden voor publiek-private samenwerkingen verkennen, en kennis delen/opdoen. Met een eigen programma en clubhuis is CreativeNL goed geprofileerd. In samenwerking met New Dutch Wave en met een focus op Immersive Experiences en publieke waarden, zijn belangrijke kansen gespot voor de toekomst.

Kortom, 2024 was een jaar van samenwerking en groei. De internationale impact van CreativeNL en CLICKNL blijft groter worden, en daarmee wordt gezamenlijk verder gebouwd aan de toekomst van de creatieve industrie.

5.3. Kennisverspreiding

Zowel vanuit CLICKNL als vanuit de netwerken en communities worden diverse activiteiten ondernomen om de aanwezige en ontwikkelde kennis in de sector te delen en te verspreiden. Met name de verschillende informatiebijeenkomsten, netwerkactiviteiten, mix&match bijeenkomsten, etc. dragen uiteraard in grote mate bij om de bedrijven en kennisinstellingen elkaar te laten informeren en kennis op te doen. (Zie voor het overzicht van deze activiteiten paragraaf 5.1). Daarnaast wordt zowel vanuit CLICKNL als vanuit de aan CLICKNL verbonden communities, netwerken en brancheorganisaties diverse communicatiemiddelen ingezet (variërend van websites, social media tot publicaties) om de achterban te informeren en de kennis te delen. Een korte beschrijving van deze communicatie-uitingen over 2024 is terug te vinden in de volgende paragraaf (5.4).

5.4. Transparantie en publiciteit

Om CLICKNL haar volle potentieel te laten bereiken en de creatieve industrie ook werkelijk in kennis en innovatie te laten investeren, is een communicatiestrategie ontwikkeld. Zowel om te informeren als te inspireren, maar ook om het netwerk inzichtelijk te maken en betrokken te houden.

Communicatie is het geheel van kanalen en activiteiten die actief en passief ingezet worden. In 2024 waren dat voor CLICKNL de website(s), LinkedIn, de social media-kanalen en nieuwsbrief, het evenement Design Innovation Sessions en 'Powered by CLICKNL'-evenementen, en een aantal mediapartnerships voor evenementen van derden, die voordeel opleverden voor de achterban van CLICKNL.

Communicatie(strategie)

In 2024 heeft er een verkenning van een nieuwe communicatiestrategie plaatsgevonden. Resultaat daarvan is een concept raamwerk dat is getoetst bij o.a. stakeholders en programmamanagers. Dit concept raamwerk focust zich naast zenden en externe doelgroepen, op interne communicatie, interactie en benodigde middelen voor stakeholder management. In 2025 wordt verder gewerkt aan deze richting.

Met in 2024 -een begin van- de toevoeging van communicatiemiddelen die bij deze nieuwe richting horen, waren de middelen en kanalen die in 2024 werden ingezet: website, LinkedIn, LinkedIn Advertising, e-mail marketing, events waaronder DIS (Design Innovation Sessions), direct mails (persberichten), redactionele content, video content, interne updates, diverse visualisaties, slidedeck bibliotheek, maandelijks rapportages (doelstellingen en KPI's) en halfjaarlijkse rapportages.

Er is daarnaast meer oog geweest voor communicatie projectmanagement binnen programma's waar CLICKNL een rol in speelt. Zo werd er om de twee weken gespard en meegedacht (advies en brainstorm) met programma communicatiemanagers.

Website

De website van CLICKNL is en blijft de spil van al haar online kanalen. Het visitekaartje van de organisatie. De website is een levend platform en wordt continu geüpdatet en bijgehouden. Met name de pagina's 'nieuws' en 'events' werden wekelijks geüpdatet. Tevens zijn er (kleine) verbeteringen doorgevoerd, zoals het dynamischer maken van de website met onder meer een staggering effect (animatie) en gradiënt achter titels.

LinkedIn

CLICKNL heeft in 2024 een LinkedIn pagina, diverse LinkedIn showcase pagina's en een LinkedIn groep. De LinkedIn pagina speelt in deze driehoek de hoofdrol. De pagina telt op het moment 2.870 volgers. Zo'n 965 volgers zijn er in 2024 bij gekomen. Ter vergelijking: in 2023 nam het aantal volgers toe met 726, en dat was een toename van 200%. De pagina blijft -hard- groeien.

LinkedIn advertising

In 2024 zijn er opnieuw gesponsorde updates (gericht op bereik van specifieke content) geplaatst. Halfjaarlijkse rapportages wijzen uit dat deze betaalde advertising een positieve invloed heeft op LinkedIn cijfers zoals pageviews, post views, CTR (Click Through Rate) en aantal nieuwe paginavolgers.

Nieuwsbrief

De nieuwsbrief van CLICKNL is/wordt eens per maand verstuurd met uitzondering van een zomervakantiemaand; elf keer per jaar. Iedere nieuwsbrief hanteert eenzelfde opzet: gestart wordt met een hoofdonderwerp, vervolgens lichten we diverse nieuws items, cases en updates uit, dan volgens diverse, interessante events, en optioneel wordt er afgesloten met een -aankomende- subsidieregeling. Nieuwsbrief statistieken tonen een stabiel kanaal dat goed wordt geopend/gelezen door onze abonnees. Met in Q1 en Q2 een Unique Opens percentage van minimaal 40% en in Q3 en Q4 zelfs boven de 50%(!!) scoren we ten opzichte van het landelijke gemiddelde* extreem goed.

""In 2024 was het gemiddelde open rate over verschillende sectoren 39.7%, maar meestal zien we open rates tussen 20% en 40% als normaal. " - klantenfabriek.nl

Visualisaties

In het kader van 'inspiratie' is er ook in 2023 aandacht geweest voor video content. Dit jaar zijn er twee video's gerealiseerd die de kracht van domeinoverstijgende samenwerking en ontwerpkracht tonen. Er is tevens een eerste versie van een algemene video over de Creatieve Industrie opgeleverd.

Daarnaast is er in 2024 een verbeeldende opdracht uitgezet. De oplevering hiervan toont diverse 3D-visualisaties/stills die missiethema's en de creatieve industrie verbeelden. In 2025 wordt er aandacht gegeven aan deze beelden.

Een beknopt overzicht van resultaten van verschillende kanalen is hieronder opgenomen.

Website: www.clicknl.nl

In 2024 zijn er 138.976 paginaweergaven geregistreerd.

In het tweede halfjaar van 2024 waren de populairste webpagina's 1. Homepage 2. Ontwerpkracht & Transities 3. Immersive Content 4. News (Engels) 5. Over

Social media:

LinkedIn pagina met 2.870 volgers.

LinkedIn groep met meer dan 1200 leden.

Nieuwsbrief

Een maandelijks nieuwsbrief van CLICKNL met 2.600+ abonnees en een gemiddeld openingspercentage boven de 40% (Q1 en Q2) en boven de 50% (Q3 en Q4).

Evenementen vanuit CLICKNL

Het grootste jaarlijkse evenement van CLICKNL, op de Dutch Design Week, is in een nieuw jasje gehesen binnen een nieuwe opzet. De nieuwe opzet is toegankelijker voor de ontwerppraktijk en mkb'ers uit de creatieve industrie, geeft meer netwerkmogelijkheden en stimuleert meer interactie tussen CLICKNL en de creatieve industrie. Deze Design Innovation Sessions waren een evenement over innovatie en onderzoek binnen de creatieve industrie, op vijf verschillende thema's. Het evenement verwelkomde 157 unieke mkb'ers. In totaal waren er 320 bezoekers (en daarbovenop een wachtlijst).

Daarnaast zijn onder de vlag 'Powered by CLICKNL' 15 verschillende evenementen georganiseerd door 8 verschillende partijen waaronder Dutch Games Association, Modint, ThingsCon, Dutch Digital Agencies, Afdeling Buitengewone Zaken en TU Delft; met tussen de 8 en 75 mkb-deelnemers per evenement. Deze kennisdelings- en netwerkevenementen voor het mkb worden ingezet door CLICKNL om de achterban van eerdergenoemde partijen te inspireren om meer kennisgedreven te werken en de samenwerking met kennisinstellingen te promoten, teneinde publiek-private samenwerkingen te stimuleren. Daarnaast werd een deel van de evenementen door CLICKNL zelf georganiseerd; rond KEM's als methoden die de creatieve industrie inzet en rond het netwerk van experts omtrent experimenteeromgevingen over en met de betrokkenheid van mkb: Exceed Expedition.

5.5. Efficiëntie en effectiviteit

Naast de reguliere activiteiten voor TKI CLICKNL, zoals ook in deze Jaarrapportage aangegeven, heeft 2024 vooral ook in het teken gestaan van het missiegedreven innovatiebeleid, de positionering van de creatieve sector hierbinnen, de coördinatie van de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen en de (door)ontwikkeling van de KEM-agenda en Agenda Ontwerpkracht. Maar er is in 2024 ook veel aandacht besteed aan de voorbereidingen van het CIIIC programma. CLICKNL wil de ontwikkeling van Immersive Content voor nieuwe toepassingsgebieden programmatisch versnellen en versterken, zodat de creatieve industrie de kansen optimaal weet te benutten, bijdraagt aan maatschappelijke uitdagingen en een aanzuigende werking op de technologiesectoren creëert. Daarom heeft CLICKNL onder leiding van het ministerie van OCW het afgelopen jaar gewerkt aan een voorstel voor het Nationaal Groeifonds. Dit voorstel is ontwikkeld samen met 120 bedrijven, kennisinstellingen en organisaties die actief zijn op het gebied van VR/AR, media, gaming en entertainment en coalities van partijen uit diverse regio's. Het NGF voorstel is ontwikkeld onder de naam 'Creative Industries Immersive Impact Coalition', afgekort CIIIC. Het voorstel richt zich op het vergroten en versterken van de capaciteit voor Immersive Experiences. In 2024 is door CLICKNL uitvoering gegeven aan de voorbereidende werkzaamheden zodat het CIIIC programma vanaf januari 2025 formeel van start kon gaan.

Naast het CIIIC programma vielen er in 2024 nog meerdere andere programma's onder de verantwoordelijkheid/sturing van TKI CLICKNL. Zo is er het Circonnect programma, het PONT programma, Exceed en de Innovatielabs. De aansturing en coördinatie van al deze programma's vraagt niet alleen de nodige capaciteit maar ook om de juiste afstemming en synergie. De combinatie van al deze programma's biedt voor TKI CLICKNL, de sector en voor het missiegedreven innovatiebeleid veel kansen om de kennisontwikkeling ook tussen programma's optimaal te benutten. Dit biedt TKI CLICKNL de mogelijkheid om de output en impact van deze programma's meer te laten zijn dan de som van de individuele delen. Juist de combinatie hiervan versterkt de kennisontwikkeling binnen het brede werkveld van TKI CLICKNL. Om hier echter goed invulling aan te kunnen (blijven) geven was het voor TKI CLICKNL van belang om in 2024 na te gaan denken over het verder optimaliseren van de aansturing en organisatiestructuur van al deze verschillende activiteiten en programma's binnen CLICKNL.

In 2024 heeft TKI CLICKNL dan ook een eerste aanzet gedaan in de ontwikkeling van een nieuwe missie en visie voor CLICKNL voor de toekomst. Daar kwam bij dat het ministerie van EZ een heroriëntatie op het topsectorenbeleid had aangekondigd en plannen ontwikkelde voor een nieuwe invulling van dit beleid en governance van de TKI's. Daarbij spelen de Nationale Technologie Strategie en de Groeimarkten van Nederland een belangrijke rol. Hoewel dit nieuwe beleid vanuit ministerie EZ in 2024 nog niet was uitgekristalliseerd, is TKI CLICKNL al wel gestart met een analyse en uitwerking hoe de CLICKNL organisatie hier enerzijds goed op aan kan sluiten en tegelijkertijd ook optimale efficiëntie en synergie behoudt in de aansturing en coördinatie van alle activiteiten en programma's die juist in het geheel ook de grote meerwaarde bieden voor de sector en het missiegedreven innovatiebeleid.

Eén en ander heeft eind 2024 geleid tot een eerste schets voor de visie en missie van TKI CLICKNL binnen de (nog uit te werken) nieuwe beleidskaders van het ministerie van EZ. Daarbij is ook een eerste opzet gemaakt voor een andere inrichting van de bureau organisatie van TKI CLICKNL. Eén en ander zal in 2025 verder worden uitgewerkt en gedurende 2025 worden geïmplementeerd.

5.6. Belemmeringen

Zoals in paragraaf 5.5. aangegeven zet het aantal activiteiten en programma's binnen TKI CLICKNL druk op de beschikbare capaciteit binnen de bureau-organisatie van TKI CLICKNL. Naast de reguliere coördinatie en aansturing hiervan dient tevens inzet te worden geleverd in het voorbereiden van de organisatie voor de veranderingen in beleid vanuit het ministerie van EZ. Het uitblijven van duidelijkheid over de nieuwe koers in het innovatiebeleid en de governance maakt het lastig voor CLICKNL om enerzijds de volledige inzet op alle programma's en activiteiten op peil te houden en tegelijkertijd de juiste voorbereidingen te treffen voor de toekomst. Dit kan ten koste gaan van de efficiëntie, effectiviteit en synergie die TKI CLICKNL het afgelopen jaar(en) juist heeft bereikt.

Ook is er onzekerheid over de financiering en de beschikbare middelen voor alle activiteiten en programma's. Zo is het nog onduidelijk in hoeverre de hoogte van de beschikbare PPS-i middelen behouden zal blijven (na 2025). Maar ook de beschikbare middelen voor de bureau organisatie van TKI CLICKNL staan onder druk. Door de opgelegde beperkingen in de overheveling van PPS-i middelen naar de financiering van de bureau-organisatie is de verwachting dat er voor de toekomst minder financiering hiervoor beschikbaar is terwijl het aantal activiteiten en programma's onveranderd groot blijft.

Tot slot heeft TKI CLICKNL sinds 2024 te maken met de uitvoering van de nieuwe PPS-i regeling. Hoewel deze nieuwe invulling van de PPS-regeling ook een aantal interessante nieuwe mogelijkheden en kansen biedt, vraagt het van de TKI ook de nodige tijd en leerervaringen om nieuwe werkwijzen in de aanwending van deze middelen (en daarbij behoorde nieuwe voorwaarden) goed in te richten en in te bedden in de organisatie. TKI CLICKNL heeft daarbij nu gekozen om, in tegenstelling tot de oude PPS-Regeling, vanaf 2025 meer te gaan werken met het zelf inrichten en organiseren van calls. Dit vergt echter veel meer inzet en voorbereiding dan de oude werkwijze bij de PPS-toeslag regeling. Bovendien moet er invulling en uitvoering worden gegeven aan deze nieuwe regeling en nieuwe werkwijzen terwijl ook de middelen uit de oude PPS-regeling nog doorlopen en ook voor een groot deel nog ingezet en benut moeten worden. Dit verhoogt de complexiteit, coördinatie en administratie van al deze activiteiten en projecten die voortkomen uit zowel de oude als de nieuwe regeling.

Al deze wijzigingen en onzekerheden maken het voor de CLICKNL organisatie lastig om (voor langere termijn) activiteiten, werkwijzen en procedures goed en efficiënt in te richten. Eén en ander zal het voor het komende jaar noodzakelijk worden om bepaalde activiteiten en onderdelen voorlopig op basis van tijdelijke werkwijzen en procedures in te richten. Zodra het lange termijn perspectief voor het beleid en de TKI's daarbinnen uitkristalliseert kunnen de werkwijzen, procedures en de organisatie van TKI CLICKNL ook meer structureel ingebed worden.

FINANCIEEL JAAROVERZICHT

Hieronder wordt op hoofdlijnen een financieel overzicht gegeven van alle uitgaven van TKI CLICKNL over 2024. Daarbij zijn alle activiteiten van TKI CLICKNL financieel inzichtelijk gemaakt. Een meer gedetailleerd overzicht is op verzoek beschikbaar in het financiële jaarverslag 2024 van TKI CLICKNL. De jaarrekening 2024 van TKI CLICKNL is bij het schrijven van deze Jaarrapportage echter nog niet gereed en de cijfers zoals hieronder gepresenteerd kunnen dus mogelijk nog iets wijzigen.

STICHTING TKI CLICK NL	Financieel overzicht 2024
Subsidie Programma Ondersteunende Activiteiten	Uitgaven 2024
WP1 PPS Ondersteuning	1.118.073
WP2 Programmamanagement	431.415
WP3 Kennisoverdracht en Valorisatie	481.807
	2.031.295
Subsidie Min I&W Circo 2024	371.561
Subsidie Min I&W Circo restant 2023	231.360
Kennisplatform Circulair Design CIRCO 2024	20.253
Subsidie EZ Circonnect 2023-2024	1.159.983
Subsidie OCW CIIC 2024	581.000
Extra uitgaven uit reserves 2024 - CIIC	51.728
Subsidie EZK MIT-Netwerkactiviteiten 2024	84.470
Subsidie EZ MIT-Innovatiemakelaars 2024	99.944
Subsidie SBP SXSX 2024	140.011
Subsidie SBP CreativeNL Live DDW 2024	60.000
TKI TKI1906 projectuitgaven	499.107
TKI TKI2006 projectuitgaven	640.793
TKI TKI2106 projectuitgaven	514.224
TKI TKI2206 projectuitgaven	592.625
TKI TKI2306 projectuitgaven	1.298.116
TKI TKI2406 projectuitgaven	300.000
TKI Projecttoeslag projectuitgaven	56.389
Stimuleringsfonds Innovatielabs	27.200
TOTAAL	8.760.059



JAARRAPPORTAGE TKI CLICKNL 2024

WWW.CLICKNL.NL