



CLICK NL

JAAR RAPPORTAGE TKI CLICKNL 2025

April 2026

INHOUD

1. PROFIELSCHETS CREATIEVE INDUSTRIE	4
2. VISIE, DOEL & STRATEGIE	10
2.1. Visie op rol CLICKNL	10
2.2. Doelstellingen CLICKNL	10
2.3. Strategie en realisatie 2025	10
2.4. Algemeen activiteiten 2025	12
2.5. Key Performance Indicators	20
2.6. Agenda Ontwerpkracht 2024-2027	22
2.8. Organisatiestructuur CLICKNL	25
3. THEMA'S	27
3.1. Onderzoeksthema's	27
3.2. Andere TKI's en cross-overs naar andere topsectoren	28
4. PPS-TOESLAG INZET VAN MIDDELEN EN PROJECTEN	32
4.1. PPS-Toeslag inzetprojecten CLICKNL 2025	32
4.1.1 Nieuwe PPS-Toeslag inzetprojecten (nieuwe PPS-innovatieregeling)	32
4.1.2 Nieuwe PPS-Toeslag inzetprojecten (oude PPS-Regeling)	45
4.1.3 Nieuwe PPS-Toeslag inzetprojecten (nieuwe PPS-innovatieregeling)	61
4.2. PPS-Projecttoeslag Projecten CLICKNL 2025	66
5. WERKWIJZE EN VERBINDINGEN CLICKNL	68
5.1. Vraagsturing en mkb-betrokkenheid	68
5.1.1. CLICKNL Netwerkactiviteiten	69
5.1.2. CLICKNL-Innovatiemakelaars	70
5.2. Internationaal	74
5.3. Kennisverspreiding	74
5.4. Transparantie en publiciteit	74
5.5. Efficiëntie en effectiviteit	77
5.6. Belemmeringen	78
FINANCIEEL JAAROVERZICHT	80

INLEIDING

Het TKI CLICKNL is in 2012 opgericht bij de start van het topsectorenbeleid van het ministerie van Economische Zaken, met als doelstelling 'het versterken van de economische en maatschappelijke potentie van de creatieve industrie, door middel van kennisontwikkeling en innovatie, ...'. Die doelstelling wordt gerealiseerd door onder andere het agenderen en programmeren rond gemeenschappelijke kennis- en innovatieagenda's, het organiseren en stimuleren van samenwerking tussen kennisinstellingen, maatschappelijke organisaties, overheden en industriepartners en het stimuleren van kennisoverdracht.

Sinds de omschakeling van het topsectorenbeleid naar het missiegedreven topsectoren- en innovatiebeleid in 2018 heeft CLICKNL ook de coördinatie van de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen op zich genomen. Het doel van de KIA MV 2024-2027 is maatschappelijke en economische impact bereiken door het versterken van het verdienvermogen, opschalen van innovaties en versnellen van transities in het Missiegedreven Innovatiebeleid.

Beide doelstellingen vragen om focus op specifieke activiteiten en doelgroepen maar hebben tevens een gezamenlijkheid in het versterken van ontwerpkracht en benutten van de expertise van de creatieve industrie.

Het ministerie van Economische Zaken heeft eind 2025 het topsectorenbeleid beëindigd, vanaf 2026 spreken we over het Missiegedreven Innovatiebeleid, waarin de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen een van de dwarsdoorsnijdende KIA's is die onder de systeemverantwoordelijkheid van dat ministerie vallen. Het industriebeleid is met de kamerbrief van oktober 2025 afgestapt van het sectorale beleid en richt zich voortaan op zes groeimarkten, waarbij de creatieve industrie (evenals andere topsectoren) niet vermeld worden.

Dit heeft tot gevolg dat CLICKNL in 2025 zowel heeft gewerkt aan organisatorische versterking als een gewijzigde strategie om invulling te kunnen geven aan deze koerswijziging. De activiteiten van 2025 hebben daarmee nog een gemengd karakter, gericht op beide genoemde doelstellingen.

Tevens heeft het ministerie aangekondigd de PPS-i regeling per november 2027 te beëindigen en in een nieuwe regeling bij RVO onder te brengen. Dit en de beëindiging van het topsectorenbeleid heeft vergaande consequenties voor de activiteiten van CLICKNL na 2027 en zal een strategische heroriëntatie vragen die in 2026 en 2027 zijn beslag zal krijgen. De hier voorliggende jaarrapportage volgt nog de indeling die in voorgaande jaren is gehanteerd.

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 andere 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 methodisch 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 geduid 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

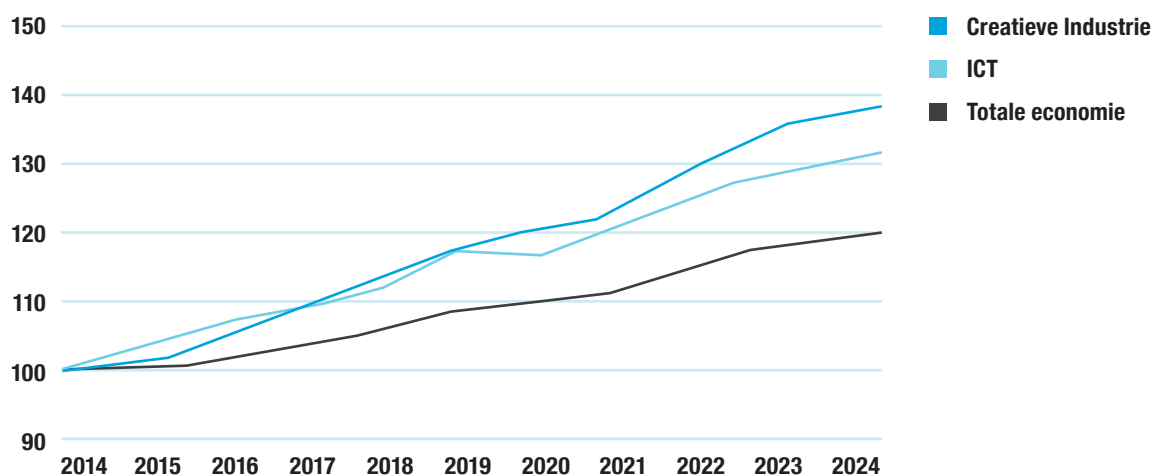
- Architectuur & gebouwde omgeving - inclusief landschap en interieur
- Productontwerp - inclusief industrial design, meubelontwerp en food design
- Mode - inclusief textiel en accessoires
- Game-ontwerp - inclusief games als entertainment en toegepaste games.
- Digitaal ontwerp - inclusief digitale interactie en gebruikerservaringen (ux).
- Merkcreatie & communicatie - inclusief marketing, interne communicatie, marketingcommunicatie, corporate communicatie, grafisch en multimediaal 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. In april 2026 is de meest recente versie hiervan uitgebracht. Onderstaande kerncijfers zijn dan ook gebaseerd op de monitor creatieve industrie 2025.

‘In 2024 telt de creatieve industrie ruim 421 duizend banen, 4,3 procent van het totale aantal in Nederland. De sector groeide in 2014–2024 gemiddeld 3,2 procent per jaar, ruim meer dan het Nederlandse gemiddelde van 1,8 procent. In 2021–2024 noteerde de creatieve industrie vier procent jaarlijkse groei tegen 2,5 procent voor Nederland. In 2024 is het aandeel van creatieve industrie in alle banen in Nederland bijna 4,3 procent. In 2014 was dat nog 3,7 procent.’



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

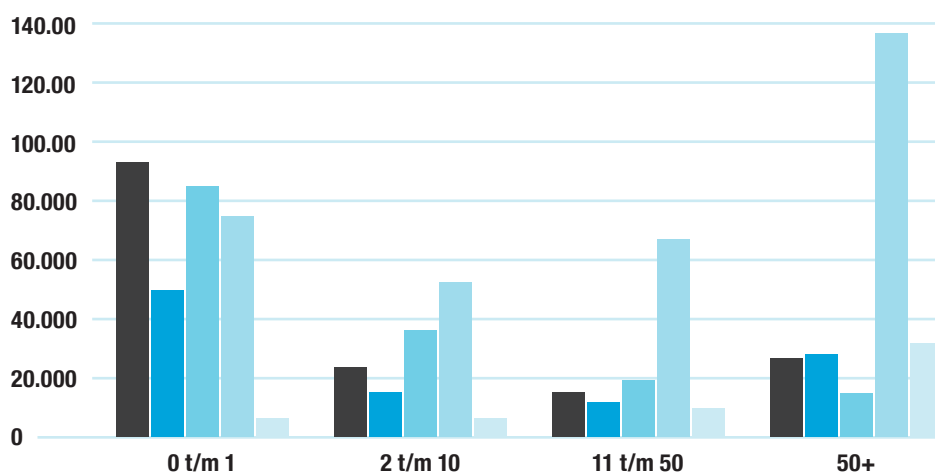
Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2014–2024 van de totale economie, creatieve industrie en ICT (index 2014 = 100)

‘Het aantal creatieve professionals, werkzaam binnen en buiten de creatieve industrie, is in de periode 2018–2024 sterker toegenomen dan het totaal aantal banen in de creatieve industrie. In 2018 werden 417 duizend banen ingevuld door creatieve professionals; 4,8 procent van alle banen in Nederland. In 2024 was dat opgelopen naar 539 duizend en een aandeel van 5,5 procent. Het aandeel van de creatieve industrie banen in Nederland nam in diezelfde periode toe van vier naar 4,3 procent.’

In 2024 telt de creatieve industrie ruim 253 duizend bedrijven, ruim 57 duizend in creatieve zakelijke dienstverlening, ruim 101 duizend in kunsten en cultureel erfgoed en 94,5 duizend in de media- en entertainmentindustrie. ICT is goed voor bijna 99 duizend bedrijven; bijna 93 duizend in ICT-diensten en zesduizend in ICT-hardware.

De gemiddelde bedrijfsgrootte in de economie nam in 2014-2024 af van 5,8 naar 4,4 banen, in de creatieve industrie van 2,0 naar 1,7 en in ICT van 4,5 naar 3,8. De schaalverkleining in de creatieve industrie is in de voorbije jaren vertraagd ten opzichte van de totale economie en nadert haar praktische grens.

■ Kunsten en cultureel erfgoed ■ Media en entertainmentindustrie
■ Creatieve zakelijke dienstverlening ■ ICT-diensten ■ ICT-Hardware

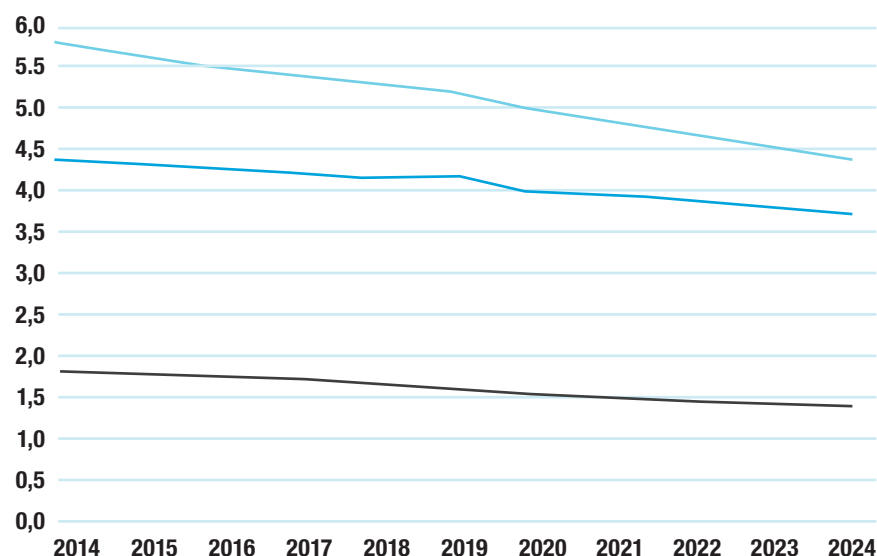


Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Aantal banen per bedrijfsgrootteklasse in 2024 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland.

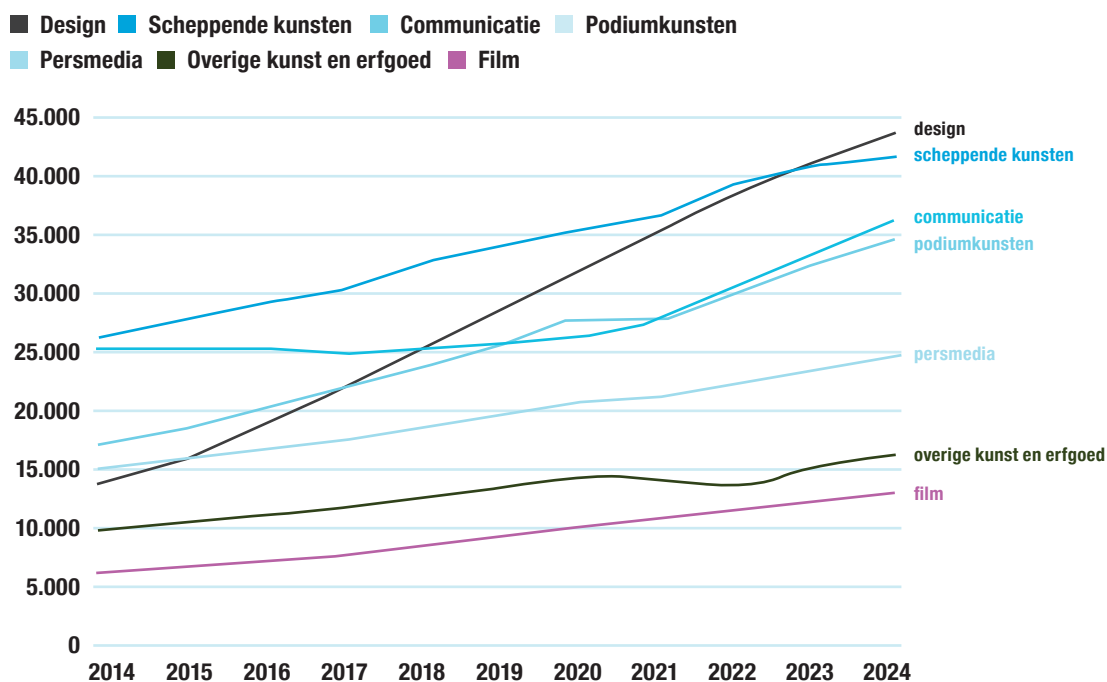
Binnen de creatieve industrie zijn in 2024 ruim 227 duizend zzp'ers actief; 54 procent van alle banen wordt door hen ingevuld. Van de drie deelsectoren is binnen kunsten en cultureel erfgoed het grootste aantal zzp'ers actief, gevolgd door de creatieve zakelijke dienstverlening en op enige afstand media- en entertainmentindustrie. In 2014-2024 groeide het aantal zzp'ers het hardst in de creatieve zakelijke dienstverlening.

■ Creatieve inustrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Gemiddelde bedrijfsomvang in de jaren 2014-2024 in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Nederland..



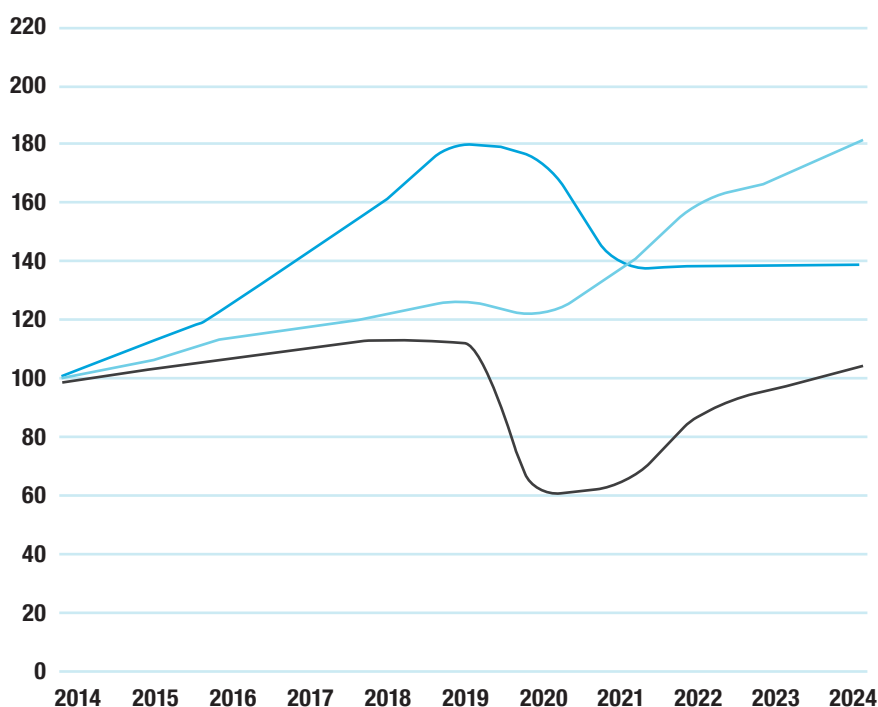
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Ontwikkeling van het aantal zzp-banen in domeinen binnen de creatieve industrie met meer dan tienduizend zzp'ers in de periode 2014-2024..

De productiewaarde van de creatieve industrie is in 2024 € 66,2 miljard, die van de ICT-sector € 123,3 miljard. De jaarlijkse gemiddelde groei van productiewaarde van de creatieve industrie is in 2014-2024 met 3,3 procent groter dan die van de ICT-sector van 2,2 procent. Voor 2021-2024 is het verschil nog groter, 7,7 procent voor de creatieve industrie en 5,9 procent voor de ICT-sector. De sterke groei in de creatieve industrie is het gevolg van de productionele inhaalslag na corona.

Binnen de creatieve industrie realiseert de media- en entertainmentindustrie in 2024 met € 24,3 miljard de hoogste productiewaarde. In de creatieve zakelijke dienstverlening is die € 23,9 miljard en in kunsten en cultureel erfgoed € 18,0 miljard. In de post-coronajaren groeit de productiewaarde in media en entertainment mondjesmaat, maar in de andere deelsectoren van de creatieve industrie fors. Voor kunsten en cultureel erfgoed is dat vooral een inhaalslag vanwege corona, dat geldt niet voor de creatieve zakelijke dienstverlening. Die heeft weinig geleden onder de coronacrisis.

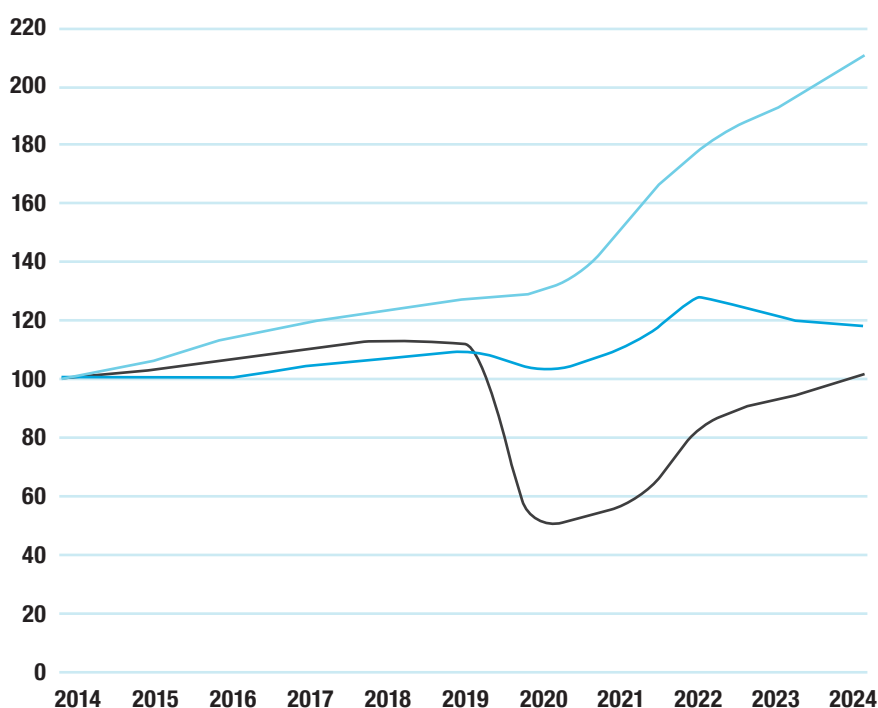
■ Kunsten en cultureel erfgoed ■ Media en entertainmentindustrie ■ Creatieve zakelijke dienstverlening



Ontwikkeling van de productiewaarde in de periode 2014-2024 in de deelsectoren van de creatieve industrie in Nederland..

In 2024 is de creatieve industrie goed voor een toegevoegde waarde van € 27,6 miljard, op basis van een gemiddelde jaarlijkse groei van drie procent in 2014-2024. De toegevoegde waarde van de ICT-sector groeide in 2014-2024 met 5,9 procent naar € 53,7 miljard in 2024. Het bbp nam in de genoemde periode toe met twee procent. De creatieve industrie heeft daarin een aandeel van ruim 2,7 procent, de ICT-sector van ruim 5,3 procent.

■ Kunsten en cultureel erfgoed ■ Media en entertainmentindustrie ■ Creatieve zakelijke dienstverlening

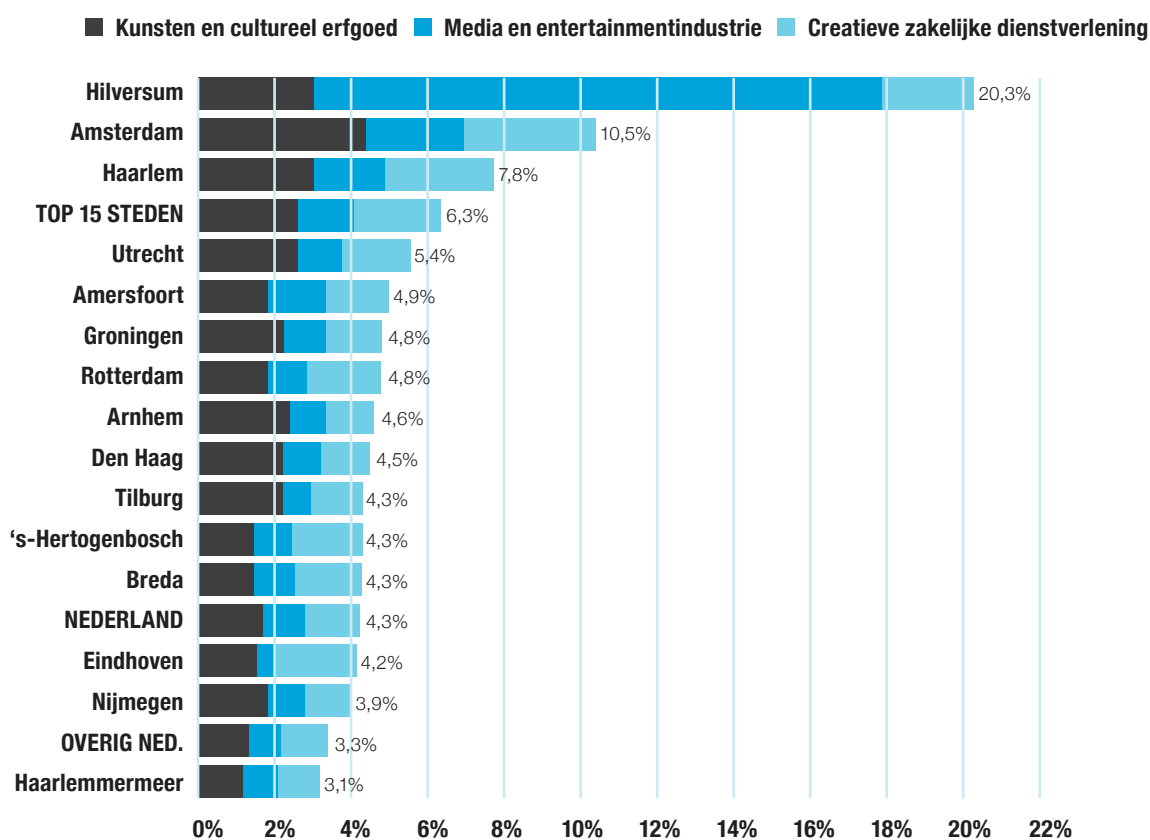


Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

Ontwikkeling van de toegevoegde waarde in de periode 2014-2024 in de deelsectoren van de creatieve industrie in Nederland..

Van de ruim 421 duizend banen in de Nederlandse creatieve industrie bevinden ruim 203 duizend – 48 procent – zich in de Top 15 creatieve industrie steden van Nederland en bijna 218 duizend – 52 procent – daarbuiten.

Amsterdam kent het meest omvangrijke creatieve industrie cluster van Nederland, met bijna negentien procent van alle Nederlandse banen in de sector. De andere omvangrijke concentraties zijn Rotterdam, Utrecht en Den Haag. Het meest gespecialiseerd is Hilversum met ruim twintig procent van de lokale banen in de creatieve industrie, vooral de mediasector. Ook Amsterdam en Haarlem zijn gespecialiseerd in creatieve industrie. Deze drie steden hebben een aandeel van creatieve banen dat het gemiddelde van de Top 15 steden overstijgt. (Monitor Creatieve Industrie 2025)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Werkgelegenheidsaandeel (procenten) van de deelsectoren in de creatieve industrie in het totaal aantal banen voor de Top15 creatieve industrie steden

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 agendaert, inspireert en bouwt aan programma's voor en met de creatieve industrie. Daarbij wordt de verbinding gemaakt met de maatschappelijke opgaven en de bijdrage aan de missies van het Missiegedreven Innovatiebeleid.

2.2. Doelstellingen CLICKNL

Het TKI CLICKNL heeft 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 ontwerpkracht van de Nederlandse creatieve industrie om de Nederlandse economie en samenleving sterker te maken.

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.

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 2025

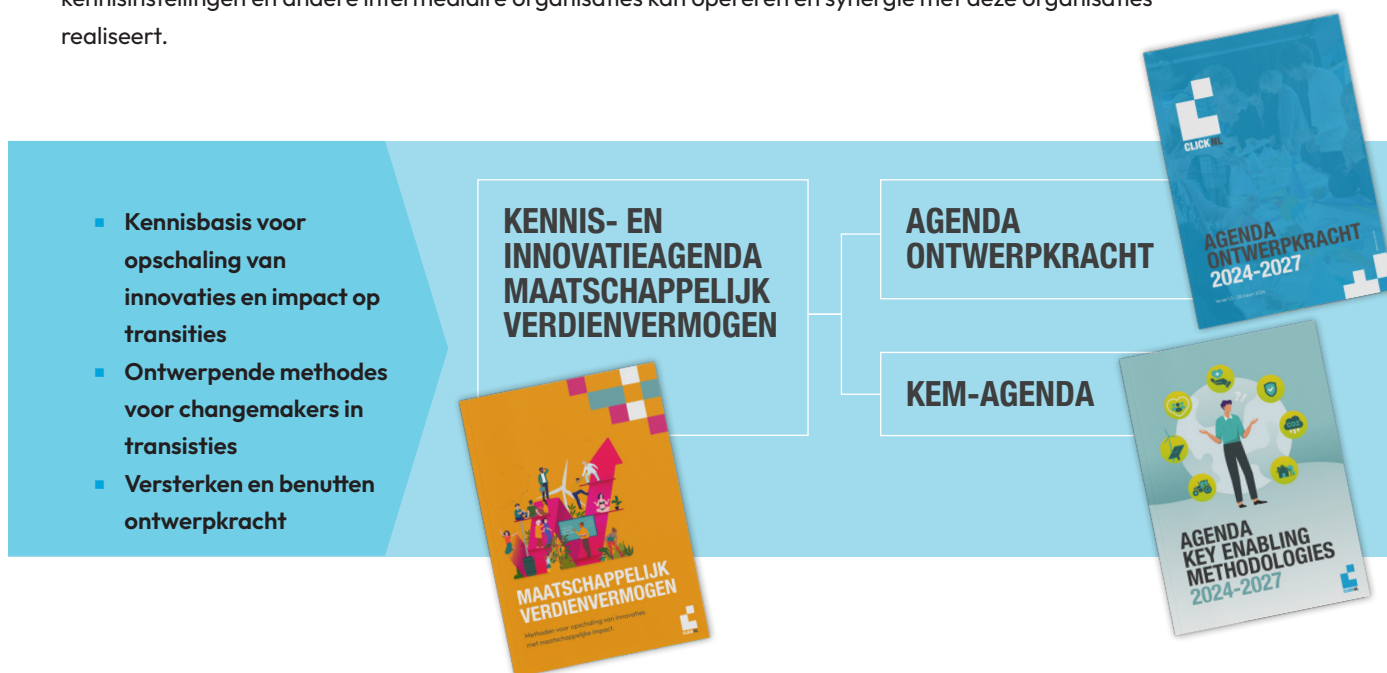
CLICKNL wil de geschetste ambitie en doelstellingen realiseren door onderzoekers te koppelen aan ondernemende creatieve professionals binnen de sector en met hen innovatie, kennisopbouw en -uitwisseling bevorderen.

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, CIRCO en ACT)
- 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 2025 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 2025.

2.4. Algemene activiteiten 2025

In 2025 is er binnen het topsectorenbeleid vanuit ministerie EZ veel veranderd ten aanzien van de toekomstige vooruitzichten voor de TKI's, de daarbij behorende subsidieregelingen en de governance. Primair daarbij is de beëindiging van het topsectorenbeleid en de daaraan verbonden ontbinding van de topteam. Bovendien is aangekondigd dat de belangrijkste subsidieregeling van de TKI's, de PPS-i regeling, eind 2027 zal worden beëindigd.

Op hoofdlijnen heeft het ministerie van EZ bij het beëindigen van het topsectorenbeleid dat beleid opgesplitst in een separaat – maar verbonden – innovatie en industriebeleid. Daarbij wordt het MIB gecontinueerd maar werd met name een vereenvoudiging van de governance vereist. Een derde tijdovende ontwikkeling in 2025 was daarmee ook de herinrichting van de governance en samenwerking op hoofdlijnen van de KIA MV; de KIA waar CLICKNL in het MIB verantwoordelijk voor is.

Een vierde tijdovende component is de onduidelijkheid die werd gecreëerd in de ontwikkeling van het industriebeleid en de keuzes die uiteindelijk in de industriebrief van oktober 2025 zijn verwoord. Oorspronkelijk (zomer 2025) werd nog gesproken over meerdere strategische sectoren waaronder de creatieve industrie. Daartoe is veel werk besteed aan het onderbouwen van de sectoragenda.

Na de zomer is door EZ een indikking gemaakt tot zes groeimarkten waar de creatieve industrie geen rechtstreeks onderdeel van uitmaakt.

Vanuit TKI CLICKNL (en de andere TKI's) is er in 2025 veel energie gestoken om de gevolgen van dit nieuwe beleid met het ministerie af te stemmen. De exacte consequentie voor de topsectoren en TKI CLICKNL in het bijzonder zullen waarschijnlijk pas in 2026 verder uitkristalliseren.

Deze ontwikkelingen (waar eind 2024 door het TKI al op geanticipeerd werd) maakten het ook noodzakelijk om de organisatie van het TKI te versterken. Vanuit het ministerie is eind 2024 de wens uitgesproken om meer continuïteit in de organisatie aan te brengen en te borgen. Het TKI heeft daartoe stappen genomen en van een grotendeels virtuele organisatie met voornamelijk zzp inhuur naar een organisatie met dienstverbanden en een fysieke locatie over te gaan. Het versterken van de senioriteit en structuur was ook noodzakelijk om het wegvallen van de topteam expertise eind 2025 op te vangen. Tot slot is ook een vernieuwing en versterking van het bestuur in gang gezet. De onduidelijkheid over de toekomst van het TKI en de governance van de KIA MV was de aanleiding om pas in tweede instantie in de tweede helft van 2025 daarmee aan de slag te gaan.

Deze ontwikkelingen en de aandacht die daarnaar uit is gegaan maken ook dat op een aantal inhoudelijke lijnen onvoldoende capaciteit ingezet kon worden.

- Op hoofdlijnen is de aandacht van het TKI uitgegaan naar een aantal programma's en agenda's, die hierna verder toegelicht zullen worden: Het NGF programma CIIIC is in 2025 formeel van start gegaan – met een geheel eigen en administratief organisatorisch gescheiden programmteam
- Als trekker van de **KIA Maatschappelijk Verdienvermogen** levert TKI CLICKNL sinds de start in 2020 veel effort in de verder doorontwikkeling en uitvoering van deze KIA in het kader van het Missiegedreven Innovatiebeleid. Afgelopen jaar lag de focus voornamelijk op het (door)ontwikkelen (via calls), verspreiden en toepassen van kennis en expertise.
- In 2025 hebben ook verder ontwikkelingen plaatsgevonden met betrekking tot de KEM agenda en de KEM strategie van TKI CLICKNL. De afgelopen jaren is veel energie gestoken in het versterken van de kennisbasis rond Key Enabling Methodologies (KEM's). Dit heeft in 2024 geleid tot een vernieuwde **KEM-agenda** en de lancering van een bijbehorend KEM-netwerk. Vanuit deze solide basis is in 2025 de volgende stap gezet richting effectieve toepassing van KEM's in de praktijk. Daarbij is vooral gekeken hoe we deze methoden optimaal in kunnen zetten om maatschappelijke transitie aan te pakken, op te schalen en te versnellen.
- Naast de KEM Agenda en de KIA MV heeft CLICKNL eerder ook de **Agenda Ontwerpkracht** ontwikkeld. Vanuit deze agenda's is in 2025 de eerste batch Ontwerpkracht & Transitie projecten ontwikkeld, via een open uitvraag en co-creatie van relevante projecten. Daaruit zijn, op basis van een groot aantal vooraanvragen, uiteindelijk 5 projecten geselecteerd en van start gegaan.
- In 2025 is TKI CLICKNL ook het initiatief gestart voor het **Actieplan Circulair Textiel**. Dit actieplan werd geïnitieerd vanuit de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen, waarbij textiel is gekozen als casus om te verkennen hoe de circulaire transitie kan versnellen wanneer nadrukkelijk wordt gekeken naar de economische kansen én maatschappelijke waarde.
- Sinds 2024 loopt het driejarig **PONT programma**. Dit programma, wat tot doel heeft de ontwerpende aanpak in en door de overheid te versterken, wordt uitgevoerd door de Dutch Design Foundation in nauwe samenwerking met OCW en CLICKNL. In 2025 lag de focus op ontwikkeling, opbouw en verbinding binnen het programma waarbij met name ook het praktijkgericht onderzoek is opgeschaald.

- In 2025 vond de afronding plaats van het **programma Innovatielabs**. Het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, namens alle rijkscultuurfondsen, en CLICKNL voerden het programma uit in opdracht van het ministerie van OCW. In maart 2025 werd het onderzoeksrapport gepresenteerd van het programma innovatielabs. Daaruit kwam als belangrijkste conclusie naar voren dat kennisontwikkeling, -borging en -deling in de culturele en creatieve sector cruciaal is voor innovatie.
- Op het gebied van internationalisering vanuit de topsector worden de hiervoor benodigde activiteiten al enige tijd vormgegeven onder het **CreativeNL label**. Gegeven de wijzigingen in het topsectorenbeleid vanuit ministerie EZ was 2025 het laatste jaar dat CreativeNL vanuit TKI CLICKNL actief was. Vanuit CreativeNL zijn in 2025 onder meer bezoeken georganiseerd aan SXSW, Techtextil en de Circulair Textile Days en heeft ook het CreativeNL Live event weer plaatsgevonden tijdens de Dutch Design week.
- Tot slot heeft CLICKNL in 2025 weer verder uitvoering gegeven aan het **CIRCOCONNECT programma**. Dit programma zal in paragraaf 3.2. nader worden beschreven.

CIIC-programma

2025 was een mijlpaal voor de Creative Industries Immersive Impact Coalition (CIIC). Het was het moment waarop het programma écht van start ging. Na maanden van gezamenlijke voorbereiding, gevoed door de energie, inzichten en kritische vragen uit de brede IX-community, kon het programma gezamenlijk volledig opgebouwd worden. In 2025 opende het programma met de eerste calls: Artistic Design Research Immersive Experiences (ADRIE)-call, de Challenges voor Stedelijke Ontwikkeling en de Politie. Voor al deze calls kwamen direct al veel aanvragen binnen. Voor het merendeel van deze calls loopt het selectieproces nog en is de verwachting dat begin 2026 de eerste projecten hieruit van start kunnen gaan. Daarnaast startte ook het selectieproces voor vijf regionale IX Labs, en ging de onderzoekscall CIIC START open.

Naast de aanwezigheid van CIIC bij belangrijke evenementen in de creatieve community organiseerde het CIIC programmateam op 22 mei het CIIC Jaarevent in Rotterdam. Daarnaast zijn er inspirerende masterclasses aangeboden van Joshua Rubin in het Eye Filmmuseum en werd het jaar afgesloten met de Christmas Catch Up op 12 december.

In 2025 is ook het programmateam CIIC verder ingevuld. Begin 2025 is de programmadirecteur CIIC aangesteld en in de loop van het jaar zijn onder meer vacatures ingevuld voor de programma secretaris, een community en event manager en een projectleider marketing en communicatie. De stuurgroep, verantwoordelijk voor het toezicht op de opbouw van het programma, zal begin 2026 opgevolgd worden door een nieuw samengestelde begeleidingscommissie.

Tot slot is in 2025 de CIIC Adviesraad opgericht. De Adviesraad van CIIC telt 24 zorgvuldig geselecteerde leden. Als vertegenwoordigers van de IX-community en ambassadeurs van IX in Nederland zijn zij cruciaal voor de verbinding met de industrie. De adviesraad geeft gevraagd en ongevraagd advies op inhoudelijke hoofdlijnen aan het programmateam van CIIC, met als doel dat de inhoud, activiteiten en resultaten van CIIC aansluiten bij de behoeften in het veld. De adviesraad bestaat uit makers (creatieven, developers, producenten), onderzoekers, onderwijsspecialisten en opdrachtgevers.

KIA Maatschappelijk Verdienvermogen

2025 was een dynamisch jaar voor de Kennis- en Innovatieagenda Maatschappelijk Verdienvermogen (KIA MV). Het Ministerie van Economische Zaken kondigde aan dat de topsectorenaanpak eind 2025 wordt beëindigd. Hoewel het topsectorenbeleid als overkoepelend beleid verdwijnt, blijven de Topconsortia voor Kennis en Innovatie (TKI's)—waaronder TKI CLICKNL—bestaan. Binnen het Missiegedreven Innovatiebeleid -dat nog tot en met 2027 loopt- blijft CLICKNL verantwoordelijk voor de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen. De komende twee jaar zal de focus van CLICKNL nog sterker op deze kennis- en innovatieagenda komen te liggen.

De voor de KIA MV beschikbare middelen beperken zich voornamelijk tot de financiering die NWO in het kader van de KIC beschikbaar stelt. CLICKNL slaagt er bovengemiddeld in om met thematische voorstellen de goedkeuring voor nieuwe calls door NWO te krijgen.

In 2025 werd in dat verband verder gewerkt aan het versterken van kennis en innovatie via onze transdisciplinaire onderzoeksprogramma's. De NWO-call Waarden in Transitie leverde in 2025 drie projecten op, ontwikkeld in samenwerking tussen kennisinstellingen, bedrijven en maatschappelijke organisaties.

Daarnaast is de call Adaptiviteit in Transitie in ontwikkeling gegaan. Deze call opent begin 2026 en richt zich op het ontwikkelen van inzichten, handelingsperspectieven en handelingsvermogen om de adaptiviteit van actoren en systemen in transitie te vergroten. Ook ging de cross-over call met de KIA Circulaire Economie Consumentengedrag voor een circulaire systeemtransitie open.

CLICKNL zet een deel van de beschikbare PPS-i middelen in op de SIA KIEM regeling voor kortlopend praktijkgericht onderzoek. SIA verdubbelt die bijdrage met eigen middelen.

De KIEM MV-call leverde in 2025 in totaal 83 projecten op. In deze kortlopende onderzoeksprojecten brengen mkb'ers hun innovatievraag in bij kennisinstellingen, met een nadruk op de inzet van ontwerpkracht binnen verschillende maatschappelijke opgaven. In 2026 volgt opnieuw een KIEM MV-call in samenwerking met Regieorgaan SIA, met als invalshoek het opschalen van innovatief impactondernemen.

De resultaten uit de verschillende projecten zijn geanalyseerd en verwerkt in voorbeelden op de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen website. Daarnaast werden deze inzichten vertaald naar het magazine "Dát maakt impact", waarin acht changemakers reflecteren op wat volgens hen impact maakt en waarin concrete handvatten voor impact werden verkend.

Tot slot werd verder gebouwd aan de Maatschappelijk Verdienvermogen-community, onder meer via twee events. Het doel daarvan was het versterken van de verbindingen binnen de community én met stakeholders in de thematische opgaven—zoals Gezondheid, Landbouw en Veiligheid.

KEM Agenda

De afgelopen jaren is door TKI CLICKNL gewerkt aan het versterken van de kennisbasis rond Key Enabling Methodologies (KEM's), als belangrijke agenda onder de doelstellingen van Maatschappelijk Verdienvermogen. Dit heeft in 2024 geleid tot een vernieuwde KEM-agenda en de lancering van een bijbehorend KEM-netwerk. Vanuit deze solide basis is in 2025 de volgende stap gezet: de effectieve toepassing van KEM's in de praktijk. Hoe zetten we deze methoden optimaal in om maatschappelijke transitie aan te pakken, op te schalen en te versnellen? Deze vraag stond centraal in alles wat erin 2025 gedaan is — van publicaties en tools tot expertsessies en evenementen. De kennisbasis wordt immers pas goed benut als het lukt om van papier naar praktijk te komen. Samen met het netwerk is gewerkt aan drie cruciale thema's voor een effectieve toepassing van KEM's: de selectie, toepassing en impact van methoden.

In de eerste helft van 2025 lag de focus op de vraag hoe je in een project de KEM's selecteert die je wilt inzetten, en hoe je vervolgens zorgt dat deze methoden ook daadwerkelijk en goed worden toegepast in de praktijk.

In expertsessies (feb–mrt 2025) met het netwerk werden inzichten opgehaald over wat er nodig is om KEM's goed te kunnen inzetten. Hiervoor werden meer dan veertig projecten onder de loep genomen. Deze inzichten zijn gebundeld in het KEM-magazine (mei 2025), waarin ook praktijkvoorbeelden en concrete handvatten worden gegeven die projectteams helpen bij het onderbouwd selecteren en toepassen.

Tijdens het KEM-jaarevent 'Van inzichten naar impact' (mei 2025) werden de belangrijkste lessen gedeeld, en werd het KEM-kompas gelanceerd: een tool die projectteams ondersteunt bij het gezamenlijk selecteren van methoden voor projecten die gericht zijn op maatschappelijke missies en transities.

De tweede helft van het jaar werd gericht op de volgende stap: hoe maak je zichtbaar wat KEM's opleveren? Met andere woorden: wat is de waarde en impact van methoden?

In dieptegesprekken (najaar 2025) met ontwerpers, onderzoekers en opdrachtgevers werd verkend hoe zij de waarde en impact van KEM's begrijpen: welke effecten methoden in projecten teweegbrengen en hoe je daar, ondanks de vaak moeilijk meetbare aard ervan, een goed gesprek over voert. Deze inzichten werden gebundeld in het Framework for Discussing the Value and Impact of Methods. Deze publicatie ondersteunt professionals bij het voeren van constructieve gesprekken over de waarde en impact van methoden in innovatieprojecten.

Tijdens de KEM-netwerkconferentie 'Hoe overtuig je je opdrachtgever?' (nov 2025) werden de inzichten en publicaties van het afgelopen half jaar gedeeld. Ook kregen verschillende ontwerpers, onderzoekers en opdrachtgevers het podium om te delen hoe zij omgaan met weerstand, veranderende belangen en het zichtbaar maken van impact tijdens innovatie- en transitieprojecten.

Terwijl de toepassing van KEM's in 2025 centraal stond, is er vanuit de onderzoekscommunity ook gewerkt aan verdere verdieping van de kennisbasis. Eind november werd — als jaarlijkse aanvulling op de KEM-agenda — de KEM-monitor 2025 gelanceerd: een compact Engelstalig trendrapport waarin per KEM-categorie de nieuwste methodologische ontwikkelingen, inzichten en open vragen zijn verzameld. De monitor is bedoeld voor onderzoekers en beleidsmakers en vormt, net als de KEM-agenda, een belangrijk fundament voor toekomstig onderzoek.

Een belangrijke mijlpaal in 2025 was ook de opening van de NWA-call gericht op de inzet van KEM's in maatschappelijke transities. De call creëert ruimte voor transdisciplinair onderzoek én praktijkontwikkeling in samenwerking tussen ontwerp, wetenschap, beleid en maatschappelijke partners. Een groot consortium onder leiding van Universiteit Twente gaat de komende jaren aan de slag met de vraag hoe KEM's kunnen bijdragen aan veerkrachtig, eerlijk en rechtvaardig stedelijk transitiebeleid.

Agenda Ontwerpkracht

De agenda Ontwerpkracht beschrijft welke kennis nodig is om ontwerpkracht te versterken en beter te benutten voor maatschappelijke uitdagingen. 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 met de PPS-i regeling worden gefinancierd.

In dat kader heeft in 2025 ook de eerste uitvraag Ontwerpkracht & Transities plaatsgevonden.

De uitvraag richtte zich op projecten die ontwerpend onderzoek uitvoeren, waarin een kennisvraag uit de ontwerppraktijk centraal staat. In het onderzoek wordt gewerkt aan de ontwikkeling van interventies voor transities, en tegelijkertijd kennis ontwikkeld die helpt om beter te kunnen ontwerpen voor verandering. Denk aan ontwerpen om de houding van mensen rondom verandering open te breken, ontwerpen vanuit publieke waarden met toepassing van nieuwe technologieën, of aan het ontwerpen van omgevingen die specifiek gedrag motiveren. Of aan samenhangende interventies die elkaars impact versterken binnen opgaven zoals zorg, duurzaamheid en veiligheid.

In de uitvraag werden twee kaders voor projecten gehanteerd. Het eerste kader betreft een selectie van vraagstukken uit de thema's van het missiegedreven innovatiebeleid; deze dienen als context voor de ontwikkeling van interventies. De onderzoeksthema's uit de Agenda Ontwerpkracht geven als tweede kader richting aan de vraagstelling van projecten.

Dit heeft geresulteerd in 5 projecten die van start zijn gegaan. Daarnaast zijn ook de voorbereidingen gestart voor de tweede uitvraag van Ontwerpkracht & Transities, welke in 2026 tot wederom 5 nieuwe projecten gaat resulteren.

Actieplan Circulair Textiel

2025 was het eerste volle jaar van het Actieplan Circulair Textiel (ACT). ACT werd door TKI CLICKNL geïnitieerd vanuit de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen, waarbij textiel is gekozen als casus om te verkennen hoe de circulaire transitie kan versnellen wanneer nadrukkelijk wordt gekeken naar de economische kansen én maatschappelijke waarde.

Vanuit diverse gesprekken bleek duidelijk hoeveel organisaties vanuit verschillende posities aan dezelfde ambitie werken: een toekomstbestendige textielketen. Die gedeelde urgentie zorgt voor draagvlak om samen te bouwen aan een sterker, meer verweven netwerk. Het is dan ook de ambitie dat ACT uitgroeit tot een plek waar partijen elkaar vinden, kennis samenkomt en waar ruimte ontstaat om innovatie gericht te versterken.

Er ontstaat daarmee een gezamenlijk begrip van de kracht van Nederland als fieldlab: een compact land met hoogwaardige kennis, sterke creatieve en industriële partners, en een infrastructuur die uitnodigt om nieuw te ontwikkelen, te testen en op te schalen — met internationale potentie.

Dit heeft tot de volgende resultaten geleid:

- De verbinding van stakeholders tot een 'minimal viable consortium' (mvc) met: ROM NL, IenW, Invest NL, EZ, OCW, CLICKNL, KIA CE, NewTexEco, Fibershed NL, RVO, DCTV, RIVM, Modint, ILT en Regieorgaan SIA.
- Een internationale verbinding met Textile ETP (EU-organisatie voor textielproducenten) en Euratex (brancheorganisatie). Het jaarlijkse Textile ETP-congres komt in 2026 naar Nederland.
- Strategische aansluiting: Regieorgaan SIA, KIA CE en Modint gebruiken ACT als leidraad voor keuzes en inzet van middelen. Verkenningen met andere KIA's en RVO lopen.
- In Brabant is een nieuwe textiel innovatiehub in ontwikkeling binnen een publiek-private samenwerking (met NewWOTO, NewTexEco, TextielLab, Brainport en Midpoint Brabant).
- Ruim 15 Nederlandse bedrijven nemen in 2026 gezamenlijk deel aan een Nederland Paviljoen op TechTextil in Frankfurt.

ACT heeft daarmee zijn plek gevonden in het brede landschap van circulair textiel: als verbindende structuur, inhoudelijke richting en katalysator voor samenwerking.

Komend jaar zal in het teken staan van het versterken én verbreden van deze samenwerkingen.

Het verweven van het ecosysteem blijft een essentieel bouwblok om innovatie te stimuleren en op te schalen.

Daarom worden bijeenkomsten georganiseerd die inspelen op de kracht van de creatieve sector als motor voor vernieuwing, en die ruimte bieden voor concrete stappen binnen de keten.

PONT programma

Het programma De Publieke Ontwerppraktijk (PONT) versterkt de samenwerking tussen ontwerpers en de overheid en de ontwerpkracht van de overheid. Zo komen ze gezamenlijk beter in positie om positieve impact te maken op complexe maatschappelijke vraagstukken. Met een looptijd van 3 jaar zal het programma eind 2026 worden afgesloten.

In 2025 stond het programma vooral in het teken van ontwikkeling, opbouw en verbinding. Zo werd in 2025 veel energie gestoken in het opschalen van praktijkonderzoek. Samen met een groep experts zijn vijftien samenwerkingen tussen ontwerpers en overheden op de voet gevolgd om scherp te krijgen wat goed werkt en waar kansen voor verbetering liggen. De opgehaalde lessen zijn doorvertaald in de essays “Starten en Samenwerken”, met een derde essay Borgen op komst.

Waar kennis nog onvoldoende aanwezig was, werd samengewerkt met ontwerpers en onderzoekers. Afgelopen jaar werd gewerkt aan acht onderzoeksprojecten, zoals ‘Hoe kan de ontwerpsector krachten bundelen om aan grotere en complexere opdrachten te werken?’ en ‘Hoe kan taalverwarring onder ontwerpers en ambtenaren worden weggenomen?’. Dit resulteerde in concrete inzichten, masterclasses en praktische hulpmiddelen voor de sector.

Daarnaast werden ruim dertig masterclasses georganiseerd, workshops en bijeenkomsten, met meer dan 800 verschillende deelnemers uit de ontwerpsector en de overheid. In deze bijeenkomsten werd gezamenlijk verkend hoe samenwerking beter kan en konden beide sectoren elkaar versterken in hun professionele ontwikkeling. Ook werd er een gratis online leertraject ‘Openbaar Bestuur voor Ontwerpers’ ontwikkeld.

Het afgelopen jaar stond daarnaast in het teken van divergeren: het smeden van banden binnen de overheid én binnen de ontwerpsector, werden verschillende werelden met elkaar verbonden, werd aangesloten bij bestaande initiatieven, werd er op voortgebouwd en werd de collectieve kennis en begrip van publieke ontwerppraktijken vergoot.

Tot slot werd in 2025 ook de weg vrijgemaakt om opgedane lessen op grotere schaal in de praktijk te brengen. Er werd verkend welke grote opgaven binnen de overheid kunnen worden aangepakt met een ontwerpende aanpak. Samen met een team van kwartiermakers werd gewerkt aan het opstarten van organisatieoverstijgende ontwerppraktijken op urgente thema's.

Alle lessen, publicaties en tools die PONT ontwikkeld zullen in 2026 samen tot een coherent en helder geheel van overdraagbare middelen worden gebracht.

NB. PONT wordt door OCW gefinancierd aan DDF. CLICKNL is betrokken als co-directie van het programma.

Programma Innovatielabs

CLICKNL voerde 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 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 ook een onderzoekslijn aan verbonden. Onderzoekers van vijf lectoraten hebben zich daarbij tijdens het programma verdiept in het vraagstuk hoe innovatieprojecten bij kunnen dragen aan de wendbaarheid en weerbaarheid van de culturele en creatieve sector op de lange termijn. Ze onderzochten de 33 deelnemende projecten van de innovatielabs aan de hand van een aantal overkoepelende thema's. Regieorgaan SIA, financier van praktijkgericht onderzoek, financierde het onderzoekstraject en formuleerde de opdracht in samenwerking met CLICKNL. Tijdens twee edities van het programma Innovatielabs werden via innovatieprojecten ideeën voor de culturele en creatieve sector onderzocht, getest en verbeterd.

Lectoren en onderzoekers van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, de Hogeschool van Amsterdam, Hogeschool Rotterdam, Fontys Hogeschool en ArtEZ University of the Arts volgden de projecten van Innovatielabs en bracht dwarsverbanden in kaart tussen de gehanteerde doelen en methoden. Vijf thema's werden als leidend gekozen: samenwerken, artistiek en ontwerpend onderzoek, technologie, waarde en impact, en publiek. Daarnaast formuleerden de onderzoekers vijf lessen voor een wendbare en weerbare toekomst van de culturele en creatieve sector.

Eén van de conclusies uit het onderzoeksrapport is dat kennisontwikkeling, -borging en -deling in de culturele en creatieve sector cruciaal is voor innovatie. Uit het rapport: 'Kennisontwikkeling en -deling moet steviger worden verankerd in toekomstige innovatieprogramma's en in de sector als geheel. Want als makers, culturele instellingen en creatieve bureaus effectiever van elkaar kunnen leren, zijn ze beter in staat om zich aan te passen aan veranderende omstandigheden en nieuwe uitdagingen.'

Het onderzoekstraject bracht verschillende domeinen samen: kunst, cultuur, de creatieve industrie, wetenschap en onderwijs. Hierdoor ontstond niet alleen nieuwe kennis voor innovatie, maar kwam er ook aandacht voor de documentatie en borging van werkwijzen en processen. In het onderzoeksrapport wordt het belang hiervan benadrukt: 'Door makers, uitvoerenden en organisaties te verbinden met onderzoekers kan de sector niet alleen leren van individuele projecten, maar ook een gedeelde kennisbasis opbouwen die toekomstige innovatie stimuleert en verduurzaamt.'

Het programma is in 2025 formeel afgerond.

NB. Innovatielabs wordt door OCW gefinancierd aan SCI. CLICKNL is betrokken als co-directie van het programma.

Internationalisering / CreativeNL

Vanaf 2022 heeft TKI CLICKNL op verzoek van het Ministerie EZK en OCW de verantwoordelijkheid en uitvoering van het CreativeNL programma opgepakt, met name gericht op het benutten van de SBP regeling enerzijds en het laden van het CreativeNL label anderzijds. Deze activiteiten waren voorheen ondergebracht bij het Topteam Creatieve Industrie en de Federatie Creatieve Industrie.

Vanuit het CreativeNL programma wordt uitvoering gegeven aan de internationaliseringsambities – binnen de grenzen van het beschikbare instrumentarium – van de topsector.

In samenwerking met branche- en sectororganisaties vertegenwoordigt CreativeNL Nederland op strategische internationale podia zoals SXSW, Munich Creative Business Week en Business of Design Week Hongkong.

Gegeven de wijzigingen in het topsectorenbeleid vanuit ministerie EZ was 2025 het laatste jaar dat TKI CLICKNL actief met internationalisering via het SBP was. Vanuit CreativeNL zijn in 2025 onder meer bezoeken georganiseerd aan SXSW, Techtextil en de Circulair Textile Days. Tot slot heeft ook het CreativeNL Live event weer plaatsgevonden tijdens de Dutch Design week.

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 2025 weergegeven aan de hand van de key-performance indicators (KPI's).

In het jaarwerkplan 2025 van TKI CLICKNL is aangegeven dat het TKI vier belangrijke doelstellingen heeft. Deze doelstellingen vloeien voort uit het topsectorenbeleid en missie gedreven innovatiebeleid en het daaruit volgende beleid voor TKI's.

■ Groei private bijdrage

Over het afgelopen jaar zijn enerzijds de effecten zichtbaar van de wijzigingen in de PPS-Regeling. Anderzijds zijn er door de forse inzet (en inhaalslag) op de oude PPS-Regeling door TKI CLICKNL in 2025 meer pps-projecten gestart dan in eerdere jaren. Door de aanpassingen in de PPS-i regeling is daardoor enerzijds sprake van een zekere stabilisatie in de private bijdrage bij pps-projecten. De PPS-Programmatoeslag regeling kende voor TKI CLICKNL de afgelopen jaren een duidelijke groei. Waarbij in ca. 4 jaar tijd de PPS-Programmatoeslag meer dan is verdrievoudigd. Na de sterke stijging van de afgelopen jaren lijkt de groei echter nu te stabiliseren doordat er geen grondslag meer hoeft te worden gegeneerd voor de nieuwe PPS-Regeling.

Anderzijds heeft TKI CLICKNL met zowel de oude regeling als de nieuwe PPS-Regeling zeer veel nieuwe pps-projecten gestart in 2025. Dit compenseert enigszins de negatieve effecten van de nieuwe PPS-i regeling op de mate van private bijdragen in pps-programma's.

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 en is niet langer 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 (netzoals in de aanvraag 2025 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 2025 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-privaat onderzoek 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-privaat onderzoek.

De afgelopen jaren bleek ook 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 2025 ook geen accurate informatie meer beschikbaar over het aantal deelnemers in publiek-privaat onderzoek in 2025. Voor een schatting worden hier nu de cijfers van 2022 aangehouden. In dat jaar was er sprake van ca. 2.000 bedrijven die participeerde in pps-onderzoek in de creatieve sector.

Voor 2025 werkt TKI CLICKNL met de nieuwe PPS-i regeling waarbij TKI CLICKNL ook concrete voorwaarden stelt in bijvoorbeeld de O&T uitvraag aan een minimum aantal creatieve bedrijven in het consortium. Daarmee proberen we ook specifiek de creatieve bedrijven (en daarmee dus ook 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 2025 vooral vorm gekregen via de inzet van CLICKNL en de verbinding met de ontwikkeling van de Kennis & Innovatie Agenda'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 genereerden verder geprofessionaliseerd. Mede hierdoor is TKI CLICKNL in staat geweest om ook in 2025 weer een groot aantal nieuwe PPS-onderzoeksprojecten te initiëren. In totaal zijn er in 2025 25 nieuwe pps-projecten gestart en gefinancierd door TKI CLICKNL. Dit betreft een relatief groot aantal voor CLICKNL in verband met het benutten van zowel middelen uit de oude PPS-Regeling als middelen uit de nieuwe PPS-i regeling.

Daarnaast is er in 2025 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 2025 wederom enkele calls opgezet, uitgewerkt en opengesteld. Daarbij ook enkele calls in het kader van de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen, waaronder de KIEM MV-call die in 2025 in totaal 83 projecten heeft opgeleverd.

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 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.

Ontwerpkraft is de motor van de creatieve industrie. We definiëren ontwerpkraft 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.



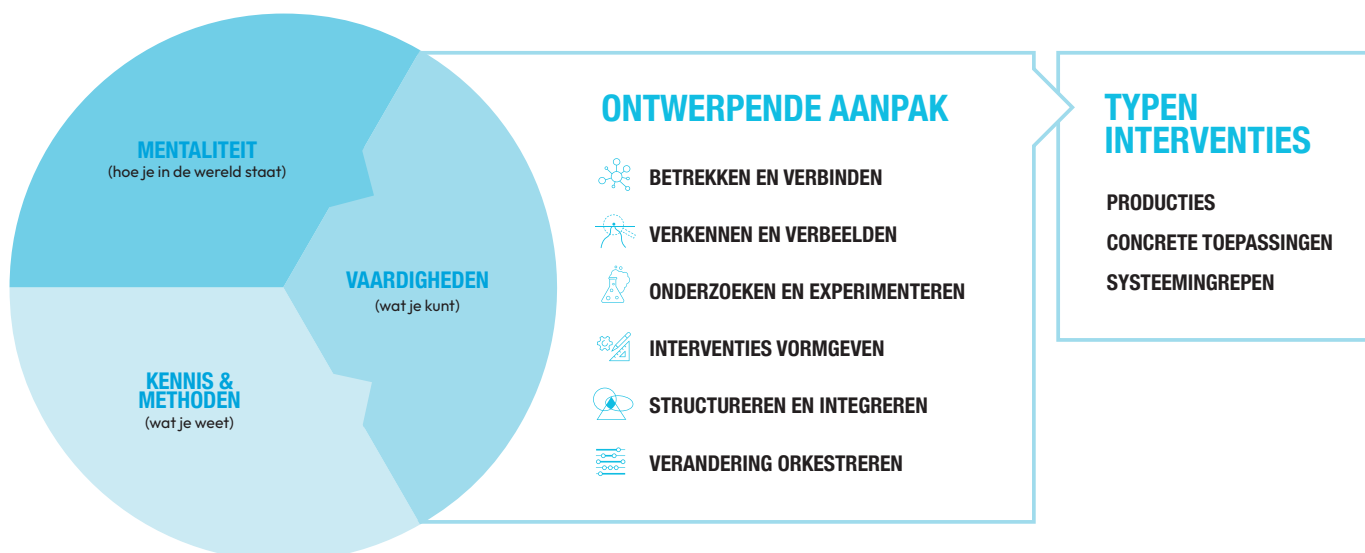
Maatschappelijke uitdagingen vragen om systeemveranderingen. Dat lijkt te impliceren dat er vooral op systeemniveau moet worden ingegrepen. Dat is echter te simpel gesteld. Alle creatieve producten -in de brede zin van het woord- zijn interventies die, wanneer ingezet, onderdeel worden van het systeem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

Er zijn drie typen interventies te onderscheiden: producties, concrete toepassingen en systeeminterventies. 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 ontwerpende aanpak vult dit in. Deze aanpak betreft de mensen om wie het gaat en faciliteert het samenwerken aan gerichte en gedragen interventies.

Een ontwerpende aanpak zet optimaal in op het verwaarden van ontwerpkraft. Onder een ontwerpende 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 ontwerpkracht voor maatschappelijke uitdagingen groot is en wordt erkend, is deze in de praktijk nog lastig te onderbouwen; het ‘bewijs’ hiervoor is veelal anekdotisch. Ontwerpkracht en de ontwerpende aanpak zijn dan ook sterk in ontwikkeling en er is nog veel werk te verzetten om ontwerpkracht 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 Ontwerpkracht 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 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.

2.7. Organisatiestructuur CLICKNL

CLICKNL heeft in 2025 veel aandacht besteed aan het versterken van de organisatie om daarmee te kunnen anticiperen op het beëindigen van het topsectorenbeleid en de rol van het voormalige topteam daarin.

TKI bestuur

Het CLICKNL bestuur heeft in 2025 een aantal wijzigingen doorgemaakt. Vanwege het wegvallen van het topteam eind 2025 en de rol die twee leden daarvan in het TKI bestuur hebben, is halverwege 2025 de procedure in gang gezet om nieuwe leden te werven. Dat heeft begin 2026 tot de formele aanstelling van drie nieuwe leden en het aftreden van twee leden geleid.

Formeel bestaat het bestuur uit 6 leden en 2 toehoorders (van ministerie OCW en EZK). De bestuursleden bestaan uit een vertegenwoordiger vanuit de universitaire sector en een vertegenwoordiger van het hbo, een bestuurslid uit het creatieve bedrijfsleven (klein) en een bestuurslid creatief bedrijfsleven (groot) een penningmeester en een onafhankelijk voorzitter.

In 2025 bestond het bestuur uit de volgende leden:

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

In het bestuur waren aanwezig als toehoorders:

- vertegenwoordiger van Ministerie van EZ – Arnout Mijs
- vertegenwoordiger van Ministerie van OCW – Saskia Jongma

De actuele bestuurssamenstelling is te vinden op de webpagina www.clicknl.nl/over-clicknl/bestuur/.

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 van 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.

De actuele samenstelling is te vinden op de webpagina www.clicknl.nl/over-clicknl/programmaraad/.

TKI bureau

De werkzaamheden van TKI CLICKNL worden uitgevoerd vanuit een kleine bureau-organisatie. Vanuit het ministerie is eind 2024 de wens uitgesproken om meer continuïteit in de organisatie aan te brengen en te borgen. Het TKI heeft daartoe in 2025 stappen genomen om van een grotendeels virtuele organisatie met voornamelijk zzp inhuur naar een organisatie met dienstverbanden en een fysieke locatie over te gaan. Het versterken van de senioriteit en structuur was ook noodzakelijk om het wegvallen van de topteam expertise eind 2025 op te vangen. Het CLICKNL bureau is sinds mei 2025 gehuisvest aan het Stationsplein 45 (Groothandelsgebouw) te Rotterdam.

Het bureau fungeert als een landelijk '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-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, en 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 draait 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 2025 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 CIRCOCONNECT, gericht op de circulaire economie. Binnen dit inmiddels langlopend en 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 een 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 transitie naar een circulaire economie staat al jaren op de agenda, maar in 2025 is de urgentie sterker voelbaar dan ooit. Mondiale ontwikkelingen, van geopolitieke spanningen tot dreigende grondstoffenschaarste, tonen aan hoe kwetsbaar onze huidige lineaire economie is. Leveringszekerheid staat daardoor hoog op de politieke agenda. Bedrijven moeten inzicht krijgen in de risico's die er bestaan in hun ketens voor de leveringszekerheid van de grondstoffen en handvatten aangereikt krijgen om tijdig te anticiperen zodat ze blijven en toekomstbestendig te worden. Met de komst van nieuwe wet- & regelgeving ontstaat tegelijkertijd een steeds grotere druk om materiaalstromen transparant te maken en milieu-impact te reduceren, door de gehele keten.

Circulair werken kan een manier zijn om om te gaan met deze uitdagingen en het verdienvermogen van de organisatie te versterken, milieu-impact te verlagen en leveringszekerheid van grondstoffen te vergroten. Een deel van deze uitdagingen kunnen bedrijven zelfstandig aan, deels moeten ze collectief in hun keten oppakken en voor een deel zal er nieuw beleid moeten worden gevormd, nieuwe onderzoek moeten worden gedaan of zullen andere systeeminterventies geformuleerd moeten worden.

Circonnect: circulair ontwerpen als aanjager van de grondstoffentransitie

Circonnect bouwt als circulair design programma van CLICKNL voort op de basis van het CIRCO-programma en ontsluit praktische, circulaire ontwerptools en kennis die bedrijven helpen een volgende stap te zetten in hun grondstoffen reis. Het programma team brengt circulaire design kennis in als catalysator van de grondstoffentransitie.

Vanuit een vast proces (Kenniswiel) wordt beschikbare kennis van kennispartners toepasbaar, communiceerbaar en distribueerbaar gemaakt zodat bedrijven er gefaciliteerd door trainers of in een Doe het Zelf vorm mee aan de slag kunnen. Via een breed netwerk van toepassingspartners in regio's en branches worden tools verspreid en toegepast, terwijl feedback uit de praktijk wordt gebruikt om nieuwe ontwerp- en beleidsvragen te signaleren. Deze worden vervolgens in de ontwikkeling van nieuwe kennisproposities verwerkt of bij andere partners in het transitieveld belegd (b.v. Versnellingshuis, KIA CE, KIA MV, RVO).

Het programma ontving in 2025 een basisfinanciering vanuit het ministerie van Infrastructuur en Waterstaat (Nationaal Programma Circulaire Economie) en een projectfinanciering vanuit het ministerie van Economische Zaken (Nationale Grondstoffenstrategie).

Bijdrage aan het Nationaal Programma Circulaire Economie (NPCE)

Circonnect levert een concrete bijdrage aan het Nationaal Programma Circulaire Economie door bedrijven te ondersteunen bij het circulair (her)ontwerpen van producten, diensten en businessmodellen. Juist in de ontwerpfase wordt het grootste deel (80%) van de milieupact bepaald, waardoor circulair ontwerpen essentieel is voor het behalen van de doelstellingen voor 2030 en 2050.

Bijdrage aan de Nationale Grondstoffenstrategie (NGS)

Daarnaast draagt Circonnect bij aan de Nationale Grondstoffenstrategie door ontwerptools en kennis beschikbaar te stellen die helpen om risico's in leveringszekerheid te identificeren, inzicht geven in grondstoffengebruik en circulaire kansen tonen door verlenging van levensduur van producten.

Ontwerpende aanpak met praktische handvatten voor nieuwe ontwerp vragen

Het programma team van Circonnect werkt aan het continu toepasbaar, communiceerbaar, distribueerbaar maken van kennis en innoveert in de manieren waarop deze kennis effectief kunnen worden ingezet bij de doelgroepen. In 2025 zijn hiervoor methodieken en ontwerptools (door)ontwikkeld die kunnen worden ingezet voor ontwerp vragen bij individuele bedrijven (b.v. Circulair filter PvE, Design for Remanufacturing, Circulair Businessmodel Scan), in ketens (CIRCO Ketens Tracks) en voor het ontwikkelen van een toekomstperspectief en samenhangend projectportfolio voor een productgroep (Routekaart aanpak).

Innovatieaanpak voor productgroepen

In de periode 2024-2025 heeft Circonnect een productgroepgerichte innovatieaanpak ontwikkeld voor waarmee circulaire transities gericht worden versneld door activiteiten te ondernemen op drie schaalniveaus: bedrijven - ketens - productgroep. Deze aanpak is specifiek ontwikkeld vanuit het programma voor de maakindustrie en in 2025 is ook een start gemaakt voor de productgroepen uit Kunststoffen, Consumentengoederen en de Bouw. Zo maakte Circonnect in samenwerking met Modint en het Actieplan Circulair Textiel een verbijzondering van de CIRCO Methodiek die nu een succesvolle pilot 2 jaarlijkse ingezet zal worden om leden van Modint te faciliteren in hun circulaire ontwerpproces.

Activiteiten van Circonnect in de productgroep aanpak zijn tweeledig. Ten eerste brengt het programmateam relevante netwerken en sleutelspelers samen en identificeert, samen met bedrijven en ketenpartners, welke concrete interventies nodig zijn om het circulaire potentieel te benutten. Het streven daarbij is om activiteiten beter te coördineren en samenhang te brengen in het ondersteuningsaanbod dat is toegespitst op de kenmerken van de productgroep en de fase van transitie. Vervolgens stelt Circonnect kennis en methodieken beschikbaar op drie schaalniveaus: productgroep, keten en bedrijf. Circonnect heeft deze methodieken (door)ontwikkeld in samenwerking met haar kennis- en toepassingspartners.

1 Productgroepen

Circonnect heeft een set aan tools beschikbaar gemaakt die kunnen worden ingezet om op het niveau van de productgroep een visie te ontwikkelen en concrete interventies te formuleren om leveringszekerheid en verdienvermogen te vergroten en milieu-impact te verlagen, samen met branche-organisaties, sleutelspelers en publieke organisaties. Deze tools worden in een samenhangende aanpak ingezet om routekaarten te ontwikkelen. In 2025 is de routekaart aanpak doorontwikkeld en ingezet om voor de productgroepen Klimaatinstallaties - Batterijen - Zon-PV - Elektrolyzers - Offshore Wind - Kritieke Materialen - Laadinfrastructuur routekaarten te ontwikkelen. Met een routekaart ontwikkelen productteams een duidelijke koers voor 5-10 jaar. Zij bundelen gerichte activiteiten die inspelen op productgroepspecifieke uitdagingen en kansen, met focus op milieudoelen en leveringszekerheid, en vormen in publiek-private samenwerking een samenhangend activiteitenportfolio.

Praktijkcase "Routekaart Zon-PV"

In Nederland zijn er zo'n 100 miljoen panelen geïnstalleerd. Dat komt neer op bijna 30 GWp aan zonnestroomsystemen. Tegen 2050 zijn dat er nog 3 tot 6 keer zo veel. De productieketen voor zonnepanelen is sterk afhankelijk van China en maakt Nederland kwetsbaar voor verstoringen zoals natuurrampen of geopolitieke spanningen. Dat brengt risico's met zich mee voor de energietransitie in Nederland en Europa. Het opbouwen van een eigen Europese maakindustrie voor zonnepanelen kan een belangrijke rol spelen in de strategische autonomie van Europa. De routekaart beschrijft een visie op circulaire zonnestroomsystemen, doelen, circulaire oplossingen en actielijnen voor de uitvoer van de .

2 Productgroepen

Circonnect heeft de CIRCO-methodek toegespitst op prioritaire productgroepen en ingezet om ketensamenwerking te versterken. In diverse CIRCO Ketentrajecten zijn collectieve vraagstukken, zoals retourlogistiek en decommissioning, gezamenlijk uitgewerkt en is gewerkt aan circulaire proposities en ketenontwerp. Al deze trajecten worden uitgevoerd in samenwerking met brancherorganisaties en regionale CIRCO Hubs die aan de lat staan om na afronding van de CIRCO Ketentrajecten de samenwerking verder te faciliteren.

Praktijkcase "Retoursystemen voor luchtbehandelingskasten"

In de CIRCO keten track Hergebruikssysteem 'Luchtkanalen' hebben verschillende ketenpartners in klimaatinstallaties een blauwdruk van een gezamenlijk hergebruik systeem ontworpen. De methodek heeft hen geholpen om relevante circulaire oplossingen zoals demontage-strategieën, nieuwe materialen met lagere CO²-impact en technieken die de levensduur van systemen verlengen te definiëren. Na afronding van de CIRCO Keten Track zijn de partijen gestart met een pilot fase waarin diverse aspecten van het hergebruikssysteem in de praktijk gebracht worden. Onder leiding van Maaklos en OostNL wordt de blauwdruk zo in de praktijk gebracht.

3 Bedrijven

Voor individuele bedrijven maakt Circonnect praktische ontwerptools beschikbaar voor product- en businessmodelvraagstukken. Hiermee worden bedrijven ondersteund bij concrete implementatievragen, zoals het meten van milieu-impact en het bepalen van restwaarde. In 2025 zijn er leidraden en standaarden ontwikkeld t.b.v. grondstoffen- & productpaspoorten en milieuprestatie van machines. Voor woningcorporaties en klimaatinstallatie producenten zijn circulaire criteria uitgewerkt die een basis vormen voor inkoop van circulaire installaties. De Milieu-impact tool is doorontwikkeld voor de meubelindustrie en samen met de HvA zijn design tools voor Repurpose, Rethink en Reuse beschikbaar gemaakt.

Praktijkcase “Milieu-impact standaard voor meubels”

Samen met CBM heeft Circonnect de Milieu-Impact Tool doorontwikkeld en specifiek gemaakt voor meubels door veelgebruikte materialen toe te voegen aan de database en specifieke ontwerp vragen te integreren. Deze tool wordt ingezet om meubelbedrijven met een self-assessment de impact van hun ontwerpen en alternatieve scenario's in kaart te laten brengen.

Samenwerking met regionale CIRCO Hubs

Ook de partners in de regio hebben in 2025 een belangrijke rol gespeeld. CIRCO Hubs hebben diverse CIRCO Tracks georganiseerd en faciliteren de opgestarte ketensamenwerking in follow-up programma's. Circonnect werkt samen met CIRCO Hubs in meer dan 20 landen. De samenwerking met nieuwe Internationale CIRCO Hubs is van start gegaan. De nieuwe Hub Baden-Württemberg wordt begeleid door de succesvolle Duitse Hub Nordrhein-Westfalen en de train de trainer van de hub Bangladesh is gestart. Alle CIRCO Hub partners zijn geëquipeerd met kennis en tools en de trainers zijn ondersteund met diverse Train-the-Trainers. prestaties, circulaire ontwerpeisen en levensduurverlenging.

Samenwerking met onderwijs

De samenwerking met diverse kennisinstellingen is verder verdiept en de CIRCO methodiek is ingebracht in het onderwijs in de vorm van de Teacherclass en de curriculum kit. In 2025 is de Teacherclass ook voor het eerst ingezet door Internationale CIRCO Hubs. Zo trainde CIRCO Hub Thailand 15 onderwijsprofessionals in circulair design.

Praktijkcase “Circular skills bij de beroepsbevolking van de toekomst”

Met de **CIRCO Teacherclass** ondersteunt Circonnect docenten in het hoger en praktijkgericht beroepsonderwijs bij het integreren van circulair design in hun curriculum. Docenten krijgen toegang tot de **curriculum kit**, die als onderdeel van onderwijsprogramma's wordt ingezet. Door het onderwijs structureel te versterken met kennis, tools en handelingsperspectieven, wordt circulair innoveren en werken een basisvaardigheid van de komende beroepsbevolking.

- In samenwerking met Summa College Eindhoven is de Teacherclass ingezet
- Studentclass: Ééndaagse class ontwikkeld met Hogeschool Zuyd en Hogeschool Rotterdam; 30 studenten in pilot; H2 2025 verkenning verdere inzet buiten curriculum

In 2025 is door CLICKNL bij een groot aantal projecten PPS-toeslag ingezet. In 2025 waren nog een groot aantal lopende projecten (die al voor 2025 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 2025 van start gegaan. Daarmee heeft TKI CLICKNL ook in 2025 weer een goede impuls kunnen geven aan het publiek-private onderzoek in de sector.

Daarnaast is in 2025 via CLICKNL ook veel gebruik gemaakt van diverse 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 uit voort gekomen.

Tot slot heeft CLICKNL in 2025 een eerste call uitgevoerd "Ontwerpkracht & Transities" waarbij middelen zijn ingezet op basis van de (nieuwe) PPS-innovatieregeling. De resultaten van deze call zijn ook in deze Jaarrapportage vermeld.

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

4.1. PPS-Toeslag inzetprojecten CLICKNL 2025

Hieronder worden de onderzoeksprojecten toegelicht die CLICKNL in 2025 mede heeft gefinancierd met PPS-Programmatoeslag. Daarbij wordt een onderscheid gemaakt in lopende projecten (die al voor 2025 waren gestart) en de nieuwe projecten die in 2025 PPS-Toeslag hebben ontvangen uit de oude PPS-Regeling of PPS-i middelen hebben ontvangen uit de nieuwe PPS-innovatieregeling.

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 transities. 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.

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:

- 1 Wat is het minimale aantal overvloevormen dat moet worden vastgelegd met fotogrammetrie die de maximale hoeveelheid realisme biedt? Deze vraag is relevant in termen van scantijd en dus kosten.
- 2 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.
- 3 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.
- 4 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.
- 5 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 agenten, b) dynamische agenten, c) interactieve agenten 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.

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 €482.860,- waarbij in totaal €437.861,- 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 textiel technieken, 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-digitale 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) sociaaleconomische 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) pensioenkennis 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 werkherhervatting in de Nederlandse arbeidsongeschiktheidsverzekering. Het doel van het verplichten van werkgevers is om werknemers met gezondheidsproblemen aan hun baan te houden en hun werkherhervatting 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.

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.

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 samen gewerkt met het game bedrijf 8D Games BV, die al ruime ervaring met het ontwikkelen en opschalen van o.a. beweegapps hebben. 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.

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 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 ecosysteem perspectief. 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, Gridt., 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.

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.

Maastricht University – REACCT (TKI2106)

Het doel van het REACCT-project is het versnellen van regeneratief bouwvakmanschap 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, herziethet bestaande bouwcycli holistisch.

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

TU Eindhoven - Towards Inclusive Gastronomy (TKI2206-CI23037)

Met dit project willen we mensen met een voedselallergie minder angst en stress bieden voor een allergische reactie bij het uit eten gaan, en daarnaast smaakherinneringen en nieuwe smaaksensaties (her)creëren. Om dit te bereiken, willen we een innovatieve 3D-printmethode ontwerpen, prototypen en demonstreren waarmee chefs nieuwe allergeenvrije voedselstructuren kunnen produceren ter vervanging van specifieke allergenen. We stellen ons een transparante en allergeenvrije tafelmodel 3D-printer voor, die eenvoudig kan worden geïntegreerd in restaurantkeukens door middel van de ontwikkeling van richtlijnen, processen en verschillende recepten voor chefs. Het resultaat zou chefs in staat moeten stellen om delen van de ervaring van hun gerecht met de 3D-printer na te bootsen, en de transparantie van het proces zou de angst van mensen met een allergie moeten verminderen. Hoewel ons voorgestelde project zich zal richten op het creëren van allergeenvrije voedingsmiddelen, zal deze casestudy ons ook inzicht geven in hoe chefs 3D-printers in hun praktijk kunnen implementeren. We streven ernaar de gebruiksvriendelijkheid van 3D-voedselprinters en bijbehorende software te vergroten om chefs te faciliteren in hun creatieve verkenning, waarvoor we methoden zullen onderzoeken, Tools en benaderingen.

Door 3D-voedselprinters in hun werkwijze te integreren, willen we chefs op de lange termijn in staat stellen deze nieuwe technologie te gebruiken om innovaties te creëren die verder gaan dan voedselallergieën en leiden tot gezondere en duurzamere opties.

Projectbudget €222.481,- waarbij €108.812,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Universiteit Utrecht - Innovatieversnellingsonderzoek: Bovenregionale samenwerking (TKI2106-CI23036)

Duurzaam ondernemerschap is belangrijk voor het oplossen van transitievraagstukken op het gebied van duurzame energie en de agro-voedseltransitie. Regionale omstandigheden spelen een belangrijke rol in het stimuleren van het succes van duurzaam ondernemerschap. Het is onwaarschijnlijk dat de invloeden van een ecosysteem stoppen bij de grens van een provincie of een regio. Het is bijvoorbeeld zeer wel mogelijk dat naburige regio's profiteren van talent dat woont of opgeleid wordt in een bepaalde regio. Ook kan kennis 'overspillen' of kunnen regio's samenwerken op bepaalde gebieden, zoals bij de ondersteuning, of bij de opschaling van markten naar andere regio's. De huidige focus op individuele regio's staat samenwerking tussen ROM's en andere partijen in de verschillende ecosystemen in de weg. Daarom is er dringend behoefte aan meer kennis over het effect van spillover en kruisbestuiving tussen regio's op het ontstaan, groeien en succes van duurzame ondernemingen. Dit project bestudeert deze bovenregionale invloeden op duurzaam ondernemerschap, met behulp van datagedreven technieken. Daarnaast onderzoekt het project hoe we de bovenregionale samenwerking kunnen versterken, om de succesansen van duurzaam ondernemerschap te vergroten. Dit doen we met behulp van experimenteeromgevingen en systemisch co-design.

Projectbudget €354.800,- waarbij €250.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Stichting Waag Society - Designing Regenerative Technologies (TKI2306-CI24001)

De klimaat- en biodiversiteitscrisis is de meest urgente van onze tijd. Er wordt hoge verwachtingen gesteld van technologie en digitalisering om ons uit deze alomvattende crisis te helpen innoveren. De externe effecten van klimaattechnologie en technologie in het algemeen blijven echter onderbelicht. Er zijn veel externe effecten van technologie en computing die verborgen blijven, zoals toeleveringsketens en de relaties met de leefomgeving en ecologie. In het project Designing Regenerative Technologies streven we ernaar kennis te creëren over hoe technologie een functioneel onderdeel kan worden van een leefbare planeet voor mensen en meer-dan-mensen, en samen met de creatieve industrie een transitie naar regeneratieve technologie mogelijk te maken. Hoe kunnen we de ecologische impact van technologie begrijpen, wat zijn regeneratieve alternatieven en hoe kunnen we methoden ontwikkelen om deze alternatieven te ontwerpen?

In dit project werkt Waag Futurelab samen met het Critical Infrastructure Lab (Universiteit van Amsterdam), de Willem de Kooning Academie (Hogeschool Rotterdam), het Zoöconomic Institute en Greenhost om deze vragen te onderzoeken en alternatieven voor regeneratieve technologieën te ontwerpen.

Projectbudget €308.665,- waarbij €219.965,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

IDFA - DocLab The Immersive Network R&D programma 2024 (TKI2406-CI24002)

De impact van technologie op ons gedrag en op de maatschappij groeit. Daarom wordt kritische nieuwe mediakunst steeds relevanter. Kunst die vragen stelt om tot een beter begrip te komen van nieuwe en immersieve media. En kunst die leidt tot fundamentele kennis over hoe de mens zich verhoudt tot immersieve media als extensie van ons lichaam en intellect.

DocLab heeft zich een voorhoedepositie verworven als kraamkamer van immersieve media. In 2019 is in samenwerking met het Massachusetts Institute of Technology (MIT), de Amerikaanse topuniversiteit in Boston, een meerjarig Research & Development (R&D)-programma gestart. Doel is artistieke immersieve media werken te realiseren en te onderzoeken. Het R&D-programma heeft als “living lab” een unieke infrastructuur. Makers krijgen de ruimte om fundamenteel onderzoek te doen en te experimenteren met verschillende technologieën, media en interfaces. Commerciële productontwikkeling staat niet centraal, maar het publiek wordt betrokken in het proces van innovatie en ontwikkeling van nieuwe producties. Zodoende vergaren we nieuwe inzichten en kennis, die als feedback aan de makers en industrie worden overgedragen en gebruikt worden voor doorontwikkeling van deze immersieve projecten.

Projectbudget €1.511.300,- waarbij €400.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Stichting Waag Society - Balanced Choices (TKI2206-CI23011)

Op dit moment bezit een handvol tech-bedrijven de data van een groot deel van de internetgebruikers wereldwijd en kan op basis van algoritmische data profielen hen helpen navigeren door het overweldigende aanbod van informatie op het internet door middel van aanbevelingsmechanismen. Daarnaast kunnen deze bedrijven met deze data ongewenste commerciële advertenties aanbieden en gevoelige informatie blootgeven over gebruikers. De meeste mensen bekijken deze data profilering door tech-bedrijven met gemengde gevoelens. Aan de ene kant is het handig als een algoritme aanbiedingen doet die passen bij persoonlijke voorkeuren. Aan de andere kant is er een groeiend ongemak over de persoonlijke informatie die de digitale systemen van deze grote tech-bedrijven bezitten over gebruikers. Dit roept de vraag op of dit ook anders kan. Kunnen mensen op een betrouwbare manier hun data zelf beheren en toch hulp krijgen om te navigeren door het overweldigende aanbod van informatie op het internet?

Samen met de OBA, Koninklijke Bibliotheek, de UVA, NBD Biblion en softwarebedrijf Muze ontwikkelen we een ‘tipper’ voor de bibliotheken. Deze tipper zal worden gedreven door ‘Solid-technologie’, ontwikkeld door Tim Berners-Lee, de uitvinder van het World Wide Web. Met deze technologie worden data opgeslagen in je persoonlijke ‘pod’, waardoor gebruikers zelf de controle behouden over het gebruik van hun data en de aanbevelingen die hieruit voortvloeien.

Met dit project willen we het beheer van aanbevelingssystemen structureel te veranderen door applicaties te creëren waarbij de belangen en publieke waarden van de eindgebruiker centraal staan. In eerste instantie rollen we deze technologie uit bij bibliotheken, en vervolgens bij een breder scala aan culturele instellingen. “

Projectbudget €253.828,- waarbij €39.871,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU Eindhoven - Creatieve Kracht bij Maatschappelijke Transitie (TKI2206-CI24005)

Dit project richt zich op het verbeteren van de effectiviteit van creatieve professionals in Nederland bij het aanpakken van complexe maatschappelijke vraagstukken. De creatieve sector speelt een cruciale rol in innovatie en verandering, maar ontwerpers ervaren vaak uitdagingen zoals onduidelijke rolverwachtingen en hoge prestatiedruk. Dit belemmert hun creatieve proces en prestaties. In dit project analyseren we de taakeisen van ontwerpers door zowel de verwachtingen van opdrachtgevers als van de creatieve professionals zelf in kaart te brengen. Dit omvat de verwachtingen omtrent samenwerking in transdisciplinaire teams en het aanpakken van complexe maatschappelijke vraagstukken. Ons doel is om een duidelijker beeld te schetsen van de vaardigheden en processen die nodig zijn voor succesvolle samenwerking in transdisciplinaire teams en bij het oplossen van complexe vraagstukken.

De beoogde resultaten zijn onder andere gedetailleerde inzichten in rolverwachtingen en taakeisen, die kunnen bijdragen aan betere communicatie en samenwerking tussen ontwerpers en opdrachtgevers. Daarnaast wordt gekeken naar specifieke vaardigheden en processen voor transdisciplinaire samenwerking en het aanpakken van complexe maatschappelijke vraagstukken.

Het project zal wetenschappelijke, maatschappelijke en economische impact hebben door bij te dragen aan de wetenschappelijke kennis, het versterken van de maatschappelijke rol van creatieve professionals en het verbeteren van hun innovatiecapaciteit. Dit onderzoek markeert een eerste stap naar het ontwikkelen van een duurzame strategie om creatieve professionals te ondersteunen, waardoor hun rol in maatschappelijke transitie wordt versterkt.

Projectbudget €70.273,- waarbij €49.964,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Stichting Waag Society - Trouble with Labour (TKI2306-CI24008)

In Trouble With Labour, een publiek-private samenwerking, wordt onderzoek gedaan naar samenwerkingen tussen mens en technologie in een tuinbouwcontext, waarbij toekomstvisies gezamenlijk worden ontworpen door professionals, arbeiders en beleidsmakers uit de sector in workshops gebaseerd op creatieve methoden. Naast deze co-creatie van toekomstvisies volgt uit dit onderzoek ook een methodologie en toolkit voor het opzetten van co-creatie workshops ter verdere inspiratie en disseminatie.

Projectbudget €146.626,- waarbij €139.862,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU Delft - Designing with Institutions (TKI2106-CI24004)

Een ontwerpende aanpak heeft het potentieel om waardevol te zijn bij het werken aan complexe vraagstukken binnen publieke organisaties, alleen leidt de inzet niet altijd tot de gewenste impact. Ontwikkelde ontwerpen voor verbeterde publieke dienstverlening schuren vaak met bestaande formele en informele structuren, regels en normen van de betreffende professionele praktijk. Om gewenste en intentionele impact of het vraagstuk te bereiken is daarom een beter begrip van instituties en structuren nodig: welke staan in de weg bij het realiseren van beoogde verandering, en welke zijn zo belangrijk voor een organisatie of lastig te veranderen dat we daar ons ontwerp op moeten aanpassen?

In dit project verkennen we hoe instituties en structuren beter meegenomen kunnen worden in het ontwerpproces. Hiervoor voeren we drie impactstudies uit voor bestaande projecten waarin we de directe en indirecte effecten op gedrag en organisatie inschatten. Daarnaast verkennen we in een ontwerpend onderzoek hoe ontwerpproces en uitkomsten kan bijdragen aan organisatieverandering.

Het project beoogt het vergroten van kennis en bewustzijn over hoe instituties en structuren mee te nemen zijn in het ontwerpproces zodat ontwerpuitskomsten meer impact hebben. Hiervoor ontwikkelen we frameworks en modellen, inzichten en cases, en tools en methoden voor creatieve professionals—die gezamenlijk bijdragen aan het ontwikkelen van een slagvaardige publieke ontwerppraktijk.

Projectbudget €484.838,- waarbij €321.838,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Technische Universiteit Eindhoven – Expeditie Methodiek (TKI2106-CI23035)

Expeditie Methodiek richt zich op het in kaart brengen van de methodieken ontwikkeld door de Dutch Design Foundation (DDF) met betrekking tot het versnellen en realiseren van maatschappelijke en economische impact in het kader van missiegedreven innovatie. Specifiek richt dit onderzoek zich op de werkwijzen ontwikkeld en toegepast in samenwerkingen tussen de DDF, ontwerpers en externe partners binnen het World Design Embassies (WDE) programma. In deze samenwerkingen ligt een mogelijke spanning op de loer tussen verschillende logica's over hoe er gehandeld moet worden, en daarmee verschillende begrippen van impact. Deze spanning kan worden geïdentificeerd als een verschil tussen een "major" en "minor key" houding. Waar bij de major key standaardisatie en optimalisatie centraal staan, gaat een minor key houding uit van openheid en onvoorspelbaarheid, hetgeen van essentieel belang is voor een ontwerpende aanpak. Het project onderzoekt hoe een houding van exploratie, onzekerheid, kwetsbaarheid e.d. te borgen bij het versnellen en opschalen van missiegedreven innoveren.

Projectbudget €373.824,- waarbij €289.813,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Rijksuniversiteit Groningen – Generatieve AI brengt journalistiek dichterbij de burger (TKI2006-CI23018)

Journalistieke mediaproducties zijn voor een aanzienlijk deel van de Nederlandse samenleving niet toegankelijk: ongeveer 2,5 miljoen Nederlanders hebben moeite met lezen, rekenen en het gebruiken van een computer of smartphone. De GroNLP-groep van de RUG en het Dagblad van het Noorden willen hier middels een vierjarig samenwerkingsproject iets aan doen. Kern van het project is het ontwikkelen van generatieve AI (systemen gebaseerd op kunstmatige intelligentie voor het automatisch schrijven of herschrijven van teksten) als hulpmiddel voor het verkleinen van de kloof tussen journalistiek en burgers. Specifiek zal het project zich richten op het ontwikkelen van (i) software voor het inkorten en toegankelijker maken van nieuwsberichten, en (ii) software die journalisten helpt de nieuwsbeleving van burgers te herkennen en begrijpen. Binnen onze aanpak krijgen journalisten hands-on ervaring met de nieuwste AI-technieken, en leren wetenschappers over de journalistieke praktijk en de mogelijke rol van AI-tools daarin). Een belangrijk deel van het project is een veldonderzoek waarin laaggeletterde burgers de ontwikkelde tools gebruiken en evalueren, zodat duidelijk in kaart wordt gebracht wat hun wensen en voorkeuren zijn. Dit kan een eerste stap zijn naar het toegankelijker maken van nieuwsmedia voor doelgroepen die nu afhaken of geen toegang hebben tot de berichtgeving.

Projectbudget €878.340,- waarbij €503.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Nederlands Instituut voor Beeld & Geluid – Hoogwaardige Spraakherkenning voor al het Nederlands (HOSAN) (TKI2106-CI24009)

In dit project wordt gewerkt aan de verbetering van automatische spraakherkenning voor het Nederlands. Automatische spraakherkenning wordt steeds vaker gebruikt binnen de creatieve industrie. Denk aan robots of chatbots waarmee je kunt praten, bijvoorbeeld om informatie te vinden. Of aan het automatisch ondertitelen van televisieprogramma's.

Hoewel automatische spraakherkenning steeds beter werkt, blijkt uit testen dat er Nederlandse sprekers zijn voor wie de kwaliteit van spraakherkenning achterblijft. Dan gaat het bijvoorbeeld om sprekers die in meer of mindere mate een accent hebben, dan wel een dialect spreken. Of om ouderen, kinderen en sprekers voor wie het Nederlands de tweede taal is. Het is onwenselijk dat deze groep sprekers wordt uitgesloten van diensten in de culturele en creatieve industrie die gebruik maken van automatische spraakherkenning in diensten die worden ontwikkeld.

Daarom hebben een aantal partijen binnen de creatieve industrie de handen ineengeslagen: met behulp van de grote hoeveelheden spraakdata van NPO, opgeslagen bij Beeld & Geluid, gaan we onderzoeken hoe we automatische spraakherkenning voor deze vormen van spraak kunnen verbeteren. In deze eerste fase van het project dat we “Hoogwaardige Spraakherkenning voor al het Nederlands” (HOSAN) hebben gedoopt, gaan we, geïnformeerd door concrete use cases vanuit het veld, proefondervindelijk uitzoeken wat hiervoor technisch en organisatorisch nodig is.

Projectbudget €464.880,- waarbij €89.403,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Feyenoord Rotterdam N.V. - Van supporter naar sporter: samen fit in de wijk (TKI2306-CI24006a)

Het Fanactive programma richt zich op volwassenen met een lage sociaal-economische positie (SEP) uit wijken in Rotterdam, Waalwijk en Dordrecht. Via de fans van de voetbalclubs Feyenoord, RKC Waalwijk en FC Dordrecht wil het consortium de wijkbewoners bereiken en deelnemers werven, waarbij bekende spelers als rolmodellen worden ingezet. Dit project legt de nadruk op community building door groepsactiviteiten in zowel het stadion als de wijk. Het doel is een duurzame en gezonde verandering in de levensstijl van de deelnemers te realiseren en hen actiever te maken. Het programma biedt naast sport ook workshops over voeding, stress en gedragsverandering, met de focus op blijvende sociale cohesie en beweging na afloop van het traject.

Probleemstelling en doelstelling:

Volwassenen met een lage SEP bewegen vaak minder, wat gezondheidsproblemen en sociale uitsluiting veroorzaakt. Het Fanactive-programma biedt groepsactiviteiten en workshops over gedragsverandering, gericht op duurzame levensstijlverandering en sociale cohesie. Door uitbreiding naar RKC Waalwijk en FC Dordrecht wil het consortium de sportdeelname verhogen, gezondere leefstijlen bevorderen en sociale inclusie versterken.

Projectbudget €326.912,- waarbij €81.729,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Feyenoord Rotterdam N.V. - Samen sterker met BVO's in de wijk (TKI2306-CI24006b)

Dit project richt zich op het verbeteren van de gezondheid en het welzijn van volwassenen in wijken met een lage SES in Groningen en Rotterdam. Het consortium streeft ernaar meer inwoners in beweging te krijgen door het succesvolle ‘living lab’-programma uit te breiden en af te stemmen op de specifieke behoeften van de lokale gemeenschappen. Het project is van grote waarde voor de bewoners, omdat het hen ondersteunt bij het verbeteren van hun leefstijl door middel van beweging en het versterken van sociale relaties binnen de gemeenschap. Het doel is om via cocreatie een programma te ontwikkelen dat de doelgroep in beweging brengt, in de breedste zin van het woord en het teweegbrengen van een duurzame verandering in de leefstijl van de wijkbewoners. Het consortium gaat in gesprek met bewoners om hun wensen en uitdagingen te begrijpen en op basis daarvan op maat gemaakte beweegprogramma's te ontwikkelen. Deze programma's worden uitgevoerd in samenwerking met lokale organisaties.

Projectbudget €329.332,- waarbij €82.333,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

4.1.2. Nieuwe PPS-Toeslag inzetprojecten (oude PPS-Regeling)

Hieronder een overzicht van de PPS-projecten die in 2025 zijn gehonoreerd door TKI CLICKNL en van start zijn gegaan op basis van de nog beschikbare PPS-middelen uit de oude PPS-Regeling.

Stichting Avans - Toekomstvisie Collectief Wonen (TKI2306-CI25001)

Het project “Toekomstvisies voor Collectief Wonen” onderzoekt woonoplossingen door (historische) gemeenschappelijke woonvormen te analyseren en de waarden hieruit zichtbaar te maken. Hieruit wordt een set van tools en methodologieën ontwikkeld waarmee architecten waarde-gedreven kunnen ontwerpen in co-creatie met bewoners. Dit proces geeft bewoners én architecten iteratief inzicht in collectieve waarden. Hieruit ontwikkelen architecten duurzame, toekomstgerichte woonconcepten die aansluiten op de (onzichtbare) behoeften van collectieve woonvormen in Nederland.

Projectbudget €95.696,- waarbij €47.842,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Netspar - Preventing financial vulnerability during retirement (TKI2306-CI25010)

Pensioenen zijn van vitaal belang voor het financiële welzijn na pensionering, maar veel Nederlandse gepensioneerden blijven financieel kwetsbaar. Zo leeft 2-3% van de 65-80-jarigen en 4-6% van de 80-90-jarigen onder de armoedegrens. Daarnaast heeft 28% van de gepensioneerden het financieel moeilijk en maakt 21% zich zorgen over hun financiën. Het aanzienlijke percentage gepensioneerden in Nederland dat te maken heeft met financiële kwetsbaarheid is problematisch omdat dergelijke problemen kunnen leiden tot financiële stress, wat uiteindelijk een negatieve invloed kan hebben op de gezondheid en het welzijn van mensen.

Dit onderzoek heeft tot doel hiaten in de kennis op te vullen door financiële kwetsbaarheid verder te onderzoeken dan alleen vervangingsratio's, met inbegrip van factoren zoals uitgaven, subjectief welzijn, financiële stress en veerkracht. Er wordt onderzocht hoe verschillende risicofactoren in de levensloop – zoals opleiding, werkverleden, gezinsplanning, huiseigendom, gezondheid en sociaal en institutioneel kapitaal – samen bijdragen aan financiële kwetsbaarheid. Het onderzoek kijkt ook naar de invloed van een gebrek aan financiële, functionele en digitale vaardigheden op de kwetsbaarheid.

Door combinaties van risicofactoren te identificeren, met name bij kwetsbare groepen zoals vrouwen, migranten en zelfstandigen, probeert het onderzoek gerichte interventies te ontwikkelen om de financiële weerbaarheid te vergroten. Bij deze aanpak wordt samengewerkt met pensioenbeleidsmakers en de creatieve industrie om aan te sluiten bij huidige initiatieven en gebruik te maken van geavanceerde ontwerpmethoden.

Projectbudget €375.000,- waarbij €304.982,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Stichting What Design Can Do – 7 Challenges (TKI2106-CI25003)

De grote maatschappelijke uitdagingen waar we vandaag de dag voor staan, vereisen de inzet van vele disciplines om oplossingen en reacties te vinden. Het is inmiddels algemeen erkend dat design en creativiteit hierin een rol spelen. Ze worden ook ingezet, maar worden nog steeds grotendeels onderbenut als we kijken naar de beperkte effectieve antwoorden op maatschappelijke uitdagingen. De missie van WDCD is om daar verandering in te brengen door design in te zetten ten behoeve van de samenleving, met een bijzondere focus op het mobiliseren van ontwerpers om klimaatcatastrofes en milieuvernieming te helpen voorkomen.

De afgelopen tien jaar heeft WDCD een zeer effectieve en unieke aanpak ontwikkeld om maatschappelijke problemen aan te pakken door middel van designuitdagingen die ontwerpers in staat stellen een grotere impact te hebben op de klimaatverandering.

Wat kunnen we leren van de aanpak van WDCD met betrekking tot Global Design Challenges om ontwerpers die zich bezighouden met urgente maatschappelijke en milieuproblemen beter te ondersteunen en te empoweren?

Projectbudget €392.067,- waarbij €280.035,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Wageningen University - IBD Zorgpad (TKI2106-CI25011)

De doelstelling van dit experiment is te onderzoeken welke aspecten belangrijk zijn bij het inrichten van een trans-disciplinair zorgpad waarbij de patiënt als eindgebruiker centraal staat en betrokken stakeholders mét elkaar werken i.p.v. langs elkaar werken. De resultaten van dit experiment geven inzicht in het organisatorische proces hoe een multidisciplinair zorgpad geïmplementeerd en geborgd kan worden en de lessons learned kunnen worden geëxtrapoleerd naar andere implementaties waar het doel het aanpakken van gedrag van de eindgebruiker is.

Projectbudget €54.800,- waarbij €50.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Universiteit Twente - CO-design of Interaction-Technologies to support Neurodiverse Sensemaking (TKI2306-CI25008)

Veel ondersteunende 'autismetechnologieën' proberen kinderen 'gepaste' sociale vaardigheden aan te leren, waarbij ze uitgaan van onderliggende neurotypische normen. Door de stemmen van diverse belanghebbenden te onderzoeken, gebaseerd op de geleefde ervaringen van mensen, stellen we via ontwerp gangbare opvattingen over autisme ter discussie. We verkennen nieuwe perspectieven die het unieke bestaan van ieder individu in de wereld respecteren en erkennen. We vragen ons af hoe op ontwerp gebaseerde methoden neuro-inclusieve, participatieve betekenisgeving kunnen bevorderen en zo uiteindelijk kunnen bijdragen aan een succesvolle participatie van neurodiverse jongeren in de samenleving. We presenteren neuro-inclusieve ontwerpprincipes om belichaamde, participatieve betekenisgeving te stimuleren, als aanvulling op de belangrijkste ondersteunende methodologieën, en twee gezamenlijk ontworpen interactieve voorbeelden die inclusieve sociale interactie tussen kinderen en leerkrachten in het basisonderwijs bevorderen.

Projectbudget €59.199,- waarbij €41.599,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

HvA - Generatieve AI Agent(s) voor beleidsmedewerkers (TKI2206-CI25004)

De snelle opkomst van generatieve AI (genAI) en autonome AI-agents verandert fundamenteel hoe digitale diensten worden ontworpen en beleefd. Als creatieve industrie hebben we al veel ervaring met genAI, met name voor het creëren van tekst en visuals. AI-agents ingebouwd in diensten en digitale producten is echter nog heel nieuw. Een AI-agent is een systeem dat zelfstandig waarneemt, besluit en handelt om doelen te bereiken binnen een bepaalde omgeving. Daarmee introduceren we een onvoorspelbare technologie. Binnen dit project onderzoeken we hoe de toepassing van AI-agents in dienstverlening invloed heeft op het huidige ontwerpproces en de bijbehorende tools.

Via een ontwerpnd onderzoeksproces (Research through Design) toetsen we hoe de inzet van AI-agents in dienstverlening de workflow, gebruikservaring en ethiek van diensten beïnvloedt. Het doel van dit project is om te onderzoeken wat er in de werkwijze van ontwerpers van diensten (service designers) verandert als zij AI-agents toevoegen in de dienstverlening. In samenwerking met ontwerpers, AI-specialisten en gebruikers ontwikkelen we een onderzoek prototype van een AI-gedreven dienst (gebaseerd op ClimateGPT) die beleidsontwikkeling ondersteunt. Hiertoe ontwikkelen we een AI-supported dienst, die rekening houdt met de onvoorspelbaarheid en autonomie van genAI agents.

Het project draagt bij aan de Agenda Ontwerpkraft van CLICKNL door inzicht te geven in de implicaties voor het ontwerpen van complexe digitale diensten waarin verantwoorde AI is verwerkt. Het project is een samenwerking tussen de Hogescholen van Amsterdam en Rotterdam, Info en Erasmus en het ministerie van Economische Zaken.

Projectbudget €238.250,- waarbij €215.820,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Universiteit Utrecht - Intelligent Home Care for Dementia (TKI2106-CI25006)

Alleen al in Nederland lijden ongeveer 290.000 mensen aan dementie. Naarmate de bevolking vergrijst en het tekort aan mantelzorgers toeneemt, wordt het steeds belangrijker om mensen met beginnende dementie te ondersteunen bij het behouden van een gezond en zelfstandig leven thuis, zolang dit veilig en verantwoord mogelijk is. In dit project willen we een intelligent, conversationeel thuissysteem ontwikkelen om de levenskwaliteit van mensen met beginnende dementie te verbeteren. We stellen voor om technieken met kunstmatige intelligentie (AI) te gebruiken om gepersonaliseerde zorg te bieden die aansluit op hun dagelijks ritme, waarbij rekening wordt gehouden met de behoeften en voorkeuren van individuen. Gebaseerd op het concept van just-in-time adaptieve interventies, zal het conversationele systeem zich aanpassen aan de context van individuele gebruikers en de juiste ondersteuning op het juiste moment bieden, rekening houdend met persoonlijke voorkeuren en emotionele toestand. We zullen multimodale interventies (een combinatie van spraak, beeld, licht, enz.) ontwerpen en

ontwikkelen voor de doelgroep, evenals optimale leveringsstrategieën voor conversationele interacties tussen het systeem en de menselijke gebruikers. Het project valt onder het KIA-thema 'Gezondheid & Zorg'. In lijn met Agenda Ontwerpkraft zal dit project waardevolle inzichten en kennis genereren over het gehele proces van het ontwerpen, ontwikkelen en evalueren van AI-gestuurde gepersonaliseerde zorginterventies, waardoor het gebruikersgerichte ontwerp wordt versterkt. Deze innovatie stelt families en mantelzorgers in staat geavanceerde AI-technologie in te zetten voor betere ondersteuning, wat maatschappelijke en economische voordelen oplevert door de kwaliteit van de zorg te verbeteren en de last voor mantelzorgers te verlichten.

Projectbudget €399.765,- waarbij €331.428,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU Eindhoven - New Skills and Competencies for Designers in the Netherlands (TKI2306-CI25007)

De designindustrie in Nederland staat voor snelle veranderingen, gedreven door technologische vooruitgang. Een van de meest transformerende technologieën is de digitale tweelingtechnologie, een virtuele representatie van systemen uit de echte wereld die het ontwerpproces fundamenteel verandert. Een digitale tweeling is in zijn meest geavanceerde vorm een virtuele representatie die is gekoppeld aan een product, systeem of dienst uit de echte wereld, of is gebaseerd op realtime data van mensen. Dit maakt het mogelijk om te monitoren, analyseren, optimaliseren en zelfs voorspellen op basis van de virtuele representatie.

Hoewel traditioneel toegepast in sectoren zoals productie en productontwerp, ontpoppen digitale tweelingen zich nu als een krachtig instrument voor de creatieve industrie, met toepassingen die uiteenlopen van nieuwe vormen van media- en entertainmentdesign, architectuur en stedenbouw tot materiaalontwerp en, meer in het algemeen, de mode-industrie. Digitale tweelingen zijn een benadering, technologie of tool die design de mogelijkheid biedt om nieuwe ervaringen te creëren en de huidige gevestigde ontwerppraktijk te ontwrichten.

Dit onderzoek onderzoekt hoe een leeromgeving kan worden gecreëerd die aansluit op de behoeften van de creatieve industrie. Om te begrijpen hoe een dergelijke leeromgeving moet worden opgebouwd, richten we ons in eerste instantie op entertainment en games als gebruikersgroep. We breiden dit uit naar architectuur en stedenbouw en verbreden het onderzoek naar slim textiel en organische materialen als gebieden binnen de creatieve industrie.

Het project zal een raamwerk en een toolkit ontwikkelen die toegankelijk zijn voor de creatieve industrie en hen in staat stellen te profiteren van de digitale tweeling als een nieuwe technologie voor hun ambachten, projecten en diensten. De onderzoeksbijdrage bestaat uit het begrijpen van de behoeften van deze gebruikersgroep en het onderzoeken hoe een dergelijke omgeving eruit zou moeten zien. Als eindresultaat voorzien we een raamwerk dat mensen in staat stelt de digitale tweeling te gebruiken en aan hun leerbehoeften hierover te voldoen.

Projectbudget €81.044,- waarbij €62.622,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

UvA - Sustainable Archives for Future Creation (TKI2106-CI25012)

Het SustainAV-project brengt experts samen op het gebied van audiovisuele preservatie, archivering en presentatie, samen met AI-specialisten. Het doel is toe te werken naar het duurzame audiovisuele archief van de toekomst.

Centraal hierbij staat het helpen van filmarchieven en erfgoedinstellingen om hun doelen en prioriteiten te bepalen. Het project kijkt naar de veranderende behoeften van de creatieve industrie en ziet archieven als partners in duurzaamheid en klimaatbewustzijn, in plaats van als vervuilers. Hierbij onderzoeken we hoe digitaal erfgoed en AI-technologie het milieu beïnvloeden, en hoe filmarchieven deze inzichten kunnen gebruiken. We ontwikkelen richtlijnen en ontwerpprincipes die toekomstige ontwikkelingen kunnen sturen.

Zodoende werkt het project aan het overkomen van het gebrek aan van methodieken en aanpakken die de balans slaan tussen cultureel erfgoed bewaren, toegankelijk maken én milieuvriendelijk zijn.

Projectbudget €188.501,- waarbij €175.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

UvA - Kattenburg Virtual Memories (TKI2306-CI25013)

In buurten die sterk veranderen verdwijnt meer dan alleen baksteen en straatbeeld. Ook het collectieve geheugen van de gemeenschap raakt versnipperd. Dat maakt wijken kwetsbaar: als het verleden vergeten wordt, brokkelt ook saamhorigheid, betrokkenheid en weerbaarheid af. Kattenburg Virtual Memories wil dat veranderen. Met ontwerp, technologie en betrokkenheid van bewoners maken we het buurtgeheugen zichtbaar en inzetbaar voor de toekomst. We starten in de Amsterdamse wijk Kattenburg; een 17de-eeuwse wijk die in de jaren zestig en zeventig ingrijpend is vernieuwd. Veel bewoners moesten vertrekken, het stratenplan veranderde en oude bedrijvigheid verdween. Nu, decennia later, volgt weer een herontwikkeling: het Kattenburgse Marineterrein zal een grote transformatie ondergaan.

Voordat de 20ste-eeuwse geschiedenis verdwijnt, verzamelen we herinneringen van (oud) bewoners van Kattenburg en (oud) medewerkers van het Marine Etablissement Amsterdam (MEA) op Kattenburg. We visualiseren deze met een open source text-to-image GenAI model. Denk aan AI-gegenereerde beelden, ontworpen op basis van interviews en straatgesprekken. Die beelden dienen als documentatie en als input in participatieprocessen rond de herontwikkeling van het gebied, waardoor we een verbinding creëren tussen vroeger, nu en de toekomst. Deze samenwerking tussen de Universiteit van Amsterdam, Total Design, Autres Directions en Studio Bertels verenigt erfgoed, onderzoek, sociaal ontwerp en technologie. We testen hoe ontwerp kan bijdragen aan sociale veerkracht, betere participatie én een inclusiever beeld van de stad, bijdragend aan de KIA Ontwerpkracht. De creatieve partners werken onder meer mee aan innovatieve methoden voor het vastleggen van buurtverhalen en stimuleren van participatie in de praktijk, en dragen bij aan het ervan bruikbaar maken voor hun eigen werk. Hierbij wordt zowel het oordeel van bewoners over deze methoden betrokken als de potentie van deze methoden voor de ontwerp praktijk. We sluiten op meer manieren aan bij de Agenda Ontwerpkracht: we laten de burger aan het woord, werken aan inclusieve steden, versterken participatie in de bebouwde omgeving en zetten digitale technologie in voor sociaal-maatschappelijke innovatie.

De uitkomst? We ontwikkelen een innovatieve methodiek om collectief geheugen zichtbaar en inzetbaar te maken in processen van stedelijke transformatie. Met visueel ontwerp, interviewtechnieken en digitale technologie, documenteren en verbeelden we herinneringen van bewoners uit een buurt die ingrijpend is veranderd. Dit biedt nieuwe mogelijkheden voor participatie, erfgoedbehoud en toekomstgericht sociaal ontwerp. Het project begint in Kattenburg maar is opschaalbaar naar andere stedelijke contexten.

Projectbudget €403.065,- waarbij €319.440,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Tilburg University - CU in Court (TKI2306-CI25014)

Oefenrechtbanken bieden rechtenstudenten essentiële praktijkervaring in juridische argumentatie en rechtszaalprocedures. Echter, waar sommige studenten minder, hebben andere juist meer hulp nodig. Het CU in Court -project (CAVE Utilities in Court) onderzoekt vanuit een ontwerpende aanpak in co-creatie met ontwerpers, filmmakers, juristen, docenten, en gebruikers hoe een innovatief virtual reality oefenrechtbank trainingssysteem met CAVE technologieën (Cave Automatic Virtual Environments) tot stand kan komen en welke kennis en inzichten daarvoor nodig zijn. Het systeem simuleert een realistische rechtszaal waarin studenten hun pleidooien onbeperkt kunnen oefenen, waarbij sensoren prestatie-indicatoren zoals stemgebruik, lichaamstaal en argumentstructuur meten, terwijl AI-gestuurde feedback en gepersonaliseerde training de juridische vaardigheden in de juridische professionals van de toekomst effectiever helpen te ontwikkelen.

Doordat prestatiegegevens in real-time worden geanalyseerd voor directe feedback, worden evidence-based richtlijnen voor VR-onderwijs-toepassingen (design principles) in het project ontwikkeld waarbij ethische frameworks worden toegepast en verder ontwikkeld voor verantwoorde dataverzameling in een onderwijscontext. Naast een partner uit de creatieve industrie en een partner uit de advocatuur omvat het team van het DAF Technology Lab ontwerpers die interactieve ervaringen, virtuele omgevingen en technologische toepassingen vormgeven die gebruikers centraal stellen.

Projectbudget €323.740,- waarbij €168.335,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU Delft - CO-AI Health (TKI2306-CI25026)

Het Nederlandse geestelijke gezondheidszorgsysteem staat onder toenemende druk, met meer dan 100.000 mensen op wachtlijsten en bijna 70% van hen die langer wachten dan de door de overheid vastgestelde termijn. Deze vertragingen hebben een aanzienlijke impact op het welzijn van patiënten en dragen bij aan stijgende maatschappelijke en economische kosten. Hoewel AI en digitale technologieën veelbelovend zijn voor het verlichten van de werkdruk van zorgverleners en het verbeteren van de zorgverlening, blijft de toepassing ervan nog zeer beperkt. Tegelijkertijd wil de creatieve sector – vertegenwoordigd door AILIXR en Specto Consulting in dit voorstel – graag een rol spelen in de transformatie van de geestelijke gezondheidszorg, maar beschikt niet over de middelen en toegang om op een zinvolle manier met dergelijke complexe systemen met hoge inzet te kunnen samenwerken.

Dit project pakt deze onderling verbonden uitdagingen direct aan door zich te richten op een van de meest arbeidsintensieve knelpunten in de geestelijke gezondheidszorg: de behandelfase. Momenteel zijn digitale behandelplannen ‘one size fits all’ en nog grotendeels handmatig, wat leidt tot een aanzienlijke werkdruk voor therapeuten, inconsistente documentatie en behandelvertragingen. Ons project brengt een interdisciplinair consortium samen – TU Delft, Mental Care Group, Ailixr, Specto Consulting, Universiteit van Amsterdam – om...” Het gezamenlijk ontwikkelen van AI-gestuurde, op bewijs gebaseerde tools en methoden om deze cruciale fase te digitaliseren.

Wat dit project uniek maakt, is de dubbele focus: het bevorderen van digitale innovatie in de gezondheidszorg en tegelijkertijd het ontwikkelen van schaalbare, co-creatieve ontwerpmethoden die geschikt zijn voor gereguleerde zorgomgevingen. Deze nieuw ontwikkelde ontwerpmethoden zullen voortbouwen op de expertise van Specto's AI-ondersteunde co-creatiesessie, het CHIP-framework, en Ailixr's Crucible-simulatieomgeving om nieuwe co-creatieve digitale behandeltools te ontwerpen, testen en valideren. De validatie zal plaatsvinden door middel van praktijkgebruik in klinische omgevingen via het Mindshift- en Empower-platform van Mental Care Group (een recent gelanceerd, volledig digitaal programma voor geestelijke gezondheidszorg). De TU Delft zal de resultaten van de nieuwe methoden integreren in het curriculum van de MSc Strategic Design om een langdurige impact en de ontwikkeling van het personeel te waarborgen.

Projectbudget €456.832,- waarbij €193.851,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Stichting Redesigning Society - Ontwerpen van diagnostiek bij jongeren die vastlopen in complexe problemen (TKI2306-CI25015)

In de kinder- en jeugdpsychiatrie speelt diagnostiek een centrale rol. Een diagnose kan jongeren en ouders erkenning geven en toegang tot zorg bieden. Tegelijkertijd groeit de kritiek op het huidige systeem van DSM-classificaties: het wordt vaak ervaren als te medisch, houdt onvoldoende rekening met context en kan jongeren vastzetten in labels. Hoe kan diagnostiek worden vernieuwd op een manier die jongeren, hun omgeving en de zorgpraktijk daadwerkelijk verder helpt?

In dit project ontwikkelen we alternatieve vormen van diagnostiek die niet de stoorniscategorieën centraal stellen, maar de patronen waarin jongeren vastlopen. Deze benadering, ontwikkeld binnen het Patterns of Life project, richt zich op samenhangende patronen in gedrag, relaties en omgeving. We onderzoeken hoe dit model kan worden vertaald naar de leefwereld van jongeren en ouders, met nadruk op co-creatie en meervoudige perspectieven. Het gaat daarbij niet om vervanging van bestaande diagnostiek, maar om een verbreding en verdieping ervan, met meer ruimte voor context. Dit gebeurt in nauwe samenwerking met jongeren, ouders, ervaringsdeskundigen en behandelaren van Curium-LUMC, Youz en het Mark van der Gaag Research Centre. Naast maatschappelijke waarde levert het project nieuwe kennis op voor de creatieve industrie. Met de Reframing Methode onderzoeken we hoe ontwerpers nieuwe denkkaders voor diagnostiek kunnen ontwikkelen en hoe deze in de praktijk worden geadopteerd (frame adoption). Zo laten we zien hoe ontwerp kan bijdragen aan systeemverandering met behoud van menselijke maat.

Projectbudget €207.840,- waarbij €95.340,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU Delft - Robots as Commodities: Designing Robotic Systems for the Professional Workplace (TKI2106-CI25024)

Robotsystemen ontwikkelen zich snel, zowel op technisch gebied als wat betreft operationele betrouwbaarheid. Ooit beperkt tot gecontroleerde industriële omgevingen en onderzoekslaboratoria, vinden ze nu hun weg naar professionele omgevingen zoals de landbouw, de bouw en de gezondheidszorg. Hun potentieel om dringende maatschappelijke uitdagingen aan te pakken, met name die gerelateerd aan een vergrijzende bevolking en arbeidstekorten in fysiek veeleisende sectoren, wordt algemeen erkend.

Deze verschuiving is niet puur technisch. Naarmate robots zich bewegen in dynamische, sociaal complexe werkomgevingen, moeten ze evolueren van op zichzelf staande technologieën naar geïntegreerde product-servicesystemen. Om breed geaccepteerd te worden, moeten ze 'commodity' worden: betrouwbaar, bruikbaar, onderhoudbaar en toegankelijk voor professionals die vaak geen technische achtergrond hebben. Onderzoek heeft waardevolle inzichten opgeleverd in hoe robots veilig, begrijpelijk en effectief met mensen kunnen interageren, en wat hun integratie in de werkomgeving bevordert of belemmert. Veel van deze kennis blijft echter theoretisch en geïsoleerd binnen de academische wereld. Creatieve professionals hebben behoefte aan bruikbare ontwerpmethodologieën en -tools die in de praktijk kunnen worden toegepast, met name in gebruikersgerichte robotinnovatie.

Wij stellen voor een ontwerpkader te ontwikkelen om de creatieve industrie ontwerpt robots als gebruiksvoorwerpen voor de professionele werkomgeving. Deze aanpak speelt in op zowel een dringende maatschappelijke behoefte als een aanzienlijke zakelijke kans. Momenteel hebben weinig bureaus zich diepgaand met robotica beziggehouden, en de bureaus die dat wel hebben gedaan, stuiten vaak op technische en methodologische obstakels.

Bij de ontwikkeling van dit raamwerk vertalen we de meest recente academische kennis naar ontwerprichtlijnen, waarbij we theorie combineren met de praktische behoeften van de creatieve industrie. We onderzoeken ontwerpcompetenties die creatieve professionals in staat stellen om haalbare ontwerpvoorstellen te bedenken en te creëren voor robots waarmee mensen graag werken, en we verkennen de ondersteunende ontwerp tools die het ontwerpproces ondersteunen, van ideevorming en materialisatie tot evaluatie.

We beginnen met het opbouwen van het ontwerpraamwerk door uitdagingen en best practices in kaart te brengen via brede consultaties met de industrie om een diverse input vanuit de creatieve sector te garanderen. Vervolgens onderzoeken we de toepassing van het raamwerk bij ontwerp bureaus, met de nadruk op casestudies in de agritechsector. Ten slotte synthetiseren we onze inzichten en onderzoeken we manieren om het raamwerk te generaliseren naar andere toepassingen, terwijl we tegelijkertijd trajecten voorstellen om het robotica-ontwerp veld te versterken in lijn met de Key Enabling Methodologies (KEM)-agenda.

Projectbudget €361.982,- waarbij €150.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Erasmus Universiteit - Een gedragen en verbindend verhaal - redeneren en argumenteren in de publieke ontwerp praktijk(TKI2206-CI25002)

De bijdrage die ontwerp kan leveren aan het oplossen van maatschappelijke vraagstukken is niet zelden in praktijk kleiner dan in theorie mogelijk. Dit wordt deels verklaard door het feit dat de argumentatieve onderbouwing van ontwerpende benaderingen niet goed aansluit bij wat er binnen het publieke domein als valide en relevant wordt beschouwd. Dit onderzoek wil bijdragen aan het overtuigend communiceren van een ontwerp redenering aan relevante belanghebbenden in de publieke sector. Door het versterken van deze argumentatievaardigheden en het beter aan laten sluiten van de redenering op wat binnen het publieke domein als valide en relevant wordt beschouwd, vergroten we (de impact van) ontwerpende benadering.

Projectbudget € 254.674,- waarbij €249.874,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

KNAW Humanities Cluster - Een Neus voor Erfgoed (TKI2306-CI25009)

Steeds meer mensen beseffen hoe belangrijk geuren zijn voor onze herinneringen, gevoelens en identiteit. Geur is erfgoed. Hoewel ook musea, toeristische organisaties, en beleidsmakers de waarde van zintuiglijk erfgoed beginnen in te zien, is het nog erg lastig om vast te stellen welke geuren en 'geurlandschappen' door bepaalde gemeenschappen belangrijk worden gevonden, en welke waarden zij aan deze geurbronnen en erfgoedpraktijken hechten.

In Een Neus voor Erfgoed werken onderzoekers, ontwerpers en geurmakers samen om geur een plek te geven binnen het erfgoed veld. We gaan via een ontwerpende aanpak onderzoeken hoe we het beste kunnen interacteren met erfgoed gemeenschappen om kennis over cultureel significante geuren te verzamelen en vervolgens te kunnen representeren. In co-creatie met creatieve bedrijven ontwikkelen en testen we verschillende prototypes en onderzoeken we welk ontwerp deze interactie het beste ondersteunt.

De onderzoeksvraag die dit project stuurt is: hoe kunnen we, via het samenbrengen van expertise uit de wetenschap en creatieve industrie (CI), komen tot een robuuste, flexibele en effectieve combinatie van geur technologie en communicatie techniek, om kennis over geurerfgoed te verzamelen bij erfgoed gemeenschappen, en deze geuren vervolgens te presenteren aan het bredere publiek?

Het project richt zich specifiek op één case study: geurbeleving in Friesland. In die provincie werden namelijk onlangs 'de geuren en geluiden van het Friese platteland' in de erfgoed agenda ingeschreven. We gaan op zoek naar typische Friese geuren – van het platteland, het water, streekgerechten of ambachten – en achterhalen welke waarde mensen aan deze geuren hechten. Dat doen we niet alleen via historisch onderzoek en vragenlijsten, maar ook door het ontwikkelen van nieuwe interactieve technologieën die mensen helpen om over geur te praten en geur herinneringen te delen.

Projectbudget €109.000,- waarbij €77.050,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU Delft - CabinDemo: Designing a Cabin Demonstrator for Next-Gen Sustainable Aircraft (TKI2206-CI25025)

CabinDemo is een samenwerkingsproject gericht op het ontwerpen, ontwikkelen en valideren van een modulaire vliegtuigcabinedemonstrator, afgestemd op de transitie naar duurzame luchtvaart. Hoewel aandrijftechnologieën zoals waterstof, hybride-elektrisch en batterij-elektrisch zich snel ontwikkelen, blijft de innovatie in de cabine achter, ondanks het feit dat dit het onderdeel is dat passagiers, bemanning en grondpersoneel het meest direct ervaren. Tegelijkertijd biedt de retrofitmarkt voor bestaande vliegtuigen een uitstekende kans om het comfort, de toegankelijkheid, de operationele efficiëntie en de duurzaamheid te verbeteren.

Centraal in CabinDemo staat de Minimum Viable System (MVS)-aanpak: beginnend bij de essentiële functies die nodig zijn voor een veilige, toegankelijke en comfortabele reis, en evoluerend op basis van gebruikersbehoeften en systeembependingen. De fysieke demonstrator fungeert als onderzoeksinstrument voor cabineontwerp in de duurzame luchtvaart, waardoor iteratieve tests op systeemniveau mogelijk zijn van modulaire lay-outs, toegankelijkheidsvoorzieningen, circulaire lichtgewicht materialen en de efficiëntie van bemanning en grondpersoneel. Hoewel dit project zich richt op de fysieke demonstrator, genereert het ook de digitale assets en ontwerp kennis die de basis zullen vormen voor een virtuele demonstrator (digitale tweeling) in vervolgprojecten. Het project levert twee belangrijke resultaten op:

- 1 Een modulaair cabinedemonstratiemodel op ware schaal (TRL 3+), met de volgende kenmerken:
 - MVS-gebaseerde lay-outs voor ruimte-efficiëntie en toegankelijkheid voor personen met beperkte mobiliteit en passagiers met zintuiglijke beperkingen (PRM+);
 - Verbeterde workflow voor de bemanning en herconfigureerbare servicelogistiek;
 - Lichtgewicht, circulaire en modulaire componenten;
 - Herontworpen systemen voor eten, drinken en afval met een lagere milieubelasting;
 - Digitale gegevens voorbereid voor toekomstige integratie van een digitale tweeling van de cabine;
 - Representatieve gebruiksscenario's die de belangrijkste mogelijkheden van de demonstrator illustreren en valideren, waardoor deze zowel als proof of concept als platform voor realistische tests en betrokkenheid van belanghebbenden fungeert.
- 2 Een gevalideerde verzameling ontwerp kennis rond de MVS-aanpak, inclusief co-creatie, modulaire prototyping, methoden voor gebruikersevaluatie en inzichten uit certificering, overdraagbaar naar andere gereuleerde domeinen.

CabinDemo is gestructureerd in drie werkpakketten (WP's):

- WP1 Vereisten – het in kaart brengen van technische, wettelijke en gebruikersbehoeften;
- WP2 Ontwerp – het vertalen van behoeften naar cabineconcepten en digitale prototypes;
- WP3 Bouwen & Valideren – het testen van de demonstrator in gesimuleerde operationele scenario's.

Het project ondersteunt de agenda's van de Nederlandse creatieve sector door systemisch ontwerp te bevorderen via fysieke demonstratoren (Ontwerpkracht), inclusieve en circulaire strategieën toe te passen in gereuleerde omgevingen (KEM-agenda) en toegankelijkheid en retrofitlogica te integreren in schaalbare, maatschappelijk waardevolle cabinesystemen (KIA Maatschappelijk Verdienvermogen).

Door passagiers, bemanning en grondpersoneel centraal te stellen in duurzame luchtvaart, versterkt CabinDemo de Nederlandse creatieve en luchtvaartsector als wereldleiders in toegankelijke, toekomstgerichte mobiliteitsinnovatie.

Projectbudget €506.872,- waarbij €224.088,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

UvA - HERAtlas: Mapping and Making Sense of Gender Gaps in Art (TKI2206-CI25023)

Binnen de creatieve en culturele sector groeit de inzet om de stemmen en verhalen van vrouwen centraal te stellen. Toch blijven vrouwelijke kunstenaars chronisch ondervertegenwoordigd, bijvoorbeeld met slechts 13% van de tentoongestelde werken in grote Nederlandse musea. De pogingen van de sector om deze onbalans te overbruggen worden belemmerd door gefragmenteerde data: we hebben nog steeds geen duidelijk beeld van waar en wanneer gendergelijkheid bestaat, waarom de gendergelijkheid in de loop der tijd (niet) is verbeterd en welke collecties onbenut potentieel hebben om de onbalans te corrigeren.

HERAtlas – vernoemd naar de oude godin die vrouwen beschermde – wil de artistieke bijdragen van vrouwen beschermen en belichten. Daartoe stelt het een interventie voor in de vorm van een gefedereerde, interactieve atlas die zowel de aanwezigheid als de afwezigheid van kunst van vrouwen visualiseert. Aangedreven door AI-gestuurde verrijkingen en robuuste statistische analyses, zal de atlas onderzoek ondersteunen en de structurele drijfveren achter de zichtbaarheid van vrouwelijke kunstenaars blootleggen, unieke verhalen identificeren die nog verteld moeten worden en kansen voor verandering aan het licht brengen. Op deze manier stelt HERAtlas creatieve en culturele belanghebbenden in staat om de voortgang naar een meer inclusieve kunstwereld te volgen en actief te bevorderen.

Via een prototype van een reizende pop-upkiosk brengt HERAtlas-partner Studio Bertels de projectresultaten naar de creatieve sector. De kiosk reist langs verschillende instellingen om te laten zien hoe de atlas kan worden verkend en gebruikt voor het vertellen van verhalen over en met kunst van vrouwen. Dit prototype omvat een oefening en onderzoek naar hoe verhalen te vertellen over en met afwezigheden, om niet alleen te laten zien wat er is, maar ook om te benadrukken wat – en met name wie – er niet is.

HERAtlas is een interdisciplinaire samenwerking tussen de Universiteit van Amsterdam en Studio Bertels, die perspectieven uit de informatica, geschiedenis, psychologie en creatief ontwerp samenbrengt om methoden en middelen te ontwikkelen voor nieuwe vormen van datagedreven verhalen vertellen en voor interventies om de ondervertegenwoordiging van kunst van vrouwen te overwinnen.

Projectbudget €669.840,- waarbij €585.600,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Universiteit Maastricht - KERS (TKI2206-CI25030)

Nederland wordt steeds dikker en ongezonder. Het RIVM voorspelt dat 65% van de Nederlandse bevolking in 2050 overgewicht zal hebben. Om dit tijt te keren moeten we duurzaam gezonder gaan eten, maar onze leefomgeving maakt kiezen voor gezonde voeding moeilijk. De behandeling en preventie van overgewicht zijn grotendeels op het individu gericht, terwijl we een systemisch maatschappelijk probleem hebben. Fastfoodketens zijn alomtegenwoordig in het straatbeeld, en ongezond en ultrabewerkt eten maakt 80% van het assortiment uit in supermarkten. Het imago – de uitstraling, reputatie – van de ongezonde keuze, is dat deze gemakkelijk, aantrekkelijk, goedkoop en de norm is. Het imago van gezonde voeding daarentegen is voor veel mensen dat het een verstandige keuze is, maar ook dat het duur is, meer moeite kost en minder lekker is.

Uitgangspunt in dit project is dat gezonde voeding een imago-probleem heeft. Het doel is om het imago van gezonde voeding op te schuiven naar aantrekkelijk, gemakkelijk en betaalbaar door impactvol design. Hiermee bereiken we juist de doelgroep die niet geraakt wordt door marketing die gericht is op gezondheid, maar op zoek zijn naar lekker, snel, gemakkelijk en/of betaalbaar.

Voor effectief ontwerp is meer kennis nodig over het huidige imago van gezonde en ongezonde voeding, en hoe dit imago samenhangt met relevante persoonskenmerken (bijv. obesitas versus gezond gewicht, gender, leeftijd, opleidingsniveau, SES), en wat verschillende mensen weerhoudt / aanspoort tot gezonde of juist ongezonde voedselkeuzes, in verschillende omstandigheden (bijv. onder stress). Daarnaast wordt onderzocht hoe de effectieve marketing van ongezonde voeding juist ingezet kan worden om gezond eten en zelf bereiden aantrekkelijker te branden, vooral door het opwekken van positieve emoties. Door middel van ontwerpend onderzoek, waarbij verschillende argumenten worden gebruikt in een online supermarkt, testen we welke argumenten het meeste effect hebben op (wie in) de doelgroep.

De wetenschappelijke impact van het project omvat de ontwikkeling van een integratief model van drijfveren van gezonde versus ongezonde voedselkeuzes, op basis van observeerbaar gedrag in een online supermarkt, persoonskenmerken, kennis over drijfveren, en relevante context (bijv. stress). Dit model vormt de basis voor het ontwerpproces. Het maatschappelijk doel van het project is meer mensen aansporen/verleiden tot een gezonde leefstijl, wat zorgt voor een gezondere maatschappij met minder overgewicht-gerelateerde ziekten. Dit vertaalt zich vervolgens in economische impact; meer productiviteit en minder ziekteverzuim en minder kosten voor de gezondheidszorg.

Dit project draagt bij aan twee thema's uit de Agenda Ontwerpkracht. (1) Het project beoogt mensen te motiveren om in beweging te komen. Wij kiezen in dit project bewust voor een positieve aanpak, door het imago van gezonde voeding te verbeteren. Het door ons beoogde toekomstige imago van gezonde voeding is dat het de aantrekkelijke, makkelijke en betaalbare keuze is. (2) In dit project wordt waardegedreven ontworpen en er wordt verantwoordelijkheid genomen voor het systemische maatschappelijke probleem van overgewicht en obesitas. Ontwerpen worden ontwikkeld op basis van gedegen kennis over het te veranderen gedrag. Als dit project slaagt, zijn de opgedane kennis en ontwikkelde methoden mogelijk breder toepasbaar op ander leefstijlgedrag, zoals beweging.

Projectbudget €245.623,- waarbij €154.301,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Erasmus Universiteit - TRUST GAME (TKI2306-CI25017)

Vertrouwen in anderen is een belangrijk onderdeel van sociaal kapitaal en is essentieel voor veerkracht en cohesie in de maatschappij. Als dit vertrouwen bij kinderen niet goed ontwikkeld kan dit leiden tot sociale terugtrekking, meer mentale problemen en minder maatschappelijke participatie op latere leeftijd. We weten nog niet goed hoe vroege ervaringen met belangrijke volwassenen, zoals verzorgers, leerkrachten en andere opvoeders, bijdragen aan het vermogen om anderen te vertrouwen.

In het TRUST game project slaan onderzoekers van de Erasmus Universiteit Rotterdam en game designers van Game Architect Studio de handen ineen om een spel te ontwikkelen waarin we kunnen onderzoeken hoe verschillende vormen van communicatie en interactie tussen een volwassen (spel)figuur en een kind invloed hebben op de ontwikkeling van vertrouwen. Door te onderzoeken hoe kinderen reageren op variaties in bijvoorbeeld eerlijkheid (versus liegen), vriendelijkheid (versus onvriendelijkheid) en goedwillendheid (versus kwaadwillendheid) in een reeks aan interacties met de spelfiguur bereiken we nieuwe inzichten in hoe (digitale) omgevingen kunnen bijdragen aan vertrouwen, kritisch denken en veilige exploratie.

Het spel wordt ontwikkeld in co-creatie met onderzoekers, game designers en kinderen om te ontdekken hoe interactief design en gamification principes gebruikt kunnen worden om zowel participatie van de (jonge) spelgebruiker te bevorderen als ook de kwaliteit van onderzoeksgegevens te borgen. Door ontwikkeling van

vertrouwen experimenteel te onderzoeken in een virtuele omgeving, met een virtuele spelfiguur, kunnen we processen in het echte leven nabootsen en op ethisch verantwoorde wijze onderzoeken.

TRUST game geeft de mogelijkheid om te ontdekken hoe game design en game principes gebruikt kunnen worden om wetenschappelijk onderzoek te innoveren (van Research on Games naar Games for Research), en hoe spelfiguren kunnen worden ontwikkeld met menselijke eigenschappen die de gedachten, het gedrag en de emoties van de gebruiker kunnen beïnvloeden. De inzichten in hoe kinderen reageren op verschillende interacties draagt bij aan de ontwikkeling van serious games rondom de thema's vertrouwen, empathie en ethische uitdagingen. In het project is expliciet aandacht voor ethische vraagstukken over hoe deze kennis verantwoord gebruikt kan worden. TRUST game hoopt te laten zien hoe de creatieve industrie een betekenisvolle rol kan spelen in het adresseren van maatschappelijke vraagstukken en de grenzen van wat game design kan betekenen in onderzoek kan verleggen. **Projectbudget €63.111,- waarbij €55.661,- PPS-Toeslag wordt ingezet.**

De Haagse Hogeschool - Sensing the Unseen (TKI2306-CI25034)

Sensing the Unseen (SENSE-AI) richt zich op het toegankelijk maken van AI- en sensortechnologie voor mensen met een visuele beperking. Hoewel de creatieve industrie steeds vaker werkt met AI en sensoren, zijn deze innovaties sterk visueel georiënteerd. Daardoor blijven zowel inclusiviteit als creatieve mogelijkheden onbenut. De centrale uitdaging is hoe data – zoals licht- en elektromagnetische metingen – kan worden vertaald naar geluid, tast of andere zintuiglijke vormen. Daarbij spelen vragen uit de ontwerppraktijk: welke zintuiglijke modaliteiten werken voor de doelgroep, hoe kan AI onzichtbare processen ervaarbaar maken, en hoe blijven ontwerpen toegankelijk binnen de Europese Toegankelijkheidswet zonder artistieke kwaliteit te verliezen?

SENSE-AI bouwt voort op projecten als NextGEM en MeLiDos en sluit aan bij internationale ontwikkelingen in multisensorische datavisualisatie. Het voegt echter een integrale benadering toe waarin AI, sensordata en menselijke perceptie samenkomen binnen kunst en onderwijs. Het project ontwikkelt een AI-sensory toolkit: een open online platform dat sensordata omzet naar 3D-audio, haptische signalen en adaptieve AI-modellen. De resultaten omvatten:

- een overzicht van bestaande oplossingen en hun beperkingen;
- een werkend prototype van de toolkit;
- nieuwe kennis over “sensory explainable AI”;
- educatief lesmateriaal;
- richtlijnen voor multisensorische toegankelijkheid;
- een publieke demonstratie bij Sensory MoMa.

De uitkomsten moeten openbaar, reproduceerbaar en praktisch toepasbaar zijn in ontwerp, onderwijs en inclusieve technologie.

Projectbudget €62.420,- waarbij €46.670,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Universiteit Groningen - DUCK (TKI2306-CI25029)

De creatieve industrie in Nederland ontwikkelt vernieuwende producten zoals serious games, die maatschappelijke uitdagingen op het gebied van zorg, duurzaamheid en digitalisering op een speelse manier inzichtelijk maken. Toch zien we vaak dat deze innovaties na een pilotproject op de plank belanden: ze zijn ontworpen voor één context, missen een duurzaam verdienmodel en worden daardoor zelden opgeschaald. Dit leidt ertoe dat waardevolle kennis en publieke middelen niet optimaal worden benut.

Met dit project onderzoeken we samen met ontwerpers, onderzoekers en maatschappelijke partners hoe serious games vanaf de start zó ontworpen en georganiseerd kunnen worden dat ze wél breed toepasbaar en schaalbaar zijn. De centrale casus is AI+Hospital, een educatief spel over kunstmatige intelligentie in de zorg. Dit spel, aanvankelijk door UMCG als bordspel ontwikkeld, gebruiken we om te testen hoe een digitale versie kan uitgroeien tot een breed inzetbare interventie.

Projectbudget €184.980,- waarbij €124.940,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Universiteit Utrecht - AIGNED (TKI2206-CI25031)

Dit project richt zich op het ontwikkelen van een toekomstbestendig en gevalideerd meetinstrument voor AI-geletterdheid binnen organisaties, met een specifieke focus op de publieke sector en de mediasector. Door de snelle opkomst van AI – met name generatieve taal- en multimodale modellen – staan organisaties voor grote organisatorische, ethische en juridische uitdagingen. Tegelijkertijd verplicht de Europese AI-verordening organisaties om te zorgen dat medewerkers voldoende AI-geletterd zijn.

Het project speelt in op de grote behoefte aan duidelijkheid over wat AI-geletterdheid precies inhoudt en hoe organisaties dit concreet kunnen meten. Het meetinstrument biedt inzicht in de AI-competenties van verschillende functieprofielen en stelt organisaties in staat om gerichte bij- en omscholing te organiseren. Het instrument wordt robuust, modulair en technologie-neutraal ontworpen, gevalideerd voor de Nederlandse context en institutioneel geborgd bij de Data School van de Universiteit Utrecht.

Concrete doelstellingen en resultaten:

- 1** Ontwikkeling van een gevalideerd meetinstrument voor AI-geletterdheid
 - Specifiek gericht op de Nederlandse context.
 - Duidelijk onderscheidend van bredere digitale geletterdheid.
 - Toekomstbestendig, modulair en onafhankelijk van specifieke AI-tools.
- 2** Operationalisering en verduidelijking van het begrip AI-geletterdheid. Wegnemen van onzekerheid bij organisaties over wat AI-geletterdheid inhoudt en wat wettelijk vereist is.
- 3** Inzicht in AI-geletterdheid van partnerorganisaties
 - Concrete meting van de huidige stand van AI-geletterdheid binnen deelnemende organisaties.
 - Ondersteuning bij gerichte upskilling en reskilling van medewerkers.
- 4** Publieke beschikbaarheid en sectorbrede impact
 - Het meetinstrument beschikbaar maken voor andere organisaties in de publieke en mediasector.
 - Bijdragen aan een gezamenlijke standaard voor het meten van AI-competenties.
- 5** Kennisdeling en bewustwording
 - Verspreiding van kennis over AI-geletterdheid en het meten ervan via een breed netwerk.
 - Vergroten van draagvlak voor systematische aandacht voor AI-geletterdheid, in lijn met innovatie, concurrentiekracht en compliance met de AI-verordening.

Projectbudget €82.599,- waarbij €33.919,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Koninklijke Bibliotheek – Future Planet Pioneers (TKI2306-CI25033)

De creatieve industrie is voortdurend op zoek naar methoden en tools die maatschappelijke impact bevorderen. Ook willen creatieve ondernemers bijdragen aan een duurzamere samenleving zowel ecologisch als sociaal. “Een leven lang ontwikkelen is “één van de maatschappelijke opgaven van de bibliotheeksector. Hierbij hoort ook het bevorderen van bewustwording en discussie over maatschappelijke onderwerpen zoals duurzame ontwikkeling. Kunstenaars en andere creatieve makers zijn bij veel bibliotheekprogramma's de natuurlijke partners van de lokale bibliotheek omdat zij ook willen bijdragen aan maatschappelijke bewustwording. Future planet pioneers kan gezien worden als een case study waarin onderzocht wordt hoe een serious game kan bijdragen aan bewustwording en gedragsverandering bij jeugdigen tussen de 8 en 13 jaar over duurzame ontwikkeling. De Koninklijke Bibliotheek zal in dit project samen met het bedrijf Doyle een concept voor een serious game over de SDG's (duurzame ontwikkelingsdoelen) ontwikkelen. De game is gericht op jeugdige bibliotheekbezoekers. Samen met bibliotheekmedewerkers die nauw in contact staan met de doelgroep zal de game verder ontwikkeld worden. Ook de jongeren zelf zullen betrokken worden bij dit co-creatieve proces. De game wordt een multi-player game waarin de jongeren meegezogen worden in een avontuur waarin ze voortdurend keuzes moeten maken. De game laat de spelers ook zien wat de gevolgen van hun keuzes zijn. De game sluit aan bij de KEM-agenda en met name bij de KEM-categorieën Visie en verbeelding, Participatie en co-creatie en Gedrag en empowerment. Voor de creatieve industrie zal Future planet pioneers ook een goed voorbeeld zijn van hoe een dergelijke game in co-creatie kan worden ontwikkeld. Onderzoekers van de VU zullen de interactie tussen de jeugdige spelers en de game gaan onderzoeken. Hierbij worden ook de verschillende culturele achtergronden van de doelgroep meegenomen. Voor de creatieve industrie zal deze casestudie nieuwe kennis opleveren over :

- Hoe Innovatieve producten te ontwikkelen die ook een jeugdig publiek aanspreken
- Hoe de effecten van de interactie tussen een educatieve game en een specifieke doelgroep gemonitord kunnen worden.
- Wat de impact van een serious game op bewustwording en het gedrag van de jeugdige gebruikers is.

Deze inzichten kunnen door creatieve ondernemers gebruikt worden voor de ontwikkeling van toekomstige games over maatschappelijke onderwerpen.

Projectbudget €60.420,- waarbij €20.010,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

UvA – SafeGenAI (TKI2306-CI25027)

SafeGenAI voor de creatieve industrie ontsluit het creatieve potentieel van GenAI en helpt makers tegelijkertijd de controle te behouden over hun eigendom, reputatie en inkomsten. In plaats van uit te gaan van een standaardoplossing, ontwikkelen we een raamwerk dat creativiteit systematisch evalueert en een flexibel spectrum aan beschermingsstrategieën biedt – van systemen die rekening houden met naamsvermelding en stimuleringsmodellen tot open-contentoplossingen en traceerbaarheidstools. Dit zorgt ervoor dat bescherming creatieve innovatie in het digitale tijdperk versterkt in plaats van beperkt.

Onze aanpak is gebaseerd op co-creatie met ontwerpers, audiovisuele makers en culturele instellingen die betrokken zullen zijn bij het vormgeven van de meetmethoden en technologieën die we ontwikkelen. Uitgebreide interviews met creatieve professionals zorgen ervoor dat onze tools de werkelijke workflows, rechtenpraktijken en creatieve prioriteiten weerspiegelen. Bovendien draagt SafeGenAI bij aan tijdige naleving van de AI-wetgeving door oplossingen te bieden die inspelen op de zorgen die al door de sector zijn geuit, zoals die in de gezamenlijke verklaring van het IFPI waarin wordt gewaarschuwd dat de inzet en het scrapen van GenAI al leiden tot oneerlijke concurrentie en de fundamenteën van de Europese cultuur en de interne markt schaden.

SafeGenAI levert verschillende geïntegreerde resultaten voor – en met – de creatieve industrie: een open evaluatiekader met nieuwe meetmethoden voor de “creativiteit” van GenAI (voorbij oppervlakkige kenmerken en stijlimitatie), inclusief een open benchmarkdataset en toolkit met drie praktijkgerichte creativiteitsmetrieke (extrapolatie, counterfactual, abstract concept);

- beschermingsmechanismen die eigendom en traceerbaarheid waarborgen, waaronder een proof-of-concept pipeline voor privacyversterkende technologieën en een attributiebewust inferentie-/provenancekader met demo's (voor training en gebruik met een audit trail);
- een click-model/UX-prototype waarin makers hun rechten/keuzes kunnen instellen en de impact ervan kunnen ervaren, variërend van “nu beschermen” tot “later beschermen”;
- beleidsaanbevelingen en een replicatiepakket (code, data, protocol) dat brede sectorbrede acceptatie mogelijk maakt.

SafeGenAI draagt bij aan de Design Power Agenda en de KEM-thema's door participatie en co-creatie te combineren met experimentele omgevingen, ethiek en verantwoordelijkheid, en betekenisgeving en bewustwording. Makers krijgen concrete middelen om GenAI veilig en eerlijk in te zetten, terwijl hun creatieve waarde zichtbaar blijft. We leveren praktische instrumenten (tools, UX, beleid) die direct toepasbaar zijn in studio's, culturele instellingen en het onderwijs.

Om de beschikbaarheid en het onderhoud van het framework te waarborgen, werkt het CI/X Lab van de UvA parallel aan haalbare manieren voor ondersteuning op de lange termijn. Tot slot, en niet onbelangrijk, positioneert SafeGenAI Nederland als wereldleider in ethische creatieve technologie door de concurrentiepositie van de creatieve sector in een AI-gedreven economie te versterken.

SafeGenAI streeft ernaar de creatieve integriteit, economische waarde en culturele legitimiteit van creatieve professionals te beschermen. We zullen:

- Multidimensionale meetmethoden ontwerpen en testen voor de “creativiteit” van GenAI, voorbij stilistische imitatie – originaliteit, culturele resonantie en transformatief potentieel onderzoeken als empirische basis voor technische en bestuurlijke interventies.
- Privacyversterkende technologieën ontwerpen en testen voor op toestemming gebaseerd en traceerbaar gebruik van creatieve content in lokale AI-pipelines met afdwingbare naamsvermelding.
- Een framework met naamsvermelding testen dat IP-bescherming en -controle integreert in de lokale AI-productiepipeline, waardoor makers kunnen deelnemen aan AI-gestuurde ecosystemen.
- Nieuwe bedrijfsmodellen verkennen voor duurzame mens-machine co-creatie in experimentele contexten voor winstdeling, IP-bescherming en verantwoorde innovatie.
- Op maat gemaakte GenAI-praktijken ontwikkelen in samenwerking met focusgroepen van creatieve professionals om hun ervaringen, kwetsbaarheden en aanpassingsstrategieën in kaart te brengen.

Projectbudget €770.802,- waarbij €731.054,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

TU Delft - PLAIA - A knowledge Platform for AI and the soft values of Architecture (TKI2306-CI25035)

PLAIA - Een kennisplatform voor AI en de zachte waarden van architectuur

Architectuur is gebaseerd op zowel harde waarden (zoals structuur en technologie) als zachte waarden (waaronder sociale, culturele en emotionele dimensies). Deze vormen de basis van architectuur op alle schalen, van stedenbouw tot interieurontwerp. Terwijl kwantitatieve meetwaarden efficiëntie en technische prestaties garanderen, behouden zachte waarden de menselijke dimensie van ontwerp: verbinding, identiteit en emotionele ervaring. In de snelle opkomst van kunstmatige intelligentie (AI) dreigt dit immateriële aspect van architectuur te worden overschaduwed door data, algoritmen en optimalisatie. In de afgelopen decennia hebben parametrisch ontwerp, simulaties en optimalisatie een prestatiegericht paradigma gevestigd dat door AI verder wordt versterkt, omdat voorspellende modellen voor technische prestaties sneller, flexibeler en nauwkeuriger worden. Deze richting is waardevol, maar onvoldoende, omdat de menselijke factor wordt verwaarloosd. Zonder deze menselijke dimensie dreigt architectuur efficiënt maar zielloos te worden. Omdat architectuur niet alleen gebouwen, maar ook sociale omgevingen vormgeeft, moet ze naast efficiëntie ook aandacht besteden aan zachte waarden: deze bepalen hoe mensen ruimtes ervaren, bijvoorbeeld of mensen zich kunnen oriënteren, zich verbonden voelen en een gevoel van thuishoren in hun omgeving ervaren. In de meeste huidige computergestuurde workflows dragen ontwerpers echter de volledige verantwoordelijkheid voor kwalitatieve meetwaarden, waarbij ze bepalen hoe gebruikers de resulterende ruimte ervaren aan de hand van de vorm en materialiteit van de bouwcomponenten. Nieuwe computergestuurde technieken bieden daarentegen een ongekende kans om de menselijke factor in computergestuurde methoden te integreren. Nieuwe technieken zoals sentimentanalyse, kennisgrafieken en mensgerichte voorspellende modellen maken de systematische opname van subjectieve ervaringen en emoties in computergestuurde ontwerpmodellen mogelijk – waarmee de basis wordt gelegd voor een paradigmaverschuiving van techno-economisch prestatiegericht naar empathisch, mensgericht ontwerp. Dit kan bijdragen aan het bereiken van een duurzame kwaliteit die zowel functioneel, economisch verantwoord als diep menselijk is. Hoewel dergelijke technieken in opkomst zijn, staat hun ontwikkeling en toepassing in ontwerp nog in de kinderschoenen. Dit project heeft als doel een interdisciplinair onderzoeksplatform (PLAIA) op te zetten dat architectonische, cognitieve, sociale, economische, juridische en technische expertise integreert. Het richt zich op de integratie van zachte waarden in de digitale en computergestuurde ontwerpprocessen. Door kennis uit de architectuur, informatica, cognitieve psychologie en sociale en managementwetenschappen met elkaar te verbinden, ontstaat een interdisciplinair kader dat AI in staat stelt niet alleen te ontwerpen voor prestatie, maar ook voor betekenis en waarde. De resultaten dragen bij aan het verantwoord gebruik van AI in architectuur en stedenbouw, met de nadruk op levenskwaliteit, betekenisvolle ervaringen en sociale duurzaamheid.

Projectbudget €107.456,- waarbij €76.546,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid - HOSAN fase 2 (TKI2206-CI25028)

Het HOSAN-programma werkt aan betere spraakherkenning voor al het Nederlands. Dit vervolproject ontwikkelt nieuwe methoden om te begrijpen waarom systemen fouten maken — niet alleen dat ze fouten maken. Samen met publieke omroepen wordt een testdataset opgebouwd die onderzoekers en bedrijven helpt spraaktechnologie te bouwen die werkt voor iedereen, ongeacht hoe iemand spreekt.

Projectbudget €167.345,- waarbij €151.800,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

4.1.3. Nieuwe PPS-Toeslag inzetprojecten (nieuwe PPS-innovatieregeling)

Waag Futurelab – Public Nodes (PPS24–CI25005)

Sociale media spelen een dominante rol in de politiek, het maatschappelijke debat en sociale verkeer. Anders dan kranten en tijdschriften, maken de platforms van Big Tech bedrijven zoals Meta en X geen redactionele keuzes bij het verspreiden van (des)informatie: de algoritmes bepalen wat we te zien krijgen, zonder dat we weten hoe. Nu deze bedrijven politieke voorkeuren uitspreken en wet- en regelgeving naar eigen hand proberen te zetten of te negeren groeit de kritiek en de noodzaak om (digitale) diensten te ontwerpen die autonomie en soevereiniteit garanderen, innovatie aanwakken en als groeimotoren fungeren in het digitale landschap van Nederland en Europa.

Vanuit de creatieve industrie zijn de afgelopen jaren toepassingen ontwikkeld zoals o.a. Mastodon, PeerTube of Pixelfed gebaseerd op ontwerpprincipes van decentrale sociale media: Het zgn. fediverse: Een open en wereldwijde netwerk van sociale media-applicaties die gebruik maken van open en gedistribueerde protocollen. Deze zijn gebaseerd op publieke waarden, maar zijn om verschillende redenen beperkt succesvol. Om de digitale en sociale ontwerpers in de creatieve industrie te helpen om succesvolle fediverse sociale media te ontwerpen en te laten landen in gebruiksculturen, heeft Waag Futurelab daarom het initiatief genomen tot Public Nodes. Hierin onderzoekt zij, samen met partners en stakeholders, de condities en succesfactoren van een transitie van de huidige, mainstream sociale mediaplatforms naar het fediverse. Met als doel kennis te ontwikkelen die voorwaardelijk is voor het succes van de creatieve industrie om ontwerpen te maken voor het fediverse, die breed worden gewaardeerd en gebruikt. De centrale onderzoeksvraag hierin is: Wat moet er gebeuren om ontwerpers te ondersteunen om van fediverse sociale media een alternatief te maken (voor 'Big Tech' social media) dat mensen accepteren en gebruiken?

Daartoe onderzoeken we in Public Nodes op basis van het Multi-Level Perspective (MLP) de voorwaarden van de transitie. Daarnaast onderzoeken we governance- en businessmodellen om de platformen als common te beheren en maken een toolkit om decentrale sociale media te ondersteunen t.b.v. duurzame businessmodellen. We testen en verbeteren deze aan de hand van ervaringen in Living Labs met o.a. ProcoliX, de private partner (creatieve industrie). De resultaten zijn:

- 1 Een transitiestrategie met roadmap die ontwerpers kennis biedt waarop zij hun keuzes kunnen baseren;
- 2 Een toolkit bestaande uit gevalideerde governance- en businessmodellen voor ontwerpers en moderators van sociale media.

Public Nodes draagt bij aan de CLICKNL-programma's en de Agenda Ontwerpkraft (o.a. 4.1.1 Systeemverandering, 4.1.3 Waardegedreven ontwerpen). Resultierend in kennis over de transitie naar sociale media gebaseerd op het fediverse. De resultaten stellen de creatieve industrie (i.h.b. sociale media ontwerpers en ontwikkelaars) in staat innovatieve sociale media te ontwerpen, ontwikkelen en vermarkten.

Projectbudget €342.992,- waarbij €249.998,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

WDCD – Duurzame bruggen bouwen (PPS24–CI25016)

De samenleving staat voor grote maatschappelijke uitdagingen op het gebied van klimaat en duurzaamheid. Naast overheden en andere publieke organisaties spelen bedrijven en andersoortige private organisaties (zoals grote investeerders, waaronder pensioenfondsen, en ngo's) een cruciale rol in de transformatie naar deze duurzame samenleving. Onder druk van vragen uit de maatschappij, actiever opererende stakeholders en regelgeving (zoals de CSRD van de EU) moet de private sector op zoek naar nieuwe strategieën en alternatieve scenario's voor lineaire, vervuilende en niet-duurzame processen. Duurzaamheid is voor bedrijven in toenemende mate een 'license to operate' en nieuw verdienmodel ineen. De private sector heeft op dit vlak grote behoefte aan vernieuwende

inzichten en creatieve oplossingen. Ontwerpkracht uit de creatieve sector heeft de potentie een grote bijdrage te leveren aan deze behoeften. Maar de aansluiting tussen de creatieve sector en de privatesector kent nog niet de kenmerken van een volwassen, professionele relatie en er is geengoed functionerend gezamenlijk ecosysteem waarin men elkaar makkelijk kan vinden. Hierdoor wordt de volledige set van kennis, vaardigheden en mentaliteit van creatieven niet benut en hebben creatieven vaak geen spilfunctie in duurzaamheidstransities. Om tot een goed functionerend ecosysteem te komen is er behoefte aan meer begrip en gedeelde kennis, een betere aansluiting van vraag en aanbod, een meer universele taal en een gedeeld, permanent 'platform' waar ontwerpers met oplossingen en bedrijven met duurzaamheidsvraagstukken elkaar kunnen ontmoeten en versterken. Dit onderzoek beoogt het verkrijgen van inzichten bij enerzijds netwerken van bedrijven (de vraagkant), zoals Green Business Club en MVO Nederland, naar bedrijfskritische inhoudelijke vraagstukken op het gebied van duurzaamheid, waarvan de Agenda Ontwerpkracht aantoonst dat bij uitstek ontwerpkracht een belangrijke functie kan vervullen bij het vinden van oplossingen. En anderzijds inzichten bij netwerken in de creatieve sector (de aanbodkant), over de mate waarin ontwerpers aanvullende kennis, vaardigheden en mentaliteit te bieden hebben die aansluit op deze voornoemde vraagstukken van bedrijven. Het onderzoek beoogt zowel resultaten op langere als op kortere termijn. Op langere termijn: inzichten die laten zien welke kennis, organisatiecultuur en infrastructuur dient te worden (door)ontwikkeld om een ontwerpende aanpak beter aan te laten sluiten bij bedrijfskritische inhoudelijke vraagstukken op het gebied van duurzaamheid die spelen in het bedrijfsleven. Door de resultaten van het onderzoek te koppelen aan de geleerde lessen uit het lopende PONT programma, dat zich richt op de aansluiting tussen ontwerpkracht en de publieke sector, wordt een voorzet gegeven voor een soortgelijk programma voor de private sector. Op kortere termijn: ideeën, concepten en prototypes voor activiteiten en evenementen, die door beide netwerken direct toepasbaar zijn om ontwerpkracht te verbinden aan de vraagstukken van de bedrijven ('laaghangend fruit').

Projectbudget €134.830,- waarbij €100.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Call O&T2024: ArtEZ - Designing ecosystems for Care & Repair (PPS24-CI25018)

De afgelopen twintig jaar is de hoeveelheid kleding die wereldwijd wordt geproduceerd meer dan verdubbeld¹, terwijl de levensduur is gehalveerd². Het verlengen van de levensduur van kleding is een van de meest effectieve strategieën om de impact op het milieu te verminderen. Strategieën die gericht zijn op levensduurverlenging, waaronder Europese wetgeving, hanteren veelal een technisch perspectief dat gericht is op het verhogen van kwaliteitsnormen. Ontwerpbenaderingen zoals 'Design for longevity' en 'Design for repair' gaan ervan uit dat gebruikers daadwerkelijk aan zorg en reparatie zullen doen als iets technisch gerepareerd of onderhouden kan worden. Hoewel de kans op zorg en reparatie van kleding deels afhangt van producteigenschappen zoals de kwaliteit van de stof, wordt onderhoud- en reparatiegedrag vooral beïnvloed door factoren als de mate van gehechtheid aan het product³, culturele normen, kosten of vaardigheden en kennis van reparatie en onderhoud⁴. Om onderhoud en reparatie te stimuleren, is het dus cruciaal om te begrijpen hoe mensen zich verhouden tot hun kleding. Modemerken en ontwerpers hebben weinig inzicht in hoe kleding wordt gebruikt, terwijl de duurzaamheid van een kledingstuk afhangt van het gebruik⁵. Kennis over de gebruiksfase van bijvoorbeeld kleermakers en gebruikers wordt niet meegenomen in de ontwerpfase. In dit project onderzoeken we hoe we het perspectief van gebruikers, ontwerpers, merken en kleermakers samen kunnen brengen om oplossingen en systemen te ontwerpen om de levensduur van kleding te verlengen, die voor elk van deze spelers meerwaarde hebben.

Projectbudget €992.853,- waarbij €662.122,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Call O&T2024: Wageningen University & Research – MVE Agrofoods Grassroots (PPS24-CI25019)

Het project MVE in Agrofood – GRASSROOTS stelt ontwerpkracht centraal als motor voor systeemverandering binnen het Nederlandse voedselsysteem. In een context van urgente duurzaamheidsuitdagingen zoals bodemuitputting, biodiversiteitsverlies en klimaat- verandering, is technologische innovatie alleen niet toereikend. Wat nodig is, is het fundamenteel herontwerpen van waarden, relaties, instituties en infrastructuur. Ontwerp wordt in dit project niet gezien als vormgeving of optimalisatie, maar als strategisch vermogen om nieuwe handelingsperspectieven en transitiepaden te configureren in complexe maatschappelijke systemen. Een kernprobleem bij circulaire innovatie is dat veel initiatieven niet verder komen dan de experimentele fase, omdat een ondersteunende context voor opschaling ontbreekt. Ontwerp biedt hier een structureel antwoord door het creëren van Minimum Viable Ecosystems (MVEs): doelgerichte, minimaal functionele configuraties van actoren, processen en waarden die niet bouwen op bestaande markten, maar nieuwe samenwerkingsverbanden en waarde structuren ontwerpen. MVEs fungeren als tijdelijke maar strategische constructen waarmee pionierende initiatieven systemisch verankerd en opgeschaald kunnen worden. In het project wordt ontwerpkracht ingezet als integrale benadering: ontwerpers werken samen met ondernemers, onderzoekers en maatschappelijke partijen in iteratieve processen waarin ecosystemen niet alleen worden bedacht, maar in de praktijk worden getest, aangepast en gevalideerd. Creatieve coalities vervullen een sleutelrol in het ontwerpen van rollen, interacties, governance vormen en gedeelde narratieven. De ontwerpgerichte methodologie is gebaseerd op principes uit de KEM-agenda, waaronder verbeeldingskracht, co-creatie, gedragsinterventie en monitoring. Deze benadering stelt het project in staat om niet alleen oplossingen te ontwerpen, maar ook condities voor verandering te creëren. Hoewel het MVE-concept theoretisch onderbouwd is vanuit ecosysteem denken en innovatiekunde, bestaat er nog een kennislacune in hoe MVEs als doelgerichte ontwerpingsrepen kunnen functioneren binnen transitieprocessen. Dit project ontwikkelt en verdiept dat concept juist vanuit ontwerppraktijken, door te werken aan concrete voedselvraagstukken én het genereren van overdraagbare ontwerp kennis. GRASSROOTS laat daarmee zien dat ontwerp een essentieel en strategisch instrument is voor transitie: niet aanvullend op innovatie of beleid, maar constitutief voor het vormgeven van nieuwe toekomst. Het project draagt zo direct bij aan de ambities van de Agenda Ontwerpkracht en CLICKNL, door ontwerpend onderzoek in te zetten voor het creëren van structurele systeemverandering. Voor de creatieve industrie biedt dit project een strategisch toepassingsgebied waarin ontwerp niet alleen gebruiksgerichte waarde creëert maar actief bijdraagt aan maatschappelijke systeemverandering: er ontstaan nieuwe rollen, verdienmodellen en samenwerkingsvormen voor ontwerppraktijken.

Projectbudget €865.710,- waarbij €654.473,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Call O&T2024: Fontys Hogeschool – Leefomgeving van Morgen (PPS24-CI25022)

In onze leefomgeving komen grote uitdagingen samen: klimaatverandering, energietransitie, biodiversiteit, sociale cohesie en positieve gezondheid komen allemaal samen in de wijk of buurt. Hoewel de ambities en plannen groot zijn, blijkt in de praktijk dat deze doelen vaak verwateren tijdens het proces van ontwerp naar realisatie. De huidige aanpak is te veel gericht op korte termijn en eenvoudige waarden, waardoor brede, duurzame oplossingen uit beeld raken. Tegelijk groeit bij bewoners en professionals de wens om samen te werken aan een toekomstbestendige, gezonde leefomgeving.

Dit project wil het tij keren: we onderzoeken hoe de creatieve industrie – ontwerpers, makers, denkers – een sleutelrol kan spelen in het behouden van ambities en waarden gedurende het hele gebiedsontwikkelingsproces. Het doel is om vanaf het eerste idee tot aan de daadwerkelijke realisatie en het gebruik van een gebied, de oorspronkelijke duurzame en sociale doelstellingen overeind te houden. We willen laten zien dat verbeeldingskracht en co-creatie zorgen voor betere, gedragen keuzes en meer impact op de grote maatschappelijke vraagstukken. Opzet van het project. We combineren ontwerpend onderzoek (kleinschalige experimenten in de praktijk) met

actiegericht onderzoek (systemische interventies). In het Living LABO40, een fysieke experimenteeromgeving, voeren we concrete proeven uit samen met bewoners, professionals en beleidsmakers. Denk aan nieuwe vormen van participatie, het testen van innovatieve oplossingen in de openbare ruimte, en het ontwikkelen van inzichten die zachte waarden (zoals gezondheid en inclusie) beter verankeren in besluitvorming en uitvoering. We werken samen met bestaande initiatieven zoals Buurtschap te Veld en andere lokale projecten. Het project sluit naadloos aan op de missie van ClickNL om de creatieve industrie als motor van innovatie in te zetten voor maatschappelijke transitie. We bieden een vernieuwend handelingsperspectief voor gebiedsontwikkeling, waarin creatieve professionals niet alleen in de beginfase, maar gedurende het hele proces een actieve rol kunnen spelen. Door het delen van successen én mislukkingen bouwen we aan een open kennisbasis waar de hele sector van profiteert.

Beoogde resultaten en impact:

- Praktische methodes om ambities en waarden te borgen in gebiedsontwikkeling.
- Nieuwe samenwerkingsvormen tussen creatieven, overheid, markt en bewoners.
- Nieuwe leeromgeving waarin kennis en ervaringen worden gedeeld.
- Zichtbare verbeteringen in de leefomgeving vanuit het LABO40 en andere pilotlocaties.
- Kennisdeling via website, publicaties, workshops en presentaties.

Dit project laat zien hoe de creatieve industrie het verschil kan maken in het realiseren van gezonde, inclusieve en toekomstbestendige leefomgevingen.

Samen werken we aan een nieuwe grondhouding van alle betrokkenen voor gebiedsontwikkeling, waardoor ambitie niet gaandeweg verloren gaat, maar juist tot bloei komt.

Projectbudget €933.638,- waarbij €664.990,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Call O&T2024: Hogeschool InHolland - De nieuwe ouderenzorg ontwerpen (PPS24-CI25021)

Onze ouderenzorg staat onder druk. Door de dubbele vergrijzing stijgt de zorgvraag, terwijl het aantal zorgprofessionals en mantelzorgers niet toeneemt. Om aan de toenemende zorgvraag te voldoen, zou in de nabije toekomst één op de drie mensen in de zorg moeten werken – een onrealistische en onhoudbare situatie. Daarom is een fundamenteel verandering nodig: van een zorgsysteem dat vooral formeel en georganiseerd is, naar een verweven en integraal onderdeel is van het alledaags leven.

Het vraagt om systeemverandering: een nieuwe en domeinoverstijgende manier van denken én samenwerken, waarin formele zorg (zorgprofessionals in brede zin) en informele zorg (mantelzorg) en ondersteuning (sociaal werk, vrijwilligers, etc.) samen optrekken.

Hoewel deze visie op geïntegreerde ouderenzorg steeds meer wordt onderschreven blijkt de praktijk weerbarstig. Inspirerende initiatieven zijn vaak versnipperd, tijdelijk en blijven geïsoleerd: ze worden zelden gedeeld, nauwelijks verbonden, en vinden zelden hun weg naar bredere toepassing of structurele verankering in beleid en praktijk. Er is weinig structurele gezamenlijke leerervaring binnen zorg en welzijn, en ook de creatieve industrie deelt hun kennis, aanpakken en inzichten nog beperkt. Deze fragmentatie belemmert strategisch handelen en beperkt de systeem impact van interventies.

Daarbij komt dat ontwerpers in deze context vaak een gefragmenteerde of geïsoleerde rol spelen. Door beperkte tijd, weinig gedeeld inzicht en een gebrek aan samenhang en reflectie is de invloed van ontwerp en creativiteit op zorgtransities nu nog te klein. Er is onvoldoende ruimte voor ontwerpers om van eigen of elkaars interventies te leren, hun positie te versterken en systemisch samen te werken met andere partijen in het veld.

Dit project wil daar verandering in brengen. We onderzoeken hoe ontwerp – met oog voor context, condities en zowel individuele als collectieve leerprocessen – kan helpen om deze versnippering tegen te gaan. Niet door losse interventies te ontwikkelen, maar door samenhangende interventie-sets te creëren die betekenisvol zijn binnen specifieke contexten. Daarbij draait het niet alleen om wat werkt, maar ook waar, wanneer en onder welke condities het werkt. De inzichten uit dit proces worden vertaald in kennisproducten voor de creatieve industrie – ontwerpers, bureaus en opleidingen – zodat zij hun rol in maatschappelijke transitie strategischer en effectiever kunnen vormgeven.

We bouwen aan gedeelde kennis, gedeelde taal, en gedeelde leerervaringen – tussen ontwerpers, zorgprofessionals, informele zorg, technologiepartners en beleidsmakers. Dat vraagt om transformatie op drie niveaus: cultuur (hoe we samenwerken en waarde toekennen), werkwijze (hoe we samen ontwikkelen, leren en handelen), en structuur (hoe rollen, verantwoordelijkheden en systemen zijn ingericht). Door ontwerpers nadrukkelijk te betrekken bij systeemreflectie en het co-creatief ontwerpen van interventie-sets, versterken we hun rol als strategische schakels in zorgtransities. Zo wordt niet alleen het zorgsysteem veerkrachtiger, maar groeit ook de ontwerpkracht als organiserend principe in maatschappelijke verandering.

Projectbudget €1.030.080,- waarbij €665.000,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

Call O&T2024: UvA – SpaceTeen (PPS24-CI25020)

Overmatig gebruik van sociale media door jongeren vormt een groot maatschappelijk probleem. Veel jongeren willen hun schermtijd verminderen, maar het ontwerp van populaire platforms werkt dit tegen. Ouders, docenten, wetenschappers, politici én jongeren zelf zijn het hierover eens: er is actie nodig. Wetgeving laat op zich wachten, sociale mediabedrijven voelen geen urgentie om hun ontwerpprincipes aan te passen, digitale zelfcontrolemiddelen blijken ineffectief, en jongeren worden nauwelijks betrokken bij het vormgeven van hun online leefwereld.

Hoewel de problematiek rondom (overmatig) sociale media-gebruik duidelijk is en hoog op de maatschappelijke agenda staat, blijven oplossingen uit. We bevinden ons in een impasse.

SpaceTeen probeert die impasse te doorbreken door middel van fundamenteel onderzoek, praktische ontwerp-oplossingen en brede samenwerkingen. Het doel: zowel jongeren als andere betrokkenen in beweging brengen, zodat jongeren weer grip krijgen op hun aandacht en tijd, en tegelijkertijd volwaardig kunnen blijven deelnemen aan de digitale samenleving. De stip op de horizon waar SpaceTeen naartoe werkt, is een digitale leefomgeving waarin jongeren toegang hebben tot verantwoord ontworpen sociale mediaplatforms. Onderweg daar naartoe investeren we in effectieve zelfcontrolemiddelen speciaal voor jongeren, een omgeving waarin gebalanceerd media-gebruik de norm is, ontwerpend onderzoek naar offline alternatieven voor schermgebruik, en in het vergroten van kennis over de manieren waarop sociale media platforms gedrag proberen te beïnvloeden.

Het succes van SpaceTeen staat of valt met de intensieve samenwerking tussen de creatieve industrie en de wetenschap, én met het actief meenemen van het perspectief van jongeren. De opgedane kennis over deze twee centrale uitdagingen wordt zorgvuldig vastgelegd. Het project zet in op een transitie naar een evenwichtige digitale leefomgeving voor jongeren, gestuurd door waardegedreven ontwerpprincipes. Jongeren nemen hierin een centrale positie in – niet alleen als doelgroep, maar als actieve co-creators van de toekomst.

In de komende twee jaar kan het brede publiek meekijken achter de schermen via de SpaceTeen-website, en kennisnemen van de inzichten die we opdoen. Dat gebeurt onder andere tijdens ScrollCon in 2026 en 2027 – een combinatie van publieksactiviteiten, onderzoek en expertsessies. Daarnaast worden de bevindingen gedeeld via de ScrollReports, waarin de nieuwste onderzoeksresultaten en interventies te vinden zijn.

Projectbudget €1.019.577,- waarbij €661.249,- PPS-Toeslag wordt ingezet.

4.2. PPS-Projecttoeslag Projecten CLICKNL 2025

Naast de financiering van onderzoeksprojecten met PPS-Programmatoeslag worden door CLICKNL ook nog enkele onderzoeksprojecten gefinancierd met PPS-Projecttoeslag. Hieronder een overzicht van de lopende projecten PPS-Projecttoeslag (die al voor 2025 waren gestart) en de nog doorliepen in 2025.

Cardiolab

Het Cardiolab project betreft een samenwerking van de TU Delft met de Hartstichting en Philips Design. In het project wordt onderzoek gedaan door gebruik te maken van slimme technologie data om hart- en vaatziekten vroegtijdig op te sporen en zo patiënten in de toekomst beter te behandelen. Hart- en vaatziekten zijn wereldwijd de belangrijkste doodsoorzaak. Wat betreft zorg en preventie van hart- en vaatziekten valt nog veel te winnen. Zo kan het langduriger monitoren van hartpatiënten helpen om de nadelige gevolgen van deze ziekte te beperken. De Hartstichting, Philips Design en TU Delft werken daarom nu samen in het CardioLab project. Data-gedreven oplossingen maken het mogelijk om data van mensen die tot de risicogroep behoren (hoge bloeddruk, overgewicht, roken) in kaart te brengen. Hierdoor zijn hart- en vaatziekten eerder te herkennen en kan mogelijk ook sneller gestart worden met behandeling. Het researchprogramma met Philips Design en de Hartstichting moet uiteindelijk leiden tot slimme product-dienst combinaties die het CardioLab de komende jaren wil gaan ontwikkelen. Deze nieuwe product-dienst combinaties vragen om nieuwe ontwerpmethoden voor industrieel ontwerpers. De data die de systemen genereren vormen input voor services die specifiek aansluiten op de behoefte van de individuele gebruikers, denk aan ontspanningsoefeningen en voedingsadvies. Ontwerpers moeten dus flexibele systemen leren ontwerpen. Maar ook moeten ze om kunnen gaan met 'big data'; de gezamenlijke input van alle gebruikers levert immers data op die artsen en verpleegkundigen kunnen helpen om het verloop van bepaalde ziektes beter te begrijpen. Het onderzoeksprogramma heeft verder betrekking op het gezondheidscontinuüm, van hun pre-evenement (een mix van ongezond leven en genetische aanleg) door acute gebeurtenissen, diagnose, behandeling en ervaring na ontslag. Dit omvat een goed begrip van de levensstijl van de patiënten, in termen van gedrag, activiteiten, waarden, attitudes, overtuigingen, gedachten en gevoelens, relaties, spanningen en ontmoetingen met professionals. Naast het patiënt / gebruikersperspectief wil CardioLab inzichten bieden vanuit het perspectief van professionals en niet-professionele (vrienden, families, collega's, enz.) Met betrekking tot patiënten, met de nadruk op de sociale dynamiek rond professionele en niet-professionele kennis, beleid en praktijken. Het onderzoek dat nodig is om deze inzichten te creëren zal worden uitgevoerd door IO-masterstudenten in nauwe samenwerking met leden van het consortium. Binnen CardioLab zullen De Hartstichting Nederland, Philips Design en de faculteit IO van de TU Delft wetenschappelijke onderzoeksprojecten uitvoeren. Het wetenschappelijke doel van Cardiolab is om kennis te ontwikkelen over ontwerpgestuurde digitale innovatie, met name over wat dit inhoudt voor methoden voor ontwerpdenken, samenwerkingen met meerdere partijen en ontwerp met gegevens. **Het project kent een totale begroting van €1.258.188,- waarvan €162.063,- wordt gefinancierd met PPS-Projecttoeslag.**

Accelerating Innovation

In dit project werken de faculteit Industrieel Ontwerpen van de TU Delft en Royal Schiphol Group samen aan drie promotieonderzoeken:

- 1 Ontwerpen voor impact van autonome processen in organisaties
- 2 Resilient Multimodal Transport Hubs in a Pandemic-Aware Society
- 3 Naadloos and Duurzaam Multimodaal Transport Hubs

Het doel van het eerste promotieonderzoek is om de organisatorische aspecten te onderzoeken en te ontdekken hoe ontwerpers kunnen bijdragen aan de ontwerptransformaties die nodig zijn in organisaties om nieuwe autonome processen te implementeren.

Het doel van het tweede promotieonderzoek is om luchthavens te helpen operationeel te blijven tijdens een pandemische situatie zoals COVID-19, door hen te helpen de (verdere) verspreiding van ziekteverwekkers te voorkomen en bij te dragen aan een pandemiebewuste samenleving door hun rol bij pandemie in kaart te brengen. preventienetwerken.

Het doel van het derde promotieonderzoek is het ontwikkelen en toepassen van een innovatiemethodologie waarmee multimodale vervoersknooppunten nieuwe reismodaliteiten kunnen selecteren en integreren in een ontwerp voor een toekomstig multimodaal vervoersknooppunt, dat hoog scoort op het gebied van duurzaamheid, bruikbaarheid, gebruikerservaring en toegankelijkheid.

Het project zorgt voor het bouwen op wetenschappelijke kennis - over complexe systemen en de implementatie - en de overdracht ervan van een kennisinstelling naar een bedrijf over mensgerichte innovatie in een multi-stakeholder en technische omgeving.

Algemene lessen die als onderdeel van deze samenwerking zijn geleerd, kunnen worden toegepast op andere bedrijfstakken die worden geconfronteerd met vergelijkbare en even uitdagende omstandigheden, waar creatieve processen kunnen helpen bij het realiseren van aanzienlijke verbeteringen.

Projectbudget €2.180.744,- waarbij €383.000,- PPS-Toeslag is ingezet.

5. WERKWIJZE EN VERBINDINGEN CLICKNL

5.1. Vraagsturing en mkb-betrokkenheid

Aangezien de creatieve sector voor een zeer groot deel bestaat uit mkb zijn zij nauw betrokken bij de activiteiten van CLICKNL. Via CLICKNL zijn in 2025 workshops, matchmaking bijeenkomsten, seminars en informatiebijeenkomsten georganiseerd met het mkb. 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 2025 heeft CLICKNL gebruik gemaakt van de MIT Innovatiemakelaarsregeling, waarmee mkb-ers worden geholpen met specifieke innovatievraagstukken binnen de creatieve industrie. Ze kunnen hierbij experts inhuren waarvan de kosten uit de regeling (100%) kunnen worden gesubsidieerd. Daardoor is de regeling in 2025 ook weer goed benut en hebben de volgende organisaties gebruik gemaakt van deze regeling:

- Modint
- Open House
- Innofest
- Media Perspectives

In totaal zijn 14 innovatie adviesdiensten verricht voor in totaal ook 14 MKB bedrijven.

Ook de MIT-Netwerkactiviteiten regeling is in 2025 ook goed benut. Hierbij is weer goed gebruik gemaakt van de regeling door middel van het organiseren van zogenoemde "Powered By" netwerk events. Daarbij worden op verzoek van CLICKNL kleinschalige netwerkevents georganiseerd door met name brancheorganisaties uit de creatieve sector voor het mkb. Daarbij heeft TKI CLICKNL wederom maximaal de samenwerking met brancheorganisaties binnen de creatieve industrie opgezocht om hen goed te bereiken en te betrekken in het missiegedreven innovatiebeleid. Via onder meer de volgende brancheorganisaties zijn in 2025 diverse netwerkevents georganiseerd: Modint, DGA, en Thingscon. Daarnaast was in 2025 ook specifiek aandacht voor netwerkevents in het kader van het Immersive Content programma, KIEM MV programma en enkele KEM-netwerkevents, waar ook veel interesse voor is vanuit het MKB. In totaal zijn er 12 events georganiseerd waarmee zo'n 329 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 2025. Een en ander wordt weergegeven aan de hand van een selectie van activiteiten die op deze onderdelen hebben plaatsgevonden.

5.1.1. CLICKNL Netwerkactiviteiten

TKI CLICKNL heeft in 2025 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 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 agenda's van TKI CLICKNL opgezocht.

Netwerkevenement	Datum evenement	Organisatie	Aantal MKB deelnemers
XR Creators Connect	12-02-2025	Media Campus NL	141 mensen aanwezig waarvan tenminste 26 MKB deelnemers
KIEM MV Kennis & Community Evenement "Dát maakt impact!"	31-03-2025	CLICKNL	51 deelnemers, waarvan 14 aanwezigen uit het MKB
DPP Learn & Share bijeenkomst	10-04-2025	Modint en GS1 Nederland	88 deelnemers, waarvan 55 MKB
Social Design Showdown #22 Unexpected Collaborations	19-05-2025	Afdeling Buitengewone Zaken	31 deelnemers waarvan 17 MKB ondernemingen.
Kennisdag Leren van het veld	16-10-2025	Platform Ontwerp NL	70, waarvan 32 mkb
Goed en Gezond Werk in de Media	15-10-2025	Pakhuis de Zwijger (i.s.m. Mark Deuze (UvA) en Koos Zwaan (Inholland))	115 waarvan 72 MKB
DGA Talks: Design Thinking in Applied Game Design and Beyond – Powered by CLICKNL	20-11-2025	Dutch Gamse Association	23 deelnemers waarvan ca. 50% MKB
KEM's jaarevent: Van inzichten naar impact	12-06-2025	CLICKNL	43 deelnemers waarvan 17 uit het MKB
KEM-netwerkconferentie: hoe overtuig je je opdrachtgever?	25-11-2025	CLICKNL	54 deelnemers, waarvan 17 uit het MKB
Social Design Showdown #24 Outside Views	25-11-2025	Afdeling Buitengewone Zaken	35 deelnemers, 17 uit het MKB
Mix- en matchmaking	30-06-2025	CLICKNL	76 waarvan 35 MKB
ThingsCon Inspiration Dinner – UNPLUG>UNWIND>UNFOLD	11-12-2025	Stichting ThingsCon Amsterdam	37 waarvan 16 uniek MKB

Er zijn in 2025 door TKI CLICKNL 12 netwerkevents georganiseerd waarbij in totaal meer dan 329 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 2025 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 2025 was er ook weer veel interesse in de regeling. Modint heeft in 2025 de regeling dan ook geheel benut 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 en met name betrekking hadden op het thema circulaire economie. 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 2025 lag er daarbij een duidelijke focus op het thema duurzaamheid en waarde creatie.

Resultaten

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

- *Future Proof Fashion*: het doel van dit project was om advies in te winnen waarmee het mkb bedrijf regeneratieve en circulaire principes kan integreren in hun toekomstige online verkoopkanaal en collecties. De vraag is daarbij: Hoe ontwerp je circulair voor een lokale en regeneratieve keten met aandacht voor emotionele en participerende duurzaamheid?;
- *Vooronderzoek Closing the Knitwear Loop – Fast Replenishment*: In dit project is onderzocht wat de gevolgen zijn van on-demand circulair ontwerp en productie voor de supply chain. Met als innovatievraag: Hoe kan een gedigitaliseerd bestelsysteem ingericht worden waarin elk kledingstuk uniek is, op een manier die circulair ontwerp en nieuwe circulaire businessmodellen mogelijk maakt?.;
- *Slimmer creatieproces*: dit project was gericht op het verder digitaliseren van het productcreatieproces. De hoofdvraag is daarbij: Hoe kan het MKB bedrijf haar design- en productcreatieproces digitaliseren en automatiseren zodat ontwerp, ontwikkeling en besluitvorming sneller, consistent en data-gedreven worden?.

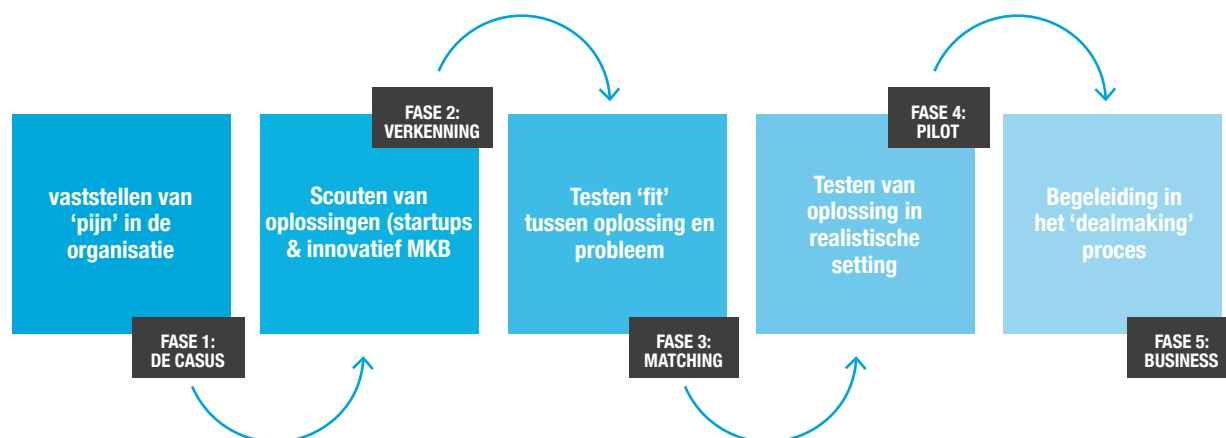
Ureninzet die is besteed aan communicatie, verslaglegging en projectadministratie door Modint zijn uitdrukkelijk geen onderdeel van de gesubsidieerde activiteiten.

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-adviesprojecten uitgevoerd met 3 verschillende mkb bedrijven om op een bepaald thema innovatievraagstukken op te lossen. Voor 2025 stond het innovatie advies met name in het teken van de thema's Veiligheid en Circulaire Economie. Op deze onderwerpen zijn de volgende adviesprojecten gerealiseerd:

- *(Immersive) Sound Experiences*: dit project was gericht op de vraag of het mogelijk is om financiering via Grants subsidies en samenwerkingen (consortia) te organiseren. Hoe dit werkt en of zij wellicht zelf een consortia moeten oprichten of ergens kunnen aansluiten.
- *youth wellbeing IX*: in dit project is het mkb bedrijf geholpen met hoe zij IX kunnen innzetten voor het welzijn van jongeren. Zij willen deze kennis verdiepen en de impact meetbaar maken. Concrete vragen die zij hadden: hoe zij kunnen aansluiten bij consortia of een eigen consortium oprichten of uitbouwen om meer impact te gaan maken met IX en jongeren.
- *Duurzaamheid meten*: het betrokken mkb bedrijf in dit project heeft veel ervaring met het meten van duurzaamheid maar had de innovatievraag hoe zij dit goed kunnen laten aansluiten bij de evenementenindustrie en hoe zij eventueel haar offerings en platform daarop moeten afstemmen.

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 Innovatieexperts van Innofest in te zetten om hen 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 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) van de festivals of living labs.

Deze bedrijven 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 bedrijven en de uitgevoerde activiteiten/interventies:

Folded Solar	Is het systeem makkelijk te koppelen aan het lokale energie systeem ?
Rinse&Go	Wat vinden mensen van het idee om hun eigen beker mee te nemen/te krijgen en deze zelf schoon te houden, zowel op het werk of op school als op een festival?
Veldboom Studios	Hoe gemakkelijk stappen mensen in en uit?
Green Wine Company	In hoeverre zijn wijn drinkers zich bewust van de verschillen tussen herbruikbare en eenmalig bruikbare wijnflessen, en welke technische factoren in het materiaal en ontwerp beïnvloeden hun voorkeur en gedrag met betrekking tot het gebruik en de verwerking van deze flessen?
Cup Concept / Vriezon	Kan het systeem de koelcontainer het hele weekend koel genoeg houden?

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

Media Campus NL

Innovatiemakelaars worden ingezet voor mkb-ondernemers die deel uitmaken van het Media Campus 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.

Resultaten

In 2025 zijn via Media Campus NL 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 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 bedrijven die via Media Campus in de Innovatiemakelaarsregeling geholpen zijn en wat de uitgevoerde activiteiten en interventies daarbij zijn geweest.

Presencias	Testcase voor een multiplayer XR-ervaring over ecologie en wederkerigheid met de bouw van een prototype. Bizdev-traject met inschatting voor opschaling en maatschappelijke toepassing.
Radical Realities	Het project Deep Dig omvat de ontwikkeling van een MR-prototype, waarbij de focus ligt op een gedeelde archeologische VR-ervaring waarin spelers virtuele artefacten opgraven en assembleren om nieuwsgierigheid, ontdekking en samenwerking te stimuleren. Het business development-traject richt op een levensvatbare, verhuurbare tentoonstellingsoplossing voor musea en andere instellingen, om zo een nieuwe, boeiende publiekservaring te bieden.
Yuha	Het project van Yuha behelst de ontwikkeling van een prototype voor een educatief VR-spel dat mediawijdsheid en de werking van AI op een praktische, niet-theoretische wijze aan kinderen introduceert, waarbij ook complexere leerdoelen zoals rangtelwoorden en woordsoorten kunnen worden ondersteund. Dit wordt gekoppeld aan een biz dev traject dat zich richt op diepgaande research naar trends en de competitieve omgeving, om het AI-aspect strategisch in te zetten voor de marketing naar scholen en het nemen van betere beslissingen over de opschaling en retentie van het bestaande educatieve platform.

5.2. Internationaal

Vanaf 2022 heeft TKI CLICKNL op verzoek van het Ministerie EZK en OCW de verantwoordelijkheid en uitvoering van het CreativeNL programma opgepakt, met name gericht op het benutten van de SBP regeling enerzijds en het laden van het CreativeNL label anderzijds. Deze activiteiten waren voorheen ondergebracht bij het Topteam Creatieve Industrie en de Federatie Creatieve Industrie.

Vanuit het CreativeNL programma wordt uitvoering gegeven aan de internationaliseringsambities – binnen de grenzen van het beschikbare instrumentarium – van de topsector.

In samenwerking met branche- en sectororganisaties vertegenwoordigt CreativeNL Nederland op strategische internationale podia zoals SXSW, Munich Creative Business Week en Business of Design Week Hongkong. Gegeven de wijzigingen in het topsectorenbeleid vanuit ministerie EZ was 2025 het laatste jaar dat TKI CLICKNL actief met internationalisering via het SBP was. Vanuit CreativeNL zijn in 2025 onder meer bezoeken georganiseerd aan SXSW, Techtextil en de Circulair Textile Days. Tot slot heeft ook het CreativeNL Live event weer plaatsgevonden tijdens de Dutch Design week.

5.3. Kennisverspreiding

Zowel vanuit CLICKNL als vanuit de netwerken en community's 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 community's, 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 2025 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 2025 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 2025 is een begin gemaakt met de nieuwe koers die CLICKNL is ingeslagen richting de periode na het Topsectorenbeleid, dat per 1 januari 2026 is beëindigd. In datzelfde jaar is de governance van CLICKNL gewijzigd. Deze organisatorische veranderingen hadden directe gevolgen voor de wijze waarop communicatie werd ingericht en uitgevoerd.

Waar in voorgaande jaren communicatie grotendeels werd georganiseerd via externe inhuur, vaak gericht op afzonderlijke programma's, is in 2025 bewust ingezet op het versterken van communicatie binnen de vaste organisatie. De eerdere programmatische 'eilandjes' zijn losgelaten ten gunste van een meer geïntegreerde aanpak. Ook de organisatie van events is in 2025 ondergebracht bij communicatie; voorheen viel dit onder community.

Om deze professionaliseringsslag mogelijk te maken, zijn in 2025 een marketing & communicatie manager en een communicatie- en contentspecialist in dienst genomen. Externe communicatie-inhuur bleef aanwezig, maar in beperktere mate dan in eerdere jaren.

In 2025 werden de volgende communicatiemiddelen en kanalen ingezet: websites (www.clicknl.nl, www.creativenl.nl, www.maatschappelijkverdienvermogen.nl, www.kems.nl), LinkedIn (CLICKNL, CreativeNL, showcasepagina Design Innovation Sessions, showcasepagina KIA MV), LinkedIn Advertising, e-mail marketing, events, platform Circle, direct mails, redactionele content waaronder interviews, publicaties en magazines, video content, interne updates, maandelijkse rapportages en halfjaarlijkse rapportages.

Website www.clicknl.nl

De belangrijkste website van CLICKNL is www.clicknl.nl. Onze verdiepende websites (www.creativenl.nl, www.maatschappelijkverdienvermogen.nl en www.kems.nl) richten zich op specifieke doelgroepen en maatwerkboodschappen. De algemene website is ons visitekaartje. De website is een levend platform en wordt continu geüpdatet en bijgehouden. Met name de pagina's 'nieuws' en 'events' werden wekelijks geüpdatet. In 2025 zijn er 139.262 paginaweergaven geregistreerd op www.clicknl.nl. De populairste webpagina's waren 1. Homepage 2. Ontwerpkraft & Transitie 3. Over CLICKNL 4. Immersive Content 5. Subsidieregelingen.

LinkedIn

CLICKNL heeft in 2025 twee LinkedIn pagina's (CLICKNL en CreativeNL), diverse LinkedIn showcase pagina's en een LinkedIn groep. De CLICKNL LinkedIn pagina speelt in deze driehoek de hoofdrol.

De LinkedIn-pagina telt momenteel 3.667 volgers. In 2025 zijn er 797 nieuwe volgers bijgekomen, een groei van circa 28% ten opzichte van eind 2024. Hoewel de absolute groei iets lager ligt dan in 2024 (+965), blijft de pagina structureel sterk doorgroeien. Ook ten opzichte van 2023 (+726) laat LinkedIn opnieuw een duidelijke en stabiele stijgende lijn zien.

LinkedIn advertising

In 2025 zijn er 20 gesponsorde updates/campagnes (gericht op bereik van specifieke content) geplaatst/gedraaid. Halfjaarlijkse rapportages wijzen uit dat deze betaalde advertising een positieve invloed heeft op LinkedIn cijfers zoals pageviews, post views, CTR (Click Through Rate) en het aantal nieuwe paginavolgers.

Nieuwsbrief

De nieuwsbrief van CLICKNL 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.

De nieuwsbrief telde in januari 2025 2.651 abonnees en groeide door naar 2.725 abonnees. Dat betekent een groei van 74 abonnees gedurende het jaar.

Het gemiddelde Unique Opens percentage over 2025 kwam uit op circa 27%. Gedurende het jaar schommelde dit percentage tussen 19,5% en 43%, waarmee de nieuwsbrief zich grotendeels binnen de bandbreedte bevindt die landelijk als normaal tot goed wordt beschouwd (20–40%). Met name aan het begin van het jaar laten enkele edities zien dat er ruimte is om, net als in 2024, opnieuw bovengemiddeld te presteren op betrokkenheid.

Video content

In het kader van inspiratie en het etaleren van praktijkvoorbeelden is ook in 2025 actief ingezet op videocontent. In dit jaar zijn diverse producties gerealiseerd, waaronder een animatievideo over de Agenda Ontwerpkraft, een Creative Thought Leader-video met Niek Pulles (NIKE), vier dubbelinterviews met professionals uit de creatieve industrie die betrokken zijn bij grote maatschappelijke transities, en meerdere interviews die zijn opgenomen tijdens SXSW.

Redactionele content

In 2025 is stevig ingezet op redactionele content als middel voor kennisdisseminatie. Zo zijn meerdere Design Innovation Updates gepubliceerd en is het eerste artikel in de reeks Ontwerpkraft & Transities Crossovers gelanceerd. Daarnaast is een vierluik ontwikkeld met een terugblik op de World Expo in Osaka. Verder verschenen het KEM-magazine, het Changemakers-magazine Dat Maakt Impact, de whitepaper Van papier naar praktijk over het toepassen van KEM's, een IX-zine, diverse artikelen met Topteamleden in het kader van hun afscheid, en een overkoepelend redactioneel artikel over het aflopen van het Topsectorenbeleid en het continueren van CLICKNL.

Evenementen

In 2025 organiseerden we diverse netwerkactiviteiten:

- Design Innovation Sessions
Het jaarlijkse evenement van CLICKNL, op de Dutch Design Week. Een event over innovatie en onderzoek binnen de ontwerpsector, op vijf verschillende dagen, en met vijf verschillende thema's. Het evenement verwelkomde 180 mkb's. In totaal waren er 312 bezoekers.
- Daarnaast zijn onder de vlag 'Powered by CLICKNL' zo'n 12 verschillende sessies georganiseerd door 8 verschillende partijen waaronder Platform OntwerpNL, Pakhuis de Zwijger, Modint, ThingsCon, Dutch Digital Agencies, Media Campus NL en Afdeling Buitengewone Zaken. Deze kennisdelings- en netwerkevenementen voor het mkb worden ingezet door CLICKNL om de achterban van eerdergenoemde partijen te inspireren om de samenwerking met kennisinstellingen aan te gaan, in publiek-private samenwerkingen. Daarnaast inspireren we hen om kennisgedreven te werken. Ook werd een deel van de activiteiten door CLICKNL zelf georganiseerd; rondom KEM's als middel om beter bij te dragen aan de transities (waarbij de juist de slag tussen onderzoek en mkb maakten), en (inhoudelijk) matchmaking in het kader van het PPSI-programma van CLICKNL (Ontwerpkraft & Transities). Per evenement waren er tussen de 11 en 72 unieke mkb's aanwezig.
(De activiteiten werden gefinancierd uit de MIT Netwerkactiviteitenregeling of de PPS-Toeslag, en vormen hiermee geen onderdeel van de voorliggende financiële rapportage.).

5.5. Efficiëntie en effectiviteit

2025 was voor TKI CLICKNL wederom een druk en turbulent jaar. Vanwege de aangekondigde beleidswijzigingen van ministerie EZ en het stopzetten van het topsectorenbeleid, moesten er in 2025 veel veranderingen voor TKI CLICKNL worden doorgevoerd.

Ten eerste betekende dit in 2025 het beëindigen van het Topteam Creatieve Industrie. De impact daarvan had niet alleen gevolgen voor het ontwikkelen van een nieuwe strategie voor TKI CLICKNL maar betekende ook het nadenken over en invoeren van een nieuw bestuur voor de Stichting CLICKNL. In 2025 is dan veel tijd en energie gestoken in het vormgeven hiervan en werven van enkele nieuwe bestuursleden. Daarnaast moest ook de organisatiestructuur van CLICKNL gewijzigd worden. Enerzijds in verband met het nieuwe beleid vanuit ministerie EZ. Maar anderzijds ook vanwege de wens vanuit ministerie EZ om meer te gaan werken met medewerkers in loondienst. In verband hiermee is in 2025 een nieuwe organisatiestructuur geïmplementeerd, zijn voor verschillende functies binnen CLICKNL functieprofielen ontwikkeld en is de werving gestart voor het invullen van desbetreffende vacatures. Dit is een tijdrovend proces geweest wat in sommige gevallen ook een langere doorlooptijd heeft gekend dan was voorzien omdat het voor sommige functies lastig bleek om deze meteen goed in te vullen. Parallel daaraan betekent het ook dat CLICKNL de werkwijzen en procedures moest omvormen naar een organisatie die ingericht is op vaste medewerkers in loondienst. Onder meer is er in 2025 een vaste kantoorruimte gehuurd voor het CLICKNL bureau in Rotterdam. Daarvoor moesten ook de nodige voorzieningen en faciliteiten gerealiseerd worden. Tevens moesten er diverse regelingen en voorzieningen worden getroffen, zoals inrichten personeelsbeleid (HR), verzekeringen, verlof- en pensioenafspraken, opleidingen en (thuis)werk voorzieningen.

Naast de organisatorische impact betekende het nieuwe EZ beleid voor TKI CLICKNL ook dat in de uitvoering van enkele inhoudelijke programma's wijzigingen moesten worden doorgevoerd. Zo moesten in 2025 onder meer de Human Capital activiteiten worden afgebouwd en was 2025 het laatste jaar waarin TKI CLICKNL invulling gaf aan de internationaliseringsactiviteiten via het CreativeNL programma. Dit programma had zich de laatste jaren (op verzoek van ministerie EZ en OCW) juist ontwikkeld tot een omvangrijk en intensief programma. In 2025 zijn in dat kader nog wel enkele internationale events en beurzen bezocht (binnen het Strategische Beurzen Programma) maar deze activiteiten zijn eind 2025 volledig beëindigd. Waar mogelijk zijn desbetreffende activiteiten overgedragen naar brancheorganisaties uit de creatieve industrie.

Het opheffen van het topsectorenbeleid en omvormen van het missiegedreven innovatiebeleid had ook consequenties voor de KIA Maatschappelijk Verdienvermogen van TKI CLICKNL (en de daarmee samenhangende Agenda Ontwerpkracht en KEM Agenda). In 2025 is dan ook veel afstemming en overleg nodig geweest met onder meer ministerie EZ over de positionering van de KIA MV in het nieuwe beleid van ministerie EZ. Deze herpositionering heeft lang geduurd en maakt ook een hernieuwde koers en nadere invulling van de KIA MV noodzakelijk.

Tegelijkertijd was 2025 het jaar waarin het omvangrijke ClIIC programma (een NGF programma) vol van start ging. TKI CLICKNL verzorgt daarvoor namens ministerie OCW het gehele programmamanagement. Dit betekende dat 2025 ook voor CLICKNL een druk jaar was om dit programma vol op stoom te brengen. Niet alleen is er begin 2025 hard gewerkt aan de nodige personele invulling voor het programmamanagement, ook de nodige procedures, administratie, overleg en governance structuren moesten worden ingericht. Daarnaast is er veel energie gestoken in de afstemming met alle relevante stakeholders binnen dit programma en de inrichting van de nodige calls en programma's.

Ook het Circonnect programma draaide in 2025 in volle omvang door. Met zowel een Circonnect programma via ministerie EZ (voor specifiek de maakindustrie) als het bredere Circonnect programma via ministerie I&W. Tot slot was 2025 een belangrijk jaar in het uitwerken en realiseren van het nieuwe inzetbeleid voor de PPS-i regeling. Met de nieuwe PPS-innovatieregeling had TKI CLICKNL ook een nieuwe werkwijze ontwikkeld voor de inzet van deze middelen. Hiervoor was de call Ontwerpkracht & Transitie ontwikkeld. Deze call heeft in 2025 zijn eerste uitvoering gehad en heeft geresulteerd in 5 grootschalige pps-projecten. Tegelijkertijd zijn in 2025 ook meteen de voorbereidingen gestart voor de volgende call Ontwerpkracht & Transitie die medio 2026 in wederom 5 nieuwe grote pps-projecten moet resulteren.

5.6. Belemmeringen

Zoals uit de vorige paragraaf blijkt was 2025 voor TKI CLICKNL een druk en turbulent jaar waarbij op verschillende onderdelen en niveaus rondom TKI CLICKNL belangrijke wijzigingen moesten worden doorgevoerd. Dit gaf de nodige druk op de beschikbare capaciteit en focus in de organisatie. Immers naast al deze noodzakelijke wijzigingen en aanpassingen liep het innovatiebeleid en alle daarvoor relevante programma's gewoon door. In combinatie met noodzakelijkerwijs moeten werven van nieuwe medewerkers heeft hier en daar voor wat vertraging gezorgd in de geplande uitvoering van sommige activiteiten. Desondanks is TKI CLICKNL in staat geweest om in 2025 op veel gebieden en voor veel programma's belangrijke resultaten te boeken.

Een belangrijke belemmering hierbij (voornamelijk ook voor de toekomst) is de grote onduidelijkheid die, met de doorgevoerde wijzigingen van ministerie EZ in het innovatiebeleid, is ontstaan over de toekomst van het innovatiebeleid en de rol van de TKI's daarin in het bijzonder. Ook bij het schrijven van deze Jaarrapportage is er nog geen duidelijkheid over wat de positie en rol van de TKI's, en daarmee dus ook TKI CLICKNL, zal zijn vanaf 2028. Ook in termen van financiering en het subsidie instrumentarium dat TKI CLICKNL tot zijn beschikking heeft is nog veel onduidelijk. Zeker is dat de huidige PPS-innovatieregeling uit 2027 beëindigd zal worden. Daarmee verdwijnt een zeer belangrijk instrument voor CLICKNL in het vormgeven en sturen en coördineren van het innoverend vermogen binnen de sector en de missies waar TKI CLICKNL aan werkt. Daarmee doet zich dus ook de vraag voor wat de rol invulling van TKI CLICKNL hierin nog zal/kan zijn vanaf 2028 indien het belangrijkste instrumentarium daarvoor ontbreekt. Maar ook de financiering van de CLICKNL zelf staat voor 2028 nog ter discussie of is in ieder geval onduidelijk. Onzeker is dus ook in hoeverre TKI CLICKNL zijn activiteiten en programma's op lange termijn in stand kan houden en met welk organiserend vermogen dit al dan niet het geval zal zijn. Deze grote onduidelijkheden en onzekerheden zetten niet alleen druk op de organisatie maar maakt ook de verdere strategie-ontwikkeling en bedrijfsvoering (en in personele zin) momenteel erg lastig.

Tot slot heeft TKI CLICKNL sinds 2024 dus 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 deze nieuwe werkwijzen in de aanwending van deze middelen (en daarbij behoorde nieuwe voorwaarden) goed in te richten en in te bedden in de organisatie. Zoals aangegeven heeft TKI CLICKNL in 2025 hierbij nu voor het eerst in dit kader de O&T call gerealiseerd. Met de (leer) ervaringen uit deze eerste call zijn vervolgens de voorbereidingen gestart voor een vervolg in een tweede en derde call. Het goed inrichten en uitvoeren van deze calls vergt 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 ook lastig om (voor wat langere termijn) activiteiten, werkwijzen en procedures goed en efficiënt in te richten. Een en ander zal het voor het komende jaar noodzakelijk maken 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 hopelijk ook meer structureel ingebed worden.

FINANCIEEL JAAROVERZICHT

Hieronder wordt op hoofdlijnen een financieel overzicht gegeven van alle uitgaven van TKI CLICKNL over 2025. Daarbij zijn alle activiteiten van TKI CLICKNL financieel inzichtelijk gemaakt. Een meer gedetailleerd overzicht is op verzoek beschikbaar in het financieel jaarverslag 2025 van TKI CLICKNL. De jaarrekening 2025 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 2025
Subsidie Programma Ondersteunende Activiteiten	Uitgaven 2025
WP1 PPS Ondersteuning	1.020.921
WP2 Programmamanagement	133.579
WP3 Kennisoverdracht en Valorisatie	349.138
Overhead	247.840
	1.751.478
Subsidie Min I&W Circonnect 2025	240.153
Subsidie Min I&W Circo restant 2023	388.653
Kennisplatform Circulair Design CIRCO 2025	2.904
Subsidie EZ Circonnect 2025	1.440.424
Subsidie OCW CIIC 2025	1.385.370
Subsidie EZK MIT-Netwerkactiviteiten 2025	97.852
Subsidie EZ MIT-Innovatiemakelaars 2025	99.947
Subsidie SBP SXSW 2025	99.968
Subsidie SBP CreativeNL Live DDW 2025	87.531
Subsidie SBP Circulair Textiele Days 2025	40.478
Subsidie SBP Techtextil 2026	39.212
TKI TKI2006 projectuitgaven	397.120
TKI TKI2106 projectuitgaven	846.671
TKI TKI2206 projectuitgaven	761.201
TKI TKI2306 projectuitgaven	587.398
TKI TKI2406 projectuitgaven	995.670
TKI TKI2506 projectuitgaven	150.000
TKI Projecttoeslag projectuitgaven	16.206
Stimuleringsfonds Innovatielabs	3.284
TOTAAL	9.431.520



**JAARRAPPORTAGE
TKI CLICKNL 2025**

WWW.CLICKNL.NL