



## MIT-MKB-plan Creatieve Industrie, 2016

De MIT aanvragen moeten passen binnen de hieronder beschreven thema's. Deze worden nader beschreven in de Kennis- en Innovatie Agenda van CLICKNL 2016-2019 zie [www.clicknl.nl/wp-content/uploads/2015/06/Okt-2015-CLICKNL\\_KIA-3.pdf](http://www.clicknl.nl/wp-content/uploads/2015/06/Okt-2015-CLICKNL_KIA-3.pdf)

CLICKNL daagt Nederlandse creatieve industrie uit om grensverleggende innovaties te realiseren, die de nationale en internationale concurrentiekracht van de sector versterkt. Het zwaartepunt binnen de sector ligt bij de het innovatiever en concurrerender maken van de zes deelsectoren:

1. - Gaming
2. - Media en ICT (incl. film en popmuziek)
3. - Mode
4. - Design
5. - Gebouwde omgeving
6. Cultureel erfgoed

Voorstellen moeten duidelijk beschrijven hoe zij verbonden zijn aan deze deelsectoren en de door hen geformuleerde deelagenda's voor de eigen sector.

De voorstellen moeten bovendien duidelijk maken hoe ze leiden tot een versterking van de kennis- en innovatiebasis van de creatieve industrie door in te spelen op één of meerdere van de volgende onderzoeksgebieden ('creative research areas') van CLICKNL:

1. - *Smart Society* betreft het "slim" maken van de wereld om ons heen op basis van uiteenlopende technologische toepassingen, het gebruiken van sensoren, de data die zij genereren en het vertalen daarvan naar nieuwe gebruiksopties en exploitatiekansen.
2. - *Creative Futures* betreft het ontwikkelen en toepassen van creatieve ontwerpmethoden om producten, diensten en complexe systemen te realiseren. Deze doen een beroep op de creatieve industrie om informatie en ideeën te verbeelden, in verhalen om te zetten en te *prototypen*,
3. - *Redefining Innovation* betreft het belang om creativiteit toe te voegen aan de traditionele, technologisch gedreven, innovatiebenadering en zo creatieve, scheppende competenties, esthetiek, gebruikservaring, perceptie en motivatie centraal te stellen (naast nut, functionaliteit en doelmatigheid) in iteratieve ontwerpmethoden.
4. - *User Impact* richt zich op de (beoogde) gebruikers in het innovatie- en ontwerpproces, spreekt de expertise van gebruikers aan, mobiliseert en fascineert ze. Het beoogt impact op hun gedrag te realiseren, alsmede de impact van de gebruikers als groep te benutten.
5. - *Business Transformation* betreft de wijze waarop de creatieve industrie waarde creëert en verzilverd, hoe digitale revolutie en disruptie worden omgebogen naar nieuwe businessmodellen en andere exploitatie van immateriële producten, diensten en intellectueel eigendom.

Bijlage: Kennis en Innovatieagenda Creatieve Industrie 2016-2019, 28 mei 2015