



Rijksdienst voor Ondernemend  
Nederland

# *Innovation Impact Challenge: IX voor Sociale inclusie en cohesie*

*In opdracht van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap*

*>> Duurzaam, Agrarisch, Innovatief  
en Internationaal Ondernemen*

## Innovation Impact Challenge: IX voor Sociale inclusie en cohesie



Thema 1: Ondersteuning sleutelpersonen als brug tussen overheid en burgers  
Thema 2: Samenredzaamheid: verbonden en veerkrachtige gemeenschappen

Publicatiedatum: 31 maart 2026  
Deadline indienen Expression of Interest: 28 april 2026 13.00 uur  
Budget: € 2.500.000

SDG 11: Duurzame steden en gemeenschappen  
SDG 16: Vrede, justitie en sterke publieke diensten

## Inleiding

Ben je een creatieve en innovatieve ondernemer, werk je met Immersive Experiences (IX) en wil je jouw ideeën in een nieuwe context toepassen? Dan is deze 'Innovation Impact Challenge: IX voor Sociale inclusie en cohesie' misschien wel iets voor jou. In deze oproep lees je meer over de uitdagingen en het soort innovaties waar we naar op zoek zijn, en ontdek je hoe je kunt deelnemen aan deze Innovation Impact Challenge.

## Opdrachtgevers

Het ministerie van Onderwijs Cultuur en Wetenschap (OCW), als eigenaar van de Creative Industries Immersive Impact Coalition (CIIC), het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties (BZK) - DG Digitalisering en Overheidsorganisatie, gemeente Eindhoven -sector Strategie & Opgaven en sector Veiligheid & Handhaving, dagen je uit om innovatieve IX-producten en diensten te ontwerpen die sociale inclusie en cohesie versterken.

### Wat verstaan we onder Immersive Experiences (IX)?

Een Immersive Experience is een ervaring waarin je wordt ondergedompeld in een andere beleving van de werkelijkheid. Je bent geen toeschouwer, maar deelnemer: je lichaam, zintuigen en handelingen doen ertoe en beïnvloeden wat je ervaart. Immersive experiences kunnen helpen om maatschappelijke vraagstukken ervaarbaar te maken. Mensen begrijpen daardoor niet alleen wat er speelt, maar voelen ook wat het betekent. Dat vergroot empathie, inzicht en kan leiden tot gedragsverandering.

Technologie zoals VR, AR, 360-graden video, interactieve installaties of games kan deze ervaringen mogelijk maken, maar staat nooit op zichzelf. Echte immersie draait dus niet om brillen, headsets of algoritmes, maar om wat ze mogelijk maken: momenten van verwondering, verbondenheid en spel.

Een losse app of video is bijvoorbeeld nog geen immersive experience. Een ervaring waarin die app je onderdeel maakt van een groter, zintuiglijk en betekenisvol geheel wél.

## 1. Thema en achtergrond

Het hoofdthema van deze Innovation Impact Challenge is 'IX voor Sociale inclusie en sociale cohesie'.

*Sociale inclusie* betekent dat iedereen, ongeacht achtergrond, beperking, leeftijd, etniciteit of geslacht, volwaardig kan deelnemen aan de maatschappij met gelijke rechten, kansen en toegang tot publieke diensten en voorzieningen

*Sociale cohesie* is de onderlinge verbondenheid en samenhang binnen een groep of samenleving, vaak omschreven als de 'lijm' of ook wel het sociale weefsel dat mensen in wijken bij elkaar houdt. Het gaat bijvoorbeeld om wederzijdse steun, en de hoeveelheid en kwaliteit van de sociale relaties. Sociale cohesie ontstaat wanneer (netwerken van) sociale contacten elkaar vertrouwen en elkaars normen en waarden delen.

De twee thema's binnen deze Challenge zijn:

1. Sleutelpersonen als brug tussen overheid en inwoners
2. Samenredzaamheid: verbonden en veerkrachtige gemeenschappen

### *Sleutelpersonen als brug tussen overheid en inwoners*

Thema 1 binnen deze Innovation Impact Challenge gaat over de vraag hoe immersive experiences sleutelpersonen kunnen helpen om mensen beter te ondersteunen bij het vinden van hun weg binnen de publieke dienstverlening en formele instanties. In dit thema sluiten we aan op de [BZK-beleidsvisie 'Persoonlijk en Dichtbij'](#), een visie op dienstverlening die toegankelijker is en beter aansluit bij de leefwereld van mensen en recht doet aan hun persoonlijke situatie.

### *Samenredzaamheid: verbonden en veerkrachtige gemeenschappen*

De tweede vraag die centraal staat in deze Challenge is hoe immersive experiences de samenredzaamheid binnen een wijk of gemeenschap kan vergroten. Samenredzaamheid betekent dat mensen in een wijk of gemeenschap verbonden zijn en onderlinge betrokkenheid tonen. In een wijk die samenredzaam is werken inwoners, organisaties en overheden samen om uitdagingen aan te pakken. Ook nemen mensen zelf initiatief en helpen elkaar zonder direct afhankelijk te zijn van externe hulp. Zo kunnen acute crisissituaties beter het hoofd geboden worden.

#### ***Wat is de Innovation Impact Challenge?***

De Innovation Impact Challenge is een innovatie-competitie die ondernemers uitdaagt om nieuwe producten of diensten te ontwikkelen als (deel)oplossing voor een maatschappelijk vraagstuk. Het ontwikkelde product moet door een aanbestedende dienst ingekocht kunnen worden.

De Challenge kent twee fasen:

- Fase 1: Haalbaarheidsonderzoek  
In deze fase onderzoek je de haalbaarheid van de ontwikkeling van jouw innovatie. Het vinden van een proeftuin voor fase 2 is hier onderdeel van.
- Fase 2: Prototype ontwikkelen en testen

## 1.1. Thema 1: Ondersteuning sleutelpersonen als brug tussen overheid en burgers

### *Maatschappelijk vraagstuk*

Voor veel mensen is het soms ingewikkeld om zaken met de overheid te regelen. Zij ervaren drempels bij het bereiken en gebruiken van publieke dienstverlening. Complexe wet- en regelgeving, digitalisering, stapeling van problemen, een verminderde zelfredzaamheid of kwetsbaarheid kunnen ervoor zorgen dat burgers het overzicht en grip op de zaken verliezen waardoor ze niet weten waar ze terecht kunnen. Andere drempels zijn lage digitale vaardigheden, taalbarrières en wantrouwen richting instituties. Hierdoor vinden veel burgers niet altijd de weg naar passende ondersteuning, terwijl die dan extra belangrijk is.

Tegelijkertijd hebben overheden moeite om met deze doelgroepen in contact te komen en hen goed te ondersteunen. Binnen de overheid is daarom veel aandacht voor verbetering van de dienstverlening, met verschillende initiatieven, programma's en middelen<sup>1</sup>. Door meer mensen te bereiken en de dienstverlening te verbeteren, kan het gebruik van overheidsvoorzieningen worden vergroot. Zo kunnen grotere problemen bij mensen voorkomen worden. Maar hoe bereik je de mensen die niet vanzelf de weg vinden naar de overheid en hoe zorg je ervoor dat de ondersteuning die hen geboden wordt, ook echt aansluit bij hun behoeften en leefwereld?

### *Sleutelpersonen als verbinders*

Sleutelpersonen vormen een diverse groep aan intermediairs in de samenleving. Deze groep bestaat zowel uit informele actoren, zoals buurtmoeders, geloofsleiders, vrijwilligers en ervaringsdeskundigen, als uit professionals die werkzaam zijn bij (sociaal-maatschappelijke) organisaties. Denk hierbij aan Pharos, Sleutelpersonen Utrecht, Going Social, of zorgprofessionals zoals wijkverpleegkundigen. Ze zijn actief in verschillende domeinen zoals werkgelegenheid, onderwijs en zorg, inburgering, wijkopbouw, armoedebestrijding.

Om mensen te bereiken werkt de overheid samen met deze sleutelpersonen die voor hen van groot belang zijn. Sleutelpersonen zijn een onmisbare schakel tussen inwoners en de overheid. Vaak hebben deze sleutelpersonen een centrale positie in hun gemeenschap en genieten ze aanzien en vertrouwen. Zij begrijpen wat er speelt, weten wie hulp nodig heeft om de overheid te bereiken en leggen moeilijke regels en procedures uit in duidelijke stappen. Ook kennen zij de taal, cultuur en dagelijkse realiteit van de mensen met wie ze contact hebben. Tegelijkertijd zien we vaak dat sleutelpersonen in hun werk zelf ook ondersteuning nodig hebben om hun rol duurzaam en effectief te vervullen. Dit heeft te maken met de hoeveelheid informatie en praktische vaardigheden waar ze over moeten beschikken over onder andere (veranderende) wet- en regelgeving, doorverwijzen, gesprekstechnieken, vertrouwen bouwen, of prioritering van hulpvragen. Ook worden sleutelfiguren niet altijd als volwaardig gezien of serieus genomen door hun gesprekspartners bij de overheid.

---

[1] Voorbeelden hiervan zijn het Programma Werk aan Uitvoering, POK middelen, De Doorbraakmethode

### *De uitdaging*

Voor dit thema nodigen we jou uit om een IX-product of -dienst te ontwerpen en ontwikkelen die deze sleutelpersonen ondersteunt en versterkt in hun werk zodat zij nog beter kunnen fungeren als brug tussen overheid en burgers. Zo draag je eraan bij dat mensen die de meeste ondersteuning nodig hebben beter gehoord worden. Ook kunnen ze effectiever geholpen worden. De gevraagde innovaties vullen de bestaande kennis, vaardigheden en tools van sleutelpersonen aan.

We moedigen je aan om binnen jouw oplossing voor sleutelpersonen ook te verkennen of deze ook waarde kan bieden voor andere gebruikers. Wat als jouw oplossing bijvoorbeeld óók het inzicht van ambtenaren in de leefwereld van sleutelpersonen en inwoners kan vergroten? De primaire doelgroep binnen deze Challenge bestaat uit sleutelpersonen.

## 1.2. Thema 2: Verbonden en veerkrachtige gemeenschappen

### *Maatschappelijk vraagstuk*

Een hechte wijk of gemeenschap zorgt ervoor dat mensen zich veilig, gezien en verbonden voelen. De sociale cohesie in zo'n wijk is hoog. Wie elkaar kent, helpt elkaar sneller – in het dagelijks leven, maar ook in tijden van crisis. Denk aan situaties waarin de stroom uitvalt, het internet daardoor niet werkt, of er sprake is van een overstroming, pandemie, of digitale dreiging. Dan is snel handelen cruciaal en is het belangrijk dat er binnen een gemeenschap een basis van verbondenheid en samenredzaamheid is. Deze verbondenheid ontstaat vaak niet vanzelf. De vraag die in dit thema centraal staat is hoe mensen elkaar leren kennen en vertrouwen, weten hoe ze elkaar kunnen bereiken, en samen in actie komen zodat de gemeenschap veerkrachtiger wordt en efficiënter kan handelen in crisissituaties.

### *Context*

In gemeenten wordt samen met en vanuit welzijnsorganisaties en sleutelpersonen veel gedaan aan het welzijn en gevoel van saamhorigheid van inwoners. Denk aan jongerenwerk, burenhulp, ondersteuning voor eenzame of zieke ouderen en het bevorderen van sociale verbinding.

Vanuit de landelijke overheid, gemeenten en veiligheidsregio's is er veel aandacht voor het vergroten van samenredzaamheid en weerbaarheid van de samenleving (fysiek, digitaal, economisch). Gemeenten richten lokale noodsteunpunten in en de landelijke overheid roept via de campagne van de Nationaal Coördinator Terrorismedebestrijding en Veiligheid (NCTV) op: "Bereid je voor op een noodsituatie". In deze aanpak ligt de focus vooral op praktische voorzorgsmaatregelen, terwijl er nog weinig aandacht is voor de 'zachte' kant en de rol van de gemeenschap. De IX-innovaties die binnen deze Challenge ontwikkeld worden, vullen de bestaande acties vanuit de overheid aan.

### *Jouw oplossing voor verbonden en veerkrachtige wijken*

Met jouw creatieve en innovatieve IX-initiatief versterk je de sociale verbondenheid en veerkracht in wijken. We dagen je uit om immersive experiences te ontwerpen die mensen dichterbij elkaar brengen, onderling vertrouwen opbouwen, samenwerking stimuleren, en de samenredzaamheid vergroten. Een ander aspect is het herkenbaar en invoelbaar maken van crisissituaties. Hierdoor kunnen mensen zich

beter voorbereiden en sneller reageren in tijden van crisis. De doelgroep van de IX-producten bestaat onder andere uit ambtenaren, wijkcoördinatoren, sociaal-maatschappelijke professionals, informele sleutelpersonen en/of inwoners.

## 2. Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en CIIC

De digitale wereld staat op een kantelpunt. Na internet en mobiel staan we aan de vooravond van de derde digitale golf en een nieuwe revolutie: een wereld waarin digitaal en fysiek naadloos samenvloeien. Deze immersieve toekomst biedt ongekennde mogelijkheden – van baanbrekende zorginnovaties tot nieuwe vormen van leren, werken en recreëren.

Om Nederland een leidende positie te geven in deze internationale ontwikkeling, hebben het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en CLICKNL, het kennis- en innovatienetwerk van de creatieve industrie met een investering van 200 miljoen euro van het [Nationaal Groeifonds](#) een groot innovatieprogramma geïnitieerd, de Creative Industries Immersive Impact Coalition (CIIC). Het doel van CIIC is om de creatieve industrie in staat stellen om kansen rondom immersive experiences te verzilveren en mee te bouwen aan de toekomst van immersieve ervaringen op het gebied van productontwikkeling, human capital, labs, kennis en validatie. Een toekomst bovendien waarin CIIC innovatie combineert met essentiële publieke waarden als privacy en digitale toegankelijkheid.

Om IX effectief, gericht en stelselmatig toe te kunnen passen is onder andere praktijkgeoriënteerde innovatie nodig. CIIC nodigt daarom bedrijven uit om IX-producten en -diensten te ontwikkelen die een bijdrage leveren aan maatschappelijke uitdagingen waar onder andere (semi-)publieke organisaties mee te maken hebben. In de toekomstige Innovation Impact Challenges wordt de innovatie-agenda van CIIC als leidraad gebruikt.

Het CIIC-programma wordt aangestuurd en uitgerold door een eigen programma team en ondersteund door vier uitvoerders, die het programma 'maken': Rijksdienst voor Ondernemend Nederland, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, NWO/Regieorgaan SIA en TNO.

[Meer over CIIC lees je hier.](#)

### 2.1. Overige informatie

Binnen het CIIC-programma worden diverse IX-labs aangesloten, waarbij het mogelijk is om je innovatie te testen. Dit gedeelte van het programma is facultatief en nog in ontwikkeling. Deelnemers worden hier tijdens de Challenge verder over geïnformeerd.

### 3. Procedure Innovation Impact Challenge

Deze Innovation Impact Challenge wordt uitgevoerd door de Rijksdienst voor Ondernemend Nederland (RVO) in opdracht van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW). De Innovation Impact Challenge is een open competitie voor iedere marktpartij die innovatieve (technologische) producten of diensten als bijdrage voor een oplossing voor maatschappelijke vraagstukken kan ontwikkelen.

#### 3.1. Stappen Innovation Impact Challenge

Als je deelneemt aan deze challenge, doorloop je de onderstaande stappen.

##### 1. Voorinschrijving: Indienen Expression of Interest

Heb je een goed idee voor de uitdaging van deze Innovation Impact Challenge? Dan kun je dat kenbaar maken via een Expression of Interest (EoI). Dit wijkt af van de standaardprocedure in de Handleiding voor ondernemers, waarbij normaal gesproken direct een offerte voor fase 1 wordt ingediend.

In de Expression of Interest omschrijf je kort en krachtig het volgende:

- Het idee voor jouw oplossing.
- Hoe jouw oplossing aansluit bij de oproep.
- Welke rol IX speelt binnen jouw idee. Welke kennis en expertise je hebt die nodig is voor het ontwikkelen van de innovatie.

##### 2. Beoordeling van de Expressions of Interest

De ingediende EoI's worden beoordeeld door deskundigen van RVO, eventueel aangevuld met vertegenwoordigers van de opdrachtgever of casushouder. Zij beoordelen of de voorgestelde innovatie past binnen de uitdaging, of het onderzoek en ontwikkeling (O&O) betreft en of de innovatie kansrijk wordt geacht.

##### 3. Indienen offerte haalbaarheidsonderzoek

Wordt je ingediende EoI positief beoordeeld? Dan ontvang je een uitnodiging voor het indienen van een offerte voor fase 1 van de Innovation Impact Challenge. In deze fase voer je het haalbaarheidsonderzoek uit. Dien deze offerte in via e-loket, de link ontvang je in het offerteverzoek. Zorg ervoor dat je een account bij e-Herkenning hebt. Een account maak je aan op deze website: [e-Herkenning](#).

##### 4. Beoordeling offerte haalbaarheidsonderzoek

Een onafhankelijke commissie met deskundigen adviseert RVO en het ministerie van OCW vervolgens welke offertes het best aan de criteria voldoen (zie hoofdstuk 6 Beoordeling). Behoort jouw offerte tot de best beoordeelde voorstellen en scoor je op alle criteria voldoende, dan kom je in aanmerking voor een opdracht voor het uitvoeren van een haalbaarheidsonderzoek.

##### 5. Presenteren resultaten fase 1 en plannen fase 2

Na het voltooien van het haalbaarheidsonderzoek wordt een openbare bijeenkomst georganiseerd, waarin je de resultaten van het onderzoek en plannen voor de ontwikkeling en het testen van de innovatie presenteert aan de opdrachtgevers en overige geïnteresseerden.

## 6. Indienen offerte ontwikkeling en testen prototype

Als je het haalbaarheidsonderzoek hebt afgerond, kan je een verzoek krijgen een offerte in te dienen voor fase 2 van deze Innovation Impact Challenge. In deze fase ontwikkel en test je een prototype van jouw innovatie. De offerte kan ingediend worden in het Nederlands of Engels. Dien deze offerte in via e-loket, de link ontvang je in het offerteverzoek.

## 7. Beoordeling offerte ontwikkeling en testen prototype

Ook bij de tweede fase zal de beoordelingscommissie RVO en het ministerie van OCW adviseren over welke offertes het best aan de beoordelingscriteria voldoen. Behoort jouw offerte tot de best beoordeelde voorstellen en scoor je op alle criteria voldoende, dan kom je in aanmerking voor een opdracht voor het ontwikkelen van je innovatie.

## 8. Einddemonstratie

Aan het einde van de Innovation Impact Challenge demonstreer je het ontwikkelde prototype.

Een gedetailleerde beschrijving van de Innovation Impact Challenge [lees je in de handleiding](#). In hoofdstuk 7 van deze oproep vind je een overzicht van de deadlines en andere belangrijke data binnen deze Innovation Impact Challenge.

# 4. Randvoorwaarden offertes

## 4.1. Minimale eisen

Om in aanmerking te komen voor een opdracht, moet je offerte voldoen aan de minimale eisen. Alleen offertes die hieraan voldoen, worden beoordeeld door de commissie. De beoordeling gebeurt aan de hand van de criteria die staan in Hoofdstuk 6 Beoordeling en criteria.

De minimale eisen zijn:

1. Je moet geregistreerd te staan bij KvK of andere vergelijkbare instituten binnen de EU
2. De innovatie moet passen binnen de scope van de definitie van R&D services, zoals aangegeven in paragraaf 11.2 en 11.3 van de [Handleiding Innovation Impact Challenge voor ondernemers](#).
3. De te ontwikkelen innovatie moet passen binnen een van de thema's van deze Challenge.
4. De door jou ontwikkelde innovatie moet kunnen worden ingekocht door een aanbestedende dienst.
5. In fase 2 moeten proeftuinen (aangebestede diensten) betrokken worden bij de ontwikkeling en het testen van jouw innovatie, deze moeten worden omschreven in de offerte van deze fase.
6. De innovatie moet gedemonstreerd kunnen worden in een realistische setting aan het einde van fase 2 van de Innovation Impact Challenge

## 4.2. Richtlijn Publieke Waarden en Zelftoets voor Immersieve Experiences

Zoals met alle digitale toepassingen, kan IX ook op een verkeerde manier gebruikt worden. CIIC wil economische *en* maatschappelijke impact maken. Daarom vormen 'publieke waarden' een belangrijk onderdeel van het programma.

### **Wat zijn publieke waarden?**

**Publieke waarden** beschrijven wat we als samenleving waardevol vinden. Binnen het CIIC-programma zijn er zeven verschillende publieke waarden omschreven:

1. *Privacy*
2. *Zelfbeschikking*
3. *Democratie*
4. *Gezondheid & Veiligheid*
5. *Inclusiviteit*
6. *Participatie & Non-discriminatie*
7. *Duurzaamheid*

*Deze publieke waarden moeten worden meegenomen bij het ontwikkelen van de innovaties binnen deze Innovation Impact Challenge.*

Om de publieke waarden te waarborgen, is er een richtlijn en zelftoets ontwikkeld. Voor deze Challenge wordt van je verwacht dat je tijdens fase 1 kennisneemt van de richtlijn Publiek Waarden. RVO neemt de publieke waarden mee als agendapunt tijdens de bedrijfsbezoeken in fase 1.

Bij de offerte voor fase 2 wordt van je verwacht dat je aangeeft in hoeverre jouw innovatie voldoet aan de gestelde publieke waarden, door middel van het invullen van de zelftoets Publieke Waarden. De richtlijn en zelftoets Publieke waarden [zijn hier te lezen](#).

## 5. Budget

Het ministerie van OCW stelt binnen deze Innovation Impact Challenge voor fase 1 per thema een budget van € 250.000 (inclusief btw) beschikbaar. Het maximale budget per haalbaarheidsonderzoek bedraagt €25.000 (inclusief btw).

Voor fase 2 is per thema maximaal € 1.000.000 (inclusief btw) beschikbaar, met een maximumbedrag van €200.000 (inclusief btw) per project voor de ontwikkeling en het testen van het prototype. Alleen projecten die fase 1 succesvol hebben afgerond, ontvangen een uitnodiging om een offerte voor fase 2 in te dienen.

Het aantal projecten per fase dat een opdracht krijgt, hangt af van de prijs en de kwaliteit van de best beoordeelde offertes. Als een van de thema's in de Innovation Impact Challenge onvoldoende geschikte voorstellen ontvangt, kan de opdrachtgever besluiten een deel van het budget in te zetten voor projecten binnen het andere thema van deze Challenge. Zijn er niet voldoende goede offertes voor fase 1 ingediend, dan kan de opdrachtgever resterend budget uit fase 1 overhevelen naar fase 2.

Binnen de Innovation Impact Challenge worden alleen kosten vergoed voor onderzoek en ontwikkeling. De marktintroductie is hier geen onderdeel van.

## 6. Beoordeling en criteria

Alleen projectvoorstellen die voldoen aan de randvoorwaarden zoals beschreven in hoofdstuk 4 van deze oproep worden beoordeeld op de criteria impact, innovatie en expertise, en economisch perspectief.

De beoordeling vindt plaats volgens de procedure die beschreven is in de handleiding Innovation Impact Challenge en aan de hand van de hieronder beschreven beoordelingscriteria. De handleiding vind je op onze website: <https://www.rvo.nl/subsidies-financiering/innovation-impact-challenge/offertes-indienen>.

### 6.1. Beoordelingscriteria

Bij de beoordeling zijn in totaal maximaal 100 punten te behalen. Per criterium kan maximaal het volgende aantal punten worden toegekend:

Fase 1:

1. Impact: 40
2. Innovatie en expertise: 40
3. Economisch perspectief: 20

Fase 2

1. Impact: 40
2. Innovatie en expertise: 30
3. Economisch perspectief: 30

Alleen de offertes die boven de drempelwaarde (zie **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** Handleiding) scoren worden gerangschikt. De beoordelingscommissie adviseert de hoogst gerangschikte offertes te honoreren met een opdracht binnen het beschikbare maximum in geld en/of in aantal, zoals verwoord in de oproep.

*Impact: In welke mate draagt de innovatie bij aan de uitdaging van de oproep en is dit realistisch?*  
Hoe groter de potentiële bijdrage van de innovatie aan de in de oproep genoemde uitdaging is, hoe hoger de offerte scoort. Het is aannemelijk gemaakt dat het idee/concept daadwerkelijk een oplossing is voor het geschetste probleem en toepasbaar is in de context. Een offerte scoort daarnaast hoger naarmate de voorgestelde innovatieve oplossing een groter potentieel bereik heeft. Ingrediënten van een groot bereik zijn onder andere: de oplossing voorziet in de behoefte van de gebruiker en wordt (maatschappelijk) geaccepteerd. Het is van belang dat de verwachte bijdrage kwalitatief en zo mogelijk kwantitatief onderbouwd.

Als de innovatie ingrijpt in een bestaande keten, is het van belang dat er inzicht is gegeven in deze keten en aangeeft wat het effect is van de innovatie hierop.

In aanvulling op de criteria in de handleiding scoort een voorstel hoger afhankelijk van:

- De mate van immersiviteit en de toegevoegde waarde van de immersive experience ervan hoger is. Dit valt onder het criterium 'impact'.
- De mate waarin het voorstel in fase 2 voldoet aan de publieke waarde met een degelijke onderbouwing die aansluit bij de aard van het voorstel. Voldoet jouw voorstel niet aan alle publieke waarden, licht dan toe wat daar de reden van is en hoe je er toch voor gaat zorgen dat deze zoveel mogelijk gewaarborgd zijn.

#### *Innovatie en expertise*

Een offerte scoort hoger wanneer er sprake is van een meer innovatieve oplossing en er aannemelijk is gemaakt dat de aanpak zal resulteren in een concrete oplossing. De oplossing bevat essentiële (technische) elementen die passen bij de expertise van de aanbieder en/of de partners.

Uit het projectplan voor fase 1 blijkt dat je het innovatietraject overziet en een aannemelijk plan presenteert waarbij de relevante haalbaarheidsvragen worden gesteld, de (technisch) inhoudelijke risico's worden onderkend, de juiste expertise en creativiteit om met oplossingen te komen aanwezig is of de manier waarop de expertise wordt gemobiliseerd.

In het projectplan voor fase 2 moeten de onderzoeks- en ontwikkelingsuitdagingen aannemelijk worden gemaakt en uitgewerkt in een plan dat vertrouwen geeft in de voorgestelde aanpak. Het plan bevat concrete mijlpalen waaruit bovendien blijkt hoe de (technisch) inhoudelijke risico's tijdig worden omgebogen binnen de looptijd van het project.

#### *Economisch perspectief*

Hierbij wordt een hoger aantal punten toegekend naarmate aannemelijker wordt gemaakt dat de innovatie in de Nederlandse markt (en daarbuiten) kan slagen en dat (toekomstige) klanten de ontwikkelde innovatie daadwerkelijk gaan gebruiken en inkopen.

In het projectplan voor fase 1 gaat het om het perspectief op het verdienmodel. Het is duidelijk waarom de innovatie interessant is voor klanten en welke (toegevoegde) waarde de innovatie levert voor hen.

In fase 2 is het perspectief van het verdienmodel verder uitgewerkt tot een businessplan. Het beoogde verdienmodel, het betrekken van de juiste partijen om de innovatie op de markt te brengen, en een duidelijk pad naar de commercialisatie zijn hierbij van belang.

## 6.2. Beoordelingscommissie

Onderstaande commissieleden zijn bevestigd. De overige leden worden gepubliceerd in de Nota van Inlichtingen zodra deze bekend zijn.

Albert de Graaf – RVO

Joyce Nanhkoosingh – Ministerie van BZK (thema 1)

Jan Pieter van Seventer – ondernemer en voormalig directeur Dutch Game Garden

## 7. Planning

### 7.1. Informatiebijeenkomst

Op 7 april organiseren RVO en CIIC een informatiebijeenkomst. De locatie van deze bijeenkomst is:

BUNKR  
Vincent van Den Heuvellaan 11  
5612 MZ Eindhoven.

Het programma van de informatiebijeenkomst ziet er globaal als volgt uit:

14.00 tot 14.30 uur:	Inloop
14:30 tot 15.30 uur:	Presentaties van: Ministerie van BZK en gemeente Eindhoven over de maatschappelijke uitdaging CIIC over de context van de Innovation Impact Challenge RVO over de procedure van indienen Sleutelpersonen uit Eindhoven en Utrecht over hun praktijkervaringen Gelegenheid tot het stellen van vragen.
15.30 tot 16.00 uur	Gelegenheid tot pitchen
16:00 tot 16:30 uur:	Napraten en netwerken met een drankje

#### *Aanmelden*

Heb je interesse om bij de informatiebijeenkomst te zijn? Meld je dan aan via het aanmeldformulier, te vinden op [Informatiebijeenkomst Innovation Impact Challenge IX voor Sociale inclusie en cohesie | RVO.nl](#)

Heb je voorafgaand aan de informatiebijeenkomst al vragen, dan kan je die tot uiterlijk 2 april 2026 mailen naar [innovationimpactchallenge@rvo.nl](mailto:innovationimpactchallenge@rvo.nl). Deze vragen beantwoorden we dan tijdens de informatiebijeenkomst. De vragen en antwoorden worden gepubliceerd in een Nota van Inlichtingen. Tijdens de informatiebijeenkomst krijg je informatie over de Innovation Impact Challenge, CIIC en de vraagstukken die centraal staan in deze Challenge, en kan je vragen stellen. Na aanmelding ontvang je uiterlijk vrijdag 3 april 2025 het definitieve programma.

De presentaties zijn vanaf 10 april 2025 via Tendered beschikbaar.

#### *Pitchen*

Tijdens de informatiebijeenkomst is er ruimte om jezelf als ondernemer te pitchen in maximaal 2 minuten. Zoek je een samenwerkingspartner met bepaalde kennis of heb je juist bepaalde kennis die je aan wil bieden? Doe een oproep met een pitch. Wil je pitchen? Meld je dan aan via [innovationimpactchallenge@rvo.nl](mailto:innovationimpactchallenge@rvo.nl).

## 7.2. Indienen Expression of interest (Eoi)

Bij deze Innovation Impact Challenge wordt er gebruik gemaakt van het indienen van een Expression of Interest in. De deadline hiervoor is **28 april 2026 13.00 uur**. Stuur de Expression of Interest in via dit formulier: [Indienen Expression of Interest](#).

Zorg ervoor dat de Eoi voor de deadline bij ons binnen is, begin daarom op tijd met het indienen. Onze ervaring is dat de meeste voorstellen kort voor de deadline worden verzonden en als er dan iets misgaat, loop je het risico dat het voorstel niet tijdig bij ons binnen is. Eoi's die na 28 april 13.00 uur ingediend worden, worden niet beoordeeld en ontvangen geen offerteverzoek voor het haalbaarheidsonderzoek. Per ondernemer of consortium kunnen in totaal maximaal 2 Eoi's per thema ingediend worden.

Maximaal 40 indieners (20 per subthema) van de Expressions of Interest die het beste aansluiten bij ieder van de sub-thema's van deze Innovation Impact Challenge krijgen een uitnodiging voor het indienen van een offerte voor fase 1, het uitvoeren van een haalbaarheidsonderzoek. Zonder deze uitnodiging kun je geen offerte indienen.

### ***Stuur de Expression of Interest op tijd in***

*We raden je aan om jouw idee enkele werkdagen voor de deadline in te dienen. Zo ben je ervan verzekerd dat deze op tijd bij ons binnen is. Expressions of Interest die te laat binnenkomen, worden niet in de beoordeling meegenomen.*

*Let op: het is niet mogelijk om de Expression of Interest via TenderNed in te dienen.*

### 7.3. Planning van de Challenge

Openstelling tender	<b>Dinsdag 31 maart 2026 17.00</b>
Informatiebijeenkomst	<b>Dinsdag 7 april 2026</b>
Sluiting indienen Expressions of Interest	<b>Dinsdag 28 april 2026 13.00 uur</b>
Sluiting indienen offertes fase 1	<b>Dinsdag 9 juni 13.00 uur</b>
Commissievergadering	<b>Dinsdag 23 juni en woensdag 24 juni 2026</b>
Bekendmaking uitslag	<b>Begin juli 2026</b>
Opdrachtverstrekking fase 1	<b>Eind juli 2026</b>
Kick-off bijeenkomst	<b>Juli/augustus 2026</b>
Online Bedrijfsbezoeken	<b>Oktober 2026</b>
Einddatum opleveren haalbaarheidsrapport	<b>Maandag 6 januari 2027</b>
Offerteverzoek fase 2	<b>Woensdag 20 januari 2027</b>
Sluiting indienen fase 2 offertes	<b>Woensdag 17 februari 2027 13.00 uur</b>
Commissievergadering; toelichten offerte	<b>Dinsdag 2 maart + woensdag 3 maart 2027</b>
Bekendmaking uitslag fase 2	<b>Maandag 8 maart 2027</b>
Opdrachtverstrekking fase 2	<b>Eind maart 2027</b>
Bedrijfsbezoeken fase 2	<b>September 2027</b>
Deadline eindrapport fase 2	<b>21 maart 2028</b>
Eindevenement/netwerk bijeenkomst	<b>Nog te bepalen</b>

RVO behoudt zich het recht voor om bijgevoegd tijdsplan indien nodig aan te passen. Dit zal tijdig aan (potentiële) opdrachtnemers worden gecommuniceerd.

## 8. Informatie en contact

Vragen met betrekking tot deze Innovation Impact Challenge graag sturen naar: [innovationimpactchallenge@rvo.nl](mailto:innovationimpactchallenge@rvo.nl). Dit kan tot maximaal 10 dagen voor sluiting van de Challenge, uiterlijk 18 april 2026. De vragen en antwoorden worden gepubliceerd in de Nota van Inlichtingen.

Alle informatie over deze Challenge en relevante documenten staat op de volgende websites:

- <https://www.rvo.nl/subsidies-financiering/innovation-impact-challenge> – de oproep, presentaties na de voorlichtingsbijeenkomst, de nota van inlichtingen en eventuele aanvullende (achtergrond-)info
- <https://www.rvo.nl/subsidies-financiering/innovation-impact-challenge/offertes-indienen> – formats voor het indienen van de offerte

Dit is een publicatie van:  
Rijksdienst voor Ondernemend Nederland  
Prinses Beatrixlaan 2 | 2595 AL Den Haag  
Postbus 93144 | 2509 AC Den Haag  
T +31 (0) 88 042 42 42  
Contact  
[www.rvo.nl](http://www.rvo.nl)

Deze publicatie is tot stand gekomen in opdracht van het ministerie van  
Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

© Rijksdienst voor Ondernemend Nederland | maart 2026  
Publicatienummer: RVO-055-2026/RP-INNO

De Rijksdienst voor Ondernemend Nederland (RVO) stimuleert duurzaam,  
agrarisch, innovatief en internationaal ondernemen. Met subsidies, het  
vinden van zakenpartners, kennis en het voldoen aan wet- en regelgeving.  
RVO werkt in opdracht van ministeries en de Europese Unie.

RVO is een onderdeel van het ministerie van Economische Zaken en  
Klimaat.