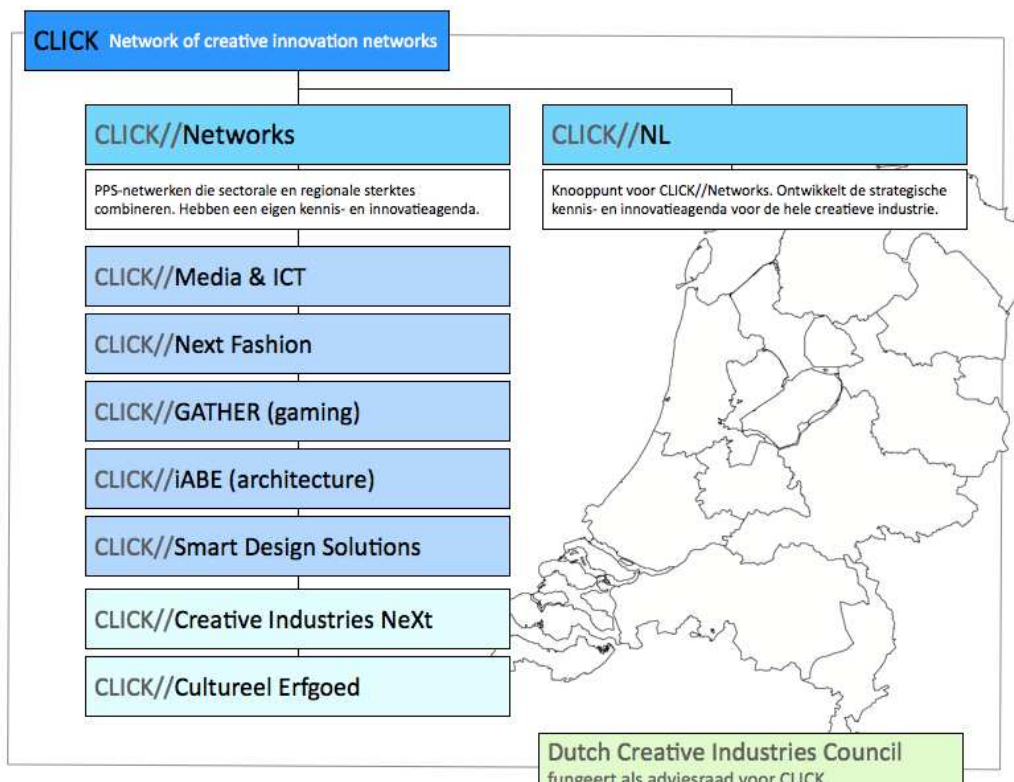


Samenvatting/ Management Summary Innovatiecontract Topsector Creatieve Industrie

CLICK is het antwoord van de topsector creatieve industrie op de behoefte aan meer en betere samenwerking tussen creatieve industrie en kennisinstellingen. De creatieve industrie wil dat Nederland in 2020 de meest creatieve industrie van Europa is. Die ambitie vraagt om *state of the art* kennis en om het snel vertalen van kennis naar innovatie. Bedrijfsleven en kennisinstellingen moeten elkaar feilloos kunnen vinden en van elkaar kunnen profiteren.

CLICK staat voor Creativity, Learning, Innovation, Co-creation, Knowledge. CLICK sluit aan bij de voor de creatieve industrie zo kenmerkende diversiteit, flexibiliteit en bottom-up netwerkstructuur. Het is een netwerk van innovatienetwerken dat een reeks kennis- en innovatieagenda's voor de creatieve sector ontwikkelt en uitvoert. Dit document geeft op hoofdlijnen aan hoe het businessplan voor CLICK en het bijhorende innovatiecontract voor de topsector er uit gaat zien. Een gouden kans voor de creatieve industrie om in tijden van economische recessie en bezuinigingen te investeren in een sterke toekomst. Begin 2012 wordt commitment van bedrijfsleven, kennisinstellingen en overheid bekrachtigd met het ondertekenen van de contracten.

CLICK staat voor het verbinden van kennis, creativiteit en ondernemerschap, waardoor bedrijven en kennisinstellingen optimale toegang krijgen tot een voor hen relevant innovatienetwerk of ecosysteem. Meedoen aan CLICK betekent meewerken aan een vraaggestuurde ontwikkeling van kennis die marktkansen vergroot en tegelijkertijd contacten en samenwerking tot stand brengt met potentiële partners, opdrachtgevers en opdrachtnemers.



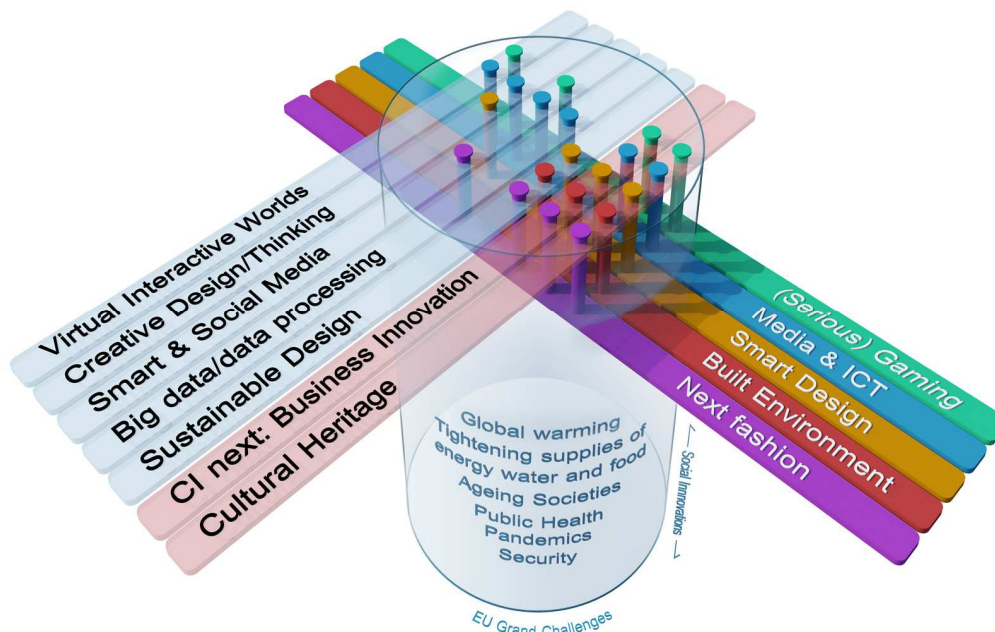
CLICK bestaat uit een aantal innovatienetwerken (CLICK//Networks) en een klein, verbindend bureau (CLICK//NL). De CLICK//Networks zijn relatief autonome publiek-private consortia, die ieder hun eigen kennis- en innovatieagenda (onderzoeksagenda) ontwikkelen en uitvoeren. Vijf van de zeven CLICK//Networks zijn georganiseerd rond creatieve disciplines en haken aan bij regionale sterktes, maar staan open voor initiatieven uit heel Nederland. De andere twee hebben een sectorbrede agenda (gericht op erfgoed en op business innovatie). Wat alle netwerken bindt is een gezamenlijke ambitie om grote maatschappelijk-economische uitdagingen ('grand challenges') aan te gaan, om cross-overs tussen creatieve disciplines en met andere topsectoren tot stand te brengen, en om thematische expertise ('creative competences') te delen en te verdiepen. CLICK start in 2012. Eind 2011 zijn door ruim 300 organisaties intentieverklaringen afgegeven voor betrokkenheid bij de kennis- en innovatieagenda's van CLICK.

CLICK//NL is de verbindende schakel in het netwerk die, als Topconsortium voor Kennis en Innovatie (TKI), zorg draagt voor kruisbestuiving tussen de CLICK//Networks onderling en met andere topsectoren en het internationale speelveld. CLICK//NL stelt een strategische kennis- en innovatieagenda voor de gehele creatieve industrie op en prioriteert daarmee onderzoeksrichtingen en vragen. CLICK//NL bewerkstelligt consensus over inzet van financiële middelen in de CLICK//Networks, zorgt voor positionering en branding van CLICK en heeft als front office een loketfunctie voor de creatieve industrie naar Europa en andere topsectoren. Algemene intentieverklaringen voor betrokkenheid bij CLICK zijn als bijlage toegevoegd aan dit document.

CLICK maakt gebruik van bestaande (fiscale en financiële) instrumenten en regelingen om samenwerking tussen de verschillende partijen mogelijk te maken. CLICK houdt daarbij scherp verbanden in het oog met de human capital agenda van de creatieve industrie, met sectordoordrijvende onderzoeksagenda's zoals de gezamenlijke ICT-roadmap voor de topsectoren en met onderzoeks- en human capital agenda's van andere topsectoren. Tegelijkertijd vraagt de topsector, onder meer via de sectorbrede onderzoeksagenda van CLICK//Creative Industries NeXt, nadrukkelijk aandacht voor noodzakelijke nieuwe fiscale en stimuleringsinstrumenten, omdat veel bestaande regelingen en voorzieningen niet of niet goed aansluiten bij het specifieke karakter van innoveren in de creatieve industrie.

Kennis- en innovatieagenda's CLICK//Networks

De CLICK//Networks brengen de kracht van creatieve disciplines samen. Wat de netwerken inhoudelijk bindt is de gezamenlijke ambitie, visie en missie van CLICK, en de grote betekenis daarin van de grand challenges die op Nederland en de wereld afkomen. Social innovation, een gerichtheid om marktkansen en harde euro's, en gedeelde creative competences maken de verbinding compleet. De creative competences zijn inhoudelijke thema's die verbindend zijn voor de creatieve sectoren. De competences komen in meerdere kennis- en innovatieagenda's terug als kansrijke gebieden voor (cross-sectorale) innovatie. Elk CLICK//Network bereidt als zelfstandige PPS-constructie een eigen kennis- en innovatieagenda voor, waarin de gedeelde creative competences en focus op grand challenges (zie onderstaande model) als gedeelde elementen terugkeren.



De kennis- en innovatieagenda's van de CLICK//Networks worden hierna zeer beknopt samengevat. Voor gedetailleerde informatie wordt de lezer verwezen naar de volledige versie van de betreffende onderzoeksagenda. De doorzichtig rood gekleurde balken in het model hierboven hebben een wat bijzondere status. Business innovation en cultureel erfgoed zijn onderwerpen die voor alle deelsectoren en disciplines van de creatieve industrie belangrijk zijn. Daarom worden op die twee thema's (creative competences) ook innovatienetwerken en kennis- en innovatieagenda's samengesteld (CLICK//CI NeXt en CLICK//Cultural Heritage). In tegenstelling tot de andere netwerken is bij CI NeXt en Cultural Heritage echter niet direct sprake van een of meerdere regionale zwaartepunten in het netwerk. Bij Smart Design Solutions is dat bijvoorbeeld Eindhoven en bij Serious Gaming Utrecht.

CLICK//GATHER: (Serious) Gaming

*G*ames for *S*afe*T*y, *H*ealth, *E*ducation and *I*ndust*R*y – Empowering people and change through games is het netwerk waarin (serious) gaming centraal staat. De Nederlandse gamesindustrie heeft grote potentie. Voor 2013 wordt een omzetgroei tot 805 miljoen euro voorzien. De sector is echter ook kwetsbaar. Meer dan de helft van de bedrijven is pas na 2005 opgericht. CLICK//GATHER wil de internationale positie en het ecosysteem van de Nederlandse gamesindustrie versterken. Inherent onderdeel van het netwerk wordt een virtueel innovatieplatform voor matchmaking en disseminatie, waarin bedrijven en kennisinstellingen de kennis- en innovatieagenda monitoren en actualiseren.

De publiek-private samenwerking richt zich in de periode 2012-2016 op drie, onderling verweven onderzoeksthema's: 1. Game worlds, 2. Users and interaction en 3. Transfer of gaming (onder meer game designprincipes en het meten van de effectiviteit van serious games). CLICK//GATHER houdt bij de thema's voortdurend rekening met de context waarin de gestelde vragen zich voor (kunnen) doen. Nadruk ligt op de domeinen safety, health, education, entertainment en heritage. CLICK//GATHER sluit aan bij bestaande projecten en middelen (onder meer GATE, COMMIT, CRISP) en werkt aan nieuwe initiatieven die relevant en goed inzetbaar zijn voor met name het MKB (onder meer kortlopende innovatieve pilottrajecten, middellange practice-led research projects en innovatie- en designvouchers).

CLICK//Media & ICT

CLICK//Media & ICT wil eraan bijdragen dat Nederland in 2020 tot de top 3 van mediaregio's in Europa behoort, en dat ons land leidend is voor het ontwikkelen van nieuwe smart media- en breedbanddiensten. Nederland moet gaan fungeren als living lab waarbij hier uitontwikkelde diensten door bedrijven geëxporteerd kunnen worden. Centraal in deze kennis- en innovatieagenda van CLICK//Media & ICT staat dienstenontwikkeling: het toepasbaar maken van technologie om innovatieve diensten te ontwikkelen voor (latente) behoeftes van de gebruiker. Daarbij staan dialoog en de gebruiker als prosumer centraal. De kracht van storytelling is essentieel om de 'content' van die nieuwe diensten over te brengen. Naast innovatieve mediadiensten voor informatie en entertainment gaat het steeds meer om innovatieve contentdiensten voor de grand challenges en andere topsectoren.

CLICK//Media & ICT concentreert zich inhoudelijk op zes inhoudelijke thema's: 1. Smart & social media: de opkomst van nieuwe, intelligente, technologie en van de gebruiker als prosumer heeft grote impact op het aanbod en gebruik van media. 2. Design thinking: manier van denken (ontwerpen, storytelling) vanuit de media om een bijdrage te leveren aan de EU grand challenges en andere topsectoren. 3. Big data: de groeiende hoeveelheid data en de ontwikkeling van vernieuwende diensten om data op te slaan, te ontsluiten en te exploiteren. 4. Business innovation: sectorspecifieke innovatie en innovatie (zie ook de onderzoeksagenda CLICK//CI NeXt). 5. Cultural heritage: in een sterk gemedialiseerde wereld blijft erfgoed cruciaal als reservoir (digitale archivering), als reflectie op identiteit (mediawijsheid) en als inspiratiebron (zie ook CLICK//Cultural Heritage). 6. Virtual interactive worlds: innovatie richt zich op het verder integreren van de interactiviteit.

CLICK//Next Fashion

De Nederlandse mode- en textielsector, met een omzet van 20 miljard euro, bestaat enerzijds uit grote, internationaal opererende bedrijven en anderzijds uit kleine, vaak ambachtelijk werkende, designerlabels, ieder met hun eigen uitdagingen op het gebied van innovatie. Deze twee innovatiesystemen zijn verschillend, ook in hun ontwikkelingsmogelijkheden. Om grote stappen te kunnen zetten en sectorale innovaties te bewerkstelligen, zijn dan ook allianties nodig tussen grote bedrijven (soms uit verschillende topsectoren, zoals hightechsystemen en materialen of logistiek), die zo hun innovatiepotentieel bundelen. De urgentie van die coalities wordt groter door de toenemende grondstofschaarste, globalisering van productieketens en tegelijk regionalisering van innovatiehaarden, digitalisering en de groeiende aandacht voor gezondheid en veiligheid.

CLICK//Next Fashion richt zich op vier innovatiethema's en de doorsnijdende thema's business innovation (zie CLICK//CI NeXt) en cultureel erfgoed (zie CLICK//Cultural Heritage). 1. *De waarde van mode (fashion values)*. Binnen dit thema gaat het om nieuwe en andere waarden, betekenissen en dimensies die mode en kleding kunnen krijgen voor de consument. 2. *Mode en technologie (fashionable technology)*. Centraal staat de ontwikkeling van nieuwe, slimme, materialen door combinatie van textieltechnologie en ICT, inclusief de industriële productie ervan en toepassing voor een slimme keten. 3. *Mode en duurzaamheid (sustainable design)*. De verduurzaming van de gehele productieketen door alternatieve vezels en garens, door verduurzaming van onderhoud (levenscyclus) en door verduurzaming van de logistiek. 4. *Versterking van het innovatiesysteem*.

CLICK//Smart Design Solutions

De grand challenges waar Nederland voor staat vragen om onorthodoxe oplossingen. Het traditionele lineaire businessketen ('kennis, kunde, kassa') biedt in veel gevallen geen uitkomst. Disruptieve oplossingen zijn nodig. Slimme design oplossingen via creative of design thinking, waarbij het proces eerder interactief en iteratief is dan lineair, worden steeds belangrijker. CLICK//Smart Design Solutions heeft de ambitie om een aantal Experiential Design Landscapes (EDLs) te realiseren. Een EDL is een *real-life play & research ground* waar creatieve professionals kunnen experimenteren met de creatie van nieuwe, disruptieve proposities. Kennisinstellingen en businesspartners worden via een EDL in staat gesteld om onderzoek te doen naar de creatie, implementatie en werking van de EDL en de onderliggende technische (ICT), ethische, juridische en culturele principes. EDLs bestaan midden in de samenleving (bijvoorbeeld in bepaalde delen van steden, sportparken e.d.) en zijn plekken waar nieuwe producten, systemen en concepten eenvoudig kunnen worden geïntroduceerd, getest, aangepast en geperfectioneerd. De EDL stijgt boven de vigerende internationale concepten van living labs uit. Daadwerkelijke disruptieve innovatie, kennisopbouw over disruptieve innovatie, netwerkvorming onder stakeholders en de realisatie van oplossingen voor maatschappelijk-economische vraagstukken gaan in de context van de EDL hand in hand.

CLICK//Smart Design Solutions richt zich in eerste instantie op realisatie van vier EDLs met elk een eigen inhoudelijk accent, waar op zeker moment een vijfde aan kan worden toegevoegd: 1. Smart & open light, 2. Smart empowerment for healthy living, 3. Smart mobility, 4. Smart lifecycles (rond onder meer hergebruik en recycling), (5. Smart energy and water).

CLICK//BEAU: Built Environment, Architecture, Urbanism

In de kennis- en innovatieagenda van CLICK//BEAU staan (interieur)architectuur, stedenbouw, ruimtelijke ordening en landschapsarchitectuur centraal. In 2009 waren architectuur en aanverwante ingenieursdiensten in Nederland goed voor een toegevoegde waarde van 6,7 miljard euro. Daarmee is de architectuur een zeer belangrijk onderdeel van de creatieve industrie. CLICK//BEAU heeft de ambitie om de internationale reputatie en concurrentiekracht van de Nederlandse architectuursector te versterken, innovatie te verstevigen en, in maatschappelijk opzicht, via (stedelijk) ontwerp en landschapsarchitectuur de kwaliteit en beleving van leven te vergroten.

CLICK//BEAU richt zich op vier inhoudelijk sterk met elkaar verweven programma's.

1. *Cutting edge*. Van tijd tot tijd lukt het de architectuursector als geheel om een stap vooruit te zetten en te innoveren. Het programma richt zich op drie van zulke innovatiestappen die de sector moet maken: a. oplossingen voor resource-efficiency, b. de uitdaging van user inspired design, en c. de uitdaging van reuse (hergebruik, herbesteding) van gebouwen én omgevingen.
2. *Value chain*. De rol van ontwerpers in de waardeketen is vaak beperkt tot het leveren van diensten aan een opdrachtgever. Het specifieke karakter van opdrachtgeverschap in de architectuur vraagt om businessinnovatie waarbij de positie van de ontwerper in de keten veranderd en verbreed wordt (zie ook CI NeXt), mede in de context van de Europese aanbestedingsproblematiek.
3. *Hot/test bed*. De architectuurdiscipline vraagt om testgebieden (living labs) voor de cutting edge oplossingen uit de eerste programmaliijn.
4. *Creative cloud*. In een gefragmenteerde sector als de architectuur vragen innovatie, nieuwe kennis en inzichten in de architectuur om een open data en open access omgeving (creative cloud) waar bedrijven en kennisinstellingen kunnen uitwisselen.

CLICK//Cultural Heritage

Nederland behoort in Europa tot de voorhoede op het gebied van technologische innovatie met erfgoed. Dit biedt geweldige kansen om juist de opleving in belangstelling voor geschiedenis economisch te verzilveren. Dit geldt voor het gebruik van erfgoed, maar er is ook een innovatiegolf ingezet in het beheer, behoud en de ontwikkeling van erfgoed (bijvoorbeeld 3D-visualisatie van in situ geconserveerde archeologische vondsten, het drie dimensionaal documenteren van erfgoedobjecten met scanningtechnieken en het digitaal ontsluiten van collecties). Nederland speelt bovendien een belangrijke rol binnen pan-Europese infrastructurele projecten als Europeana, Clarin, Dariah en consortia zoals PrestoCentre en IMPACT.

De kennis- en innovatieagenda van CLICK//Cultural Heritage brengt lopende en nieuwe initiatieven samen rond de andere CLICK//Networks, en rond vier trends in de erfgoedwereld. 1. Genetwerkt erfgoed en het ontstaan van een 'Commonwealth'. Erfgoedinstellingen dragen via het online beschikbaar stellen van collecties bij aan een nieuw informatie ecosysteem. 2. Nieuwe gebruikers en diensteninnovatie. Het algemene publiek neemt een steeds prominentere plaats in en lijkt de leidraad te gaan vormen voor het aanbod. 3. Ontstaan van nieuwe multidisciplinaire onderzoeksmethoden. Wetenschappers en professionals werken in toenemende mate multidisciplinair samen binnen alle domeinen van het erfgoed. 4. Techniek als nieuwe intermediair. Met name rond de snelle opmars van mobiele media, nieuwe vormen van mens-computer-interactie en inzet van semantisch webstandaarden is een nieuwe innovatiegolf ingezet.

CLICK//NL: Creative Industries NeXt

De sectorbrede onderzoeksagenda CI NeXt gaat over business innovation voor de creatieve industrie. Als sector met een groot aandeel ZZP'ers, MKB en een karakteristieke, genetwerkte en projectmatige manier van werken, kent de creatieve industrie een hele eigen business dynamiek. Die maakt dat kennis *over* de creatieve industrie en de manier waarop de ecosystemen van deelsectoren wel en niet werken minstens zo belangrijk is als kennis die *door* de creatieve industrie kan worden benut om nieuwe producten en diensten voort te brengen. In de kennis- en innovatieagenda CI NeXt gaat het om de ontwikkeling en toepassing van kennis en verbeelding die van belang zijn om de professionaliteit, marktpositie, innovatievermogen en concurrentiekracht van de creatieve industrie en haar onderdelen te versterken en naar een hoger plan te brengen, mede in relatie tot andere topsectoren. Het onderzoek richt zich ten eerste op het identificeren van relevante trends en het vertalen ervan in kansen en mogelijkheden voor de sector in Nederland en internationaal. Daarbij wordt nauw aangesloten bij de ambities van Horizon2020, het 8^{ste} Kaderprogramma van de EU. Ten tweede gaat het om de ontwikkeling van zo optimaal mogelijk voorwaarden waarbinnen de creatieve industrie haar economische en maatschappelijke waarde kan realiseren.

CI NeXt is opgebouwd rond zes onderzoeksthema's: 1. Economische waarde van de creatieve industrie (*Next Value*), 2. Levenscyclus van creatieve ondernemingen en belang van ondernemerschap (*Next growth models*), 3. Digitalisering, auteursrecht en verdienmodellen (*Next revenue models*), 4. Dynamiek van innovatie (*Next ecosystems*), 5. Creatieve industrie in 'smart regions' (*Next geographical networks*) en 6. Internationalisering en specialisatie (*Next global markets*).