

PROGRAMOS „VISUOMENĖS KŪRĖJAI” KONCEPCIJA

2025 m. vasario mėn.

Šarūnė Abromaitė
Gustas Navickas

KULTŪROS IR KŪRYBINĖS INDUSTRIJOS
—
SOCIALINIŲ INOVACIJŲ KŪRĖJOS



Bendradarbiavimo tarp kultūros ir kūrybinių industrijų bei kitų sektorių didinimas skatinant socialinių inovacijų kūrimąsi

Sprendimo koncepcija

2025 m. vasario mėn.

Ši analizė yra „Kurk Lietuvai“ projekto „[Bendradarbiavimo tarp kultūros ir kūrybinių industrijų bei kitų sektorių didinimas skatinant socialinių inovacijų kūrimąsi](#)“ dalis, įgyvendinamo Lietuvos Respublikos kultūros ministerijoje.

Naudojant pateiktą medžiagą arba jos dalis, būtina nurodyti šaltinį – „Kurk Lietuvai“. Jeigu analizės duomenys yra pateikiami internetinėje svetainėje, būtina įdėti nuorodą į „Kurk Lietuvai“ svetainėje patalpintą dokumentą.

Šarūnė Abromaitė | sarune.abromaite@kurklt.lt
Gustas Navickas | gustas.navickas@kurklt.lt

1	IŽANGA	4
2	KODĖL MUMS REIKIA ŠIOS PROGRAMOS?	5
3	PROGRAMA „VISUOMENĖS KŪRĖJAI”	
	Atsakomybių pasiskirstymas ir partneriai	9
	Strateginės veiklos kryptys ir tikslai	10
	Programos teminės kryptys	11
	Programos vykdymas	13
4	POVEIKIS	
	Poveikio matavimas	17
	Kuriama vertė	18
	Ilgalaikė perspektyva	19

ĮŽANGA

Globalizacijos, visuomenės pokyčių bei gamtos procesų nulemtų iššūkių kontekste socialinės inovacijos įgauna ypatingą svarbą, kaip priemonė jų sprendimui, kartu reikšmingai prisidedant ir prie ekonomikos bei valstybių konkurencingumo stiprinimo. Kultūros ir kūrybinės industrijos (KKI), pabrėžiant ArtTech subsektorių, pažymimos kaip vienos svarbiausių katalizatorių jų kūrime. Įvertinus globalius pasaulio iššūkius, Europos Sąjungos politiką ir šalies ArtTech ekosistemos potencialą, Kultūros ministerijai siūloma **iniciatyva „Visuomenės kūrėjai”**. Ja siekiama sukurti šiuo metu Lietuvoje neegzistuojantį jungiamąjį dėmenį tarp ArtTech ir kitų sričių kuriant aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas. Programa proaktyviai įgalintų ArtTech srities atstovus dalintis ir semtis žiniomis, bendradarbiauti su mokslo ir kitų sektorių atstovais kuriant aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas, taip stiprinant ArtTech ekosistemą, didinant visuomenės atsparumą, kartu prisidedant prie konkurencingumo didinimo.

Programa „Visuomenės kūrėjai” svarbi siekiant sukurti stiprią ir dinamišką ArtTech kuriamų socialinių inovacijų ekosistemą, kuri leistų:

- i) kurti ir puoselėti tinklus, jungiančius ArtTech, kitus privataus ir viešojo sektorių socialinių inovacijų kūrėjus bei mokslo bendruomenę siekiant aukštos pridėtinės vertės socialinių inovacijų kūrimo;
- ii) didinti ArtTech inovatyvumą ir skaitmeninę plėtrą, kelti sektoriaus technologines ir kitas kompetencijas taip didinant kuriamų socialinių inovacijų konkurencingumą ir prieinamumą;
- iii) skirti finansavimą ArtTech kuriamiems socialinių inovacijų projektams ir padėti rasti papildomus finansavimo šaltinius;
- iv) rinkti duomenis, įgyvendinti tyrimus ir pristatyti ArtTech galimybes socialinių inovacijų srityje valstybei ir visuomenei;
- v) stiprinti Lietuvos ArtTech ekosistemos pozicijas pasaulinėje kūrybinių industrijų ir socialinių inovacijų rinkoje, keistis žiniomis, patirtimi ir kompetencijomis.

Programa „Visuomenės kūrėjai” – tai erdvė, kurioje kūrybiškai sprendžiami šiuolaikiniai visuomenės iššūkiai. Tai vieta, kur susitelkia ArtTech ir kitų sričių socialinių inovacijų kūrėjai, drauge kurti mūsų ateitį šiandien.

Dokumentu aptariama siūlomos programos "Visuomenės kūrėjai" koncepcija: poreikis, tikslai, įgyvendinimo modelis ir kuriama nauda.

1. KODĖL MUMS REIKIA ŠIOS PROGRAMOS?

1. Europos Sąjungos lygmenyje identifiikuotas aiškus dėmesio ir finansų kreipimas įgalinant KKI kurti socialinę vertę ir inovacijas. 2021–2027 m. ES fondų investicijų programoje Lietuvai numatytas finansavimas didinti KKI indėlį į tvarią ir socialiai atsakingą ekonomiką, o Lietuvos strategijoje „Lietuva 2050“ pažymima, jog socialinės inovacijos turi būti plėtojamos sutelkiant Lietuvos kultūros ir kūrėjų potencialą. KKI ir socialinės inovacijos yra sujungiamos ir Sumaniosios specializacijos koncepcijoje, kaip viena iš prioritetinių krypčių, į kurią turėtų būti kreipiami valstybės ištekliai.

2. Remiantis atlikta gerųjų užsienio šalių praktikų analize, kūrybinės vertės grandinės vertinimais, įrodymais pagrįstų kuriamų naudų, parengtais konsultaciniais dokumentais (1; Ruikytė, 2024) bei mokslininkų rekomendacijomis - pagrindžiamas poreikis orientuotis būtent į ArtTech subsektorių bendrame KKI kontekste. ArtTech, kaip strateginės prioritetinės krypties pasirinkimas, Lietuvai leistų gauti didžiausią naudą ir grįžtamąjį poveikį visuomenei bei ekonomikai.

3. Vis dėl to, atlikus Lietuvos KKI esamos situacijos analizę, pastebėtas neišnaudotas ArtTech sektoriaus potencialas socialinės ir ekonominės vertės kūrimo. Atlikta analizė patvirtino Lietuvos valstybės paskatų trūkumą jungiant ArtTech su kitais sektoriais, taip skatinant tarpdisciplininių eksperimentinės plėtros (MTEPI) projektų atsiradimą kuriant aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas.

4. Nors oficialiose Lietuvos pozicijose deklaruojamas poreikis pasitelkti kūrybinį sektoriaus potencialą socialinių inovacijų kūrimui, tačiau praktikoje pasigendama konkrečių veiksmų. Šiuo metu nėra aiškių Lietuvos politikos gairių ir (ar) programos, trūksta kitų nuoseklių veiksmų, kurie skatintų ArtTech ir kitų sektorių bendradarbiavimą, taip įgalinant aukštos pridėtinės vertės socialinių inovacijų atsiradimą.

5. Įvertintus situaciją Lietuvoje bei atlikus užsienio gerųjų praktikų analizę buvo pastebėtas aiškus poreikis tarpininko pozicijai, kuri padėtų užtikrinti aukštos pridėtinės vertės socialinių inovacijų kūrimąsi. Tai gali būti organizacija, fondas ar vykdoma programa, kuri jungtų ArtTech ir kitų sektorių aukštos kompetencijos socialinių inovacijų kūrėjus, užtikrintų projektų finansavimą, grįstų ir ieškotų socialinių inovacijų galimybių, rūpintųsi temos sklaida ir jos viešinimu visuomenėje bei vystytų tarptautinius tinklus.

Taigi, Lietuvoje šiuo metu nėra tarpinės grandies, kuri jungtų ArtTech su kitais sektoriais skatinant tarpdisciplininių projektų atsiradimą **kuriant aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas, MTEPI produktus ir (ar) paslaugas**. Todėl rekomenduojama kurti ArtTech socialinių inovacijų kūrimo programą, kuri būtų socialinių inovacijų bendruomenė, sudaryta iš ArtTech, mokslo, verslo ir kitų sektorių profesionalų, siekiant bendrai spręsti aktualiausias visuomenės problemas ir vieningai kurti vertę valstybei.

Pasitelkus programą „Visuomenės kūrėjai“ Lietuvos ArtTech ekosistemos dalyviai būtų įgalinti kurti aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas, MTEPI produktus ir (ar) paslaugas, taip Lietuvai prisijungiant prie šios srities lyderių Europoje.

2. PROGRAMA „VISUOMENĖS KŪRĖJAI”

Tai ArtTech ekosistemai skirta programa, kuri burtų socialinių inovacijų bendruomenę, sudaryta iš ArtTech, mokslo, verslo ir kitų sektorių profesionalų, siekiant bendrai spręsti visuomenės problemas ir vieningai kurti vertę valstybei.

Misija – būti jungiančiu dėmeniu ArtTech kuriamų socialinių inovacijų srityje: burti ir proaktyviai įgalinti ArtTech srities atstovus dalintis ir semtis žiniomis, bendradarbiauti su mokslo ir kitų sektorių atstovais kuriant aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas, taip prisidedant prie socialinės ir ekonominės Lietuvos gerovės.

Tikslas – skatinti socialinį poveikį visuomenei ir ekonomikai pasitelkiant ArtTech potencialą socialinių inovacijų kūrime.

Programos metu ArtTech aukštos kompetencijos profesionalai, bendradarbiaudami su mokslo, verslo ir kitų sričių atstovais, kuria aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas numatytose teminėse kryptyse, taip prisidedami prie socialinės ir ekonominės vertės kūrimo, šalies bei visuomenės stiprinimo.

Programos dalyviai:

- ArtTech profesionalai
- Mokslo bendruomenė
- Privataus ir viešojo sektoriaus įmonės

Programos vykdytojas – ArtTech Hub

„Visuomenės kūrėjai” koncepciją rekomenduojama perduoti ArtTech Hub, kuris steigiamas pagal pasirašyta horizontalaus bendradarbiavimo susitarimą tarp Kultūros ministerijos, Ekonomikos ir inovacijų ministerijos bei Inovacijų agentūros. Siūloma, kad ArtTech Hub būtų pagrindinė institucija (vykdytoja), atsakinga už programos ir jos veiklų įgyvendinimą bendradarbiaujant su kitomis viešosiomis įstaigomis ir organizacijomis. Be programos įgyvendinimo, institucija atliktų ir kitas užduotis stiprinant ekosistemos konkurencingumą.

Numatomos institucijos funkcijos atitinka programos administratoriui keliamus reikalavimus:

- Konsultacijos;
- Atstovavimas nacionaliniu ir tarptautiniu lygmenimis;
- Prieiga prie verslo ir mokslo kontaktų;
- Akseleravimo programos;
- Įmonių dalyvavimas tarptautiniuose renginiuose;
- Finansavimo priemonių kūrimas / paieška;
- Pagalba pritraukiant investicijas į startuolius;
- Inovacijų kūrimo dvišaliai projektai.

Programos finansavimas

Atsižvelgus ArtTech kuriamų socialinių inovacijų horizontalumo principą ir plačiajai visuomenei bei skirtingoms sritims kuriamą vertę, lėšos programai turėtų būti sutelktos iš skirtingų šaltinių.



Dalis lėšų galėtų būti skiriama remiantis horizontalumo principu iš Nacionalinio biudžeto ar kitų šaltinių, taip finansuojant administracines ir kitas lėšas. Programai galėtų būti skiriamos Kultūros ministerijos lėšos nukreiptos į KKI plėtros prioriteto įgyvendinimą bei Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos, taip pat Ekonomikos ir inovacijų ministerijos administruojamos lėšos, skirtos socialinių inovacijų kūrimui. Kita dalis programos „Visuomenės kūrėjai” galėtų būti finansuojama iš Europos Horizonto programos lėšų.

Infrastruktūra

„Visuomenės kūrėjai” veiklai (seminarams, mokymams, dirbtuvėms, susitikimams) galėtų būti naudojama programos įgyvendintojo / vykdytojo ir partnerių infrastruktūra (pvz. universitetų kompetencijų centrai), taip efektyviai išnaudojant turimus išteklius.

2.1. ATSAKOMYBIŲ PASISKIRSTYMAS IR PARTNERIAI

- **Kultūros ministerija** - programos savininkas ir finansuotojas
- **Socialinės apsaugos ir darbo ministerija** - programos partneris ir finansuotojas
- **Ekonomikos ir inovacijų ministerija** - programos partneris ir finansuotojas
- **Vyriausybė** - strateginis partneris nurodantis pagrindines kvietimų socialinei inovacijai kurti temas (remiamasi strateginiu dokumentu „Lietuva 2050“)
- **Inovacijų agentūra** - programos įgyvendintojas (per „ArtTech Hub“)
- **Lietuvos mokslo taryba** - programos rėmėjai

Priklausomai nuo socialinės inovacijos kvietimo temos galimi ir papildomi instituciniai partneriai:

- Švietimo, sporto ir mokslo ministerija
- Sveikatos apsaugos ministerija
- Aplinkos ministerija
- Užsienio reikalų ministerija
- Savivaldybės

Kiti partneriai:

- Universitetai, mokslo centrai (erdvės eksperimentams ir darbui)
- Privataus sektoriaus partneriai (finansavimas, technologiniai ir kiti resursai)

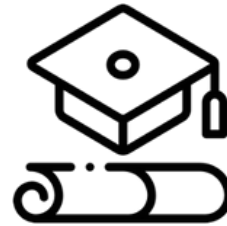
2.2. PROGRAMOS STRATEGINĖS VEIKLOS KRYPTYS IR TIKSLAI

Strateginė kryptis	Ilgalaikis tikslas	Veiksmai
Bendradarbiavimas	Kurti ir puoselėti tinklus jungiančius ArtTech, kitus privataus ir viešo sektorių profesionalus bei mokslo bendruomenę siekiant socialinių inovacijų kūrimo.	<ul style="list-style-type: none"> • Renginių įgyvendinimas; • Tinklaveika; • Problemų sprendimų siūlymas; • Kvietimų tarpdisciplininiam projektams skelbimas.
Kompetencijos	Kelti sektoriaus kompetencijas, skatinant tarpdisciplininius žinių mainus ir taip didinant kuriamų socialinių inovacijų konkurencingumą ir prieinamumą.	<ul style="list-style-type: none"> • Mokymų organizavimas; • Mentorystės įgyvendinimas; • Konferencijų, seminarų organizavimas ir įgyvendinimas.
Finansavimas	Skirti finansavimą ArtTech kuriamiems socialinių inovacijų projektams ir padėti rasti papildomus finansavimo šaltinius.	<ul style="list-style-type: none"> • Finansavimo skyrimas; • Naujų finansavimo šaltinių paieška ir stebėseną.
Atstovavimas	Rinkti duomenis, įgyvendinti tyrimus ir pristatyti ArtTech galimybes socialinių inovacijų srityje valstybei ir visuomenei.	<ul style="list-style-type: none"> • Tinklapio sukūrimas ir administravimas; • Socialinių tinklų priežiūra; • Konferencijų ir kitų renginių įgyvendinimas.
Tarptautiškumas	Stiprinti Lietuvos ArtTech ekosistemos pozicijas pasaulinėje kūrybinių industrijų ir socialinių inovacijų rinkoje, keistis žiniomis ir kompetencijomis.	<ul style="list-style-type: none"> • Tarptautinių partnerių paieška; • Tarptautinių konferencijų įgyvendinimas; • Mainų programų įgyvendinimas.

2.3. TEMINĖS KRYPTYS: „LIETUVA 2050“



Pokyčiai medicinos srityje



Švietimo proveržis ir iššūkiai

Klimato kaita

Demografija

Visuomenės atsparumas

Siūloma, kad programa taptų įrankiu įgyvendinant „Lietuva 2050“ viziją, kurioje kultūra įtvirtinta, kaip mūsų valstybės pagrindas. Dokumente teigiama, kad socialinių inovacijų plėtojimui turi būti sutelktas Lietuvos kultūros ir kūrėjų potencialas. Siūlomos programos pagrindinis tikslas būtų burti kūrėjus ir puoselėti partnerystes su kitais sektoriais šalyje kuriant tvarią socialinių inovacijų ekosistemą. Tai tiesiogiai atlieptų vizijoje išskirtą poreikį.

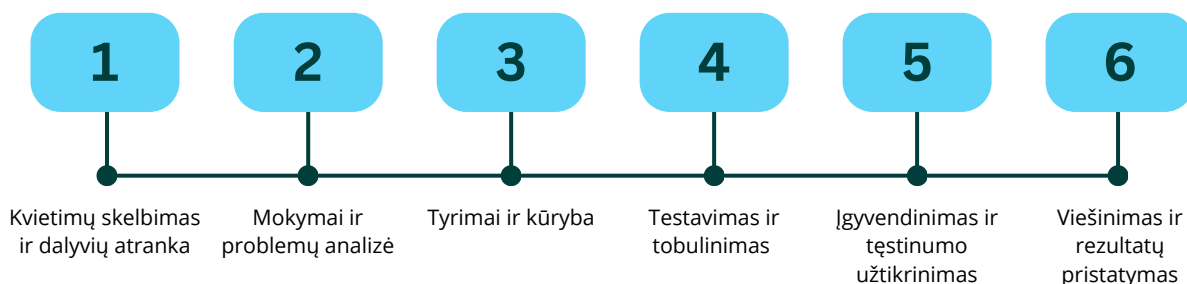
Pagrindinės temos į kurias siūloma orientuojantis yra: švietimo proveržis ir iššūkiai; pokyčiai medicinos srityje. Šių teminių krypčių svarbą grindžia atliktos analizės (1;2). Vis dėlto, temos socialinių inovacijų projektų kvietimams gali būti įtraukiamos ir atsižvelgiant į esamą valstybės situaciją, šalies aktualijas, taip išlaikant kuo didesnę kuriamą pridėtinę vertę tiek valstybei, tiek jos gyventojams.

Atsižvelgiant į dabartinę Europos Sąjungos politiką, LR vyriausybės programą ir strateginiame valstybės vizijos dokumente „Lietuva 2050“ išskirtus prioritetus, **programa taip pat gali būti pasitelkta sprendžiant klimato kaitos problematiką, demografines problemas, didinant visuomenės demokratizaciją ir atsparumą karo kontekste bei kitus valstybei svarbius klausimus.**

Vadovaujantis pagrindinėmis „Lietuva 2050“ kryptimis, būtų skelbiami kvietimai konkrečioms problemoms spręsti (pvz. medicinos temoje skelbiami kvietimai spręsti demencijos, psichologines problemas. Švietime - naujų mokymosi metodų ir įgūdžių ugdymo karo kontekste). Konkretūs kvietimai į temines sritis būtų formuojami atsižvelgiant į vyriausybės prioritetus ir konkrečius Europos Horizonto kvietimus.

Atkreipiamas dėmesys, kad nustatius Lietuvai aktualiasias problemas, vėliau į procesą svarbu įtraukti ekspertus iš ArtTech ir specifinės problemos lauko, kas leistų užtikrinti poreikiu grįstą ir sklandų procesą kuriant aukštos pridėtinės vertės socialinę inovaciją. Formuojant sprendimo poreikį ArtTech profesionalai leistų tinkamiau identifikuoti išskirtai problemai spręsti potencialius sprendimo būdus, aiškiau apibrėžti galimybes, taip užtikrinant sklandesnį tolimesnį projekto vystymo procesą.

2.4. PROGRAMOS VYKDYMAS



1. Kvietimų skelbimas ir dalyvių atranka

Tikslai:

- Apibrėžti socialines problemas, projektų tikslus ir kvalifikacinius reikalavimus.
- Suformuoti darbo grupes (ArtTech specialistai, mokslininkai, verslo ir viešojo sektoriaus atstovai).

Veiklos:

Kvietimai. Vadovaujantis pagrindinėmis teminėmis kryptimis (sveikata ir švietimas) skelbiami kvietimai konkrečios problemoms spręsti. Problemos formuluojamos bendradarbiaujant su viešosiomis įstaigomis ar vadovaujantis Europos Horizonto aktualiais kvietimais finansavimui gauti. Įvardinus iššūkius, viešai skelbiami atviri kvietimai konkrečioms socialinių inovacijų projektams.

Dalyvių atranka. Kartu su kvietimais skelbiami kvalifikaciniai reikalavimai, kuriuos turi atitikti dalyviai. Kvalifikacija nustatoma prieš kiekvieną skelbimą, įvertinus sprendžiamos problemos specifiką, poreikius ir kitą turimą informaciją. Formuluojant reikalavimus užtikrinamas lygiateisiškumo principas neiškreipiantis konkurencijos. Keliamus kvalifikacinius reikalavimus turi atitikti ir pagrįsti atrankos dalyviai.

Pagrindiniai kvietimų dalyviai – keliamus reikalavimus atitinkantys ArtTech juridiniai asmenys. ArtTech profesionalų dalyvavimas yra privaloma sąlyga kiekviename kvietime. Kiti dalyviai nustatomi kiekvienu atveju individualiai, atsižvelgiant į sprendžiamos problemos specifiką ir poreikius. Prognozuojama, kad siekiant efektyvių socialinių inovacijų kūrimo ir bendradarbiavimo su mokslu didinimo, reikalavimus atitinkanti mokslo bendruomenė turės būti kviečiama į didžiąją dalį projektų. Taip pat, bus kviečiami ir verslai bei viešojo sektoriaus organizacijos, kurios specializuojasi sprendžiamų problemų tematikoje.

2. Mokymai ir problemų analizė

Tikslas:

- Dalyvių pasirengimas: gebėjimų ir kompetencijų stiprinimas, žodyno suvienodinimas, socialinių problemų analizė.

Veiklos:

Mokymai. Atrinktiems dalyviams organizuojami mokymai ir kiti kompetencijų kėlimo užsiėmimai apie socialines inovacijas, ArtTech galimybes, bendradarbiavimo metodikas („design thinking“, „agile“, sisteminis mąstymas). Jų metu dalyviai tinkamiau supažindinami su problemos kontekstu, kitų sektorių specifika, galimybėmis ir vartojamu žodynu. Svarbu užtikrinti, kad po mokymų dalyviai ne tik žinotų formalius skirtumus, atsakomybės ar specifiką, bet ir gebėtų susikalbėti tarpusavyje. Mokymuose taip pat būtų keliamos kompetencijos reikalingos problemų analizei, darbo organizavimui ir sklandžiam projektų įgyvendinimui.

Analizė. Organizuojamos problemos analizės ir kūrybinių dirbtuvių sesijos, siekiant sukurti pagrindinius sprendimo idėjų projektus. Jų metu vykdomos mentorių sesijos su ekspertais iš ArtTech, mokslo ir verslo sričių, padedančios tinkamiau identifikuoti problematiką, priežastis ir galimus sprendimus. Dalyviai taip pat taiko įvairius metodus renkant duomenis ir analizuojant problemos kontekstą.

3. Tyrimai ir kūryba

Tikslas:

- Parengti socialinių inovacijų sprendimų prototipus.

Veiklos:

Projektų komandos atlieka tolesnius tyrimus orientuojantis į sprendimų kūrimą ir koncepcijų tobulinimą. Taikomi įvairūs inovacijų kūrimo metodai, sesijos, kur ArtTech specialistai bendradarbiauja su mokslininkais ir kitais ekspertais. Taip sukuriama prototipai ir pradedami pirminiai testavimai.

4. Testavimas ir tobulinimas

Tikslas:

- Įvertinti prototipų veiksmingumą ir pritaikymo galimybes. Atsižvelgus į gautus rezultatus patobulinti inovaciją ir pasiūlyti galutinį sprendimą.

Veiklos:

- Prototipų testavimas su vartotojais ar tikslinėmis grupėmis.
- Duomenų analizė ir gautų įžvalgų integravimas į sprendimus.
- Dalyvių tarpusavyje sesijos, skirtos dalintis patirtimi ir rasti bendrus sprendimus.

5. Įgyvendinimas ir tęstinumo užtikrinimas

Tikslas:

- Užtikrinti, kad inovacijos būtų pritaikytos praktikoje ir sudaryti ilgalaikio bendradarbiavimo planą.

Veiklos:

- Pagalba diegiant sukurtus sprendimus verslo, viešojo sektoriaus ar NVO veikloje.
- Grįžtamojo ryšio surinkimas iš dalyvių ir partnerių.
- Strategijos tolimesniems projektams ir ArtTech inovacijų vystymui kūrimas.

6. Viešinimas ir rezultatų pristatymas

Tikslas:

- Pristatyti projektų rezultatus ir socialinį poveikį visuomenei bei valdžios institucijoms.

Veiklos:

- Baigiamasis renginys: rezultatų pristatymas visuomenei, verslui ir vyriausybei.
- Viešinimo kampanija: projekto poveikio ir sėkmės istorijų komunikacija.
- Publikacijų rengimas apie projektą ir jo pasiekimus.

2.5. POVEIKIS

Tiesioginis:

Tarpsektorinė partnerystė ir bendradarbiavimas. Programos metu užmezgami nauji kontaktai ir sukuriamos tinkamos sąlygos tarpsektoriniam bendradarbiavimui.

Talentų ugdymas ir kompetencijų plėtra. Įgytos naujos žinios, įgūdžiai leidžia sektoriaus profesionalams tikslingiau pritaikyti technologijas, skaitmeninius sprendimus, taip siūlant prieinamesnį ir konkurencingesnį galutinį produktą ir (ar) paslaugą. Taip pat, bendrai vystomi socialinių inovacijų projektai kuria naujas žinias, naudingas ne tik sektoriui, bet ir plačiajai visuomenei.

Finansavimo plėtra. Programoje ne tik suteikiamas finansavimas projektų vystymui, bet ir plečiamos finansavimo galimybės ieškant naujų finansavimo šaltinių.

Suvokimo apie ArtTech ir socialinių inovacijų kuriamą vertę didinimas. Įgyvendinti projektai, sukurti nauji produktai ir (ar) paslaugos didina suvokimą apie ArtTech sektoriaus kuriamą vertę.

Tarptautiškumo skatinimas. Programoje užmezgami tarptautiniai kontaktai ir partnerystės atveriančios naujas galimybes sektoriui plėstis ir augti.

Ekosistemai:

- Socialinių inovacijų vertės žinomumo didinimas.
- ArtTech ekosistemos stiprinimas ir auginimas.
- Inovacijų vystymas per mokslinius tyrimus ir tarpsektorinį bendradarbiavimą su kūrybinėmis industrijomis.

2.6. POVEIKIO MATAVIMAS

Kiekybiniai rodikliai:

- Projektų skaičius. Įvertinti, kiek naujų projektų buvo pradėta dėl programos iniciatyvos.
- Dalyvaujančių organizacijų skaičius. Fiksuoti, kiek įvairių sektorių atstovų (ArtTech, verslas, mokslas, viešasis sektorius) dalyvauja programoje.
- Ekonominė vertė. Fiksuoti kokia pinigine nauda sukurta išvysčius projektą, įvertinti projekto ekonominę pridėtinę vertę ir komercelizavimo galimybes.
- Sukurtų darbo vietų skaičius. Fiksuoti, kiek naujų darbo vietų sukurta per projektus, susijusius su programa.
- Inovacijų skaičius ir komerciniai pasiekimai. Dokumentuoti kiek inovacijų buvo sukurta ir kiek jų tapo komercializuotomis paslaugomis ir (ar) produktais.

Kokybiniai rodikliai:

- Inovacijų kokybė. Įvertinti, kokia programos dėka sukurtų naujovių kokybė, inovatyvumo lygis ir jų pritaikymo rinkoje galimybės.
- Tarpsektorinio bendradarbiavimo vertė. Analizuoti, koks partnerystės tarp sektorių efektyvumas siekiant kurti aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas.
- Socialinė vertė. Įvertinti, kaip programos iniciatyvos pakeitė visuomenės narių aktyvumą, pagerino gyvenimo kokybę ir kokią realią įtaką turėjo konkrečioms socialinėms problemoms. Pavyzdžiui, per sveikatos paslaugų inovacijas, švietimo ar aplinkosaugos iniciatyvas.
- Kūrybinių sektorių tvarumas ir augimas. Įvertinti, kaip programa prisidėjo prie ilgalaikio kūrybinių industrijų augimo ir konkurencingumo.

Poveikio atvejo studijos:

- Sėkmės atvejai. Dokumentuoti konkrečius projektus, kurie buvo ypač sėkmingi, ir išanalizuoti, kodėl jie pasiekė gerų rezultatų.
- Probleminės sritys. Nustatyti kokiose srityse programos įgyvendinimas susidūrė su sunkumais ir pateikti rekomendacijas tolesniems veiksams.

Tarpinės ir ilgalaikės įvertinimo ataskaitos:

- Tarpiniai vertinimai. Nustatyti periodinius vertinimus, kurie leistų stebėti programos pažangą, nustatyti galimas problemas ir koreguoti veiksmų planus.
- Ilgalaikis vertinimas. Pasibaigus programai, atlikti išsamų programos poveikio vertinimą siekiant suprasti, ar buvo pasiekti ilgalaikiai tikslai įvertinant, kaip programa prisidėjo prie visuomenės ir ekonomikos pokyčių.

2.7. KURIAMA VERTĖ

ArtTech



- Tarpsektorinis bendradarbiavimas
- Talentų ugdymas ir kompetencijų plėtra
- Konkurencingumo inovatyvumo didinimas
- Sektoriaus stiprinimas ir auginimas

Mokslas



- Mokslo aktualizavimas
- Tyrimų ir tarpdisciplininių projektų plėtra
- Erdvė išbandyti idėjas sprendžiant realius visuomenės iššūkius

Veršlas



- Naujų produktų kūrimas
- Ekonominis augimas ir konkurencingumo stiprinimas
- Partnersčių kūrimas

Viešasis sektorius



- Visuomenės problemų sprendimas ir gyvenimo sąlygų gerinimas
- „Lietuva 2050“ tikslų siekimas
- Šalies įvaizdžio stiprinimas tarptautinėje arenoje

2.8. ILGALAIKĖ PERSPEKTYVA

Stiprus ArtTech

Lietuvos kūrybinės industrijos tampa matomos nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu, suvokiama jų kuriama socialinė ir ekonominė vertė, pritraukiami partneriai ir investuotojai.

Stipri visuomenė

Kuriamos inovacijos sprendžiančios visuomenės problemas, kaip sveikata ir švietimas, užtikrinančios socialinę pažangą ir žmonių gerovę.

Stipri valstybė

Stiprinama šalies ekonomika, pozicijos tarptautinėje rinkoje, eksportuojami inovatyvūs produktai ir paslaugos, kurie remiasi kūrybiškumu, dizainu ir technologijomis.