

UŽSIENIO ŠALIŲ GĖRŲJŲ PRAKTIKŲ ANALIZĖ

2025 m. sausio 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

Užsienio šalių gerųjų praktikų analizė

2025 m. sausio 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

ĮVADAS

Prioritetas - ArtTech	5
Kontekstas Lietuvoje	6
Sąvokos	8

2

NYDERLANDAI

Stimuleringsfonds Creatieve Industrie	9
Dutch Design Foundation (DDF)	11

3

JUNGTINĖ KARALYSTĖ

Creative Fuse North East	13
The Creative Industries Clusters Programme	14
Menų ir humanitarinių mokslų tyrimų taryba	15
Innovate UK Business Connect	17

4

DANIJA

Danish Design Center	19
----------------------	----

5

NORVEGIJA

Design-driven Innovation Programme	22
------------------------------------	----

6

AUSTRIJA

aws impulse program	26
Ars Electronica - FutureLab	27

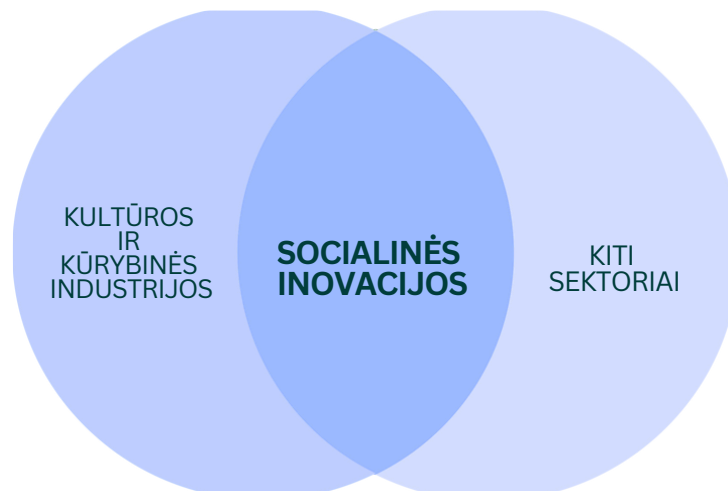
7

IŠVADOS

Literatūros sąrašas	31
---------------------	----

ĮVADAS

Globalizacijos, visuomenės pokyčių bei gamtos procesų nulemtų iššūkių kontekste **socialinės inovacijos** visame pasaulyje įgauna ypatingą svarbą, kaip priemonė jų sprendimui, kartu reikšmingai prisidedant ir prie ekonomikos bei valstybių konkurencingumo stiprinimo. **Kultūros ir kūrybinės industrijos (KKI) pažymimos kaip vienos svarbiausių katalizatorių jų kūrime.**



Pav. nr. 1. KKI ir kitų sektorių sąsaja kuriant socialines inovacijas. Sudaryta autorių.

KKI potencialas kurti inovacijas jungiant jas su kitais sektoriais plačiai pagrįstas moksliniais tyrimais ir kitose valstybėse jau egzistuojančiais pavyzdžiais. MTEPI (angl. R&I) yra vienas kertinių kūrybinių industrijų elementų, kuriam reikalingas aukštos kvalifikacijos darbuotojų derinys, naujų idėjų generavimas bei technologinės ir kūrybinės inovacijos. Todėl jungiant KKI su kitomis sritimis (pvz. medicina, švietimas) būtų svariai prisidedama prie valstybės inovatyvumo didinimo ir šiuolaikinei Lietuvos visuomenei ypatingai aktualių - socialinių inovacijų atsiradimo skatinimo.

Atlikta esamos situacijos analizė Lietuvoje patvirtino valstybės paskatų trūkumą jungiant KKI su kitais sektoriais ir taip skatinant tarpdisciplinų eksperimentinės plėtros (MTEPI) projektų atsiradimą kuriant aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas. Tad šiuo „Kurk Lietuvai“ projektu ieškoma formų, kuriomis Lietuvos valstybė galėtų paskatinti KKI kurti socialines inovacijas, jų kūrime įgalinant tarpsektorinį bendradarbiavimą tarp KKI ir kitų sričių. Tikimasi, kad projekto rezultatų pagrindu bus galima rasti sprendimus, kurie prisidėtų prie KKI ekosistemos vystymui skirtų rekomendacijų bei ArtTech ir socialinių inovacijų sinergijos plėtojimo.

Šiame dokumente bus pagrįstas KKI subsektorius ArtTech pasirinkimas bei šio projekto vystymo būtinybė Lietuvoje. Taip pat bus apžvelgiamos užsienio šalių gerosios praktikos, kuriomis skatinamas bendradarbiavimas tarp KKI ir kitų sektorių sudarant sąlygas kurti socialines inovacijas bei iš jų atsiradę sėkmingi socialinių inovacijų projektai. Apžvalgoje analizuojamos 5 šalių (Nyderlandai, JK, Danija, Norvegija, Austrija) pastangos vystant bendradarbiavimo tarp KKI ir kitų sektorių ekosistemą socialinių inovacijų temoje. Apžvelgiamos įvairios organizacijos, šalių tarybos ir fondai, kurie rūpinasi šių tikslų įgyvendinimu.

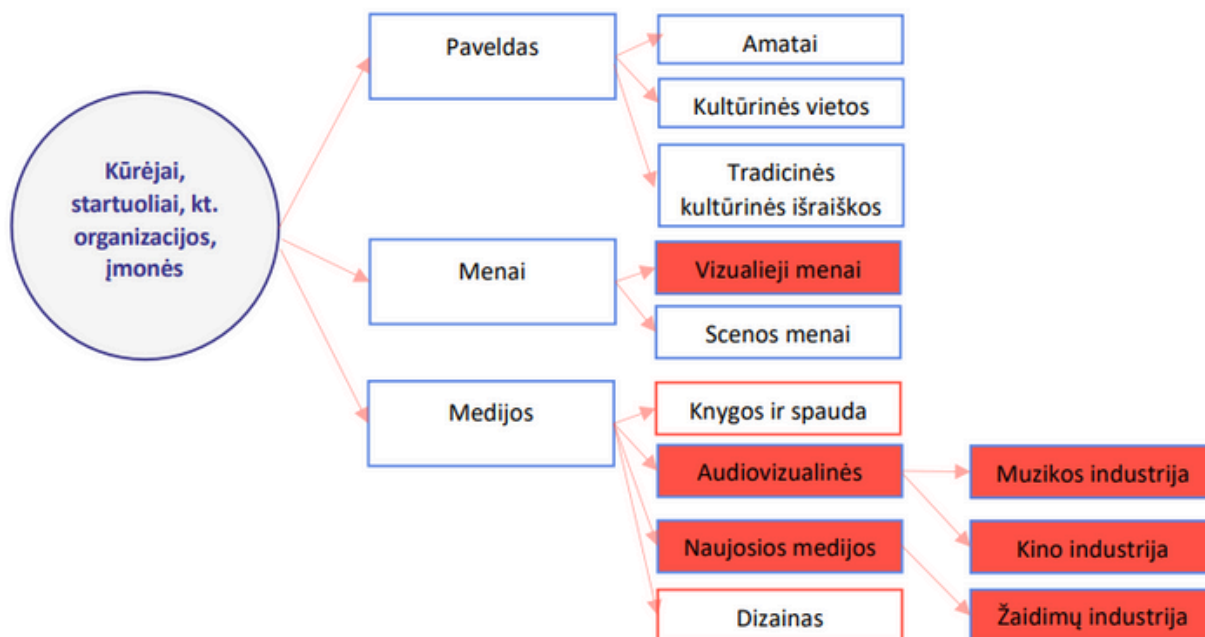
PRIORITETAS - ART TECH

Atsižvelgus į Lietuvoje turimas stiprias technologines kompetencijas, išplėtotą infrastruktūrą ir talentus. Taip pat remiantis jau atliktais kūrybinės vertės grandinės vertinimais, įvairiais įrodymais pagrįstų kuriamų naudų bei parengtais konsultaciniais dokumentais:

- KKI vystymo Lietuvoje dokumentu - „Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos įgyvendinimo ekosistemos įveiklinimas“ (Ruikytė, 2024),
- bei Kultūros ministerijos užsakymu parengtu konsultaciniu dokumentu „Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos gairių, nustatančių technologijų naudojimo, inovacijų ir verslumo skatinimo sektoriuje kryptis, koncepcija“.

Lietuvos kūrybinių industrijų prioritetu rekomenduojame laikyti **ArtTech kryptį**. Strateginės prioritetinės krypties turėjimas ir būtent šios pasirinkimas Lietuvos valstybei leistų gauti didžiausią naudą ir grįžtamąjį poveikį ekonomikai. **Todėl šiame projekte bus fokusuojamasi ne į visus, bet būtent į KKI ArtTech subsektorių.**

Remiantis dokumentu - „Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos įgyvendinimo ekosistemos įveiklinimas“ (Ruikytė, 2024), ArtTech priskiriamos visos žemiau nurodytos sritys. Atkreipiamas dėmesys, kad galutiniame variante ArtTech ekosistemai siūloma priskirti „Knygas ir spaudą“ bei „Dizainą“:



Pav. nr. 2. KKI klasifikavimas - ArtTech ekosistemos prioritetiniai sektoriai, subsektoriai.

KONTEKSTAS LIETUVOJE

Šio „Kurk Lietuvai“ KKI ekosistemą Lietuvoje stiprinančio projekto, išnaudojant KKI potencialą kurti socialines inovacijas, būtinumo atsirasti pagrindas remiasi į keletą svarbių aspektų.

Visų pirma, pabrėžiant KKI sektoriaus horizontalumą ir potencialą kurti MTEPI, remiamasi keturiais naujausiais, Kultūros ministerijai skirtais KKI / ArtTech politikos vystymo ir įveiklinimo konsultaciniais projektais, jų rezultatais:

- „Kurk Lietuvai“ projektas „ArtTech – galimybės Lietuvos kultūros ir kūrybinių industrijų sektoriui“ (2022);
- 2023-2024 m. Kultūros ministerijos kartu su Korėjos vystymo institutas (angl. Korea Development Institute) įgyvendintas žinių mainų programos (angl. Knowledge Sharing Program) projektas „ArtTech ekosistemos vystymas kultūros ir kūrybinėse industrijuose Lietuvoje“ (ataskaita, 2024);
- Kultūros ministerijos užsakymu parengtas konsultacinis dokumentas „Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos gairių, nustatančių technologijų naudojimo, inovacijų ir verslumo skatinimo sektoriuje kryptis, koncepcija“ (2024);
- Mokslo ir inovacijų eksperto parengtas Kultūros ir kūrybinių industrijų (KKI) politikos įgyvendinimo ekosistemos įveiklinimo planas ir rekomendacijos „Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos įgyvendinimo ekosistemos įveiklinimas“ (Ruikytė, 2024).

Svarbu pabrėžti, kad **visi** atlikti konsultaciniai projektai pabrėžia reikšmingą sąryšį tarp KKI, konkrečiai ArtTech, bei mokslo, technologijų, eksperimentinės plėtros ir inovacijų (MTEPI, angl. R&I) veiklų.

„Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos gairių“ dokumente teigiama, kad yra būtina investuoti į ArtTech MTEPI veiklas, kuriomis būtų galima skatinti ir įgalinti šį sektorių, remti ArtTech rinkos plėtrą tiek šalies, tiek tarptautiniu mastu. Šio dokumento rekomendacijų dalyje pažymima:

„1.4. Suteikti prioritetinį statusą KKI sektoriui, kaip ekonominės-technologinės plėtros garantui, šią plėtrą nusakant ArtTech konceptu bei skatinti MTEPI plėtrą ir skverbtį į KKI, ypač per ArtTech, o taip pat mažinti KKI priklausančių sub-sektorių technologinio išsivystymo netolygumus“.

Kitame Kultūros ministerijoje kartu su Korėjos vystymo institutu įgyvendintame žinių mainų programos projekte „ArtTech ekosistemos vystymas kultūros ir kūrybinėse industrijuose Lietuvoje“ tarp pagrindinių rekomendacijų Lietuvai pabrėžiamos investicijų į „ArtTech“ mokslinius tyrimus ir plėtrą būtinumas, kuris dokumente pažymimas kaip itin svarbus skatinant Lietuvos ekonomikos augimą.

Galiausiai, naujausiame Mokslo ir inovacijų tarybos eksperto ruoštame rekomendaciniame dokumente „Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos įgyvendinimo ekosistemos įveiklinimas” (Ruikytė, 2024) pabrėžiama, jog „yra būtina investuoti į tarpsritines ir tarpdisciplinines ArtTech MTEPI veiklas, socialines inovacijas, kuriomis būtų galima skatinti ir įgalinti šį sektorių, remti ArtTech rinkos plėtrą tiek šalies, tiek tarptautiniu mastu.”

Poreikis puoselėti MTEPI plėtrą ArtTech sektoriuje įvardijamas ir strateginiuose šalies dokumentuose. Sumaniojoje specializacijoje, kuria siekiama stiprinti mokslinių tyrimų ir inovacinius pajėgumus, išskiriamas poreikis plėtoti audiovizualinių medijų ir socialinių inovacijų veiklas. Dėmesys skiriamas vaizdo žaidimų mechanizmams ar elementams, kurie gali būti pritaikomi ne tik ekonomikos sektoriuose ar opiems socialiniams klausimams spręsti, bet ir transformuoti medicinos, švietimo ar kitus sektorius.

Be paminėtų dokumentų, svarbu pastebėti numatomą ArtTech Hub steigimą. Pasirašytame susitarime tarp Kultūros ministerijos, Ekonomikos ir inovacijų ministerijos ir Inovacijų agentūros minimos socialinės inovacijos, tačiau nėra numatytas tikslus veiksmų planas jų plėtojimui. Svarbu pastebėti ir Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos numatytą Nacionalinio socialinių inovacijų kompetencijų centro steigimą, kuris galėtų būti svarbus partneris išnaudojant ArtTech potencialą kuriant socialines inovacijas šalyje.

Toks kontekstas pagrindžia poreikį ieškoti sprendimų, kuriais būtų sudaromos tinkamos bendradarbiavimo sąlygos ArtTech ir MTEPI srityje kuriant socialines inovacijas. Todėl dokumente toliau apžvelgiamos 5 užsienio šalių gerosios praktikos, kuriomis plėtojamas bendradarbiavimas tarp ArtTech ir kitų sektorių kuriant aukštos pridėtinės vertės socialines inovacijas. Pristatomos šalyse veikiančios įvairios organizacijos ir fondai, jų veikla ir projektai.

Užsienio valstybės buvo pasirinktos atsižvelgiant į „The Economist Intelligence Unit“ sudarytą „Socialinių inovacijų indeksą” reitingą bei į šalių padėtį bendrame pasauliniame socialinių inovacijų kontekste.

SAVOKOS

ArtTech – greitai besivystanti inovacijų KKI sektoriuje ekosistema, kurioje jos veikėjai kuria inovatyvius, dažniausiai naujausiomis technologijomis grįstus sprendimus kultūros ir (ar) kitų sektorių iššūkiams spręsti ar integruoja technologijas į kūrybinius procesus.

Kultūros ir kūrybinės industrijos (KKI) – kultūriniu turiniu ir kūrybiškumu grindžiamos tarpsektorinės ekonominės veiklos, kuriomis kuriami materialūs produktai ir nematerialios intelektualinės arba kultūros paslaugos, turinčios kultūrinę, kūrybinę, socialinę bei ekonominę vertę.

Moksliniai tyrimai ir eksperimentinė plėtra ir inovacijos (liet. MTEPI, angl. „Research and innovation”, R&I) – reiškia mokslinius tyrimus, eksperimentinę plėtrą ir inovacijas. Tai yra veiklos sritis, apimanti mokslinių žinių kūrimą ir jų praktinį taikymą siekiant kurti naujas arba tobulinti esamas technologijas, produktus ar paslaugas.

Mokslinių tyrimų ir eksperimentinės plėtros ir inovacijų (sumanosios specializacijos) koncepcija – koncepcija, kuria siekiama stiprinti mokslinių tyrimų ir inovacinius pajėgumus, kurti naujas technologijas bei kartu auginti šalies konkurencingumą ir pozicijas globaliose rinkose.

Socialinė inovacija - tai naujos idėjos, atitinkančios socialinius poreikius, kuriančios socialinius santykius ir formuojančios naują bendradarbiavimą. Tai dažnai apima įvairių suinteresuotųjų šalių, įskaitant asmenis, organizacijas ir bendruomenes, bendradarbiavimą, siekiant rasti naujoviškų ir tvarių aktualių socialinių problemų sprendimų būdus.



NYDERLANDAI

Nyderlanduose kūrybinės industrijos yra įtrauktos tarp devynių prioritetinių sektorių šalyje. Šie sektoriai kuria inovacijas ir stiprina ekonomiką, išnaudodami tarptautines galimybes, spręsdami socialinius iššūkius, didindami žmogiškąjį kapitalą ir investuodami į mokslinius tyrimus.

Stimuleringsfonds Creatieve Industrie

Nyderlandų kūrybinių industrijų fondas - nacionalinis kultūros fondas, skirtas prioritetiniams Nyderlandų kūrybinių industrijų subsektoriams finansuoti. Šie sektoriai yra:

- dizainas,
- architektūra,
- skaitmeninės kultūra.

Fondas remia eksperimentus, tyrimus ir kūrybą, siekdamas gerinti dizaino praktikos kokybę šalyje, stiprindamas kūrybinį sektorių ir skatinantis tarpsektorinį bendradarbiavimą, t.y. KKI jungiant su kitais sektoriais.

Fondo tikslas

Suteikti kultūrinių industrijų profesionalams galimybes eksperimentuoti, vykdyti tyrimus ir kurti naujus produktus ir (ar) paslaugas. Taip siekiama sustiprinti dizaino praktikos kokybę šalyje, stiprinti visą kūrybinį sektorių ir sujungti dizaino srities talentus su kitomis disciplinomis bei sektoriais.

Finansavimas ir atsakingos institucijos

Fondo finansavimas gaunamas iš Nyderlandų vyriausybės. Kiekvienais metais į skirtingas iniciatyvas ir projektus investuojama apie 20 mln. eurų. Žemiau išvardintos institucijos administruoja ir finansuoja fondo veiklas.

- Švietimo, kultūros ir mokslo ministerija (Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap): pagrindinė fondo veiklos užsakovė, atsakinga už kultūros politiką ir finansavimą.
- Užsienio reikalų ministerija (Ministerie van Buitenlandse Zaken): finansuoja projektus skatinančius Nyderlandų kūrybinių industrijų tarptautinį bendradarbiavimą ir matomumą.
- Vidaus reikalų ir karalystės santykių ministerija (Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties): remia erdvinio planavimo projektus, orientuotus į tvarią urbanistinę plėtrą ir architektūrą.

Socialinės inovacijos ir dizainas

Nyderlandų kūrybinių industrijų fondas yra įsitikinęs, jog dizainas turi didžiulį potencialą sprendžiant sudėtingas socialines problemas, todėl skatina sąveiką tarp kultūros, socialinių ir ekonominių sričių. Tai įgyvendinama skatinant dizainerius prisidėti prie socialinių problemų sprendimo, jungiant juos su politikos formuotojais, mokslininkais bei kitais problemai spręsti aktualiais ekspertais.

Identifikavus aktualiausias Nyderlandų valstybei problemas ir šalyje kylančius iššūkius, tokius kaip būtinybė pereiti prie atsinaujinančios energijos, senėjanti visuomenė, tinkamo ar įperkamo būsto trūkumas bei žemės ūkio tvarumo didinimas, fondas skelbia kvietimus skirtingom socialinėm inovacijom kurti. Šiuo metu fondas orientuojasi į šias socialinių inovacijų sritis: švietimas, sveikatos priežiūra ir urbanistika. Pagal konkrečių problemų sprendimų poreikį yra skelbiami konkursai, kvietimai arba vaučeriai, į kuriuos gali aplikuoti dizaino įmonės arba dizaineriai individualiai.

Priklausomai nuo sprendžiamos problemos, siekiant skatinti integruotą požiūrį ir tarpdisciplininį bendradarbiavimą tarp įvairių sričių, fondas bendradarbiauja su atitinkamais partneriais (privataus ir viešojo sektoriaus) tiek dizaino sektoriuje, tiek už jo ribų.

Problemų identifikavimas

Siekdamas nustatyti aktualiausias šalies problemas ir iššūkius Nyderlandų kūrybinių industrijų fondas glaudžiai bendradarbiauja su įvairiomis suinteresuotomis šalimis. Šis procesas apima:

- **Vyriausybines institucijas.** Švietimo, kultūros ir mokslo ministerija, Užsienio reikalų ministerija ir Vidaus reikalų ir karalystės santykių ministerija. Šios ministerijos nustato nacionalinius prioritetus ir strategijas, kurie padeda fondui formuoti savo veiklos kryptis.
- **Ekspertų grupes ir tyrimus.** Fondas remiasi ekspertų analizėmis, moksliniais tyrimais ir duomenimis, siekdamas suprasti esamas ir būsimas visuomenės problemas. Tai padeda nustatyti sritis, kuriose kūrybinės industrijos gali labiausiai prisidėti prie sprendimų radimo.
- **Konsultacijas su sektoriaus atstovais.** Fondas palaiko dialogą su dizaino, architektūros ir skaitmeninės kultūros profesionalais, siekdamas suprasti jų įžvalgas ir patirtį, susijusią su visuomenės iššūkiais ir galimais jų sprendimais.

Remdamasis šia informacija, fondas skelbia kvietimus teikti paraiškas projektams, orientuotiems į konkrečias socialinių inovacijų sritis, tokias kaip švietimas, sveikatos priežiūra ir urbanistika. Šis procesas užtikrina, kad finansuojami projektai atitiktų nacionalinius prioritetus ir efektyviai spręstų aktualias visuomenės problemas.

Projektų pavyzdžiai

- **Sveikatos sektorius**

Tikslas - pasitelkiant dizainą gerinti visuomenės sveikatos priežiūros ir gyvenamosios aplinkos kokybę. Per fondo inicijuotus atvirus kvietimus siekiama spręsti konkrečias sveikatos problemas įtraukiant tarpdisciplinines dizainerių, architektų bei sveikatos priežiūros specialistų komandas bendram darbui su esamais iššūkiais.

Kvietimas spręsti demencijos problemą. Nyderlandų kūrybinių industrijų fondas bendradarbiaudamas su Roterdamo savivaldybe inicijavo projektą „Demencija viešojoje erdvėje“. Aštuoni atrinkti dizaineriai tris mėnesius dirbo su demencija sergančiais asmenimis ir jų globėjais Roterdamo Ommoord ir Lombardijen rajonuose. Šio projekto tikslas buvo sukurti inovatyvius sprendimus, padedančius demencija sergantiems žmonėms lengviau orientuotis ir patogiau jaustis viešosiose erdvėse.

- **Švietimo sektorius**

Tikslas - pasitelkiant dizainerius, gerinti mokymosi aplinkos kokybę ir kurti naujus edukacinius konceptus.

Kvietimas temai „Ateities mokymosi aplinka“. Fondas kvietė vidurinių profesinių mokyklų institucijas ir dizainerius bendradarbiauti sprendžiant rinkos kitimo iššūkius ir ateities profesinio mokymo infrastruktūros klausimus. Šio kvietimo tikslas buvo skatinti naujų tyrimų projektų pradžių bei didinti esamų projektų poveikį. Įgyvendinti projektai ne tik prisidėjo prie profesinio mokymo kokybės gerinimo, bet ir pabrėžė dizainerių ir kūrybinių specialistų svarbą kuriant ateities mokymosi aplinkas, kurios atitiktų šiuolaikinius iššūkius ir poreikius.

Dutch Design Foundation (DDF)

DDF yra pagrindinė organizacija Nyderlanduose, skatinanti dizaino inovacijas ir pozityvų poveikį visuomenei. Fondas remia kūrėjus, organizuoja iniciatyvas ir skatina dizaino vaidmenį sprendžiant socialinius iššūkius. Fondas įgyvendina su bendradarbiavimų ir socialinėmis inovacijomis susijusias iniciatyvas: *Dutch Design Week* ir *World Design Embassies*. Fondas finansuojamas Nyderlandų vyriausybės, privačių partnerių ir iš surenkamų mokesčių.

Dutch Design Week yra didžiausias dizaino renginys Šiaurės Europoje kasmet suburiantis daugiau nei 350 000 lankytojų ir daugiau nei 2600 dizainerių, pabrėždamas eksperimentų, inovacijų ir tarpdisciplininio bendradarbiavimo svarbą.

World Design Embassies (WDE) platforma tiria ir kuria dizaino sprendimus, kurie padeda spręsti šiuolaikinius visuomenės iššūkius, tokius kaip klimato kaita, socialinė nelygybė ir technologijų pokyčiai. Platformos tikslas – suburti dizainerius, politikos formuotojus, verslo atstovus ir piliečius bendram darbui, pasitelkiant dizainą kaip pokyčių įrankį.

Platformos vizija – per artimiausius 30 metų įgyvendinti esminius pokyčius ekonominėse, socialinėse ir technologinėse struktūrose, siekiant tvarios ir teisingos ateities. WDE pabrėžia, kad šie pokyčiai reikalauja bendradarbiavimo tarp įvairių sričių, siekiant sukurti naujas, tvaresnes visuomenės formas.

Iniciatyva remiasi teminėmis „ambasadomis“, kurios nagrinėja specifines problemas ir skatina eksperimentus bei inovacijas. Ambasados, kartu su partneriais ir suinteresuotomis šalimis, nagrinėja teminius laukus, kuriuos pristato Nyderlandų dizaino savaitėje (Dutch Design Week). Šio renginio metu ambasados dalijasi vizijomis, žiniomis ir įžvalgomis per parodas, paskaitas, diskusijas, debatus ir dirbtuves.

Sveikatos ambasada

Sveikatos ambasada trejų metų programoje tiria tai, kaip sveikatą galime laikyti savo didžiausiu turtu. Naudodamiesi dizaino galia ir bendradarbiavimu, ambasada ieško atsakymų į pagrindinį klausimą: kaip vaizduotė gali padėti tinkamai įtraukti neišmatuojamus sveikatos aspektus į tai, kaip formuojame savo visuomenę. Be tyrimų, konferencijų ir kitos advokataavimo veiklos, galima išskirti šiuos ambasados projektus:

Perkurto dizaino psichiatrijos klinika, kurioje prioretizuojamos žmogiškosios vertybės psichinės sveikatos srityje. Specialus dizainas kuria „sveikatinimo aplinką“ visais lygmenimis – nuo aplinkos iki pastato ir interjero. Didžiausias dėmesys skiriamas sutrikusių santykių su kūnu, savimi, kitais, aplinka ir laiku atkūrimui.

Openbare Stilteruimtes (Viešosios tylos erdvės) – projektas, kurio tikslas yra sukurti tylos erdves miesto viešosiose vietose, kurios skatintų ramybę ir savirefleksiją. Šios erdvės – tai atsakas į vis augantį triukšmą ir stresą, su kuriais susiduria žmonės urbanizuotose vietovėse. Projektas taip pat pabrėžia svarbą, kad miestai būtų ne tik dinamiškos, bet ir ramios vietos, kuriose būtų galima atgauti vidinę pusiausvyrą ir gerinti žmonių gerovę.

JUNGTINĖ KARALYSTĖ

Pagal 2016 m. „Social Innovation Index“ Jungtinė Karalystė užima pirmą vietą tarp visų Europos valstybių, panaši pozicija išlaikoma ir iki šių dienų. Šalis turi stiprią socialinių inovacijų infrastruktūrą ir sudarytas palankias sąlygas inovuoti bei spręsti socialines problemas. JK kūrybinių industrijų strategija pabrėžia jų svarbą šalies ekonomikos augimui ir socialinei gerovei. „Creative Industries Sector Vision“ išskiriami trys pagrindiniai tikslai iki 2030 metų. Vienas jų – „maksimaliai padidinti teigiamą kūrybinių industrijų poveikį asmenims ir bendruomenėms, aplinkai ir JK pasaulinei padėčiai.“ Teigiama, kad kūrybinės industrijos turi būti pasitelkiamos sprendžiant socialinius iššūkius, didinant klimato kaitos sąmoningumą ir stiprinant regioninius klasterius, užtikrinant kūrybinę veiklą visoje JK.

Creative Fuse North East

Tarpdisciplininiu, tarpinstituciniu bendradarbiavimu paremtas projektas, kurio pagrindinis tikslas – regiono plėtra ir stiprinimas. Auginant Šiaurės Rytų Anglijos regiono kūrybinį sektorių, skatinti kūrybines industrijas kurti inovacijas, taip prisidedant prie platesnės regiono ekonomikos plėtros.

Mokslas + kūrybinės industrijos + kiti sektoriai

Šis projektas įgyvendinamas partnerystėje tarp penkių Šiaurės Rytų Anglijos universitetų – Naujokselio, Dyramo, Northumbria, Sandvalio ir Tisido. Akademikai dirba kartu su pramonės, kultūros organizacijomis, labdaros institucijomis ir viešuoju sektoriumi, siekdami išsiaiškinti, kaip kūrybinės, skaitmeninės ir IT įmonės gali užtikrinti tvarų ateities vystymąsi regione ir didinti platesnės regiono darbo rinkos vertę.

Finansavimas

- Europos regioninės plėtros fondas (ERPF). Šis fondas teikia finansavimą regionų plėtros projektams, siekiant skatinti ekonominį augimą ir darbo vietų kūrimą.
- „Northern Powerhouse“ iniciatyva. Tai vyriausybinių programų, skirta stiprinti Šiaurės Anglijos ekonomiką per investicijas į infrastruktūrą, verslumą ir inovacijas.
- Menų ir humanitarinių mokslų tyrimų taryba (Arts & Humanities Research Council). Ši institucija finansuoja tyrimus ir projektus, susijusius su menais ir humanitariniais mokslais, įskaitant kūrybines ir kultūrines iniciatyvas.

The Creative Industries Clusters Programme

„Kūrybinių industrijų klasterių programa“ (angl. Creative Industries Clusters Programme, CICP) yra Jungtinės Karalystės (JK) vyriausybinių iniciatyva, skirta skatinti inovacijas ir stiprinti prioritetinius kūrybinių industrijų subsektorius per mokslinių tyrimų, eksperimentinės plėtros ir inovacijų (MTEPI) veiklų aktyvumo skatinimą. Tai unikalios pobūdžio tyrimų ir plėtros investicijų projektas JK, skirtas didinti kūrybinių industrijų augimą ir konkurencingumą jungiant akademiją, pramonę ir politikos formuotojus.

Programos tikslas

Sujungti pasaulinio lygio tyrėjus su įmonėmis ir organizacijomis visoje JK, siekiant skatinti inovacijas, stiprinti įgūdžius ir kurti produktus bei patirtis, kurios galėtų būti parduodamos tarptautinėse rinkose.

Programos struktūra ir partneriai

- Programą administruoja JK „Menų ir humanitarinių mokslų tyrimų taryba“.
- Programa apima devynias kūrybinius tyrimų ir plėtros partnerystes (klasterius), kurie įtraukia perspektyviausias, JK prioritetines kūrybines sritis, tokias kaip mados, kino, televizijos, informatikos, dizaino, kompiuterinių žaidimų, performanso ir imersinių technologijų industrijos.

Klasterių pavyzdžiai:

- **Business of Fashion, Textiles and Technology.** Orientuotas į tvarios mados ir tekstilės inovacijas.
- **InGAME.** Skirtas kompiuterinių žaidimų inovacijoms ir tyrimams.
- **XR Stories.** Sutelktas į įtraukiančių pasakojimų kūrimą, naudojant virtualios ir papildytos realybės technologijas.
- Be klasterių, programa taip pat apima „Politikos ir įrodymų centrą“, kuris teikdamas įvairius duomenis ir tyrimų rezultatus, siekia prisidėti prie įrodymais ir mokslu grįstos kūrybinio sektoriaus politikos formavimo.
- Priklausomai nuo klasterio srities, į programą taip pat įtraukiami partneriai iš pramonės. Įvairios įmonės ir organizacijos iš kūrybinių industrijų.

Partnerių pavyzdžiai:

- **BFI (Britų filmų institutas).** Dalyvauja programoje, siekiant skatinti JK kino industrijos augimą.
- **„Creative UK“.** Organizacija, remianti kūrybines industrijas Jungtinėje Karalystėje.

Finansavimas

Programa finansuojama per JK vyriausybiniį „Industrial Strategy Challenge Fund“ (ISCF), kurio tikslas – remti aukštos rizikos, aukšto atlygio tyrimus ir plėtrą, kurie gali turėti didelį poveikį ekonomikai. Fondas administruojamas JK tyrimų ir inovacijų tarybos (UKRI) per Menų ir humanitarinių mokslų tyrimų tarybą (AHRC).

Be vyriausybinių finansavimo, programą remia ir partneriai iš pramonės, kurie siekia skatinti inovacijas ir kūrybinio sektoriaus augimą.

Pradinis programos biudžetas sudarė 80 mln. svarų sterlingų, skirtų devyniems kūrybiniams tyrimų ir plėtros partnerystėms (klasteriams) bei „Politikos ir įrodymų centrui“ finansuoti.

Socialinės inovacijos ir kūrybinės industrijos

Nors pagrindinis programos tikslas yra skatinti inovacijas ir augimą kūrybiniame sektoriuje bendrai, kai kurie klasteriai specifiškai orientuojasi į socialinius aspektus, siekdami spręsti visuomenės iššūkius per kūrybines praktikas. Pavyzdžiai:

- **„Clwstwr“ klasteris.** Šis klasteris, įsikūręs Kardife, siekia inovuoti ir pertvarkyti žiniasklaidos sektorių, skatindamas inovacijas, kurios turi teigiamą poveikį visuomenei. Jie dirba su projektais, kurie nagrinėja, kaip žiniasklaida gali geriau aptarnauti įvairias bendruomenes ir spręsti socialinius klausimus.
- **„Creative Informatics“ klasteris.** Įsikūręs Edinburge, šis klasteris skatina duomenų ir technologijų naudojimą kūrybinėse industrijose, siekiant sukurti naujus sprendimus, kurie turėtų socialinį poveikį, pavyzdžiui, gerinant prieigą prie kultūros ar švietimo paslaugų.

Menų ir humanitarinių mokslų tyrimų taryba (AHRC)

AHRC yra už šalies mokslo ir inovacijų vystymą atsakingos „UK Research and Innovation“ (UKRI) dalis, kuri remia aukštos kokybės menų ir humanitarinių mokslų tyrimus. AHRC finansuoja pasaulinio lygio nepriklausomus mokslinius tyrimus nuo filosofijos ir meno išsaugojimo, iki kūrybinių industrijų ir gaminių dizaino.

Tarybos tikslas

Išlaikyti turtingą, įvairių ir kūrybišką mokslinių tyrimų ekosistemą, kuri bendradarbiaus su kitomis UKRI sritimis ir suinteresuotosiomis šalimis visoje JK ir pasaulyje.

Tarybos finansuojami tyrimai sprendžia aktualias visuomenės problemas, tokias kaip šiuolaikinė vergovė, dirbtinio intelekto etika ir kultūros paveldo apsauga. Kiekvienais metais taryba skiria apie 110 mln. svarų sterlingų universitetams, muziejams ir kūrybinėms organizacijoms, siekdama skatinti kūrybinių industrijų plėtrą bei JK lyderystę kultūros srityje pasauliniu mastu.

Organizacija taip pat:

- Organizuoja finansavimo programas, tokias kaip „Horizon Europe Guarantee“.
- Skatina bendradarbiavimą tarp mokslo, verslo, viešojo sektoriaus ir labdaros organizacijų.
- Valdo ir analizuoja investicijas, siekdama užtikrinti jų efektyvumą ir naudą visuomenei.
- Rengia ataskaitas apie mokslo ir inovacijų rezultatus bei jų poveikį.

Atsakingos institucijos

Finansavimą AHRC suteikia JK vyriausybė per Verslo, energetikos ir pramonės strategijos departamentą.

Projektų įgyvendinimas

Taryba skelbia kvietimus į įvairius tyrimus ir projektus bei reikalavimus kandidatams. Gavus finansavimą numatytą terminą vykdomi projektai, po kurių pateikiamos ataskaitos ir pristatomi pasiekti rezultatai.

Išskirti verta dvi pagrindines UKRI investicijas, kurios toliau skatina kūrybines industrijas:

CreaTech Frontiers

Klasteris, kuriam vadovauja *Birmingham City University* kartu su *Coventry University, the University of Birmingham, the University of Warwick and the Royal Shakespeare Company (RSC)*. Jis orientuotas į mažų ir vidutinių įmonių, specializuojančių kūrybinių technologijų, tokių kaip vaizdo žaidimai, virtuali produkcija ir imersinė realybė, tyrimus ir plėtrą.

MusicFutures

Klasteriui vadovauja *University of Liverpool* kartu su *Liverpool John Moores University* ir partneriais. Klasteris teiks finansavimą ir mokymus muzikantams, edukatoriams ir mažoms įmonėms, pasitelks dirbtinį intelektą bei išplėstinę realybę, siekdamas padaryti muzikos sektorių ekologiškesnį.

Innovate UK Business Connect

Organizacija, kurios misija – sujungti idėjas, žmones ir bendruomenes, siekiant spręsti nuolat kylančius visuomeninius, aplinkosauginius ir ekonominius iššūkius regioniniu, nacionaliniu ir globaliu mastu bei skatinti teigiamus pokyčius per inovacijas.

„Innovate UK Business Connect“ turi platų tinklą, gilią sektoriaus žinias ir teikia įvairiapusę pagalbą inovatyvioms JK įmonėms, nepriklausant nuo jų vystymosi stadijos.

Kūrybinės industrijos

„Innovate UK Business Connect Creative“ komanda padeda organizacijoms, besidominčioms inovacijomis kūrybinėse industrijose, gauti finansavimą, ekspertų žinias ir užmegzti stiprius bei įvairius ryšius. Kūrybinėms industrijoms priskiriami keturios pagrindinės programos iš kurių trys gali būti siejamos su socialinėmis inovacijomis:

- *Create Growth Programme* skirta kūrybinio potencialo atskleidimui regionuose;
- *Creative Catalyst* skirta teikti nuolatinę inovacijų paramą didelio potencialo turinčiam kūrybinio sektoriaus verslui;
- *Immersive Tech Network* vienija pramonę, tyrėjus ir mokslinių tyrimų organizacijas, viešąjį sektorių, verslininkus, novatorius ir galutinius vartotojus, kad padėtų JK tapti pasauline įtraukiančių technologijų taikymo lydere. Tai apima aukščiausios klasės vizualizavimą, virtualiosios, mišriosios, papildytos realybės ir kitas sensorines sąsajas.

Šiuo metu, išvardintose programose, kūrybinės industrijos kviečiamos dalyvauti tokiuose konkursuose, kaip **Mąstymo išplėstinė realybė (XR): skaitmeninė psichinės sveikatos terapija**. Projekte bus investuojama iki 3,7 mln. svarų sterlingų MTEPI projektams, kurie siūlys skaitmeninės terapijos psichikos sveikatai sprendimus. Konkurso tikslas – sukurti skaitmeninės terapijos išplėstinės realybės (XR) sprendimus psichikos sveikatos priežiūros paslaugoms teikti.

Taip pat kūrybinės industrijos kviečiamos dalyvauti konkursuose siekiančiuose skatinti bendradarbiavimą su KKI bendruose MTEPI projektuose, išnaudoti dirbtinio intelekto potencialą ir kt.

DANIJA

Danijoje skatinamas kūrybinių industrijų tarptautiškumas ir potencialas geresnei gyvenimo kokybei. Suvokiama, kad kūrybinis sektorius gali šalį stumti į priekį, reaguoti į visuomenės iššūkius taip formuojant geresnę ir tvaresnę ateitį. Danijos kūrybinėse industrijose daugiausia dėmesio skiriama architektūrai, interjero dizainui, komunikacijos dizainui, madai, pramoniniam ir strateginiam dizainui, skaitmeniniams žaidimams ir XR, muzikai ir garsui, filmams, televizijai ir animacija.

Danish Design Center

Ne pelno siekiantis fondas, kuris dirba siekdama stiprinti inovacijų gebėjimus ir skatinti tvarų augimą, pasitelkdama dizainą.

Tikslas

„Tvarus augimas per dizainą.“ Centras siekia skatinti inovacijas ir kūrybiškumą, naudojant dizaino metodus ir principus, kad būtų sprendžiami sudėtingi socialiniai, ekonominiai ir aplinkosaugos iššūkiai. DDC siekia padėti organizacijoms, įmonėms ir visuomenei kurti tvarius ir efektyvius sprendimus, integruojant dizainą į strateginius procesus, taip prisidedant prie ilgalaikės vertės kūrimo ir pokyčių visuomenėje.

Veiklos kryptys

DDC save pozicionuoja kaip laboratoriją, kuri plečia dizaino lauką ir kvalifikuoja įmones nacionaliniu ir tarptautiniu mastu. Pasitelkdami projektinio mokymo metodą (angl. project-based learning) DDC veda įmones per procesus, kuriuose jos gali eksperimentuoti, testuoti, klysti ir mokytis. Rezultatas – įmonės kuria ateičiai atsparius produktus, paslaugas ir verslo modelius, kurie prisideda prie tvaraus augimo Danijoje. Pagrindinės kryptys:

- Inovacijos ir kūrybingumas. DDC skatina kūrybiškumą ir dizaino sprendimus, kurie prisideda prie verslo, švietimo, sveikatos ir socialinių sektorių transformacijos.
- Strateginis dizainas.
- Tvarumas ir socialinė atsakomybė.
- Eksperimentai ir prototipavimas. DDC organizuoja eksperimentinius projektus ir prototipų kūrimo programas, kad išbandytų naujas idėjas realiose situacijose.
- Dizaino edukacija.

DDC tikslinė grupė yra įmonės (startupai, MVĮ, korporacijos) ir dizaineriai, kurie gali būti savarankiškai dirbantys asmenys, agentūros ar mokslininkai.

Atsakingos institucijos

Danijos Dizaino Centras yra nepriklausoma organizacija, tačiau ji glaudžiai bendradarbiauja su įvairiomis valdžios institucijomis, fondais ir tarptautinėmis organizacijomis, kurios ir iš dalies finansuoja projektus. Tai - Pramonės, verslo ir finansų reikalų ministerija, Danijos inovacijų fondas, Danijos pramonės fondas, „Realdania“, Europos Komisija.

Socialinės inovacijos

Kartu su Socialinių inovacijų akademija DDC valdo KOTE 0. Tai projektas, skirtas socialines inovacijas įtraukti į Danijos, kaip ir kitų Europos šalių, darbotvarkę. KOTE 0 ES Komisijos buvo pasirinktas nacionaliniu socialinių inovacijų kompetencijos centru Danijoje, kurį bendrai finansuoja Europos socialinis fondas.

Įgyvendinti projektai

Socialinis poveikis

Dizainas kuriantis ateities optimizmą ir veiklumą, įtraukiant vaizduotę į mokymo programas

DDC kartu su „Go Zebra“ inicijavo naują dizaino pagrindu sukurtą mokymosi eksperimentą, siekiantį skatinti vaikų ir jaunimo gerovę, optimizmą dėl ateities ir veiklumą. Projektas siekia padėti vaikams ir jaunimui geriau įsivaizduoti alternatyvią ir šviesią ateitį, skatinti pozityvų požiūrį, geresnę savijautą ir norą prisidėti prie sprendimų paieškos. Projekto tikslas – sukurti pagrindą platesnei iniciatyvai, kuri per kelerius metus būtų pritaikyta platesnėje švietimo sistemoje.

Jaunimo perėjimas iš globos namų

Projektas yra DDC ir Bikubensfonden iniciatyva, siekianti sukurti konkrečius ir įkvepiančius sprendimus, padedančius jaunimui saugiai pereiti iš globos namų į suaugusiųjų gyvenimą. Projekte kuriama inovacijų erdvė, kurioje įvairių sektorių atstovai ir patys jaunuoliai bendradarbiauja kurdami naujus sprendimus. Iniciatyva siekia parodyti, kaip dizaino procesas gali būti pagrindas kuriant inovatyvius sprendimus, padedančius jaunimui sėkmingai pereiti į suaugusiųjų gyvenimą.

Žaliasis perėjimas

Green Horizon

Projektas yra DDC, CONCITO ir Ellen MacArthur Foundation iniciatyva, siekianti mobilizuoti ir motyvuoti pramonės įmones pereiti prie tvarios gamybos, sukuriant bendrą ateities viziją. Projekte bus sukurta mobili, interaktyvi paroda, leidžianti įmonėms tiesiogiai patirti tvarios gamybos ateitį. Be to, bus sukurtas įrankių rinkinys, padedantis gamybos įmonėms paversti ilgalaikes vizijas konkrečiais veiksmais.

Skaitmeninis perėjimas

Skaitmeninės ateities inovacijų iššūkis

Projektas siekia skatinti kūrybinį ir technologinį bendradarbiavimą, kad būtų sukurtos inovatyvios skaitmeninės technologijos, kurios padėtų spręsti svarbias visuomenės problemas. Projekto metu buvo organizuoti įvairūs iššūkiai, kurie suteikė galimybę kūrėjams, startuoliams ir organizacijoms pateikti savo skaitmeninius sprendimus ir idėjas. Pagrindinis dėmesys buvo skiriamas tvarioms ir socialiai atsakingoms inovacijoms, kurios galėtų turėti teigiamą poveikį tiek vartotojams, tiek bendruomenei, skatindamos tvaresnę ir teisingesnę skaitmeninę ateities pasaulį. Projekte dalyvavę kūrėjai ir organizacijos turėjo galimybę gauti mentorystę, resursus ir paramą savo sprendimų tobulinimui ir įgyvendinimui, taip prisidėdami prie skaitmeninės ateities formavimo.

NORVEGIJA

Design-driven Innovation Programme (DIP)

Norvegijos nacionalinė iniciatyva, suteikianti finansinę paramą įmonėms, siekiančioms įtraukti dizainerius į inovacinių projektų idėjos kūrimo etapą. Ankstyvas dizainerių įtraukimas padidina tikimybę sukurti produktus ar paslaugas, atitinkančias tikruosius vartotojų poreikius. Nuo 2009 m. DIP suteikė 53,6 mln. Norvegijos kronų finansavimą 132 skirtingiems projektams.

Poreikis programai išryškėjo atlikus rinkos tyrimą, kuris atskleidė, jog:

- Tik 13 procentų Norvegijos įmonių vykdo vartotojų apklausas savo inovacijų procesuose.
- Įmonės, aktyviai taikančios dizaino metodologiją savo procesuose, yra daugiau nei du kartus inovatyvesnės nei kitos įmonės, nepriklausomai nuo sektoriaus.
- Dizaino metodologiją naudojančios įmonės keturis kartus dažniau kreipiasi dėl patento registracijos, palyginti su tomis, kurios šios metodologijos savo inovacijų procesuose netaiko.

Programos tikslai

- Informuoti ir skatinti dizaino metodų taikymą rinkoje. Suteikti Norvegijos įmonėms galimybę išbandyti naujus inovatyvius metodus, pagrįstus vartotojų tyrimais ir dizaino metodologija. Taip siekiama skatinti dizainu grįstų inovacijų atsiradimą.
- Plėtoti naujus sprendimus esamoms problemoms išspręsti (tiek versle, tiek visuomenėje). Padėti kurti naujus produktus, paslaugas, procesus ar organizacines formas, taip didinant Norvegijos verslo konkurencingumą pasaulinėje rinkoje.

Atsakingos administruojančios institucijos

Programa administruojama Norvegijos dizaino ir architektūros centro (Design and Architecture Norway), bendradarbiaujant su Norvegijos mokslinių tyrimų taryba (The Research Council of Norway) ir Inovacijų agentūra (Innovation Norway).

Finansavimo šaltiniai

Siekiant skatinti dizaino integraciją į inovacijų kūrimo procesus, Norvegijos dizainu grįstų inovacijų programa (DIP) yra finansuojama iš valstybinių šaltinių.

Finansavimo rėžiai

Programa nustato maksimalias finansavimo ribas vienam projektui. Įprastai vienam projektui DIP programa suteikia finansavimą iki 1 milijono Norvegijos kronų (apie 100 000 eurų). Mažiausia finansavimo suma nėra nustatoma, tačiau projektai turi atitikti programos reikalavimus ir tikslus.

Projektų trukmė

DIP programa paprastai nustato, kad finansuojamų projektų trukmė turi būti nuo 6 iki 24 mėnesių. Tačiau tiksli trukmė gali skirtis priklausomai nuo konkretaus kvietimo sąlygų, projekto pobūdžio bei ieškomo sprendimo kompleksškumo.

Kreipimosi procesas

Kvietimai teikti paraiškas skelbiami kartą per metus. Jie nėra nuolatiniai ir turi nustatytas pradžios ir pabaigos datas, per kurias galima teikti paraiškas. Paraiškos teikiamos per oficialią DIP programos platformą, laikantis nustatytų gairių ir terminų. Paraiškų teikimo procesas apima projekto aprašymą, biudžeto planavimą ir kitus socialinei inovacijai sukurti būtinus reikalavimus, nurodytus kvietimo dokumentuose.

Projektų vertinimo kriterijai

Atviroje konkurso platformoje įvairūs inovacijų projektai varžosi dėl paramos. Laimėtojai atrenkami remiantis specifiniais kriterijais, iš kurių pagrindiniai:

- **Orientacija į vartotojų poreikius.** Projektai turi kurti ir išbandyti metodus, padedančius nustatyti tiek žinomus, tiek nežinomus vartotojų poreikius, siekiant tobulinti esamus sprendimus arba kurti naujas koncepcijas.
- **Dizaino kompetencijos panaudojimas.** Projekte būtina aktyviai naudoti dizaino kompetenciją. Reikia detaliai aprašyti dizainerių ar dizaino įmonių vaidmenį, jų užduotis bei tai, kaip bus pasitelkiamos vidinės ir išorinės kompetencijos.
- **Inovatyvumo lygis.** Projektai turėtų naudoti inovatyvius metodus ar požiūrius, kurie skiriasi nuo įprastinės praktikos. Svarbu paaiškinti, kas daro projektą inovatyvų, pavyzdžiui, unikalūs vartotojų įtraukimo būdai ar naujas dizaino kompetencijos pritaikymas.
- **Išmatuojamas poveikis.** Projektai turi siekti konkrečių ir ilgalaikių rezultatų, turėti aiškius tikslus ir paskirtį. Jie turėtų sukurti koncepciją, kuri vėliau galėtų būti plėtojama ar įgyvendinama, su išmatuojamu poveikiu, pvz., padidėjusi kompetencija, didesnis inovatyvumas, geresnis klientų pasitenkinimas ar rinkos dalies augimas.

- **Nauda kitiems.** Svarbu, kad projekto metu įgytos žinios būtų aktualios ir naudingos platesnei auditorijai, ne tik tiesioginiams dalyviams. Siekiant užtikrinti šios informacijos sklaidą, įmonės, gavusios finansavimą, privalo pasidalinti visa su DIP projektu susijusia informacija ir dokumentais po jo užbaigimo. Įgytos žinios ir patirtis yra dalijamasi per publikacijas, seminarus, paskaitas ir dirbtuves, organizuojamas tiek pačios DOGA, tiek per DIP įmonių tinklą.
- **Rezultatų komunikacija.** Pagrindinis DIP tikslas – kaupti žinias apie metodus ir procesus, susijusius su šio tipo inovacijomis. Todėl svarbu, kad visa patirtis ir dokumentacija būtų prieinama Norvegijos dizaino ir architektūros centrai (DOGA) po projekto.
- Vertinant projektus, taip pat atsižvelgiama į jų **papildomumo laipsnį**. Tai reiškia, kad projektas apima veiklas, kurios negalėtų būti vykdomos be Dizainu grindžiamų inovacijų programos (DIP) finansinės paramos.

Įgyvendinti projektai

Finansavimą gavę išplėtoti ir įgyvendinti programos pavyzdžiai iliustruoja, kaip dizainu grindžiamos inovacijos gali prisidėti prie socialinių inovacijų atsiradimo. Nuo sveikatos priežiūros paslaugų efektyvumo didinimo ir pacientų gerovės užtikrinimo iki aplinkosaugos problemas sprendžiančių sprendimų, prisidedančių ne tik prie socialinės, bet ir ekonominės valstybės gerovės.

Sveikatos sritis

Sumažintas pacientų laukimo laikas krūties vėžio patikrai

Užsakovas - Oslo universitetinė ligoninė

Oslo universitetinei ligoninei prireikdavo iki trijų mėnesių, kad pacientams praneštų, ar krūtyje rastas auglys yra piktybinis, ar gerybinis. Ilgas laukimo laikotarpis kelia daug streso pacientams, o ankstyva diagnozė dažnai būna lemiamą kovojant su piktybiniais navikais. Norėdama sumažinti šį laukimo laiką, Oslo universitetinė ligoninė kreipėsi ir gavo finansavimą iš Dizainu grindžiamų inovacijų programos (DIP).

90%

sumažintas pacientų
laukimo laikas



Gavus finansavimą buvo pasamdyta viena pirmaujančių Norvegijos dizaino studijų Designit, kuri padėjo sukurti naują sistemą, leidžiančią sumažinti pacientų rezultatų laukimo laiką net 90% procentų. Projektas buvo orientuotas į visą pacientų kelionę ir apėmė visus etapus, nuo krūties auglio radimo iki diagnozės nustatymo, gydymo ir sekimo. Dizaineriai pradėjo nuo esamos situacijos žemėlapiu sudarymo tiek iš pacientų, tiek iš ligoninės perspektyvos. Buvo organizuojamos dirbtuvės ir interviu su įvairių skyrių darbuotojais bei pacientais.

Ši inovacija ne tik pagerino pacientų patirtį, sutaupė lėšas ligoninės biudžete, bet ir nustatė naujus standartus krūties vėžio diagnozėje Norvegijos sveikatos sektoriuje.

Projektas EBPO tarptautiniu mastu buvo pripažintas kaip puikus viešojo sektoriaus inovacijos pavyzdys ir įkvėpė kitas Norvegijos viešojo sektoriaus sritis išbandyti paslaugų dizainą, kaip būdą kurti geresnes ir efektyvesnes paslaugas, atsižvelgiant į vartotojų poreikius.

Projekto sukuriama vertė ir suinteresuotos šalys:

- **Pacientai.** Sutrumpintas laukimo laikas nuo siuntimo iki diagnozės leidžia greičiau pradėti gydymą, sumažina stresą ir pagerina bendrą patirtį.
- **Sveikatos priežiūros specialistai.** Efektyvesnė darbo eiga ir geresnė koordinacija tarp skyrių leidžia greičiau ir tiksliau nustatyti diagnozes, pagerinant darbo kokybę.
- **Ligoninė.** Pagerintas paslaugų teikimo efektyvumas, optimizuoti kaštai, sustiprinta ligoninės reputacija.
- **Viešasis sektorius.** Projektas tarnauja kaip pavyzdys kitoms institucijoms, kaip paslaugų dizainas gali pagerinti viešąsias paslaugas, remiantis vartotojų poreikiais.
- **Dizaino srities profesionalai.** Tardiscipliniškų projektų atsiradimo skatinimas, taip parodant dizaino svarbą ir galią spręsti sudėtingas problemas pritaikant inovatyvius metodus.
- **Privatus sektorius.** Pavyzdžiai kaip šis gali įkvėpti išbandyti panašius dizaino metodus ir privačias įmones, taip skatinant inovacijas, keliant produktų ar paslaugų pridėtinę vertę bei informuojant rinką apie dizaino galimybes.

Švietimo sritis

Mažumų vaikų tėvų įsitraukimo didinimas

Užsakovas - Mortensrud mokykla

Mortensrudo mokykloje 97 proc. mokinių priklauso mažumoms. Dėl to kildavo iššūkių užmegzti efektyvų ryšį tarp mokyklos ir mokinių globėjų, kas sunkino mokinių mokymosi sąlygas. Tad šio DIP projekto tikslas buvo prisidėti prie stipresnio mokinių globėjų įsitraukimo pagerinant komunikaciją tarp mokyklos ir tėvų tam pritaikant konkrečias dizaino priemones.

Vartotojų tyrimai buvo atlikti su visomis suinteresuotomis šalimis: mokytojais, globėjais ir studentais. Išanalizavus vartotojų poreikius, visos įžvalgos susivedė į 11 pagrindinių išvadų, kurios tapo pagrindu kuriant priemones ir koncepcijas. Remiantis apibrėžtomis esminėmis dėmesio sritimis, dizaineriai sukūrė priemones ir prototipus, lengvinančius komunikaciją tarp mokinių tėvų ir mokyklos bei skatinantys mokinių globėjų įtrauktį.

Projekto rezultatai prisidėjo prie glaudesnio bendradarbiavimo tarp mokyklos, tėvų ir bendruomenės, taip pat paskatino platesnį dizaino metodikų taikymą švietimo sektoriuje.



AUSTRIJA

aws impulse program

Austrijos ekonomikos plėtros banko „Austria Wirtschaftsservice GmbH“ (aws) administruojama programa, skirta skatinti inovacijas kūrybinėse industrijose. Programa teikia negražintinas subsidijas mažoms ir vidutinėms įmonėms (MVĮ) nuo 50 000 iki 200 000 eurų sumai, padengdama iki 70% finansuojamų projekto išlaidų.

Be finansinės paramos, programa potencialiems kūrybiniams startuoliams suteikia mentorystę ir mokymus, orientuotus į verslo auginimą. Programos metu ekspertai dalijasi įžvalgomis apie aktualias įmonėms temas bei naujausias rinkos tendencijas ir pokyčius.

Per programos metu išsivystančius sėkmės pavyzdžius ir aktyvų visuomenės informavimą, programa prisideda prie viešojo supratimo apie kūrybinių industrijų pasiekimų vertę ir potencialą, stiprindama šio sektoriaus ekonominę svarbą.

Programos tikslas

Sumažinti finansinę riziką, susijusią su naujų, inovatyvių produktų, paslaugų, procesų ir verslo modelių kūrimu kūrybinėse industrijose.

Finansuojami projektai

Inovatyvūs kūrybinių industrijų projektai, susiję su dizainu, architektūra, mada, skaitmeninėmis medijomis, žaidimais, filmu ir muzika. Įmonės gali teikti paraiškas su savo inovatyviomis idėjomis, kurios bus vertinamos pagal inovatyvumo lygį, rinkos potencialą ir projekto įgyvendinamumą.

Finansavimo lygiai:

- *aws impulse XS*. Skirta ankstyvosios stadijos projektams, teikiant subsidijas iki 50 000 €, padengiant iki 70% projekto išlaidų.
- *aws impulse XL*. Skirta didesnio masto projektams, teikiant subsidijas iki 200 000 €, taip pat padengiant iki 70% projekto išlaidų.

Programos finansavimas

Programa finansuojama „Austrijos federalinių, skaitmeninių ir ekonomikos reikalų ministerijos“ lėšomis, siekiant stiprinti šalies kūrybinių industrijų inovacinį potencialą. Ši Austrijos programa buvo įsteigta 2001 m. ir veikė iki 2015 m. Per 14 metų nuo programos įkūrimo buvo pateikta daugiau nei 2 500 paraiškų, iš kurių virš 600 projektų gavo finansavimą, o bendra skirta suma siekė 54 mln. €.

Programos partneriai

- *Federalinių, skaitmeninių ir ekonomikos reikalų ministerija*. Pagrindinis programos finansuotojas, užtikrinantis lėšas programos veiklai.
- *Austria Wirtschaftsservice GmbH (aws)*. Atsakinga už programos administravimą, paraiškų vertinimą ir paramos teikimą.
- *Kūrybinių industrijų asociacijos*. Teikia konsultacijas, mentorystę ir skatina bendradarbiavimą tarp įmonių bei kūrybininkų.
- *Mokslinių tyrimų institutai ir universitetai*. Prisideda prie inovacijų kūrimo, teikdami mokslines žinias ir tyrimų infrastruktūrą.

Socialinių inovacijų pavyzdžiai atsiradę dėl programos

*Looking ahead **WAIBROsports*** – startuolis, sukūręs navigacijos diržą, skirtą akliems ir silpnaregiams sportininkams, leidžiantį jiems savarankiškai užsiimti tokiais sportais kaip bėgimas ir slidinėjimas. Diržas naudoja GPS modulį ir jutiklius, kad aptiktų trasas, kliūtis ir teiktų intuityvius vibracinius signalus, padedančius vartotojui orientuotis. Tai leidžia akliesiems ir silpnaregiams asmenims savarankiškai dalyvauti sportinėse veiklose be asmeninio palydovo.

*Noise-Cancelling in the car **iAudio*** – projektas, kurį vysto startuolis „Evolve“, siekia pagerinti automobiliuose naudojamų balso atpažinimo (ASR) paslaugų patikimumą, slopindamas foninius triukšmus judančiuose automobiliuose. Projekto tikslas – užkirsti kelią vairuotojų dėmesio nukreipimui nuo vairavimo, siekiant sumažinti avarijų skaičių. Remiantis tyrimais, tai galėtų net iki 30 procentų sumažinti visų automobilių avarijų.

Ars Electronica - FutureLab

„Ars Electronica“ yra tarptautinis universitetų, laboratorijų, vietos valdžios institucijų, vyriausybių, Europos Komisijos, įmonių ir nevyriausybinių organizacijų tinklas, siekiantis skatinti į žmogų orientuotas technologijas ir skaitmeninį humanizmą. Programa siekia, kad technologinės naujovės taptų katalizatoriumi socialiniams pokyčiams, sprendžiant aktualias visuomenės problemas ir skatinant bendradarbiavimą tarp įvairių sektorių.

Ars Electronica FutureLab

„FutureLab“ yra meninių mokslinių tyrimų, eksperimentinės plėtros ir inovacijų (MTEPI) laboratorija bei kūrybinė studija, įsikūrusi Lince, Austrijoje. Laboratorija veikia meno, technologijų ir visuomenės sankirtoje. Bendradarbiaudama su įvairiomis organizacijomis, kūrybinių industrijų atstovais ir mokslininkais, laboratorija kuria technologinius sprendimus, kurie atitinka šiuolaikinio žmogaus poreikius ir prisideda prie socialinių inovacijų atsiradimo.

Finansavimas ir partneriai

- Privačios įmonės.
- Kultūros ir mokslo institucijos. Partnerystės su universitetais ir tyrimų centrais leidžia gauti finansavimą ir dalytis žiniomis.
- Švietimo įstaigos. Bendradarbiavimas su mokyklomis ir universitetais suteikia galimybių finansuoti bendrus projektus.
- Europos Sąjungos finansuojami projektai. Laboratorija dalyvauja ES remiamuose projektuose, tokiuose kaip „AI5production“, kurį remia Austrijos mokslinių tyrimų skatinimo agentūra (FFG) ir ES Komisija.
- City of Linz, the Province of Upper Austria and the Republic of Austria.

Vienas FutureLab MTEPI projektų

Projektas SHARESPACE yra trijų metų trukmės tyrimų ir plėtros iniciatyva, finansuojama Horizon Europe programos. Jos tikslas – plėtoti išplėstinės realybės (XR) technologijas, siekiant sukurti naują egzistavimo drauge ir socialumo lygį, naudojant avataurus virtualiose erdvėse.

Projekte dalyvauja 14 partnerių iš 8 šalių, be Ars Electronica įskaitant:

- Vokietijos dirbtinio intelekto tyrimų centras (DFKI) - koordinatorius, atliekantis tyrimus į žmogų orientuoto dirbtinio intelekto srityje.
- Universitetai ir tyrimų institutai - įvairios aukštojo mokslo ir tyrimų institucijos, prisidedančios prie projekto plėtros.
- Įmonės - privataus sektoriaus atstovai, teikiantys technologines ir verslo žinias.

Projekto metu kuriamos Shared Hybrid Spaces (SHS) – erdvės, kuriose žmonės ir avataurai kartu atlieka bendras užduotis, naudojant pažangias XR technologijas ir inovatyvius jutiklius.

SHARESPACE projektas pagrįde remiasi Horizon Europe programos finansavimu, skirtu dirbtinio intelekto ir kvantinių technologijų tyrimams ir inovacijoms. Projektas pristatytomas aukšto lygio renginiuose, tokiuose kaip 2024 m. olimpinės žaidynės ir Ars Electronica festivaliai 2024 ir 2025 m.

IŠVADOS

Analizėje apžvelgtos gerosios užsienio šalių praktikos skatinant bendradarbiavimą tarp KKI ir kitų sektorių sudarant sąlygas socialinių inovacijų kūrimui. Išnagrinėtos konkrečios pasaulyje esančios organizacijos ir fondai, kurie jungia KKI ir kitus sektorius. Pristatyta organizacijų veikla, ryšys su šalių vyriausybėmis, finansavimo šaltiniai, vykdomos programos ir pasiekti rezultatai. Analizė atskleidė tokių tarpininkaujančių organizacijų reikšmę socialinių inovacijų kūrimui.

Remiantis analizuotų šalių pavyzdžiai pateikiame rekomendacijas Lietuvai:

- Socialinių inovacijų kūrimo temoje orientuotis į ArtTech, o ne visas KKI. Pastebėta, kad užsienyje šalys daugiausiai orientuojasi į audiovizualines medijas ir dizainą, nes būtent šie subsektoriai turi didžiausią potencialą kuriant inovacijas ir aukštos pridėtinės vertės produktus ar paslaugas, tuo pačiu kurdami didelę socialinę ir ekonominę vertę valstybei. Vadovaujantis naujausiu ArtTech sąvokos patikslinimu, abi šios sritys (dizainas, audiovizualinės medijos) patenka į sąvokos apibrėžimą.
- Socialinių inovacijų ir ArtTech ekosistemos puoselėjimą patikėti Kultūros ministerijai, Ekonomikos ir inovacijų ministerijai bei Inovacijų agentūrai. Pastebėta, kad organizacijos besirūpinančios ArtTech ir socialinių inovacijų ekosistema įprastai nėra pavaldžios šalių kultūros ministerijoms. Dažnu atveju jos bendradarbiauja su verslumą ir inovacijas skatinančiomis ministerijomis, mokslo tarybomis, inovacijų fondais ar šalių vyriausybėmis. Dėl to rekomenduojama, kad Lietuvoje šios ekosistemos puoselėjimas būtų įgyvendinamas pagal pasirašytą tarpinstitucinį susitarimą tarp Kultūros ministerijos, Ekonomikos ir inovacijų ministerijos bei Inovacijų agentūros.
- Rekomenduojama ArtTech kuriamoms socialinėms inovacijoms sutelkti finansavimą ne tik iš Kultūros ministerijos, bet ir kitų šaltinių. Pastebėta, jog socialinių inovacijų ir KKI sinergiją skatinančios programos nėra finansuojamos vien tik iš Kultūros ministerijos biudžeto. Tai reikalauja tarpinstitucinio įsitraukimo. Todėl tokiai tarpinstituciniai struktūrai finansuoti Lietuvoje šalia Kultūros ministerijos (Lietuvos kultūros taryba) būtų tikslinga įtraukti Ekonomikos ir inovacijų ministeriją (Lietuvos inovacijų centras, Inovacijų agentūra) bei Lietuvos mokslo tarybą.
- Vienas pagrindinių uždavinių ArtTech ir socialinių inovacijų temoje – tinklaveikos užtikrinimas. Užsienio gerosiose praktikose pastebėtas aiškus poreikis jungti ArtTech ir kitų sektorių ekspertus, kad būtų kuriamos aukštos pridėtinės vertės socialinės inovacijos. Išplėtoti tinklai leidžia tarp skirtingų sektorių dalintis žiniomis ir kompetencijomis, kas yra esminė socialinių inovacijų sąlyga. Todėl rekomenduojama sukurti ir puoselėti tinklus jungiančius ArtTech, kitus privataus ir viešojo sektorių profesionalus bei mokslo bendruomenę.

- Rekomenduojama įgalinti instituciją, kuri užtikrintų atstovavimo poziciją grindžiant ArtTech ir socialinių inovacijų potencialą. Analizuojant užsienio šalių organizacijas pastebėta, kad viena iš jų vykdomų veiklų yra ArtTech ir socialinių inovacijų ekosistemos atstovavimas. Organizacijos atlieka įvairius tyrimus, renka statistiką ir kitus duomenis, kuriuos pristato verslams bei vyriausybėms, taip pagrindžiant ArtTech ir socialinių inovacijų galimybes. Todėl rekomenduojama Lietuvoje įgalinti steigiamą ArtTech Hub užimti atstovavimo poziciją, taip renkant duomenis ir pagrindžiant temos potencialą.
- Užtikrinti sklaidą didinant suvokimą apie ArtTech ir socialinių inovacijų galimybes. Pastebėta, kad užsienyje didelis dėmesys skiriamas informacinei sklaidai apie tai, kaip ArtTech gali prisidėti sprendžiant bendras visuomenės problemas. Analizuotos organizacijos įgyvendina įvairius renginius, tokius kaip Nyderlandų dizaino savaitė, tiesiogiai konsultuoja verslus ir vyriausybes, viešina projektus ir vykdo įvairias kampanijas, kuriomis siekiama didinti visuomenės suvokimą apie ArtTech ir socialinių inovacijų kuriamą vertę. Todėl rekomenduojama įgalinti instituciją, kuri užsiimtų ArtTech ir socialinių inovacijų temos sklaidą, projektų pristatymų ir įvairių renginių įgyvendinimu.
- Rekomenduojama puoselėti tarptautinę tinklaveiką. Analizės metu pastebėta, kad dalis socialinių inovacijų projektų yra vystomi bendradarbiaujant su užsienio partneriais. Tai leidžia dalintis žiniomis, kompetencijomis, gerą patirtimi ir kurti efektyvesnius sprendimus. Todėl rekomenduojama, kad vystant ArtTech ir socialinių inovacijų projektus būtų bendradarbiaujama ir su užsienio ekspertais, taip įgyjant trūkstamų žinių ir kompetencijų.

Analizuojant tai, kaip užsienyje puoselėjama ArtTech ir socialinių inovacijų ekosistema, pastebėtas aiškus poreikis tarpininko pozicijai. Tai gali būti organizacija, fondas ar vykdoma programa, kuri jungtų ArtTech ir kitų sektorių specialistus, užtikrintų projektų finansavimą, grįstų ir ieškotų socialinių inovacijų galimybių, rūpintųsi temos sklaida ir jos viešinimu visuomenėje bei vystytų tarptautinius tinklus. Todėl rekomenduojama Lietuvoje įgyvendinti ArtTech socialinių inovacijų kūrimo programą, kurioje ne tik būtų realizuotos minimos rekomendacijos, bet ir bendrai stiprinama ArtTech ir socialinių inovacijų sinergija. Įgyvendinta tarpsektorinio bendradarbiavimo programa kurtų valstybei aukštą ekonominę ir socialinę vertę.

Remiantis pateiktomis išvadomis, tolimesni projekto žingsniai apims siūlomo sprendimo parengimą.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

- Abromaitė, Š., Navickas, G., (2024) Kultūros ir kūrybinės industrijos - socialinių inovacijų kūrėjos, <https://data.kurkl.lt/wp-content/uploads/2024/11/KKI-socialiniu-inovaciju-kurejos-Situacijos-analize.-Kurk-Lietuvai.pdf>
- Ars Electronica (n.d.) Ars Electronica Futurelab <https://ars.electronica.art/futurelab/en/>
- Birmingham City University. (n.d.). Createch Frontiers, <https://www.bcu.ac.uk/research/createch-frontiers>
- Ceizarienė, B., Girklytė, I., Ruikytė, E. (2022), Pramonė 4.0 ir 5.0 // Kūrybinės grandinės transformacijų apžvalga <https://data.kurkl.lt/wp-content/uploads/2023/04/Kurybines-grandines-transformaciju-apzvalga.pdf>
- Clwstwr (n.d.) What is Clwstwr? <https://clwstwr.org.uk/what-clwstwr>
- Creative Fuse North (n.d.) East Exploring Possibility, Connecting Creativity <https://www.creativefusene.org.uk/>
- Creative Industries Policy and Evidence Center. (2022). Creative Clusters Case Studies https://pec.ac.uk/blog_entries/creative-clusters-case-studies/
- Creative Industries Styria (n.d.) aws impulse <https://www.cis.at/en/funding-programmes-en/aws-impulse/>
- Creative informatics (n.d.) Shaping the future of the creative industries <https://creativeinformatics.org>
- Danish Design Center (n.d.) About DDC – Danish Design Center. <https://ddc.dk/about/>
- DDC. (2024) Design skaber fremtidsoptimisme og handlekraft med forestillingsevne på skoleskemaet <https://ddc.dk/projects/design-skaber-fremtidsoptimisme-og-handlekraft-med-forestillingsevne-pa-skoleskemaet/>
- DDC. (2024) Green Horizon: Sammen visualiserer vi bæredygtige veje for fremtidens produktionsvirksomheder <https://ddc.dk/projects/green-horizon-sammen-visualiserer-vi-baeredygtige-veje-for-fremtidens-produktionsvirksomheder/>
- DDC. (n.d.) An Innovation Process: Youth Transitioning out of Foster Care <https://ddc.dk/projects/youth-transitioning-out-of-foster-care/>
- DDC. (n.d.) The Digital Future Innovation Challenge 2024 <https://ddc.dk/projects/the-digital-future-innovation-challenge/>
- Department for Culture, Media & Sport. (2023) Policy paper. Creative industries sector vision: a joint plan to drive growth, build talent and develop skills <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-sector-vision/creative-industries-sector-vision-a-joint-plan-to-drive-growth-build-talent-and-develop-skills#executive-summary-our-2030-vision>

- Department for Digital, Culture, Media and Sport By OMB Research (2020), R&D in Creative Industries Survey – 2020
[https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/919052/4565 -
_DCMS RD in Creative Industries Survey - Report - D8 PDF.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/919052/4565_-_DCMS_RD_in_Creative_Industries_Survey_-_Report_-_D8_PDF.pdf)
- DOGA (n.d.) Improving breast cancer diagnosis at Oslo University Hospital, <https://doga.no/en/activities/design-and-architecture-in-norway/design-in-norway/service-design/Improving-breast-cancer-diagnosis/>
- DOGA (n.d.) Mortensrud skole - en ny start, <https://doga.no/aktiviteter/design-og-innovasjon/dip/dip-prosjekter/utdanning/mortensrud-skole---en-ny-start/>
- DOGA (n.d.) This is DIP <https://doga.no/en/activities/design-og-innovasjon/design-driven-innovation-programme/this-is-dip/>
- Dutch Design Foundation. (n.d.) DDF SHOWS HOW DESIGNERS AROUND THE WORLD ARE SHAPING A POSITIVE FUTURE
<https://www.dutchdesignfoundation.com/en/about/#about>
- Dutch Design Week. (n.d.) Missions <https://ddw.nl/en/missions-and-perspectives>
- Innovate UK Business Connect. (n.d.) Connecting for Positive Change.
<https://iuk-business-connect.org.uk/about/>
- Inovacijų agentūra. (2024) Pasirašytas susitarimas dėl inovacijų skatinimo kultūros ir kūrybinėse industrijoje
<https://inovacijuagentura.lt/news/2024/10/pasirasytas-susitarimas-del-inovaciju-skatimo-kulturos-ir-kurybinese-industrijoje.html?lang=lt>
- Kultūros ministerija. (2024). Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos gairių, nustatančių technologijų naudojimo, inovacijų ir verslumo skatinimo sektoriuje kryptis, koncepcija (konsultacinis dokumentas)
https://lrkm.lrv.lt/public/canonical/1733913793/8125/Konsultaciju-dokumentas_galutinis_2024_12_10.pdf
- Lietuvos Respublikos Vyriausybė (2022). Nutarimas Dėl mokslinių tyrimų ir eksperimentinės plėtros ir inovacijų (sumanosios specializacijos) koncepcijos patvirtinimo <https://www.e-tar.lt/portal/lt/legalAct/9f349d40221011edb4cae1b158f98ea5>
- MOEF (2024) ArtTech Ecosystem Development for Cultural and Creative Industries in Lithuania
<https://lrkm.lrv.lt/media/viesa/saugykla/2024/12/WAkf3GW8JVo.pdf>
- Müller, K., Rammer, C., Trüby, J. (2008). The Role of Creative Industries in Industrial Innovation
<https://www.econstor.eu/bitstream/10419/27592/1/dp08109.pdf>
- OECD (2011), Skills for Innovation and Research,
https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2011/02/skills-for-innovation-and-research_g1g126f1/9789264097490-en.pdf
- Science Park Graz GmbH (n.d.) WAIBROsports
<https://www.sciencepark.at/p/waibrosports/>

- Science Park Graz GmbH (n.d.) WAIBROsports
<https://www.sciencepark.at/p/waibrosports/>
- Stimuleringsfonds Creatieve Industrie. (n.d.) Educational Environment
<https://www.stimuleringsfonds.nl/en/dossiers/educational-environment>
- Stimuleringsfonds Creatieve Industrie. (n.d.) Healthcare Setting
<https://www.stimuleringsfonds.nl/en/dossiers/zorg>
- Stimuleringsfonds Creatieve Industrie. (n.d.) <https://www.stimuleringsfonds.nl/>
- The Creative Industries Clusters Programme. (n.d.) The Story So Far
<https://creativeindustriesclusters.com/#about>
- Topsector Creatieve Industrie. (n.d.) Ambitie <https://www.creatieve-industrie.nl/ambitie>
- UK Research and Innovation. (n.d.) Who AHRC is <https://www.ukri.org/who-we-are/ahrc/who-we-are/>
- University of Liverpool. (n.d.) MusicFutures,
<https://www.liverpool.ac.uk/institute-of-popular-music/projects/music-futures/>
- World Design Embassies (n.d.) Embassy of Health.
<https://www.worlddesignembassies.com/en/embassies/health/>
- World Design Embassies. (n.d.) Mission & Vision
<https://www.worlddesignembassies.com/en/visie/>
- World Design Embassies. (n.d.) Public silent spaces
<https://www.worlddesignembassies.com/en/project/public-silent-spaces/>
- World Design Embassies. (n.d.). Care for care, a temporary home
<https://www.worlddesignembassies.com/en/project/care-for-care-a-temporary-home/>