

# Indstillingskema til Vækstforum

Projektet "Growth by Design"

## 1. Indstilling:

	Ansøgt beløb	Indstillet beløb
Den Europæiske Regionalfond	20.653.510,01 kr.	14.172.047,55 kr.
Regionale erhvervsudviklingsmidler	10.326.755,01 kr.	7.086.023,78 kr.
Vækstforumsekretariatets beskrivelse af projektet:	<p>Growth by Design er en af de fem ansøgninger på designområdet. Denne ansøgning har fokus på at udvikle virksomhedernes innovationsevne og dermed øge antallet af innovative virksomheder via innovationssamarbejder mellem virksomheder og videninstitutioner.</p> <p>Projektet vil styrke 155 virksomheders innovations- og konkurrenceevne ved at udnytte designbaseret viden og forskning fra Designskolen Kolding og Syddansk Universitet.</p> <p>Projektet består af følgende 5 delaktiviteter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Play User LAB</b>, der indeholder længerevarende innovationsforløb for 30 virksomheder, der arbejder med leg, læring og kreativitet som produkt eller metode, og som ønsker at styrke deres produktudvikling gennem brugerfokuserede designmetoder.</li> <li>2. <b>Sustainability LAB</b>, der indeholder 6 innovationsforløb for i alt 30 virksomheder, der parallelt arbejder med designmetoder til at identificere vækstpotentiale gennem bæredygtige forandringer i virksomheden (social, økonomisk og miljømæssig bæredygtighed).</li> <li>3. <b>B2P Lab</b>, der indeholder gennemførelse af 8 OPI-projekter understøttet af designmetoder med hver min. 3 virksomheder og en offentlig kunde med henblik på at skabe vækst i SMV'er gennem udvikling af nye produkter/services til den offentlige sektor og at løse velfærdsudfordringer i den offentlige sektor.</li> <li>4. <b>Value Chain Innovation</b>, der indeholder 3 workshops for i alt 50 virksomheder. Hver workshop sætter fokus på et fælles interesseområde med henblik på i samarbejde og via designmetoder at nytænke værdikæden på området.</li> <li>5. <b>Reframe the Future</b> er en overbygning på de tre labs, som indeholder 7 innovationsforløb for 21 virksomheder, hvor der via workshops inddrages tværdisciplinære teams til at hjælpe virksomheder med at identificere nye forretningsområder ved at adressere større samfundsmæssige udfordringer. Via designmetoder og en holistisk tilgang til problemer skabes fælles nytænkning og værdiskabelse.</li> </ol>	
Vækstforumsekretariatets sammenfattede vurdering og konklusion.	<p>Projektet indstilles til tilsagn, fordi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovationsforløbene samlet set vurderes at være centrale for udvikling af forretningsområdet og for udbredelsen af designmetoder i de syddanske SMV'er.</li> <li>• Projektet vil forbedre konkurrenceevnen og styrke væksten i et betydeligt antal syddanske SMV'er.</li> <li>• Aktiviteterne gennemføres af aktører, der har erfaring med samarbejde med målgruppen, og som har netværk der kan understøtte aktiviteterne.</li> </ul> <p>Det bemærkes, at indstillingen indeholder en reduktion af projektets budget ift. det ansøgte. Reduktionen vedrører:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Delprojekt 3 <i>B2P LAB</i>, fordi det vurderes, at der er et betydeligt overlap ift. allerede igangsatte indsatser for at udbrede OPI-samarbejder i Vækstforum.</li> <li>• Halvdelen af delprojekt 5 <i>Reframe the Future</i>, fordi det vurderes, at der er usikkerhed om delprojektets samlede output og effekter.</li> <li>• Dele af refleksion og vidensopsamlingsaktiviteterne, idet sekretariatet vurderer, at budgettet er for højt ift. de anførte effekter.</li> </ul> <p>Det bemærkes desuden, at der er tale om et omfattende projekt, hvorfor der er indsat et vilkår om 75 %-opfyldelse af målene for projektet på statustidspunktet halvvejs i projektet.</p>		
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">Indstilles til: (A: Tilsagn, B: Drøftelse og C: Afslag)</td> <td style="width: 40%;">Indstilling: A</td> </tr> </table>		Indstilles til: (A: Tilsagn, B: Drøftelse og C: Afslag)	Indstilling: A
Indstilles til: (A: Tilsagn, B: Drøftelse og C: Afslag)	Indstilling: A		
<p><b>Indstilling</b> <u>Det indstilles.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• At Vækstforum indstiller til Erhvervsstyrelsen, at projektet modtager tilsagn fra Den Europæiske Regionalfond på 14.172.047,55 kr. – bevillingen kan maksimalt udgøre 50 % af de godkendte støtteberettigede udgifter.</li> <li>• At Vækstforum indstiller til regionsrådet, at projektet modtager tilsagn fra de regionale erhvervsudviklingsmidler afsat i 2015 på 7.086.023,78 kr. – bevillingen kan maksimalt udgøre 25 % af de godkendte støtteberettigede udgifter.</li> <li>• At det er et vilkår for bevillingen, at projektet i forbindelse med afrapportering til Erhvervsstyrelsen pr. 28. februar 2017 kan dokumentere, at projektet har nået minimum 75 % af de målbare aktivitets- og outputmål, der jf. tilsagnet fra Erhvervsstyrelsen, skal være nået pr. 28. februar 2017. Hvis ikke aktivitets- og outputmålene er nået, kan Vækstforum indstille til Erhvervsstyrelsen, at bevillingen nedsættes.</li> <li>• At det forudsættes, at projektets økonomiske partnere forpligter sig til at støtte op om udviklingen af netværkssamarbejdet på designområdet ved aktivt at tage medansvar for opstart og etablering af D2i – designklyngeorganisationen.</li> </ul>			

## 2. Faktuelle oplysninger:

J.nr.	14/48702
Projekt navn	Growth by Design
Ansøger	Foreningen Design2innovate
Adresse	Ågade 10
Postnummer og by	6000 Kolding
Kontaktperson	Thit Juul Madsen
Kontakt oplysninger på kontaktperson	252842154 thit@d2i.dk
Kommune	Kolding
CVR nummer	33548737
Ansøgers beskrivelse af projektet:	<p>Fokus under denne prioritet er at udnytte designbaseret viden og forskning, som er særligt koncentreret omkring Designskolen Kolding og Syddansk Universitet, til at styrke syddanske virksomheders innovations- og konkurrenceevne.</p> <p><b>Design Innovation Labs</b></p>

	<p>Innovationsforløb for virksomheder, hvor der i samspil med videninstitutioner offentlige parter og andre aktører, arbejdes udvikling, der skal udmønte sig i nye koncepter til produkter eller løsninger, herunder både varer – og tjenesteydelser.</p> <p>Målgruppe: Virksomheder som ønsker at øge deres forsknings- og innovations- evne og udvikle nye koncepter til produkter eller løsninger, herunder både varer – og tjenesteydelser.</p> <p><i>Play User LAB</i>  Evnen til at finde kreative løsninger på komplekse udfordringer er essentiel i frem- tidens samfund.</p> <p>Vi skal leve af innovation og vores præmis er, at leg skal hjælpe os til bedst at udfolde vores læring og kreativitet. Forskning viser at der er et ”gyldent vindue”, hvor mennesket bedst tilegner sig de metoder og værktøjer, der resten af livet fungerer som katalysatorer for vores målgruppe:  Virksomheder der ønsker at styrke de kreative og innovative evner gennem leg og / eller har børn som målgruppe for produkter og løsninger.</p> <p><i>Sustainability LAB</i>  I Sustainability LAB forbedres virksomheders innovationsevne gennem brug af designmetoder og –processer i udvikling af nye produkter, services og systemer, herunder øget fokus på bæredygtige elementer og involvering af brugere og stakeholders.</p> <p><i>B2P LAB</i>  Udvikling og test af innovative velfærds løsninger i samarbejde mellem private virksomheder og kunden faciliteres og understøttes af designkonsulenter, forskere fra Syddansk Universitet og Designskolen Kolding samt en andre relevante aktører.</p> <p><b>Value Chain Innovation</b>  Værdikædeforløb mellem virksomheder, hvor der arbejdes med nye metoder til at styrke og facilitere samarbejde på tværs i værdikæden.</p> <p>Målgruppe: Virksomheder, leverandører og kunder, som ønsker at styrke relationerne og dermed værdiskabelse i hele værdikæden.</p> <p><b>Reframe the Future</b>  Strategiske udviklingsforløb mellem virksomheder, offentlige aktører, videninstitutioner og andre aktører, der vil udvikle løsninger på større samfundsmæssige udfordringer. Der ligger et stort forretningsmæssigt potentiale i at adressere udfordringer der i deres natur er så omfattende og komplekse, at de kan være svære at definere og løse af en enkelt aktør.</p> <p>Målgruppe: Særdeles innovative og udviklingsparate virksomheder, der ønsker at indgå i tværfaglige udviklingssamarbejder og omsætte deres til know-how til nye forretningsmæssige muligheder.</p>
Partnere og deres roller i projektet:	<p><b>Ansøger</b>  <b>1. Foreningen Design2innovate</b>, Kolding, CVR: 33548737  Design2innovate varetager projektstyringen for de enkelte delprojekter, bidrager med rekruttering samt understøtter samarbejde mellem forskellige aktører i projektet.</p> <p><b>Økonomiske partnere</b>  <b>2. Designskolen Kolding</b>, Kolding Kommune, CVR-P: 1003827440  Designskolen Kolding er hovedaktør på forløbet Sustainability LAB og bidrager med viden og modeller for designanvendelse i B2P-forløb og Play User-forløb.</p>

	<p><b>3. Syddansk Universitet</b>, CVR: 29283958  Syddansk Universitet (Institut for Entreprenørskab og Ledelse) er hovedaktør på Value Chain Innovation og Reframe the Future og bidrager med viden og modeller for OPI til B2P-forløb.</p> <p><b>4. Kolding Kommune</b>, Kolding Kommune, CVR: 29189897  Kolding Kommune er hovedaktør på B2P LAB, herunder rådgiver og sparrer Business Kolding med virksomheder om OPI. Det bemærkes i den sammenhæng, at B2P LAB ikke er indstillet til tilsagn.</p> <p><b>5. Capital of Children</b>, Billund Kommune, CVR: 34087512  Capital of Children/Børnenes Hovedstad er hovedaktør på Play User LAB, der skal spille sammen med de øvrige aktiviteter i Børnenes Hovedstad, herunder fx aktiviteter om tiltrækning af udenlandske virksomheder i samme målgruppe.</p> <p>De økonomiske partnere vil desuden aktivere deres nationale og internationale netværk i forbindelse med udførelsen af aktiviteterne.</p>	
Øvrige netværksdeltagere:	<p>32 virksomheder, hvoraf nogle vil være i målgruppen for Growth by Design, har desuden pt. underskrevet at interessere sig for og støtte op om aktiviteterne i de 5 ansøgninger på designområdet, herunder ved deltagelse i konkrete aktiviteter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LEGO Systems A/S, Billund Kommune</li> <li>• Polartech Aps, Esbjerg Kommune</li> <li>• Pieter Mouritsen A/S, Vejle Kommune,</li> <li>• PE-Redskaber A/S, Haderslev Kommune</li> <li>• OPTI-Safe Førstehjælp Aps, Esbjerg Kommune</li> <li>• Messe C, Fredericia Kommune</li> <li>• MADE, Kolding Kommune</li> <li>• Saint-Gobain Nordic A/S, København Kommune</li> <li>• Butler Engros Aps, Aabenraa Kommune</li> <li>• Bestnet A/S, Kolding Kommune</li> <li>• Appocho, Vejle Kommune</li> <li>• KVIK A/S, Herning Kommune</li> <li>• KRUUSE, Kertemine Kommune</li> <li>• Sapa Precision Tubing Tønder A/S, Tønder Kommune</li> <li>• Schneider Electric, Kolding Kommune</li> <li>• TRESU A/S, Kolding Kommune</li> <li>• Viking life-Saving Equipment A/S, Esbjerg Kommune</li> <li>• Tegnestuuen Mejeriet A/S, Kolding Kommune</li> <li>• Heipa Aps, Vejle Kommune</li> <li>• Wilkens Aps, Svendborg Kommune</li> <li>• PlayAlive A/S, Vejle Kommune</li> <li>• HC Smede, Vejle Kommune</li> <li>• GejstGruppen, Kolding Kommune</li> <li>• G. Funder A/S, Vejle Kommune</li> <li>• FLEXA4Dreams A/S, Hedensted Kommune</li> <li>• Epoke A/S, Vejen Kommune</li> <li>• ECCO, Tønder Kommune</li> <li>• Easyfood A/S, Kolding Kommune</li> <li>• Dykon A/S, Kolding Kommune</li> <li>• DEVELOPA, Kolding Kommune</li> <li>• Universe, Sønderborg Kommune</li> <li>• Hudevad Formfiner A/S, Faaborg-Midtfyn Kommune</li> </ul>	
Projektstart/projekt slut:	01-09-2015	31-08-2019

Vækstforums forretningsområde eller særligt indsatsområde:	Oplevelseserhverv – Kreative Erhverv, herunder design
Strukturfondsprioritet:	Regionalfonden Prioritet 1 - Styrket innovation i SMV'er

### 3. Økonomi, statsstøtte og særligt yderområdefokus:

Ansøgt finansiering:	Ansøgt:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter	41.307.020,02 kr.	100,00 %	
Ansøgte strukturfondsmidler	20.653.510,01 kr.	50,00 %	Regionalfond
Regionale Erhvervsudviklingsmidler	10.326.755,01 kr.	25,00 %	
Egenfinansiering	10.326.755,00 kr.	25,00 %	

Indstillet finansiering:	Indstillet:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter	28.344.095,10 kr.	100,00 %	
Indstillede strukturfondsmidler	14.172.047,55 kr.	50,00 %	Regionalfond
Regionale Erhvervsudviklingsmidler	7.086.023,78 kr.	25,00 %	
Egenfinansiering	7.086.023,77 kr.	25,00 %	

#### Kommentarer til budget og finansiering:

Sekretariatet har nedjusteret det ansøgte beløb med 12.962.924,92 kr. inkl. indirekte udgifter.

Nedjusteringen vedrører følgende aktiviteter / delprojekter:

#### Delprojekt B2P

Delprojektets hovedaktiviteter består af, dels gennemførelse af 8 konkrete OPI-projekter (offentlig-privat innovation), og dels en række generelle OPI - aktiviteter som matchmaking, behovsafdækning etc.

I regionens OPI-pulje er der afsat betydelige midler til gennemførelse af konkrete OPI-projekter ligesom der i puljen også er afsat midler til, at regionens klynger kan sikre den indledende matchmaking mellem offentlige og private aktører. Udover regionens OPI-pulje, har regionen også bevilget betydelige midler til matchmakingaktiviteter i regionens klynger, herunder Welfare Tech.

Således vurderer sekretariatet, at der er et betydeligt overlap ift. allerede igangsatte indsatser. Derfor er udgifterne til delprojektet (6.622.504,92 kr. inkl. indirekte udgifter) trukket ud af det samlede projekt.

#### Delprojekt Reframe the future

Delprojektets hovedaktiviteter består af længerevarende innovationsforløb mellem virksomheder med SDU som vejleder og facilitator. Indholdet af forløbene tager udgangspunkt i større komplekse samfundsmæssige udfordringer. Formålet med forløbene er at udvikle konkrete koncepter til produkter eller løsninger, herunder både varer – og tjenesteydelser.

Sekretariatet har vurderet, at kompleksiteten af udfordringerne (indholdet) gør, at kun få virksomheder har knowhow og ressourcer til at indgå i sådanne forløb. Derfor er det sekretariatets vurdering, at efter-

spørgslen fra virksomhederne vil være forholdsvis begrænset.

Dette betyder efter sekretariatets opfattelse, at der er usikkerhed om delprojektets samlede output og effekter. Dog anerkender sekretariatet, at indholdet af delprojektet er relevant, og at der vil være virksomheder, der efterspørger delprojektets aktiviteter.

Derfor er udgifterne til delprojektet nedjusteret med 4.346.520 kr. inkl. indirekte udgifter.

#### Refleksion og vidensopsamling

I de enkelte delprojekter er der afsat betydelige midler til refleksion og vidensopsamling. Sekretariatet anerkender, at der løbende skal reflekteres og samles op på den viden, der genereres i de enkelte delprojekter mhp. at optimere den samlede effektskabelse i projektet. Men det er sekretariatets vurdering, at budgettet til den aktivitet er for højt ift. de anførte effekter. Derfor er udgifterne til refleksion og vidensopsamling nedjusteret med samlet 1.757.900 kr. inkl. indirekte udgifter.

#### Andet

Projektet har budgetteret med 200.000 kr. under posten andet. De udgiftstyper ansøger nævner skal dækkes af projektets indirekte udgifter. Derfor har sekretariatet nedjusteret budgettet med 200.000 kr. inkl. indirekte udgifter.

#### Statsstøttevurdering:

Det er vurderingen at projektet indebærer statsstøtte i forhold til de deltagende virksomheder. Dette afløses som lovlige statsstøtte ved anvendelse af de minimis – reglerne. Dette indebærer, at hver enkel deltagende virksomhed kan modtage op til 200.000 euro i de minimis - støtte inden for en treårig regnskabsperiode. Projektets samlede finansiering overholder disse betingelser.

Ud fra det oplyste, er det sekretariatets foreløbige vurdering, at projektets udførende partnere i form af Designskolen Kolding, Syddansk Universitet, Foreningen D2I og Capital of Children ikke udfører aktiviteter, der er et privat marked for.

Har projektet et særligt yderområdefokus: Nej

## **4. Uddybende vurdering:**

### **Projektets effekter og kritiske antagelser:**

#### **Kritiske antagelser:**

Ansøgningen indeholder overordnet set den antagelse, at udbredelse af brugen af design vil bidrage til at skabe vækst og innovation i SMV'er. Denne antagelse er understøttet af analysen af økosystemet på området foretaget af klyngeakademiet Reg X for Region Syddanmark, der også viste et fortsat behov for at vise og oplyse om værdi af design.

#### **Projektets væsentligste kritiske antagelser er:**

1. At der kan rekrutteres 121 virksomheder, der vil deltage i længerevarende innovationsforløb.
2. At virksomhederne bliver i stand til og ønsker at prioritere udvikling af koncepter til nye produkter og løsninger, der skaber den forventede effekt i virksomhederne.

Projektets sammensætning af tilbud tager blandt andet udgangspunkt i erfaringer fra aktiviteterne i det nuværende Design2innovate og i anbefalinger fra analysen af økosystemet på området.

COWIs slutevaluering af Design2innovates aktiviteter er under udarbejdelse. Evalueringen peger på, at

deltagerne i virksomhedsrettede aktiviteter har høj kvalitet, og virksomhederne er generelt meget tilfredse med deres forløb.

Evalueringen indeholder ikke kvantitative opgørelser over skabt vækst i omsætning eller lignende. Projektet har dog parallelt igangsat en evaluering, der viser, at omkring 70 pct. af deltagerne i Designkonsultationer har forventninger om øget omsætning som følge af projektet. Evalueringerne peger på, at introduktion af design i virksomhederne har haft særlig effekt ift. udvikling af strategi, ledelse, innovationsprojekter samt produkt- og serviceudvikling i virksomhederne, hvilket understøtter forudsætningerne om udviklingen af koncepter og produkter i projektet. Evalueringerne viser også efterspørgsel efter muligheder for at arbejde med design på en konkret problemstilling i virksomheden i et længerevarende forløb, hvilket der er taget højde for i denne ansøgning. Det giver bedre forudsætninger for, at de nye kompetencer forankres i virksomhederne.

Designskolen Kolding og Design2innovate har fra det nuværende projekt og fra Designskolens øvrige aktiviteter erfaringer med at udføre innovationsforløb for SMV'er med udgangspunkt i designmetoder. Syddansk Universitet har desuden i regi af Design2innovate indsamlet erfaringer om virksomhedernes anvendelse af design. Dette må forventes at styrke sandsynligheden for opnåelse af de fastsatte effekter på de enkelte delprojekter. Ansøger har desuden oplyst, at aktivitetsporteføljen er udviklet i samarbejde med virksomheder fra regionen.

Der kan desuden henvises til Region Syddanmarks analyse af de kreative erhverv, der viser, at anvendelse af kreative kompetencer er steget betydeligt fra 2010 til 2013, og at de virksomheder i Region Syddanmark, der anvender kreative kompetencer, har mere positive forventninger til fremtiden ift. vækst, eksport og job.

Det vurderes samlet set, at projektet har sandsynliggjort sammenhængen i projektets effektkæde.

Effekter:

Hovedaktiviteter:	Output: (er revideret pba. reduktion i aktiviteter):	Resultater / effekter på kort og på langt sigt (er revideret pba. Reduktion i aktiviteter):
-------------------	---	---

Screening af virksomheder	160 virksomheder screenes	I alt 73 nye innovative virksomheder i projektperioden.  I alt 104.730.001 kr. i omsætning (80.400.096 kr. i projektperioden og 24.329.905 kr. efter).  I alt 119 jobs (90 i projektperioden og 29 i 0-5 år derefter).
Workshops og møder vedr. kompetenceudvikling i design	121 virksomheder modtager støtte	
Innovationsforløb med henblik på at udvikle nye produkter til markedet	121 virksomheder samarbejder med forskningsinstitutioner	
Workshops vedr. behovsanalyse og identifikation af bæredygtige forandringer	3.673.749 kr. i private investeringer som matcher offentlig støtte til innovation og FU-projekter	
Workshops/møder vedr. udvikling af produkter i relation til virksomhedernes kerneforretning	73 virksomheder har modtaget støtte med henblik på at introducere produkter, der er nye på markedet	
Udviklingsforløb med brugerinddragelse	85 virksomheder har modtaget støtte med henblik på at introducere produkter der er nye for virksomheden	
Test af prototyper og effektivisering	92 virksomheder udvikler koncepter til nye produkter eller løsninger	
Netværksarrangementer og workshops	51.880 kr. i private virksomheders investeringer i forskning og innovation	
Co-creation, udvikling af nye produkter via mindset		
Workshops vedr. brugerorienterede metoder til skabelse af nuværende og fremtidens produkter		
Workshops vedr. co-creation i tværfaglige teams		

#### **Vækstforumsekretariatets uddybede vurderinger:**

##### **Eventuel forhistorie/baggrund:**

Projektet er en videreudvikling af nogle af de aktiviteter, der har været gennemført i regi af Design2innovate, herunder Bæredygtige Forstyrrelser, som Vækstforum har støttet.

##### **Ansøgningens relation til forretningsområdet, forretningsområdets udfordringer og målsætninger:**

Ansøgningen adresserer Vækstforums handlingsplan og potentialet i, at virksomheder, der anvender design som metode i deres strategi- og forretningsudvikling vil kunne opnå højere værditilvækst.

Det vurderes samlet set, at projektet ligger inden for forretningsområdet, og at det adresserer identificerede udfordringer og potentialer, herunder ift. anbefalingerne fra økosystemanalysen af området, der er foretaget af Reg X.

##### **Vurdering af effektkæden, herunder den fremlagte argumentation/evidens samt overvejelser vedr. kritiske succesfaktorer:**

Det vurderes, at projektet overordnet set har sandsynliggjort sammenhængen i projektets effektkæde. Det vurderes desuden, at Designskolen Kolding og Design2innovates erfaringer med at udbyde lignende aktiviteter vil styrke sandsynligheden for opnåelse af de fastsatte effekter på de enkelte delprojekter, på



trods af at der ikke foreligger præcise målinger på effekten af de igangværende aktiviteter i Design2innovate på fx omsætning og jobskabelse. Herudover lægges der vægt på, at aktiviteterne i Play User LAB understøttes af de aktiviteter, der i øvrigt foregår i Capital of Children.

**Projektets målgruppe:**

Den primære målgruppe er syddanske små og mellemstore virksomheder, herunder er delprojekterne målrettet:

- Sustainability LAB: SMV'er der har en design-tilgang og erfaring med at arbejde med design og som er åbne for at arbejde innovativt med at opdyrke nye markeder som en del af en mere langsigtet strategi og med fokus på bæredygtighed som vejen dertil.
- Play User LAB: SMV'er der arbejder med leg, læring og kreativitet både som produkt eller metode (med målgruppen børn/børnefamilier), og som ønsker at styrke deres produktudvikling gennem brugerfokuserede designmetoder, fx i legetøjsbranchen, oplevelsesbranchen og læringssektoren.
- B2P LAB: SMV'er der leverer produkter eller ydelser til velfærdsområdet eller som ønsker at sidesteppe ind på velfærdsområdet. Det bemærkes i den sammenhæng, at B2P LAB ikke er indstillet til tilsagn.
- Value Chain Innovation: SMV'er der kan grupperes i et interessefællesskab fx i form af branche, industri eller tema med ønske om innovation, videndeling og co-creation med andre virksomheder og videninstitutioner.
- Reframe the Future: SMV'er med en designtilgang og som er superbrugere af design og som er åbne for at arbejde innovativt med at opdyrke nye markeder som en del af en mere langsigtet strategi.

**Relevante tværgående kriterier:**

Det er sekretariatets vurdering, at projektet lever op til Vækstforums tværgående kriterier, særligt i forhold til styrkelse af virksomhedsengagement, fokusering, bæredygtighed samt globalisering.