

Uddybende bilag vedr. projektet: "Growth by Design"

1. Faktuelle oplysninger:

| | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| J.nr. | 18/8504 (14/48702) |
| Projektnavn | Growth by Design |
| Ansøger | D2i Design to innovate |
| Adresse | Pakhuset, Sdr. Havnegade 7 |
| Postnummer og by | 6000 Kolding |
| Kontaktperson | Thit Juul Madsen |
| Kontaktoplysninger på kontaktperson | 252842154 thit@d2i.dk |
| Kommune | Kolding |
| CVR nummer | 33548737 |

| | |
|------------------------------------|--|
| Ansøgers beskrivelse af projektet: | <p>Formålet med Growth by Design er at udnytte designbaseret viden og forskning, særligt koncentreret om Designskolen Kolding og Syddansk Universitet, til at styrke syddanske virksomheders innovations- og konkurrenceevne.</p> <p>Projektets aktiviteter foregår i fire delprojekter:</p> <ul style="list-style-type: none">- Play User Lab- Sustainability Lab- Value Chain Innovation A- Value Chain Innovation B <p>Play User Lab</p> <p>Delprojektet 'Innovationsforløb Play User Lab' er opdelt i to hovedaktiviteter, der begge bygger på leg og læring som grundprincipper for udvikling og innovation. Play User Lab er målrettet virksomheder, der producerer produkter til børn. De to hovedaktiviteter er:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kompetenceudvikling i design af medarbejdere i deltagende virksomheder. Aktiviteterne gennemføres af Designskolen Kolding.- Innovationsforløb med henblik på at udvikle nye produkter til markedet. Aktiviteterne gennemføres af Børnenes Hovedstad, Billund. <p>I alt 25 virksomheder har på nuværende tidspunkt været igennem en eller begge af Play User Lab aktiviteterne, hvilket er væsentligt over de fastsatte succeskriterier. Med de forløb, der er planlagt til efteråret 2018, vil delprojektet Play User Lab nå sine måltal inden udgangen af 2018. Virksomheder, der har deltaget i hidtidige forløb, beretter om, at deltagelsen har gjort dem i stand til at gå forrest i udvikling af produkter til børn, baseret på Play User Labs koncept omkring co-creation med børn.</p> <p>En forlængelse af projektaktiviteterne vil have en positiv effekt på konsolideringen af et stærkt specialiseret innovationsfelt, som</p> |
|------------------------------------|--|

er udviklet med Designskolen og Børnernes Hovedstad som centrale aktører. Denne specialisering og potentialerne knyttet til den understreges gennem Designskolens bevidste satsning på området leg og læring, der bl.a. er kommet til udtryk gennem oprettelsen af et professorat inden for området. Det er med til at sikre et højt kvalitetsniveau samt den nyeste viden og forskning inden for feltet for de virksomheder, der deltager i aktiviteterne. En forlængelse af projektet vil kunne sikre, at virksomhederne til fulde får udbytte af denne styrkeposition.

Sustainability Lab

Delprojektet 'Innovationsforløbet Sustainability Lab' er opdelt i 2 hovedaktiviteter, begge med Designskolen Kolding som operatør.

- Behovsanalyse og identifikation af bæredygtige forandringer. Målet er at skabe vækst i særligt små og mellemstore virksomheder ved at anvende viden om bæredygtighed og design, opnået gennem forsknings- og udviklingsaktiviteter på Designskolen Kolding.
- Udvikling af produkter i relation til virksomhedens kerneforretning. Målet er at etablere et Sustainability Lab på tværs af segmenter og sektorer, og hvor virksomheder kan få adgang til den nyeste forskning og best practice inden for bæredygtighed og design, særligt i forhold til udvikling af nye forretningsmodeller, hvor bæredygtighed fungerer som en løftestang.

Delforløbet Sustainability Lab har oplevet en stor tilfredshed med forløbene fra deltagerne og stor succes med at styrke netværksdelen mellem de deltagende virksomheder. Der er særligt interesse for at øge viden omkring slutbrugere. På nuværende tidspunkt har 21 virksomheder deltaget i aktiviteterne, hvilket er væsentligt over de fastsatte succeskriterier.

I en projektførlængelse vil der blive gennemført en forøget indsats for screening af virksomheder for dermed at rekruttere virksomheder med større udviklingspotentiale, og hvor det er muligt at lave forløb med flere interessenter, der indgår i samme værdikæde. Dette scenarie vil også kunne skabe synergi interessenterne imellem.

Projektet vil i forlængelsen gennemføres med samme struktur og kadence for aktiviteterne som det, der kendetegner indeværende projektperiode.

Value Chain Innovation A

Delprojektet Value Chain Innovation A er opdelt i 2 hovedaktiviteter:

- Forretningsorienteret netværk. Fokus er på samarbejde mellem virksomhederne imellem for at styrke innovations- og konkurrenceevnen hos de enkelte virksomheder. Gennem samarbejde på tværs af industrier og virksomhedstyper sikres viden- og kompetenceoverførsel.
- Co-creation, udvikling af nye produkter via ændret mindset. Fokus er på samarbejde om udvikling i værdikæden, skabelse af nye forretningsmodeller gennem designværk-

| | |
|---------------------------------------|---|
| | <p>tøjer, styrke ledelsen af innovations- og designprocesser samt understøtte et stærkt kundefokus. Gennem co-creation workshop arbejder virksomhederne med et fælles fokuspunkt, der handler om at ændre på den enkelte virksomheds mindset og rolle i forhold til at udvikle nye forretningsmodeller i deres værdikæde. Processen er baseret på nye designmetoder.</p> <p>SDU er operatør på delprojektet.</p> <p>Målgruppen er virksomheder, leverandører og kunder, som ønsker at styrke relationerne og dermed sikre værdiskabelse i hele værdikæden. 37 virksomheder har p.t. deltaget i aktiviteter under Value Chain Innovation A, hvilket er langt over fastsatte måltal på dette stadie i projektet. Af dem har 33 virksomheder fuldført forløbet og udtrykt tilfredshed med det, mens 4 virksomheder har været nødt til at afbryde af interne praktiske årsager koblet til kunder og ordrer. Gennemførelsen af innovationsforløbene inden for det nuværende projekt har ført til det forventede output i forhold til de deltagende virksomheders innovationsevne samt udviklingen af koncepter til nye produkter eller løsninger. De deltagende virksomheder har vist stor interesse og engagement i innovationssamarbejdet med SDU som vidensinstitution, og har på den baggrund investeret flere timer i projektet end først forventet.</p> <p>Value Chain Innovation B</p> <p>Delprojektet Value Chain Innovation B er afløser for delprojektet Reframe the Future. Value Chain Innovation B handler om at hjælpe virksomheder sikkert gennem ejer- og generationsskifteprocesser ved brug af designmetoder. Value Chain Innovation B har særligt fokus på tiden efter ejer- eller generationsskiftet og opfylder dermed et behov, der ikke dækkes af andre erhvervsfremmeaktører eller private konsulentvirksomheder.</p> <p>Delprojektet Value Chain Innovation B vil i projektforlængelsen bygge videre på den struktur og kadence i aktiviteterne, som er gennemført i indeværende projektperiode. Konceptet, der arbejdes efter, bygger på en række grundlæggende principper, som er med til at sikre, at virksomhederne oplever et klart udbytte af forløbene. Principperne er bl.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Topleddelsen i virksomheden engageres, hvorved beslutningskraften til at handle på indsigter og nye mål forankres - Nye ideer og koncepter testes løbende ude i virksomhederne - Co-creation finder sted både mellem de virksomheder, der er involveret i forløbene, og mellem virksomhederne og deres kunder, medarbejdere og andre interessenter |
| Partnere og deres roller i projektet: | <p>Ansøger: 1. D2i - Design to innovate, Kolding Kommune, CVR: 33548737</p> <p>D2i – Design to innovate varetager projektstyringen for de enkelte delprojekter, bidrager med rekruttering samt understøtter</p> |

| | | |
|--|--|------------|
| | samarbejde mellem forskellige aktører i projektet. | |
| | <p>Økonomiske partnere:</p> <p>2. Designskolen Kolding, Kolding Kommune, CVR: 18933144 Designskolen Kolding er hovedaktør på forløbet Sustainability Lab og videnspartner i Play User LAB-forløb.</p> <p>3. Syddansk Universitet, CVR: 29283958 Syddansk Universitet er hovedaktør på Value Chain Innovation og Reframe the Future (Institut for Entrepreneurskab og Ledelse), bidrager med viden og modeller for OPI til B2P-forløb og vil i Reframe the Future aktivere netværk af internationale eksperter i design og innovation..</p> <p>4. Capital of Children, Billund Kommune, CVR: 34087512 Capital of Children/Børnenes Hovedstad er hovedaktør på Play User LAB.</p> | |
| Øvrige netværksdeltagere: | - | |
| Projektstart/projektslut: | 01-09-2019 | 31-12-2020 |
| Vækstforums forretningsområde eller brede indsats: | Oplevelseserhverv – Design og Kreative Erhverv | |
| Strukturfondsprioritet: | Regionalfond Prioritet 1 – Styrket innovation i SMV'er | |

| Hovedaktiviteter: | Output: | Resultater / effekter på kort og på langt sigt: |
|--|--|--|
| Screening af virksomheder | 39 virksomheder screenes | Anslået skabt årlig omsætning i. kr. 13.738.492 |
| Innovationsforløb med henblik på at udvikle nye produkter til markedet | <p>32 virksomheder modtager støtte</p> <p>32 virksomheder samarbejder med forskningsinstitutioner</p> <p>339.162 kr. i private investeringer som matcher offentlig støtte til innovation og FU-projekter</p> <p>16 virksomheder har modtaget støtte med henblik på at introducere produkter, der er nye på markedet</p> <p>29 virksomheder har modtaget støtte med henblik på at introducere produkter der er nye for virksomheden</p> <p>14 virksomheder udvikler</p> | <p>Anslået antal årligt skabte jobs: 19</p> <p>Anslået antal nye innovative virksomheder: 15</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | koncepter til nye produkter eller løsninger | |
| | 6.911.200 kr. i private virksomheders investeringer i forskning og innovation | |

2. Økonomi, statsstøtte og særligt yderområdefokus:

| Ansøgt tillægsfinansiering: | Ansøgt: | Procent: | Nærmere beskrivelse: |
|------------------------------------|------------------|----------|---|
| Samlede støtteberettigede udgifter | 5.605.000,00 kr. | 100 % | |
| Strukturfondsmidler | 2.802.500,00 kr. | 50 % | Regionalfondens prioritet 1A |
| Regionale Erhvervsudviklingsmidler | 1.401.250,00 kr. | 25 % | |
| Egenfinansiering | 1.401.250,00 kr. | 25 % | Offentlig lign. egenfinansiering: 938.454,83 kr. Privat deltagerfinansiering: 462.795,17 kr. |

| Indstillet tillægsfinansiering: | Indstillet: | Procent: | Nærmere beskrivelse: |
|------------------------------------|------------------|----------|---|
| Samlede støtteberettigede udgifter | 5.605.000,00 kr. | 100 % | |
| Strukturfondsmidler | 2.802.500,00 kr. | 50 % | Regionalfondens prioritet 1A |
| Regionale Erhvervsudviklingsmidler | 1.401.250,00 kr. | 25 % | |
| Egenfinansiering | 1.401.250,00 kr. | 25 % | Offentlig lign. egenfinansiering: 938.454,83 kr. Privat deltagerfinansiering: 462.795,17 kr. |

| Indstillet samlet finansiering inkl. tillægsansøgning. | Indstillet: | Procent: | Nærmere beskrivelse: |
|--|-------------------|----------|--|
| Samlede støtteberettigede udgifter | 33.949.095,10 kr. | 100 % | |
| Strukturfondsmidler | 16.974.547,55 kr. | 50 % | Regionalfondens prioritet 1A |
| Regionale Erhvervsudviklingsmidler | 8.487.273,77 kr. | 25 % | |
| Egenfinansiering | 8.487.273,78 kr. | 25 % | Virksomheder (timer): 1.834.293,28 kr. Virksomheder (kontant): 150.000 kr. Offentlig lign. 3.699.862,32 kr. Privat deltagerfinansiering: 2.803.118,17 kr. |

Kommentarer til budget og finansiering:
Ingen bemærkninger

Statsstøttevurdering:
De deltagende virksomheder modtager statsstøtte til udviklings – og testfaser. Statsstøtten lovliggøres efter samme vilkår som den oprindelige bevilling.

Har projektet et særligt yderområdefokus: Nej

3. Uddybende vurdering:

Ansøgers kritiske antagelser:

Projektets væsentligste kritiske antagelser er at kunne rekruttere 32 virksomheder til deltagelse i længerevarende innovationsforløb.

Projektet gennemføres nu, efter en del udfordringer i opstarten, med tilfredsstillende virksomhedsopbakning. Faktisk har "Play User Lab" og "Value Chain Innovation A" gennemført forløb med flere virksomheder end målsætningen. Det er således sandsynligt, at målsætningen for tillægsbevillingen vil blive indfriet.

Vækstforumsekretariatets uddybende vurderinger:

Forhistorie/baggrund:

Projektet er en ansøgning om tillægsbevilling og forlængelse af igangværende projekt, som har været aktivt siden 2015. Projektet havde indledningsvist nogle generelle udfordringer med rekruttering af relevante virksomheder med rette potentiale. Herudover viste det sig vanskeligt for den oprindelige delaktivitet "Reframe the Future" at finde erhvervsmæssig interesse og forankring. Dette resulterede i, at aktiviteten blev lukket og midlerne overført til Value Chain Innovation.

COWI's midtvejsevaluering fra november 2017 peger på udfordringer med fremdrift i projektet, som delvis skyldes ovennævnte problemstillinger. COWI vurderer dog effekterne som "grøn" og mener, at det er realistisk, at indeværende projekt vil indfri målsætningerne. COWI angiver desuden, at virksomhedernes egen forventning til stigning i omsætning ligger betydeligt over den angivne målsætning.

Det vurderes at projektet, siden COWI-midtvejsevalueringen, har oplevet markant øget opmærksomhed og interesse for deltagelse fra virksomheder.

Ansøgningens relation til forretningsområdet, forretningsområdets udfordringer og målsætninger:

Projektets aktiviteter er centrale inden for forretningsområdet og bidrager til at styrke virksomheders forretningsudvikling og konkurrenceevne gennem design-drevne innovationssamarbejder med vidensinstitutioner.

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

Projektet har i opstartsperioden haft udfordringer med at finde erhvervsmæssig forankring. Navnlige aktiviteten "Reframe the Future" havde en meget lang effektkæde og havde vanskeligt ved at rekruttere deltagere. Aktiviteten blev nedlagt efter få perioder.

De indeværende projektaktiviteter forløber tilfredsstillende med enkelte aktiviteter, der overstiger de opsatte måltal og har venteliste til deltagelse.

COWI bemærkede i midtvejsevalueringen for november 2017, at målsætningerne er realistiske samt at virksomhedernes forventning til stigning i omsætning er betydeligt over det samlede mål.

Det vurderes sandsynligt, at projektet i tillægsbevillingsperioden vil opnå de opstillede måltal.

Projektets målgruppe:

Projektets delaktiviteter har forskellige innovationstemaer og virksomhedsmålgrupper:

- Play User Lab – Virksomheder der producerer produkter til børn
- Sustainability Lab – Virksomheder med ambition om at styrke væksten gennem bæredygtige forandringer
- Value Chain Innovation A – Virksomheder inden for et erhvervsmæssigt felt der nytænker værdikæden.
- Value Chain Innovation B – Virksomheder der netop har gennemgået en ejer- eller generationsskifte proces.

Tværgående kriterier:

Virksomhedsengagement:

Projektet har til formål at styrke virksomheders forretningsudvikling gennem innovationssamarbejder med andre virksomheder og vidensinstitutioner.

Offentlig-private partnerskaber:

Projektet har i mindre grad samarbejde med den offentlige sektor, da aktiviteterne er målrettet virksomheder.

Samordning og koordinering:

Projektet er en central del af de samlede virksomhedsrettede designtilbud, som er forankret ved klyngeorganisationen D2i. Virksomheder, der deltager i Growth by Design aktiviteter, orienteres om øvrige relevante design tilbud og aktiviteter.

Fokusering:

Projektet er en del af det stærke syddanske økosystem inden for virksomhedsrettet designanvendelse centreret omkring D2i – Design to innovate.

Globalisering:

Et centralt element i design som innovationsmetode og forståelse for brugeren og markedet. Hermed vil projektet rumme potentiale for en styrket forståelse for nye markeder og internationale samarbejdsmuligheder blandt de deltagende virksomheder.

Vækst i yderområder:

Projektet har ikke særligt yderområdefokus.

Bæredygtighed:

Delaktiviteten "Sustainability Lab" har eksplicit til formål at styrke den erhvervsmæssige vækst gennem skabelsen af bæredygtige produkter, services og systemer.

Samfinansiering:

Tillægsansøgningen har samme finansieringssammensætning som det oprindelige projekt. Der indgår således et mindre element af egenfinansiering, og en vis privat deltagelse finansiering, således at støtte fra Vækstforum ikke er eneste finansieringskilde.

Additionalitet:

Det vurderes at projektet er additionelt, fordi projektets aktiviteter er supplerende i forhold til de aktiviteter, som projektets partnere normalt gennemfører uden medfinansieringen fra EU.