Innovation Impact Challenge
IX voor de toekomst van werk



Thema 1: Mentale veerkracht in de werkomgeving van morgen
Thema 2: Toekomstperspectief voor Breda en de regio
Thema 3: Adoptie van technologie op de werkvloer

Publicatiedatum: 2 November 2026
Deadline indienen Expression of Interest: 30 November 2026, 13.00 uur
Budget: € 3.750.000
SDG 4: Kwaliteitsonderwijs
SDG 8: Waardig werk en economische groei

Inleiding

Ben je een creatieve en innovatieve ondernemer, werk je met Immersive Experiences (IX) en wil je jouw ideeën in een nieuwe context toepassen? Dan is deze 'Innovation Impact Challenge: IX voor de toekomst van werk' misschien wel iets voor jou. In deze oproep lees je meer over de uitdagingen en het soort innovaties waar we naar op zoek zijn, en ontdek je hoe je kunt deelnemen aan deze Innovation Impact Challenge.

Opdrachtgevers

Het ministerie van Onderwijs Cultuur en Wetenschap (OCW), als eigenaar van de Creative Industries Immersive Impact Coalition (CIIIC), gemeente Breda, Erasmus MC en Uitvoeringsinstituut Werknemersverzekeringen (UWV) dagen je uit om Innovatieve IX-producten en diensten te ontwerpen die inspelen op de toekomst van werk en nieuwe mogelijkheden creëren voor hoe we leren en (samen)werken.

Wat verstaan we onder Immersive Experiences (IX)?

Een Immersive Experience is een ervaring waarin je wordt ondergedompeld in een andere beleving van de werkelijkheid. Je bent geen toeschouwer, maar deelnemer: je lichaam, zintuigen en handelingen doen ertoe en beïnvloeden wat je ervaart. Immersive experiences kunnen helpen om maatschappelijke vraagstukken ervaarbaar te maken. Mensen begrijpen daardoor niet alleen wat er speelt, maar voelen ook wat het betekent. Dat vergroot empathie, inzicht en kan leiden tot gedragsverandering.

Technologie zoals VR, AR, 360-graden video, interactieve installaties of games kan deze ervaringen mogelijk maken, maar staat nooit op zichzelf. Echte immersie draait dus niet om brillen, headsets of algoritmes, maar om wat ze mogelijk maken: momenten van verwondering, verbondenheid en spel.

Een losse app of video is bijvoorbeeld nog geen immersive experience. Een ervaring waarin die app je onderdeel maakt van een groter, zintuiglijk en betekenisvol geheel wél.

1. Thema en achtergrond

Het hoofdthema van deze Innovation Impact Challenge is de toekomst van werk. Dit thema omvat uiteenlopende vraagstukken die raken aan de manier waarop werk wordt georganiseerd, hoe mensen en banen beter op elkaar kunnen aansluiten, hoe digitale innovaties op de werkvloer ingepast worden en hoe we duurzaam werken kunnen bevorderen.

De wereld van werk verandert voortdurend. Technologische ontwikkelingen bieden nieuwe mogelijkheden om werk slimmer en efficiënter in te richten, terwijl tegelijkertijd de vraag groeit hoe we mensen duurzaam aan het werk houden en talent aan de regio kunnen binden. Dit vraagt om nieuwe manieren om werk te organiseren, mensen te verbinden aan kansen op de arbeidsmarkt, en begrip te creëren voor de behoeften en mogelijkheden van werknemers.

De drie thema's en casushouders binnen deze Challenge zijn:

1. Mentale veerkracht in de werkomgeving van morgen- UWV
2. Toekomstperspectief voor Breda en de regio - Gemeente Breda
3. Adoptie van technologie op de werkvloer – Erasmus MC

Mentale veerkracht in de werkomgeving van morgen- UWV

Thema 1 van deze Challenge draait om de vraag hoe Immersive Experiences bij kunnen dragen aan het creëren van een werkomgeving met meer aandacht voor individuele behoeften van de medewerkers zodat mensen duurzaam inzetbaar kunnen blijven werken in sectoren met (toekomstige) hoge werkdruk, fysieke belasting en personeelstekort.

Toekomstperspectief voor Breda en de regio – Gemeente Breda

De vraag hoe Immersieve experiences kunnen helpen om toekomstkansen van werk in Breda en de regio inzichtelijk en ervaarbaar kunnen maken om talent vast kunnen houden om daar te werken en leven, staat centraal in thema 2 van deze Challenge.

Adoptie van technologie op de werkvloer– Erasmus MC

In het derde thema is de uitdaging hoe Immersive Experiences kunnen ondersteunen bij het introduceren, implementeren, en structureel inbedden van nieuwe technologieën en werkprocessen op de werkvloer.

Wat is de Innovation Impact Challenge?

De Innovation Impact Challenge is een innovatie-competitie die ondernemers uitdaagt om nieuwe producten of diensten te ontwikkelen als (deel)oplossing voor een maatschappelijk vraagstuk. Het ontwikkelde product moet door een aanbestedende dienst ingekocht kunnen worden.

De Challenge kent twee fasen:

- Fase 1: Haalbaarheidsonderzoek
  In deze fase onderzoek je de haalbaarheid van de ontwikkeling van jouw innovatie. Het vinden van een proeftuin voor fase 2 is hier onderdeel van.
- Fase 2: Prototype ontwikkelen en testen

Meer over de Innovation Impact Challenge lees je op onze website.

1.1. Thema 1: Mentale veerkracht in de werkomgeving van morgen (UWV)

Achtergrond

Nederland is een van de meest welvarende landen ter wereld. Tegelijkertijd staan steeds meer mensen mentaal onder druk. Ze ervaren stress, somberheid, eenzaamheid, of psychische klachten. De gevolgen zijn zichtbaar in uitval op het werk, toenemende druk op de zorg, kansenongelijkheid onder jongeren en een afnemend gevoel van grip op het leven. Verminderde mentale veerkracht raakt de gehele maatschappij.

Werk kan bijdragen aan structuur, zingeving en welzijn, maar kan tegelijkertijd een bron van stress en mentale belasting zijn. Die belasting ontstaat niet alleen op het werk, maar hangt ook samen met persoonlijke omstandigheden en stress buiten het werk. Deze factoren beïnvloeden elkaar en kunnen het vermogen om duurzaam te blijven werken onder druk zetten.

Daarnaast sluiten werkomgevingen niet altijd aan bij de uiteenlopende behoeften en manieren waarop mensen werken, informatie verwerken, en communiceren. Wanneer mentale belasting en verschillen tussen mensen onvoldoende worden herkend en ondersteund, kunnen klachten verergeren en kunnen uitval en langdurige arbeidsongeschiktheid ontstaan.

Het UWV ziet dit niet alleen terug bij haar eigen medewerkers, maar vooral in de sterk gestegen aantallen mensen met psychische klachten die een WIA-uitkering aanvragen. Ongeveer 40% van de WIA-aanvragen houdt verband met psychische problematiek. Dit is een toename van 29% in de laatste 3 jaar. De kans om vanuit de WIA te herstellen en vervolgens weer uit de uitkering te stromen is gering. Door mentale gezondheid, bespreekbaarheid en vroegtijdige ondersteuning op de werkvloer te versterken, kunnen uitval, langdurig verzuim en instroom in arbeidsongeschiktheidsregelingen mogelijk worden voorkomen

Maatschappelijk vraagstuk

Het versterken van mentale veerkracht vraagt aandacht voor zowel de medewerker als de werkomgeving. Werknemers moeten ruimte voelen om mentale belasting en psychische kwetsbaarheid te bespreken, terwijl collega's en leidinggevenden signalen moeten kunnen herkennen en moeten weten hoe zij passende ondersteuning kunnen bieden. Ook is het van belang dat werkgevers een werkomgeving creëren die rekening houdt met verschillen tussen mensen en bijdraagt aan duurzame inzetbaarheid.

Innovatie is nodig, omdat de uitdaging niet alleen ligt in het vergroten van bewustwording, maar vooral in het versterken van handelingsbekwaamheid in de dagelijkse werkpraktijk. Bestaande interventies, zoals voorlichting, e-learnings, trainingen, gespreksinstrumenten en bewustwordingscampagnes leveren een waardevolle bijdrage aan kennis en bewustwording, maar sluiten nog onvoldoende aan op de complexiteit van de werkelijkheid waarin werkenden, collega’s en leidinggevenden opereren. Vragen rondom psychische veerkracht, kwetsbaarheid en stigma zijn vaak sterk afhankelijk van context, sociale interacties en gedrag. Immersive Experiences kunnen hier een meerwaarde bieden. Door een ervaringsgerichte benadering door bijvoorbeeld het vergrotenkunnen zij begrip, herkenning, en handelingsbekwaamheid vergroten.

Dit thema sluit aan op de bredere ambitie om via werk bij te dragen aan mentaal veerkrachtige samenlevingen zoals omschreven in Convenant Sterk door Werk – mentaal veerkrachtige samenlevingen, Dit is een samenwerking tussen de Nederlandse GGZ, UWV, Cedris, Divosa, MIND, Valente, de Vereniging voor Nederlandse Gemeenten, werkgeversvereniging AWVN, het Verbond van Verzekeraars en de Nederlandse Vereniging van Arbeidsdeskundigen (NVvA). Ook sluit het thema aan bij de UWV Strategie 2023 en de Deelstrategie Preventie

Jouw oplossing

De uitdaging voor jou is om een IX-product of -dienst te ontwikkelen dat werknemers, collega's, leidinggevenden en werkgevers helpt om mentale belasting en psychische kwetsbaarheid tijdig te herkennen, bespreekbaar te maken en hier passend mee om te gaan. De oplossing moet bijdragen aan een inclusieve en ondersteunende werkomgeving, waarin verschillen tussen mensen worden erkend, mentale veerkracht wordt versterkt en uitval waar mogelijk wordt voorkomen.

Een belangrijke voorwaarde is dat immersieve ervaring niet op zichzelf staat. De ervaring moet worden verbonden aan reflectie, gesprek en concreet handelingsperspectief voor de dagelijkse werkomgeving. De gebruikersgroep van de innovaties die in deze Challenge ontwikkeld worden bestaat uit alle werkenden, omdat iedereen in een situatie van psychische overbelasting terecht kan komen.

De rol van het UWV binnen deze Challenge

Het UWV werkt daarin in de praktijk samen met andere publieke en private partijen die een rol hebben op het gebied van werk, preventie, mentale gezondheid en werkgeverschap. Afhankelijk van de uitwerking kunnen ook andere aanbestedende diensten aansluiten, zoals werkgevers en/of ketenpartners. UWV heeft zelf ook een grote rol als werkgever, dus ook daar zou een potentiële inkoop kunnen liggen.

1.2 Thema 2: Toekomstperspectief voor Breda en de regio

Achtergrond

Breda is een onderwijsstad en internationale hotspot voor Toegepaste Technologie & Creativiteit, en de stad groeit. Over tien jaar staan er nieuwe stadsdelen, waar wonen, werken en beleven samengaan, een groot ecosysteem met ongeveer 8.000 woningen. Er zijn drie grote opleidingsinstituten (mbo, hbo en master) met een Toegepaste Technologie & Creativiteit (TT&C) profiel. Dankzij de aanwezigheid van innovatieve bedrijven, maatschappelijke organisaties en onderwijsinstellingen heeft Breda veel te bieden aan jong talent. Ook investeert de gemeente Breda steeds meer in living labs, als werkwijze en als fysieke shared immersive facilities waarin de creatieve industrie, bedrijven in toegepaste technologie en creativiteit en het onderwijs samenwerken, met de ruimte en faciliteiten die daarvoor nodig zijn.

Maatschappelijk vraagstuk

Breda en de regio hebben talent nodig, maar houden dit talent niet als vanzelf vast. Werkgevers hebben problemen met het vinden en binden van mensen, terwijl een deel van het in Breda opgeleide talent na de studie de stad verlaat. Daardoor verliest de regio kennis en innovatiekracht voor opgaven als duurzaamheid, digitalisering, mobiliteit en gezondheid verliest.

Technologie en AI veranderen werk sneller dan voorlichting kan bijhouden. De toekomst vraagt om medewerkers die met deze technologieën kunnen samenwerken, disciplines als creativiteit en techniek

combineren en blijven leren. Jongeren weten dat er kansen in de regio zijn, maar kunnen zich daar weinig bij voorstellen. Een open dag of bedrijfsbezoek is eenmalig, en werkplekken zoals labs, cleanrooms en zorginstellingen zijn voor scholieren vaak niet te bezoeken.
De gemeente Breda zoekt daarom een innovatieve oplossing die kan helpen om toekomstkansen van werk in Breda en de regio inzichtelijk en ervaarbaar kunnen maken, zodat talent op een aansprekende en toekomstgerichte manier studie-, loopbaan- en ontwikkelmogelijkheden kan verkennen en bewust kan kiezen.

Waarom Breda?

Breda is een onderwijsstad en een internationale hotspot voor Toegepaste Technologie & Creativiteit. Drie grote opleidingsinstituten, van mbo tot master, werken samen met bedrijven en maatschappelijke organisaties aan opgaven rond duurzaamheid, digitalisering, mobiliteit en gezondheid. In de nieuwe stadsdelen komen wonen, werken en beleven samen.

Het vraagstuk van dit thema is niet uniek voor Breda. Een oplossing die hier werkt, kan ook bruikbaar zijn voor andere gemeenten, scholen, werkgevers en regionale ontwikkelorganisaties. De afzetmarkt voor de te ontwikkelen innovaties is daarom groter dan Breda alleen. Ook kan deze oplossing

De uitdaging

Jouw ontwikkelde IX-oplossing draagt bij aan het behouden van jong talent in Breda en de regio. Denk hierbij aan oplossingen waarbij jongeren de mogelijkheden voor hier werken, leren, en leven kunnen ervaren en beoordelen. Of aan oplossingen waarmee jongeren en werkgevers elkaar eerder en beter vinden. Hoe je dit invult, is aan jou.

De oplossing is realistisch: gebaseerd op echte werkplekken en opgaven, ontwikkeld met werkgevers en onderwijs, en met ruimte voor de eigen keuzes van jongeren. Ter inspiratie kan aan de volgende voorbeelden gedacht worden:

- Toekomstige beroepen en werkplekken beleefbaar maken, bijvoorbeeld met een mixed-reality-simulatie, een digital twin of AR op locatie;
- Jongeren in een serious game, op het snijvlak van fysiek en virtueel, laten oefenen met keuzes en maatschappelijke opgaven;
- Jongeren, vakmensen en werkgevers in een gedeelde omgeving laten ontmoeten en kennis laten delen;
- Inzicht geven in engagement en keuzegedrag, zodat zichtbaar wordt wat werkt.

Uiteraard is dit niet limitatief en zijn andere oplossingsrichtingen nadrukkelijk welkom.

De gemeente heeft een concrete en langdurige behoefte aan innovatieve instrumenten die bijdragen aan het behouden, ontwikkelen en aantrekken van talent.

De beoogde primaire gebruikersgroep van de innovaties is **talent uit de onderwijsregio** (scholieren, jonge studenten en werkenden. Om de innovatie schaalbaar te maken voor andere gemeenten en regio's, kan de oplossing bredere toepassingsmogelijkheden bieden.

Omdat de oplossing ook met minderjarigen kan worden gebruikt, zijn de richtlijn en zelftoets Publieke Waarden (zie paragraaf 4.2) hier extra belangrijk.

De rol van de gemeente Breda binnen deze Challenge

Breda fungeert als proeftuin en kan als eerste klant optreden. De gemeente legt de verbinding met bestaande innovatienetwerken, bedrijven, onderwijsinstellingen, culturele instellingen

1.3 Thema 3: Adoptie van technologie op de werkvloer (Erasmus MC)

Achtergrond

Door vergrijzing en een toenemend personeelstekort staat de zorg onder druk. Om de groeiende zorgvraag op te vangen, moet het werk slimmer worden georganiseerd, waarbij tegelijkertijd zorgmedewerkers duurzaam inzetbaar blijven. Robotisering kan hierin een rol spelen door repetitieve en belastende taken over te nemen. Hierdoor kan de werkdruk worden verlaagd en ontstaat meer tijd voor directe patiëntenzorg.

Zorg is sterk afhankelijk van menselijk contact, empathie en vertrouwen. Robotica moet daarom niet de zorgprofessional vervangen, maar deze ondersteunen. Binnen het Erasmus MC wordt er al geëxperimenteerd met robotische ondersteuning. Een voorbeeld hiervan is de verbandkar die materiaal naar verpleegkundigen brengt zodat zij minder onderbrekingen ervaren tijdens hun werkzaamheden, de patiënt niet alleen hoeven te laten en meer tijd hebben voor de patiënt.

Maatschappelijk vraagstuk

Ondanks de ontwikkelingen van robotisering in de zorg, zijn er nog onvoldoende oplossingen die een structurele bijdrage leveren aan de ondersteuning van de werkzaamheden van zorgmedewerkers. Succesvolle toepassing van robotica vraagt namelijk om meer dan alleen een technisch goed werkende robot. Drie barrières belemmeren de adoptie:

1. Robotica sluit nog onvoldoende aan op de dagelijkse zorgpraktijk en de werkprocessen met hoge tijdsdruk en interactie met kwetsbare mensen. Het is belangrijk dat zorgmedewerkers betrokken worden bij de ontwikkeling van robotica en zij kunnen aangeven welke functionaliteiten en randvoorwaarden er in de praktijk nodig zijn.
2. Voor medewerkers en managers is het vaak nog niet duidelijk welke ondersteuning robotica in hun dagelijks werk kan bieden.
3. Het is vaak niet inzichtelijk wat de meerwaarde van robotica is voor de kwaliteit van de zorg, werkprocessen en samenwerking.

Immersive experiences kunnen hier een oplossing voor bieden. Door zorgpersoneel en technische professionals gezamenlijk te laten visualiseren en ervaren hoe een robot functioneert, en ideeën en wensen direct zichtbaar te maken, ontstaat sneller een gedeeld beeld van hoe een robot ondersteunt binnen het werkproces zonder dat technische professionals dit los van het zorgpersoneel hoeven te vertalen.

Jouw oplossing voor de adoptie van technologie op de werkvloer

Voor dit thema nodigen we jou uit om een creatieve en innovatieve IX-toepassing te ontwerpen en te ontwikkelen die de implementatie en adoptie van robotica in de zorg versterkt. Jouw IX-toepassing neemt een of meerdere van de hierboven omschreven belemmeringen weg. Dat doe je door co-creatie van robotica met zorgmedewerkers, management en technische ontwerpteams. In een gedeelde,

visuele omgeving brengen zij samen in kaart hoe het werkproces eruitziet, hoe een robot binnen dit proces functioneert en welke eisen dat stelt. Door niet alleen te praten en presenteren, maar ook te visualiseren en ervaren, komen impliciete kennis en ongeschreven regels van de werkvloer naar boven waardoor deze vertaald kunnen worden naar concrete eisen aan en gedragsregels van de robot. Zo wordt de kloof tussen zorgpraktijk en techniek overbrugd en ontstaat een gedeeld beeld van de gewenste toepassing, zonder dat één partij het werk van de ander hoeft te vertalen. Op die manier maak je niet alleen de aansluiting op de praktijk tastbaar, maar creëer je ook helderheid over de meerwaarde. Er ontstaat een gedeeld beeld van de gewenste toepassing en er kan vooraf worden onderzocht welke impact keuzes hebben op werkdruk, samenwerking, productiviteit en de kwaliteit van zorg.

Binnen de door jou ontwikkelde oplossing moeten scenario's eenvoudig en intuïtief aangepast kunnen worden zodat verschillende vormen van mens-robot-samenwerking kunnen worden verkend zonder het proces volledig opnieuw op te bouwen.

De rol van Erasmus MC binnen deze Challenge

Erasmus MC fungeert als proeftuin en kan als eerste klant optreden.

2 Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en CIIIC

2.1 Groeifonds en CIIIC

De digitale wereld staat op een kantelpunt. Na internet en mobiel staan we aan de vooravond van de derde digitale golf en een nieuwe revolutie: een wereld waarin digitaal en fysiek naadloos samenvloeien. Deze immersieve toekomst biedt ongekende mogelijkheden – van baanbrekende zorginnovaties tot nieuwe vormen van leren, werken en recreëren.

Om Nederland een leidende positie te geven in deze internationale ontwikkeling, hebben het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en CLICKNL, het kennis- en innovatienetwerk van de creatieve industrie met een investering van 200 miljoen euro van het Nationaal Groeifonds een groot innovatieprogramma geïnitieerd, de Creative Industries Immersive Impact Coalition (CIIIC). Het doel van CIIIC is om de creatieve industrie in staat stellen om kansen rondom immersive experiences te verzilveren en mee te bouwen aan de toekomst van immersieve ervaringen op het gebied van productontwikkeling, human capital, labs, kennis en validatie. Een toekomst bovendien waarin CIIIC innovatie combineert met essentiële publieke waarden als privacy en digitale toegankelijkheid.

Om IX effectief, gericht en stelselmatig toe te kunnen passen is onder andere praktijkgeoriënteerde innovatie nodig. CIIIC nodigt daarom bedrijven uit om IX-producten en -diensten te ontwikkelen die een bijdrage leveren aan maatschappelijke uitdagingen waar onder andere (semi-)publieke organisaties mee te maken hebben. In de toekomstige Innovation Impact Challenges wordt de innovatie-agenda van CIIIC als leidraad gebruikt.

Het CIIIC-programma wordt aangestuurd en uitgerold door een eigen programma team en ondersteund door vier uitvoerders, die het programma 'maken': Rijksdienst voor Ondernemend Nederland, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, NWO/Regieorgaan SIA en TNO.
Meer over CIIIC lees je hier.

2.2 IX Labs

Binnen het CIIIC-programma zijn inmiddels diverse IX-labs aangesloten, al dan niet gefinancierd vanuit het CIIIC programma waarbij het mogelijk is om je innovatie te testen. Dit gedeelte van het programma is facultatief.

2.3 Gegevensdeling

Om het CIIIC programma goed te kunnen evalueren en verbeteren, RVO gericht informatie delen met (specifieke) leden van het CIIIC programmateam. De desbetreffende leden mogen de informatie enkel met eerder benoemde doeleinde gebruiken. Ze hebben hiervoor een geheimhoudingsverklaring ondertekend. Het gaat om de volgende leden en informatie:

- Programmaleider Innovatie en Opschaling: offertes en de monitoring & evaluatieformulieren
- Programmaleider Human Capital: Publieke waarden zelftoetsen

Als het gewenst is dat er andere gegevens uitgewisseld worden zal RVO de deelnemers vooraf om toestemming vragen.

3 Procedure Innovation Impact Challenge

Deze Innovation Impact Challenge wordt uitgevoerd door de Rijksdienst voor Ondernemend Nederland (RVO) in opdracht van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW). De Innovation Impact Challenge is een open competitie voor iedere marktpartij die innovatieve (technologische) producten of diensten als bijdrage voor een oplossing voor maatschappelijke vraagstukken kan ontwikkelen.

3.1 Stappen Innovation Impact Challenge

Als je deelneemt aan deze Challenge, doorloop je de onderstaande stappen.

1. **Voorinschrijving: Indienen Expression of Interest**

   Heb je een goed idee voor de uitdaging van deze Innovation Impact Challenge? Dan kun je dat kenbaar maken via een Expression of Interest (EoI).

   In de Expression of Interest omschrijf je kort en krachtig het volgende:
   - Het idee voor jouw oplossing.
   - Hoe jouw oplossing aansluit bij de oproep.
   - Welke rol IX speelt binnen jouw idee.
   - Welke kennis en expertise je hebt die nodig is voor het ontwikkelen van de innovatie.

2. **Beoordeling van de Expressions of Interest**
   De ingediende EoI's worden beoordeeld door deskundigen van RVO, eventueel aangevuld met vertegenwoordigers van de opdrachtgever of casushouder. Zij beoordelen of de voorgestelde innovatie past binnen de uitdaging, of het onderzoek en ontwikkeling (O&O) betreft en of de innovatie kansrijk wordt geacht.

3. **Indienen offerte haalbaarheidsonderzoek**
   Wordt jouw ingediende EoI positief beoordeeld, en bij de meest kansrijke ideeën geschaard? Dan ontvang je een uitnodiging voor het indienen van een offerte voor fase 1 van de Innovation Impact Challenge. In deze fase voer je het haalbaarheidsonderzoek uit. Dien deze offerte in via e-loket, de link ontvang je in het offerteverzoek. Zorg ervoor dat je een account bij e-Herkenning hebt. Een account maak je aan op deze website: e-herkenning.

4. **Beoordeling offerte haalbaarheidsonderzoek**
   Een onafhankelijke commissie met deskundigen adviseert RVO en het ministerie van OCW vervolgens welke offertes het best aan de criteria voldoen (zie hoofdstuk 6 Beoordeling). Behoort jouw offerte tot de best beoordeelde voorstellen en scoor je op alle criteria voldoende? Dan kom je in aanmerking voor een opdracht voor het uitvoeren van een haalbaarheidsonderzoek.

5. **Indienen offerte ontwikkeling en testen prototype**
   Als je het haalbaarheidsonderzoek hebt afgerond, kan je een verzoek krijgen een offerte in te dienen voor fase 2 van deze Innovation Impact Challenge. In deze fase ontwikkel en test je een prototype van jouw innovatie. De offerte kan ingediend worden in het Nederlands of Engels. Dien deze offerte in via e-loket, de link ontvang je in het offerteverzoek.

6. **Beoordeling offerte ontwikkeling en testen prototype**
   Ook bij de tweede fase zal de beoordelingscommissie RVO en het ministerie van OCW adviseren over welke offertes het best aan de beoordelingscriteria voldoen. Behoort jouw offerte tot de best beoordeelde voorstellen en scoor je op alle criteria voldoende? Dan kom je in aanmerking voor een opdracht voor het ontwikkelen van je innovatie.

7. **Einddemonstratie**
   Aan het einde van de Innovation Impact Challenge demonstreer je het ontwikkelde prototype.

Een gedetailleerde beschrijving van de Innovation Impact Challenge lees je in de handleiding. In hoofdstuk 7 van deze oproep vind je een overzicht van de deadlines en andere belangrijke data binnen deze Innovation Impact Challenge.

Let op! De deadlines voor het indienen van de Expression of Interest, en de offertes in zowel fase 1 als fase 2 zijn kritische deadlines. Als deze deadlines overschreden worden mag RVO de EoI of offerte niet meenemen in de procedure.

3.2. Budget

Het ministerie van OCW stelt binnen deze Innovation Impact Challenge voor fase 1 per thema een budget van € 250.000 (inclusief btw) beschikbaar. Het maximale budget per haalbaarheidsonderzoek bedraagt €25.000 (inclusief btw).

Voor fase 2 is per thema maximaal € 1.000.000 (inclusief btw) beschikbaar, met een maximumbedrag van €200.000 (inclusief btw) per project voor de ontwikkeling en het testen van het prototype. Alleen projecten die fase 1 succesvol hebben afgerond, ontvangen een uitnodiging om een offerte voor fase 2 in te dienen.

Het aantal projecten per fase dat een opdracht krijgt, hangt af van de prijs en de kwaliteit van de best beoordeelde offertes. Als een van de thema's onvoldoende voorstellen van hoge kwaliteit ontvangt, kan een deel van het budget ingezet worden voor projecten binnen een ander thema. Zijn er niet voldoende goede offertes voor fase 1 ingediend, dan kan de opdrachtgever resterend budget uit fase 1 overhevelen naar fase 2.

Binnen de Innovation Impact Challenge worden alleen kosten vergoed voor onderzoek en ontwikkeling. De marktintroductie is hier geen onderdeel van.

3.3 Indienen Expression of interest (EoI)

Bij deze Innovation Impact Challenge wordt er gebruik gemaakt van het indienen van een Expression of Interest in. De deadline hiervoor is **30 November 2026, 13.00 uur**. Stuur de Expression of Interest in via dit formulier: Indienen Expression of Interest.

Zorg ervoor dat de EoI voor de deadline bij ons binnen is, begin daarom op tijd met het indienen. Onze ervaring is dat de meeste voorstellen kort voor de deadline worden verzonden en als er dan iets misgaat, loop je het risico dat het voorstel niet tijdig bij ons binnen is. EoI's die na 30 November 2026, 13.00 uur ingediend worden, worden niet beoordeeld en ontvangen geen offerteverzoek voor het

haalbaarheidsonderzoek. Per ondernemer of consortium kunnen in totaal maximaal 2 EoI's per thema ingediend worden.

Beschrijf je idee bondig en duidelijk. Wees concreet. Het gebruik van AI-middelen bij het schrijven van de EoI is toegestaan, maar de ervaring leert dat het gebruik van AI niet leidt tot beter uitgewerkte ideeën.

Maximaal 60 indieners (20 per sub-thema) van de Expressions of Interest die het beste aansluiten bij ieder van de sub-thema's van deze Innovation Impact Challenge krijgen een uitnodiging voor het indienen van een offerte voor fase 1, het uitvoeren van een haalbaarheidsonderzoek. Zonder deze uitnodiging kun je geen offerte indienen.

Nb. Per organisatie of consortium kunnen er 2 EoI ingediend worden per thema. Echter wordt er slechts voor één opdracht per thema verstrekt aan een organisatie of consortium, dus kan er maar 1 offerte per thema worden ingediend. Zijn er meer EoI's positief beoordeeld per thema? Dan is het aan de indiener om te kiezen welke het meest kansrijk wordt geacht.

Stuur de Expression of interest op tijd in

We raden je aan om jou idee enkele werkdagen voor de deadline in te dienen. Zo ben je ervan verzekerd dat deze op tijd bij ons binnen is. Expressions of interest die te laat binnenkomen, worden niet In de beoordeling meegenomen.

Let op: het is niet mogelijk om de Expression of Interest via TenderNet in te dienen.

4 Randvoorwaarden offertes

4.1 Minimale eisen

Om in aanmerking te komen voor een opdracht, moet je offerte voldoen aan de minimale eisen. Alleen offertes die hieraan voldoen, worden beoordeeld door de commissie. De beoordeling gebeurt aan de hand van de criteria die staan in Hoofdstuk 6 Beoordeling en criteria.

De minimale eisen zijn:

1. Je moet geregistreerd te staan bij KvK of andere vergelijkbare instituten binnen de EU.
2. De innovatie moet passen binnen de scope van de definitie van R&D services, zoals aangegeven in paragraaf 11.2 en 11.3 van de Handleiding Innovation Impact Challenge voor ondernemers.
3. De te ontwikkelen innovatie moet passen binnen een van de thema's van deze Challenge.
4. De door jou ontwikkelde innovatie moet kunnen worden ingekocht door een aanbestedende dienst.
5. De offerte die je indient, mag niet langer zijn dan 16-18 pagina's tekst. Als het voorstel uit meer dan 16-18 bladzijdes tekst bestaat, worden deze pagina's niet gelezen en niet meegenomen in de beoordeling.
6. In de offerte fase 2 moet duidelijk zijn bij welke proeftuin (aanbestedende dienst) jij jouw innovatie verder wilt ontwikkelen en testen. Aan het einde van de Innovation Impact Challenge moet de ontwikkelde innovatie in een realistische setting kunnen worden gedemonstreerd.

4.2. Richtlijn Publieke Waarden en Zelftoets voor Immersieve Experiences

Zoals met alle digitale toepassingen, kan IX ook op een verkeerde manier gebruikt worden. CIIIC wil economische *en* maatschappelijke impact maken. Daarom vormen 'publieke waarden' een belangrijk onderdeel van het programma.

Wat zijn publieke waarden?

Publieke waarden beschrijven wat we als samenleving waardevol vinden. Binnen het CIIIC-programma zijn er zeven verschillende publieke waarden omschreven:

1. Privacy
2. Zelfbeschikking
3. Democratie
4. Gezondheid & Veiligheid
5. Inclusiviteit
6. Participatie & Non-discriminatie
7. Duurzaamheid

Deze publieke waarden moeten worden meegenomen bij het ontwikkelen van de innovaties binnen deze Innovation Impact Challenge.

Om de publieke waarden te waarborgen, is er een richtlijn en zelftoets ontwikkeld. Voor deze Challenge wordt van je verwacht dat je tijdens fase 1 kennisneemt van de richtlijn Publiek Waarden. RVO neemt de publieke waarden mee als agendapunt tijdens de bedrijfsbezoeken in fase 1.

Bij de offerte voor fase 2 wordt van je verwacht dat je aangeeft in hoeverre jouw innovatie voldoet aan de gestelde publieke waarden, door middel van het invullen van de zelftoets Publieke Waarden. De richtlijn en zelftoets Publieke waarden zijn hier te lezen.

5. Beoordeling en criteria

Alleen projectvoorstellen die voldoen aan de randvoorwaarden zoals beschreven in hoofdstuk 4 van deze oproep worden beoordeeld op de criteria impact, innovatie en expertise en economisch perspectief.

De beoordeling vindt plaats volgens de procedure die beschreven is in de handleiding Innovation Impact Challenge en aan de hand van de hieronder beschreven beoordelingscriteria. De handleiding vind je op onze website: https://www.rvo.nl/subsidies-financiering/innovation-impact-challenge/offertes-indienen.

5.1. Beoordelingscriteria

Bij de beoordeling zijn in totaal maximaal 100 punten te behalen. Per criterium kan maximaal het volgende aantal punten worden toegekend:

Fase 1:
1. Impact: 40
2. Innovatie en expertise: 40
3. Economisch perspectief: 20

Fase 2
1. Impact: 40
2. Innovatie en expertise: 30
3. Economisch perspectief: 30

Alleen de offertes die boven de drempelwaarde (zie 4.4 Handleiding) scoren worden gerangschikt. De beoordelingscommissie adviseert de hoogst gerangschikte offertes te honoreren met een opdracht binnen het beschikbare maximum in geld en/of in aantal, zoals verwoord in de oproep.

Impact: In welke mate draagt de innovatie bij aan de uitdaging van de oproep en is dit realistisch?

Hoe groter de potentiële bijdrage van de innovatie aan de in de oproep genoemde uitdaging is, hoe hoger de offerte scoort. Het is aannemelijk gemaakt dat het idee/concept daadwerkelijk een oplossing is voor het geschetste probleem en toepasbaar is in de context. Een offerte scoort daarnaast hoger naarmate de voorgestelde innovatieve oplossing een groter potentieel bereik heeft. Ingrediënten van een groot bereik zijn onder andere: de oplossing voorziet in de behoefte van de gebruiker en wordt (maatschappelijk) geaccepteerd. Het is van belang dat de verwachte bijdrage kwalitatief en zo mogelijk kwantitatief onderbouwd.

Als de innovatie ingrijpt in een bestaande keten, is het van belang dat er inzicht is gegeven in deze keten en aangeeft wat het effect is van de innovatie hierop.

In aanvulling op de criteria in de handleiding scoort een voorstel hoger afhankelijk van:

- De mate van immersiviteit en de toegevoegde waarde van de immersieve experience ervan hoger is. Dit valt onder het criterium ‘impact’.
- De mate waarin het voorstel in fase 2 voldoet aan de publieke waarde met een degelijke onderbouwing die aansluit bij de aard van het voorstel. Voldoet jouw voorstel niet aan alle publieke waarden, licht dan toe wat daar de reden van is en hoe je er toch voor gaat zorgen dat deze zoveel mogelijk gewaarborgd zijn.

Innovatie en expertise

Een offerte scoort hoger wanneer er sprake is van een meer innovatieve oplossing en er aannemelijk is gemaakt dat de aanpak zal resulteren in een concrete oplossing. De oplossing bevat essentiële (technische) elementen die passen bij de expertise van de aanbieder en/of de partners.

Uit het projectplan voor fase 1 blijkt dat je het innovatietraject overziet en een aannemelijk plan presenteert waarbij de relevante haalbaarheidsvragen worden gesteld, de (technisch) inhoudelijke risico’s worden onderkend, de juiste expertise en creativiteit om met oplossingen te komen aanwezig is of de manier waarop de expertise wordt gemobiliseerd.

In het projectplan voor fase 2 moeten de onderzoeks- en ontwikkelingsuitdagingen aannemelijk worden gemaakt en uitgewerkt in een plan dat vertrouwen geeft in de voorgestelde aanpak. Het plan bevat concrete mijlpalen waaruit bovendien blijkt hoe de (technisch) inhoudelijke risico’s tijdig worden omgebogen binnen de looptijd van het project.

Economisch perspectief

Hierbij wordt een hoger aantal punten toegekend naarmate aannemelijker wordt gemaakt dat de innovatie in de Nederlandse markt (en daarbuiten) kan slagen en dat (toekomstige) klanten de ontwikkelde innovatie daadwerkelijk gaan gebruiken en inkopen.

In het projectplan voor fase 1 gaat het om het perspectief op het verdienmodel. Het is duidelijk waarom de innovatie interessant is voor klanten en welke (toegevoegde) waarde de innovatie levert voor hen.

In fase 2 is het perspectief van het verdienmodel verder uitgewerkt tot een businessplan. Het beoogde verdienmodel, het betrekken van de juiste partijen om de innovatie op de markt te brengen, en een duidelijk pad naar de commercialisatie zijn hierbij van belang.

5.2. Beoordelingscommissie

Onderstaande commissieleden zijn bevestigd. De overige leden worden gepubliceerd in de Nota van Inlichtingen zodra deze bekend zijn.

Martijn van Zwieten- Video game business coach

6. Planning

6.1. Informatiebijeenkomst

Op 11 november 2026 organiseren RVO, CIIIC, de gemeente Breda, UWV en Erasmus een informatiebijeenkomst. De locatie van deze bijeenkomst is: ZZIIN Stationsomgeving; Kamer Amber
Adres: Oranjebuitensingel 6, 5e verdieping, te Den Haag

Het programma van de informatiebijeenkomst ziet er globaal als volgt uit:

14.00 tot 14.30 uur:	Inloop
14:30 tot 15.45 uur:	Presentaties van: CIIIC over de context van de Innovation Impact Challenge RVO over de procedure van indienen Casushouders over de maatschappelijke uitdaging Gelegenheid tot het stellen van vragen.
15:45 tot 17.00 uur:	Afsluiting en netwerkborrel

Aanmelden

Heb je interesse om bij de informatiebijeenkomst te zijn? Meld je dan aan via het aanmeldformulier, te vinden op https://rvo.nl/evenementen/informatiebijeenkomst-innovation-impact-challenge-ix-toekomst-van-werk

Heb je voorafgaand aan de informatiebijeenkomst al vragen, dan kan je die tot uiterlijk 6 November 2026 mailen naar innovationimpactchallenge@rvo.nl. Deze vragen beantwoorden we dan tijdens de informatiebijeenkomst. Heb je na de informatiebijeenkomst nog vragen? Deze kun je tot 20 November 2026 naar ons mailen.

De vragen en antwoorden worden gepubliceerd in een Nota van Inlichtingen. Tijdens de informatiebijeenkomst krijg je informatie over de Innovation Impact Challenge, CIIIC en de vraagstukken die centraal staan in deze Challenge, en kan je vragen stellen. Na aanmelding ontvang je uiterlijk 9 November 2026 het definitieve programma.

De presentaties zijn vanaf 19 November 2026 via Tenderned beschikbaar.

6.2. Planning van de Challenge

Openstelling tender	**2 November 2026 13.00**
Informatiebijeenkomst	**11 November 2026**
Sluiting indienen Expressions of Interest	**30 November 2026, 13.00**
Offerteverzoek Fase 1	**21 December 2026**
Sluiting indienen offertes fase 1	**25 Januari 2027, 13.00**
Commissievergaderingen	**15, 16 en 17 Februari 2027**
Bekendmaking uitslag	**24Februari 2027**
Opdrachtverstrekking fase 1	**24 Maart 2027**
Kick-off bijeenkomst	**24 Maart 2027**
Online Bedrijfsbezoeken	**Juni 2027**
Einddatum opleveren haalbaarheidsrapport	**10 September2027, 13.00**
Offerteverzoek fase 2	**24 September 2027**
Sluiting indienen fase 2 offertes	**22 Oktober 2027, 13.00**
Commissievergadering; toelichten offerte	**15, 16 en 17 november 2027**
Bekendmaking uitslag fase 2	**25Oktober 2027**
Opdrachtverstrekking fase 2	**13 December 2027**
Bedrijfsbezoeken fase 2	**Juni 2028**
Deadline eindrapport fase 2	**12 December 2028**
Eindevenement/netwerk bijeenkomst	**Nog te bepalen**

RVO behoudt zich het recht voor om bovenstaande planning indien nodig aan te passen. Dit zal tijdig aan (potentiële) opdrachtnemers worden gecommuniceerd.

7. Informatie en contact

Vragen met betrekking tot deze Innovation Impact Challenge graag sturen naar: innovationimpactchallenge@rvo.nl. Dit kan tot maximaal 10 dagen voor sluiting van de Challenge, uiterlijk 20 November 2026. De vragen en antwoorden worden gepubliceerd in de Nota van Inlichtingen.

Alle informatie over deze Challenge en relevante documenten staat op de volgende websites:

- https://www.rvo.nl/subsidies-financiering/innovation-impact-challenge – de oproep, presentaties na de voorlichtingsbijeenkomst, de nota van inlichtingen en eventuele aanvullende (achtergrond-)info
- https://www.rvo.nl/subsidies-financiering/innovation-impact-challenge/offertes-indienen – formats voor het indienen van de offerte