

Innovationslaboratorium – projektbeskrivelse

Innovationslaboratoriet ønsker at skabe bæredygtige forretningsmodeller på basis af de nye aktiviteter, formater og muligheder, som corona-nedlukningen har medført. Det skal skabe nye indtægter til kultur- og idrætslivet, bedre tilbud til publikum og brugere samt nye samarbejder på tværs af kultur- og idrætslivet.

Derfor fokuserer oplægget på en række nye formater, trends og digitale løsninger, der er opstået under corona-nedlukningen. Det sker gennem faser, der bidrager med:

- Indsamling af viden om gode tiltag under corona – læring og analyse
- Kvalificering af og prototyping af ideer - forretningsudvikling
- Udbredelse af ny teknologi og innovation - forankring
- Skalering af best practices - mere værdi
- Evaluering og næste skridt - fremtid

Problem/barriere for kultur- og idrætslivet

Der er behov for en fælles indsats på tværs af kultur- og idrætslivet, der kan teste formater og digitale løsninger.

- Aktører har været udfordrede ift. at tilpasse senest udviklede teknologiske formater til kultur- og idrætslivets aktiviteter.
- Der gøres mange spredte erfaringer med nye formater og med hybrider mellem live og online, men der er ikke sket en samlet og systematisk opsamling af innovative idéer under pandemien, samt en kvalificering af, hvilke der er gode på sigt - også efter Corona.

Løsning

Der etableres et tværgående kultur- og idrætslivets innovationslaboratorium.

Formål

Der skabes et 'innovationslaboratorium' for at sætte fokus på innovation. Projektet skal give kultur- og idrætslivets aktører mulighed for at undersøge, hvilken del af udviklingen, der er økonomisk bæredygtig - også efter pandemien.

Projektets formål er at finde nye, bæredygtige forretningsmodeller på baggrund af coronakrisen og nye måder "at holde åbent på" - på trods af corona. Dette gøres ved:

- 1) at indsamle viden om de nye tiltag, innovationer og forretningsmodeller, der er skabt under Covid19-pandemien, herunder fra det internationale niveau
- 2) at kvalificere de bedste tiltag
- 3) at udbrede disse bredt til kultur- og fritidslivet med henblik på implementering og konkret anvendelse til forretningsudvikling

Metode og forankring

Med begrebet innovation forstås nye ideer, der omsættes i praksis, skaber økonomisk værdi, glæde og gavn for borgerne samt understøtter fællesskaber i forlængelse af foreningernes/kulturinstitutionernes kerneområder.

Projektet afgrænses til særligt at undersøge følgende tre temaer med afsæt i Covid19-pandemien, og hvordan disse kan udbredes på tværs af kultur- og idrætslivet:

- 1) Hvilke digitale innovationer er der skabt, som allerede benyttes og hvilke kunne med fordel videreudvikles?
- 2) Hvilke fysiske innovationer er der skabt i forhold til udvikling af lokalefaciliteter og crowd-management?
- 3) Hvilke hybride formater og nye samarbejdsformer, der understøtter borgernes oplevelser og fællesskaber, er der skabt både uden for og inden for de traditionelle rammer (idrætsfaciliteten/kulturinstitutionen)?

Projektet etableres i projektorganisering og styres af en tværgående styregruppe bestående af tre repræsentanter udpeget af kulturinstitutionerne under sammenslutningen "Dansk Kulturliv" (bestående af Dansk Live, Dansk Teater, Organisationen af Danske Museer, Danmarks Biblioteksforening, Danske Koncert- og Kulturhuse og DEOO) samt tilsvarende tre repræsentanter udpeget af idrættens organisationer. Sekretariatsforankringen sker i Dansk Kulturliv.

Styregruppen skal repræsentere en faglig viden, sikre bredden i projektet og skal være med til at byde ind med projekter og prioritere, hvilke teknologier og indsatser, der skal testes.

Projektets medarbejdere arbejder i et tværgående samarbejde under Dansk Kulturliv og DIF og placeres fysisk både i Idrættens Hus og i det (nye) Kulturens Hus med henblik på at nøglemedarbejdere bevæger sig på tværs. Hvor det er relevant, inddrages samarbejdspartnere fra det øvrige kultur- og erhvervsliv, fx tech-virksomheder og institutioner, der har erfaring med udvikling og afvikling af nye formater og teknologier eller har anden relevant viden.

Overordnet tidsplan

Tidsplanen for projektet tager afsæt i, at innovationslaboratorium skal virke post-corona og har følgende skelet.

2021

2. kvartal - Etablering af styregruppe. Opstart af projekt og ansættelse af relevante medarbejdere

3. kvartal – Innovationslab åbner og indsamler viden, bl.a. ved "Challenge" og "Open Call" på tværs af idræts- og kulturlivet

4. kvartal – Kvalificering og prototyping af idéer

2022

1. halvår – Udbredelse af ny teknologi og innovation

2. halvår – Forankring, skalering og evaluering af projektets resultater. Stillingtagen til eventuel videreførelse af projektet

Økonomi

UDMØNTNING AF MIDLER AFSAT TIL GENNEMFØRELSE AF FORSLAG UDVIKLET I GENSTARTSTEAMET: 6,0 mio. kr.

Der skal sikres balanceret brug af midler til både aflønning, drift, udvikling og aktiviteter.