

 >

Welcome at the website of the project:

Thrive! Entrepreneurial skills as solid base for a future in the Creative Industry

The "Thrive! Entrepreneurial skills as solid base for a future in the Creative Industry" project has as central aim to support the (young) (female) entrepreneurs and companies and its employees in the creative sector to go through a transformation and innovation process that is necessary to survive the present times and to become a company with a sustainable business case. The project results will be the relevant profiles of the companies at various stages in this path of development until the year 2026. The core of the company profiles will be the description of core competences and entrepreneurial skills that have to be present in the company at management level and the entrepreneurial skills at the level of the employees.



2014, The past

Europe now has the largest internal market in the world, an educated workforce, and many of the world's leading innovative companies. And we are among the world's top performers in excellent science and innovative products.

[Read more ...](#)

2016

Printmediacompanies have experienced poor years in the years past, where sales fell. The cause of this deterioration is an acceleration in the decline in volumes of newspapers and magazines in particular

[Read more ...](#)

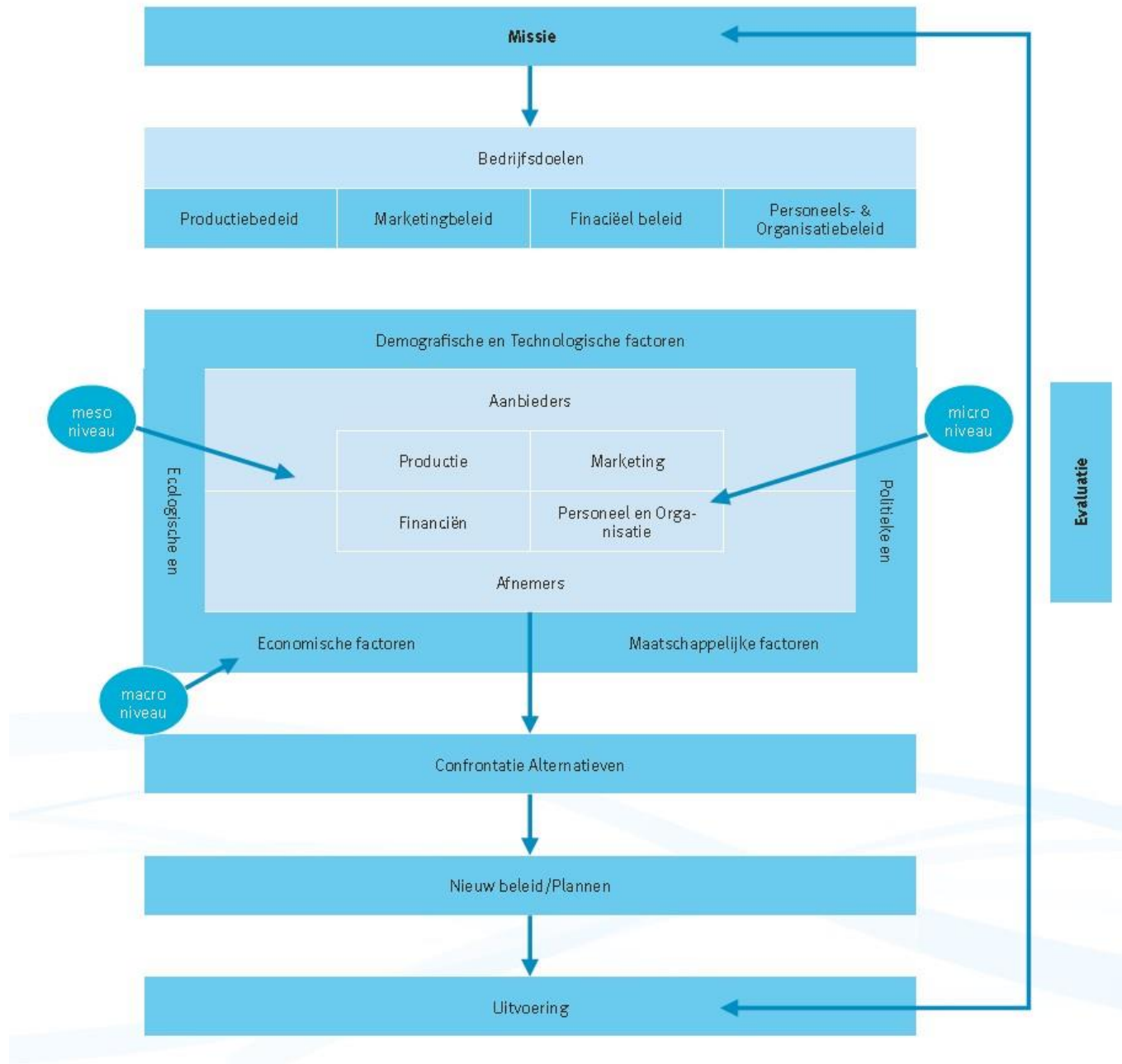
Media landscape in 2018

Capturing attention and value in today's global multi-speed media landscape has never been more challenging. The past 20 years have brought a wave of disruption in technologies, distribution, and formats.

[Read more ...](#)

L
2
n
v
tl





Strategie, mijn weg naar de toekomst



Structuur van mijn onderneming

Processen,
activiteiten,
taken, functies,
afdelingen

Competenties:
kennis,
vaardigheden en
houding

Persoonlijkheds-
structuur

Management,
leiderschap, coachen,
begeleiden, ontwikkelen,
beoordelen, belonen/straffen



Megatrend



Megatrend

Ontwikkeling	Effect	Praktijk
Technology (digitalisering)	Interne processen anders organiseren	Andere manier van produceren, verkopen en distributie
Technologie (mondiaal/globalisering)	Grenzen tussen industrieën vervagen	<p>Nieuwe concurrenten van buiten de sector die een marktaandeel veroveren in de creatieve industrie</p> <p>Drastisch minder ondernemingen in de creatieve sector</p> <p>Verandering klantgedrag, dichterbij de klanten staan (pro-sumer), klanten zijn steeds meer snelle voorbijgangers zonder relatieopbouw</p>
Snelheid van ontwikkeling	<p>Lastiger om de toekomst te voorspellen (over vijf jaar)</p> <p>Competenties verouderen veel sneller dan vroeger</p>	<p>Lange termijn planning is onzeker. Meer inzicht nodig in de effecten van trends en ontwikkelingen</p> <p>Minder gekwalificeerde medewerkers</p>



Toekomst creatieve industrie

Onderzoek op basis van innovatielandschap model

- 1. Analyse van huidige ontwikkelingen**
2. Hoe ziet werk eruit in de toekomst?
3. Veranderingen in ondernemerschap



Ontwikkelingen

1. Zilveren maatschappij
2. Neo-ecologie
3. Mobiliteit
4. Connectiviteit
5. Geslachtsverschuiving
6. Kennismaatschappij
7. Gezondheid
8. Individualisatie
9. Veiligheid en beveiliging



Ontwikkeling en het effect

1. Zilveren maatschappij

- Nieuwe groep klanten
- Groot potentieel voor geïndividualiseerde producten
- Toename ondernemers hogere leeftijd
- Vraag naar kennis over gepensioneerde ouderen



Ontwikkeling en het effect

2. Neo-ecologie

- Vergroot het bewustzijn van duurzame producten en diensten
- Vraag naar betekenisvol werk is groot
- Ontwikkeling van producten en diensten om problemen op te lossen en tegelijkertijd te komen tot een sociaal voordeel



Ontwikkeling en het effect

3. Mobiliteit

- Toename van het aantal mensen dat vanuit huis werkt
- 24/7/365 beschikbaarheid van producten en diensten



Ontwikkeling en het effect

4. Connectiviteit

- Inschakelen van technologie ter bevordering toename van de platform economie
- Verschuiving in ondernemerschap



Ontwikkeling en het effect

5. Geslachtsverschuiving

- Toename vrouwelijke ondernemers
- Betekenis van multimediale oplossingen neemt toe
- Nieuwe groepen klanten ontstaan die gepersonaliseerde producten en diensten vragen



Ontwikkeling en het effect

6. Kennismaatschappij

- Toename in de interesse om te leren
- Toename in de vraag naar informatie
- Verandering in verdere marksegmentatie



Ontwikkeling en het effect

7. Gezondheid

- Toename van belangstelling voor gezondheid
- Toename van farmaceutische producten en diensten
- Toename van welzijn (wellness) producten en diensten
- Bewustzijn van werknemers en ondernemers voor duurzame inzetbaarheid



Ontwikkeling en het effect

8. Individualisering

- Toename ondernemers
- Nieuwe groep klanten
- Nieuwe markt niches



Ontwikkeling en het effect

9. Veiligheid en beveiliging

- Toename bewustzijn van databeveiliging
- Toename in de vraag naar veilige oplossingen



Toekomst creatieve industrie

Onderzoek op basis van innovatielandschap model

1. Analyse van huidige ontwikkelingen
- 2. Hoe ziet werk eruit in de toekomst?**
3. Veranderingen in ondernemerschap



Werk

- Fysiek werk verliest zijn belangrijkheid steeds verder
- Denkwerk zal steeds verder geautomatiseerd worden
- Sociaal interactieve competenties worden steeds belangrijker



Werkenden

- Solopreneurs
- High performance employee
- Salaried knowledge worker
- Clickworker



Werkcompetenties

- Zingeving
- Sociale intelligentie
- Innovatieve, adaptieve en computationele denkwijze
- Multiculturele flexibiliteit
- Nieuwe mediageletterdheid
- Transdisciplinariteit
- Ontwerpgeest
- Management van cognitieve belasting
- Virtuele samenwerking



Toekomst creatieve industrie

Onderzoek op basis van innovatielandschap model

1. Analyse van huidige ontwikkelingen
2. Hoe ziet werk eruit in de toekomst?
- 3. Veranderingen in ondernemerschap**



Ondernemerschap

Van → Naar

Beslissingen op basis van intuïtief en anciënniteit

Beslissingen op basis van testen en valideren

Ideeën testen is moeilijk, duur en gaat langzaam

Ideeën testen is makkelijk, goedkoop en snel

Experimenten worden sporadisch uitgevoerd door experts

Experimenten worden constant uitgevoerd door iedereen

Mislukking wordt te allen tijde vermeden

Mislukking is een leermoment

Focus ligt op het gefinaliseerde product

Focus ligt op het minimaal levensvatbare prototype



Ondernemerschap

- Kennen van alle mogelijke te gebruiken informatiebronnen die gericht zijn op informatie over trends en ontwikkelingen
- Kunnen denken en plannen vanuit het markt perspectief, dus zich kunnen inleven in de klant
- Kunnen identificeren van kansen en risico's
- Kunnen denken in de filosofie van bedrijfsmodellen

Scenarioplanning



Ondernemerschap 2020

- Het wordt makkelijker om innovaties te kopiëren
- Gevestigde bedrijven leren de gedachtegang van startups te integreren in eigen structuren



2026 DRUKWERK

B2B

Marketingoplossingen met drukwerk van hoge kwaliteit, mobiele applicaties, landingspagina's of banneradvertenties

B2C

(Bijna) geheel online persoonlijk platform voor klanten

Verkoopmedewerkers voor ontwikkeling en behoud lange termijn relatie klanten

Verwachtingen

- Full-service
- Efficiënte levertijd
- Hoge kwaliteit
- Optimale prijzen



2026 VERPAKKINGEN

Verwachtingen

- Gespecialiseerd maatwerk
- Persoonlijk design
- Hoge expertise in afwerking
- Focus op haptische (tastzin en gevoel) toevoegingen
- Geïntegreerde media
- Geïntegreerde diensten als snelle levertijd, garantie voor kwaliteit, en transparante betalingssystemen

B2C

- Diensten als gratis ontwerptools, grote keuze uit templates om eigen product ideeën te creëren.



2026 SIGN

Verwachtingen

- Sign in combinatie met media applicaties
- 3D sign
- Hoogste mate van verfijning
- Technische vaardigheden voor service en onderhoud producten
- Materiële kennis over speciale kleuren (inkten en lakken)



2026 DIGITALE MARKETING

Verwachtingen

- Optimale prijzen in combinatie met het aanbieden van diensten die belangrijk zijn voor de klant
- IT- vaardigheden
- Vraag naar social media managers
- Samenwerking met partnerbedrijven
- 24/7 creatie van content



2026 GAMING

Verwachtingen

- Gaming voor alle leeftijden
- Gezondheid en onderwijs grootste afnemers
- Expertise in psychologie en didactiek
- Projectbasis of in netwerk van andere MKB
- Ondernemers en werknemers zijn jonger dan 40 jaar.
- Expertise in VR, AR en mixed reality

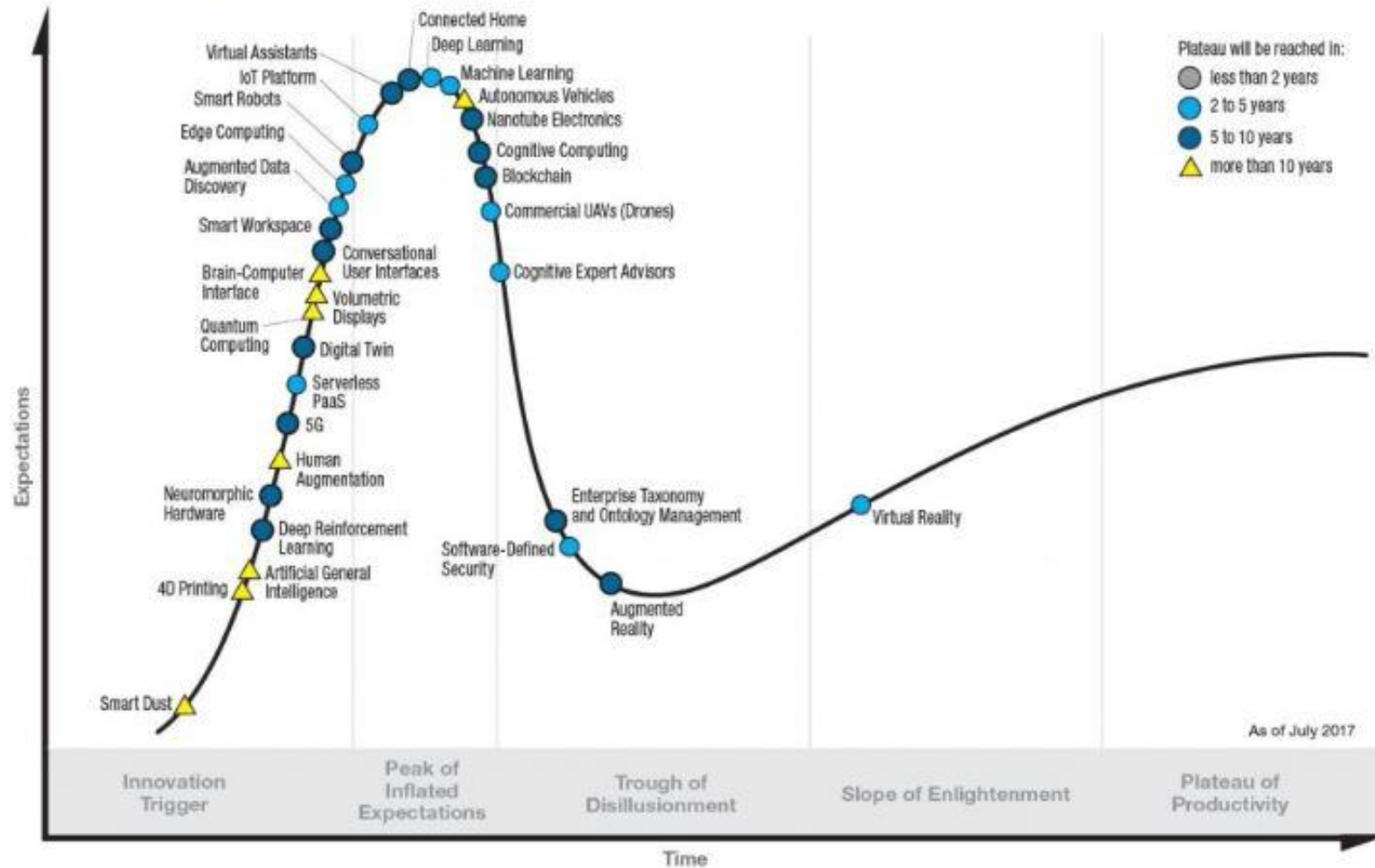


Scenarioplanning

Scenarioplanning on the spot



Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies, 2017



gartner.com/SmarterWithGartner

Source: Gartner (July 2017)
© 2017 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

