

Van Idee tot Impact

Venture Building in de Glastuinbouw



WAGENINGEN
UNIVERSITY & RESEARCH





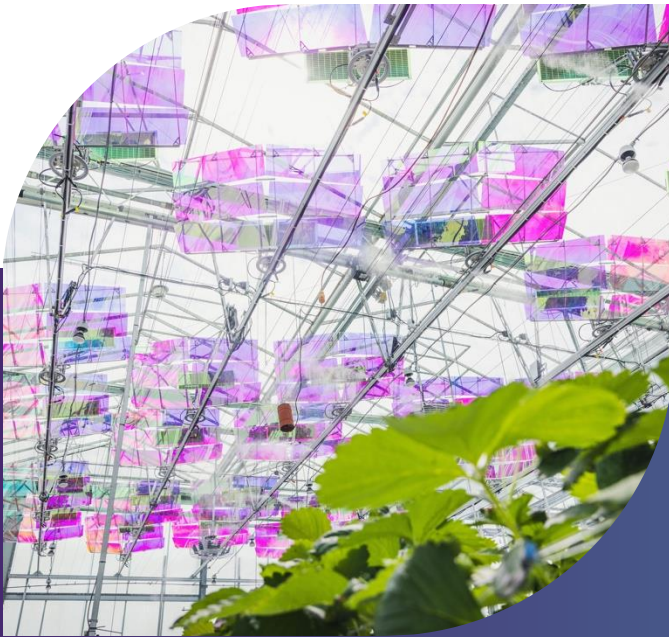
Loet Rummenie



Victor Meertens



De uitdagingen voor een toekomstbestendige sector zijn algemeen bekend



Energie



Arbeid



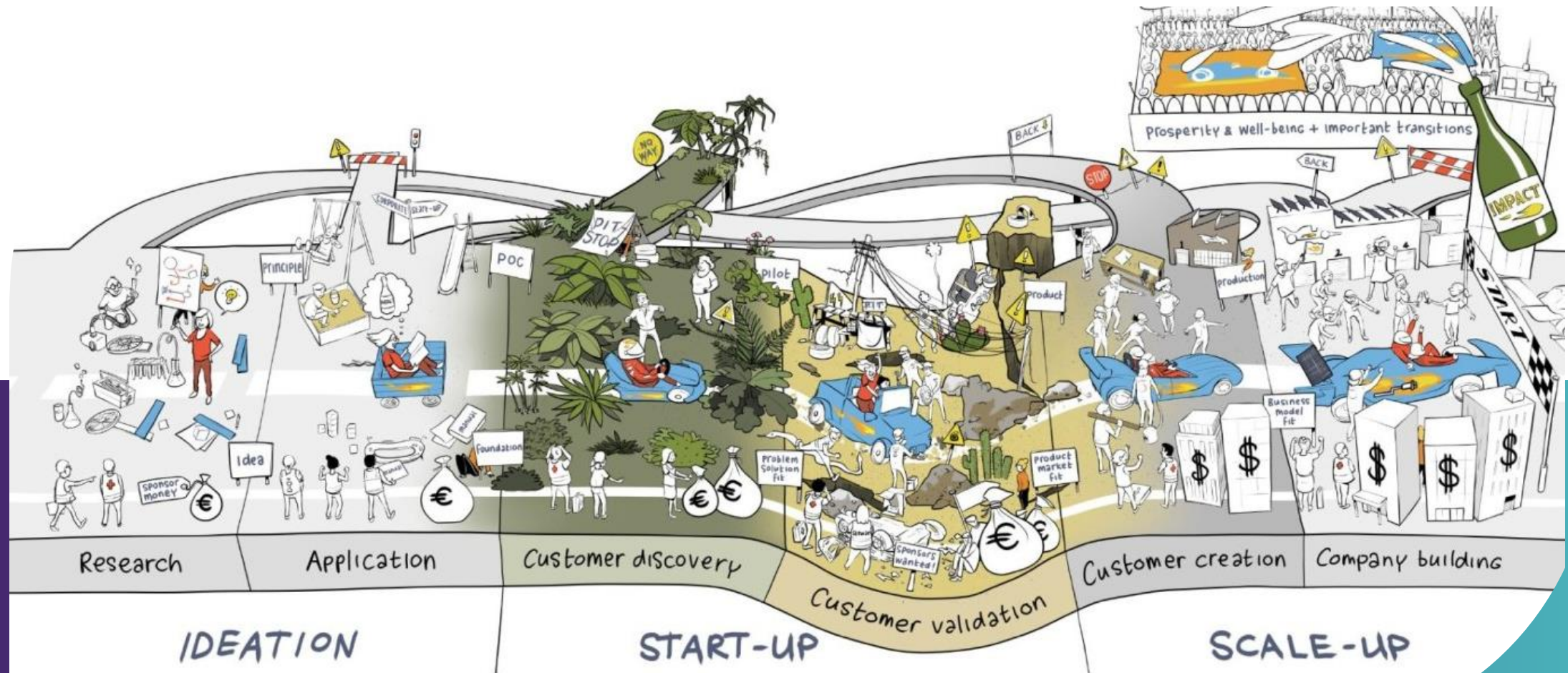
Circulariteit

Over het effectief ontwikkelen van oplossingen weten we veel minder ...

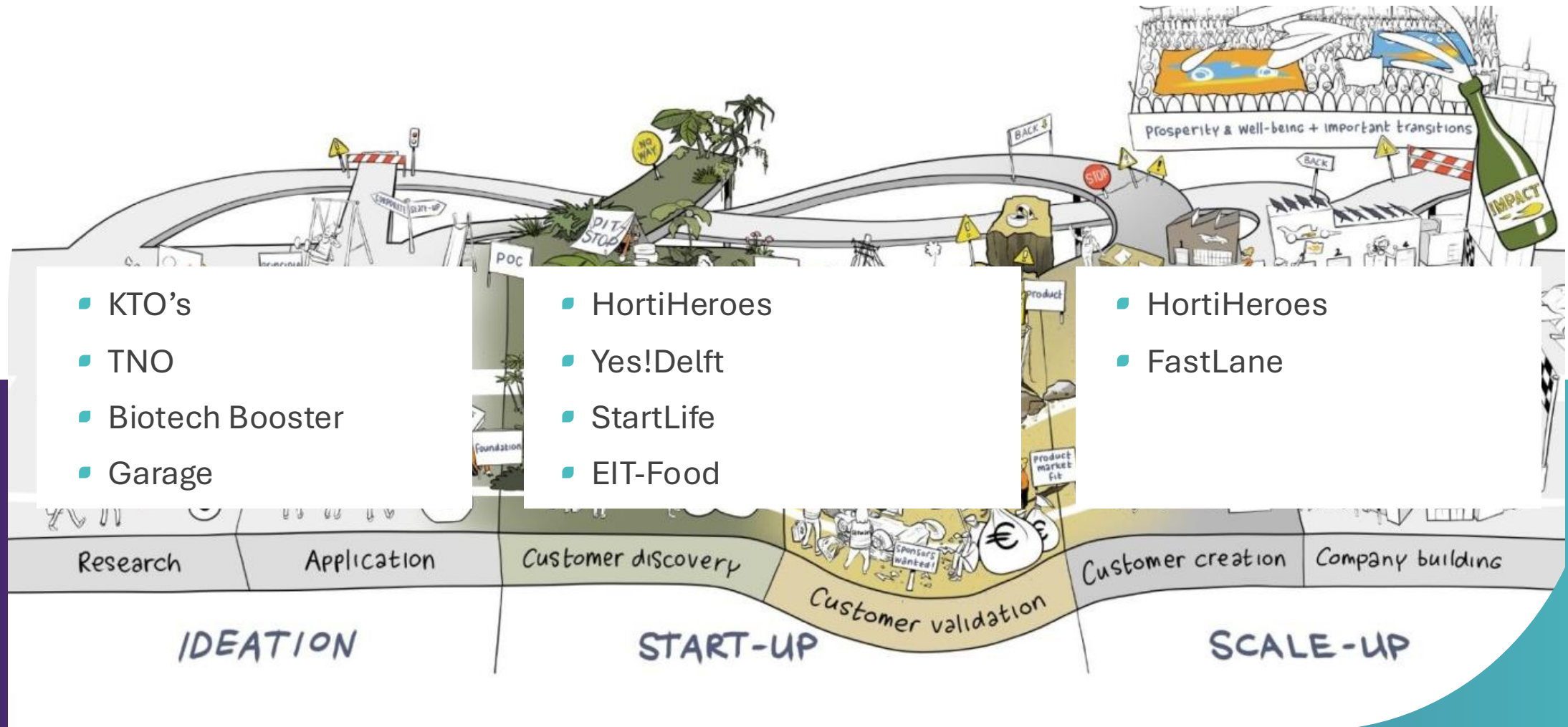
Wat is jullie ervaring met
open-innovatie?

The Founder's Journey

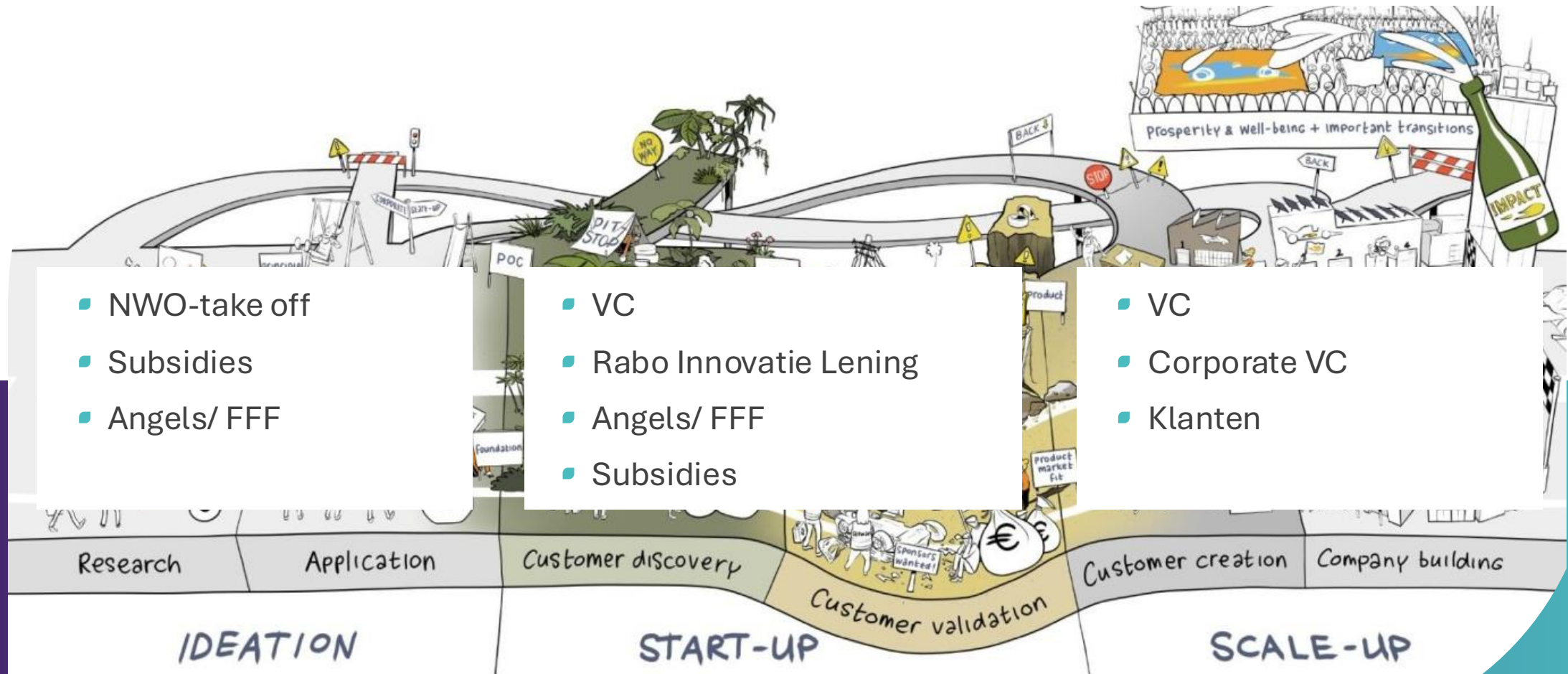
The Founder's Journey



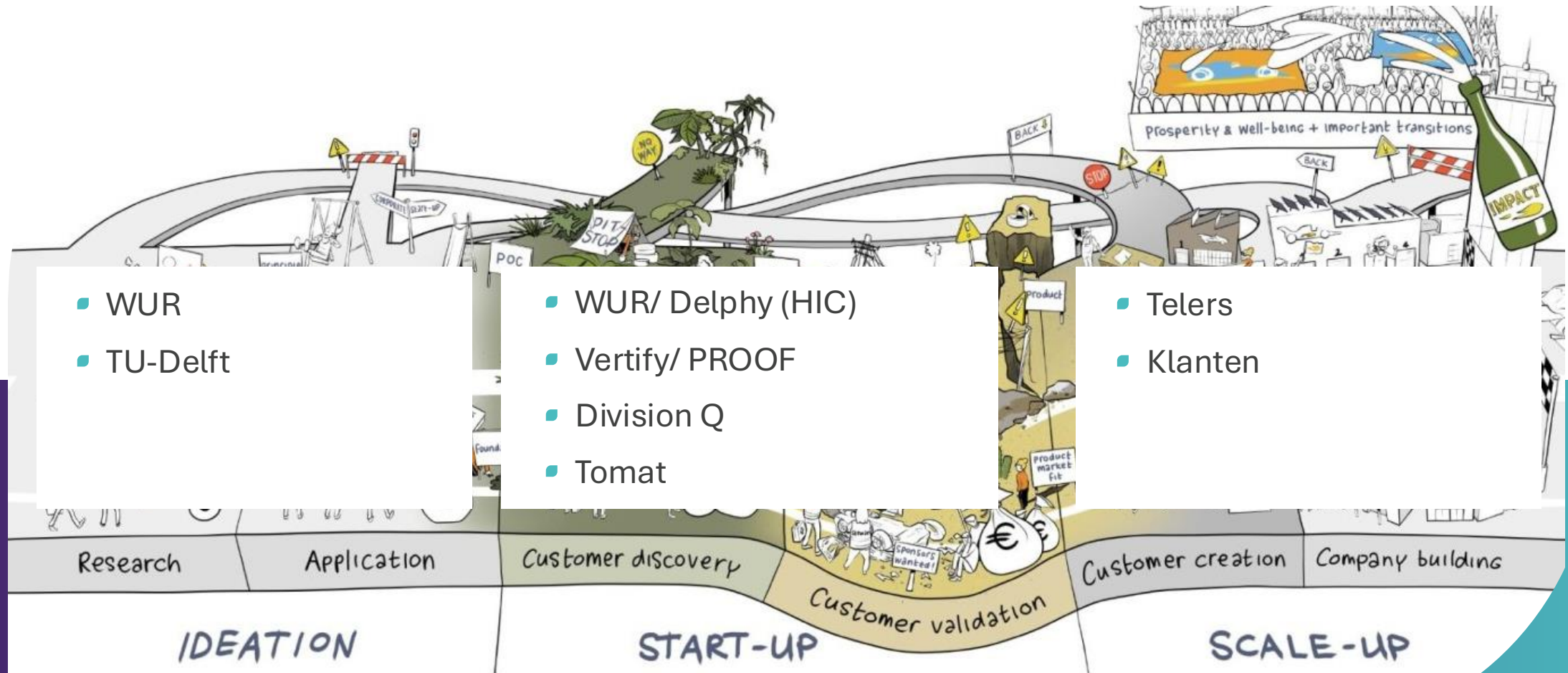
The Founder's Journey: Support



The Founder's Journey: Financiering



The Founder's Journey: Validatie



Case: SAIA Agrobotics

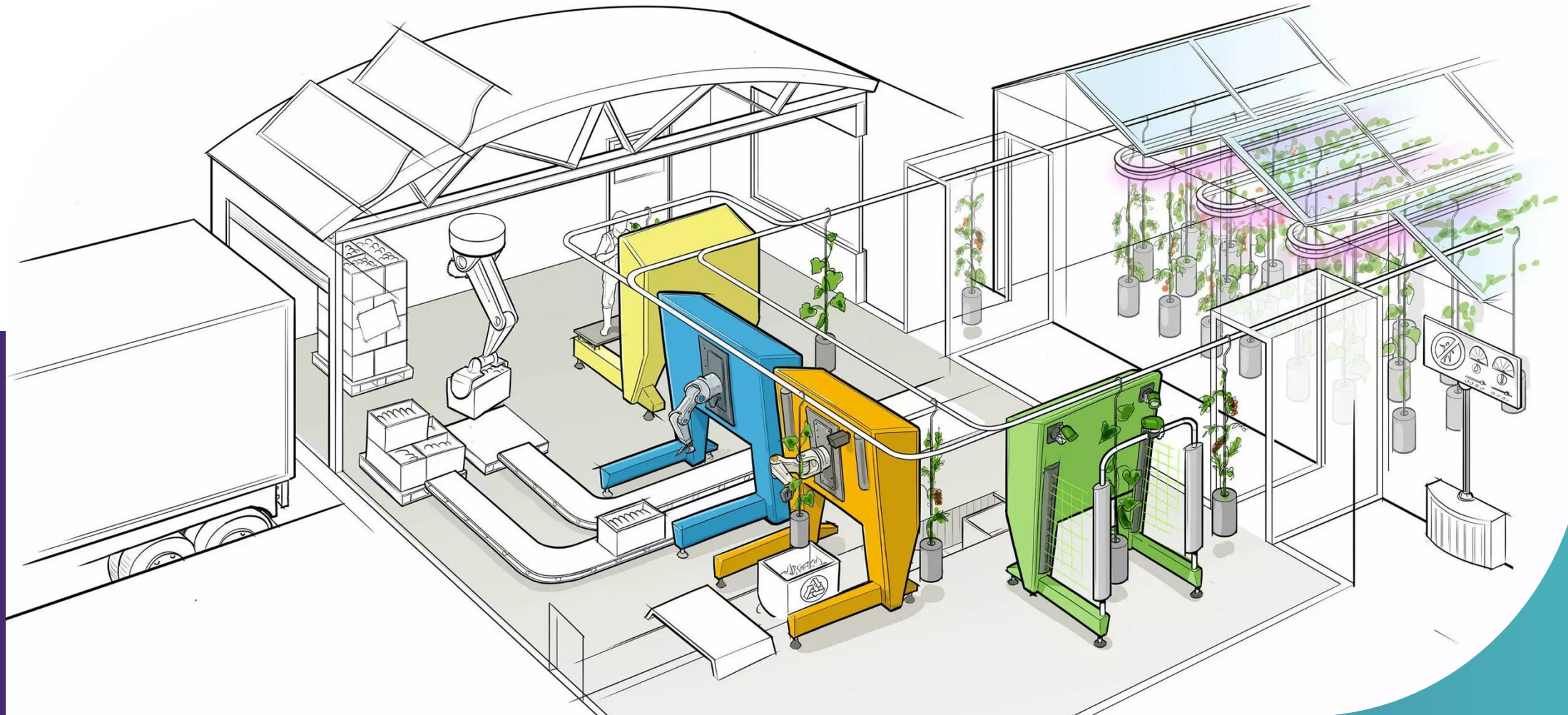
Idee: plukrobot

2019 - 2020

- Support via StartLife Accelerate
- Financiering via TTT fonds
- Validatie in eigen garage
- Pivot naar bladplukrobot
- Pivot naar autonome kas



Autonome kas



Startup: autonome kas

2020 – 2024

- Support via FastLane
- Financiering via OostNL, Navus & EIC
- Validatie in Unifarm (WUR)
- Bouw demonstratiekas in Ede



Scaleup: eerste klant

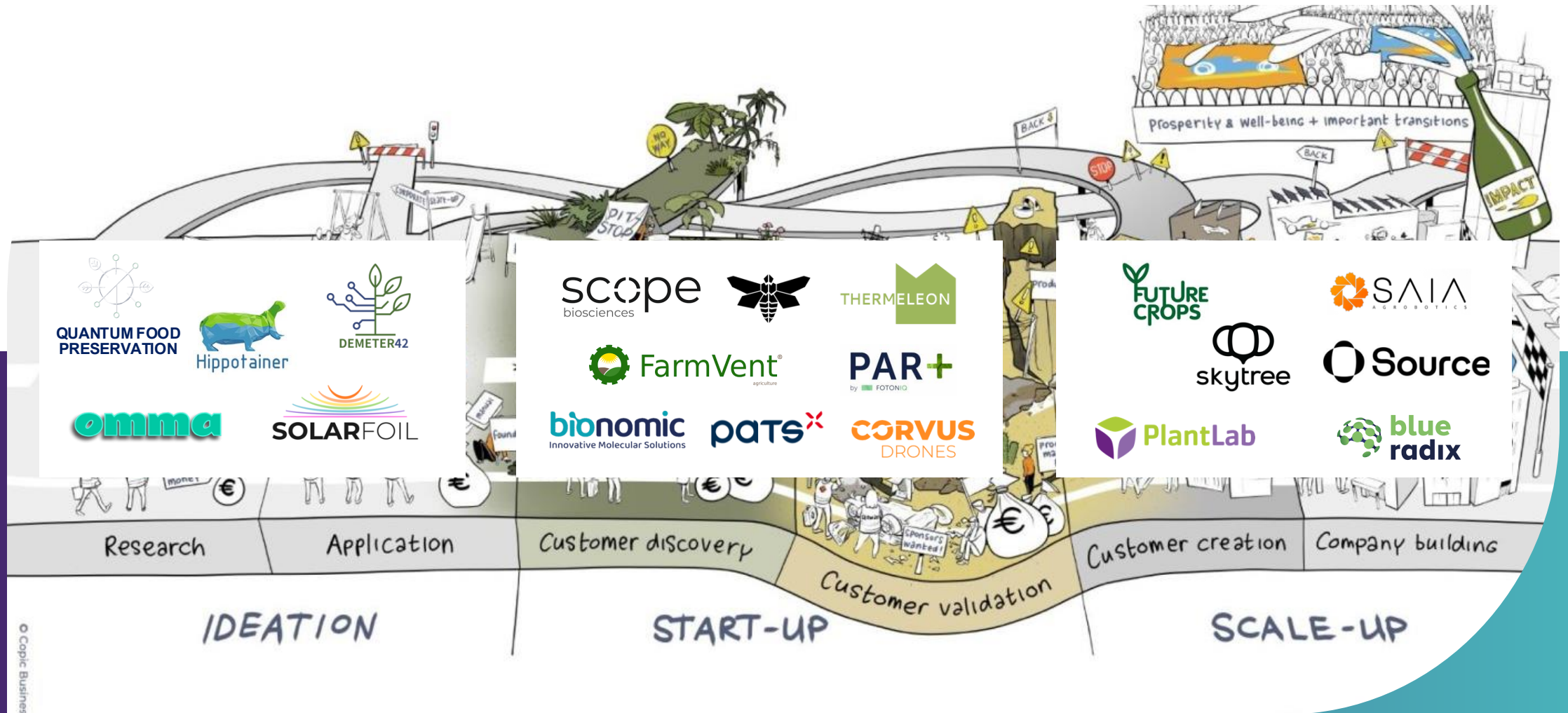
2024 – heden

- Series A via o.a. Check24
- Validatie in demonstratiekas
- Validatie bij Growers United.

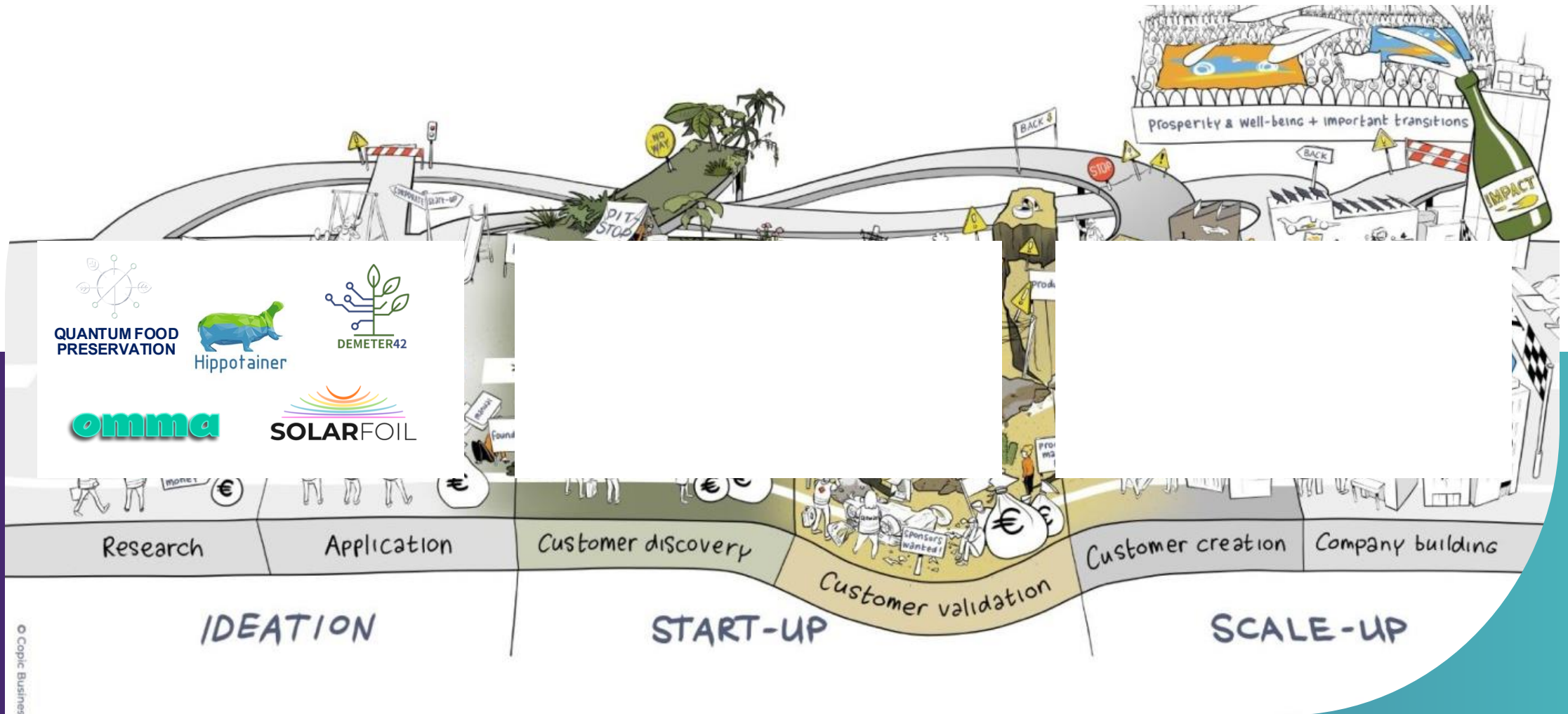


Startup Ecosysteem Tuinbouw

Startups in CEA



Startups in CEA (founded >2023)



Oplossing: Venture Building

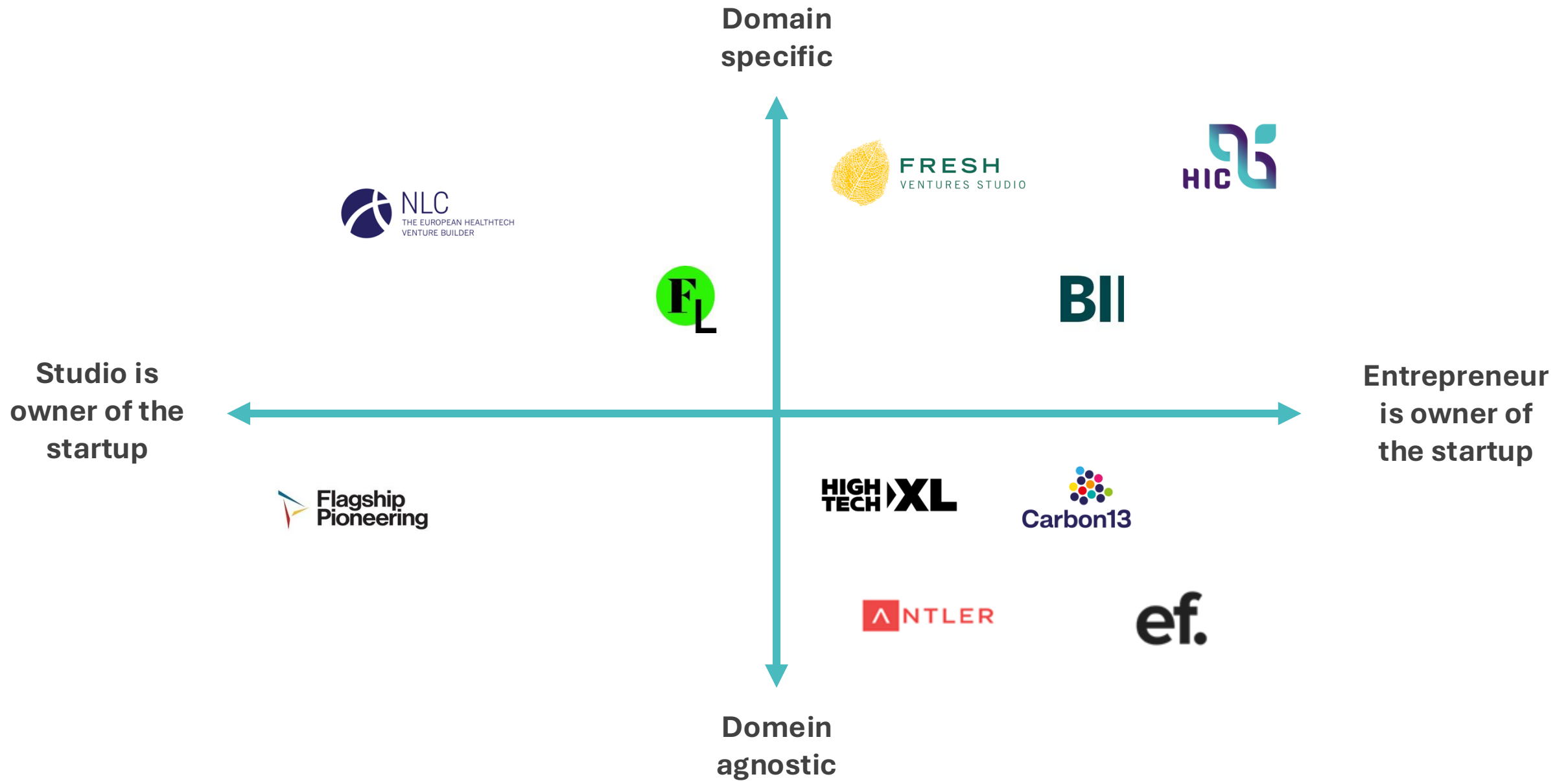


Een venture studio is een plek
waar ideeën, talent en
technologie samenkomen
en startups ontstaan die
wereldwijd impact maken.

Startups uit een studio

- groeien gemiddeld 2x sneller
- leveren 2x zoveel rendement op
- en zijn bijna 4x zoveel waard





Venture Building



Acquisitie

- Ideeën van ondernemers
- IP van derden (bijv. WUR)



Idee

- Brainstorm Sessies
- Demonstratiekas



Validatie & Team

- Validatie (tech & klant)
- Team formatie



Incorporatie

- Instroom Yes!Delft & StartLife
- Deelname HortiHeroes

Entrepreneurs In Residence (EiR)



Welke problemen/ kansen zou jij willen
inbrengen in de studio?



Loet Rummenie

Bedankt!



Victor Meertens



Welke rol zou jij willen spelen bij de ontwikkeling van nieuwe startups?