



# SMAG PÅ ERHVERVSLIVET 2018

3 // HVEM ER VI?

3 // HVAD ER SMAG PÅ ERHVERVSLIVET?

3 // HVAD FÅR DU UD AF AT DELTAGE?

4 // HVAD KRÆVES DER AF DIG?

4 // HVAD SIGER TIDLIGERE DELTAGERE OM FORLØBET?

5 // ANSØGNING

5 // TIDSPLAN

6-16 // DELTAGENDE VIRKSOMHEDER



AviDiagnostics



design-people

dokkX



innovationlab

INTRANOTE  
RETURN ON KNOWLEDGE



ONE  
LOUNGE



## HVEM ER VI?

Humanister i Erhvervslivet er en selvstændig studenterdrevet forening og et initiativ fra studerende til studerende på Arts, Aarhus Universitet. Vores ambition er at vise, hvordan humanister kan skabe værdi i erhvervslivet gennem inddragelse af de studerende på den ene side og erhvervslivet på den anden side. Vi skaber møderum, hvor studerende, virksomheder, foreninger, kommuner og kulturinstitutioner sammen kan afprøve samarbejder, undre sig, få inspiration og skabe netværk.

Vores vision er at få flere humanister i erhvervslivet ved at bevidstgøre, opkvalificere og udvide humanistens "værktøjskasse". Dette gør vi ved at skabe et eksperimenterende rum, hvor den enkelte studerende, i samarbejde med os, andre studerende og erhvervslivet, kan udforske og udfordre sine egne og de mere generelle humanistiske kompetencer for derved at få skabt mere faglig stolthed, selvbevidsthed og handlemod.

## HVAD ER SMAG PÅ ERHVERVSLIVET?

*Fremtidens virksomheder får brug for humanistiske kompetencer i et digitaliseret erhvervsliv.*

- Anne Marie Pahuus, prodekan Aarhus Universitet,  
High Tech – Human Touch, 7. december 2017

Smag på Erhvervslivet er et samarbejdsprojekt mellem studerende fra Arts og virksomheder fra erhvervslivet. I perioden februar til maj 2018 arbejder studerende sammen i tværfaglige teams med en problemstilling fra det rigtige liv – en smagsprøve på erhvervslivet!

Smag på Erhvervslivet afholdes i år under overskriften *Teknologi og innovation*, fordi vi sammen med studerende og virksomheder ønsker at undersøge, hvilken rolle humanister skal spille i en stadig mere digital verden. Teknologiuudviklingen har brug for humanistiske og kreative profiler, som kan navigere i etiske problemstillinger, tænke brugernes behov ind i produktudvikling, formidle komplekst indhold og ikke mindst finde sammenhænge i komplicerede datasæt.

Gennem Smag på Erhvervslivet skaber vi en ufarlig arena, hvor virksomheder, som arbejder med teknologi og innovation, og humanistiske studerende kan møde hinanden, afprøve hinanden, blive klogere på hinanden og ikke mindst fremtidssikre hinanden.

## HVAD FÅR DU UD AF AT DELTAGE?

- Konkret erfaring med, hvad din faglighed kan bidrage med i erhvervslivet
- Indsigt i dine personlige kompetencer
- Udvidelse af dit netværk
- Større faglig selvtillid
- En føling med aktuelle og interessante problemstillinger i erhvervslivet
- Relevant og uvurderlig hands-on erfaring
- Et kvalificeret svar på, hvad du kan bruge din uddannelse til

## HVAD KRÆVES DER AF DIG?

- Du er bachelor- eller kandidatstuderende på minimum 3. semester af bacheloren på Arts, AU
- Du kan arbejde selvstændigt, og du tør at begå fejl og lære af dem
- Du har lyst til at blive klogere på dine kompetencer og udforske, hvordan du med din faglighed kan skabe værdi i en virksomhed
- Du kan afsætte ca. 8 timer om ugen fra februar til maj 2018
- Du tilmelder dig i perioden 24. december - 15. januar 2018
- Du deltager i vores introarrangement mandag d. 29. januar kl. 16.00-20.00

## HVAD SIGER TIDLIGERE DELTAGERE OM FORLØBET?

*Jeg kunne både bruge nogle ting fra mit studie, men lærte også nye metoder og teorier af min makker, samt dig med at virksomheden også gav nogle helt nye kvaliteter.*

- Deltagende studerende, Smag på Erhvervslivet 2016

*Inden vi startede, var jeg skræmt ved tanken om at medvirke. Tænk hvis man ikke kunne "finde frem til noget", og virksomheden blev skuffet eller utilfreds. Dette havde jeg dog ikke behøvet bekymre mig om, da det viste sig, at virksomheden var yderst taknemmelig for den gratis arbejdskraft...*

- Deltagende studerende, Smag på Erhvervslivet 2016

*Jeg forventede at arbejde side om side med virksomheden, men blev overrasket over graden af frihed, som de giver en.*

- Deltagende studerende, Smag på Erhvervslivet 2016

*Det er et super fedt initiativ, og meget værdifuldt for de involverede virksomheder.*

- Deltagende virksomhed, Smag på Erhvervslivet 2016

*God mulighed for både studerende og os for at få ny og mere viden om et specifikt område og få en fornemmelse for, hvad der betyder noget for de studerende mht. et fremtidigt job.*

- Deltagende virksomhed, Smag på Erhvervslivet 2016

*Vi har været super glade for de studerendes grundige arbejde ift. den faglighed, de har.*

- Deltagende virksomhed, Smag på Erhvervslivet 2016

## ANSØGNING

Ansøgningsfristen er **15. januar 2018!**

Du ansøger ved at tilmelde dig på Eventbrite <https://www.eventbrite.com/e/smag-pa-erhvervslivet-2018-tickets-41457589767>. Her skal du angive følgende:

- Studie – hvis du læser på kandidatniveau, skal du også angive din bacheloruddannelse
- Hvilket semester du starter på i foråret 2018
- Tre sætninger om, hvad du forventer at få ud af at deltage i Smag på Erhvervslivet

Til introarrangementet den 29. januar 2018 klæder en karrierekonsulent fra Arts Karriere dig på til at møde erhvervslivet. Herefter får du mulighed for at møde alle de deltagende virksomheder og høre mere om deres problemstillinger. Efterfølgende skal du lave en prioriteret rækkefølge med de virksomheder, du ønsker at indgå i projektsamarbejde med. Humanister i Erhvervslivet sørger for at få kabalen til at gå op og matche de studerende med virksomheder. Vi gør vores bedste for at opfylde dine prioriteter, men vi har også fokus på at sammensætte spændende teams af forskellige fagligheder på tværs af bachelor- og kandidatniveau.

## TIDSPLAN

Foruden selve projektsamarbejdet skal du deltage i vores introarrangement og afslutning. Vi opfordrer desuden til, at du deltager i de to eksklusive sparringsworkshop for deltagende studerende i Smag på Erhvervslivet. Her vil du få konkrete værktøjer til at begå dig i erhvervslivet, og der vil være mulighed for at sparre med medstuderende og fagpersoner.

15. januar 2018:	Ansøgningsfrist
29. januar 2018:	Introworkshop kl. 16.00-20.00
Februar – Maj:	Praktikforløb
Primo februar:	Intern forventningsafstemning mellem studerende og virksomhed
Ultimo februar:	Første sparringsworkshop
Primo april:	Anden sparringsworkshop
Ultimo maj:	Afslutning og projektpræsentationer

# ALEXANDRA INSTITUTTET

## HVEM ER I?

Alexandra Institutttet hjælper offentlige og private virksomheder med at anvende den nyeste IT-forskning og -teknologi. Vi er en almennyttig virksomhed, der skaber vækst og velfærd i Danmark gennem IT-baserede produkter og services. Vores opgave er placeret i anvendelsesområdet Sundhed og Velfærd; Health IT Lab. Health IT Lab har siden 2011 samarbejdet med AUH (Aarhus Universitetshospital) om telemedicinsk hjemmemonitorering af kvinder med komplicerede graviditeter<sup>1</sup>.

Den telemedicinske løsning til komplicerede graviditeter består af en række forskellige legoklodser, hvor den enkelte legoklodse har én funktion; måling af blodtryk og puls, temperatur, vægt, infektionstal, spørgeskema m.fl. Den tekniske løsning er konstrueret på en sådan måde, at elementer af den samlede løsning kan anvendes på tværs af flere forskellige medicinske specialer. Fx kan klodsen med koden for infektionstal anvendes til monitorering af børn med cystisk fibrose, klodserne for blodtryk og vægt kan genbruges til patienter med hjertesvigt osv.

Når først klodserne er udviklet, kan de med andre ord kombineres og genanvendes, hvilket betyder, at potentialet for udbredelsesgraden er høj samtidig med, at kunden, fx AUH, ikke skal betale for udviklingen af den samme kode flere gange.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

Opgaven består i at undersøge:

- Hvordan der kan etableres et økosystem for sundhedsprofessionelle og telemedicin på tværs af medicinske specialer på AUH
- Desk research af, hvordan videns- og erfaringsudveksling med telemedicin organiseres i et sådant økosystem
- Hvordan understøttes de sundhedsprofessionelles ejerskab?

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

Vi ønsker studerende med en baggrund i antropologi, sociologi, eller antropologi/informationsvidenskab, der som minimum læser på tredje år. De studerende vil være tilknyttet Senior Antropolog Sarah Maria Rasch, der løbende vil sparre med de studerende. De studerende vil løbende referere deres arbejde til Sarah Maria, ligesom de skal præsentere deres arbejde til et udsnit af Health IT samt eventuelt relevante sundhedsprofessionelle. Slutresultatet er de selv med til at definere formatet for, der ønskes dog ikke en egentlig rapport over forløbet.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

Ved at samarbejde med Alexandra Institutttet får de studerende stillet en opgave, hvis indhold efterfølgende skal indgå i et strategisk samarbejde med AUH omkring udbredelse af open source telemedicin. Der vil løbende være mulighed for at benytte Alexandras faciliteter, og de studerende vil efterfølgende få en udtalelse på baggrund af deres arbejde.

---

<sup>1</sup> Komplicerede graviditeter er en fællesbetegnelse for kvinder, der er ved at udvikle, eller i tidligere graviditeter har haft følgende diagnose: præeklamsi, HELLP, (gest.) hypertension, PPROM, IUGR, eller en traumatisk graviditet og/eller fødsel.



# AVIDIAGNOSTICS

## HVEM ER I?

Vi er tre forskere fra iNANO på Aarhus Universitet. Som led i vores forskning har vi udviklet en lille multifunktionsmekanisme, som kan bruges til at skabe nye typer af skræddersyet medicin. Vi mener, at denne opfindelse kan bruges til at skabe en spin-out biotekvirksomhed. I de sidste seks måneder har vi arbejdet tæt sammen med AU Technology Transfer Office (TTO) for at skabe en levedygtig forretningsplan og sikre finansiering af vores kommende start-up.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

Et af de problemer, vi har kæmpet med, er at kommunikere med mange forskellige interessenter: Investorer, samarbejdspartnere, juridiske rådgivere mv. Vores opfindelse har mange mulige anvendelser (målrettet lægemiddelfrigivelse, Bioimaging og combinatorial screening), og nogle af disse kan være svære at beskrive, uden at det resulterer i meget tekniske forklaringer. Vi har derfor brug for hjælp til at formidle vores opfindelse til forskellige interessenter, som ikke nødvendigvis har den samme tekniske forståelse af opfindelsen som os selv.

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

Som en del af vores team har du næsten fuld autonomi til at styre dit eget arbejde. Projektidéer kan omfatte udvikling af multimediemateriale, der kan bruges til at forklare vores teknologi til potentielle investorer, afprøvning af datavisualiseringsmaterialer (såsom tegnefilm, video osv.) på markedet, udarbejdelse af en historielinje som kan forklare vores komplekse teknologi gennem eksempler, planlægning af investeringsstrategier og forvaltning af interessenter, der ikke har en videnskabelig baggrund.

## BEGRÆNSNINGER OG UDFORDRINGER FOR DE STUDERENDE?

I begyndelsen forventer vi, at du sidder ved os i laboratoriet et par gange for at få en bedre forståelse af den involverede teknologi og de problemer, vi har. Du er også velkommen til at deltage i eventuelle møder, vi har med investorer, samarbejdspartnere og andre. I slutningen af forløbet håber vi, at du kan hjælpe os til bedre at forstå vanskelighederne med at kommunikere avanceret videnskabelig data til interessenter.

AviDiagnosics er en præ-start-up virksomhed. De studerende kan måske derfor føle, at den kontekst, de indgår i, ikke ligner det erhvervsliv, de uddanner sig til. Fordelen ved at arbejde sammen med os er dog, at det arbejde, de studerende laver, har meget stor umiddelbar værdi for os, da det potentielt kan få vores opfindelse til at blive til en rigtig start-up og i sidste ende en virksomhed.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

Unik erfaring med at kommunikere komplekst materiale, som umiddelbart ligger uden for dit eget fagområde – en opgave som du med høj sandsynlighed også vil komme til at sidde med efter endt uddannelse. Indblik i hvordan man bygger bro mellem videnskab og "den virkelige verden", samt indsigt i hvordan der kan opstå synergieffekt mellem de naturvidenskabelige og humanistiske uddannelser, og hvor de kan supplere hinanden.

# BIOBARAKKEN

## HVEM ER I?

BioBarakken er en forening stiftet af studerende fra Science & Technology, AU, som beskæftiger sig med at demokratisere bioteknologi. Vi blev stiftet i februar 2017, og har som vores store vision at oprette et åbent laboratorium i Aarhus. BioBarakken skal være et fagligt samlingspunkt for entusiaster inden for især bioteknologi, molekylærbiologi og syntetisk biologi. BioBarakkens vision er at være samlingspunkt for læring og udvikling inden for biovidenskab og bioteknologi.

Vores missioner er, 1) at demokratisere biovidenskaben ved at stille faciliteter til rådighed, der muliggør udførelse af ufarlige eksperimentelle projekter, 2) at skabe et åbent og motiverende fællesskab til udveksling af viden, erfaring og idéer, 3) at skabe rum og muligheder for opstart af innovative projekter inden for bio-entreprenørskab, 4) at opkvalificere brugernes erfaring og kendskab til naturvidenskabelige praksisser samt molekylærbiologiske teknikker, præget af både den nyeste viden og traditionelle metoder.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

For at nå vores mål har vi derfor brug for humanistiske kompetencer til følgende opgaver:

- Byudvikling
  - Være med til at udtænke BioBarakkens fremtidige placering og formål i byen
  - Planlægge format af BioBarakkens lab og rum
- Event management
  - Være med til at planlægge og udføre eksperimentelle workshops
  - Planlægge og arrangere månedlige "Tech talks"
- Community building
  - Bygge et fællesskab for BioBarakken
  - Skabe en skaberkultur hos naturvidenskabere
  - Skabe en interesse i naturvidenskab hos kreative borgere
- Promovering og branding
  - Fortælle budskabet om DIY bio
  - SoMe-strategier
  - Branding af BioBarakken

## BEGRÆNSNINGER OG UDFORDRINGER FOR DE STUDERENDE?

Da vi er et ungt team og en start-up i udviklingsfasen, kan de studerende måske føle, at de ikke får erfaring med "det virkelige erhvervsliv". Her er det dog vigtigt at pointere, at alle de erfaringer, de får hos os, kan overføres til mange andre sammenhænge. De problemer vi står overfor, er ligeledes de samme, som gælder for mange andre start-ups og mindre virksomheder. Men fordi vi er en forholdsvis ny virksomhed, får de studerende også i høj grad mulighed for at præge både deres egne opgaver og selve BioBarakken.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

De studerende får erfaring med mange relevante og interessante opgaver, samt indblik i hvad det vil sige at være en ung start-up virksomhed og de udfordringer, der følger med dette. Derudover får de studerende indblik i det potentiale, der ligger i samarbejdet mellem de naturvidenskabelige og humanistiske fagområder.



# DESIGN-PEOPLE

## HVEM ER I?

Design-people er et skandinavisk innovations- og designfirma med specielt fokus på kundeværdi, kundeoplevelser og design i relation til "IoT" – Internet of Things. Et internationalt team af design researchers, strategi- og innovationseksperter, designpsykologer, user experience designere, produktdesignere og digitale designere har fokus på at skabe gode brugeroplevelser, attraktive designs og effektiv kommunikation. Design-people har udviklet og anvender en "female benchmark strategy", som bygger på en omfattende erfaring som designkonsulenter og viden fra forskningsprojektet "female interaction". Gennem det seneste årti har design-people samarbejdet med en lang række virksomheder som LEGO, Bang & Olufsen, Logitech, Danfoss, LG og Kenwood.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

Fremtidens Voice Control – hvordan skaber vi mening og værdi?

Det bliver mere og mere almindeligt, at brugere taler med IT systemer, men research har vist, at Europa ligger bagud i forhold til Asien og USA i brugen af voice control. Det er derfor relevant for os at kende europæiske/danske forbrugeres motivationer og barrierer mht. voice control. Et særligt aspekt, som design-people ønsker belyst i den forbindelse, er, hvorvidt der er forskel på mænd og kvinders præferencer i brugen af voice control. Vi ønsker gennem projektet at belyse og komme med ideer til, hvordan potentialerne i voice control kan anvendes på en måde, der passer til reelle brugeres præferencer og behov.

Vi ønsker med jeres hjælp at få udført en kvalitativ undersøgelse og analyse – omfanget og formatet for undersøgelsen vil blive yderligere defineret sammen med jer inden projektets start. Slutproduktet vil være en kombination af en rapport og en fremlæggelse internt hos design-people. Vi påregner et kick-off møde, hvor vi sammen med de studerende definerer mål, proces og afleveringsformat. Afleveringen skal gerne indeholde en gennemgang af metoder, findings og en opsummering. Formidlingen skal som udgangspunkt foregå på engelsk – med mindre andet aftales.

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

Design-people har en del (positiv) erfaring i at samarbejde med uddannelsesinstitutioner. Vi ser et sådant samarbejde som led i at afsøge muligheder for fremtidige ansættelser. Vi ønsker dog, at nogle medlemmer af projektgruppen har erfaring med forskellige former for user insights metoder såsom interviews og observationer. Derudover forventer vi, at du er systematisk og omhyggelig, og at du vil deltage aktivt, engageret og selvstændigt i planlægningen, afholdelsen og evalueringen af projektets aktiviteter. Design-people vil bidrage med sparring igennem projektet, samt en gennemgang af design-peoples metoder til user insights. Vi forventer, at de studerende underskriver en fortrolighedserklæring.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

De studerende får indblik og hands-on samarbejdserfaring med en international anerkendt design virksomhed i Aarhus. Vi vil afsætte ressourcer til at give kompetent sparring undervejs i forløbet. Desuden er det planen, at vi bringer de studerende i kontakt med andre industrivirksomheder, som vi agter at inddrage i projektet, fordi de har løsninger, hvor voice control repræsenterer et relevant potentiale, der skal afdækkes.

# DOKKX

## HVEM ER I?

DokkX er Aarhus Kommunes udstilling af velfærdsteknologi og henvender sig til borgere i alle aldre, studerende, sundhedsprofessionelle og forhandlere/udviklere af velfærdsteknologier. Formålet med udstillingen er at oplyse om og vejlede i moderne teknologier og samtidig afmystificere og skabe opmærksomhed omkring teknologiernes mange muligheder. Sundhedspersonale og studerende indenfor sundheds- og designområdet klædes på med den nyeste viden, så de har den bedste forudsætning for at tænke teknologierne ind i deres nuværende eller fremtidige sammenhænge.

Personalet i udstillingen består af et team af ergoterapeuter, en ingeniør i biomekanik, en informationsvidenskaber, en antropolog og evt. studerende fra ergoterapeut- eller sundhedsteknologiingeniøruddannelsen. Vi bemander og tilpasser udstillingen til temaerne og står for kontakten til forhandlere, udviklere, uddannelsesinstitutionerne m.m.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

Udstillingen skal dække interesseområder fra alle fem magistrater i Kommunen, udstillingen er derfor dynamisk gennem temaperioder. På nuværende tidspunkt er temaet *Rethink i et tilgængelighedsperspektiv*, og næste tema (start januar) bliver *Pædagogik og læring*. Hidtil har det været medarbejdere og ledere fra de fem magistrater, der har angivet temaerne samt givet ønsker til den udstillede teknologi. Men i relation til de nye strømninger om samskabelse mellem udviklere og brugere ønsker vi at spørge borgerne, hvad det er, de gerne vil se i udstillingen og hvordan de gerne vil anvende udstillingen.

Opgaven består derfor i at oprette et brugerpanel til udstillingen. Dette panel vil skulle give respons på den nuværende temaudstilling og give input til fremtidige temaer og præsentation af produkterne. Det er op til de studerende at sætte rammerne for panelet. Fx antal, hvilke kompetencer der er brug for i panelet (hvem), hvilke emner de skal have indflydelse på (opsætning af udstilling, produkter, kommunikation m.m.). Panelet skal oprettes, der skal laves retningslinjer for deres bidrag til udstillingen, og første panelmøde skal afholdes i DokkX. Efter mødet samles pointer og andre vigtige informationer til videre brug i udstillingens udvikling.

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

De studerende vil få en introduktion til DokkX som udstilling og projekt, samt indblik i udstillingens daglige virke. De studerende vil stå for etableringen af et brugerpanel med sparring fra to af DokkXs medarbejdere. I samarbejdet vil de studerende levere essentiel indsigt og inputs ift. at etablere en højere grad af samskabelse i udstillingen. Det er de studerende, som vil være drivkraften og designerne af brugerpanelets udformning og format. De studerende vil størstedelen af tiden sidde ved udstillingen i nær kontakt med personalet og de besøgende.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

De studerende får et indblik i teknologiernes alsidighed, behov hos brugerne (både sundhedsprofessionelle og borgere), indsigt i arbejdet med at udbrede kendskabet til og afstigmatisering af velfærdsteknologier. De lærer at inddrage brugerne i udformningsprocesser, at udvælge informanter baseret på identificerede behov samt at skabe kontakt mellem borgere og et kommunalt projekt.

# DROPPIN STUDIO

TO BE ANNOUNCED...



# INNOVATION LAB

## HVEM ER I?

Vi er Danmarks førende innovationshus, og hos os skal der være plads til både sjov og ballade. Vi hjælper andre virksomheder med at forblive relevante i fremtiden. Vores medarbejdere består af ingeniører, oplevelsesdesignere, grafikere, dataloger, filosoffer og litteraturhistorikere. Vi arbejder med innovation og nytænkning inden for en lang række brancher. Vi udforsker status quo og skaber nye forretningsmodeller, nye produkter, services og organisationsformer for kunder som Maersk, Siemens, Danske Bank, LEGO, VisitAarhus, Stofa og mange flere.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

Hvordan kan vi hjælpe fysiske butikker med at blive mere digitale? Hvordan skal 'Catsense.ai' præsenteres, således butikker forstår den værdi, der ligger i udnyttelsen af databaseret viden som forretningsdriver i en travl hverdag?

Vi har noget ny teknologi, der giver butikker mulighed for at udfordre nethandlen, men brugen af det kræver et andet mindset, end der er i de fleste detailhandel butikker. Derfor ønsker vi et indblik i de værdier, som vi overser og ikke taler nok ind til i vores offerings. Slutresultatet vil være en kort opsummering af de mest væsentlige pointer og findings i projektet. Dette præsenteres for virksomhedens ledelse. Hvis de studerende når frem til egentlige løsnings- eller kommunikationsforslag, så endnu bedre.

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

Vi forventer, at du kan byde ind med metoder, idéer og masser af engagement! Der skal være passion for deres fag og studie – om de kan sætte specifikke ord på deres kunnen eller ej. Vi forestiller os, at de studerende arbejder på vores kontor i Aarhus, så vidt det er muligt. Vi byder gerne ind med, hvordan der skal arbejdes, men vil også gerne udfordres af de studerende ift. metoder og tanker. Det er de studerende, der skal være den drivende kraft på deres del af projektet. Der vil være kort fra tanke til handling, og de studerende vil blive koblet på en leder, der kan guide dem.

## BEGRÆNSNINGER OG UDFORDRINGER FOR DE STUDERENDE?

Vi tror på, at de studerende er hamrende dygtige, og at de ved en masse, som vi ikke nødvendigvis ved. Udfordringen er, at de studerende kan tage denne viden som givet, hvorfor vi vil gøre alt, hvad vi kan, for at få denne viden med. Derudover kan der være nogle forretningshemmeligheder, som de studerende skal sættes ind i, hvorfor de studerende måske skal underskrive en NDA (Non Disclosure Agreement).

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

De studerende får indsigt i arbejdsgangen i Danmarks fedeste virksomhed! En rådgivningsvirksomhed, der er drevet af passionerede nørder, som nyder at skubbe til grænserne for, hvad der er muligt, og som inspirerer og modner vores kunder, Danmarks mest fremsynede virksomheder, i forhold til, hvad de skal arbejde med i fremtiden. Derudover får I gennem projektet en unik indsigt i detailhandlen og de udfordringer, de står med, og kortlagt de værdier, der er på spil i denne verden. Vi giver meget gerne en anbefaling med efterfølgende, så de studerende har noget at fremvise ift. det arbejde, som de studerende kommer med.

# INTRANOTE

## HVEM ER I?

IntraNote A/S er et videndelingshus med skarpt fokus på digitale løsninger, der gør kunderne klogere på egen viden. Virksomheden er etableret i 2001 af Erik Søndergaard og Søren Rust Nielsen, der straks satte den retning, som fortsat kendetegner IntraNote: Vi vil være tæt på kunden og indgående forstå de brancher, vi leverer løsninger til. Derfor har IntraNote dyb viden om brugervenlig software via ECM-løsninger. ECM, *Enterprise Content Management*, samler en virksomheds samarbejde og data (korrespondance, information og dokumentation) ét sikkert sted. Vores løsninger inden for intranet og dokumenthåndtering handler med andre ord om at passe på informationer og samtidig sørge for, at viden omsættes til videndeling – og forbliver i kundens virksomhed. For os handler digitalisering om mennesker, der deler viden og data. Vores medarbejdere er tæt på kunderne og forstår at afkode, hvordan brugervenligt software bedst muligt sættes i spil på den enkelte arbejdsplads.

IntraNote A/S har hovedsæde i Silkeborg og kontor i København samt internationale afdelinger i Kiev og Tbilisi. I 2015 etablerede IntraNote AB sig i Sverige med hovedkontor i Stockholm.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

I maj 2018 træder EU's nye persondataforordning (GDPR) i kraft. IntraNote har været meget tidligt ude i forhold til at forberede dette og lavede allerede i 2016 et white paper, som beskrev kravene og forholdt sig til, hvordan vores dokumenthåndteringssystem (DocuNote) kan understøtte virksomheders og institutioners arbejde med persondata.

I foråret 2018 skærpes opmærksomheden på persondataforordningen. IntraNote ønsker at bevare positionen som førende på området og vil fortsat være proaktiv.

De studerende kan hjælpe os med et redskab, som understøtter den fortsatte synlighed. Fx noget hvor virksomheder kan måle, hvor langt de er med at overholde forordningen. Der kan være mange vinkler på persondataforordningen: Fx kultur og forandringsledelse, generationsforskelle på adfærd på nettet i relation til sikkerhed etc.

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

Vi ser jeres forskellige fagligheder som en mulighed for at få inspiration, som vi ikke selv kan komme frem til. Vi ser samtidig frem til at få inspiration med baggrund i en humanistisk faglighed.

## BEGRÆNSNINGER OG UDFORDRINGER FOR DE STUDERENDE?

I beslutter selv, hvordan I gerne vil arbejde med opgaven og er velkomne til at sidde hos os på kontoret eller arbejde hjemmefra. IntraNote har kontor i Silkeborg, men vi dækker naturligvis jeres transportudgifter til Silkeborg.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

I får indsigt i hverdagen i en travl it-virksomhed og mulighed for at udvikle en idé, som vi forventer at arbejde videre med i en eller anden form, hvis den passer ind i vores fremadrettede strategi.

# LASERGAME DANMARK

## HVEM ER I?

Lasergame Danmark er en del af Lasergame Group, som har over 90 afdelinger i 16 lande i Europa. Lasergame Group blev startet i 2004 i en tid, hvor Xbox, PlayStation og computere havde deres fremgang. Siden vores start har vi udviklet og arbejdet med vores eget Lasergame-udstyr. Hver dag arbejder vi på at føre vores budskab "Don't play games – be a part of them" ud i verden. Vores mål er at give vores kunder mulighed for at opleve den fiktive verden, som man kender det fra computere eller Xbox, i virkeligheden, og dermed give en unik oplevelse. Vores ønske er at modvirke den voksende asociale tendens hos børn og unge, hvorfor vi skaber produkter, som giver unge de samme muligheder, som de har i deres virtuelle verden, bare i virkeligheden. Vi kan dog præsentere et produkt, som kan bruges til meget mere end bare at skyde hinanden. Netop derfor afholder vi ikke udelukkende events for børn længere. Vores kunder er alt fra institutioner til privatpersoner, virksomheder til sportshold eller det lokale politi.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

I hvor høj grad kan lasergame påvirke adfærd hos børn og unge?

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

Vi forventer, at du har en fornemmelse for, hvad det betyder at arbejde med børn og unge. Når man skal arbejde hos os, skal man være et stort legebarn, som kender til den virtuelle computerverden. Desuden er det vigtigt for os, at du er kreativ og selvstændig. Vores målgruppe er børn og unge, men vi bliver også hyret af kommuner eller forældre, netop derfor skal du kunne begå dig i et sådant miljø. Vores forventning er, at dit slutresultat i teorien kan præsenteres over for politikere og fagfolk.

## BEGRÆNSNINGER OG UDFORDRINGER FOR DE STUDERENDE?

Du skal være klar til at blive en del af en international virksomhed med en travl hverdag. Du vil arbejde under eget ansvar, og du skal derfor være klar til at arbejde selvstændigt. Vi har ingen forventning om, at du sidder på vores kontor hver gang, til gengæld forventer vi, at du overholder deadlines.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

Du vil lære meget om erhvervslivet, og hvad det betyder at arbejde under ansvar og løse opgaver, man bliver målt på. Desuden vil du lære, "at tid er penge". Effektivt og grundigt arbejde er keywords i en sund forretning. Udover det vil vi lære dig, hvordan man overfører kreative tanker til en forretning – fra teori til praksis.

# ONELOUNGE

## HVEM ER I?

OneLounge er et ungt selskab, der har specialiseret sig i at give virksomheder en nem, fleksibel og økonomisk fornuftig adgang til VIP-oplevelser inden for sport og kultur i hele landet gennem én portal. OneLounge giver virksomheder mulighed for at møde deres kunder i øjenhøjde og i rammer, der skaber værdi. Med OneLounge kan virksomheder bruge sport og kultur som mødelokale. Vi lægger vægt på en solid baggrundsviden og agerer som en rådgivende samarbejdspartner for at sikre et godt udbytte af samarbejdet. Virksomheden består af direktør Carlo de Silva, Executive MBA i virksomhedspsykologi, og partner Martin Jensen, samt to deltidsmedarbejdere.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

Hvad sker der med de menneskelige relationer og forholdet til loyale kunder, når marketing og salg smelter sammen via inbound marketing? Hvordan og hvad skal virksomheder gøre for at bevare eller fremme den rationelle og emotionelle loyalitet?

## HVILKE KRAV STILLER I TIL DE STUDERENDE?

Arbejdsopgaverne vil bestå i at undersøge artikler og anden litteratur om emnet samt interviewe virksomhedsledere. De studerende kommer til at arbejde selvstændigt med at udforme projektramme og metoder. De endelig mål aftales i samarbejde, og vi er positive sparringspartner i hele forløbet.

Vi ønsker, at det hele ender ud i en mindre rapport og evt. en survey. Derudover vil de studerende bidrage med materiale til content marketing.

## BEGRÆNSNINGER OG UDFORDRINGER FOR DE STUDERENDE?

Vi har kontor i Malling, men vi forventer, at du er selvstændig af natur og derfor kun skal være på kontoret, når det giver mening for dig. Desuden dækker vi transportomkostninger til Malling.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

De studerende får indblik i, hvordan man skaber ny og mere viden om de menneskelige relationer indenfor B2B segmentet samt mulighed for at afdække, hvilke parametre man kan og skal måle menneskelige relationer på.

Vi er kreative, udviklende og ambitiøse. Ud over at være rutinerede sælgere, har vi også en stor erfaring i ledelse af medarbejdere. Derfor kan de studerende forvente, at vi giver dem kamp til stregen. Vores medarbejder motto er "give and grow", da vi er seriøse som arbejdsgivere.

# ZITCOM

## HVEM ER I?

Zitcom er én af Danmarks førende leverandører af hosting til små- og mellemstore virksomheder. Udover cloud- og serverhosting sælger vi produkter som hjemmesider, domæner, webshops, Office 365, osv. Vi betjener mere end 175.000 private og virksomhedskunder fordelt på vores brands: Zitcom, Wannafind, ScanNet, Curanet, UnoEuro, Cloud.dk og Dandomain. Da vores brands henvender sig til hver sin målgruppe, kan vi tilbyde lige den løsning, der giver værdi for kunderne og deres forretning.

## HVILKEN PROBLEMSTILLING VIL I GERNE HAVE UNDERSØGT?

Da vi nogle gange har svært ved at få besat vores IT-stillinger, vil vi gerne have skruet op for vores employer branding – altså vores markedsføring og profilering af os selv som en attraktiv arbejdsplads. Vi ønsker derfor hjælp til at undersøge én eller flere af følgende problemstillinger:

1. **Hvad betyder jobtitlen for, hvorvidt man søger et job?** Vi har bemærket, at flere virksomheder bruger andre jobtitler på stillinger, der minder om vores. Vil det være bedre, hvis vi f.eks. brugte ord som 'senior' og 'junior' i vores stillinger? Tiltrækker det (flere) folk?
2. **Hvordan og hvilke kanaler kan vi rekruttere igennem?** Lige nu poster vi jobopslag på vores hjemmeside, de sociale medier, jobportaler og via messer og lign. Er der andre måder, hvorpå vi kan annoncere, hvilke folk og kompetencer vi søger?
3. **Hvordan udnytter vi vores kendte brands?** Rekruttering foregår altid og vedbliver at foregå via vores moderbrand Zitcom. Men hvordan udnytter vi vores andre kendte brands i rekrutteringsøjemed uden at skabe unødvendig konkurrence mellem dem?
4. **Hvad kan vi mere gøre?** Vi er allerede aktive på messer, de sociale medier og vores hjemmeside. Hvad har vi overset? Vi er med andre ord åbne over for, hvis du har et forslag til andre vinkler, der bør undersøges.

## HVILKE KRAV STILLES DER TIL DE STUDERENDE?

De studerende kan selv være med til at vælge, hvad der interesserer dem mest, men vi forventer, at vi i fællesskab bliver enige om opgavens rammer og forventningerne hertil. De studerende skal kunne arbejde selvstændigt, da vi som regel har travlt, men vi hjælper naturligvis gerne. Når opgaven er færdig, forventer vi at få en rapport og et internt oplæg, hvor resultater, metode og løsningsforslag præsenteres.

## BEGRÆNSNINGER OG UDFORDRINGER FOR DE STUDERENDE?

De studerende behøver ikke kende alt om hverken IT eller hosting, men vi forventer, at de har en interesse i rekruttering, kommunikation, markedsføring og/eller employer branding. Hvis de er gode med ord, er det også en fordel. Vi søger selvstændige studerende, da de vil få en høj grad af frihed til at undersøge opgaven. Zitcom har kontor i Skanderborg, men vi betaler de studerendes transport til Skanderborg.

## HVAD FÅR DE STUDERENDE UD AF AT ARBEJDE MED JERES VIRKSOMHED?

Det er allerede en kendt problematik, at der kommer til at være mangel på højt kvalificeret arbejdskraft – især inden for IT-branchen. Løser de studerende én eller flere af vores problemstillinger, får de altså en viden, som er eftertragtet i mange HR-afdelinger og marketing teams, og som de derfor kan bruge til at profilere sig selv i fremtidig jobsøgning.