

FRA IDE TIL VIRKSOMHED

Formål: Tydeliggøre vejen for studerende, der ønsker at videreudvikle en idé eller studieprojekt til en virksomhed.

Projektforløb: 4 undervisningsgange, 3-4 timer/ gang
11-13 emnemoduler, 9-12 gruppeøvelser

Kompetencemål: viden om at starte virksomhed, ideudvikle produkt, udvikle forretningsplan og marketingplan. Udarbejde et budget for produktudvikling og virksomhed.

Erhvervsakademi Aarhus

12 studerende (ønsket antal var 20)

Koncept 4 studerende der ikke kender hinanden arbejder sammen om et forretningskoncept fra ide til flyvefærdig virksomhed (idegenerering, budget, målgruppeanalyse, marked, jura etc.)

Udfordringer

- Ekstracurriculære aktiviteter nedprioriteres
- Det giver 'huller' i de faste grupper.

Godt

- Fremmødte studerende lærte noget (måling)
- Arbejde med en række værktøjer på kort tid



Erhvervsakademi Dania (Grenå)

16 studerende

Koncept: Studerende der netop er startet i praktik i egen virksomhed, og ønsker at udvikle virksomheden, produkt og målrette et marked. Software og spiludvikling i fokus.

Udfordringer:

- Undervisning under praktikforløbe => viden erhverves for sent til at understøtte praktikprojektet fra start.
- For få timer afsat til alt for meget indhold.

Godt:

- Stort engagement, da studerende allerede ønsker/behøver mere viden om at drive virksomhed.
- Kort vej fra teoretisk undervisning til at studerende i praksis kan og har behov for at anvende, afprøve og bekræfte deres viden.