



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

# Camp Guide

**A praktisk guide til organisering af camps, hvor studerende får mulighed for at udvikle innovative og entreprenørielle færdigheder...**

**... og hvor underviserne bliver facilitatorer.**

EUROPEAN ENTREPRENEURS CAMPUS



**Entrepreneurship Centre**

...fostering entrepreneurship



Programmet  
for livslang  
læring

("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Indhold

Indledning

Centrale elementer ved en camp

Camporganisationen

- Campleren
- Facilitator
- Eksterne samarbejdspartnere
- Deltagere
- Placering/lokation
- Varighed
- Budget

Campmetoden i praksis

Camp eksempel

- Dag 1
- Dag 2
- Dag 3



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Indledning

Undervisning i iværksætteri, kreativitet og innovation kræver utraditionelle undervisningsmetoder. At erhverve innovative færdigheder, kan man ikke bare lære **ved at** læse om emnet. Man skal også trænes *i* det. Studerende skal deltage aktivt i processen med iværksætteri og innovation og ikke bare observere det passivt fra en sikker afstand. De skal opleve det på krop og sjæl..

Undervisning i iværksætteri og innovation skal derfor ikke bare være at formidle i viden om emnerne, men skal også være en udvikling af færdigheder og entreprenøriel tankegang.

Som underviser - eller rettere træner - er det derfor vigtigt at finde metoder, hvor du kan tage et skridt baglæns i læringsprocessen og se dig selv som mentor eller coach for læreprocessen for de studerende og ikke som den centrale person, i total kontrol.

Men, traditionelle uddannelsesinstitutioner har en masse kulturelle, administrative og praktiske barrierer at overvinde, hvis du ønsker at bruge mere innovative og involverende metoder til at lære om iværksætteri og innovation. Fordybelse i en kreativ proces kræver tid og fokus, som kan være svært at finde i den ugentlige tidsplan, hvor der zappes mellem forelæsninger.

Derfor har vi udviklet campkonceptet, hvor du tager ud et par dage ud af den sædvanlige tidsplan og arbejder intensivt på at udvikle nye ideer og koncepter.

Denne EU Camp Guide vil give dig de retningslinjer, og to-do lister, der er nødvendige for at afholde en camp.



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006



Programmet  
for livslang  
læring

("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Centrale elementer ved en camp

De centrale elementer i en camp er:

- Typisk 20-50 elever og undervisere.
- Flytte klasser til et sted uden for skolen/universitetet.
- 48 timer (eller mindre)
- Tværfaglige grupper
- Arbejder intensivt på at udvikle nye ideer og koncepter til at løse en given udfordring.
- Eksterne deltagere som virksomhedsledere, eksperter osv.. Involveret i 1) definere udfordringen, 2) arbejde med studerende i grupper, 3) evaluere ideer og løsninger.
- En camp leder, der er ansvarlig for den overordnede proces.
- Facilitatorer, som hjælper grupperne.
- Camp ledere og facilitatorer står for at skabe et arbejdsfælleskab, en livlig og intens atmosfære.
- Udfordringen er veldefineret, men detaljer om programmet hemmeligholdes før campen.
- Sæt tid pres på deltagerne for at øge fokus og skabe resultater.
- Blokere eller undgå kommunikation med omverdenen, som venner og familie.

Afhængigt af tid og den udfordring campen kan have et andet fokus. Nogle camps vil fokusere på den tidlige kreative proces og om at generere en masse ideer, mens andre camps vil fokusere på udvikling faktiske løsninger og koncepter.

Camps har været afholdt på mange forskellige måder, men nogle af de almindelige principper er:

- Mangfoldighed øger niveauet af innovation. Mangfoldighed kan opnås gennem mangfoldighed blandt gruppens medlemmer, men også ved at inddrage eksperter.
- Horisontal tænkning - evnen til at integrere viden på tværs af discipliner.
- Vekselvirkning mellem ideskabende processer og mere logisk og struktureret koncept udvikling og evaluering.
- Problem baseret læring, hvor du fokuserer på et problem, ikke et emne.



Programmet  
for livslang  
læring

("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

- Erfaringsbaseret læring, hvor du lærer gennem handling og refleksion.
- Facilitere læreprocesser - facilitatorer er ikke eksperter, men skal fremme processerne og stimulere energi og fokus i grupperne.

## Camp organisationen

Afholdelse af en camp kræver flere personer i forskellige roller.

- Camp leder
- Facilitator
- Eksterne samarbejdspartnere
- Deltagere

Desuden skal du organisere:

- Placering
- Varighed
- Budget



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Camp leder

Camplederen har det overordnede ansvar for at arrangere, planlægning, gennemføre og evaluere lejren.

### Planlægning af lejren

Camp lederens opgave er at gøre følgende:

- Plan dato og klokkeslæt for campen
- Bestil lokaler, udstyr og evt. indkvartering.
- Aftal omkring evt. mad og drikke.
- Invitere, registrere og følge op på deltagerne.
- Gruppedannelse.
- Udpeg camp leder.
- Aftale med og træning af facilitatorer.
- Find og lav aftale med oplægsholdere (om det er nødvendigt).
- Find og lav aftale med dommere.
- Find og lav aftale med professionelle hjælpere (om det er nødvendigt)
- Definer kreative og innovative metoder i henhold til problem / udfordring.
- Detaljeret plan/drejebog for lejren.
- Definere og hent evt. præmier (Evt.).
- Arranger betaling eller gaver til eksterne hjælpere.
- Lav et budget.
- Pressekontakt (Evt.)
- Kopiér eller forberede materialer.

Camplederen skal være til stede gennem hele lejren og sørge for den store sammenhæng

- Åbning af campen
- Introduktion øvelser
- Introduktion af gæsterne
- Præsentation præmier
- Afrunding af campen



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Før campen

Praktiske ting som camp lederen skal gøre før campen:

- Medbring audiovisuelle hjælpemidler og sørg for at de virker (projektor, skærm, black-/whiteboard, flipover).
- Medbring power point præsentation og laptop.
- Medbring campprogram på tryk.
- Medbring kopierede materialer.
- Kuglepenne, papir, sakse, limstifter, post its mv..

## Under campen

- Kontroller bordopstilling og audivisual hjælpemidler.
- Kontroller laptop og lyd.
- Sorter og distribuere materialer (kunne være i kasser)
- Check med reception (nøgler, kopiering og faciliteter ifølge tidsplanen).
- Check med forplejning (tidsplan, antal deltagere, gæster).
- Start velkomst præsentation og musik på projektor.

EUROPEAN ENTREPRENEURS CAMPUS





Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Facilitator

Facilitatorens rolle er at holde processen kørende: Få gang i grupperne, bringe dem tilbage på sporet, hvis de kører fast, minde dem om deadlines, hjælpe dem til at tænke ud af boksen og foreslå metoder og værktøjer.

Facilitatoren kommer ikke med løsningsforslag, men er hele tiden opmærksomme på processen og hjælper gruppen med deres arbejdsproces. Det omfatter at foreslå en pause, når der er nødvendigt for at genoprette energien.

## To-do liste vedrørende facilitatorer

Identificere behov for facilitatorer - hvor mange? I hvor lang tid?

- Finde potentielle facilitatorer.
- Arranger betaling af facilitatorer.
- Arranger et formøde med facilitatorer.
- Book indkvartering og mad til facilitatorer.
- Aflever undervisningsmateriale til facilitatorer .
- Hold kontakten efter hvert fælles session i løbet af campen.
- Evaluer med facilitatorer.

## Eksterne samarbejdspartnere

Den rolle, som eksterne partnere kan være:

- **Definition af problemet** - Det er meget motiverende, når campudfordring er et autentisk problem eller udfordring, direkte fra ejeren. Hvis eksterne partnere som virksomhederne ikke ønsker at afsløre de specifikke problemer, de i øjeblikket kæmper med, kan de være villige til at fremlægge en mere generel og åben problemstilling.



Programmet  
for livslang  
læring

("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



## *European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

- **Eksperter** - Et kort foredrag på 30-40 minutter med en ekspert på området kan være meget inspirerende.
- **Professionelle hjælpere** - Til visualisering kan det være meget nyttigt at have professionelle hjælpere, som er gode til at illustrere eller visualisere.
- **Evaluatoerne** - At have et panel af dommere, der lytter til præsentationer og evaluere i slutningen af campen kan også være meget motiverende for deltagerne.

### **To do-liste vedrørende eksperter**

- Finde egnede potentielle partnere.
- Inviter relevante partnere.
- Tak dem for at acceptere at deltage og spørg, om de vil deltage i frokost / aftensmad.
- Bestil frokost / aftensmad for eksperter (hvis ønsket).
- Organiser gaver eller betaling.
- Placer eksterne partnere i programmet.
- Sørg for modtagelse af gæsterne på campen .
- Præsenter gæsterne og tak dem for at deltage og giv evt. gaver, før de forlader campen.
- Tak dem via e-mail for at deltage efter campen.

### **Deltagere**

Jo mere mangfoldighed blandt deltagerne, jo bedre!. Vælg en række mennesker med forskellig viden og færdigheder med henblik på at dække alle relevante kompetencer vedrørende problemet og løsninger.

### **To-do-liste vedrørende deltagere**

- Arranger hvilke fagområder, der bør deltage.
- Arranger hvordan viden om campen spredes til potentielle deltagere.
- Udsend invitationer og pr-materiale.
- Arranger registrering og opfølgning.
- Dan grupper eller definer, hvordan de skal dannes i løbet af campen.
- Lav en gruppe liste og plan for indkvartering .



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Placering

### Vælg placering

Det er vigtigt at finde et sted uden for det sædvanlige undervisningslokaler for at bryde de sædvanlige vaner og holde fokus på den udfordring, der skal løses.

Lokationen skal - bortset fra indkvartering – bestå af et stort konferencelokale til fælles samling og mindre rum til gruppearbejde. En plads til hver gruppe er optimalt.

### To-do liste vedrørende placering

- Finde egnede lokaler til campen.
- Arranger antal deltagere og grupper.
- Arranger og tjek indkvartering og konferencefaciliteter.
- Arranger chek-in og check-out.
- Arranger mad og drikke.
- Arranger audiovisuelle hjælpemidler, Internetadgang osv.
- Juster tidsplan og deltagerlister ved ankomsten og under campen.

## Varighed

Varighed vil naturligvis afhænge af, hvor meget du ønsker at opnå.

Hvis du kun ønsker at arbejde med ideskabelse, vil en dag være nok. Hvis du også ønsker at arbejde med konceptudvikling, bør du i det mindste regne med mindst 24 timer, men allerbedst 48 timer.

Hvis du vil have deltagerne til også at begynde udarbejdelse af en forretningsplan, du skal regne med en hel en uge.



Programmet  
for livslang  
læring

("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## To-do liste vedrørende varighed

- Aftal mål (hvor meget ønsker du at opnå?).
- Arranger varighed, så det stemmer overens med ressourcerne.
- Lav tidsplan.
- Arranger at campens tidsperiode passer ind i den øvrige undervisning.

## Budget

Omkostningerne til en camp vil variere meget, og vil naturligvis også afhænge af det generelle prisniveau for dit land.

Ifølge erfaringer i Danmark (med et højt prisniveau) vil en camp med 30-40 deltagerne have et budget på 4.000-60.000 €.

Den dyreste løsning er, at hyre en professionel virksomhed til at arrangere hele campen. Det billigste er, når du bruger interne ressourcer - herunder erfarne studerende som facilitatorer – og undgå indkvartering.

## To-do-liste

- Overvej, om du har en intern, erfaren medarbejder til at køre campen eller bliver nødt til at hyre eksterne partnere.
- Kan du bruge medarbejderne fra din egen organisation?
- Kan du finde eksterne partnere, som vil bidrage under gunstige forhold?
- Kan du få noget finansieret af eksterne kilder?



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Campmetoden i praksis

Hovedformålet med campmetoden er at stimulere kreativitet i grupper. At mestre kreativitet i grupper kræver forståelse af både kreativitet, gruppedynamik, individuel psykologi, læreprocesser mv, men et par centrale principper vil hjælpe dig med at starte din egen læreproces som camp organisator og facilitator.

- Sig JA! Idéer - og folk – er sårbare i de tidlige stadier, så sig "ja og ..." i stedet for "ja, men ...". Byg videre på andre folks ideer i stedet for at kritisere.
- Brug energizers i stedet for pauser. Når folk bliver trætte og mister koncentrationen, vil energigivende øvelser skabe ny energi og fokus, mens en pause har tendens til at få folk ud af fokus uden at generere meget ny energi. Vores erfaring er at du kan arbejde mindst 18 timer uden pauser - bortset fra frokost og aftensmad – hvis du bruger energizers og øvelser.
- Alle former for viden er værdifuld. Deltagerne bør ikke repræsentere en enkelt faglighed. De skal bringe al den viden, de har fra alle aspekter af deres liv. Så undgå fokus på uddannelse, job eller position.
- Undgå at fortælle gruppe-medlemmer om hinandens fag eller færdigheder på forhånd og undgå personlige præsentationer i starten. Så undgår man at ideer blive bedømt på, hvem de kommer fra.
- Lad facilitatorer lede gruppernes opmærksomhed i retning af at bygge på andre folks ideer i stedet for blot at fremme deres egne ideer. Tilskynd dem til at sige "Og hvad jeg kan lide ved denne idé er ..." eller "... og så vi kunne ...".
- Undgå diskussioner. I diskussioner, forsøger vi at vinde og få ret. Det er et konkurrencepræget spil, ikke et kooperativt spil. Facilitatorer skal forsøge at tage grupper ud af drøftelserne og tilbage i et samarbejde. Tilskynd dem til at se muligheder.
- En opgave, en deadline. Giv kun grupperne én opgave og en deadline ad gangen. Og kun, når den foregående opgave er færdig. På denne måde kan de fokusere på opgaven og ikke bekymre sig om at planlægge eller strukturere processen. Hvis en gruppe arbejder på mere



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794) er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



## European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

end én opgave, begynder de at bruge energi på planlægning og strukturering. Facilitatoren skal tage ansvaret for processen og ikke lade gruppen i tvivl om, hvorvidt de er ansvarlige.

- Split den samlede proces i små opgaver for at undgå at tænke på planlægning og strukturering. Hvis en gruppe bruger mere end 10-20 sekunder forstå opgaven, er det alt for kompliceret og bør opdeles i delopgaver.
- Find nye steder, hvor deltagerne ikke har været før - eller hvor ikke er vant til at komme. På denne måde, bærer de ikke nogen vaner med i forbindelse med placering.
- Indsaml ure, mobiltelefoner og bærbare computere før starten for at undgå forstyrrelser eller fokus på tiden.

EUROPEAN ENTREPRENEURS CAMPUS



Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Camp eksempel

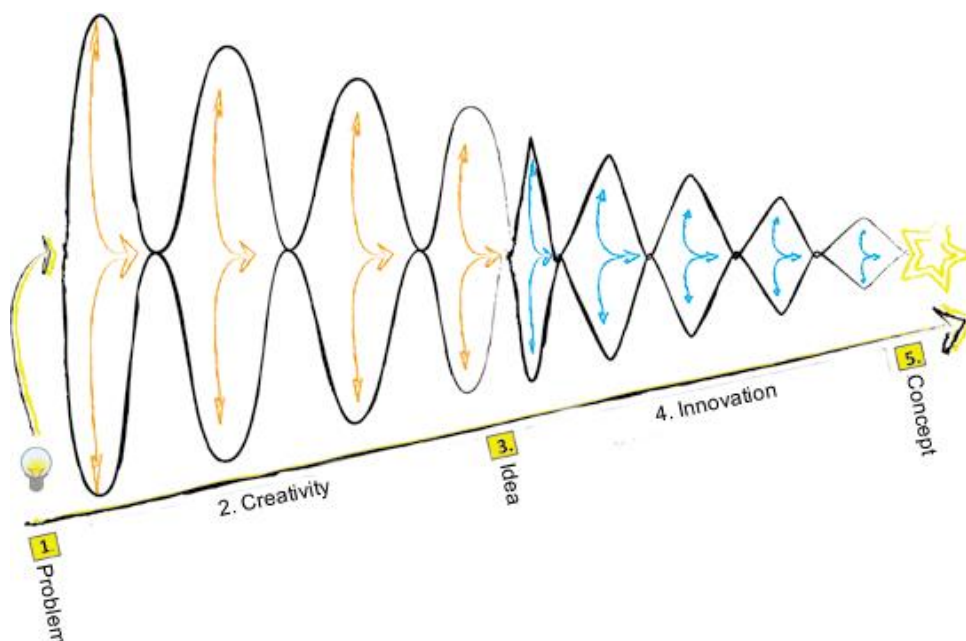
I det følgende vil vi gå igennem et eksempel på en 48 timers camp.

Campeksemplet er en "solution camp", hvor idéer genereres, udvikles og omdannes til forretningskoncepter for virksomheder / organisationer.

Campen er inddelt i to hoveddele:

- Den kreative del - hvor nye idéer genereres og udvikles.
- Den innovative del - hvor nye ideer udvikles til koncepter, der kan lanceres på et marked og på sigt blive til en virksomhed.

I begge faser skifter arbejdsprocessen mellem kreativ og kritisk tænkning som i nedenstående figur





Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

De forskellige elementer i campen er:

- Forbered campen
- Indledning
- Idé Udvikling 1
- Idé Udvikling 2
- Idé Udvikling 3
- Idé Udvikling 4
- Idé udvælgelse 1
- Idé udvælgelse 2
- Konceptualisering
- Sælge idéen
- Next Step

## **Forbered campen**

En camp skal forberedes grundigt i detaljer. For hvert minut du skal overveje potentielle problemer eller behov. Dette vil give deltagerne mulighed for at holde fuld fokus på deres opgave.

## **Indledning**

Formålet med indledningen er at introducere den måde at arbejde på samt udfordringen der skal arbejdes med.

## **Idé Udvikling 1**

I første runde af idéudvikling skal deltagerne udvikle idéer til en løsning baseret på deres nuværende forståelse af det problem, de løser. Det er vigtigt, at de ikke bruger deres tid på at stille afklarende spørgsmål. De skal fokusere på at generere ideer, baseret på deres nuværende forståelse af problemet.



Programmet  
for livslang  
læring

("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)





Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## **Idé Udvikling 2**

Formålet med anden runde af idéudvikling er at udtænke nye ideer. De skal forstå, at det ikke handler om at få en god idé, men om at få en masse forskellige ideer til at vælge mellem.

Understøt idéudviklingen med kreative teknikker i denne fase.

Ved afslutningen af denne fase vil grupperne hjælpe hinanden udvikle ideerne yderligere.

## **Idé Udvikling 3**

I tredje runde af idéudvikling er formålet at lade deltagerne hjælpe hinanden udvikle ideer og udnytte den viden, som hver gruppe medlem besidder.

## **Idé Udvikling 4**

I fjerde runde af idéudvikling er formålet at kombinere viden og principper fra forskellige områder for at komme op med radikalt nye ideer.

## **Idé udvælgelse 1**

I denne fase skal gruppen begynde at udvælge de mest lovende idéer internt. De skal sortere og rangordne idéer ved hjælp af forskellige metoder som NAF-metoden, hvor nyhed, attraktivitet og gennemførlighed er de vigtigste kriterier.

Gruppen vil forberede de bedste ideer (fx. tre) til præsentation.



Programmet  
for livslang  
læring

("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794) er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong  
Learning  
Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Idé udvælgelse 2

I den anden fase af ideudvælgelse vil de bedste idéer blive fremlagt i plenum - fx foran et ekspertpanel.

Formålet er at få feedback og viden fra folk uden for gruppen .

## Konceptualisering

Formålet med konceptualisering er at opbygge en komplet koncept og forretningsmodel baseret på udvalgte idéer.

## Sælge idéen

Campen afsluttes med en effektiv og overbevisende præsentation af koncepterne.

Præsentationen skal tydeligt viser behovet, løsningen, kundens værdi og det overordnede koncept og forretningsmodel.

Formålet er at skabe en præsentation, der vil overbevise 'problemejerne' og beslutningstagerne i organisationen .

Ved afslutningen af denne fase fremføres præsentationerne foran dommerne.

## Næste skridt

Umiddelbart efter finalen skal gruppen mødes og evaluere de mål og udbytte for hvert medlem af gruppen og blive enige om og hvordan projektet fortsættes. En grov projektplan skitseres og næste møde er planlægges.



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Dag 1 - Kreativitet

Fase 1: Forbered idéudvikling

Introduktion til camp og gruppe præsentationer. I denne fase findes de øvelser, der fremmer kreativt samarbejde.

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Metoder	Sted	Materialer
	<b>Forbered campen</b>				
-	Forberedelse - før ankomst	Camp leder	Introducere camp sekretær og facilitatorer til campens formål og principper. Check grupperum.	-	-
15 min.	Check in – indkvartering	Facilitator	Deltagerne får deres værelser, efterlade bagage der og gå til grupperum.	Reception	Velkomstpakke til alle (papir og kuglepenne) ..
30 min.	Gruppe dannelse	Facilitator	Øvelser: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Barndomsdrøm</i> (+ navneskilt med barndomsdrøm) (øvelse.).</li> <li>▪ <i>2 sandheder og 1 løgn</i> (øvelse.)- Foretag <i>5 befalinger</i> til gruppearbejde.</li> <li>▪ Find et navn og slogan for gruppen, check lokalet og forbered præsentationen.</li> </ul>	plenumlokale	- Flip-over ark- Blanke navneskilte- Tusch / kuglepenne
1 tid	Velkommen	Camp	Øvelser:	Plenum	Båt horn



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

		leder	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Barndomsdrøm (øvelse.)- Klap 1-2-3 1, 2 og 3 (øvelse.)</li> <li>▪ Fortæl din dag baglæns (øvelse.)</li> </ul> <p>Introduktion til campen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arbejdsmetode.</li> <li>▪ Rolle som facilitator, camp leder og camp sekretær.</li> <li>▪ Gruppe præsentationer.</li> <li>▪ Camp regler</li> <li>▪ Saml mobiltelefoner og ure)</li> </ul> <p>Øvelser</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ JA, vi lavede en fejl (øvelse.)</li> </ul>		
30 min.	Udfordring	Problem ejer eller compleder	<p>Nuværende udfordring</p> <p>Øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Giv gaver (øvelse.)</li> <li>▪ Planlæg en ferie sammen(øv.) (øvelse.)</li> </ul>	Plenum	Stimuli respons kort

## Idéudvikling 1

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Metoder	Sted	Materialer





Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

1 time	Ideudvikling	Facilitator	<p>Øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Omvendt brainstorm (opgave fokus)</li> <li>▪ Udvikle en cykel sammen (øvelse.)</li> <li>▪ Person-kort (opgave fokus)</li> <li>▪ Planlæg en tur til månen (øvelse.)</li> <li>▪ Stimuli kort (opgave fokus)</li> <li>▪ Udvikle en bus sammen (øvelse.)</li> <li>▪ billed stimuli (opgave fokus)</li> </ul>	Plenum	Stimuli respons kort
1 time	Ideudvælgelse	Facilitator	Vælg alle spændende ideer. Hjælp hinanden med at udvikle alle idéer i grupper på 2 personer. Grupperne forberede præsentation af de udvalgte ideer .	Plenum	Flip-over ark
30 min.	Præsentation	Facilitator og problem ejer	<p>Øvelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kæmpe- Trolde - Dværg (øvelse.)</li> </ul> <p>Præsentation for problem ejer.</p> <p>Feedback fra problem ejer: Hvad er allerede gjort?? Hvad lyder spændende?? Feedback skal også eliminere misforståelser.</p>		

**Idé Udvikling 2**

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Metoder	Sted	Materialer
1	Ideudvikling	Facilitator	Øvelse:	Plenum	Provokationskort



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

time			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kollektiv monolog (øvelse.)</li> <li>▪ Ja, og ... Kommunikation (øvelse)</li> <li>▪ Provokationskort (opgave fokus).</li> <li>▪ Hvad er det modsatte af ... (øvelse.)</li> </ul>		
1 time	Ideudvælgelse	Facilitator	Vælg en spændende idé hver. Hjælp hinanden med at udvikle hver idé i grupper på 2 personer. Gruppen vælger den idé, de føler har den højeste potentiale. Gruppen forbereder en præsentation af den valgte idé for alle (incl. problem ejer).		
1 time	Præsentation	Camp leder	<p>Øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stork - Frø - Gravid kvinde (øvelse.)</li> </ul> <p>Præsentation for alle.</p> <p>Tavs feedback (incl. problem ejer) alle noterer på post its eller huskesedler som gives til den, der præsenterede ideen, efter præsentationerne.</p> <p>Grupper samles for at læse tilbagemeldingerne.</p> <p>Facilitator runder dagen af med positiv feedback.</p>		





Lifelong Learning Programme



## European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

### Dag 2 – Kreativitet

Dagen starter med energizers og 3D-øvelser for at gøre deltagerne klar til at genoptage deres kreative arbejdsmetode.

#### Idéudvikling 3

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Metoder	Sted	Materialer
1 time	idéudvikling	Facilitator	Anvend: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hvad er det næste, der sker?</li> <li>▪ Igen</li> <li>▪ Nyt gæt</li> </ul> <p>... På problemet. Gør det, mens du notere dine umiddelbare tanker om ideen på post its eller huskesedler.</p>	Plenum	Stimuli kort, noter / huskesedler
1 time	Ideudvælgelse	Facilitator	Kategoriser idéer: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ hver gruppemedlem vælger en idé hver blandt de udviklede ideer.</li> <li>▪ Hjælp hinanden med at udvikle hver idé i grupper på to.</li> <li>▪ Forbered præsentation til "søster-grupper".</li> <li>▪ Præsentationer bør involvere deltagere fra søster-gruppen.</li> </ul>	Plenum	Prototyping udstyr
1 time	Præsentation	Facillitator	Grupper samles i hold på to grupper. Øvelse:	Plenum	Stimuli kort



("Dette projekt ("European Entrepreneurship Campus - n. 2012-1-IT1-LEO05-02794)er finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne publikation forpligter kun forfatteren, og Kommissionen kan ikke drages til ansvar for brug af oplysningerne heri)



Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Se, der går en mammut (øvelse.).</li> </ul> <p>Præsenter alle de udvalgte ideer til "søster-grupper".</p> <p>Grupper bliver ved med at udvikle ideer ved hjælp af:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>hvad der sker så?</li> <li>igen.</li> <li>nyt gæt.</li> </ul> <p>... at udvikle hinandens ideer.</p>		
1 time	Idéudvikling	Facillitator	klargøre grupperum:Hæng evt. dekoration op, tænd lys, sæt musik på. Rummet skal give deltagerne energi til at arbejde igen.	Gruppe område	Lys, dekoration mv.

#### Idéudvikling 4

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Metoder	Sted	Materialer
1 time	ideudvikling	Facilitator	<p>Øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Navneord mødes (øvelse.)</li> <li>Princip-kort (opgave fokus)</li> <li>Ting mødes (øvelse.)</li> <li>Princip kort (opgave fokus)</li> <li>Find principper (øvelse.)</li> <li>Ting møder principper (øvelse.)</li> <li>Princip-kort (opgave fokus)</li> </ul>	Plenum	Princip kort og kasse med tilfældige ting







Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Fase 2 - Innovation - fra idé til værdi

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Metoder	Sted	Materialer
30 min.	Idé udvælgelse 1	Facilitator	<p>Intern idé udvælgelse: Rangordn ideer i henhold til udvælgelseskriterierne.</p> <p>Øvelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selvdefinerede kriterier: Hver deltager vurderer idéer ifølge selvstændige definerede kriterier og præsenterer resultatet i gruppen.</li> <li>NAF-metoden: Gruppen vælger kollektivt ideer efter NAF-metoden.</li> </ul>	Plenum	Flipover ark
1 time	Idé udvælgelse 2	Camp leder	<p>Ekstern idéudvælgelse: Tre udvalgte idéer præsenteres i plenum. 3-fem minutter præsentationer for hver gruppe. Respons kort fra grupper i plenum.</p>	Plenum	Flip over ark og respons kort
2 timer	Koncept udvikling	Facilitator	<p>Byg et koncept omkring ideen. Brug IDEA BMC. -:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlæggende idé</li> <li>Bruger profil</li> <li>Funktion</li> <li>Hvem gør hvad?</li> <li>Beskyttelse af idé og koncept</li> <li>Konkurrence</li> <li>Nye muligheder</li> </ul> <p>Et gruppemedlem skriver resultaterne ned.</p>	Plenum	IDEA BMC





Lifelong Learning Programme



*European Entrepreneurs Campus - Transfer, configuration and development of multidisciplinary model for promoting entrepreneurship in VET and higher education*



Project funded by European Commission LLP Programme – Leonardo Da Vinci – TOI – 2012-1-IT1-LEO05-02794 – CUP G12F12000080006

## Dag 3 – Innovation

Tid	Aktivitet	Ansvarlig	Metoder	Sted	Materialer
1 time	Salg af idé og koncept	Facilitator	<p>Forberedelse: Idé og koncept skal sælges til beslutningstagerne i organisationen eller til investorer. Salgspræsentation udarbejdes i gruppen. Fremgangsmåde gives af facilitator. Øvelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salgspræsentation</li> <li>▪ Elevatortale</li> <li>▪ Prototyping</li> </ul>	Plenum	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flipover ark</li> <li>▪ Laptops</li> <li>▪ PowerPoint</li> <li>▪ Prototyping</li> <li>▪ Audio visuelle hjælpemidler</li> </ul>
1 time	Sælg idé og koncept	Camp leder	<p>Camp - finalen: Præsenter ideer og koncepter for et panel af dommere, der vurderer ideerne. 5 minutters præsentationer. Konstruktiv feedback fra dommere.</p>	Plenum	Princip kort og kasse med tilfældige ting
1 time	Næste skridt	Facilitator	<p>Lav aftaler med grupperne om evt. næste skridt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mål</li> <li>▪ Grundlæggende projektplan</li> <li>▪ Aftaler og næste møde</li> </ul>	Plenum	