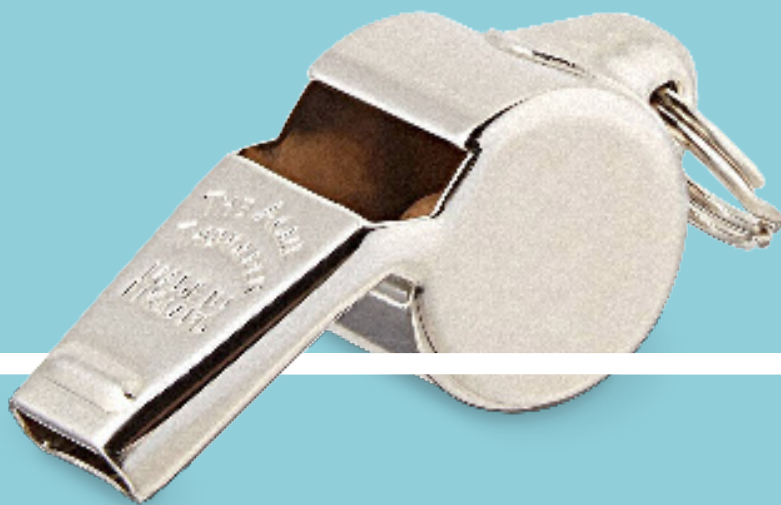


HÖGSKOLORNAS SPELREGLER FÖR ENTREPRENÖRSKAP

Rekommendationer för att främja entreprenörskap



VAD?

Du har just öppnat en handbok med spelregler för entreprenörskap, avsedd för universitet och yrkeshögskolor. Den innehåller rekommendationer för hur högskolan ska utvecklas till ett team på elitnivå i entreprenörskap.

VARFÖR?

Entreprenörskap handlar om inställning, kompetenser och handling. Behovet av dessa fortsätter att växa allteftersom samhället hela tiden förändras allt snabbare och mer överraskande. Som ett proffsteam i kompetens och kreativitet kan en högskola tillsammans med sina samarbetspartner erbjuda en ständigt bättre tillväxtmiljö för entreprenörskap.

FÖR VEM?

Spelreglerna är avsedda för alla medlemmar i högskoleteamet. Vid en högskola där entreprenörsandraräder är alla roll- och teamspelare.

Handboken sporrar högskolans manager, det vill säga ledningen med ansvar för teamets strategi och helhet, tränarna som är ledningen på mellannivå, med ansvar för undervisning, forskning, utveckling och innovation, samt spelarna, alltså studerande, lärare, forskare och andra experter, att utvecklas som främjare av entreprenörskap.

HUR?

Handboken fördelar sig på tre ronder. I den första är målet att stärka inställningen till entreprenörskap och de entreprenöriella kompetenserna inom högskolesamfundet, i den andra att frambringa entreprenörskap som tar avstamp i högskolan och i den tredje att förnya mer etablerat entreprenörskap.

Ronderna beskrivs som spelstrategier. För varje situation beskrivs syftet, arbetsfördelningen och taktiken. Varje högskola uppmuntras att i samarbete med sina partner skraddarsy rekommendationerna till en spelhandbok som lämpar sig för användning just där och som utvecklas kontinuerligt.

VEM STÅR BAKOM BOKEN?

Handboken utarbetades under hösten 2018 av Rådet för yrkeshögskolornas rektorer Arene och Finlands universitetsrektors råd UNIFI i samarbete med Företagarna i Finland. Även studeranderepresentanter från Finlands studentkårers förbund (FSF) och Finlands studerandekårers förbund (SAMOK) deltog i arbetet. Spelhandboken har producerats med stöd från Undervisnings- och kulturministeriet.

VI SPELAR TILLSAMMANS
FÖR ENTREPRENÖRSKAP!



INNEHÅLL

1. ROND: FÖRETAGARANDA OCH ENTREPRENÖRIELLA KOMPETENSER	05
a. Stärka ägandet av den egna läroprocessen	
b. Etablering av villkor som stöder entreprenöriellt lärande	
c. Bygga entreprenöriella team	
d. Förankring av en försökskultur	
2. ROND: NYTT ENTREPRENÖRSKAP	09
a. Träning i företagsverksamhet och inkubation av företagsidéer	
b. Främjande av medelanskaffningen för lovande företag i initialskedet	
c. Vidarepassning i det entreprenöriella ekosystemet	
3. ROND: FÖRNYELSE AV ENTREPRENÖRSKAP	11
a. Utformning av tjänster för förnyelse av entreprenörskap	
b. Betjäna kontinuerligt lärande bland företagare	
c. Stöd för kontinuerlig företagsutveckling	



1. ROND

FÖRETAGARNA OCH ENTREPRENÖRIELLA KOMPETENSER

HUR KAN HÖGSKOLAN FRÄMJA FÖRETAGARANDA OCH
ENTREPRENÖRIELLA KOMPETENSER HOS DE STUDERANDE, LÄRARNA, FORSKARNA OCH
DEN ÖVRIGA PERSONALEN?

SPELSTRATEGI 1A: STÄRK ÄGANDET AV DEN EGNA LÄRPROCESSEN

VID HÖGSKOLAN ÄR VAR OCH EN ÄGARE TILL SITT EGET LÄRANDE.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Kunskap är vårt mest värdefulla kapital. Ju starkare individen äger sitt eget lärande, desto bättre blir inlärningsresultaten. En lärande vars ställning inom högskolans lärmiljö är mer central och entreprenöriell, äger i motsvarande grad sitt eget lärande starkare och når bättre resultat.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

I högskolans strategi ger managerna tränarna och spelarna frihet att utnyttja spelmiljöer ur det levande livet och uppmuntrar dem att tillämpa studentcentrerade och entreprenöriella verksamhetsmodeller. När de fördelar de tillgängliga resurserna till teamet visar managerna respekt för ett skicklighetsspel som stärker ägandet av den egna lärprocessen och genererar såväl praktisk erfarenhet som teoretisk förståelse, det vill säga faktiskt och värdefull kompetens som utgör en helhet.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

Tränarna utarbetar tillsammans med spelarna en spelstil som stämmer överens med högskolans strategi och effektivt utnyttjar resurserna. De huvudsakliga ägarna till spelstilen är spelarna själva. Tränarna ger utrymme för egna initiativ och kreativitet bland spelarna, som utvecklar och testar studentcentrerade lösningar. Tränarna föregår med gott exempel genom snabbt beslutsfattande och övervägt risktagande.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Spelarna drar ansvarsfullt nytta av sitt handlingsutrymme och söker aktivt nya, utmanande spelmiljöer som ger inlärningsresultat. I dessa miljöer testar de djärvt studentcentrerade lösningar som vägleder till entreprenörskap. Spelarna berättar öppet om såväl lyckade som misslyckade försök och delar regelbundet med sig av sina erfarenheter med varandra.

SPELSTRATEGI 1B: ETABLERING AV VILLKOR SOM STÖDER ENTREPRENÖRIELLT LÄRANDE

HÖGSKOLAN HAR TILLGÅNG TILL UTMÄRKTA VILLKOR FÖR ENTREPRENÖRIELLT
LÄRANDE.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Lärande som utgår från ägarskap och teamwork blomstrar upp i faktiska, funktionella övnings-situationer. Ju bredare och mer mångsidiga högskolans nationella och internationella arbetslivs- och övriga partnernetverk är, desto bättre resurser och miljöer för entreprenöriellt lärande kan det ge de lärande medan partnererna får möjligheter att utveckla verksamheten.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna är huvudarkitekter till träningsförhållandena vid högskolan. De skapar positiva ekonomiska och andra incitament för tränarna och spelarna att söka efter och etablera förutsättningar för entreprenöriellt lärande. Samtidigt utvidgar och underhåller managerna själva aktivt högskolans företags- och övriga resursnätverk och fördjupar sin förståelse av partnerernas samarbetsbehov.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

Tränarna känner väl till nyckelpartner på den egna utbildningens eller forskningens spelplan. Tillsammans med dessa bygger de upp ett långsiktigt samarbete som gynnar alla parter. På det här sättet producerar tränarna de grundläggande förutsättningar som spelarna behöver för ent-

reprenöriellt lärande och samtidigt utvidgar de högskolans inflytelsesfär när det gäller kompetens och innovation bortom den egna rinken.

► SPELARNÄ (STUDERÄNDE, LÄRARE, FORSKARE, SÄKKUNNIGA)

Spelarna kÄner bäst till de centrala innehÄllen och mÄlen i sitt spel och vet dÄrför vilka resurser och miljöer de behöver till stöd för sin reprenöriella inläring eller forskning. De resurser de samlat in med hjälp av tränarna tillämpar de på sina teams projekt och studiemoduler. De delar öppet med sig av sina erfarenheter av partnersamarbetet med sina kollegor, tränare och manager.

SPELSTRATEGI 1C: BYGGANDE AV ENTREPRENÖRIELLA TEAM

HÖGSKOLAN ÄR ETT LAG SOM BESTÄR AV SMÄ GEMENSKAPER, DVS TEAM, SOM UTVECKLAS OCH LÄR SIG.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Team som spelar mot ett gemensamt mål är tillväxtplattformar som accelererar lärandet. Team som utformas med eftertanke, ges tillräcklig frihet och äger sitt lärande reprenöriellt skapar nya kunskaper och innovationer som gagnar såväl de lärande själva som hela högskolan och dess partner.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna bygger upp högskolan utgående från starka, självstyrande tränar- och spelarteam. Managerna föregår med gott exempel genom sitt eget samspelta teamspel och undanröjer systematiskt sådant på spelplanen som utgör hinder för teamens försöks- och utvecklingsarbete i fråga om såväl utbildning som forskning. Förtroende och tillväxtorientering står i fokus för den teamkultur av reprenörsanda som managerna skapar.

► TRÄNARNÄ (LEDNING PÄ MELLANNIVÄ)

Tränarna hjälper spelarna att skapa modeller för teamlärande. För det här syftet stärker de sin egen kÄnnedom om teamspel och teamlärandets pedagogik, och delar den också med spelarna. Tränarna ser till att teamen följer de gemensamt faststÄllda spelreglerna men också vågar testa och misslyckas.

► SPELARNÄ (STUDERÄNDE, LÄRARE, FORSKARE, SÄKKUNNIGA)

LÄrare, forskare och övriga sÄkkunniga vägleder de studerande till reprenöriella team och utmanar dem att ta ansvar för verksamheten i det egna teamet och således för ägandet av den ägna läroprocessen. Samtidigt hjälper de studerandeteamen att faststÄlla sina interna roller, han-

tera teamdynamiken och skapa partnernätverk som erbjuder lärandeutmaningar. Lärare, forskare och övriga sakkunniga bildar också själva fenomenbaserade, tvärdisciplinära team för kollegialt utvecklande.

SPELSTRATEGI 1D: FÖRANKRING AV EN FÖRSÖKSKULTUR

HÖGSKOLAN TESTAR DJÄRVT NYA VERKSAMHETSSÄTT SOM GER INLÄRNINGSRISULTAT.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Högskolans resultatförmåga stärks genom att man flexibelt förutser, prövar och övar på nya sätt att lära sig, utforska och utveckla. Ju mer prövande verksamhetskulturen är och ju mer den tillåter försök och misstag, desto innovativare och mer effektfulla lösningar finner högskolan för såväl de lärandes som samarbetspartnerns behov.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna uppmuntrar i såväl ord som handling tränarna och spelarna till experimentella spelsätt och kulturer. De undanröjer stöttestenar på organisationsnivån och ger erkännande åt framgångsrika testspelare. Samtidigt skapar managerna ett öppet och konstruktivt klimat på högskolan, som möjliggör att man också får lära sig av mindre lyckade försök.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

Tränarna bygger genom kontinuerlig sparring upp spelarnas självförtroende och mod att testa nya, entreprenöriella övningar och spelrörelser såväl individuellt som i team. Bland spelarna identifierar de särskilt progressiva testspelare och tilldelar dessa ansvarsfyllda utvecklingspositioner på spelfältet.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Spelarna är medvetna om att varje övning och spel är en möjlighet för såväl partnerna som teamen själva att testa något nytt och utveckla sin kompetens. De identifierar sina egna och andras styrkor som testspelare och utvecklare, och fördelar utgående från detta arbetet och rollerna inom sitt kollegiala team. Spelarna stannar tillräckligt ofta upp tillsammans med partnerna för att utvärdera de resultat försöken gett.



2. ROND

NYTT ENTREPRENÖRSKAP

HUR KAN HÖGSKOLAN FRÄMJA ATT NY FÖRETAGSVVERKSAMHET UPPSTÅR?

SPELSTRATEGI 2A: TRÄNA FÖRETAGSVVERKSAMHET OCH INKUBERA FÖRETAGSIDÉER

HÖGSKOLANS ALLA MEDLEMMAR FÅR TRÄNA SIG I FÖRETAGSVVERKSAMHET OCH
INKUBERA SINA FÖRETAGSIDÉER.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Det finns otroligt mycket kreativitet och kunskap vid högskolan. Parat med entreprenörskap kan de producera ny och värdefull affärsverksamhet. Ju bättre omständigheter högskolan erbjuder de lärande att praktiskt träna sina entreprenöriella kompetenser och utveckla sina företagsidéer, desto fler högskoleutbildade får mod att i något skede av sin karriär bli företagare.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna säkerställer att alla högskolans medlemmar har tillgång till de bästa entreprenöriella tränings- och inkubatorresurserna. Managerna tillämpar såväl kvantitativa som kvalitativa indikatorer för att följa med den nya företagsverksamhet som uppstår vid högskolan.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

Tränarna ser till att högskolans entreprenöriella tränings- och inkubatorsresurser förankras som ett naturligt element i utbildnings- och forskningsspelarnas verksamhetsfält. Samtidigt stärker de spelarnas förståelse av grunderna och spelreglerna för företagsverksamhet liksom även affärspotentialen i mångprofessionell och tvärdisciplinär verksamhet. Tränarna bygger upp ett nätverk av erfarna företagare till stöd för spelarna.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Spelarna införlivar träning i företagsverksamhet och inkubation av företagsidéer i sina pedagogiska verksamheter och studier. Här drar de nytta av de träningsresurser och -modeller för entreprenörskap vilka högskolan delar och som erbjuder såväl inhemska som internationella innovatörer och deras team möjlighet att verkställa sina affärsidéer.

SPELSTRATEGI 2B: FRÄMJANDE AV MEDELANSKAFFNINGEN FÖR LOVANDEFÖRETAG I INITIALSKEDET

DE MEST LOVANDE FÖRETAGEN VID HÖGSKOLAN FÅR UNDER SITT INITIALSKEDE STÖD
FÖR ATT SKAFFA DE MEDEL SOM KRÄVS FÖR ATT UTVECKLA VERKSAMHETEN.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Varje spelsäsong dyker lovande företag upp vid högskolan, med möjligheter att nå elitnivån och skapa nya, högkvalificerade jobb och teknologier. Vägen till toppen är ändå smal, så allt tillgängligt finansiellt och övrigt stöd behövs under initialskeket. Att högskolan tillsammans med sina samarbetspartner skapar processer för att identifiera och finansiera de uppstartföretag som har mest potential, skapar förutsättningar för nytt tillväxtföretagande.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna säkerställer att högskolan systematiskt och målmedvetet stöder lovande företag i initialskeket för att skaffa finansiering. Stödet kan exempelvis innebära att man ser till att företagen har tillgång till en utsädesfond som sköts regionalt eller på annat sätt. Tillsammans med partnererna integrerar managerna finansieringskanalerna i högskolans processer för företagspraktik och inkubation. De koordinerar processerna i samarbete med experter på uppstartsinvestering och skapar med hjälp av tränarna och spelarna incitament för att identifiera och vägleda de mest lovande företagen vidare.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

Ett tränarteam som managerna väljer ut, utvecklar tillsammans med partnererna processer för identifiering och stöd. De utrustar högskolans företags- och innovationstjänster för att finna de mest lovande potentiella företagen inom alla utbildnings- och forskningsfält. Tillsammans med partnererna är de ansvariga tränarna mentorer för dem som söker finansiering.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Spelarfältet för utbildning och forskning söker systematiskt de mest lovande företagsfröna bland sina medlemmar och i sina team. De passar dessa till finansieringskanalernas gallringsprocess och till övriga stödtjänster.

SPELSTRATEGI 2C: VIDAREPASSNING I DET ENTREPRENÖRIELLA EKOSYSTEMET

HÖGSKOLANS OCH DESS PARTNERS FÖRETAGARTJÄNSTER BILDAR EN SÖMLÖS TILLVÄXTSTIG FRÅN FÖRSÖK TILL UTVECKLING OCH ETABLERING AV FÖRETAGSVERKSAMHET.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Högskolan är en utmärkt tillväxtplattform för nytt entreprenörskap som utgår från hög kompetens och banbrytande innovationer. För att bli ännu mer resultatrik behöver den också andra utvecklare av företagsverksamhet. Ju mer organiska kopplingarna bortom spelplanerna är mellan högskolan och övriga företagartjänster, desto bättre möjligheter till framgång har företagare som tar avstamp i högskolan.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Tillsammans med entreprenörskapsfrämjande partner, såsom företagsinkubatorer, offentliga tillväxttjänster och företagargenerationer, jämnar managerna ut den gemensamma spelplan som utvecklar den högskolebaserade företagsverksamheten. Managerna styr tränare och spelare med ansvar för högskolans företagartjänster till den här arenan. Samtidigt säkerställer de att arbetsfördelningen i det entreprenöriella ekosystemet är tydlig och att rollerna kompletterar varandra.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

De tränarteam som ansvarar för högskolans företagartjänster och att utveckla dessa nätverkar med högskolans entreprenörskapsfrämjande partner. Samtidigt skapar de ramarna för att utveckla entreprenörsnära samarbetsmodeller där de olika parternas styrkor bildar en livskraftig

tillväxtmiljö för nytt entreprenörskap.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Spelarna bekantar sig personligen med aktörer som parallellt med högskolorna främjar entreprenörskap. Tillsammans med dessa partner skapar de konkreta servicemodeller och servicekedjor genom vilka såväl inhemska som internationella innovatörer som är allvarligt inställda på entreprenörskap och deras team kommer framåt. Spelarteamen följer med utvecklingen bland alumner som blivit företagare och engagerar dem som expertresurser i högskolans företagartjänster.



3. ROND

FÖRNYELSE AV ENTREPRENÖRSKAP

HUR KAN HÖGSKOLAN FRÄMJA ETABLERAT ENTREPRENÖRSKAP OCH FÖRNYELSE AV FÖRETAGSVERKSAMHETEN?

SPELSTRATEGI 3A: UTFORMA TJÄNSTER FÖR FÖRNYELSE AV ENTREPRENÖRSKAP

HÖGSKOLAN UTFORMAR SINA TJÄNSTER FÖR FÖRNYELSE AV ENTREPRENÖRSKAP OCH AFFÄRSVERKSAMHET I NÄRA SAMARBETE MED FÖRETAG I ALLA STORLEKAR.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Högskolan är ett proffsteam för forskning, utveckling och lärande. Den kunskap och de färdigheter som den föder fram kanaliseras till företagen särskilt via nya, skickliga experter. Utöver den här indirekta nyttan måste högskolan ingå ett allt närmare samarbete med yrkesverksamma i näringslivet, det vill säga företag och företagare. Ju intensivare samarbetet för att utveckla samspelet är, desto effektivare blir resultaten och desto bättre betjänar högskolan olika företag.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna fastställer förnyandet av entreprenörskap som en kärnuppgift vid högskolan inom serviceområdena för forskning, utveckling och utbildning. De instruerar tränarteamen inom de här områdena att utveckla tjänsterna och ser till att också företagare och företag ingår i utformandet av dem. Managerna säkerställer att man informerat tydligt om de företagstjänster högskolan erbjuder och att de är tillgängliga via en enda kontaktpunkt.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

För varje undersökning, utvecklingsåtgärd och utbildning utformar tränarna tillsammans med företagare och företag de rörelser i samspelet som spelar- och lärandeteamen tillsammans med sina kunder för i mål. Nyckeltränarna på de olika spelplanerna bildar ett team med ansvar för högskolans företagstjänster. Detta team ser till att tjänsterna formar ett enhetligt paket som når sin målgrupp.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Tack vare det intensiva och repetitiva samspelet förstår spelarna olika företags- och företagarkunder bäst och de finslipar spelstrategin utifrån varje kunds behov. De förmedlar även data som ackumuleras i samspelet till dem som planerar servicepaketen och tränarna som informerar om paketen. Spelarna gör genom samarbete med företagspartnerna såväl inhemska som internationella innovatörer och deras team delaktiga i den kontinuerliga utvecklingen av förnyelsetjänster.

SPELSTRATEGI 3B: BETJÄNA KONTINUERLIGT LÄRANDE BLAND FÖRETAGARE

HÖGSKOLAN STÖDER DEN KONTINUERLIGT UTVECKLINGEN AV FÖRETAGARNAS KOMPETENS GENOM MÅNGSIDIGA LÄRTJÄNSTER.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Kompetenskraven i fråga om entreprenörskap och affärsverksamhet ökar och allt fler företagare har fostrats av en högskolas juniorakademi. På samma sätt som för övriga professionella i arbetslivet, kräver också företagares kompetens och färdigheter i allt högre grad kontinuerlig uppdatering. Ju mer entreprenörsnära och personifierade inläringstjänster högskolan tillhandahåller, desto bättre utgångspunkt har företagarna för att hålla sig på vågtoppen i den nya ekonomin.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna stärker målmedvetet högskolans resurser och förmåga att utveckla kompetensen och resultatförmågan hos professionella som redan befinner sig i arbetslivet. Samtidigt fäster de uppmärksamhet vid specialbehov företagare har och sätter utbildningsfältets tränare att planera och verkställa inläringstjänster och -miljöer specifikt avsedda för företagare.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

Tränarna kartlägger de kompetensbehov som finns bland proffsföretagare som utgår från det egna utbildnings- och forskningsfältet. Utifrån det här planerar de tillsammans med spelarna på sitt fält inlärnings- och handledningstjänster som lämpar sig för företagarna. Tränarna spelar tillsammans över spelplanernas gränser och skapar också mångprofessionella fortbildningar och separata utbildningar. Tränarna säkerställer att företagarens arbete i så stor utsträckning som möjligt kan göras till studiehelheter och att den kompetens som inhämtas på annat sätt godkänns.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Spelarna hjälper företagarna att identifiera sådan kompetens som byggts upp i arbetet och andra sammanhang och behov av att uppdatera kompetensen. Utgående från det här styr de företagarna till de lämpligaste inläringstjänsterna och -miljöerna, och identifierar företagarens kompetenser inom de studiemoduler som ska avläggas. Spelarna bildar kollegiala team av företagarlärande och analyserar och optimerar såväl individernas som teamens inlärningsprocesser utgående från de data som ackumuleras.

SPELSTRATEGI 3C: STÖD FÖR KONTINUERLIG FÖRETAGSUTVECKLING

HÖGSKOLAN STÖDER FÖRNYELSE AV FÖRETAG I ALLA STORLEKAR GENOM MÅNGSIDIGA FORSKNINGS-, UTVECKLINGS- OCH INNOVATIONSTJÄNSTER.

SYFTET MED SPELSTRATEGIN

Ny teknologi innebär en omvälvning av entreprenörskap och affärsverksamhet. För att ett företag ska stå sig i konkurrensen måste det ständigt utveckla sina processer och produkter. Högskolan är bästa tänkbara sparringpartner för ett företag som vill förnya sig. Alltför få företag finner ändå fram till de gemensamma träningsrinkarna. Här är det läge för time out och strategisering. Ju mer omfattande och kontinuerligt samskapandet är, desto säkrare blir det att företagssektorns produktivitet utvecklas och högskolans resurser stärks.

ARBETSFÖRDELNING OCH TAKTIK I SPELSTRATEGIN

► MANAGERNA (STYRELSE OCH LEDNING)

Managerna handleder tränare som specialiserat sig på forskning, utveckling och innovation i att förtäta samspelet med företag i alla storlekar. Till stöd för detta utformar de transparenta incitament och indikatorer och följer särskilt med hur samarbetet mellan de mindre företagen och högskolan utvecklas. Managerna rekryterar experter med företag- eller företagsbakgrund till specialteam för saminnovation.

► TRÄNARNA (LEDNING PÅ MELLANNIVÅ)

Tränare specialiserade på företagssamarbete har under sin spelkarriär samlat på sig erfarenhet av att utveckla företag. Tack vare den här utblicken och gedigen kännedom om det egna forsknings- eller utvecklingsfältet coachar de spelarna att produktifiera toppkompetensen vid högskolan till serviceelement som lämpar sig för olika företag. De skräddarsyr de här elementen till en partnermodell som lämpar sig för respektive företagskund. Företag som aspirerar på ägarbyten är en specialgrupp som är välkänd bland tränare. Tränarna stärker sina teams kompetens genom att föra in företagsexperter i forskningsprojekten.

► SPELARNA (STUDERANDE, LÄRARE, FORSKARE, SAKKUNNIGA)

Spelarna verkställer företagens utvecklingstjänster och är därigenom de viktigaste resultatskaparna vid högskolan. De skapar studiehelheter av forsknings- och utvecklingsprojekt och för således in sitt teams energi och färdigheter i företagssamarbetet. Spelarna rör sig obehindrat över de undre gränserna och bildar sig en kompetenspalett som möter varje kunds behov. De upprätthåller sin känsla för spelet genom regelbundna perioder i näringslivet eller egen företagsverksamhet.