



UTREDNING

Innovasjon og entreprenørskap i
kreative og kulturbaserte utdanninger

Sluttrapport

Anne Wally Ryan

Høgskolen i Nord-Trøndelag
Utredning nr 171

Steinkjer 2015



HINT

Innovasjon og entreprenørskap i kreative og kulturbaserte utdanninger

Sluttrapport

Anne Wally Ryan

Entreprenørskapsprosjekt NUV E09/2012,
finansiert av Norgesuniversitetet

Høgskolen i Nord-Trøndelag
Utredning nr 171
ISBN 978-82-7456-733-7
ISSN 1504-6354
Steinkjer 2015



Forord

Dette er en sluttrapport for Entreprenørskapsprosjektet NUV E09/2012 «Innovasjon og entreprenørskap i kreative og kulturbaserte utdanninger». Sluttrapporten gir en kortfattet innsikt i bakgrunn og hensikt med prosjektet, muligheter og utfordringer med ulike aktiviteter relatert til innovasjon og entreprenørskap, og refleksjoner i etterkant. Mer detaljert informasjon om de ulike aktiviteter og erfaringer som prosjektgruppa sitter igjen med deles gjerne.

Til slutt ønsker vi å rette en takk til Norgesuniversitetet som hadde tro på prosjektet og bevilget støtte til det. Det samme til høgskolen i Nord Trøndelag som supplerte med omtrent like mye støtte som egenandel. I tillegg ønsker vi å takke de eksterne samarbeidspartnerne våre, Ungt Entreprenørskap Trøndelag, Rock City Namsos, Kunnskapsparken i Nord Trøndelag og Tindved kulturhage – sammen med representanter fra disse fikk vi tilrettelagt for kreative prosesser, engasjement og refleksjon, både hos studenter og faglærere. Til slutt en takk til alle studentene som blir med på moroa og som representerer morgendagens verdiskapere.

Steinkjer, 12. mars 2015

Førsteamanuensis Anne Wally Ryan (prosjektleder)

anne.w.ryan@hint.no

Høgskolen i Nord Trøndelag

INNHALDSFORTEGNELSE

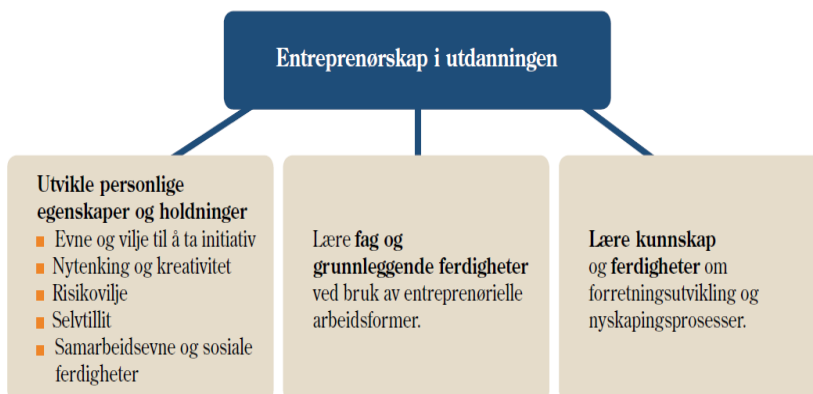
1	Innledning.....	3
1.1	Organisering av prosjektet og eksterne samarbeidspartnere.....	5
1.2	Mål med prosjektet	5
2	Forankring – eierskap, engasjement og nettverk.....	6
2.1	Inspirasjon, læring og felles forståelse	6
3	Erfaringer fra Tverrfaglige gründercamper – muligheter og utfordringer	8
3.1	Organisering, hovedinnhold og resultat av Gründercamp XL I og II	8
3.2	Hovedpunkter i evalueringen etter to gründercamper.....	11
4	Kunnskapsoverføring og – videreføring	11
4.1	Implementering internt i organisasjonen.....	12
4.2	Økt kontakt mellom FoU og praksis	13
4.3	Formidling og deling av kunnskap	13
5	Oppsummering og måloppnåelse	13
6	Referanseliste	16
7	Vedlegg.....	17
7.1	Program, Innovasjon og entreprenørskap i kreative og kulturbaserte utdanninger!.....	17
7.2	Program, Studietur til Danmark 27.-30. januar 2013	18
7.3	Kortversjon av program, Gründercamp XL I.....	19
7.4	Program, Gründercamp XL, II Tindved	20
7.5	Introuka i Innovasjon og Entreprenørskap.....	21

1 INNLEDNING

For å møte de globale samfunnsutfordringene, øke konkurransekraften og fornye framtidens velferds- og samfunnstjenester har både internasjonale og nasjonale innovasjonsstrategier fått økt betydning. Entreprenørskap fremstår som en drivkraft for økonomisk utvikling, og satsingen på innovasjon og entreprenørskap gjenspeiles også innen utdanningsfeltet. De to siste tiårene har det vært en enorm vekst i utdanning og forskning i entreprenørskap innenfor høyere utdanning, spesielt i USA (Kuratko 2005). I de fleste europeiske land er det nå politisk oppslutning og engasjement for å fremme entreprenørskap i utdanningen, blant annet som en oppfølging av Lisboa-erklæringen i 2000 (EU 2000, 2006a).

Regjeringen ønsker nytenking og innovasjon inn i alle nivåer og fagområder i det norske utdanningssystemet. Med handlingsplanen «Entreprenørskap i utdanningen – fra grunnskole til høyere utdanning 2009-2014» gav Kunnskapsdepartementet rom for å støtte prosjekter som skulle fremme arbeidet innen innovasjon og entreprenørskap ved norske universiteter og høyskoler. Handlingsplanen bygger videre på strategiplanen «Se mulighetene og gjør noe med dem! – strategiplan for entreprenørskap i utdanningen (2004-2008)». Norge var på dette tidspunkt det første landet i verden som la frem en nasjonal strategi for entreprenørskap i utdanningen, og høstet internasjonal anerkjennelse for dette (Regjeringen 2015). Formålet med den nye handlingsplanen var å gjøre entreprenørskap som utdanningsmål og opplæringsstrategi tydelig. Et av tiltakene var å implementere kvalifikasjonsrammeverket; «Universitetene og høyskolene skal innen 2012 revidere studieplanene innenfor alle fagområder slik at læringsutbyttet synliggjøres, blant annet med hensyn til innovasjon og nyskaping».

Gjennom aktiviteter og prosjekter har Høgskolen i Nord-Trøndelag (HiNT) økt fokuset på praktisk entreprenørskap og innovasjon, i samarbeid med eksterne aktører som Kunnskapsparken Nord-Trøndelag AS, Ungt Entreprenørskap Trøndelag (UE), Proneo m.fl. HiNT hært proaktive i å prøve ut ulike typer tilnærminger til hvordan man skal implementere slik tenkning i fagene. Erfaringen er at det er lite hensiktsmessig å følge en modell eller mal når fagenes egenart er så ulik, og i tillegg er fagpersoners vilje og engasjement svært varierende. HiNT baserer forståelsen for entreprenørskap i utdanningen på en bred eller helhetlig inngang (Fig.1), jf. anbefalingene fra Europakommisjonen (European Commission, Enterprise and Industry Directorate-General 2008).



Figur 1.1 Helhetlig tilnærming til entreprenørskap i utdanning (Regjeringen 2015)

Erfaringen fra UE (Ungt entreprenørskap) sine programmer viser at de fleste studentbedrifter som er etablert de siste fem årene tilhører fagretninger som ingeniør, produktutvikling og økonomi- og ledelse. Det er utfordrende å skape forståelse om betydningen av innovasjon og entreprenørskap innen fagområder der dette ikke har vært vektlagt.

Verdiene kulturlivet representerer er anerkjente, men kan være vanskelig å måle. Flere trenger kunnskap og erfaring for å utnytte potensialet i relasjonen kultur, næringsutvikling og langsiktig verdiskapning. Til tross for at en stor del av kandidater som uteksamineres fra kunstneriske og estetiske utdanninger går ut i arbeidslivet som sin egen arbeidsgiver, så er det fremdeles et fåtall av utdanninger som tilbyr studietilbud knyttet til å drive egen bedrift som utøvende kunstner.

Høgskolen i Nord Trøndelag har studieretninger innen kreative og kulturbaserte fagområder som musikk, teater, multimedieteknologi, arrangementsledelse og spillutvikling. Studieretningene har tilhørighet på ulike avdelinger og tre campus, henholdsvis Levanger, Verdal og Steinkjer. Foruten avstander i faglig ståsted, tradisjoner og pedagogiske tilnæringsmåter, vil også geografisk avstand medføre et begrenset samarbeid mellom studieretningene. Basert på et spennende potensial for samarbeid på tvers, kombinert med kvalifikasjonsrammeverket som vektlegger kunnskap om innovasjon og entreprenørskap, ble HiNTs prosjektide basert på følgende påstand:

«En må øke kompetansen i utdanningssektoren for å få vekst i næringsutviklingen innen de kreative- og kulturbaserte fagområdene på sikt».

Kunnskapsdepartementet, gjennom Norgesuniversitetet, bevilget i 2012 kr. 865.000,- i støtte til prosjektet «Innovasjon og entreprenørskap i kreative og kulturbaserte utdanninger» (IEKKU) (Norgesuniversitetet 2015):

I samarbeid med næringslivsaktører skal Høgskolen i Nord Trøndelag heve kompetansen knyttet til næringsrettet kulturelt entreprenørskap. De skal blant annet jobbe med studentrettede aktiviteter slik som Gründercamp i samarbeid med Ungt Entreprenørskap.

Utover dette konkrete prosjektet ble det også bevilget støtte til tematisk lignende prosjekt initiert av Høgskolen i Volda og Kunsthøgskolen i Oslo:

Høgskolen i Volda vil gi studentene sine flere ben å stå på etter endt utdanning. Deres kreativt rettede fagportefølje, herunder bachelorprogram for drama og teater, musikk, media, IKT og design, idrett og friluftsliv og kunst, skal nå inkludere det nye emnet Kultur og entreprenørskap.

Kunsthøgskolen i Oslo skal jobbe på tvers av hele institusjonen, for å utvikle studietilbud som gjør utøvende kunstnere bedre skikket til å drive alt fra små enkeltpersonsforetak til større kulturnæringsrelaterte initiativer. Med på laget har de et bredt panel fra både andre kunstutdanninger så vel som praksisfeltet/arbeidsliv.

1.1 ORGANISERING AV PROSJEKTET OG EKSTERNE SAMARBEIDSPARTNERE

Tittel på prosjekt:	<i>Innovasjon og entreprenørskap i kreative og kulturbaserte utdanninger</i>
Varighet:	01.10.12-01.10.14
Finansiering:	Kunnskapsdepartementet (Norgesuniversitetet)
Beløp:	kr. 865 000,-

Prosjektleder og faglig prosjektgruppe var tilknyttet Høgskolen i Nord Trøndelag. Den faglige prosjektgruppa besto av faglærerrepresentanter fra alle de fire involverte studieprogrammer, to fagansatte uten direkte kobling til utvalgte studier, samt studieledere.

I tillegg ble det utarbeidet samarbeidskontrakter med Ungt Entreprenørskap Trøndelag, Næringshagen Tindved kulturhage, Kunnskapsparken i Nord Trøndelag AS, og Rock City Namsos (norsk ressurscenter for pop og rock). De fire eksterne samarbeidspartnere var aktive i prosjektgruppa og i flere faser av prosjektet, spesielt i oppstartsfasen, gjennomføring av aktiviteter som inspirasjonsdag, studietur, gründercamper og i evaluering.

1.2 MÅL MED PROSJEKTET

- ❖ Overordnet mål med prosjektet var å utvikle *kunnskap om muligheter og utfordringer* i implementering av innovasjon- og entreprenørskap i utdanningen innen kreative og kulturbaserte fagområder.

Delmålene var følgende:

Mål 1: Kompetanseoppbygging i I&E for faglærere innen disse fagområdene

Mål 2: Fagplanutvikling med fokus på I&E i de kreative og kulturbaserte fagområdene

Mål 3: Flere studentbedrifter innen kreative og kulturbaserte utdanninger

Mål 4: Organisering/struktur (tilrettelegge for «innovative» møteplasser)

Mål 5: Utnytte eksisterende arbeids- og næringsliv og innovasjonsmiljø i utviklingsarbeidet

For å nå målene la vi en plan om følgende sentrale momenter som grunnlag for de aktivitetene vi planla:

- **Samhandling;** dette foregikk på flere plan, både internt i prosjektgruppa og inkludert eksterne samarbeidspartnere, mellom prosjektgruppa og koordinatorene og ledelse på HiNT, og ikke minst mellom prosjektgruppa, faglærere og studenter.
- **Konkrete og inspirerende aktiviteter;** For å nå studentene hadde vi en strategi om nødvendigheten av å øke motivasjonen til fagfolket. Videre hadde vi samme strategi i de

studentrettede aktivitetene. Gründercamp XL er et praktisk opplegg hvor studentene vurderer sine konkrete ideer i samhandling med mentorer fra næringsliv, faglærere og relatert til praksisarenaene Rock City i Namsos og Tindved kulturhage i Verdal. I introuken skal studentene aktiviseres og bli inspirert til å fokusere på innovasjon, entreprenørskap og oppstart av studentbedrift.

- **Evaluering og forbedring;** I tråd med gjennomføringsplanen foretok vi fortløpende evalueringsmøter etter aktiviteter som ble gjennomført. Vi har relativt grundige interne evalueringsrapporter. Blant annet benyttet vi oss av spørreskjema via Questback for å nå flest mulig av studentene. Der det var nødvendig foretok vi evaluering også midt i en aktivitetsperiode, for eksempel på begge gründercampene. Dette var nødvendig for å justere kurs, oppklare misforståelser etc.
- **Kunnskapsutveksling;** Dette var noe vi hadde som en rød tråd gjennom hele prosjektperioden. Vi anvendte oss av eksterne bidragsyttere på alle aktivitetene, samt at vi utvekslet kunnskap internt gjennom nyhetsoppslag, møter med andre fagansatte etc.

2 FORANKRING – EIERSKAP, ENGASJEMENT OG NETTVERK



Det å arbeide på tvers kan være utfordrende. Vi ønsket å tilrettelegge for en god atmosfære slik at vi fikk en god og konstruktiv kommunikasjon i prosjekt/faggruppa. En inspirerende faglig tur til Danmark var svært vellykket i så måte (program i vedlegg 7.2). Det var lærerikt, også med tanke på videreføring utover prosjektperioden. Et stikkord var *kreative, lærende rom*. Et annet var *internasjonalt nettverk*, bl.a. i møte med en kollega fra Syddansk Universitet.

Viktigheten av kreative, lærende rom videreførte vi i de to gründercampene. Vi valgte rom og fasiliteter i tilknytning til henholdsvis Rock City Namsos (Gründercamp XL I) og Tindved Kulturhage (Gründercamp XL II).

2.1 INSPIRASJON, LÆRING OG FELLES FORSTÅELSE

Prosjektgruppa ble tidlig klar over utfordringen med ulikt engasjement og forståelse for hva innovasjon og entreprenørskap handler om. En side var individuelt, en annen innenfor de ulike fagtradisjoner. Vi kom aldri frem til en felles definisjon eller anvendelse av begrepene, men åpnet snarere opp for ulike tolkninger av de – og etter hvert i prosjektperioden ble man mer og mer klar over betydningen av en helhetlig forståelse for hva, og hvorfor «innovasjon og entreprenørskap» har fått så mye oppmerksomhet de siste par tiårene. Letingen etter form og innhold gjenspeiler seg i

programmene for gründercampene (vedlegg 7.3 og 7.4). I den første løftet vi frem forretningsplan og spesielt viktigheten av budsjett. Det var i overkant ambisiøst med tanke på at ingen av de involverte fagmiljøene hadde sin spisskompetanse innen dette feltet. Læringsutbyttet ble derfor begrenset, men samtidig forsto man viktigheten av å vurdere dette underveis i prosessen. På camp II vektla vi i større grad ideprosessen. Dette hadde også sammenheng med at teaterstudentene kom inn som deltakere først på camp II og at vi ville prøve ut en vektlegging av ulike deler av prosessen fra «ide til ferdig bedrift».

- Prosjektperioden ble startet med en faglig inspirasjonsdag for «å bli bedre kjent», samt utvikle en felles forståelse for hverandres ståsted relatert til innovasjon og entreprenørskap i utdanningen. UE hadde regi på denne dagen.
- Videre en studietur til Danmark og besøk til: MINC, Malmö; Kunstgreb-utdanningen på CBS, København v/Ulla Hauer; Animation Workshop, Viborg; Spinderihallerne, Vejle; og workshop med Bent Nørgaard, instruktør/dramatiker, p.t. studieansvarlig for musiker/performer-linjen ved Syddansk Musikkonservatorium og Skuespillerskole i Odense.
- «Introuka» som ble introdusert i 2013 var også ment som inspirasjon og kunnskapspåfyll før en påfølgende ny gründercamp (se vedlegg 7.5)



Kjært barn har mange navn:

Innovasjon –

- ✓ *Å gjøre noe nytt som har økonomisk betydning (Spilling 2007: 70)*
- ✓ *Innovasjon er en ide eller oppfinnelse som er kommet til praktisk anvendelse og som når et marked (Nærings- og handelsdepartementet)*

Schumpeter (1912/1934) satte likhetstrekk mellom innovasjon og entreprenørskap:

- ✓ *Innovasjon er å skape utvikling i næringslivet gjennom nye kombinasjoner som:*
- Fremhever det menneskelige element ved økonomisk utvikling
- Økonomisk utvikling kommer innenfra – fra de menneskene som driver frem utviklingen ... de som «trenger seg på» eller «griper det som er»

M.a.o. Entreprenøren som endringsagent i samfunnet

1. *Introduksjon av et nytt produkt eller en ny kvalitet av et produkt*
2. *Introduksjon av en ny produksjonsmåte*
3. *Gå inn i et nytt marked*
4. *Utnytting av en type råvare eller et halvfabrikat*
5. *Ny organisering av en næring*

- ✓ *The future of innovation will serve humanity first. Instead of business models we will have partnership models for innovation based on diversity, participation and co-creation. The key to the future is, in fact, social innovation (Lotte Darsø, Univ. i Århus)*

Følgende definisjon av entreprenørskap ble brukt i dette prosjektet:

- ✓ *Entreprenørskap er en dynamisk og sosial prosess, der individer, alene eller i samarbeid, identifiserer muligheter, og gjør noe med dem ved å omforme ideer til praktisk og målrettet aktivitet, det være seg i sosial, kulturell eller økonomisk sammenheng (St.meld. nr.7 (2008-2009)).*

3 ERFARINGER FRA TVERRFAGLIGE GRÜNDERCAMPER – MULIGHETER OG UTFORDRINGER

Det er veldig mye som kan formidles fra de to gründercampene. Her blir bare noen hovedpunkter med, men verd å nevne er at vi omtaler det som XL på grunn av størrelsen, varigheten og den tverrfaglige sammensetningen av grupper. Tanken var å utfordre studentenes kreativitet i samspill med andre, og da særlig fra andre fagområder. Vi innser at det til daglig er mer realistisk med en varighet på en eller to dager, men her var vi i en utforskende periode. Etter første camp innså vi imidlertid at omfanget var vel stort og vi kortet ned camp II til tre dager.

3.1 ORGANISERING, HOVEDINNHold OG RESULTAT AV GRÜNDERCAMP XL I OG II

1) Tverrfaglige grupper

På første GCXL i Namsos var det studenter fra studiene musikk (fagemnet konsertproduksjon), multimedieteknologi, og spill- og opplevelsesteknologi. Campen varte fra tirsdag – fredag, og studentene hadde hotellrom fra onsdag-fredag, mens hver gruppe disponerte hvert sitt rom fra tirsdag til onsdag. Gruppene ble inndelt i ca. 5-7 personer, «tilfeldig/etter alfabetisk oppsatte lister», Evalueringen viste stort sprik i hvor vellykket gruppesammensetningen var. Noen var svært godt fornøyd, mens andre slet veldig med gruppedynamikken. Øvelser ble gjennomført for å styrke dette i starten, men her spiller personlighet og innstilling en vesentlig rolle. En kan vurdere egne grupper, men noe av poenget var her tverrfagligheten – og få kjente hverandre på tvers av fag.

På den andre campen på Tindved videreførte vi dette med styrte grupper. Her deltok også teaterstudentene. Utfordringen ble dels litt store grupper, og dels noen gratispassasjerer og «drop-outs» (enkelte studenter hadde viktige prosjekt som de måtte øve på i tillegg).

2) Rom

Aktiviteter i kreative rom hvor tverrfaglige fagmiljø møter næringsliv kan bidra til erfaringer og holdninger som styrker implementeringen av innovasjon og entreprenørskap i fagmiljøene. Sentrale aktiviteter er gründercamper XL og introuke i 2.studieår. Dels inspirert av studieturen til

Danmark, og dels fordi vi ville benytte oss av våre eksterne samarbeidspartnere og deres tilrettelagte fasiliteter, så valgte vi å gjennomføre de to campene på henholdsvis Rock City Namsos og Tindved kulturhage. Sistnevnte er samlokalisert med lokalene til HiNTs teaterutdanning, men det forenklet også muligheten for at de kunne delta. Lokaltetene var godt egnet både med tanke på teknisk utstyr, muligheter for bespisning etc. I etterkant snakket vi om at flere grupperom hadde vært en fordel, og at det i videre oppfølging er noe urealistisk med utleiepriser etc. En må vurdere rimeligere alternativer selv om det vil medføre fortrinn for enkelte fagmiljø.

3) Organisering av arbeidet

Oppdrag, Gründercamp XL I:

Beat, WiMP, og Spotify og andre streamingtjenester for musikk har mer eller mindre erstattet de tradisjonelle distribusjonsformene og forretningsmodellene for artister og opphavsmenn.

«Hvordan kan en med tilgjengelig teknologi formidle en serie konsertopplevelser og hvordan kan dette kommersialiseres?»

Underliggende spørsmål:

Hvordan skape verdiskapning innen kulturnæringer og hvem kan jobbe med dette?

Hvilke tilleggstjenester og produkter åpner dette for både kommersielt og kunstnerisk?

Hvordan kan nye løsninger åpne opp for nye artister?

Hvilke betalingsløsninger/forretningsmodeller vil være gunstig for musikkbransjen?

Oppdrag, Gründercamp XL II:

TV formatet er i stadig endring, og publikum konsumerer media på helt andre måter enn bare få år tilbake. I Trøndelag er det nå satt i gang et forprosjekt for å utrede forretningsmodell og innhold til en ny TV-kanal. I dette forprosjektet er flere utfordret til å komme med ideer til nye programkonsepter. Det er i denne fasen dere som kreative studenter blir utfordret på denne Gründercampen.

«Hvordan kan man med moderne tilgjengelig teknologi formidle en TV serie og kommersialisere tjenesten?»

Oppdragsgiver ønsker å teste ut begrepet/formen «Causal-TV/film». Med dette menes at man lager et sett med 1-2 minutters episoder i valgt sjanger som publikum kan følge når de ønsker det, og på det mediet de har tilgjengelig der og da. På GC produserer man ferdig første episode som en pilot.



Hver gruppe fikk en fast arbeidsstasjon med en pc (tilkoblet nett) og skrivemateriell. I gangen utenfor var det en buffet med kaffe, frukt, kjeks etc. Her ble også frokost og lunsj plassert. Veilederne var tilgjengelig inntil ca. midnatt hver kveld på den første campen, mens på den andre var det justert til ca. kl.20. Program – se vedlegg.

Skal man spare på budsjettet, så sett maten ned på listen. God mat, nok mat, og ikke minst nok kaffe og drikke er svært viktig. En lunsjbuffet som bildet viser fra camp II fikk svært god tilbakemelding. Det ble et avbrekk i arbeidet og en fin mulighet til å få gitt felles beskjeder m.m.



Fase I: Inspirasjonsforedrag + Bli kjent i gruppa – gruppeprosess – ideprosess (veiledere må være på)



Fase II: Inspirasjonsforedrag +

Kreativ arbeidsfase. De som finner flyten er rimelig selvdrevne, andre trenger veiledning. Ha delmål og delleveranser underveis for å sikre fremdrift.



Fase III: Resultat – formidling/show med ekstern

Jury, inkludert oppdragsgiver. Veldig viktig med konstruktive tilbakemeldinger til alle grupper.



3.2 HOVEDPUNKTER I EVALUERINGEN ETTER TO GRÜNDERCAMPER

1. Eierskap og engasjement hos berørte faglærere og koordinatore er helt nødvendig – den enkelte faglærer må synliggjøre «metalæringen», dvs. formidle klart hvorfor I&E er sentralt utover forståelsen av at det handler om å starte en bedrift.
2. Koordineringskomiteen må ta ansvar for å holde i trådene, gi overordnet informasjon, sørge for det praktiske, ha kontakt med eksterne. Avklare forventninger, både med hensyn til det praktiske og i forhold til faglig utbytte.
3. Tydelig og god nok informasjon – både før, under og etter aktivitet.
4. Alle involverte må ha avsatt tid til aktiviteten – obligatorisk oppmøte. Dette gjelder ikke minst involverte faglærere. Blir det mye utskifting kan dette forstyrre deres «egne» studenter.
5. Viktig med små avbrudd og inspirasjonsinnlegg underveis.
6. For noen treffer dette «blink», mens andre mener det er helt bortkastet bruk av tid. Se pkt 1 og 3 i forhold til å formidle mål og forventinger til deltakelse.
7. Mange applauderte det å møte andre fagretninger og spennende avbrekk i studiesituasjonen, men noen mente at det var utfordrende i forhold til ulikt kompetansenivå og lite kjennskap til hva de andre kunne bidra med.
8. En må tenke grundig gjennom hva slags type oppgave man skal ha. Vær obs så den ikke «eies» kun av en fagretning – kommuniser det slik at det motiverer i forhold til den faglige bredden som er involvert.
9. Imponerende sluttprodukt og gode og konstruktive tilbakemeldinger fra ekstern jury. Noen hadde utfordringer underveis, men etter sluttstrek var andelen som var meget fornøyd økt.

4 KUNNSKAPSOVERFØRING OG – VIDEREFØRING

Erfaringen vi sitter igjen med i prosjektet, og påfølgende komplementære aktiviteter, er at mange oppfatter og assosierer begrepene *innovasjon*, og *entreprenørskap* spesielt, til økonomisk virksomhet og etablering av bedrift. Undersøkelser bekrefter at den tidlige implementeringen i utdanningssystemet primært fant sted innenfor merkantile og tekniske utdanningsløp som økonomi og ledelse, og ingeniør- og teknologifag. Det er også i slike utdanninger man finner flest skreddersydde fagemner innen innovasjon og entreprenørskap.

Handlingsplanen til regjeringen om entreprenørskap i utdanningen har som overordnet mål at utdanningssystemet skal bidra til verdiskaping, nyetablering og innovasjon – både i privat og offentlig sektor. Det er derfor ikke så merkelig at økonomisk vekst har vært sentralt i forståelsen av begrepene. Likevel blir det vektlagt at det skal utvikles **en kultur for entreprenørskap**. Dette skal skje gjennom å stimulere holdninger, kunnskap og ferdigheter – både hos elever, studenter og lærere. I tråd med dette har Utdanningsdirektoratet i samarbeid med Senter for IKT i utdanningen løftet frem

en satsing på PedEnt, pedagogisk entreprenørskap (Senter for IKT i utdanningen 2015). Nettsiden er en ressursbank, først og fremst for lærere, som skal inspirere til å ta i bruk entreprenørielle læringsformer i undervisningen. Eksempler på aktiviteter er uteskole, partnerskapsavtaler mellom skole og bedrifter, ungdomsbedrift, prosjektarbeid, World cafe og digitalt feltarbeid. Det handler om å tilrettelegge for en kontekst der eleven skal være aktør for egen læring. Med personlige ferdigheter og egne læringsbehov skal opplæringen stimulere til løsningsorienterte elever med skapertrang.

Med *kultur for entreprenørskap* skapes en videre og mer helhetlig tilnærming til innovasjon og entreprenørskap. Det anerkjenner spisskompetanse som går utover det å ordne kalkyler og strategiplaner. Ved å øke bevisstheten mot egne komparative fortrinn bidrar det, ifølge tilbakemeldinger fra studentene, til økt tro på betydningen av egen faglig kompetanse i en videre sammenheng. Det var også i en slik setting vi forsøkte å få studentene motivert til å delta på aktiviteter som for eksempel Gründercamp.

4.1 IMPLEMENTERING INTERNT I ORGANISASJONEN

Prosjektet har bidratt til økt oppmerksomhet på implementeringen av innovasjon og entreprenørskap internt på Høgskolen i Nord-Trøndelag, og med særlig fokus på tverrfaglig entreprenørskap – både på tvers av studietilbud, og mellom ulike avdelinger. HiNT har en egen koordinator for satsingen, og prosjektleder for IEKKU har deltatt på jevnlig møter med koordinator og andre involverte fagpersoner, blant annet med tanke på erfaringsutveksling og supplerende aktiviteter. Det har vært gjennomført gjensidige evalueringsmøter med fagfolk som har vært engasjert i entreprenørskapskurs, Venture Cup, og I & E - prosjekter på andre studieløp, og vi har hatt felles møter med eksterne ressurspersoner (bl.a. fra Høgskolen i Telemark) med mål om kunnskapsutvikling. Prosjektet har også medført økt kontakt mellom ulike studieprogram, og dette har resultert i nye prosjekter på tvers av etablerte fagretninger. Ikke entreprenørskapsprosjekt konkret, men i praksis handler det om å tilrettelegge og gi rom for nyskaping. Pågående prosjekter som HiNT deltar aktivt i er blant annet innen sosialt entreprenørskap, pedagogisk entreprenørskap og tverrfaglig entreprenørskap. Videre søkes det i 2015 om Interregmidler for videreføring av komplementære aktiviteter til dette prosjektet.

- Interne I&E ambassadører – nettverk av fagpersoner med særskilt engasjement innen I&E. Gjennom de ulike aktivitetene ble en rekke fagpersoner engasjert, i større eller mindre grad. Dette har bidratt til en bevisstgjøring om betydningen av I&E, og direkte og indirekte formidles dette i de respektive fag og i aktiviteter som de ulike fagretninger er engasjert i.
- Det tidligere fagemnet INN235 Venture Cup er nå videreutviklet til et tverrfaglig emne som involverer studenter fra blant annet økonomifag, medieteknologi og spill- og opplevelsesteknologi. Innholdet kan overordnet beskrives som «nyskappingsprosessen» og består av team og innovasjonsprosesser, teori om forretningsmodellering, gründercamp og Venture Cup. I denne prosessen videreføres samarbeidet med eksterne, blant annet som del av et veilederkorps. Eget veilederseminar blir gjennomført for å sikre en felles oppfatning av mål og retning med prosessen.

4.2 ØKT KONTAKT MELLOM FOU OG PRAKSIS

På Ungt Entreprenørskap sine sider i Agder står det følgende (UE, Agder 2015):

Samarbeid mellom utdanning og arbeids- og næringsliv gir læringen mening, det bygger bro mellom teori og praksis og bidrar til å øke kreativiteten i undervisningen. Det å trekke med seg ledere og ansatte i arbeids- og næringsliv, kan gi positiv effekt, ikke bare for elever og studenter, men også for lærerne og de voksne som stiller som frivillige. UEs tilbud gir unge mennesker tro på egne skapende krefter og evne til å se og bruke disse. Dette er en viktig forutsetning både for framtidige arbeidstakere og framtidige arbeidsskapere.

- Prosjektet IEKKU tilrettela for en rekke møteplasser for næringsaktører, innovasjonsselskaper, virkemiddelapparat, studenter og faglærere (se blant annet i vedleggene). Ikke bare var eksterne hentet inn som foredragsholdere, men også som aktive veiledere og jurymedlemmer. Konkret kontakt mellom studenter og aktuelle fagfolk ble etablert.
- I etterkant av prosjektet har flere av de eksterne samarbeidspartnerne våre vært engasjert i andre fagemner.

Og jeg vet at vi alle gjennom denne møteplassen/metodikken (introuka) har inspirert og motivert – 4 nye studentbedrifter er i gang med etablering (Ingrid Dahl Furunes, Rådgiver vgs/høyere utdanning, Ungt Entreprenørskap Trøndelag).

4.3 FORMIDLING OG DELING AV KUNNSKAP

- Underveis i prosessen ble aktiviteter formidlet i dagspresse (blant annet i avisene Verdalingen, Namdalsavisa, Adressa og radio), på interne nettsider hos HiNT og hos de fire samarbeidspartnerene.
- Erfaringer fra prosjektet er også formidlet på konferanser, seminarer og etter forespørsel.
- Bevisstheten mot spriket i forståelsen av I&E har vi formidlet gjennom nye prosjekt (blant annet i det norgesuniversitetsstøttede prosjektet TEKOM (fra 2014), et samarbeid mellom HiST og HiNT).
- Samkjøring av et entreprenørskapsfag fra økonomi med media og spillutdanningene er et resultat av arbeidet med IEKKU-prosjektet, og prosjektdeltakere deltok i utviklingen av det «nye» I&E faget.
- Internseminar; vi planlegger et internseminar om I&E for alle avdelinger i HINT 8.juni 2015. Der skal stå erfaringsutveksling fra IEKKU prosjektet på agendaen.
- Konferansebidrag; blant annet på den Nordiske geografikonferansen i Trondheim,

5 OPPSUMMERING OG MÅLOPPNÅELSE

Det norske utdanningssystemet er fremdeles bare i startfasen av å implementere tekning relatert til innovasjon og entreprenørskap, et grep som er avgjørende dersom Norge skal lykkes bedre med innovasjon. Dette fordrer en helhetlig tenkning, der forskning og utdanning har en praksisnær

tilnærming, og der utviklingen skjer i et samspill, og i en lokal og regional kontekst som tar hensyn til de globale og nasjonale samfunnsutfordringene. I de nordiske landene har man begynt å forholde seg til slike tanker, men realiseringen i ny praksis er fortsatt mangelfull. Det handler om at man ikke lenger bare skal formidle og forvente, men heller *aktivere kunnskapsressurser*. Dette utfordrer utdanningssystemet til å tenke nyskapende, både med tanke på undervisningsmetoder og -former, hvordan man involverer studenter og næringsliv i undervisningen, og hvilke spørsmål man søker svar på i forskningen.

Utdanningen må forholde seg til konteksten vi omgir oss i, det vil si en kultur der nordiske arbeidstakere er preget av faglighet, omstillingsevne, selvstendighet og ansvar. I Norden har man generelt en ledelseskultur basert på korte veier mellom beslutning og iverksetting og der mange beslutninger baseres på medarbeiderinvolvering og samarbeid. Dette gir Norden helt andre betingelser for innovasjon, og en unik styrkeposisjon som ikke uten videre kan kopieres av andre land. Det er dette som blir omtalt som medarbeiderdrevet innovasjon (MDI) (Aasen, Møller & Eriksson 2013, 4).

Gjennom prosjektet har vi hatt en intensjon om øke bevisstheten om at studenter innen de kreative og kulturbaserte studiene kan ha mye metakunnskap og kompetanse som kan være nyttig for enhver arbeidsplass. Det handler også om mot til å ta steget, enten det handler om en utlyst stilling eller for det å starte noe eget.

- ❖ Overordnet mål med prosjektet var å utvikle *kunnskap om muligheter og utfordringer* i implementering av innovasjon- og entreprenørskap i utdanningen innen kreative og kulturbaserte fagområder.

Gjennom en rekke aktiviteter har vi oppfylt de fem delmålene som var skissert i søknaden. Mål 1 om kompetanseoppbygging i I&E for faglærere innen disse fagområdene var spesielt sentral i starten av prosjektperioden, men erfaringen og evalueringsmøtene underveis ga også verdifull kompetanse som vi har med i videre arbeid. Mål 2 om fagplanutvikling med fokus på I&E i de kreative og kulturbaserte fagområdene er konkret oppfylt i forhold til nytt tverrfaglig fellesemne på studiecampus Steinkjer. På musikk og teater har det ikke resultert i nye fagplaner, men man har supplert med I&E aktiviteter i emner som f.eks. konsertproduksjon, og man ble bevisst at en del aktivitet som allerede var nedfelt i eksisterende fagplaner kunne tilskrives I&E. Mål 3 om flere studentbedrifter innen kreative og kulturbaserte utdanninger er noe vanskelig å måle i forhold til om det kan tilskrives prosjektet. Tilbakemeldinger fra studenter som har søkt veiledning hos UE etter aktiviteter i prosjektet tilsier imidlertid at dette har hatt effekt. Det er imidlertid en tendens til at antall mediabedrifter har sunket noe de siste to, tre årene. Tilbakemeldinger fra studentene er at tiden de har til rådighet er blitt knappere på grunn av et økende antall produksjoner på kveldstid, en obligatorisk del av ordinære fagemner. Det er med andre ord de organisatoriske rammevilkårene som er endret slik at det blir mer utfordrende å drive en studentbedrift på siden av fullt studieløp. Mål 4 om organisering/struktur (tilrettelegge for «innovative» møteplasser) ble klart oppfylt i løpet av prosjektperioden. Vi hadde en tanke om en mer varig gründergang, men denne er ikke oppfylt per dags dato. Det skyldes blant annet strategiske planer om et nytt nærings-/innovasjonssenter der FoU aktører og næringsliv skal samlokaliseres. I denne prosessen har fagpersoner fra prosjektet hatt en rolle, og vi tar med erfaringer fra prosjektet i videre arbeid med dette. Mål 5 om å utnytte eksisterende arbeids- og næringsliv og innovasjonsmiljø i

utviklingsarbeidet har vært en rød tråd gjennom hele prosjektet, og her er gode kontakter etablert og allerede anvendt i videre arbeid. En ser i større grad at næringslivet integreres i undervisningen. Utfordringen for de kreative og kulturbaserte næringene er lav betalingsevne, og man er derfor avhengig av økonomisk støtte for å kompensere for tapt arbeidstid etc.

Gjennom en rekke aktiviteter har vi fått utforsket muligheter og virkemidler som kan taes i bruk for å utvikle personlige holdninger og egenskaper som er sentrale i nyskappingsprosesser, samt en start på å utvikle entreprenørielle ferdigheter. I arbeidet med delmålene har vi også tilegnet oss kunnskap og erfaringer om hvilke hindringer man kan støte på i implementeringen av I&E i utdanningen. Dels er det relatert til ulike oppfatninger og forventninger om hva dette handler om, dels handler det om den logistiske kompleksiteten som oppstår når man skal samkjøre flere studiekalendre, fagpersoner som er engasjert i ulike fag, og studenter som har sprikende informasjon og forventninger til et felles opplegg.

6 REFERANSELISTE

- Carlsen, A., Clegg, S. & Gjersvik, R. 2012. Idea Work – om profesjonell kreativitet. Cappelen Damm Akademisk AS, Oslo.
- European Commission, Enterprise and Industry Directorate-General 2008. Entrepreneurship in Higher Education, especially in Non-business Studies.
www.ec.europa.eu/enterprise/newsroom/cf/itemdetail.cfm?item_id=3366 (lesedato, 10.03.2015)
- Johansen, V., Eide, T.H. & Harris-Christensen, H. 2006. Forskning på entreprenørskapsopplæring i Norge. ØF-rapport 19, 2006.
- Johansen, V. & Spilling, O. 2011. Entrepenørskap i utdanningen – perspektiver og begreper, NIFU rapport 4, 2011.
- Kuratko, D.F. 2005. The Emergence of Entrepreneurship Education: Development, Trends, and Challenges. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 29:5, 577-598.
- Norgesuniversitetet 2015. Fire og en halv million til entrepenørskap i høyere utdanning.
<http://norgesuniversitetet.no/arbeidsliv/fire-en-halv-million-til-entreprenorskaps-i-hoyere> (lesedato: 10.02.2015)
- Regjeringen 2015. Entrepenørskap i utdanningen – fra grunnskole til høyere utdanning 2009-2014.
www.regjeringen.no/nb/tema/utdanning/grunnopplaring/artikler/se-mulighetene-og-gjor-noe-med-dem/id279661/ (lesedato, 21.02.2015)
- Schumpeter, J.A. 1934. The Theory of Economic Development. Harvard University Press, Cambridge.
- Senter for IKT i utdanningen 2015. Hva er pedagogisk entrepenørskap? www.pedent.no/ (lesedato, 28.02.2015)
- Spilling, O.R. (red.) 2006. Entrepenørskap på Norsk. Fagbokforlaget, Bergen.
- St.meld. nr.7 (2008-2009). Et nyskapende og bærekraftig Norge.
- Ungt Entrepenørskap, Agder. 2015. Lærere og forelesere – lære ved å gjøre. www.ue.no/Laerere-og-forelesere (lesedato, 15.02.2015)
- Aasen, T.M., Møller, K. & Eriksson, A.F. 2013. Nordiske strategier for medarbeiderdrevet innovasjon 2013. Nordisk ministerråd, København.

7 VEDLEGG

7.1 PROGRAM, INNOVASJON OG ENTREPRENØRSKAP I KREATIVE OG KULTURBASERTE UTDANNINGER!

Tid: 4. januar 2013

Sted: Tindved kulturhage

**UNGT
ENTRE
PRENØR
SKAP**



09.00 – 09.30	Velkommen, innledning og forankring om temaet <i>Prorektor Hanne Hansen</i>
09.30 – 09.45	Presentasjon av prosjektet "Innovasjon og entreprenørskap i kreative og kulturbaserte næringer" <i>Prosjektleder Anne Wally Ryan</i>
09.45 – 10.10	Hvorfor og hvordan bruke entreprenørskap i undervisningen? <i>Ungt Entreprenørskap Trøndelag Ingrid Dahl Furunes</i>
10.10 – 10.20	Kort pause (enkel servering)
10.20 – 11.20	Refleksjoner og betraktninger presentert fra en gründer innen kreativ og kulturbasert næring. <i>Hembre Opera and Musikal Adventure Are Hembre</i>
11.20 – 12.00	Nåsituasjon, presentasjon fra hvert enkelt fagmiljø Erfaringsutveksling. 10 min fra hver studieleder.
12.00 – 13.00	Lunsj (Brød & Circus)
13.00 – 14.15	Tverrfaglig gruppearbeid
14.15 – 14.50	Presentasjon av gruppearbeid
14.50 – 15.00	Oppsummering, og veien videre

7.2 PROGRAM, STUDIETUR TIL DANMARK 27.-30. JANUAR 2013

Søndag 27.01		
Overnatting	<i>Scandic Hotel Kramer er et smukt klassisk hotel beliggende direkte i Malmös kerne på det historiske Stortorget</i>	Malmö
Mandag 28.01		
09.00-11.00	Minc, Incubator	Malmö
13.00	Kunstgreb-utdanningen v/Ulla Hauer	CBS, København
15.00-16.30	Per Darmer, tilknyttet imagine, Creative Industries Research Center Institut for Organisation, Kilen, Kilevej 14A, 2000 Frederiksberg	CBS, København
Kveld	Teamwork: Grundercamp XL	Togreise til Vejle
Overnatting	<i>Scandic Hotel Jacobs Gade er et moderne 3-stjernet hotel opført i 2005, centralt beliggende i Vejle midt i byparken og lige ved siden af Vejle Musikteater.</i>	Vejle
Tirsdag 29.01		
10.00	The Animation Workshop/VIA University College	Viborg
Ettermiddag	Teamwork: Gründercamp XL/Introuka	Viborg/Vejle
Ca. 18.00	Bent Nørgaard, instruktør/dramatiker, p.t. studieansvarlig for musiker/performer-linjen ved Syddansk Musikkonservatorium og Skuespillerskole i Odense.	Vejle
Overnatting	Scandic Hotel Jacobs Gade	Vejle
Onsdag 30.01		
Formiddag	Spinderihallerne	Vejle
Ettermiddag	Hjemreise	

Minc, Malmø. Kajsja Bengtson viser oss rundt og forteller om hvordan de arbeider.

Tog til København går kl. 11.13

Kunstgreb, Wischmann Innovasjon. Her får vi presentasjon av Kunstgreb-utdanningen samt deres tanker for en variant som innbefatter både kunstnere og akademikere. Optimalt får vi møte både representant fra Wischmann Innovation og den som har vært ansvarlig på CBS for utdanningen.

Per Darmer; spesiell forskningsinteresse rettet mot organisasjonskultur innen kreative virksomheter, spesielt relatert til den danske musikkindustrien. Også koblingen kunst/forskning (poesi/ledelse).

Bent Nørgaard; Jobbet i en årrekke som instruktør, manusforfatter og selvstendig næringsdrivende med spesialfelt formidling/retorikk. hjemmeside: <http://bentnørgaard.dk/xn-bentnørgaard-kgb.dk/Velkommen.html>

Spinderihallerne er en unik og historisk industribygning, der danner rammen om et utviklings- og innovationsmiljø for folk, der arbejder i krydsfeltet mellem erhverv, design og kunst.

7.3 KORTVERSJON AV PROGRAM, GRÜNDERCAMP XL I

GründerCamp XL 5. – 8. mars 2013



<p>Tirsdag 5. mars</p>	<p>10.30: Velkommen til Rock City v/ daglig leder Å. Prytz. 10.40: Kreativitetsoppvarming og arbeidsmetode v/ Ingrid D. Furunes, Ungt Entreprenørskap. 12.00: Lunsj – pizza-bonanza! 12.45 "Why?" v/ Greg Curda 13.00: Oppdraget presenteres 13.15: Inndeling i grupper, spørsmålsrunde og leveransekonkretisering v/ Sørli og Berre. 14.00: Arbeidsøkt 17.00: Spørsmålsrunde 18.00: Middag - sjølkost 18.30: Arbeidet forsetter/gruppene organiserer arbeidsøktene utover kvelden selv. Hver gruppe får ett hotellrom til disp.</p>
<p>Onsdag 6. mars</p>	<p>08.00: Forretningsidé- og plan leveres inn 08.05: Frokost 09.00: Gruppene forbereder sin presentasjon 10.00: Gruppesentasjon (maks 5 min. + 10. min tilbakemelding pr. gruppe). 12.30: Lunsj - sjølkost 13.00: Arbeidsmetode – operasjonalisering av idé 13.30: Mentormøte 14.30: Arbeidsøkt - prefase 17.00: Middag - sjølkost 17.30: Hvilke muligheter finnes? <ul style="list-style-type: none"> • Filmfabrikken, Ressurssenteret Rock City og Kunnskapsparken N-T 18.30: Planlegging av produksjonsfase 19.00: Arbeid videre med preproduksjon</p>
<p>Torsdag 7. mars</p>	<p>08.30: Utvikling av prototype – produksjonsfase. 12.00: Mentormøte 13.00: Foredrag og samtale med skuespiller og musiker Gunnhild Sundli (kjent fra "Gåte"). 14.30: Postproduksjon forts. 20.00: Innlevering av prototype / sluttprodukt</p>
<p>Fredag 8. mars</p>	<p>09.00: Gruppevis presentasjoner av produkt/konsept (maks 10 min. + 10 min. tilbakemelding) 12.00: Premielunsj til alle på Rica Rock City! 13.00: Presentasjon av resultater fra jury 14.15: Avreise</p>

7.4 PROGRAM, GRÜNDERCAMP XL, II TINDVED



Gründercamp XL Tindved 2.- 4. sept. 2013

Mandag 2. september

Del I	09.00 – 10.00	Velkommen v/daglig leder Svenn Frøseth (Tindved kulturhage AS) Gjennomgang av program og presentasjon av ressurspersoner v/prosjektleder Anne Wally Ryan (HiNT) Speedpresentasjon av deltakende studier (musikk, spill- og opplevelsesteknologi, teater og multimediateknologi) - 5 min per gruppe
Del II	10.00 - 11.00	Foredrag «Om motivasjon, inspirasjon og innovasjon og sånn...» v/Kjetil Strand (Stig og Stein Idelaboratorium, www.stigogstein.no)
Del III	11.15 - 11.45	Problemstillingen blir avslørt v/Håvard Sørli (HiNT) Introduksjon til kreativ workshop og fordeling i grupper v/Nora Thorsteinsen Toft (Stig og Stein Idelaboratorium)
	11.45 - 12.30	Lunsj (reserverte bord i cafeen for gruppene)
	12.30 - 16.00	Workshop i ideprosessen basert på Stig og Stein metoden, instruert av Nora
	Mål for dagen:	<i>Ideen er klar for implementering!</i>

Gründercamp XL 2013 er i regi av HiNT-prosjektet *Innovasjon og entreprenørskap i kreative og kulturbaserte utdanninger*, finansiert av Norgesuniversitetet (Norgesuniversitetet.no). Følgende samarbeidspartnere deltar i prosjektet:



Tirsdag 3. september

Del I	09.00 - 09.30	Gruppelederne registrerer valgt ide og gruppas status Q i GCXL-sekretariatet
Del II	09.00 - 12.00	Produksjonsprosess
	12.00 - 13.00	Lunsjbuffet i cafeen
	13.00 - 14.00	Gruppene presenterer kort arbeidsprosess og forretningsplan for juryleder og mentorer (gruppene får tildelt tid)
	14.00 -	Forst. Produksjonsprosess
	20.00	Buss tilbake til Røstad/Levanger og Steinkjer
	Mål for dagen:	<i>Implementering av ide - produksjon av prototype!</i>

Onsdag 4. september

Del I	09.00 – 10.30	Slutføring av arbeidet med prototypen
Del II	10.30	Prototype leveres på egnet medium til GCXL-sekretariatet Jobbe med formidling/presentasjon
	12.00 – 13.00	Lunsjbuffet i caféen
Del III	13.00 – 15.00	Gruppevis formidling av ide og produksjon i storsalen med vurdering fra eksternt jury og premieutdeling!
	Mål for dagen:	<i>Begeistre publikum, jury og oppdragsgiver!</i>

7.5 INTROUKA I INNOVASJON OG ENTREPRENØRSKAP

Gjelder for 2. Spill og opplevelsesteknologi, 3. Faglærer musikk og 2. Multimediateknologi

Kreative prosesser rettet mot innovasjon og entreprenørskap; Motivasjon, Inspirasjon, Læring

Onsdag 21.august 2013, HiNT Steinkjer. Aud. Meierigården

0900-0930	Introduksjon og presentasjon av folket og dagene, samt målsetting (Håvard Sørli)
0930-1015	Kreative prosesser/teori. Individuelt og i grupper (Bjørn Bratt, KPNT)
1015-1030	Pause
1030-1200	Virkemidler i arbeidet med I&E, informasjon fra aktørene (ca. 30 min hver) <ul style="list-style-type: none">- Innovasjon Norge (Linn Kvernland)- Ungt Entreprenørskap – studentbedrift og gründercamp (Ingrid Dahl Furunes)- VRI Studentmobilitet (Håvard Sørli)
1200-1300	Lunsj
1300-1430	Forretningsplanen/oversiktseminar (Bjørn Bratt)
1430-1500	Problemstilling til torsdag (Bjørn Bratt)

Torsdag 22.august, HiNT Steinkjer. Aud. Meierigården

0930-1200	Tankemodell – forretningsplan, Canvas (Astri Fuglesang, Steinkjer Næringsforening)
1200-1300	Lunsj
1300-1400	Virkemidler i arbeidet med I&E, informasjon fra aktørene (ca. 30 min hver) <ul style="list-style-type: none">- Steinkjer næringsforening (Astri Fuglesang)- Kunnskapsparken Nord Trøndelag (Håvard Belbo)
1400-1500	Fra studentbedrift til virkelig bedrift – refleksjoner og erfaringer (Jesper Stærker)

Fredag 23.august, Næringslivsdag - HiNT Røstad/Levanger. Aud. Rosasalen

0900-0915	Velkommen og intensjoner med dagen (Anne Wally Ryan)
0915-1000	Hvordan klarer man å drive en kulturnæring i over 25 år i vår region? Presentasjon av produksjonsselskapet TMM (Hans Petter Sundal)
1000	Pause
1015-1100	Midtnorsk filmsenter – muligheter for film, musikk og spillskapere (Ellen Kristensen)
1100	Pause
1115-1200	Rock City – et ressurscenter for kulturnæringsaktører (Eivind Berre)
1200	Lunsj
1300-1345	Fra musikkstudent på HiNT til driver av musikkskole (Pål Nødseth)
1400-1430	Fra mediestudenter på HiNT til kreative gründere i Filmfabrikken. Presentasjon av selskapet Final Production (Daniel Eiken og Espen Sandsbråten)