



INKUBATOR

Iværksætter i de
kreative industrier

KÆRE ALLE DELTAGERE VED INKUBATOR 2011

Hjerteligt velkommen som deltager ved det første INKUBATOR forløb nogensinde!
Vi glæder os til at åbne dørene for jer om en lille uge, efter et års udvikling fra ide til realisering.
I denne lille guide vil vi give dig den mest nødvendige information omkring programmet, læringspædagogikken, kompetencerne vi ser du udvikler, forventningerne til dig, kort om de andre deltagere og lidt omkring de praktiske ting.
Vi håber at I glæder jer ligeså meget som vi gør til at komme i gang.

Tøv ikke med at kontakte os, hvis du har nogle spørgsmål.

Bedste hilsener

Nina Riis (procesfacilitator), Malene Sakskilde (Workshopscenen), Louise Rønne & Kaia Tind (Republikken)

1. Kort om INKUBATOR	s. 2
2. Læringsmål	s. 2
3. Program	s. 3
4. Den røde tråd i programmet	s. 3
5. Kompetencer og læringsprincipper	s. 4
6. Forventninger til dig	s. 5
7. Hvem er de andre deltagere	s. 6
8. Republikkens ABC	s. 7
9. Hvem arrangerer INKUBATOR	s. 8
10. Praktiske informationer	s. 8
11. Kontaktoplysninger	s. 9

KORT OM INKUBATOR

INKUBATOR er et 13 ugers (1. feb.-29.april) karriereudviklings- og iværksætterforløb for 12 studerende ved de kreative fag i København samt enkelte dimittender. Du følger kurset som valgfag, projektperiode, aktivering eller som et forløb i egen ide/virksomhed.

Formålet med INKUBATOR er at give dig redskaber og indsigt i forhold til at udvikle sig til iværksætter/freelancer/igangsætter i de kreative industrier. Læringen sker som en veksling imellem teoretiske input og praktisk handling og afprøvning.

Du får under forløbet en plads i kontorfællesskabet Republikken, hvorfra du kan danne netværk og arbejde.

LÆRINGSMÅL

Forløbets mål:

- at give dig en praktisk samt teoretisk indføring i dynamisk projektdesign.
- at styrke din forståelse for udviklingsprocesser, inkl. brug af gruppe/team-feedback
- at udvikle dine kompetencer indenfor handling, relationer og forandring ved at udvikle dine faglige kompetencer som kreativ iværksætter.
- at styrke dit mindset som iværksætter.

Ved forløbets afslutning vil du:

- have udviklet handlingskompetencer som iværksætter og freelancer.
- kunne arbejde praktisk med den dynamiske projektdesignmodel.
- kunne reflektere kritisk over egne kompetencer og evner; individuelt såvel som i grupper.
- have oplevet en åbning af muligheder i forhold til et fremtidigt arbejdsliv/arbejdsfelt.
- kunne føre en ide til handling ved at have hands-on erfaringer med projektstyring/ledelse.
- have gennemført en iværksætter proces og dermed kunne udvikle bæredygtige forretningsmodeller for dig selv og med andre.

Gennem forløbet stifter du kendskab med følgende fagspecifikke redskaber for den kreative iværksætter:

procesredskaber, ideudvikling, afklaring af mål, formål & værdier, konceptdesign, netværksmapping, branding, kundekontakt, salg, forretningsmæssigforståelse, udvikling af forretningsmodeller, økonomisk forståelse, tilrettelægning af projektplan og præsentationsteknik.

Du slutter af med en samlet præsentation af din ide, hvor et panel vil bedømme kvaliteten af ideen ud fra læringsmålene. Der skal ikke gives karakter eller andre formelle bedømmelser.

PROGRAM

FEBRUAR	MARTS	APRIL
1. uge / INTRO	5. uge / PRODUKT OG PROTOTYPEUDVIKLING Udvikling af dine produkter og en prototype Underviser: TBA	10. uge / ØKONOMI & FINANSIERING Budgetter, finansieringskilder Underviser: KEC
2. uge / IDE Introduktion til Dee Hock modellen Underviser: Uffe Elbæk, Changethegame	6. uge / NETVÆRK Team og samarbejde. Den netværkende iværksætter Underviser: Abelohne Glahn	11. uge / STRATEGI og HANDLINGSPLAN Organisationsformer, strategisk forståelse, handlingsplan Underviser: TBA
3. uge / FORMÅL & VÆRDIER Stærkt formål og strategiske værdier Underviser: TBA	7. uge / KREATIV PRISSÆTNING OG FORHANDLING Underviser: Margrete Bak, SolojobDesign	12. uge / SELVSTÆNDIGT ARBEJDE (påske)
4. uge / KONCEPT Introduktion til kreative forretningsmodeller Underviser: Per Krull, Kaosworks	8. uge / KUNDER Kundeidentificering, værdiforøgelse, kanaler til kunden Underviser: TBA	13. uge / PRÆSENTATION Præsentationsteknik og pitching Underviser: Michael Lykke, ØverstOppe
	9. uge / BRANDING Branding og den unikke historie Underviser: Ulrik Horten, Dragon Rouge	

PROGRAM 1.UGE

- Tirsdag 1.feb. 9-16: Introduktion til programmet, deltagerne og til Republikken
 Onsdag 2.feb. 9-15: Introduktion til kreative industrier og iværksætter, gruppearbejde
 Torsdag 3.feb. 9-15: Introduktion til iværksætter karrieremuligheder, gruppearbejde
 Fredag 4.feb. 9-?: Gruppearbejde, reception + fest til den lyse morgen

Vi mødes hver dag kl. 9 i Projektrummet på Republikken.

DEN RØDE TRÅD I PROGRAMMET

Programmet er bygget op omkring Dee Hocks projekt design model, som arbejder ud fra flowet: 1: Ide (*Hvilken ide har jeg?*), 2: Behov (markedet og personlige behov), 3: Formål (*Hvad skal min ide overordnet bidrage til? ala vision og mission*), 4: Værdier (strategiske værdier for virksomheden/projektet), 5: Konceptet, 6: Team (kompetencer i teamet samt samarbejdspartnere), 7: Struktur (organisering af virksomheden), 8: Plan (handlingsplan). Dette flow er gennemgående for INKUBATOR programmet, dog spændt udover 12 uger, hvor der ligger mere vægt på nogle elementer i projekt design modellen end andre. Men det er den samme udvikling deltagerne følger.

Rent praktisk er hver uge designet på samme måde:

Mandag er der undervisning om formiddagen for at give deltagerne redskaber til at løse de efterfølgende opgaver på. Der gives om mandagen meget konkrete opgaver, såsom "tal med

10 nye potentielle kunder, tegn dit netværk, undersøg de virksomheder du er inspireret af" mm., som ligger i forlængelse af din undervisning og som du har indtil fredag til at løse.

Tirsdag arbejder du videre med opgaverne.

Onsdag er der fælles opsamling og refleksion.

Torsdag igen individuelt arbejde.

Fredag er der præsentation for flere forskellige paneler. På denne måde afsluttes ugen og temaet og der rykkes videre til et nyt tema den efterfølgende uge.

KOMPETENCER OG LÆRINGSPRINCIPPER

Forløbet er bygget op omkring to principper:

Kaospiloternes kompetencemodel samt Dee Hocks model for dynamisk projektdesign og proces.

I INKUBATOR vil deltagerne udvikle følgende kompetencer (prioriteret):

Handlingskompetencer: kunne omsætte teori til praksis.

Relationelle kompetencer: kunne omgås andre.

Meningskompetencer: analysere, fortolke og forstå omverdenen.

Forandringskompetencer: omstillingsparathed og evne til at lære.

Faglige kompetencer: faglig viden og redskaber til at udvikle en ide til forretning.

Læringsprincipperne for INKUBATOR er:

Fundering i praksis: læringen skal være funderet i praksis. Du skal ud af de beskyttede uddannelsesrammer og kastes ud masser af konkrete opgaver, som du ikke nødvendigvis kender svaret på eller ved hvordan du griber an.

Kreativt og Republiksk: Republikkens ånd er afspejlet i forløbet gennem involvering af husets indbyggere, fester mm. Til de opgaver deltagerne stilles, er der en forventning om at de løses på bedste republikstil, hvor lyst, kreativitet, engagement og eksperimenterende tilgange tilstræbes.

Involverende undervisning: Undervisningen skal tage udgangspunkt i deltagerne, være meningsfuld og involverende, så deltagerne får mest udbytte af undervisningen. Derfor stiller vi krav til at undervisningen er nærværende frem for generel og ser gerne at der er involverende elementer med undervejs.

Rollemodeller og netværk: Vi inddrager rollemodeller, vi selv ser op til i uddannelsen og gør meget for at udbygge dit netværk gennem mødet med mange forskellige mennesker.

Feedback og refleksion: Feedback og refleksion (gruppe såvel som individuelt) er en stor del af programmet og læringsfilosofien.

Elementer i programmet:

INK Buddys: I løbet af de første par uger skal du finde sammen med en anden person fra INKUBATOR, som skal være din INK Buddy gennem hele forløbet.

REP Buddys: Du får tildelt en buddy fra Republikken, som matcher din faglighed eller projekt og som vi tror du kan få gavn af gennem sparring og deling af netværk. Du får tilsendt en særskilt mail med, hvem din buddy er og det er din opgave at aftale et kaffemøde med din REP Buddy under den første uge. REP Buddy har sagt ja til at mødes med dig under den første uge, men om I vælger at mødes igen er helt op til jer selv og noget I selv aftaler.

Mentor: Undervejs i forløbet bliver du bedt om at finde en mentor, som kan hjælpe dit projekt på vej og give god sparring og som du kan tage med til et eller to af panelerne. Tænk evt. allerede nu over, hvem der kunne være oplagt for dig.

Creative Hub: Creative Hub er et initiativ af Republikken, Workshopscenen og British Council, hvor danske og udenlandske rollemodeller, indenfor den kreative industri, inviteres til at holde et foredrag omkring deres erfaringer som iværksættere med fokus på et udvalgt tema. Onsdag 26/1 kl. 19:30 i Republikken er den 3. gang vi afholder Creative Hub og yderligere to oplæg i foråret er planlagt. Det er inspirerende aftener og rammer lige ned i din situation, så håber du vil deltage.

Kreativ morgenmad: Undervejs vil du få til opgave at arrangere en kreativ morgenmad for huset. Mere information om dette senere.

Tovholder: Nina Riis er jeres tovholder undervejs i forløbet og hende der vil være tilstede ved alle undervisningsgange, onsdage og fredage.

Blogging: Der vil blive oprettet en blog for jer, som I sammen med Kaia Tind, Republikkens kommunikationspraktikant, gerne må bruge aktivt.

Undervisere: Underviserne er alle profiler, der professionelt arbejder med det felt de underviser i og har meget erfaring indenfor. Der er mange spændende profiler, som I skal glæde jer til at møde.

Panel: Hver fredag skal du præsentere din opgave for et panel, som enten består af styregruppen og Nina eller hvor eksterne inviteres med.

FORVENTNINGER TIL DIG

Vi har nogle få forventninger til dig:

- Du deltager i undervisningen mandag (9-12), onsdag (9-11), fredag (13-16).
- Du arbejder proaktivt på opgaverne tirsdag, onsdag og torsdag, men du bestemmer selv hvornår, hvor og hvordan.
- Du møder til tiden, vi går i gang til aftalt tid.
- Er du på nogen måde forhindret i at møde, er blevet syg mm., så skal Nina underrettes.
- Du indgår som en del af Republikken på lige fod med de andre indbyggere og følger de spilleregler huset har.
- Du er engageret, proaktiv og bidrager til at få det bedste ud af INKUBATOR både for dig selv og for de andre deltagere.
- Du er frisk på at der kommer aktiviteter undervejs i programmet, som du er med til at arrangere og afvikle.
- Du hjælper os med at evaluere undervisningen og forløbet og giver input til, hvordan INKUBATOR kan forbedres.
- Du får en fed oplevelse☺

HVEM ER DE ANDRE DELTAGERE

Deltagerne består af 10 studerende og 2 dimittender. De 10 deltagere kommer fra Arkitektskolen, Rytmisk Konservatorium, Malmø Högskola, Danmarks Designskole, Kunstakademiets Billedkunstskoler (Skolen for Mediekunst), SDU, RUC og KUA. De 9 arbejder med en konkret individuel ide, hvor 3 af deltagerne udgør en gruppe. Ideerne spænder indenfor felterne: Grafik & Animation, Event, Innovation, Film, Arkitektur, Musik og Tekstildesign. Læs mere om de enkelte studerende her:

TEKSTILDESIGN

Sarah Ingemann Holm-Nielsen: BA i Kunst, kultur og kommunikation, Malmö Högskola.

Koncept ide: Vintage modebutik; "The Gentleman/Gentlewoman Shop" og Trend forecast bureau. Butikken skal fungere som visuelt visitkort for bureauet, der skal formidle rådgivning om tidsperioder til styling, samt udvikle koncepter til specifikke opgaver til magasiner og film, der bruger vintagetøj.

Yasamin Zafar: Dimittend fra Danmarks Designskole (DKDS)

Koncept ide: Vil starte eget tøjmærke med udgangspunkt i afgangprojektet "Rites of Passage", der er baseret på en fortolkning af Iban-indianernes overgangsriter.

MUSIK

Ask Kæreby: Tonemesterstuderende ved Det kgl. Danske Musikkonservatorium

Koncept ide: Vil udgive en bog om lydteknik, der kan formidle det lydtekniske stof på en bredt tilgængelig og præcis facon.

INNOVATION

Simon Majdrup Hansen: Studerende ved Kunstakademiets Arkitektskoles (afdeling 10)

Koncept ide: Vil oprette en konsulentvirksomhed, der kombinerer den faglige viden fra arkitektfaget med viden om organisation og ledelse.

FILM OG ARKITEKTUR

Julie Sparsø Damkjær: Studerende ved Kunstakademiets Billedkunstskoler, Skolen for Mediekunst.

Koncept ide: Vil viderebygge på et koncept ud fra et videoprojekt, der arbejder med hvordan tid, rum og krop opleves når man er i stilstand eller bevægelse.

Nina Bischoff Christensen: Studerende ved Kunstakademiet Arkitektskole (afdeling 11)

Koncept idé: Vil arbejde videre med at udvikle en kunsthøjtid med instruktøren Morten BH, som hedder "Red Verden". Filmen skal afsøge berømte, historiske pressefotografiers betydning for eftertiden.

Christel Nisbeth Madsen, Annemie Sandahl Pedersen, Moa Liew Renström: BA fra Kunstakademiets Arkitektskole (afdeling 2) og grundforløbet på møbelsnedkeruddannelsen, Københavns Tekniske Skole.

Koncept ide: Projektet tager udgangspunkt i filmen "Yndlingsrum", der beskæftiger sig med hvorfor nogle rum er vores yndlingsrum og hvordan man kan gentænke boliger via de tanker definerer ens yndlingsrum.

EVENT

Lisbeth Kure: Studerende på Medievidenskab på Syddansk Universitet med tilvalg i Marketing, Branding og Kommunikation.

Koncept ide: Vil starte et eventbureau der arrangerer promotions, happenings, mediestunts, firmabegivenheder, udlejning af clubdansere og DJ's og diverse fester.

Charlotte Kristine Kristensen: Studerer Kunsthistorie på KUA og Performance Design på RUC

Koncept ide: "Hjerls Eventur", der er en karavanevandring over Fyn til Jylland med afslutning på Frilandsmuseet Hjerl Hede.

GRAFIK OG ANIMATION

Mie Guldborg: Dimittend fra Danmarks Designskole med speciale i animationsdesign

Koncept ide: At starte som freelancer med fokus på at løse opgaver indenfor design (grafisk design, animationsdesign, motion graphics) samt etablere selvinitierede projekter (indenfor kunst, udsmykning, festival, visuals til musik mm.).

REPUBLIKKENS ABC

Som vi har nævnt tidligere, er der nogle begreber og spilleregler vi opererer med på Republikken. Derfor har vores praktikant, Kaia, sat sig i jeres sko og forsøgt at svare på nogle af de spørgsmål du måske ligger inde med til stedet.

(?) & (!) Om hvad huset tilbyder og hvad der forventes af en, når man er en del af "Reppen".

Hvad er Republikken for et sted?

Republikken er et kontorfællesskab, der huser 70 selvstændige og freelancere indenfor tre fløje:

VERDENSRUMMET – kultur, rådgivning og kommunikation

KEPS – arkitektur, tegnestue og produktudvikling

PALMEFLØJEN – visuel kommunikation og programmering

Som du kan se har fløjene forskellige farver så man kan genkende informationer fra eller til den pågældende fløj på farven. Det fungerer ligesom navnene på stuerne i en børnehave.

Hvordan er husordenen på Reppen?

I huset snakker vi om begrebet at være "Republiksk". At være republiksk handler bl.a. om deltagelse. Det betyder, at man deltager i og bidrager til at huset er et rart sted at være.

Eksempler på en eksemplarisk indbygger er en der:

- Giver en hånd med, hvis noget skal bæres op, flyttes mm.
- Tømmer og fylder i opvaskemaskinen og fylder noget op, hvis man tager det sidste.
- Holder sine aftaler og melder til og fra i god tid.
- Er social og ærlig. Deltager i den daglige sociale gænge og har plii til ikke at bagtale andre i huset.
- Husker at hygge sig over fredagsbaren eller bordfodbolde en gang imellem.

Hvad koster det mig at være her som en del af INKUBATOR?

Du får undervisning, arbejdsplads mødelokaler, internetopkobling og kaffe eller te kvit og frit. Du selv betale for materialer (eks. Hvis du skal bruge laserskæren), print og hvis du gerne vil være med i frokostordningen.

Nu siger du "frokostordning". Hvordan fungerer det?

Det fungerer sådan, at man beslutter sig for om man vil deltage i den eller ej (gerne til på tirsdag d. 1. Feb.) og så skriver du dig op på en liste der hænger i køkkenet, hvor du sætter et kryds hver gang du deltager. Det koster 43 kr. Pr. dag og det er ex. moms.

Du sagde også "mødebooking". Hvordan booker jeg et lokale?

Du får fat i Kaia og beder hende vise dig hvordan du fremover booker lokaler via ning.

Hvad skal jeg have med til første dag på forløbet?

En åben indstilling, blok, pen (evt. bærbar) og et vellignende digital foto som kan beskæres, så det har størrelse som et pasfoto. Du kan også sende billedet vedhæftet i en mail til Kaia. Mail-adressen står nederst i brevet.

HVEM ARRANGERER INKUBATOR

Det er CAKI - Center for Anvendt Kunstnerisk Innovation (tidl. Workshopscenen), Republikken, kontorfællesskabet for de kreative industrier, som sammen med CSE Lab ved CBS står bag INKUBATOR. Tilsammen udgør de tre partnere styregruppen.

Projektets underleverandører er blandt andet Københavns Erhvervs Center og Arbejdsmarkedscentret ved Jobcenter København. Projektet er støttet af Netværket for studentervæksthuse ved Fonden for Entreprenørskab samt Det Lokale Beskæftigelsesråd i København.

PRAKTISKE INFORMATIONER

Hvor intet andet er informeret foregår undervisningen i Projektrummet mandag, onsdag og fredag:

Republikken Aps
Vesterbrogade 24B, 2. Sal
1620 KBH V

Indgang på 2. sal. Projektrummet ligger på 1. Sal, spørg gerne folk efter det, hvis du har problemer med at finde det. Det kan ske at undervisningen rykkes til et af de andre lokaler i huset, du noteres herom inden og ellers tager vi imod dig på 2. sal.

Du får stillet en flex plads til rådighed i Republikken og har adgang til denne 2,5 dage om ugen. 1. Feb. Får du at vide hvor du skal sidde. Wifi er tilgængeligt i hele huset, hvor koden er republikken05.

KONTAKTOPLYSNINGER

Kontaktperson til forløbet, optagelse, alt inden start: Malene Sakskilde,
malene@workshopscenen.dk, 32686184

Kontaktperson under forløbet: Nina Riis, nr@republikken.net, 31418317

Kontaktperson Republikken: Louise Rønne, louise@republikken.net, 51514602

Kommunikationsansvarlig, Republikken, Kaia Tind, kaia.tind@republikken.net