

JANUAR 2021
ERHVERVSSTYRELSEN

DESIGN BUSINESS BOOTCAMP

SLUTEVALUERING

DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Socialfond



DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid

ADRESSE COWI A/S
Parallevej 2
2800 Kongens Lyngby

TLF +45 56 40 00 00
FAX +45 56 40 99 99
WWW cowi.dk

JANUAR 2021
ERHVERVSSTYRELSEN

DESIGN BUSINESS BOOTCAMP

SLUTEVALUERING

PROJEKTNR.	A072630
DOKUMENTNR.	011.S
VERSION	1.0
UDGIVELSESDATO	29.01.2021
UDARBEJDET	SLO
KONTROLLERET	TAKW
GODKENDT	LCPE

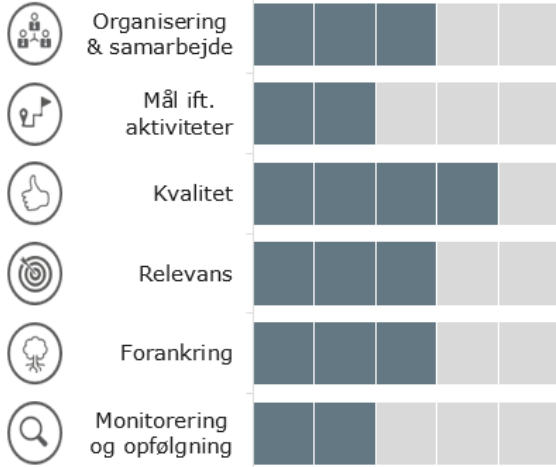
INDHOLD

1	Resumé: Design business bootcamp	1
2	Fakta om projektet	2
2.1	Projektets effektkæde	3
3	Overordnet status	3
4	Projektets implementering	4
5	Fremdrift og målopnåelse	8
5.1	Fremdrift ift. aktiviteter og milepæle	8
5.2	Målopnåelse i forhold til output	9
6	Effektvurdering	10
6.1	Indsatsens effektmål	10
7	Anbefalinger og læring	12

1 Resumé: Design business bootcamp

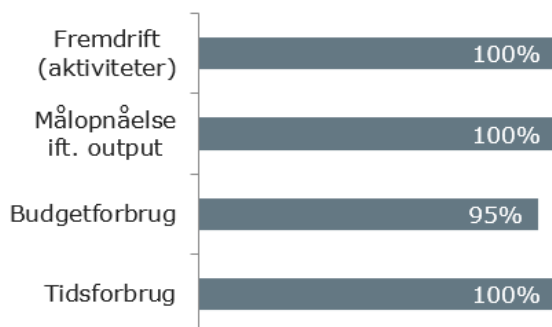
Projektets implementering

Gennemsnitlig score (skala: 0-5) 2,8



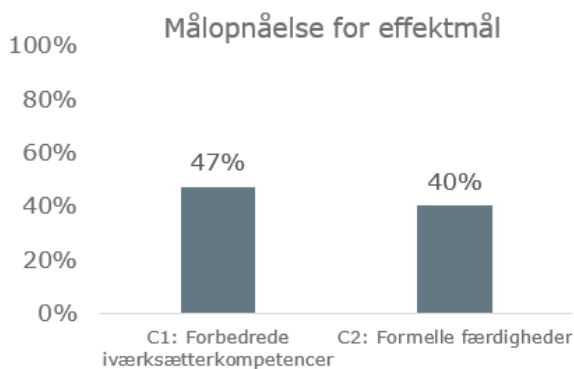
Projektet er velorganiseret på Designskolen Kolding, men Dansk Design Center (oprindeligt D2i) kunne med fordel have spillet en mere aktiv rolle. Det udviklede format for bootcampen er velfungerende i forhold til at opkvalificere studerende indenfor designmetoder, men de studerende introduceres i begrænset grad til iværksætteri og lykkes dermed heller ikke med at opfylde de opstillede effektmål. De studerende vurderer kvaliteten af bootcampen som høj, og de ser værdi i det anderledes setup for undervisning. De anser virksomhedssamarbejderne som relevante og inspirerende, men projektets rekrutteringsstrategi er udfordrende for opfyldelse af effektmålene. Bootcampen er velforankret på Designskolen Kolding, men der er ikke udviklet et holdbart format for The Nest. Projektholdet har fulgt op på kvaliteten og indholdet af bootcampen, men har ikke imødekommet den essentielle problemstilling, at forløbene ikke leder til, at flere studerende bliver iværksættere.

Målopnåelse



Designskolen har gennemført 4 bootcamps som forventet. Målopnåelsen ift. output er ligeledes tilfredsstillende, i og med 252 studerende har gennemført bootcampen, hvor 250 var forventet. Dog vurderer vi, at man med fordel kunne have opstillet mål, der i højere grad indikerer, om de opkvalificerende forløb faktisk fører til et øget kompetenceniveau og større lyst til at starte egen virksomhed. Projektet har et lille underforbrug, men det forventes, at det resterende beløb vil blive brugt på opsamling af viden fra projektet og administrativ nedlukning. Dog vil der formentlig være et lille restbeløb, som tilbageføres til bevilningsgiver.

Effektvurdering



Målopnåelsen på effektmålene er lavere end forventet. Blot 47% af de studerende har fået forbedret deres iværksætterkompetencer, imens 40% har opnået formelle færdigheder. Dette understøtter vores indtryk af, at de studerende ikke har betragtet bootcampens formål som værende iværksætteri men snarere opkvalificering ift. designmetoder og evnen til at drive innovationsprocesser. 6 studerende har startet en ny virksomhed, hvilket er halvdelen af det forventede. Dette på trods af, at måltallet på 12 efter vurdering er lavt sat, taget i betragtning af, at det var forventet at 250 studerende skulle igennem forløbet. Dette baserer vi på erfaring fra lignende indsatser, der har sat højere måltal og formået at indfri dem i højere grad med lignende projektaktiviteter.

2 Fakta om projektet

Dette afsnit indeholder en kort beskrivelse af projektets formål og baggrund samt en gengivelse af de vigtigste baggrundsoplysninger for projektet (tekst-boks). Afsnittet afsluttes med en illustration af projektets 'effektkæde'.

Overordnet projektbeskrivelse

Projektet har til formål at etablere en bootcamp, hvor nationale og internationale studerende med iværksætterdrømme inviteres til at adressere følgende temaer: velfærdsdesign, bæredygtigt design og leg & design.

Derudover vil ledere og medarbejdere fra succesfulde SMV'er blive inviteret til at deltage i bootcampen. Dels for selv at få et kompetenceløft, dels for at de studerende har dygtige virksomheder at spejle sig i. Målgruppen for bootcampen er således hhv. studerende på første år af deres kandidatuddannelse (spor 1) samt SMV'er i Syddanmark (spor 2).

Målet med bootcampen er at finde min. 12 designstuderende, der har talentet til at udvikle en succesfuld virksomhed. Disse vil blive inviteret til at blive en del af The Nest, som er en rugekasse, hvori de kan lave deres afgangsprøve og samtidig etablere egen virksomhed.

Bootcampen vil bygge på et gennemprøvet format, men den grundlæggende målsætning at udvikle deltagernes kompetencer og forståelse for iværksætteri. Herunder hvordan en idé gøres bæredygtig og teknisk samt forretningsmæssigt relevant ift. kredsen af brugere.

Derudover vil fokus være på forretningsopbygning, samarbejdsformer, netværk og ekspertvalidering af den enkelte idé.

Design Business Boot Camp arbejder med design som strategisk tilgang til innovation og forretningsudvikling på tværs af brancher. Potentialet i projektet er derfor at realisere innovations- og vækstpotentiale for en langt større gruppe virksomheder end blot inden for en specifik branche.

Figur 1 Kort info om indsatsen

FAKTA-BOKS	
Tilskudsmodtager:	Dansk Design Center (tidligere Foreningen Design2Innovate)
Sagsbehandler:	Lis Pedersen
Finansieringskilde:	Socialfonden (ESF)
Indsatsområde:	Iværksætteri (ESF-1)
Samlet budget:	DKK 6,0 mio.
Bevillingsperiode:	01.09.2015 – 31.12.2020

2.1 Projektets effektkæde

I dette afsnit beskrives hvilke effekter, det er hensigten at skabe med de bevilgede midler, samt hvordan disse effekter skal tilvejebringes. Effektkæden er udarbejdet på baggrund af projektansøgningen og efterfølgende tilrettet på baggrund af interviews med sagsbehandler og projektleder. Figuren nedenfor giver således et overblik over indsatsens primære aktiviteter, output af disse samt de effekter, som indsatsen på længere sigt forventes at bidrage til.

Figur 2 Rationalet bag indsatsen illustreret via en effektkæde

Hovedaktiviteter	➔	Output	➔	Effekter
<ul style="list-style-type: none"> • Bootcamp for designstuderende fra ind- og udland • Mentorordning for designstuderende fra ind- og udland 		<ul style="list-style-type: none"> • Studerende har modtaget rådgivning i forhold til at starte egen virksomhed • Studerende har fået adgang til fysiske faciliteter til test og fremstilling af prototyper 		<ul style="list-style-type: none"> • Øget iværksætterkompetence hos studerende • Flere nye virksomheder • Øget overlevelsesrate blandt designiværksættervirksomheder • Flere arbejdspladser skabt

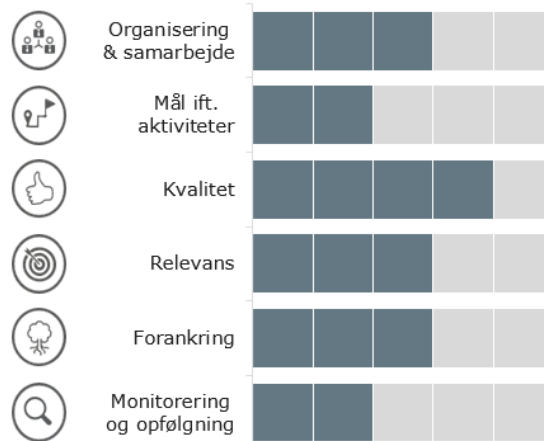
3 Overordnet status

Designskolen Kolding har gennemført fire bootcamps som forventet og ligeledes haft de forventede antal studerende i deres camps. Dette på trods af, at der i begyndelsen af projektperioden var udfordringer med at finde tilstrækkeligt med deltagere. Det er blandt andet blevet imødekommet ved at tilrettelægge bootcampen som en fast del af de studerendes uddannelse

Projektet er ét af fire projekter, som blev bevilget til D2i med sigte på at styrke den syddanske indsats på designområdet. D2I blev i januar 2020 en del af Dansk Design Center. Derfor er projektet nu placeret hos Dansk Design Center.

4 Projektets implementering

I dette afsnit præsenterer vi vores vurdering af projektets implementering ud fra seks faste evalueringsparametre. Figuren nedenfor giver et overblik over evalueringens konklusioner i forhold til de seks parametre.



Organisering og samarbejde



Projektet er velorganiseret på Designskolen Kolding, men Dansk Design Center kunne med fordel have spillet en mere aktiv rolle, bl.a. som ansvarlig for The Nest.

Projektholdet udgøres af repræsentanter fra Design Skolen Kolding og Dansk Design Center. I praksis har projektet hovedsagligt været forankret på Designskolen, som har haft ansvaret for indholdet og gennemførelsen af aktiviteterne. DDC har haft ansvaret for administration og dialog med Erhvervsstyrelsen. Det er vores vurdering, at ansvarsfordelingen ift. bootcampen har været konstruktiv, i og med Designskolen har det nødvendige kendskab til målgruppen og erfaringer med at tilrettelægge undervisningsforløb til de studerende. Designskolen har budt ind med en række medarbejdere med relevante kompetencer og konkrete erfaringer med lignende forløb, hvilket har sikret en stærk bemanning af projektets hovedaktivitet. At der har været en bred skare af medarbejdere involveret fra Designskolen har desuden gjort det muligt at etablere et fast format for forløbene, der nu er velafprøvet og implementeret i studieplanerne. Selvom projektet er velorganiseret hos Designskolen, vurderer vi, at DDC med fordel kunne have taget en mere aktiv rolle, særligt ift. The Nest. Rugekassen skulle bidrage til, at de studerende kunne arbejde videre med deres projekter og få rådgivning ifm. etablering af virksomheder. Designskolen har dog manglet kompetencer ift. at skabe denne rugekasse for iværksættere, som de ikke på systematisk vis har formået at trække ind i projektet. Her besidder DDC viden og kompetencer til at understøtte iværksættere gennem designmetoder, som de kunne have bidraget med efter projektet blev overdraget til dem fra D2i. Derudover kunne Business Kolding med fordel være blevet inddraget som en fast samarbejdspartner i projektet som ansvarlig for redder. De kunne have understøttet de studerende i den svære overgang fra at være studerende til at være iværksættere og desuden sat dem i kontakt med de mange andre iværksættere. Denne pointe vil blive uddybet under Læringspunkt 1. Det ville desuden have givet DDC (oprindeligt D2i) et større indblik i projektaktiviteterne, hvilke de har været meget distancerede fra. Dette har skabt udfordringer ift.

kommunikationen med Erhvervsstyrelsen, som Designskolen har savnet at være inde over, i og med de har siddet på alt information og viden omkring projektaktiviteterne, men ikke har måtte tage kontakt til styrelsen uden om DDC.

Sammenhæng ml. aktiviteter og mål



Det udviklede format for bootcampen er velfungerende i forhold til at opkvalificere de studerende indenfor designmetoder, men de studerende introduceres i begrænset grad til iværksætteri og lykkes dermed heller ikke med at opfylde de opstillede effektmål. Projektet har formålet at skabe et fast format for bootcampen, som som efterhånden er blevet en fasttømret del af Designskolens uddannelsesstilbud. Formatet sikrer, at de studerende opkvalificeret i designmetoder, samt hvordan disse kan anvendes i innovationsprocesser og til at løse virksomheders konkrete problemstillinger. Dog er det vores vurdering, at indholdet af bootcampen ikke understøtter opnåelsen af de ønskede effekter. I praksis har bootcampen karakter af at være virksomhedssamarbejder, hvor lokale virksomheder præsenterer problemstillinger fra deres virksomhed, som de studerende på campen bidrager til at løse. Dermed er der ikke fokus på, at de studerende rådgives i forhold til at starte egen virksomhed eller arbejder med at fremstille prototyper for deres egne iværksætterideer, som var et centralt formål med campen, ifølge projektets effektkæde. Projektet fremhæver, at man i stedet har fokuseret på, at de studerende får indblik i, hvordan man driver innovationsprocesser med designmetoder, og at de derigennem har opnået kompetencer, som de efterfølgende kan bruge i deres egne virksomheder. Vores interviews med de studerende og opnåelsen på de opstillede effektmål understreger dog, at projektet ikke formår at fremme de studerendes lyst og evner til iværksætteri. Ud af 252 deltagere har blot 6 seks startet nye virksomheder. Dertil peger de studerende i interviews på, at de ikke var bevidste om, at denne indsats handler om iværksætteri, og ingen af de adspurgte kendte til The Nest. Overordnet betragtet vurderer vi derfor, at der ikke er en direkte sammenhæng mellem projektaktiviteternes indhold og de ønskede effekter. Dog er det værd at bemærke, at virksomhedssamarbejderne fremmer de lokale virksomheders kendskab til designmetoders relevans for forretningsudvikling og ligeledes muligheden for, at de studerende vil blive betragtet som relevante medarbejdere. Dette ligger dog uden for projektets scope og målsætninger.

Kvalitet, målgruppens oplevelse



De studerende vurderer kvaliteten af bootcampen som høj, og de ser høj værdi i det anderledes setup for undervisning. De studerende vurderer overordnet set kvaliteten af bootcampen som værende høj. De peger på, at de har lært nye metoder inden for design og design tænkning, som de kan anvende i andre fag og eksamensopgaver. De studerende fremhæver det ligeledes som en positiv ting, at bootcampen sættes op som et fysisk sted på skolen, og at dette anderledes format for undervisning er værdifuldt og inspirerende. Dertil vurderer de, at underviserne har været kompetente, og der har været en god balance imellem undervisning og aktiviteterne med samarbejdsvirksomhederne. Dog oplever de studerende ikke, at bootcampen har haft betydning for, hvorvidt de ønsker at starte egen virksomhed, og de er desuden ikke bevidste om, at dette har været forløbets formål.

Relevans,
målgruppens
oplevelse



De studerende anser virksomhedssamarbejderne som relevante og inspirerende, men projektets rekrutteringsstrategi er udfordrende for opfyldelse af effektmålene. Indholdet af bootcampen taler ind i de studerendes behov og interesse for designmetoder, og hvordan de kan anvendes ifm. innovationsprocesser. De studerende finder ligeledes, at virksomhedssamarbejderne har været relevante, både ift. deres kompetenceudvikling og for at få et øget kendskab til virksomheder i området. Flere af de interviewede studerende peger på, at de har fået øjnene op for nye typer af virksomheder som potentielle fremtidige arbejdspladser. Bootcampens kortvarige form betyder, at forløbet er intenst og fokuseret, og de studerende oplever, at det kræver en stor mængde timer, også uden for skemaet. Men i og med forløbet kun er to uger langt, så finder de studerende formen passende. Dog bemærker de vigtigheden af, at bootcampen er lagt ind som en del af deres semester, således de ikke har andre fag sideløbende. At Designskolen har lagt bootcampen ind som en del af de studerendes semester har desuden medført, at der har været en konsistent deltagelse på kurset, i og med de studerende som udgangspunkt i tilmeldt og får ECTS point for at deltage. De kan vælge ikke at deltage, men de skal i det tilfælde skrive en afløsningsopgave. Denne rekrutteringsmetode har både fordele og ulemper. Fordelen er, at man får et højt antal studerende ind og får mulighed for at vække interesse hos de studerende ift. iværksætteri og innovation. En af ulemperne er dog, at de studerende ikke nødvendigvis har en idé til en virksomhed eller en egentligt lyst til at blive iværksættere, hvilket hæmmer potentialet for at skabe flere nye virksomheder. Dette vil blive uddybet under Læringspunkt 2.

Forankring af
output



Bootcampen er velforankret på Designskolen Kolding, men der er ikke udviklet et holdbart format for The Nest. De metoder og værktøjer, som de studerende er blevet undervist i, er ifølge de studerende blev en fast del af deres værktøjskasse, som de anvender i andre sammenhænge, fx i andre fag. Nogle studerende har ligeledes arbejdet videre med deres projekter efter bootcampen, men det er kun meget få studerende, der forankrer disse projekter i iværksættervirksomheder. Designskolen har tilrettelagt bootcampen som en del af de studerendes første år på kandidaten, og dermed er bootcampen forankret som en fast del af studieplanerne. The Nest er dog ikke blevet forankret i organisationen, og der har været udfordringer ift. at få etableret denne. Designskolen har i samarbejde med Business Kolding forsøgt at placere The Nest i Pakhuset, men det er ikke vores vurdering, at der er skabt et solidt format for rådgivning eller mentorordning, som var hensigten. De få studerende, der har oprettet virksomheder, er blevet henvist til Business Kolding, hvor de kan få rådgivning, men der er ikke udformet faste strukturer for, hvordan dette samarbejde vil se ud fremover. I og med DDC ligeledes har lokaler i Pakhuset, vurderer vi, at der er en oplagt mulighed for at forankre The Nest i DDC's organisation, som ikke er blevet indfriet. Dette vil blive uddybet under Læringspunkt 1.

Monitorering og
opfølgning

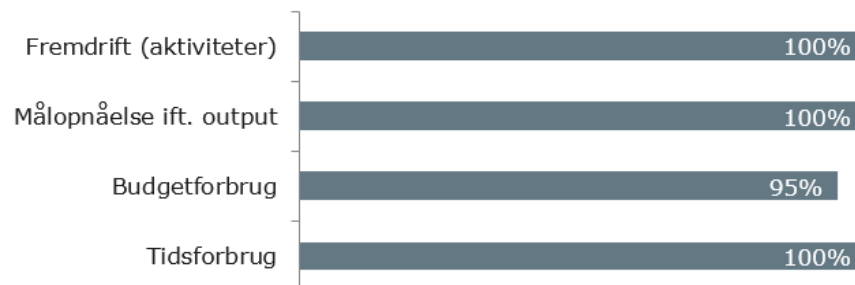


Projektholdet har fulgt op på kvaliteten og indholdet af bootcampen, men har ikke imødekommet den essentielle problemstilling, at forløbene ikke leder til, at flere studerende bliver iværksættere. Designskolen Kolding har løbende evalueret indholdet af bootcampen med inddragelse af både undervisere, virksomheder og de studerende. På baggrund af dette er der løbende blevet justeret på forløbet, fx har man rykket rundt på

rækkefølgen af undervisningsdagene pba. af input fra de studerende. Projektholdet har ligeledes sikret en løbende dialog imellem undervisere og virksomheder, således at alle parter har været bevidst om indholdet og kvaliteten af forløbene. Det har understøttet at der er udviklet bootcamps med solidt indhold og høj kvalitet. Dog er det vores vurdering, at projektholdet ikke i tilstrækkelig grad har taget stilling til, at projektaktiviteterne reelt ikke leder til, at de studerende i højere grad bliver iværksættere. Dertil har man på trods af vished omkring The Nest's mangelfulde format, ikke formået at tilpasse konceptet, så man er kommet i mål med at skabe et reelt rugekassemiljø, hvor de studerende kan søge rådgivning til at starte virksomhed.

5 Fremdrift og målopnåelse

Afsnittet indeholder en kort fremstilling af status for projektets fremdrift i forhold til henholdsvis aktiviteter/milepæle og outputmål på evalueringstidspunktet. Nedenstående figur præsenterer den overordnede status på projektets fremdrift via fire overordnede indikatorer: fremdrift ift. aktiviteter, tid og budgetforbrug (afsnit 5.1) samt målopnåelse ift. outputmål (afsnit 0).



5.1 Fremdrift ift. aktiviteter og milepæle

Afsnittet beskriver kort projektets overordnede fremdrift i forhold til de aktiviteter og/eller milepæle, som er opsat for projektet.

Status på evalueringstidspunktet er, at 100% af de opstillede aktivitetsmål er nået, beregnet som et simpelt gennemsnit. Status på opnåelsen af aktivitetsmålene fremgår af tabellen nedenfor, som viser, at projektet har gennemført 4 bootcamps som forventet.

Figur 3 Status ift. de opstillede aktivitetsmål på evalueringstidspunktet

Aktivitetsmål	Mål i Projektperioden	Status	Målopnåelse i procent
Antal camps	4	4	100%

Budget- og tidsforbrug

Nedenfor præsenteres projektets budget- og tidsforbrug på evalueringstidspunktet.

Figur 4 Budget- og tidsforbrug på evalueringstidspunktet

	Total budget	Forbrug d.d.	Procentvist forbrug
Budgetforbrug (mio. DKK)	6	5,7	95%
Tidsforbrug (måneder)	64	64	100%

Som det fremgår af ovenstående tabel, har projektet et underforbrug på 300.000. Projektholdet forventer at bruge noget af de resterende beløb på opsamling af viden fra projektet og administrativ nedlukning, men der vil formentlig være et restbeløb tilbage, som tilbageføres til bevillingsgiver.

5.2 Målopnåelse i forhold til output

Afsnittet beskriver kort status i forhold til de outputmål, som er opsat for projektet.

På evalueringstidspunktet er 100% af de opstillede outputmål nået, beregnet som et simpelt gennemsnit. Status for de enkelte målsætninger er gengivet i tabellen nedenfor.

Figur 5 Status ift. de opstillede outputmål på evalueringstidspunktet

	Målsætning	Status på evaluerings- tidspunktet	Procentvis målopnåelse
Antal deltagere	250	252	+100%

Som det fremgår ovenfor, har projektet haft 252 studerende som deltagere på de fire bootcamps, hvilket er en smule mere end forventet. Som nævnt er dette et resultat af, at de studerende har været automatisk indskrevne på forløbet, hvilket har sikret et konsekvent deltagertal på tværs af årgangene. Det er desuden vores vurdering, at dette outputmål reelt set ikke siger meget om outputtet af projektets aktiviteter. Derfor kunne man med fordel have opstillet outputmål, der i højere grad indikerer, om de opkvalificerende forløb faktisk føre til et øget kompetenceniveau og større lyst til at starte egen virksomhed.

6 Effektivurdering

I dette afsnit præsenterer vi evaluators samlede vurdering af mulighederne for, at indsatsen vil skabe de ønskede effekter eller for at nå specifikke effektmål. Det primære grundlag for evaluators vurdering er spørgeskemadata, men i den samlede vurdering indgår også evaluators vurdering af bevillingsmodtagers arbejde med – i forbindelse med implementering af indsatsen – at sikre den størst mulige realisering af indsatsens effektpotentiale.

Om spørgeskemaet

I forbindelse med evalueringen har vi udsendt et elektronisk spørgeskema til deltagerne i indsatsen (via e-mail-liste fra projektholder). Undersøgelsen er sendt ud til 244 deltagere, hvoraf blot 3 respondenter har besvaret spørgeskemaet. Hermed kan spørgeskemaundersøgelsen ikke anvendes som basis for at belyse den forventede effektskabelse eller give et billede af indsatsen potentiale for effektskabelse.

Ved midtvejsevalueringen besvarede blot 2 respondenter spørgeskemaet. Denne manglende lyst til at besvare spørgeskemaet kan pba. af vores interviews med de studerende hænge sammen med, at de studerende ikke ved, at formålet med bootcampen er iværksætteri og dermed ikke kan spejle sig selv i de spørgsmål, der bliver stillet. Dertil er de formentlig ikke bevidste om, at bootcampen er en del af et erhvervsfremmeprojekt, men er blot af den overbevisning, at det er et almindeligt fag og en del af deres uddannelse.

6.1 Indsatsens effektmål

Tabellen nedenfor viser fremdriften mod effektmålene for indsatsen.

Figur 6 Status ift. de opstillede effektmål på evalueringstidspunktet

	Målsætning i projektperioden	Målsætning efter projektperioden	Status	Procentvis målopnåelse
C1: Forbedrede iværksætterkompetencer	232	0	109	47%
C2: Formelle færdigheder	200	0	79	40%
C3: Nye virksomheder startet	12	12	6	50%
C4: Omsætning	5.430.600	5.400.000	-	-

Note: - angiver, at projektholdet endnu ikke er begyndt at samle data ind på denne indikator.

Som det fremgår af ovenstående, er målopnåelsen på effektmålene markant lavere end forventet. Baseret på deltagerne udfyldelse af stop-skemaer, har blot 47% af de studerende har fået forbedret deres iværksætterkompetencer, imens 40% har opnået formelle færdigheder. Dette understøtter vores indtryk af, at de studerende ikke har betragtet bootcampens formål som værende iværksætteri, men snarere opkvalificering ift. designmetoder og evnen til at drive innovationsprocesser ved hjælp af disse. 6 studerende har startet en ny virksomhed, hvilket

er halvdelen af det forventede. Dette på trods af, at måltallet på 12 efter vores vurderingen er meget lavt sat, taget i betragtning af at det var forventet at 250 studerende skulle igennem forløbet. Projektholdet er endnu ikke begyndt at samle data for virksomhedernes omsætning.

7 anbefalinger og læring

Her præsenterer vi de vigtigste anbefalinger¹ og læringspunkter, som evaluator vil pege på med baggrund i evalueringen. Punkterne er ikke i prioriteret rækkefølge.

Læringspunkt 1

Dansk Design Center er en stærk operatør med kapacitet til at være engageret som mere end blot den administrativt ansvarlige. Dansk Design Center (oprindeligt D2i) har i dette projekt været en del af projektholdet, men blot som ansvarlig for administrationen samt kommunikationen med Erhvervsstyrelsen. Der lå i projektet et ønske om at skabe en rugekasse for iværksættere, hvor de kunne søge rådgivning og sparring til deres virksomhedsudvikling. Dette har været en stor udfordring for Designskolen Kolding, der ikke har haft erfaringen med lignende indsats. Derfor er det vores vurdering, at man med fordel kunne have tænkt en samarbejdspartner ind fra starten som ansvarlig for denne del. Her ville DDC eller Business Kolding have været oplagte bidragsydere, i betragtning af deres kendskab til iværksætteri og brede erfaring med at understøtte iværksættervirksomheder og SMV'er. Derudover ville det have været gavnligt i højere grad at henvise de nye iværksættere til andre projekter, hvor de kunne få støtte – fx andre projekter placeret hos DDC. Dette ville give de nye iværksættere en oplevelse af at blive understøttet i deres videre arbejde med at etablere nye virksomheder. Derudover ville potentialet for virksomhedernes vækst og udvikling kunne forøges, ved at deltage i flere projekter i forlængelse af hinanden.

En anden udfordring ved arbejdsdelingen i projektet har været, at ansvaret for kommunikation med Erhvervsstyrelsen udelukkende har ligget hos DDC (oprindeligt D2i), i og med de har stået for det administrative. DDC har i praksis været langt væk fra projektaktiviteterne, og det har været frustrerede for Designskolen, at de ikke selv har kunne tage kontakt til styrelsen for at drøfte udfordringer. Derfor er det vores vurdering, at det i fremtidige ikke er hensigtsmæssigt at placere det administrative ansvar og kommunikationen med Erhvervsstyrelsen hos en projektpartner, der ikke har dybdegående indsigt i projektaktiviteterne.

Læringspunkt 2

Rekrutteringsindsatsen bør tilpasses nøje efter hvilke effekter, man ønsker at opnå med indsatsen. I dette projekt har man valgt at etablere bootcampen som en integreret del af de studerende uddannelse. Dette har betydet, at rekrutteringen af studerende ikke har været betinget af, at de studerende har haft en forudgående interesse for iværksætteri eller designmetoder. På den måde har bootcampen fungeret som en øjenåbner for de studerende, og har givet dem et nyt indblik i designmetoderne, og hvordan disse kan benyttes til forretningsudvikling og til at drive innovationsprocesser. Dog er der ligeledes udfordringer ved denne rekrutteringsstrategi, i og med formålet med indsatsen er at skabe nye virksomheder. Det er efter vores vurdering ikke sandsynligt, at studerende, der ikke på forhånd har et ønske om at blive iværksættere, vil starte nye virksomheder pba. af et to-ugers forløb. Baseret på erfaringer med lignende indsats er det ofte bedre givet ud at fokusere på studerende, der i forvejen har en konkret idé eller et ønske om at blive iværksættere, i og med

¹ Anbefalinger formidles kun i forbindelse med midtvejsevalueringer.

det er en meget lang proces at beslutte sig for at starte en ny virksomhed. Dermed er det vores vurdering, at man i fremtidige indsatser overvejer rekrutteringsstrategien grundigt og tilpasser den nøje efter hvad de forventede effekter af indsatsen er.

Læringspunkt 3

Det er essentielt at overveje, hvor i de studerendes uddannelse, et opkvalificerende forløb med fokus på iværksætteri placeres. Projektholdet har i denne indsats gjort sig mange overvejelser omkring, hvor på uddannelsen bootcampen skulle placeres. Den er for nuværende placeret på første år af kandidaten, da de studerende her har et solidt fagligt fundament at stå på, og projektholdet oplever desuden, at mange af deres studerende på dette tidspunkt i deres uddannelse har spirende idéer til virksomheder eller produkter. Dog ville det efter vores vurdering ligeledes være en mulighed at placere forløbet senere på uddannelsen, således at der ikke opstår en lang pause imellem iværksætterforløbet til, at de studerende reelt kan udleve dette og arbejde fuldtid med deres virksomheder. På den anden side, kunne der også være en pointe i at placere et iværksætterforløb allerede på bacheloren for at plante et frø hos de studerende og vænne dem til at tænke igennem og arbejde med design metoder som drivere for forretningsudvikling. Dette kunne potentielt medføre, at flere af de studerende har veludviklede forretningsideer, når de færdiggør deres uddannelse. Under alle omstændigheder finder vi det essentielt i fremtidige indsatser at overveje, hvordan man fastholder fokus på iværksætteri hos de studerende imens de færdiggør deres resterende uddannelse. Det kan med fordel ske i regi af erhvervsfremmesystemet, fx via rugekasser som The Nest, lokale erhvervsaktører som Business Kolding eller andre erhvervsfremmende indsatser i området.

Bilag A Sådan scorer vi

Overordnet

Alle scorer er udtryk for evaluators helhedsvurdering. Vurderingen er baseret på alle indsamlede data, herunder interviews med projekthold, sagsbehandler, partnere og deltagere samt evt. spørgeskemadata og statusrapporter m.v. I tilfælde med større usikkerhed i datagrundlaget foretager vi typisk et konservativt skøn.

1. Implementering (afsnit 4)

Projektets implementering vurderes på seks vurderingsparametre med en score fra 1-5, hvilket er præsenteret grafisk i rapportens kapitel 4. Den samlede implementeringsscore er baseret på gennemsnittet af de individuelle scorer for de seks parametre.

Tildeling af scorer for hvert af de seks vurderingsparametre		Samlet implementeringsscore	Trafiklys
Score	Betydning	Gennemsnit	Trafiklys
5	Implementeringen er nyskabende og en inspiration for andre.	3,5 - 5,0	● [GRØN]
4	Implementeringen er meget tilfredsstillende. Få forbedringspotentialer.		
3	Implementeringen er tilfredsstillende. Visse forbedringspotentialer.	2,6 - 3,4	● [GUL]
2	Implementeringen er utilfredsstillende. Store forbedringspotentialer.	1,0 - 2,5	● [RØD]
1	Implementeringen er meget kritisabel.		

2. Målopnåelse (afsnit 5)

Vurderingen af projektets målopnåelse er primært baseret på fremdrift ift. outputmål og sekundært fremdrift ift. aktivitetsmål. Scoren tildeles på baggrund af en helhedsvurdering af projektets målopnåelse, men med udgangspunkt i projektets kvantitative målopnåelse på evalueringstidspunktet. Nedenstående tabel over sammenhæng mellem målopnåelse og trafiklysscore er vejledende.

Trafiklys	Betydning	Slutevaluering	Midtvejs-evaluering
● [GRØN]	Målopnåelsen er som ønsket eller bedre.	95 % +	45 % +
● [GRØN]	Målopnåelsen er lidt under det ønskede niveau.	81 – 90 %	35 - 44 %
● [GUL]	Målopnåelsen er noget under det ønskede niveau.	65 – 80 %	25 - 34 %
● [RØD]	Målopnåelsen er meget under det ønskede niveau.	20 – 64 %	15 - 24 %
● [RØD]	Målopnåelsen er ikkeeksisterende eller tæt på.	0 – 19 %	0 – 14 %

3. Effektvurdering (afsnit 3)

På baggrund af dataindsamlingen (interviews og spørgeskema) fastlægger evaluator en samlet vurdering af muligheden for at realisere det forventede effektpotentiale.

Trafiklys	Betydning
● [GRØN]	Det er tilstrækkeligt sandsynliggjort, at projektet vil kunne realisere de forventede effekter.
● [GUL]	Det er ikke i tilstrækkelig grad sandsynliggjort, at projektet når sine effektmål. Evaluator vurderer dog, at projektet vil realisere mindst halvdelen af de forventede effekter.
● [RØD]	Projektet vurderes ikke at realisere en tilfredsstillende andel af de forventede effekter.