

kunnskapstrening it

ET LØFT FOR NORSKE IT-TALENTER OG AMBISØSE IT-BEDRIFTER.



Den digitale verden vokser.

Derfor skaper vi en helt ny arena for unge mennesker som vil vokse med oppdragene.

En ny utviklingsarena der unge talenter får møte sultne bedrifter og eksperter fra ledende universitet.

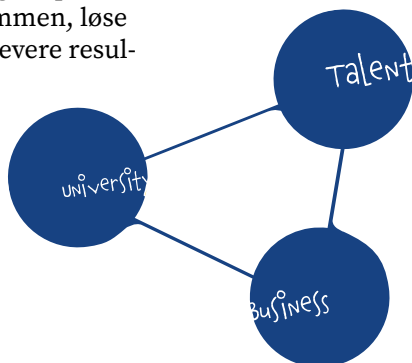
Hverdager med engasjerte veiledere, oppdragsgivere og coacher som støtter de små og store skrittene.

En arena der talentenes spisse kompetanse blir verdsatt og dyrket.

Talentene møtes på egen hjemmebane og får en arena som - hver dag - inspirerer dem til å søke nye veier i arbeid og utdanning.

En hverdag der talentene, bedriftene og eksperterne får jobbe sammen, løse oppdrag og levere resultater.

Der kompetansen hele tiden breddes gjennom praksis og teori.



Med Kunnskapstrening IT skapes en unik kobling mellom IT-Talenter, sultne IT-bedrifter og ledende akademika.

Vårt mål er å løfte unge mennesker - med digitale lidenskaper - til fremtidens arbeid.

Kunnskapstrening IT er et samarbeid mellom • Studiesenteret.no • U Nordic • Stockholms Universitet • Nord universitet • NAV Troms • Superplus • Jupiter • Avikom • PlusPoint • Flow • Moose on the Loose • Ramsalt • Minar • Lun Kurs • Skoleverket

Mer informasjon: www.kunnskapstrening.no



Fortløpende og individuelt opptak.
Fra februar 2016.

Talent knyttes alltid til en bestemt IT-bedrift. Her får talentet personlig oppfølging. Arbeids- og kunnskapstreningen skjer imidlertid etter oppdrag fra flere bedrifter - tilpasset talentens utviklingsplan. Slik skreddersyes arbeids- og kunnskapstreningen - uke for uke - talentenes potensiale for utvikling. Coaching og veiledning følger de ulike arbeidsoppdragene.

Det individuelle arbeids- og treningsprogrammet varer mellom 3 til 6 måneder. Etter de 3 første månedene lages en ny og individuell utviklingsplan.

Slik er tidsrammene i programmet:

uke 1 til 3

Personlig coaching
Individuell utviklingsplan.

•
Introduksjon til eget
arbeidsteam (3 talenter).

Teambuilding (første oppdrag):
Dataspill - spille og evaluere
konkrete dataspill (teste
minimum en produksjon/
dataspill fra bedrift)

uke 4 til 8

Arbeidsoppdrag (flere)
- individuelt og i team.
Arbeidsoppdragene er
tilpasset personlige utviklings-
planer og skjer sammen med
coach og veileder.

•
Dialogseminar
med talenter, bedrifter og
akademia.

•
Dokumentasjon.

uke 9 til 12

Arbeidsoppdrag (flere) -
individuelt og i grupper (tilpasset
utviklingsplan) m/coach og
veileder.

•
Utviklingsplan sammen med
coach.

•
Dokumentasjon.

uke 13 til 24

Fordypning (siste 6 mnd) baserer
seg på individuell utviklingsplan
(etter første 3 mnd).

•
Fordypning i arbeidstreningen
kan f.eks være i temaer som
koding, spilldesign, digital
design, musikk, lyd, manus og
prosjektledelse.

•
Dokumentasjon

Forkunnskaper

- Digitale erfaringer med dataspill, applikasjoner og nettsamfunn.
- Interesse og glød for det digitale i nærings- og samfunnsnivå

Innhold

- Lage egen utviklingsplan og beskrive sine beste læringsstrategier
- Arbeidsoppdrag (flere) som skal løses i individuelt eller i team. Oppdragene kommer fra IT-bedrifter og er konkrete utfordringer som krever at digitalt team må teste, skaffe seg ny kunnskap, organisere sine ressurser/kunnskaper for å prøve ut løsninger - og til sist levere forslag til IT-bedrift.
- Dokumentasjon
- Egne utviklingsplaner

Form

- Webbasert arbeids- og kunnskapstrening individuelt og i team.
Regionale samlinger etter behov.
- Coaching og faglig veiledning i team og individuelt.

Læringsmål

- Talent (deltaker) skal utvikle ferdigheter innen:
- Virtuelt teamwork - organisering og ledelse av team for å løse oppdrag fra IT-bedrift
 - Dataspillenes design, roller, tekniske byggesteiner og brukergrensesnitt
 - Apps - idéutvikling, design, tekniske byggesteiner og brukergrensesitt
 - Digital design (visuelt, brukergrensesnitt, grovkisse til programmering), programmeringsspråk og sosiale medier

Kr. 9.967 pr. måned