

Roc Rivor zoekt 10 regionale digitale uitdagingen!

In de week van 4 tot en met 7 maart gaan 60 eerste-, tweede- en derdejaars studenten van de opleidingen Software Developer, Mediavormgeving en ICT van Roc Rivor aan de slag met digitale uitdaging in een Hackathonweek. Hiervoor zoekt Roc Rivor 10 digitale uitdagingen vanuit bedrijven onze regio!

Heb je in je bedrijf een digitale uitdaging waar je graag een licht op wil laten schijnen? Er is vanalles mogelijk! De oplevering is altijd een praktisch advies of prototype. Verwachtingen van jullie uitdagingen worden vooraf goed afgestemd. Zie ook onderaan voor allerlei opties!

*De finale van de hackathon gaan we op 7 maart vieren.
Een grote gezamenlijke grote netwerkbijeenkomst voor ondernemers,
met een interessante spreker en uiteraard lekker eten bij Roc Rivor.
Houd je mailbox en socials in de gaten voor de uitnodiging!*

Doe mee aan de uitdaging voor de HACKATHON!

Wat vragen we van jou?

1. Nadenken over een uitdaging in je bedrijf, waar de studenten mee aan de slag kunnen.
 - i. Wat is jouw uitdaging voor onze studenten?
 - ii. Waarom is dit een relevante uitdaging?
 - iii. Voor wie is de oplossing?
 - iv. De omschrijving: Hoe kunnen jullie (doelstelling), zodat ... (gewenste situatie)
2. Roc Rivor helpt je met **aanscherpen** van de opdracht. Contactpersoon is Hilco (zie onder)
3. Als opdrachtgever **pitch** je zelf de uitdaging in de ochtend van maandag 4 maart
4. Als opdrachtgever ben je in de week van 4 maart **4 uur** beschikbaar voor studenten voor hulpvragen
5. Tijdens de **finale** ben je op donderdag 7 maart aanwezig bij de oplevering

De krapte op de arbeidsmarkt raakt ons allemaal als ondernemers. We willen dus zo veel mogelijk mensen aantrekken en behouden in het mooie Rivierenland. Goede samenwerking met het onderwijs is daarom cruciaal. Laten we onderwijs en werk dus dichterbij elkaar brengen! Hoe? Door samen aan de slag te gaan jouw uitdaging. Hierdoor krijg jij een prototype waarmee je daarna weer verder kan. Het levert je tijd op en wellicht in de toekomst ook een top **nieuwe medewerker**. De studenten die hier een opleiding volgen willen we uiteraard ook hier aan het werk hebben.

Wij kijken uit naar 7 maart! Dus doe ook mee!

Anmelden kan tot en met 22 december 2023 via:

Bel/mail:

-> Marcel van den Berg, 06-12561290, info@parkmanagementtiel.nl, parkmanager@kbculemborg.nl

-> Tjerry Verhoeven, 06-53786919, verhoeven@vno-ncwmidden.nl

Heb je meer vragen over de uitdaging? Neem dan contact met Hilco van de Kraats

Projectleider Digitale Werkplaats Roc Rivor, 06-41234020, Hilcovandekraats@rocrivor.nl



Waar kun je aan denken bij een uitdaging voor studenten?

Studenten van Roc Rivor kunnen aan de slag met allerlei problemen in jouw bedrijf:

- Een ontwerp voor een nieuwe of verbeterde website
- Een webshop opzetten
- Een video maken voor je bedrijf voor je marketing
- Advies geven welke data je in je huis hebt
- Optimalisatie voor je zoekmachine ontwikkelen

Het kan ook een oplossing zijn voor vragen als:

- Hoe kan de interne communicatie door middel van ICT worden verbeterd?
- Hoe kan onze papierstroom worden gedigitaliseerd?
- Welke trends komen op ons af en hoe zouden we hierop door middel van digitale oplossingen hierop kunnen anticiperen?
- Als je een aspect van je bedrijf zou kunnen automatiseren, welke zou dit zijn?

Er staat ook al een uitdaging klaar! Hierop kan je je inschrijven!

- Uitdaging - De digitale boost!
 - In deze uitdaging gaan studenten aan de slag om digitale oplossing te maken voor jouw bedrijf. Het doel is om je online aanwezigheid te versterken, zodat klanten je sneller en beter kunnen vinden. De uitkomst kan van alles zijn. Sta jij hiervoor open?

Wat kun je verder verwachten?

Tijdens de Hackathon zijn er **vijf** sleutelmomenten:

1. Studenten **ontdekken** wat het echte probleem is, waarom en voor wie;
2. Studenten **ontwerpen** meerdere oplossingen, kiezen het beste idee en kunnen dit onderbouwen;
3. Studenten **ontwikkelen** op basis van het beste idee een werkend prototype en kunnen uitleggen/onderbouwen hoe het werkt;
4. Studenten **testen** de oplossing bij de doelgroep en passen verbeteringen toe.
5. Studenten **pitchen** de oplossing.