

Det virtuelle maskinhus – 23 digitale koncepter	Ansvarlig	nfh
	Oprettet	08-01-2019
	Side	1 af 4
Projekt: Effektiv kombination af data og viden, der bidrager til fremtidsikring af landbrugsproduktionen		



Proces

I et tæt samarbejde med Erhvervs Akademi Aarhus, EAAA, gennemførte SEGES i projektet et innovationsforløb med henblik på at frembringe forskellige digitale koncepter over én af ideerne til strukturerede data, nemlig det virtuelle maskinhus.

97 elever fra 5 klasser af digitale konceptudviklere fik stillet opgaven ” Virtual Machine House”. De grupperede sig i 23 grupper, og hver gruppe valgte et af følgende emner:

Choose one of the following challenges:

1. Smart machine house

The machine house isn't digitalized - not yet. We would like to know the opportunities to do so. It is important to consider how the farmer can optimize his time in the machine house and in the field. Design an intuitive UI for the machine house as well as the implementation architecture of your solution.

Consider the following:

- Which data are important to the farmer?
- Where are the touchpoints? Where should the user interfaces be embedded?
- How can the user interfaces create economical value for the farmer?

Include in your presentation how you'll get the farmer to adopt the new digital solution.

2. Business development

At Seges we have a lot of ideas on how to make cooperation with other companies. Our goal is to give the farmer a wide range of solutions as well as discovering new digital opportunities. Make a digital solution which combines the farmers machine house with alternative companies.

Consider the following:

- Which assets of the machine house could create value for other business areas?
- Which alternative business areas could create value for the farmer?
- How can the stakeholders involved create revenue by sharing data?

Include in your presentation how you'll get the farmer to adopt the new digital solution.

3. Digital service book

The farmer needs an overview on his machine data, as he doesn't have a service book on his machines. With a digital service he might save additional costs related to unforeseen repairs. Make an app with an intuitive UI for the farmer.

Consider the following:

- Which data are important to make a service book?
- When are the data important to the farmer? Consider notifications and touchpoints.
- Should the app be able to share the data with other stakeholders? Which data should be available to the other stakeholders?

Include in your presentation how you'll get the farmer to adopt the new digital solution.

Grupperne havde sideløbende undervisning, mens de over 4 uger arbejdede med deres projektopgaver. Midt i forløbet fik de lejlighed til at møde os som opgavestillere, mens de løbende kunne stille spørgsmål, hvor spørgsmål/svar blev samlet og omdelt til alle grupper.

Projektet blev afsluttet med en fremlæggelse, hvor hver af de 23 grupper på 7 minutter fremlagde såvel deres ide, koncept og hvilke metoder de var nået frem til.



Et resultat af denne aktivitet er således 23 digitale koncepter, der for langt de fleste indeholder såvel et skriftligt oplæg til konceptbeskrivelse som en app eller andet fysisk produkt. Det er imponerende, hvad de studerende havde været i stand til på så kort tid, og med så lidt forhåndskendskab til landbruget.

TIME SCHEDULE: SEGES PROJECT – November 2nd

	Time (approx.)	Team number	Team members
FIRST SESSION	08.15	-	ALL GROUPS FROM FIRST SESSION MEET IN 2.37/2.38
	08.30	11 (B)	Laura, Malene, Sara, Sofie, Carina
	08.43	14 (B)	Nicklas, Christinna, Johan, Winnie
	08.56	21 (I)	Anna, Greta, Eszter, Elina, Ilya
	09.09	7 (A)	Mia, Nanna, Helene, Signe, Amanda
	09.22	17 (I)	Zane, Jelena, Virgine, Dan, Cristian
	09.35	1 (A)	Anja, Ida, Julie, Morten, Christian
			BREAK
	09.58	23 (I)	Denis, Adam S., Adam R., Natalia, Tomas
	10.11	8 (B)	Lea, Diana, Christoffer, Søren
	10.24	5 (A)	Sarah, Martin, Camilla, Jesper, Vy
	10.37	3 (A)	Lea, Heidi, Natacha, Kasper, Emilie
	10.50	22 (I)	Daniel, Laura, Lidia, Nicolae
			FEEDBACK FROM SEGES
SECOND SESSION	12.00	-	ALL GROUPS FROM SECOND SESSION MEET IN 2.37/2.38
	12.15	2 (A)	Anne Cathrine, Jacqueline, Vicki, Lena, Frederik
	12.28	19 (I)	Emilia, Martyna, Zofia, Murette
	12.41	15 (B)	Max, Simon, Mads N.
	12.54	10 (B)	Simone, Line, Maiken, Nana, Monika
	13.07	20 (I)	Subankan, Diana, Elitsa, Robert, Niresh
	13.20	4 (A)	Nipuni, Ditte, Mille, Julie, Henriette
			BREAK
	13.43	13 (B)	Nicoline, Daniel, Michél, Mads D., Mathias F.
	13.56	18 (I)	Paulina, Alicja, May, Maja, Michaela
	14.09	9 (B)	Mette, Marie, Nanna, Martin, Oliver
	14.22	6 (A)	Marie, Michelle, Frederik, Mikkel P., Mikkel H.
	14.35	16 (I)	Sigurd, Catalin, Anja, Iosif-Andrei
	14.48	12 (B)	Jonas, René, Mai, Mathias E. Christina
		FEEDBACK FROM SEGES	

SEGES var som opgavestillere udvalgt til at sidde i dommerpanel, og både formiddag og eftermiddag blev der givet præmier til projekter ud fra kriterierne: mest realiserbare, mest innovative, og bedste frem-læggelse.

Metodevalg

De studerende læser alle Digital Konceptudvikling, hvilket er en professions bacheloruddannelse. Alle studerende har således en grundlæggende uddannelse, mange af dem en grunduddannelse som multi-mediedesignere.

Dette var deres anden opgave på studiet, og metoderne de benyttede i resultatfremføringen skulle tage udgangspunkt i de metoder, de tidligere havde tillært sig, eller de metoder de på uddannelsen var blevet introduceret til.

Typisk bestod metodevalget i en fase med problemidentifikation, empiri indsamling, design, prototype, og enkelte nåede også afprøvning af prototype. Få grupper havde også forholdt sig til, hvilken forretningsmodel, der kunne arbejdes med for at udvikle et økonomisk bæredygtigt produkt.

Anbefaling

Det er muligt for alle virksomheder at stille opgaver, som bliver genstand for en lignende innovationsproces. Hvorvidt det giver mening gives der her et par anbefalinger omkring.

Profiler er grunden til, at mange virksomheder stiller opgaver ved uddannelsesinstitutionerne. Det er klart vores opfattelse, at mange studerende ikke på forhånd kendte til SEGES, og at alle efter forløbet kender til SEGES. Hvorvidt dette får en positiv effekt på antallet og kvaliteten af ansøgere til kommende praktikstillinger er for tidligt at drage konklusioner på.

På trods af at vi som virksomhed i forløbet kun møder de studerende 3-4 gange, så er der **profiler der tydeligt skiller sig ud**. Er man på jagt efter en ekstrovert profil, så vil det nok være muligt at spotte dem i flokken.

Søges et **frisk pust** til ens produkter, er det også et udbytte fra forløbet. Det er unge mennesker, og de frembringer ideer til ens produkt, som ligner de tjenester de i øvrigt benytter. Således er det vores oplevelse, at flere af koncepterne er direkte implementerbare i forhold til koncept for brugerflade og interaktion med brugeren.

Går tankerne i retning af design af en **app på en smartphone**, så er der godt nyt. Langt de fleste grupper valgte at udarbejde en prototype, som kunne køres via smartphone.

Løsningerne lå meget tæt på hinanden, så det var **ikke den store iderigdom** at hente i dette konkrete forløb. Det var et emne, vi i opgavedefinitionen var meget opmærksomme på at undgå, men alligevel valgte hovedparten af grupperne at skrive indenfor den konkrete udfordring. Med henblik på at få maksimalt udbytte må der påregnes at skulle arbejdes en del med at få stillet de rigtige opgaver, der hverken er for afgrænsende men heller ikke er for åbne. Der er sparring at hente fra underviserne til denne proces.

Samlet vurderer vi, at vores udbytte var et godt stykke over den indsats, vi måtte lægge i forhold til at definere opgaverne, afklare spørgsmål og evaluere projekterne. Dertil kommer værdi såfremt et par studerende til efteråret vælger at afholde praktikforløb hos SEGES, hvor der kan blive arbejdet med at få elementer fra projekterne til konkrete applikationer til glæde for landmænd.