# 5.0 QuickMatch

### Hvad er det?

QuickMatch er en række arrangementer, hvor studerende inden for uddannelsesretningerne Datamatiker, Multimediedesign, Web- og softwareudvikling, Digital konceptudvikling og Grafisk designteknolog mødes med udvalgte virksomheder, der netop efterspørger arbejdskraft inden for disse kompetenceområder. Formålet er at finde det rette match mellem virksomhed og studerende med henblik på en relevant praktikplads. Ved at lave et match sikres større sandsynlighed for at virksomhed og studerende ”passer sammen”, og dermed øges muligheden for en efterfølgende ansættelse i virksomheden – og dermed en positiv påvirkning af beskæftigelsesgraden.

Der inviteres 15-20 virksomheder og 40-50 studerende til hver QuickMatch. Størstedelen af arbejdet ligger dog forud for selve QuickMatchen. Her foretages en screening af nordjyske virksomheder inden for den digitale sektor. Via interviews hjælpes virksomhederne med at konkretisere deres kompetencebehov, hvorefter det ”oversættes” til konkrete uddannelsesretninger. På den måde sikres det mest optimale match mellem virksomhed og studerende.

De studerende bliver samtidig instrueret i, hvordan de bedst muligt kan præsentere sig for virksomhederne, herunder eksempelvis hvad de bør have med i deres CV og portefølje.

På selve dagen mødes de studerende med de udvalgte virksomheder. Virksomhederne har alle forberedt et kort oplæg på 2-5 minutter med udgangspunkt i konkrete opgaver samt info om hvem de er, hvordan deres kultur er, hvad kan de tilbyde etc. Derefter er der korte matchmaking meetings, hvor de studerende besøger den enkelte virksomhedsstand og kan få uddybet eventuelle spørgsmål og ikke mindst ”sælge” sig selv til den ønskede virksomhed.

I projektet har man som nævnt valgt at matche på IT-uddannelserne Datamatiker, multimediedesign, Web- og Softwareudvikling og Industri­uddan­nel­ser­ne Digital konceptudvikling og grafisk designteknolog, men metoden vil nemt kunne overføres til andre brancher og studieretninger.

Virksomhederne og uddannelsesretninger skal matche hinanden. Det medfører et større udvælgelsesarbejde forud for QuickMatchen. Når virksomhederne så har tilkendegivet deres interesse, skal de desuden igennem et interview, som Aalborg Kommune forestår. Her indsamles data som skal sikre en indgående viden om virksomhedernes kompetenceefterspørgsel, status og potentiale for grænseoverskridende praktikforløb. Virksomhederne udarbejder efterfølgende et prioriteringsskema, hvor de påfører de studerende, de gerne vil have i praktik eller tage en opfølgende samtale med. De studerende udvælges på baggrund af en screening af UCN og Högskolan Vest.

Kort beskrevet bidrager Quickmatch-forløbene til at:

* Skabe det bedste match mellem de studerendes færdigheder og virksomhedernes arbejdsopgaver
* Give eleverne den bedst mulige praktikperiode
* Give virksomhederne det bedste udbytte af en praktikperiode
* Træne eleverne i en "jobsamtale situation"

### Hvad er der præsteret indtil nu?

QuickMatch har vist sig at være en stor succes for både studerende og virksomheder. Virksomhederne oplever det som en stor fordel, at de mulige praktikanter på forhånd er matchet i forhold til de kompetencer, som virksomhederne har behov for.

Ved en traditionel søgning efter praktikanter, skal virksomheder gennem et almindeligt ansættelsesforløb, hvor der først udarbejdes et stillingsopslag, herefter samtaler og endelig en ansættelse. Det er en proces, der tager tid, og grundlaget for ansættelsen er stadig ikke så ”analyseret” som ved QuickMatch. Nedenfor er udpluk af nogle af de mange udtalelser, som vi har fået fra en deltagende virksomhed:

Helt konkret har de første fem QuickMatches resulteret i 74 praktikpladser. Derudover har projektet kendskab til omkring 20 praktikanter, der efterfølgende har fået tilbud om ansættelse (studiejob, fast og tidsbegrænset ansættelser). Tallene kan nemt være større, da projektet indtil nu kun har målt på antal oprettede praktikpladser.

For at afdække et mere nøjagtigt tal på de afledte effekter, vil der i projektets sidste fase, blive undersøgt hvor mange studiejobs, tidsbegrænset- og faste stillinger, der er skabt som følge af projektet.

### Hvordan giver aktiviteten grænseoverskridende merværdi?

Det er vigtigt at få udbredt modellen på tværs af landene i regionen, da flere områder i KASK-regionen har udfordringer med at få tilstrækkelig med arbejdskraft, mens andre har ”overskud” af de ønskede kompetencer. Ved at åbne for mulighederne for en let adgang til et match mellem udbud (kompetencer) og efterspørgsel (arbejdsopgaver), er det projektets håb, at kunne bevare kompetencerne i KASK-regionen. I dag oplever såvel Danmark som Sverige at flere nyuddannede rejser væk fra området da de har svært ved at afkode virksomhedernes efterspørgsel.

Der har hele vejen igennem været stor erfaringsudveksling mellem de danske og svenske partnere, så begge parter løbende får glæde af hinandens erfaringer. Da QuichMatchen skulle udvikles, var inspiration fra de øvrige projektpartnere en stor hjælp i forbindelse med forskellige testaktiviteter, der blev afprøvet inden der blev fundet frem til den nuværende model.

En del af virksomhederne har under screeningen tilkendegivet, at de er interesseret i at få svenske/danske studerende i praktik, så behovet er der. Desværre har det været rigtig svært at få de studerende gjort tilstrækkelig mobile til at ville tage deres praktik i et andet land. Det er en problemstilling, der er taget op til fornyet overvejelse i periode 5. Her skal barrierer undersøges nærmere. Som forsøg laves der et test med en ændret strategi for, hvordan der matches mellem studerende og virksomhed. Helt konkret skal der findes 2-3 svenske virksomheder, der er interesseret i en dansk praktikant, og derefter ”håndplukkes” 2-3 danske studerende, der har vist interesse for et udenlandsk ophold. Formålet er at få gennemført enkelte succesfulde praktikforløb, der kan give os nogle erfaringer med, hvilke udfordringer de studerende oplever, og hvad der kan gøres for at fjerne eller minimere dem. Samtidig kan nogle gode eksempler forhåbentlig være en god reklame for flere udvekslinger på tværs af landegrænser i fremtiden.

### Hvad blive de kommende aktiviteter?

I projektet har man valgt at matche på IT-uddannelserne Datamatiker, multimediedesign, Web- og Softwareudvikling og Industri­uddan­nel­ser­ne Digital konceptudvikling og grafisk designteknolog, men metoden vil nemt kunne overføres til andre brancher og studieretninger. Der mangler nu kun at blive afholdt en sidste QuickMatch, og her arbejdes der på at udvide uddannelsesretningerne, så modellen også afprøves på andre uddannelsesretninger.

Som beskrevet ovenfor, skal der testes en endnu mere håndholdt matchning, der forhåbentlig kan munde ud i en afprøvning af et forløb med praktikanter på tværs af landegrænser.