

707-23122009114031

Ansøgningsskema til Erhvervsudvalgets pulje

Oprettet	05-09-2025 10:39:19
Afsluttet	05-09-2025 11:24:09
KLE	
Sags id	ff8986c8-cc3b-4c3c-8a02-101202f9a4db
Navn	Anonym
CPR/CVR	Anonym

Ansøgningsskema til Erhvervsudvalgets pulje

Puljemidler

Oplysninger

Puljen:

- kan støtte interne og eksterne initiativer indenfor erhvervsområdet
- skal være bredt tilgængelig for virksomhederne eller særlige grupper/brancher
- kan yde støtte til formål, kommunen selv har hjemmel i lovgivningen til at varetage
- kan ikke støtte drift, vedligehold eller kørsel/transportudgifter.

Læs mere i retningslinjerne.

Ansøgningsfrister:

5. marts til behandling i udvalget i april

5. maj til behandling i udvalget i juni

5. september til behandling i udvalget i oktober

5. december til behandling i udvalget i januar

Projekttitel	Opstart af Højskole
Ansøgt beløb fra Erhvervsudvalgets pulje	112.500

Ansøger

Virksomhedens/foreningens/organisationens navn	Campus Djursland
Postadresse	Ydesvej 4A
Telefonnummer	30221008
E-mail	vibeke@campusdjursland.dk
Kontonummer	9388 8061165011
CVR-nummer	34020531

Kontaktperson

Navn	Vibeke Lægaard
Telefonnummer (kontaktperson)	30221008
E-mail (kontaktperson)	vibeke@campusdjursland.dk

Her angives navnet på eventuelle medansøgere/projektpartnere

Den teknologiske udvikling går hurtig, og erhvervslivet halser efter for at nå at udnytte og få gavn af den seneste teknologi, så de kan effektivisere og følge med markedet, samtidig med at myndigheder og institutioner stadig forsøger at finde ståsted. De unge har som altid grebet tendensen og leger, undersøger og afprøver allerede nu mulighederne og begrænsningerne med kunstig intelligens. Ingen er i tvivl om, at det er en teknologi, der skal udforskes og anvendes. Men få ved hvordan.

Campus Djursland vil forsøge at favne denne udfordring, at stille spørgsmålene og at udforske løsninger og muligheder forbundet med kunstig intelligens. Vi ønsker at skabe et åbent rum til udfoldelse og eksperimenter med kunstig intelligens med en højskole placeret i Grenaa ved Campus Djursland.

Projektperiode: Forventet startdato 01.10.25

Projektperiode: Forventet slutdato 31.12.25

Projektbeskrivelse (skal udfyldes, supplerende beskrivelse kan vedlægges som bilag)

Projektets idé og formål

Med udviklingen af og adgangen til kunstig intelligens står vores samfund på dørtærsklen til det, flere eksperter kalder for "den fjerde industrielle revolution", hvor mennesker og teknologisk smelter sammen. Den teknologiske udvikling går hurtig, og erhvervslivet halser efter for at nå at udnytte og få gavn af den seneste teknologi, så de kan effektivisere og følge med markedet, samtidig med at myndigheder og institutioner stadig forsøger at finde ståsted. De unge har som altid grebet tendensen og leger, undersøger og afprøver allerede nu mulighederne og begrænsningerne med kunstig intelligens. Ingen er i tvivl om, at det er en teknologi, der skal udforskes og anvendes. Men få ved hvordan.

Campus Djursland vil forsøge at favne denne udfordring, at stille spørgsmålene og at udforske løsninger og muligheder forbundet med kunstig intelligens. Vi ønsker at skabe et åbent rum til udfoldelse og eksperimenter med kunstig intelligens med en højskole placeret i Grenaa ved Campus Djursland.

En højskole befinder sig et interessant spændingsfelt mellem samfundets krav om effektivisering af uddannelsessektoren og de unges øgede bevidsthed om trivsel og meningsfuldhed. En højskole er et sted med plads til refleksion og personlig udvikling, hvor tiden står stille i en kort periode. Her

står det helt klart for os, at fokus på netop fordybelse, refleksion, "det langsomme tempo" er det, der vil skabe en robust generation af unge mennesker, der aktivt tager del i den demokratiske proces og udvikling af vores kommune, erhvervsliv og samfund generelt. Den nye "Generation Z" stiller nemlig krav til arbejdsmarkedet og til livet. Arbejdet skal give mening. De lever ikke for at arbejde, men arbejder for at leve. At opprioritere mental sundhed og mening frem for karriere og vækst står helt tydeligt på den unge generations dagsorden – og dét er netop, hvad Campus Djurslands Højskole kan tilbyde de unge – samtidig med at de bliver udrustet til fremtidens spørgsmål og udfordringer inden for nyeste teknologi i samspil med erhverv og kultur.

Højskolen på Campus Djursland skal tage afsæt i det, vi allerede er gode til i Grenaa: digitalisering, computerteknologi og 3D-art og derfra bygge ovenpå ved at innovere med kunstig intelligens i et erhvervsorienteret set-up. Derudover vil vi have et stort fokus på almene kompetencer og fag som psykologi, etik & moral og samfunds-fag.

Ønsket er, at højskolen dels skal rumme faglig og personlig fordybelse, dels skal rette blikket ud mod erhvervslivet i tætte samarbejder med lokale virksomheder fra Norddjurs Kommune i form af case-samarbejder og andre tværfaglige forløb, hvor eleverne på højskolen og virksomhederne i fællesskab får mulighed for at eksperimentere og innovere med kunstig intelligens i en erhvervsmæssig sammenhæng.

Vi ønsker at starte første testhold fra januar 2026, men for at vi kan nå dérhen, har vi brug for kapital til forskellige forudgående aktiviteter, som vi nu søger støtte fra Norddjurs Kommunes Erhvervspulje til.

Planen er at vi i efteråret 2025 vil udføre forskellige aktiviteter som optakt til åbning i januar 2026, herunder:

Markedsanalyse

Markedsføring af højskolen, herunder udvikling af materiale til markedsføring – og indhold til digitale annoncer

afvikling af åbent hus

Afholdelse af workshops og oplæg på udvalgte uddannelsesinstitutioner på Djursland, herunder forudgående dialog med skolerne.

ud- og afvikling af Co-Creation-weekender med deltagere i målgruppen, f.eks. med

	<p>elever fra Viden Djurs og Dania Games i Grenaa.</p> <p>Indhentning af samarbejdsaftaler med øvrige aktører og virksomheder i Norddjurs Kommune</p> <p>Udvikling af forløb med virksomheder og andre aktører</p> <p>Indkøb af inventar til højskolens lokaler, som vil være helt adskilt fra Campus Djurslands øvrige beboere og brugere.</p>
Projektets målgruppe	<p>Højskolens primære målgruppe er unge mennesker fra 18 år og op, som vil bruge en periode af deres liv på faglig som personlig udvikling og som samtidig ønsker at prøve kræfter med kunstig intelligens og hvad den kan bruges til inden for både kreativitet og erhvervsorienterede problemstillinger.</p> <p>Den sekundære målgruppe er de virksomheder, der deltager som partnere i højskolen i forbindelse med forløb og cases.</p>
Omfang – herunder antal deltagere og samarbejdspartnere	Zaxis - CEO Jacob Honore. Jacob har siden 2005 arbejdet med projekter indenfor 3D visualisering og udvikling af spil.
Projektets aktiviteter	<p>Planen er at vi i efteråret 2025 vil udføre forskellige aktiviteter som optakt til åbning i januar 2026, herunder:</p> <p>Markedsanalyse</p> <p>Markedsføring af højskolen, herunder udvikling af materiale til markedsføring – og indhold til digitale annoncer</p> <p>afvikling af åbent hus</p> <p>Afholdelse af workshops og oplæg på udvalgte uddannelsesinstitutioner på Djursland, herunder forudgående dialog med skolerne.</p> <p>ud- og afvikling af Co-Creation-weekender med deltagere i målgruppen, f.eks. med elever fra Viden Djurs og Dania Games i Grenaa.</p> <p>Indhentning af samarbejdsaftaler med øvrige aktører og virksomheder i Norddjurs Kommune</p> <p>Udvikling af forløb med virksomheder og andre aktører</p> <p>Indkøb af inventar til højskolens lokaler, som vil være helt adskilt fra Campus Djurslands øvrige beboere og brugere.</p>
Tidsplan for projektets hovedaktiviteter	01.10.25 - 31.12.25
Ved opnået tilskud til tilsvarende projekt/indsats skal angives seneste beløb samt årstal	
Økonomi	
Samlede projektomkostninger	197.500

Udgiftsbudget fordelt på udgiftsposter

Aktivitet:
Estimeret pris:
Finansieres af:
Digital markedsføring på bl.a. facebook
10.000 kr.
Norddjurs Kommune
Indkøb af fysisk markedsføringsmateriale
10.000 kr.
Norddjurs Kommune
Afvikling af Åbent Hus
5.000 kr.
Campus Djursland
Afholdelse af oplæg
5.000 kr.
Campus Djursland
Afvikling af Co-Creation Weekend
10.000 kr.
Norddjurs Kommune
Projektledelse af ovenstående og øvrig
dialog og udvikling af forløb med
virksomheder, timepris ekstern projektleder
500 kr.
15 timer/uge i 11 uger:
82.500 kr.
Norddjurs Kommune
Indkøb af inventar
75.000 kr.
Fonden Sparekassen Midtdjurs

Pris i alt:
197.500 kr.
Beløb søges hos Norddjurs Kommunes
erhvervspulje

112.500 kr.

Udgiftsbudget total (kr.)	197500
Finansierungsplan (Oplys hvis der er søgt andre steder)	Fonden Sparekassen Midtdjurs
Ansøgt støtte fra Erhvervsudvalgets pulje (kr.)	112500
Ansøgt andre steder (kr.)	75000
Ansøgt totalt (kr.)	112500

Redegør for de forventede effekter af projektet – og hvordan der måles på effekt

De forventede effekter af initiativet er flere, herunder:

Fuldt optag af elever til første højskoleophold i januar 2026 på 20 deltagere

Et stærkt samarbejde med Viden Djurs og Dania ift. Co-Creation-Weekenden med positiv feedback fra deltagerne.

Kompetenceløft og innovation hos samarbejdende virksomheder med konkret værdiskabelse gennem AI-forløb. Det måles i samarbejde med virksomhederne gennem udsagn og evaluering af processerne.

Udvikling af cases og forløb i samarbejde med 5 virksomheder i Norddjurs Kommune

Øget opmærksomhed på Grenaa og Norddjurs Kommune som et sted med stærke fællesskaber og samarbejder på tværs af institutioner, erhverv og myndigheder. Dette måles bl.a. gennem målgruppe-analyse af den digitale markedsføring

Øget opmærksomhed på højskolen gennem oplæg på uddannelsesinstitutionerne på Djursland (i første omgang).

Evaluerings

Evaluerings, herunder dokumentation for effekt, indsendes efter afslutning af arrangement/projekt.

Kommunen kan anmode om løbende afrapportering ved behov.

Bilag til ansøgningen

Informationstekst

Resuméside

Jeg bekræfter, at de indtastede oplysninger er korrekte.