



**– guide til Tech Innovation Programme, til Danish  
Entrepreneurship Festival 2023**

## Indledning:

Tech Innovation Programme er udviklet til htx elever. Formålet med Tech Innovation Programme er at give eleverne mulighed for at teste og afprøve deres idéer uden for uddannelsesrammen, hvor eleverne får mulighed for at modtage professionel sparring og rådgivning fra fagfolk i hele landet.

1. Tilmelding til Tech Innovation Programme – Senest **mandag d. 1. november 2023**.
2. Dommerinterviews finder sted i Øksnehallen, København **torsdag d. 16. november 2023** og i Messe C, Fredericia **onsdag d. 29. november 2023**, hvor finalerne på lokationerne også finder sted samme dag.

## Guidens formål

Formålet med denne guide er at uddybe reglerne for deltagelse, og give et overblik over bedømmelseskriterierne, bedømmelsessituationen, og hvad du kan arbejde med for at være godt klædt på til konkurrencedagen.

Guiden er vejledende og ikke tænkt som en tjekliste, og det er ikke sikkert, at alle spørgsmål og emner er lige relevante for din idé. De enkelte underpunkter er tænkt som en vejledning til det gode grundarbejde, der ligger bag dit teams løsning.

---

## Bedømmelseskriterierne og bedømmelsessituationen

Alle Tech Innovation Programme hold bedømmes i hovedrunden i to dommerinterviews med forskellige dommere, hvor dommerne har lejlighed til at spørge ind til, holdets løsning og proces. Et dommerinterview tager ca. 10-12 min, og I har mulighed for at starte samtalen med jeres præsentation af idéen. Resten af tiden foregår som en samtale mellem jer og dommeren. De fem bedst placerede hold annonceres efter hovedrunden, og de går videre til finalen, som afholdes senere på dagen.

Det er derfor en god idé at have forberedt sig til finalen på forhånd, så I har haft god tid til at forberede jeres 3 minutter pitch og evt. PowerPoint (hvis I vil bruge det i finalen.)

Finalen i Tech Innovation Programme afholdes på en scene over for et dommerpanel og et publikum, hvor finaleholdene pitcher deres idé på scenen. I finalen nulstilles pointene fra hovedrunden, og finalistholdene får 3 minutter til at pitche deres idé og løsning. Efter pitch'en er der 3 minutter til spørgsmål fra dommerne. Når alle finalehold har pitchet, mødes dommerpanelet til votering, og her finder de 1., 2. og 3. pladsen.

Vinderne bliver annonceret til awardshowet om eftermiddagen. Senere i denne guide vil du også kunne læse om de præmier, som de bedste hold kan vinde.

## Forberedelse til dommerinterviews og finale

Det er vigtigt at have forberedt sig forud for konkurrencedagen, og gennemlæst bedømmelseskriterierne. Alle dommere forholder sig til bedømmelseskriterierne for konkurrencen, men de læser ikke nødvendigvis kriteriet op for jer, under dommerinterviewet. Derfor har vi under alle kriterierne formuleret et par spørgsmål, der kan hjælpe jer, til at blive klædt bedre på, og være forberedt på alle bedømmelseskriterierne. Dem finder I herunder:

- **I hvor høj grad præsenterer teamet en løsning på en dokumenteret samfundsmæssig problemstilling?**
  - Fremgår det tydeligt, hvad problemstillingen er?
  - Har I undersøgt problemets omfang, årsager og konsekvenser?
  - Er det forståeligt, hvad løsningen går ud på?
  - Løser den problemet?
- **I hvor høj grad kan eleverne sætte ord på den værdi, deres løsning skaber for brugerne?**
  - Hvordan skaber jeres løsning værdi?
  - Hvem skaber jeres løsning værdi for?
  - Hvordan har I undersøgt om den skaber værdi for jeres brugere?
- **I hvor høj grad har teamet inddraget eksterne i udviklingen af deres løsning?**
  - Hvem har I talt med? F.eks. eksperter eller andre videnspersoner?
  - Har I spurgt brugerne?
  - Har I søgt viden i jeres netværk?
  - Viden fra andre eksterne steder?
- **I hvor høj grad har teamet undersøgt og forholdt sig til lignende konkurrerende løsninger?**
  - Har I lavet en konkurrentanalyse?
  - Findes der lignende løsninger på markedet allerede?
  - Hvordan adskiller jeres løsning sig fra konkurrenternes?
- **I hvor høj grad kan teamet komme med faglige begrundelser for deres valg af løsning?**
  - Hvorfor har I valgt netop den løsning?
  - Hvad er fordele og ulemper ved den løsning?
  - Har I overvejet andre løsninger?
- **I hvor høj grad har teamet arbejdet med løsningens udformning?**
  - Kan I begrunde, hvordan jeres løsning skal konstrueres?
  - Har I begrundet jeres valg af materialer, komponenter, softwareelementer m.m.?
  - Har I udarbejdet den relevante tekniske dokumentation i form af tegninger, diagrammer m.m.?
  - Hvad har det lært jer om udformningen?

- **I hvor høj grad har teamet gjort sig miljømæssige overvejelser om deres løsning?**
  - Har I gjort jer overvejelser om miljøpåvirkning og bæredygtighed? F.eks. i forhold til
    - valg af materialer
    - anskaffelse af ressourcer
    - ansvarlig produktion og distribution
    - selve brugen af løsningen
    - evt. bortskaffelse af løsningen
  
- **I hvor høj grad har teamet testet deres løsning?**
  - Har I arbejdet systematisk med test af jeres løsning?
  - Er jeres løsning testet af brugerne?
  - Hvordan har inddraget den feedback, I har fået på løsningen og hvordan har I brugt den?
  
- **I hvor høj grad er teamet bevidste om evt. ændringer i løsningen for at kunne sende det på markedet?**
  - Skal der ændringer til i løsningen for at den kan komme på markedet?
  - Hvad er det næste skridt?
  - Ved I, hvad det kræver af ressourcer (f.eks. tid, økonomi, viden?)

Husk at I gerne må vise evt. prototype eller f.eks. et storyboard mm. om jeres løsning til dommerinterviewene. Ligesom I også kan bruge en PowerPoint på f.eks. en tablet eller bærbar.

Til finalen er det vigtigt at have forberedt sig på den 3 min. pitch. Kan I præsentere jeres løsning helt skarpt, på de 3 min., så alle uanset baggrund forstår, hvad den går ud på? Pitch og præsentation af idéer er en svær øvelse, og det er altid en god idé at have forberedt sig ved at pitche højt for sig selv, og over for andre. Tag tid, og skær pitch'en til, så I kommer ind til kernen af jeres løsning, og hvorfor lige denne løsning er god og værdiskabende.

Til finalen er det også muligt at benytte sig af en PowerPoint og visning af en prototype, så husk at have det med op til scenen.

## Præmier

Som nævnt vinder de 3 bedst placeret hold en præmie. Disse præmier lyder på:

1. pladsen modtager 10.000 kr. til teamet.
2. pladsen modtager 6.000 kr. til teamet.
3. pladsen modtager 4.000kr til teamet.

## Kontakt

Har du spørgsmål vedr. deltagelse i Tech Innovation Programme, bedes du kontakte projektleder Pernille Rasmussen: [Pernille@ffefonden.dk](mailto:Pernille@ffefonden.dk) eller telefon. 2134 3113