

Kandidat-personaer

18. januar 2018, SNIKS

Aftagerpanelet blev bedt om at at "klæde kandidaterne på" med karakteristika, som vil være efterspurgt i forbindelse med de enkelte stillingsbetegnelser

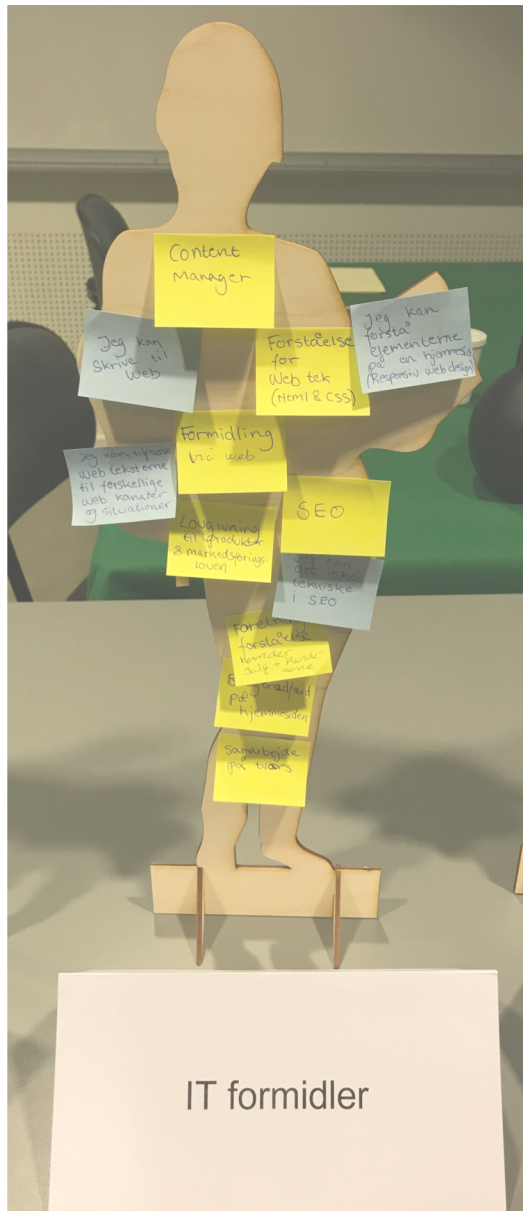
Interaktionsdesigner

Informationsdesigner

IT formidler

Web-specialist

It-formidler

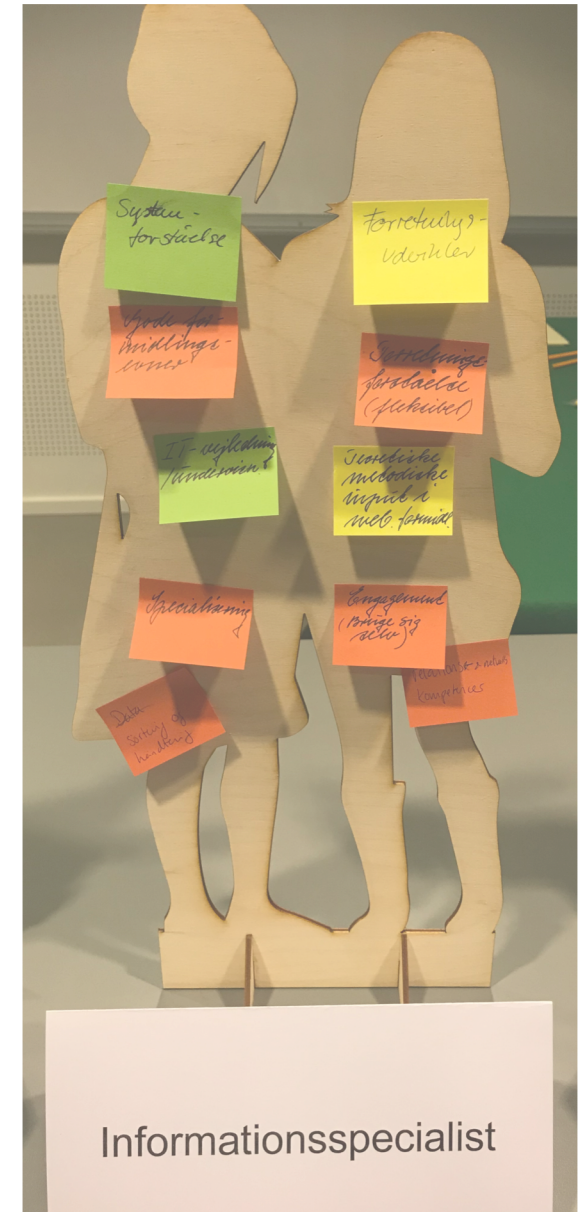


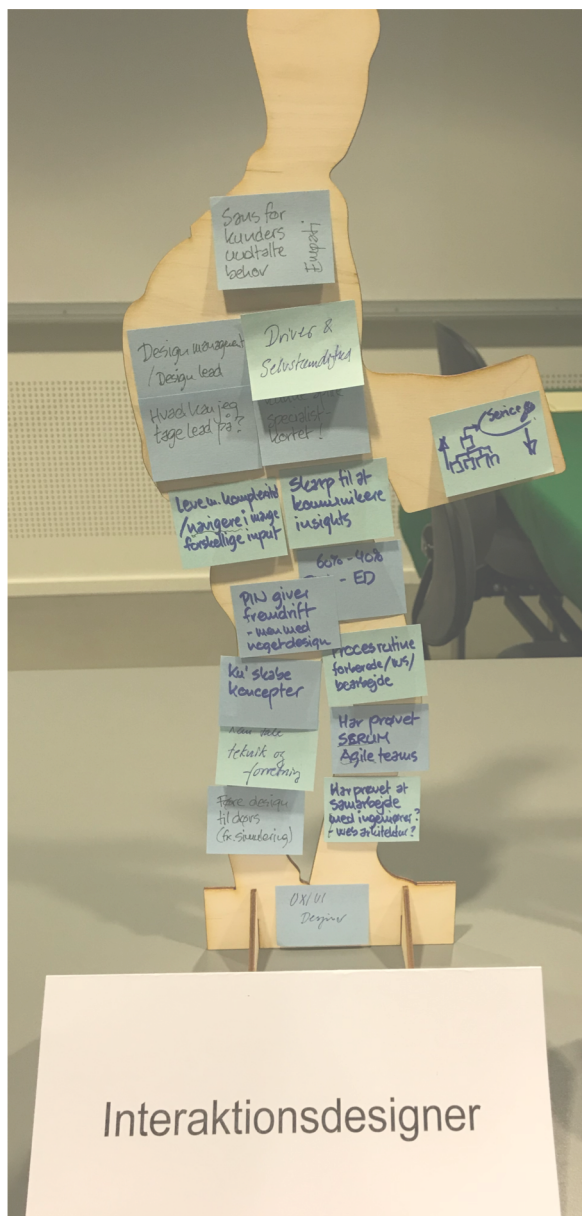
- **Content manager**
- **Web writing:** Kan formidle på og skrive til web, kan tilpasse teksterne til forskellige kanaler og situationer, kan sikre konsistens i al kommunikation, ikke-teknisk SEO
- **Brugeradfærd på web**
- **SEO**
- **Jura-kendskab:** Kender til lovgivning til produktet og markedsføringsloven
- **Forretningsforståelse:** Herunder salg og kundeservice
- **Webdesign:** Kan forstå elementerne på en hjemmeside, forståelse for web tek (HTML & CSS)
- **Personligt:** Kan samarbejde på tværs

Informationsspecialist

- set fra et bredt biblioteks-synspunkt ...

- **Systemforståelse:** Skal kunne håndtere, sortere og strukturere data
- **It-vejledning:** Skal kunne vejlede i brugen af mange forskellige it-systemer
- **Forretningsudvikling og -forståelse**
- **Webformidler:** Skal kunne komme med teoretiske og metodiske input til webformidling
- **Gode formidlingsevner:** Skal kunne formidle bredt, fx om datahåndtering, børnekultur osv.
- **Personlige kompetencer:** Engagement, skal kunne bruge sig selv, være god til at samarbejde og have relations- og netværkskompetencer





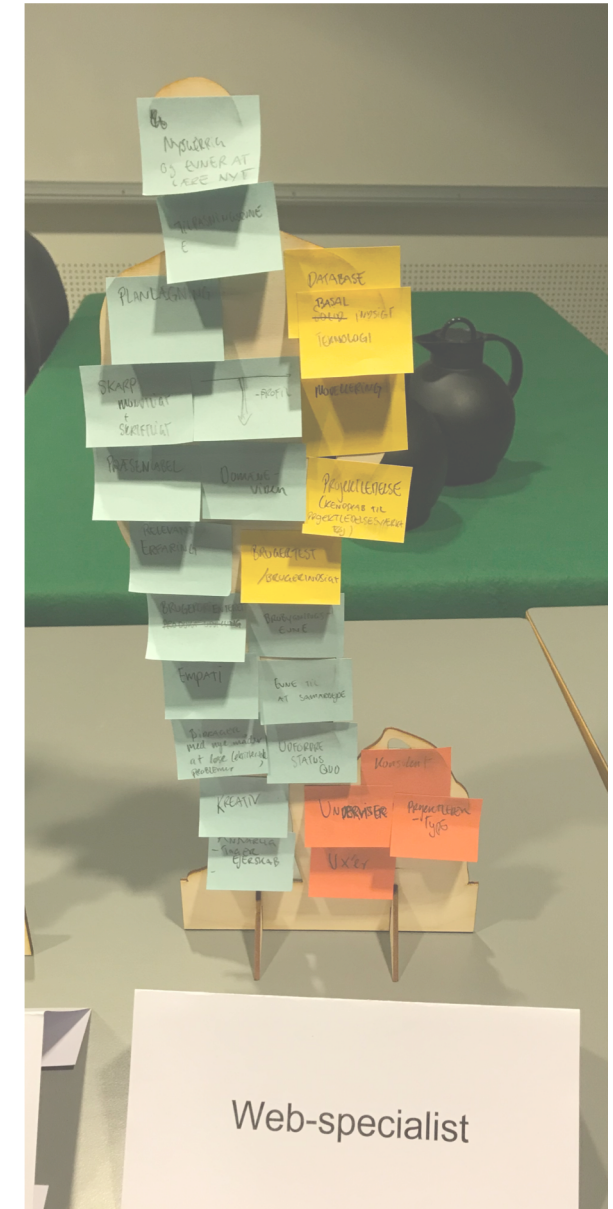
Interaktionsdesigner

- Design Lead/User Experience Designer

- **UX / UI Designer**
- **Design management/design lead:** Skal kunne skabe koncepter og føre design til døren (fx simulering), skal kunne tage ansvar for en designaktivitet/-team eller indtage en "co driver"-rolle til projektlederen
- **Specialist:** Skal kunne spille specialistkortet og "sætte dagsordenen" med sine specifikke fagkompetencer
- **Kommunikatør:** Skarp til at kommunikere insights og være en stærk (intern) kommunikatør
- **Empati:** Skal have sans for kundernes udtalte behov og kunne se det fra kundens side
- **Erfaring og kendskab:** Kan tale teknik og forretning, har prøvet at samarbejde med ingeniører og webarkitekter, har prøvet SERUM Agile teams
- **Participatory Innovation:** God procesforståelse giver fremdrift i projekterne, men kandidaten skal også selv kunne designe
- **Personligt:** Skal have drive, være selvstændig, kunne leve med kompleksitet og navigere i mange forskellige input, være omstillingsparat og kunne besøge mange forskellige kunder

Webspecialist

- **Erfaring og kendskab:** Har domæneviden og relevant erfaring, kan bidrage med nye måder at løse (eksisterende) problemer
- **Kommunikatør:** Er skarp mundtligt og skriftligt,
- **T-profil:** Er (humanistisk) generalist med specialisteviden inden for udvalgte punkter
- **Brugerorienteret** og kan foretage brugertest/har brugerindsigt
- **Tekniske skills:** Database, basal teknisk indsigt, modellering
- **Roller:** Projektledertype/kendskab til projektledelse og projektledelsværktøj, konsulent, underviser, UX'er
- **Personligt:** Præsentabel, ansvarlig og kan tage ejerskab, har tilpasningsevne, brobygningsevne, god samarbejdsevne, udfordrer status quo, empati, kreativ, nysgerrig og evner at lære nyt, god til at planlægge



Underviser

(mail-bidrag fra en paneldeltager)

Den typiske karrierevej i gymnasiesystemet begynder med et eller to års undervisning, hvor kandidaten bliver smidt ud i det - uden pædagogisk træning. Herefter kommer man i pædagogikum, der er en super uddannelse.

Generelle kompetencer:

- God i samspillet med kollegaer under udviklingen af nye projekter og forstår at tage højde for elevmålgruppens forskelligheder
- Formidlingsevnerne er i top, udtrykker sig klart og tydeligt. Forstår, at eleverne ikke nødvendigvis har en forforståelse for emnet og formår gennem formidling at gøre dem trygge, når de skal lære det "nye" it-sprog (på dansk!). Har en evne til at se, hvor man kan sætte ind og kan støtte og videreudvikle eleverne i det samlede billede.
- Har sin egen specialisering, men har desuden et bredt kendskab til andre specialiseringer inden for it samt de øvrige gymnasiefag.

Type 1 (den mere erfarne)

- Frisk, energisk og imødekommende, betragter på en anerkendende måde eleverne som ligeværdige. Engageret og pligtopfyldende, har styr på skoleårets gang og ved på forhånd, hvornår perioder er særligt belastende og bruger den viden aktivt i sin planlægning.
- Har gode samarbejdsevner, er vant til at have mange bolde i luften og bliver ikke slået ud af kurs ved ændringer fra elever og ledelse. Kan overskue nye projekter og er god til at søge hjælp hos andre kollegaer, er villig til at bruge ressourcer på at "efteruddanne" sig selv.
- Undervisningsforløbet er sjældent ens to år i træk, og nytænkning og innovation er nøgleord, formår at inddrage eksempler fra hverdagen i sin undervisning.

Type 2 (den nye)

- Ung og uerfaren som underviser og suger derfor til sig!
- Er fx en dygtig programmør og anvender ofte sin fagspecifikke viden fra fx studietiden og tidligere ansættelser. Kan imponere eleverne og formår at stille dem udfordrende opgaver, de engagerer sig i.
- Ved hvad der rører sig inden for sig fagområde, har gode kontakter og bruger gerne lang tid på at løse en opgave. Men er samtidig god til at lade tingene stå til, hvis man ikke når i mål med at rette opgaver eller undervisningsbeskrivelser.



Generelle cand.it.-kompetencer

(mail-bidrag fra en paneldeltager)

Godt kendskab til organisationsmodeller og udviklingsprocesser

- At kende forskellige mønstre, som man kan organisere sig efter og processer at arbejde efter og deres forskellige særegenheder og "quirks". At kunne kende forskel på en matrix-organisation og en silo-baseret, og have en forståelse for, hvor beslutninger kan komme fra, og hvor man kan gå hen for at få en beslutning.
- Kendskab til rollerne omkring primært Scrum, men også andre agile metoder, for at kunne glide sømløst ind i den setting, der eksisterer på de fleste arbejdspladser, men også være i stand til at tage det bedste fra forskellige verdener og inkorporere det i måden vi arbejder på.

Vær åben over for den "nye" verden

- Det er vigtigt for en nyuddannet at være klar på, at den virkelighed, man kommer ud i, måske ikke er helt som man forventede eller hører om i undervisningen/litteraturen.
- Der er ofte et "gap" mellem teori og praksis, men også mellem det som man tror, man skal arbejde med, og det som man i sidste ende kommer til at arbejde med.
- Holde fast i åbenheden, da man undervejs i sit arbejdsliv bliver præsenteret for muligheder, som man ikke kunnet forestille sig fra start.

Lær nogle håndværk og fokusér på at mestre nogle få

- For at gøre sig attraktiv for en virksomhed, er det vigtigt, at man helt tydeligt kan definere, hvad det er for "ting", man som person kan tage lead på og orkestrere.
- Helt lavpraktiske ting kan være skills omkring mødeledelse, kommunikation, at kunne begå sig i diverse Office-programmer, etc.
- Det er godt at have nogle andre skills, som man i særlig grad mestrer, fx UX-design og processerne omkring det, projektledelse/scrum mastery, etc.
- Som cand.it.er bør man bruge noget af sin fritid på at blive bare lidt hård til at kode noget i et af de gængse programmeringssprog (det er som regel ikke en ret stor del af pensum på cand.it, hvilket det burde være). Den færdighed bliver man rigtigt glad for at have, når man første gang står over for en udvikler, som gerne vil have noget sparring ift. at løse et forretningsbehov, beskrevet i en user story.

En idealiseret rollemodel

- En projektleder med overblik. En blød profil i en ingeniørverden. Har sans for kundernes udtalte behov og har en løsningsorienteret tilgang - specielt i forhold til den interne organisation, hvor man kan møde projektdeltagere der "stritter i mod". Har en bedre medmenneskelig forståelse (relativt til den tekniske ingeniørprojektleder), der nemmere løsner slige samarbejdsknuder op.
- Der er allerede en god portion projektledelse i uddannelsen i dag (direkte og inddirekte) - måske skal man gøre den mere formel/synlig.