

CATCH - STRATEGI 2021-2025

MISSION FOR CATCH	1
.....	
VISION FOR CATCH HVOR ER VI OM FEM ÅR?	1
.....	
MÅLSÆTNINGER FOR CATCH I 2025	2
.....	
TO HOVEDSPOR I CATCH: UDDANNELSE OG ERHVERVSUDVIKLING Gennem NYE FORRETNINGSOMRÅDER	4
.....	
FØRSTE SPOR: UDDANNELSE	4
.....	
ANDET SPOR: ERHVERVSUDVIKLING Gennem NYE FORRETNINGSOMRÅDER	6
.....	
CATCH ONLINE: MEDIEPARTNERSKABER OG SYNLIGHED	8
.....	
MEDIESAMARBEJDER	9
.....	
TIDSLINJE 2021-2025	10
.....	
OM CATCH	12
.....	
KUNST, TEKNOLOGI OG DESIGN	13
.....	
ORGANISERING & TEAM	14
.....	
MÅLGRUPPER	14

MISSION FOR CATCH

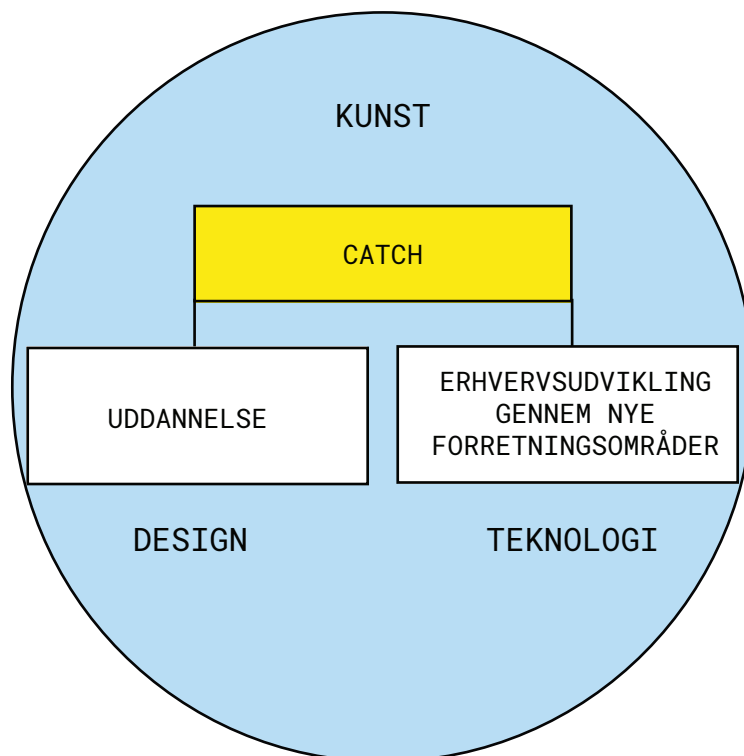
Catch bidrager til at realisere Vision 2030 gennem anvendelse af kunst, teknologi, samarbejde, nytænkning og kreativitet.

VISION FOR CATCH

HVOR ER VI OM FEM ÅR?

Catch tager udgangspunkt i kunst, design og teknologi som tværfaglige redskaber til at understøtte kommunens målsætning om mere uddannelse og erhvervsudvikling gennem nye forretningsområder.

Strategien her bygger videre på de høstede erfaringer gennem Catches levetid.



MÅLSÆTNINGER FOR CATCH I 2025

1. 500 studerende gennem uddannelsesforløb om året.

Catch vil være en foretrukken samarbejdspartner for de lokale ungdomsuddannelser og universiteter fra hele Danmark samt det østlige Skåne.

2. To universiteter har fast tilstedeværelse med kurser og forskning i Helsingør.

Catch vil være testlokalitet for nytænkning, teknologiske løsninger og forskning i relation til kultur- og gæsteoplevelser.

3. Et state-of-the-art maker-fællesskab i Hal 17.

I samarbejde med en række partnere og uddannelsesinstitutioner vil Catch etablere et maker-værksted i Hal 17. Værkstedet skal udgøre omdrejningspunktet for et nyt lokalt økosystem af virksomheder, der har særlig fokus på fremtidens behov, bæredygtighed, lokal produktion, cirkulært design og bæredygtig turisme.

Fællesskabet vil bl.a. bestå af et maker-værksted med produktionsmuligheder, kontorfællesskaber, co-working spaces og mulighed for undervisning.

Målsætningen er 20 tilknyttede virksomheder.

Aktiviteterne i regi af Catch vil dermed udgøre en stærk driver i etableringen af Værftshallerne som byens nye kraftcenter med en innovativ tilgang til erhvervsudvikling.

4. Netværk for kreative iværksættere.

Catch vil etablere et netværk for kreative iværksættere lokalt i Helsingør og et nyt fælles inkubationsprogram for nye virksomheder i samarbejde med aktører i Helsingborg. Catch skaber dermed fundamentet for iværksætteri og erhvervsudvikling på tværs af sundet.

5. 5.000 følgere på tværs af sociale medier.

Catch producerer podcasts og er tilstede på Instagram, Facebook, LinkedIn og egen hjemmeside, hvor aktiviteter, ideer og nytænkning deles.

Med disse fem målsætninger vil Catch være en central drivkraft for at Helsingør Kommune indfrier Vision 2030, Erhvervs- og vækstpolitik 2020-2025 og lykkes med at forny og skabe liv i de renoverede Værftshaller.

Catchs mission og vision er knyttet til nedenstående strategiske målsætninger.

Vision 2030

- *Arbejde på, at Kulturhavnen og Værftshallerne udvikles til et internationalt kraftcenter for kultur, kunst, uddannelse og teknologi.*
- *Skabe rammerne for kreative iværksætter-, vækst- og uddannelsesmiljøer.*
- *Udvikle en bæredygtig turisme.*
- *Skabe gode rammevilkår for at drive virksomhed, der bidrager til levende bysamfund.*
- *Arbejde for et større og varieret udbud af ungdoms-, erhvervsfaglige og videregående uddannelser.*
- *Udvikle kreative og innovative læringsmiljøer, som stimulerer nysgerrighed og fordybelse.*
- *Styrke samspil mellem skole, uddannelse og arbejdsmarked.*

Erhvervs- og vækstpolitik 2020-2025

- *Tiltrække flere uddannelser til Helsingør Kommune*
- *Højne uddannelsesniveaueet blandt unge*
- *Understøtte vækst og udvikling i erhvervslivet ved tværgående samarbejder*
- *Etablere et inkubationsmiljø i Værftshallerne*
- *Sikre at lokale virksomheder får tilbud som sparring og vækstforløb*

Strategien er desuden tæt knyttet til den innovative indsats Helsingør Kommune arbejder med i folkeskolen og Ungdomsskolen. Catch samarbejder derfor på tværs af den kommunale organisation for at sikre et samlet fokus på innovativ uddannelse, iværksætteri og fællesskaber fra folkeskole til ungdomsuddannelse og til videregående uddannelse i Helsingør Kommune.

TO HOVEDSPOR I CATCH:

UDDANNELSE OG ERHVERVSUDVIKLING Gennem NYE FORRETNINGSOMRÅDER

Redskabet til at realisere den skitserede mission og vision i strategiperioden 2021-2025 har to spor:

1. Uddannelse

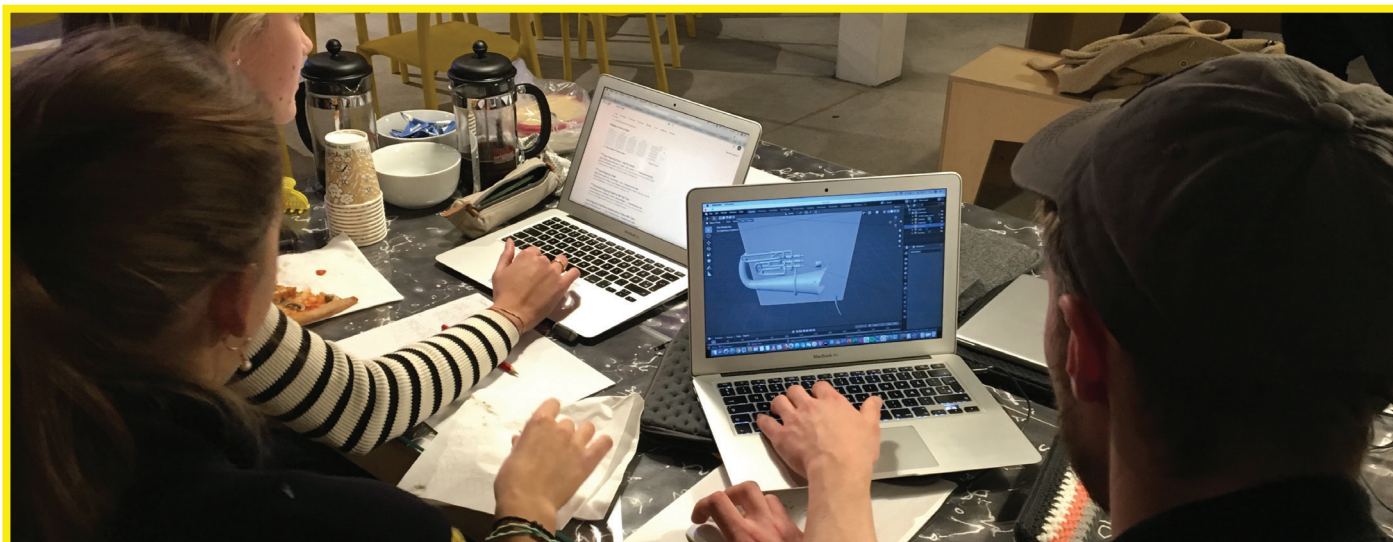
2. Erhvervsudvikling gennem nye forretningsområder

FØRSTE SPOR: UDDANNELSE

Helsingør har en ambition om flere videregående uddannelser, hvilket vil få stor betydning for udviklingen af byen. Catch tiltrækker derfor eksterne uddannelsespartnere til Helsingør, primært videregående uddannelsespartnere. Alle uddannelsessamarbejder er praksisbaserede og tager udgangspunkt i byens kvaliteter og besøgsaktiviteter. Det vil sige, at Catch arbejder med løsning af konkrete cases stillet af virksomheder eller offentlige aktører. Catch formidler resultaterne gennem udstillinger, podcasts, artikler mv. til borgere og turister i byen.

INDSATSER UNDER UDDANNELSE:

I gennem tiden har Catch eksperimenteret med emner og målgrupper for uddannelsessporet. Erfaringerne herfra har vist, at det særligt er muligheden for at afprøve kunstig intelligens (AI) og Augmentet Reality (AR) i praksis der har de videregående uddannelsers interesser. Målgrupperne for disse emner er særligt bachelor- og master-uddannelser men også forskningsprojekter. Det er disse spor Catch vil bygge videre på i strategiperioden.



Kunstig intelligens (AI)

Kunstig intelligens handler om at få maskiner eller digitale systemer til at gå målrettet efter noget og træffe selvstændige beslutninger på baggrund af egne og programmerede erfaringer.

Kunstig intelligens er måske mest kendt fra chat-robotter der kan svare på forskellige spørgsmål eller Siri-funktionen i iPhone.

Augmentet Reality (AR)

Augmentet reality er, hvor den fysiske verden kombineres med virtuelle ting i form af billeder eller lyd.

Man lægger et ekstra lag af information/billede/lyd oven på den virkelige verden. Den ekstra information vil typisk ikke erstatte virkeligheden, men udvide den på en eller flere måder.

Et eksempel kan være at kombinere video fra en telefons kamera med en digital model af en bæk eller et skilt. På den måde kan man se, hvordan en bæk vil se ud i byrummet inden den bygges.

Et kendt eksempel er spillet Pokemon Go, hvor spilleren fanger virtuelle pokemons på byens pladser og gader.

2021-2022:

Etablerede samarbejder og kurser udvikles

Med udgangspunkt i de etablerede relationer og universitetssamarbejder udvikles nye kurser for bachelor- og master-studerende med augmentet reality og kunstig intelligens som omdrejningspunkt. Kurserne vil blande teoretisk læring med en eksperimenterende og anvendelsesorienteret tilgang, hvor der tages udgangspunkt byens rum, afprøvning i virkelige omgivelser og oplevelser for borgere og besøgende.

De digitale muligheder bygger dermed oven på Helsingør Kommunes satsning på kultur, besøgende og oplevelser. Helsingør som Nordsjællands kulturhovedstad vil dermed være på en berettiget forkant i anvendelse af digitalisering som en ekstra dimension i oplevelsen af byen.

De etablerede samarbejder er i dag med:

- Københavns Universitet
- IT Universitetet
- Malmö Universitet
- Copenhagen Business School

2022-2023:

Faste flerårige samarbejder og standardisering af uddannelsesstilbud

I denne periode går Catch efter etablering af flerårige partnerskaber. Planen er at fastholde universitetspartnere frem for at afprøve nye hvert år. På den måde kan Catch dygtiggøre sig, udvikle samarbejder og skabe mere værdi for Kommunen og universiteterne. Disse samarbejder vil køre frem til sommeren ultimo 2025, hvorefter arbejdet bliver evalueret

ANDET SPOR:

ERHVERVSUDVIKLING Gennem NYE FORRETNINGSOMRÅDER

Helsingør har historisk besiddet en unik evne til at gentænke sig selv og udvikle nye forretningsområder. Da sundtolden blev ophævet kom værftet til, og da værftsaktiviteterne ophørte genopstod byen som turistdestination og kulturhavnen blev udviklet. For at supplere og fortsat udvikle byens kulturprofil har Catch gennem årene arbejdet med digital fabrikation og den kultur, der knytter sig hertil, hvor flere og flere via nye maskiner såsom laser-skærer, 3D-printer mv. udvikler egne produktioner. Dette benævnes maker-kultur, dvs. kultur hvor alle har mulighed for at skabe.

På baggrund af de erfaringer Catch har opnået gennem årene, skaleres det nuværende værksted i Hal 16 til et nyt og større fællesskab i Hal 17, der kan rumme både uddannelse, inkubationsmiljø, co-working space, kontorfællesskaber og værksted, når hallerne står klar i 2025. I mellemtiden etableres et mindre mobilt værksted, så vi kan skabe samarbejder rundt omkring i byen og vise, hvad der er muligt med Catch.



INDSATSER UNDER ERHVERVSUDVIKLING GENNEM NYE FORRETNINGSOMRÅDER:

Hal 17: Et fællesskab for fremtidens bæredygtige virksomheder

Sammen med byens ungdomsuddannelser, erhvervsliv samt etablerede co-working spaces udvikler Catch rammerne for et nyt fællesskab i Hal 17 med fokus på uddannelse, inkubation, iværksætteri og nytænkning. Vi vil etablere fælles undervisningslokaler, fælles åbne historiske maker-værksteder samt et kontor-fællesskab, salgssted og et fælles arbejdsområde med fokus på digital og fysisk lokal produktion.

Dette nye fællesskab har som grundlæggende vision at bidrage til udvikling af nye kreative, teknologiske virksomheder samt understøtte udvikling hos eksisterende virksomheder. Fællesskabet skal være et sted, hvor lokale virksomheder kan udvikle sig og vokse. Dertil kan denne vision for Hal 17 skabe et nyt, vitalt rum i byen, der kan tiltrække turister og skabe liv.

Mobilt værksted

Frem til 2025, når renoveringen af Hal 17 er færdig, vil Catch starte udviklingen af et maker-værksted i en mobil form. På den måde kan tiden fra nu og frem til 2025 anvendes på at flytte aktiviteterne rundt omkring i byen, hvor det gør mest gavn og er til inspiration for fremtidige brugere. Samtidig kan vi bruge det mobile format til at gøre os erfaringer sammen med partnere, inden det permanente maker-værksted åbner. Således løfter Catch selv en del af udviklingen af det nye Hal 17, dog i samarbejde med den aktør, vi vil søge til Hal 17.

Over Sundet: Inkubatorprogram med Helsingborg

Over Sundet er et kulturelt inkubationssamarbejde mellem Catch og Helsingborg Kommune, hvor vi samarbejder om udvikling af den kreative, entreprenante sektor og får udnyttet synergimuligheder mellem de to byer.

Helsingør og Helsingborg er to byer, som begge arbejder med udviklingen af den kreative og kulturelle sektor. Begge byer oplever at iværksættere har vanskeligt ved at udvikle nye idéer, som har potentiale til international vækst. Derfor vil byerne etablere et samarbejde for at forbedre mulighederne for kunstnerisk og kreativ innovation og entreprenørskab - over sundet.



CATCH ONLINE :

MEDIEPARTNERSKABER OG SYNLIGHED

Catch er til stede både online og offline. Særligt den seneste tid med COVID-19 har gjort det klart at online tilstedeværelse er afgørende. Det giver os mulighed for at formidle vores aktiviteter til et langt større publikum, derfor vil vi udvikle alle vores programmer, så de har både en online og en offline vinkel, dvs. at vi både kan gøre projektet levende i vores lokaler samt på nettet.

Vi har en hjemmeside samt profiler på Facebook, LinkedIn og Instagram, hvor vi formidler kommende aktiviteter og resultater deraf. Vi har i 2020 haft et øget fokus på videoformidling og vil udvikle dette yderligere i 2021.

Catches kommunikationsplatforme er i sig selv en leverance, men spiller også strategisk rolle til at få etableret kanaler til målgrupperne samt modne og tiltrække talent til Catches programmer.

Podcast

Dette er vores kanaler med eget-produceret indhold til at nå kernemålgruppe af digitale kreative, studerende og uddannelsesinstitutioner.

Instagram

en social medie-kanal til at nå de studerende og digitalt kreative.

Facebook

Denne er på dansk og er primært rettet mod et publikum af lokale borgere og politikere.

LinkedIn

Denne kanal har vist sig særlig god til at nå og drive en dialog med forskermiljøet og virksomheder.

Catch website

Er et godt sted at sende eksterne partnere hen, da Catch har en del internationale partnere er websitet på engelsk.

MEDIESAMARBEJDER

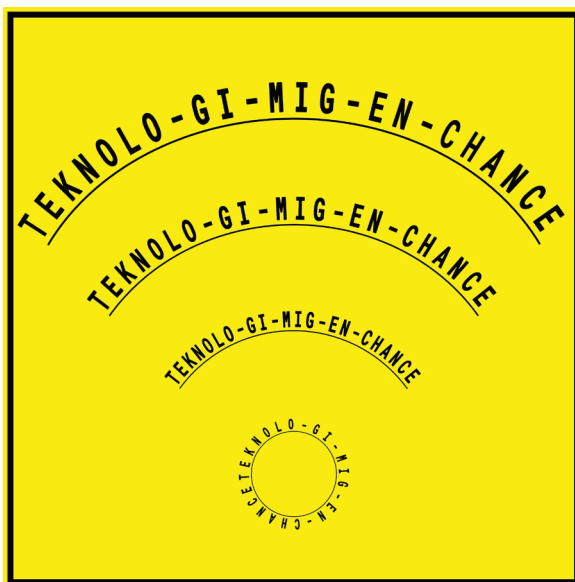
Derudover har vi en blog Greater Spaces på det største site for teknologi i Danmark, Ingeniøren (ing.dk) samt en podcast Tekno-lo-gi-mig-en-chance i samarbejde med Danmarks Tekniske Museum samt Helsingør Dagblad. Vi vil fremadrettet undersøge mulighederne for at udvikle flere mediepartnerskaber.

'Greater Spaces'

Greater Spaces er en blog af Catchs programleder Majken Overgaard og Vanessa Julia Carpenter, hvor vi udvider fortællingen om, hvad teknologi er, og hvem der skaber den. Vi taler med danske og internationale kvindelige rollemodeller inden for teknologi og ind imellem disse interviews deler vi info om de mest interessante ting, der sker omkring os - med fokus på diversitet.

'Teknologi-mig-en-chance'

Catch laver en gang om måneden en podcast om teknologi, kunst og design i samarbejde med Danmarks Tekniske Museum og Helsingør Dagblad. Tekno-lo-gi-mig-en-chance er en podcast, hvor vi taler om teknologi ud fra et menneskeligt perspektiv. Alle mennesker er påvirkede af teknologi i deres hverdag. Derfor tager vi udgangspunkt i teknologi, der er relevant for almindelige mennesker, det kan både være globale udfordringer samt lokale vinkler og tanker om vores fælles teknologiske virkelighed.



TIDSLINJE 2021-2025

2021

Uddannelsesspor

- Fire forløb med udgangspunkt i anvendelse af augmentet reality og kunstig intelligens

Nye forretningsområder

- Afsøgning af muligheder for organisering og økonomi i den kommende Hal 17
- Første samarbejdsprojekt om inkubator 'Over Sundet'
- Første version af lokalt netværk for kreative iværksættere
- Første runde af mobilt maker-værksted

Mediespor/formidling

- Løbende indholdsproduktion af podcasts, udstillinger etc.

2022

Uddannelsesspor

- Evaluering af afholdte kursusforløb
- Udvikling af koncept for faste uddannelses-partnerskaber (Partnerby)
- Kodeskole etableret / 1.runde

Nye forretningsområder

- Etablering af aftaler for organiseringen af Hal 17
- Anden runde af mobilt maker-værksted
- Evaluering og videreudvikling af inkubator 'Over Sundet'

Mediespor/formidling

- Løbende indholdsproduktion af podcasts, udstillinger etc.

2023

Uddannelsesspor

- Del-evaluering af partnerby-samarbejder
- Fortsat afvikling af 1. rund af faste uddannelsespartnerskaber
- Kodeskole etableret / 2.runde

Nye forretningsområder

- Den endelige organisering for Hal 17 findes
- Tredje runde af mobilt værksted
- Videreudvikling af inkubator 'Over Sundet'

Mediespor/formidling

- Løbende indholdsproduktion af podcasts, udstillinger etc.

2024

Uddannelsesspor

- Uddannelse etableres i et mere driftsorienteret format
- Afvikling af 2. rund af faste uddannelsespartnerskaber
- Kodeskole etableret / 3.runde

Nye forretningsområder

- Fjerde runde af mobilt værksted
- Økonomi, koncept og setup for Hal 17 besluttet
- Videreudvikling af inkubator 'Over Sundet'

Mediespor/formidling

- Løbende indholdsproduktion af podcasts, udstillinger etc.

2025

Uddannelsesspor

- Uddannelse i et mere driftsorienteret format
- Afvikling af 3. rund af faste uddannelsespartnerskaber
- Evaluering af partnerby-samarbejder under Uddannelsesspor (alle år)
- Kodeskole etableret / 4.runde + evaluering

Nye forretningsområder

- Åbning af det nye kreative fællesskab og det permanente maker-værksted i Hal 17
- Afvikling og evaluering af inkubator 'Over Sundet' (alle år)

Mediespor/formidling

- Løbende indholdsproduktion af podcasts, udstillinger etc.

OM CATCH



Catch er grundlagt af Helsingør Kommune i 2016, fordi der er et behov for at arbejde med at tiltrække videregående uddannelse til byen. Helsingør har tidligere haft flere videregående uddannelser, som har haft stor betydning for byens udvikling og vækst. Disse er idag flyttet fra byen. Catch arbejder for at få både studerende og forskere til at indgå som aktiver for Helsingør Kommune.

Catch samarbejder med en lang række private og offentlige partnere om udvikling i og af byen via kunst, teknologi og design. Vi kombinerer praksis og undervisning samt bruger byens rum aktivt som udstillings- og læringsrum. Vi er uddannelsespartner for både lokale og nationale uddannelsesinstitutioner samt virksomheder og faciliterer en lang række institutionelle og uafhængige samarbejder, et historisk makerspace (i øjeblikket under udvikling), offentlige udstillinger og en lang række events. Vi har fokus på at afsøge nye forretningsområder for byen i samarbejde med både borgere, virksomheder og eksterne partnere. Forretningsområder, der er forankret i byens identitet og historie og samtidig sikrer at byen fortsat udvikler sig.

Vi har en række faste samarbejdspartnere, herunder:

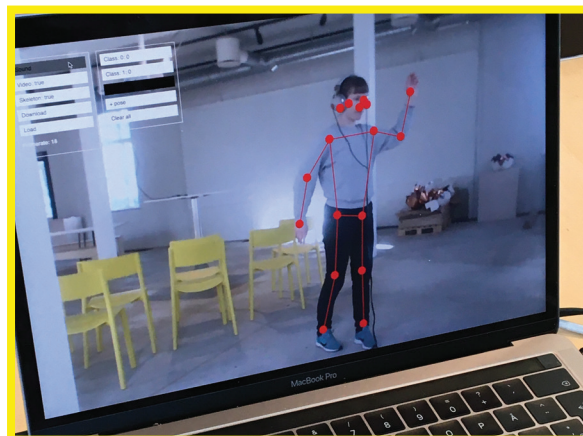
- Copenhagen Business School
- IT Universitetet
- Københavns Universitet
- Malmö Universitet
- Museerne Helsingør
- Danmarks Tekniske Museum
- Ungdomsuddannelserne i Helsingør
- Helsingborg Kommune



KUNST, TEKNOLOGI & DESIGN

Vi kombinerer kunst, teknologi og design, fordi kunsten ofte kan være med til at åbne op for en øget interesse for, hvad teknologi egentlig er hos et bredere publikum. Teknologi kan for nogen være vanskeligt at forstå, men via kunsten kan man kombinere en mere legende og åben tilgang, der gør det lettere for flere at få indsigt i en kompleks videnskab, der mere end noget andet definerer den tid, vi lever i.

Samtidig har kunst og teknologi historisk set været tæt forbundet. Tidligere var store opfindere både inspireret af tidens kunstnere og andre videnskabsmænd, tænk bare på Ørsted og Leonardo Da Vinci for at nævne to af de helt store. Ørsted havde nære relationer til tidens guldalderkunstnere og forfattere og Da Vinci var både opfinder, videnskabsmand og kunstner. I Catch tror vi på, at den skaberkraft og kreativitet, der er til stede i kunsten og videnskaben udspringer af samme åre. Vi er derfor stolte af at kunne forene de to faglige områder i et fælles center for kunst, teknologi og design.



ORGANISERING & TEAM

Catch er en netværksorganisation, hvilket afspejler vores tilhørsforhold i det digitale. Et netværk er kendetegnet ved en fleksibel styringsstruktur, der fungerer gennem en fælles ressourcebase og tilgang til information. Netværk er decentrale og er baseret på tillidsbaserede partnerskaber og fælles mål.

Det betyder, at vi har en lille bemanning, men er i stand til at realisere mange, større projekter, fordi vi altid handler sammen med andre og skaber netværk blandt vores samarbejdspartnere. Det betyder også, at vi har en fleksibel struktur og arbejder på en række forskellige projekter, der også afspejler vores partners mål og visioner. Alle projekter har det til fælles, at vi har fokus på at udvikle byen gennem kunst, teknologi og design.

Catch er på nuværende tidspunkt kun tegnet af programleder Majken Overgaard (fuldtid) samt koordinator Julie Østengaard (deltid). Staben vil muligvis skulle udvides inden for den fem-årige strategiperiode. Ledelsen består af områdeleder Christina Weber, centerchef Randi Sveistrup, direktør Kim Jørgensen og direktør Stella Hansen. Ud over den faste bemanning får

Catch administrativ støtte fra KEPOs administration og indgår i tæt samarbejde om kommunens erhvervsindsats, den strategiske uddannelsessatsning samt udviklingen af Værftshallerne.

MÅLGRUPPER

Catch arbejder målrettet med at tiltrække og aktivere fire målgrupper.

Først og fremmest arbejder Catch med at tiltrække universiteter, som beskrevet under afsnittet om 'Uddannelsesspor'. Herunder er studerende på både ungdomsuddannelser og videregående uddannelser en særlig målgruppe, som Catch har flere initiativer til.

Dertil har vi udarbejdet et spor, med fokus på udvikling af et nyt centrum i Kulturhavnen for erhvervsudvikling i samarbejde med lokale virksomheder.

Endelig appelleres til en bredere gruppe af unge 18-29 år med interesse for digital udvikling, teknologi, kunst og design. Vi kalder dem 'digitale kreative'. En målgruppe, Catch ønsker at aktivere i sine tilbud, og bringe i spil i forhold til at modne til fremtidige valg af bopæl, uddannelse og erhvervsaktiviteter i kommunen. Det er samtidig denne målgruppe, vi henvender os til i forhold til udvikling af turismetilbud.

