



Naturvetenskaplig problemlösning i tre dimensioner

Science 3D

Science 3D är Naturvetenskapliga fakultetens nya satsning på att knyta ihop studenter, näringsliv och aktuell forskning. Under tre dygn löser kreativa och engagerade studenter verklighetsbaserade uppdrag för västsvenska företag och organisationer. Till sitt stöd har våra studenter tillgång till en grupp framstående forskare inom de naturvetenskapliga områdena.

Genom Science 3D får företag och organisationer både hjälp med lösningsförslag på ett aktuellt problem och möjlighet att lära känna drivna studenter som inom kort kommer att vara ute på arbetsmarknaden.

Möjliga uppdrag inom Science 3D

Som uppdragsgivare lämnar man in en uppdragsskiss som man vill ha hjälp med att undersöka. Det kan röra sig om kortare utvärderingar, förstudier och analyser - eller helt enkelt uppslag till nya idéer.

Inom Science 3D ryms allt från det mest konkreta, som att få undersökt vilken typ av slang som är mest lämplig för en ny typ av vågkraftsteknik, beräkningar kring energiförluster vid produktion eller hur nya riktlinjer från EU påverkar den egna verksamheten. Det kan också vara abstrakta problem som hur man kan marknadsföra ostron som vardagsmat, hur avfallshanteringen skulle kunna se ut år 2020 eller hur miljonprogrammets hus kan göras mer miljövänliga och attraktiva som boende.

Uppdragen matchas mot grupper av mellan 6-8 studenter med en varierad naturvetenskaplig kompetens som får 72 timmar på sig att ta fram ett lösningsförslag. Målet är att uppdragsgivarna ska få intressanta uppslag som de kan arbeta vidare





med, gärna i samarbete med de studenter som genomförde uppdraget. Genom att delta i Science 3D får ni god insyn i vad våra studenter kan, samtidigt som det är ett gyllene tillfälle att knyta kontakter med både universitetet och dess forskare, potentiella medarbetare och andra företag.

Investering

Vårt mål är att skapa ett vinna-vinna läge. Vi ber därför endast om kostnadstäckning för de faktiska kostnaderna som Science 3D och tar ut en avgift på 3 500 kr exkl moms per deltagande uppdrag.

Två omgångar per år

Naturvetenskapliga fakulteten anordnar två stycken omgångar av Science 3D per år, en på våren (april) och en på hösten (november).

Omgång Alfa (höst)

I omgång Alfa deltar programstudenter från årskurs 1 och 2. Denna omgång fokuserar på det vi kallar för 'ill defined problems', det vill säga frågeställningar där det är svårt att sätta fingret på vad i frågeställningen som är den springande punkten och vad som är effekter av de grundläggande problemen. Studenterna fokuserar på att tänka i nya banor med öppna sinnen och funderar på frågan ur många olika infallsvinklar.

Omgång Omega (vår)

I omgång Omega deltar programstudenter i årskurs 3 samt studenter från våra masterprogram (år 4-5). Efter som våra masterprogram är internationella sker denna

omgång delvis på engelska. Denna omgång fokuserar på mer specialiserade uppdrag som förutom nytänkande och kreativitet även kräver ämneskompetens.

Naturvetenskapliga fakulteten anordnar två stycken omgångar av Science 3D per år, en på våren (april) och en på hösten (november).

Urval av uppdrag

Inför varje omgång går vi noggrant igenom de uppdrag vi har fått in för att se vilka som bäst passar den aktuella omgången.

Om vi får in fler uppdrag än vi har möjlighet att ta med sker urvalet enligt följande:

- Relevans och bästa möjliga matchning med studenter. De uppdrag som bedöms ha bäst möjlighet att få intressanta resultat prioriteras. Stor vikt läggs vid att kunna matcha ett uppdrag med lämpliga studenter.
- Att det deltagande företaget har möjlighet att erbjuda våra studenter exjobb, praktik eller sommarjobb och/eller är villigt att presentera sig och sin verksamhet på våra arbetsmarknadsdagar.

Kontakt

Viveka Gren

Projektledare

Studentcentrum för naturvetenskap

Tel 031-786 9155

E-post: viveka.gren@science.gu.se

Utbildning i naturvetenskap

Naturvetenskapliga upptäckter har revolutionerat vår syn på världen, från Newtons äpple till de forskningsprojekt som engagerar dagens naturvetare. Då handlade det om att utforska grundläggande naturlagar. Nu söker naturvetenskapen lösningar för en hållbar utveckling, en giftfri miljö, ett friskt hav, åldrandets gåta och liv i universum. Visste du att det är naturvetare som utvecklat tekniken bakom våra platta skärmar, tagit oss till rymden och framställt våra läkemedel?

Vid Naturvetenskapliga fakulteten arbetar 400 forskare med just dessa frågor – och många, många fler. Kunskapen förs vidare till de 6 000 studenter som läser våra naturvetenskapliga utbildningar. De blir framtidens naturvetare, och kan fortsätta utforskandet av livets och jordens byggstenar.

Inom naturvetenskapliga fakulteten samlas

- Biologi (inkl zoologi, cell- och molekylärbiologi, växtvetenskap)
- Fysik (inkl astronomi och strålningsfysik)
- Kemi (inkl läkemedelskemi)
- Matematik och matematisk statistik
- Geovetenskaper och geografi
- Miljövetenskap
- Marina vetenskaper
- Kulturvård (inkl trädgårdens hantverk och design)

Naturvetenskapliga fakulteten samverkar med samhället i många olika former. En stor del av vårt samverkansarbete bygger på kontakter med lärare och elever i grundskolor och gymnasiet, liksom med allmänheten. Att hålla kontakten med våra tidigare studenter och näringslivet är en andra viktiga delar i vår samverkan.

Läs mer på: science.gu.se



Uppdragsbeskrivning för Science 3D

Vänligen ange nedanstående punkter i uppdragsbeskrivningen för att öka studenternas förutsättningar att ta fram ett önskat resultat. Infoga gärna bilder, företagets logotyp etc.

Kort beskrivning av uppdraget

(Ange rubrik)

Kontaktuppgifter

(Ange: adress, webbsida, kontaktperson, telefon, e-post)

Om företaget/organisationen

(Beskriv företagets profil, visioner och inriktning etc.)

Uppdraget

(Beskriv uppdraget tydligt, gärna i punktform, om detta är möjligt)

Önskad presentation/inlämning

(Ange form: rapport, ritningar, excel-ark, powerpoint, bilder etc.)

Övrigt

(Ange uppgifter som kan vara värdefulla för studenterna i deras arbete, till exempel nyttiga kontakter, hemsidor, övrigt material, ritningar, bilder etc.)