



5 ANLEDNINGAR ATT ANLITA EXJOBBBARE

1 PERSPEKTIV

Studenterna går sista året på sin utbildning och bidrar med ny kunskap, metodik och perspektiv – en injektion av nytänk och inspiration.

2 REKRYTERING

Exjobb är ett utmärkt sätt för såväl student som företag att "känna på varandra". Många exjobbare går vidare till anställning inom företaget.

3 HANDLEDNING

Varje exjobbare har en akademisk handledare som bidrar med kunskap och insikter från den senaste forskningen.

4 IDÉER

En stor fördel med att ta in exjobbare är att företagen får tillgång till en resurs med dedikerad tid för att skapa nya idéer och lösningsförslag.

5 STÖD

Många företag upplever att det är oerhört värdefullt att stötta upp projekt och team med exjobbare som kan avlasta det dagliga arbetet.

SÅ HÄR GÅR DET TILL

VAD ÄR ETT EXJOBB?

Under utbildningens avslutande termin genomför studenten ett examensarbete som kombinerar teori och praktik. Konkreta utmaningar och problem från företag gör studenten väl förberedd för yrkeslivet.

VAD GÖR FÖRETAGET?

Studenten arbetar självständigt men behöver bra förutsättningar i form av information, underlag och kontakter. Företaget öppnar dörrar och ger studenten insyn i verksamheten. Högskolan sköter den akademiska handledningen.

VAD GÖR STUDENTEN?

Studenten tillämpar kunskap och metodik från utbildningen för att lösa frågeställningar och problem i nära samarbete med företaget. Arbetet dokumenteras i en rapport som visar att målen för examensarbetskursen har uppnåtts.

VAD KOSTAR DET?

Studenterna har vanligen ingen lön under tiden för ett examensarbete. Det är dock en fråga mellan företaget och studenten. Det är brukligt att företaget står för kostnader i samband med resor, utrustning, material och liknande.

HÅLLPUNKTER

AUGUSTI-SEPTEMBER

Företag bidrar med förslag till exjobb.

OKTOBER-NOVEMBER

Student och företag diskuterar upplägg.

DECEMBER

Handledare och examinator utses.

JANUARI

Exjobb påbörjas.

JUNI

Slutpresentation av exjobb.

BTH:S INGENJÖRSUTBILDNINGAR

SPEL- OCH PROGRAMVARUTEKNIK

INNEHÅLL

Matematik och naturvetenskap, kommunikation, ekonomi och ledarskap, hållbarhet och teknik.

MÅL

Efter avslutad examen har studenten mycket goda spelutvecklingskunskaper och en allmän kompetens så att denne kan arbeta med programmering och mjukvaruproduktion inom de flesta typer av verksamhetsområden i samhället. Studenten kan bland annat arbeta som spelutvecklare, systemutvecklare, konsult, programmerare eller utveckla större affärssystem eller specialisera sig på interaktiva 3D-applikationer.

DATORSÄKERHET

INNEHÅLL

Matematik och naturvetenskap, kommunikation, ekonomi och ledarskap, hållbarhet och teknik

MÅL

Under utbildningen lär studenten sig att utveckla, driftsätta, underhålla samt avveckla komplexa datorsystem på ett säkert och tillförlitligt sätt. Som civilingenjör i datorsäkerhet skall man kunna förebygga, upptäcka och åtgärda både tekniska problem och kriminellt beteende. Utbildningen ger också en bredd som gör det möjligt att arbeta inom ett bredare spektrum av datatekniska fältet.

MASKINTEKNIK

INNEHÅLL

Matematik och naturvetenskap, kommunikation, ekonomi och ledarskap, hållbarhet och teknik.

MÅL

Utbildningen genomsyras av ett hållbarhetstänkande. Utbildningen ger en stark bas av kunskaper inom naturvetenskap och maskinteknik för att sedan byggas på med en specifik inriktning. Därefter utvecklar studenten specialistkunskaper inom avancerad produktutveckling ur ett hållbarhetsperspektiv alternativt specialistkunskaper inom samordnad experimentell och beräkningsbaserad analys av mekaniska system.

INDUSTRIELL EKONOMI

INNEHÅLL

Matematik och naturvetenskap, kommunikation, ekonomi och ledarskap, hållbarhet och teknik.

MÅL

Under utbildningen löser studenterna tekniska utmaningar samt analyserar och identifierar teknologins konsekvenser och möjligheter för samhället och för företags verksamhet och framtid. En bit in i utbildningen väljer de en av inriktningarna maskinteknik och hållbar produktinnovation eller industriell mjukvaruutveckling. Där belyses inriktningsspecifika utmaningar utifrån ett ekonomiskt perspektiv med fokus på aspekter som strategi och konkurrensvillkor, innovation och affärsutveckling.

KONTAKTINFORMATION

Är du intresserad av att anlita en exjobbare vid BTH? Kontakta oss för att hitta en lämplig frågeställning och en passande student.

Andreas Larsson, Innovationsledare
andreas.larsson@bth.se