

MARITIM KOMPETANSE I ENDIGITAL FREMTID



HVORFOR?



SKIPSINDUSTRI 1.0



SKIPSINDUSTRI 2.0



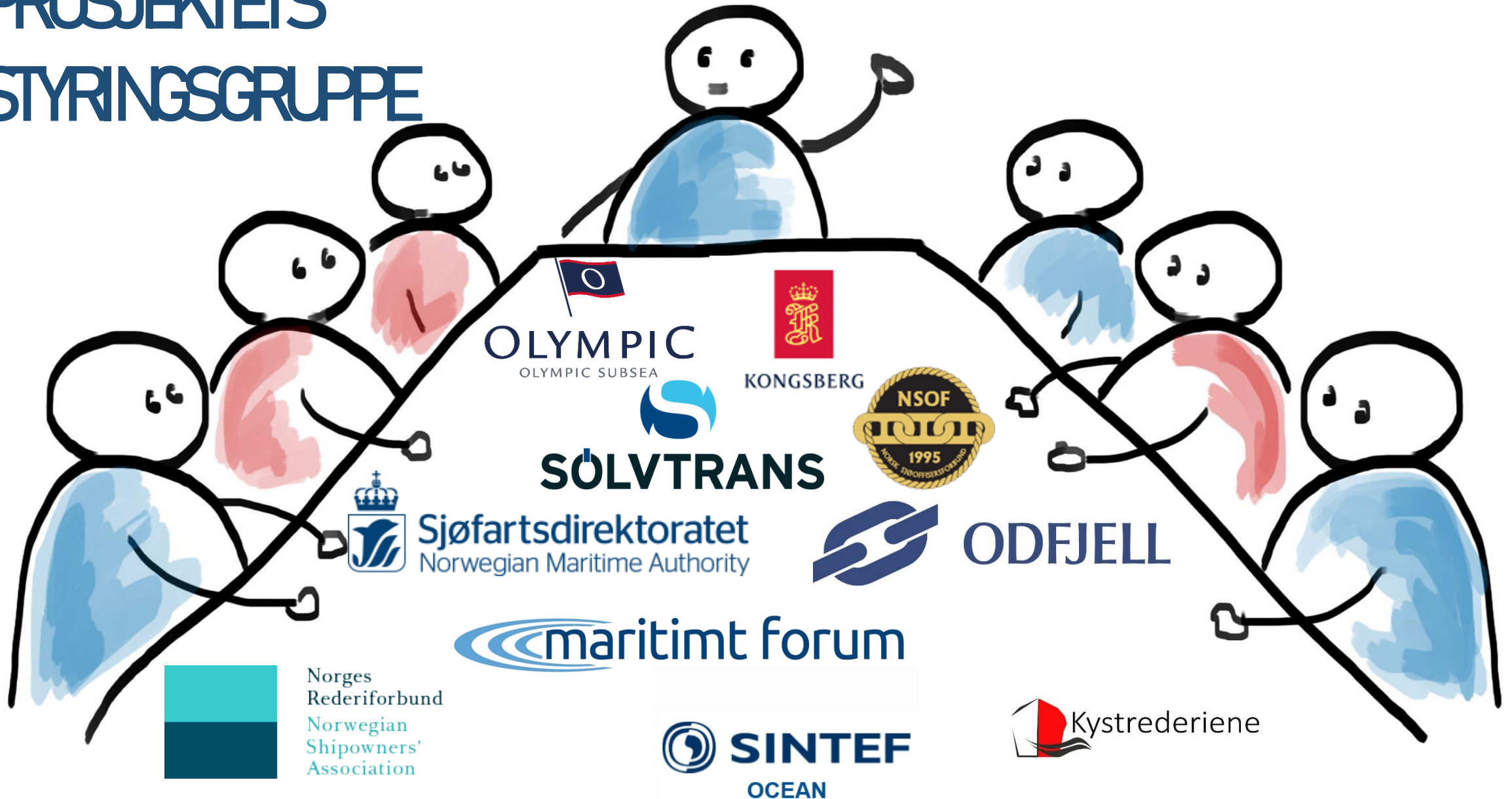


SKIPSINDUSTRI 3.0

SKIPSINDUSTRI 4.0

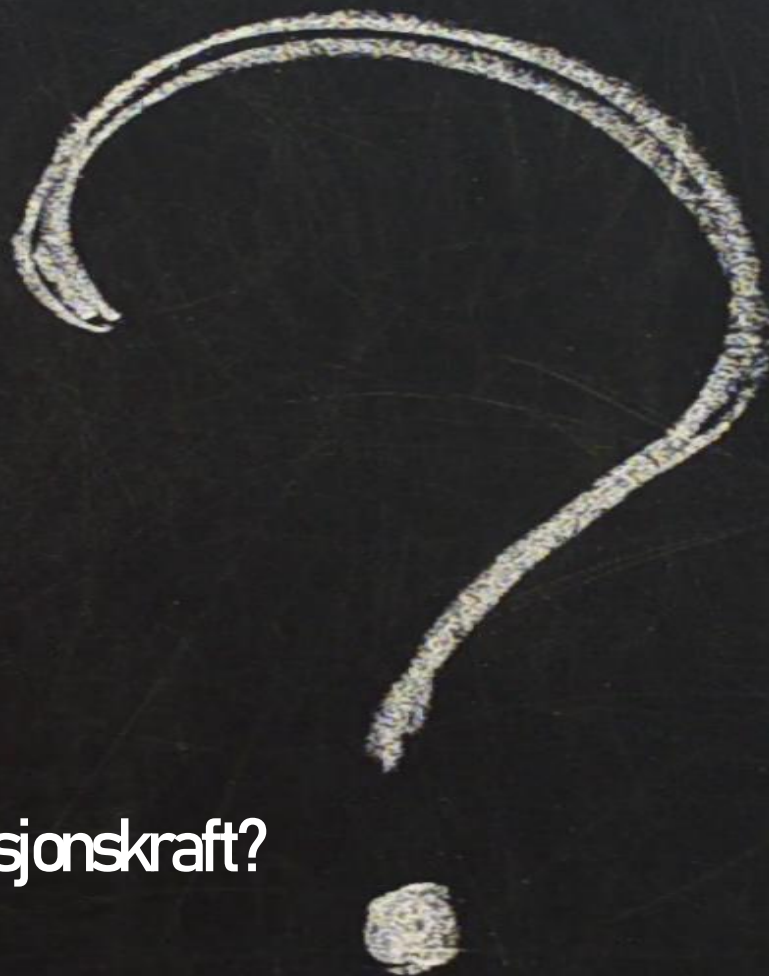


PROSJEKTETS STYRINGSGRUPPE



SEKS PROBLEMSTILLINGER

1. Hva er digitalisering i maritimindustri?
2. Hvilke muligheter åpnes?
3. Hvilken kompetanse vil etterspørres?
4. Er institusjonene rustet?
5. Hvordan vil endringen gi utslag på klyngens innovasjonskraft?
6. Hva er verdiskapningsbidraget?





Sjøfolk

Rederier

Hvem?

Akademia

Klyngen

MENON

KVANTITATIV FORSKNING

FIREWORKSHOPS



The logo consists of the letters 'FAFO' in a white, bold, sans-serif font, centered within a dark grey rectangular box. The background of the entire image is a blurred office scene with a laptop on the left, a keyboard and mouse in the foreground, and a computer monitor in the center. A semi-transparent dark grey bar is positioned behind the text 'KVALITATIV FORSKNING' on the right side of the image.

FAFO

KVALITATIV FORSKNING



TROVERDIG

DYPTGÅENDE

GODT POLITISK VERKTØY

SLUTRAPPORT

UTVALGTE FUNN



ERFARINGSBASERT KOMPETANSE



HVOR VIKTIG ER DIGITAL KOMPETANSE?

LITE

MIDDELS

GANSKE

VELDIG

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



HAR DERE EN STRATEGI?

VEI IKKE

NEI

JA

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



HVORDAN SKAFTE KOMPETANSEN?



ANDREFUNN

ANALYTISK

SYSTEMFORSTÅELSE

KONTINJERLIG UTMKLING





POLITISKE ANBEFALINGER

DIGMAR 2030

ØKT NÆRINGSSAMARBEID

ETTER- OG VIDEREUTDANNING



«Å jobbe frem den digitale sjømann vil være et stort poeng. Vi er en stormakt på havet i dag. En av verdens store maritime nasjoner. Hvis vi skal fortsette å være det, må vi også være en digital maritim stormakt.»