CONCEPT 3.0

DIVISIONS OF ASML

Dion Beaupain, Tom Gielen, Stef Gootzen, Kevin Grond en Rick Korsten

Inhoud

Feedback tweede concept 3

Voorwoord ..... **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**

Probleem 4

Wat kan ASML bieden 4

Concept 3.0 ASML Divisions 5

Kernwaarden 5

Uitgangspunten 5

Tone of visual 5

Divisions ..... **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**

Grootste & belangrijkste divisies in conceptuitwerking 6

Subdivisies 6

Matchmaker ..... **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**

Visuals ..... **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**

Print visuals 8

Digitale visuals 8

Conceptvideo 8

Evenementen 9

Social media campagne 10

Website 11

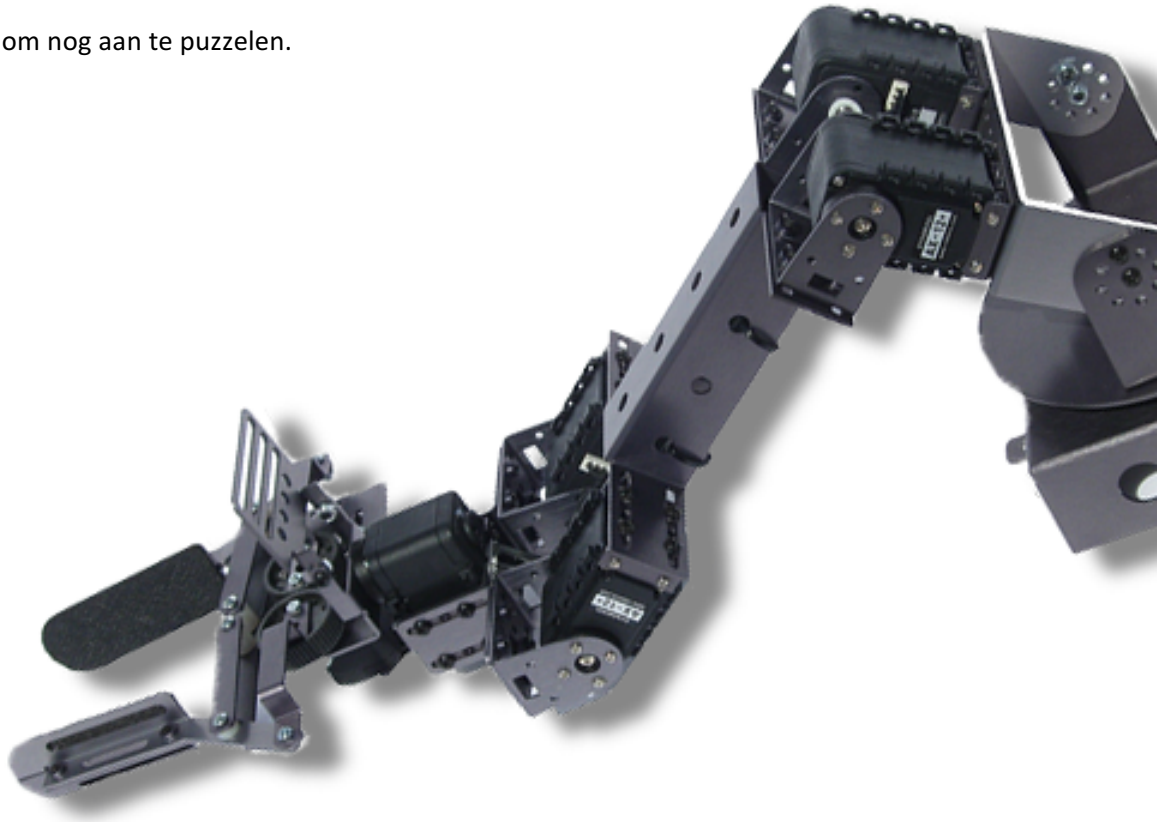
Feedback tweede concept

ASML wil weten wat voor studenten er zijn. Hoeveel tijd en energie ze er in willen steken. Zou je niet meer willen weten over studie achtergrond ipv alleen emailadres. Je zou aan het eind nog meer kunnen vragen.

ASML is hard op zoek en studenten kunnen kiezen. Dus je moet ze binnen lurken bij het event. En vanuit daar haal je genoeg informatie uit de student. De user journey is heel leuk die leid de student echt door de campagne. Logisch opgebouwt. ASML opgedeelt in specifieke interessegebieden. Je kan ook de specifieke problemen richt op de verschillende divisies. Denk na of je al bij de offline media wil segmenteren mbv divisies. Je trekt ze naar binnen maar er moet een belofte aan zitten. Waarom matchmaker? ASML is op zoek naar goed personeel. Maar wat heb je dat personeel te bieden?

Benoem dat je kennis maakt en kennis deelt met de ASML-medewerkers tijdens de events. En een soort portfolio opbouwt.

Mobile friendly? Leuk om nog aan te puzzelen.



Voorwoord

ASML is in essentie nog steeds dezelfde start-up zoals die altijd is geweest sinds het begin. Je bent als werknemer bij ASML geen nummertje, maar een waardevol lid van een hecht, gezellig en ambitieus team.

ASML werkt in kleine teams waarmee het grote technologische veranderingen realiseert. Er heerst een hiërarchie waar iedereen op hetzelfde niveau zit maar waar toch een duidelijke scheiding is op het vlak van verantwoordelijkheden. Zo heeft ieder zijn verantwoordelijkheden in zijn vakgebied en zijn er personen die weer verantwoordelijk zijn voor de resultaten van andere werknemers.

Dit zorgt voor een ongedwongen sfeer en voor de uniforme visie van ASML.

Probleem

Studenten kennen ASML van naam maar weten niet exact wat ze doen. Ze denken dat ze bij ASML maar 1 van de 1000 zijn waar vooral word gekeken naar resultaat en waar weinig ruimte is voor persoonlijke groei.

Wat kan ASML bieden

Uit onderzoek is gebleken dat de doelgroep van ASML drie wensen/standpunten heeft omtrent stageplaatsen (internships) en over ASML specifiek.

1. Gerichte begeleiding met de juiste hoeveelheid vrijheid in de mix toegevoegd
2. Studenten zijn op zoek naar een stage/baan welke niet te groot aanvoelt
3. Een baan moet afwisselend zijn

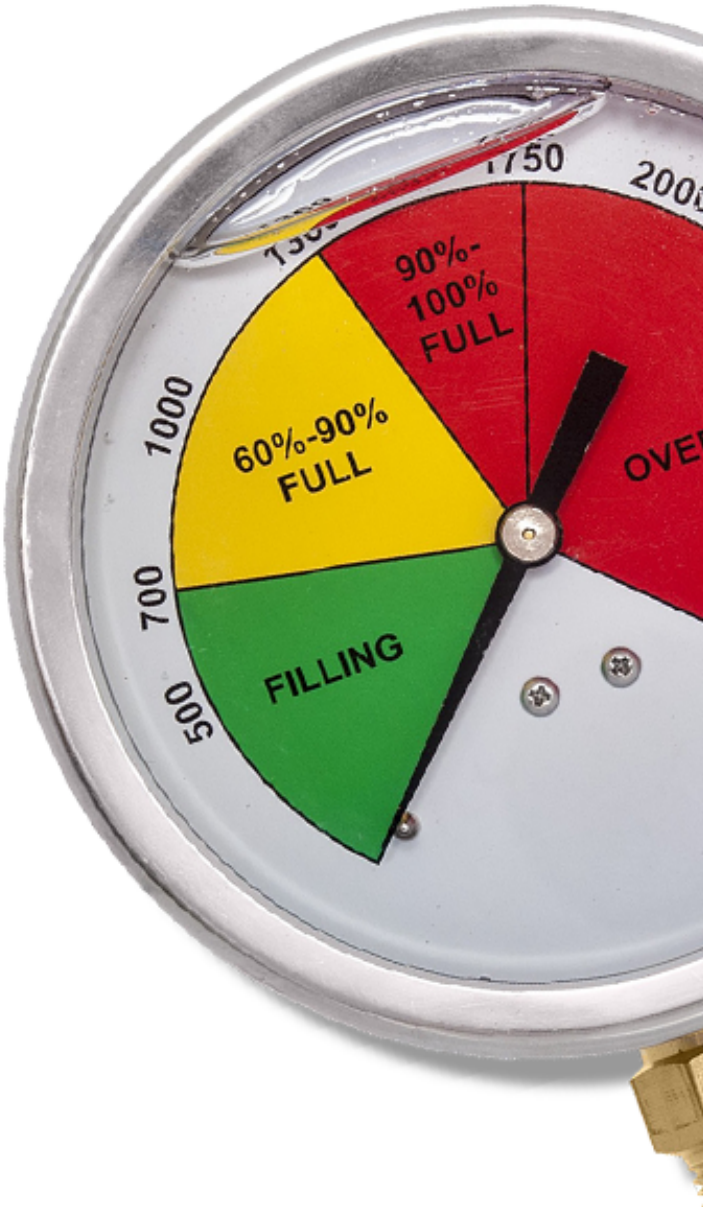
Concept 3.0 ASML Divisions

Wij profileren de verschillende onderdelen van het bedrijf als Divisions. Hiermee laten we zien dat je in een persoonlijke laagdrempelige omgeving terechtkomt waar aan ambitie en toekomstvisie geen gebrek is. Tevens is er genoeg ruimte voor eigen ontwikkeling en persoonlijke begeleiding. Zo heb je de positieve punten van een start-up en de zekerheid van een gevestigd groot bedrijf.

Elke afdeling krijgt zijn eigen icoon. Zo lijkt het alsof ASML een verzameling van kleine bedrijfjes. Dit kan er ook voor zorgen dat de doelgroep zich meer betrokken gaat voelen bij zijn of haar afdeling.

Onderstaand een voorbeeld van hoe wij dit voor ons zien.

- ASML Physics
- ASML Optics
- ASML Mechanics



Kernwaarden

- Persoonlijk
- Kleinschalig
- Vol passie
- Ambitieus
- Teamwork
- Ontwikkeling

Uitgangspunten

- Groot bedrijf opdelen in kleine divisies
- Elke divisie is kenmerkend/herkenbaar
- Een band opbouwen tussen student en ASML

Tone of visual

- start-up sfeer
- clean layout/ veel witruimte
- groot bedrijf dat in essentie nog steeds hetzelfde is
- ASML event (ontmoet ASML, ASML techevent)

Divisions

Door ASML op te delen in verschillende onderdelen benadrukken wij de kleinschaligheid waarop gewerkt wordt. De werknemer werk in een persoonlijke setting maar heeft toch de werkzekerheid van een groot gevestigd bedrijf.

De divisies zijn gemaakt naar voorbeeld van de vacatures website van ASML. Hier worden ze nog verder opgedeeld in een interesseveld. Deze gebruiken we om een subtitel te geven aan een bepaalde divisie dit noemen we dan subdivisies. In dit document beschrijven wij de grootste en belangrijkste divisies en geven we voorbeelden van mogelijke subdivisies.

Elke functie kan worden opgedeeld in een divisie. Dit wil niet zeggen dat je ook altijd samenwerkt met collega's van een bepaalde divisie. Je creëert, produceert of ontwerp in groepen bestaande uit leden van verschillende divisies. Dit noemen we interdivisional collaboration.

Om een zo geünificeerd mogelijk gevoel te geven tijdens ASML events is het de bedoeling dat er juist wel word samengewerkt in groepen personen van dezelfde divisie. Dit doen we zodat er mogelijke scores en persoonlijke voortgang en vaardigheid indicatie bijgehouden kan worden. Deze kunnen worden weergeven op de ASML Divisions website

Grootste & belangrijkste divisies in conceptuitwerking

ASML is een groot bedrijf met verschillende afdelingen. Denk hierbij aan technisch, financieel, juridisch, logistiek en management. Om overzicht te houden in het concept worden alleen de grootste en belangrijkste technische divisies uitgewerkt. Deze zijn;

- Mechanics
- Electronics
- Optics
- Physics
- Mechatronics
- Software Engineering

Subdivisies

Doordat ASML zo groot is zullen uiteindelijk ook de divisies worden opgedeeld tijdens events. Een werknemer kan zich aan en afmelden bij een divisie zo vaak hij/zij wil. Een aantal schijnbare voorbeeld;

- Mechanics & System Architecture
- Electronics & Integrations
- Optics & Major Modules
- Physics & Fluid Dynamics
- Mechatronics & Precise Movement
- Software Engineering & Data Sciences

Matchmaker

Om de doelgroep op een betere manier aan te kunnen spreken hebben wij een division matchmaker ontwikkeld. Via diverse socialmedia reclames word de doelgroep aangespoord deze matchmaker te doorlopen. Aan het einde krijgt deze een division toegewezen.

Om een divisie aan te wijzen aan een persoon dient diegene de stelling die hem/haar het meeste aantrekt, waar hij/zij zich het meest mee identificeert of welke hij/zij het meest interessant vindt te selecteren.

Bij elke stelling hoort een puntentelling. De divisie waar de stelling het meest betrekking op heeft zal 3 punten krijgen. Alle divisies die maar voor een beperkt gedeelte betrekking op de divisie heeft krijgt 2 punten. De divisies met maar minimale betrekking krijgen 1 punt en Divisies die niets te maken hebben met de stelling krijgen 0 punten.

Er zijn 30 stellingen verdeelt over 15 stelling paren. 1/5de van de stellingen heeft een divisie als 3-punter, 2-punter en 1-punter. De rest van de divisies krijgt 0 punten. Elke divisie kan maximaal 30 punten halen. Na een 15-tal stellingparen zal er een Divisie uitspringen die het best bij hem/haar past.

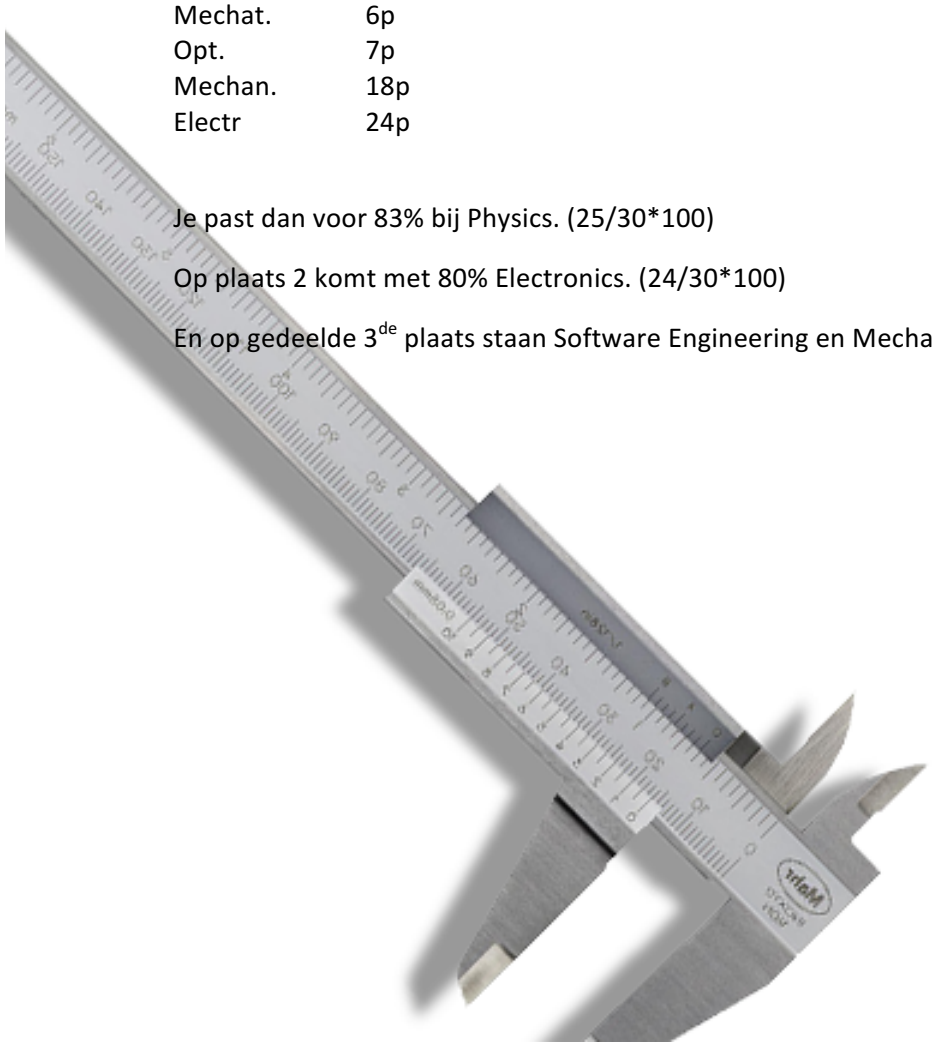
Voorbeeld:

Phys.	25p
S.E.	18p
Mechat.	6p
Opt.	7p
Mechan.	18p
Electr	24p

Je past dan voor 83% bij Physics. (25/30*100)

Op plaats 2 komt met 80% Electronics. (24/30*100)

En op gedeelde 3de plaats staan Software Engineering en Mechanics met 60%. (18/30*100)



Visuals

Om een herkenbare conceptstijl te behouden beschrijven wij een aantal belangrijke design aspecten die nageleefd dienen te horen. Deze designtaal noemen wij het ASML Dynamic Design.

Dit design kan beschreven worden als een speciaal ontworpen designtaal waarbij

Print visuals

Schrift covers

- Software studie krijgt informatie over de softwarematige processen in code achtige
- Elektronica studie krijgt informatie in de vorm van een elektrisch schema (schakeling)
- Schriften (op de schriften posters zetten die aansluiten bij ons concept)
  Chatbox FAQ

Overige visuals

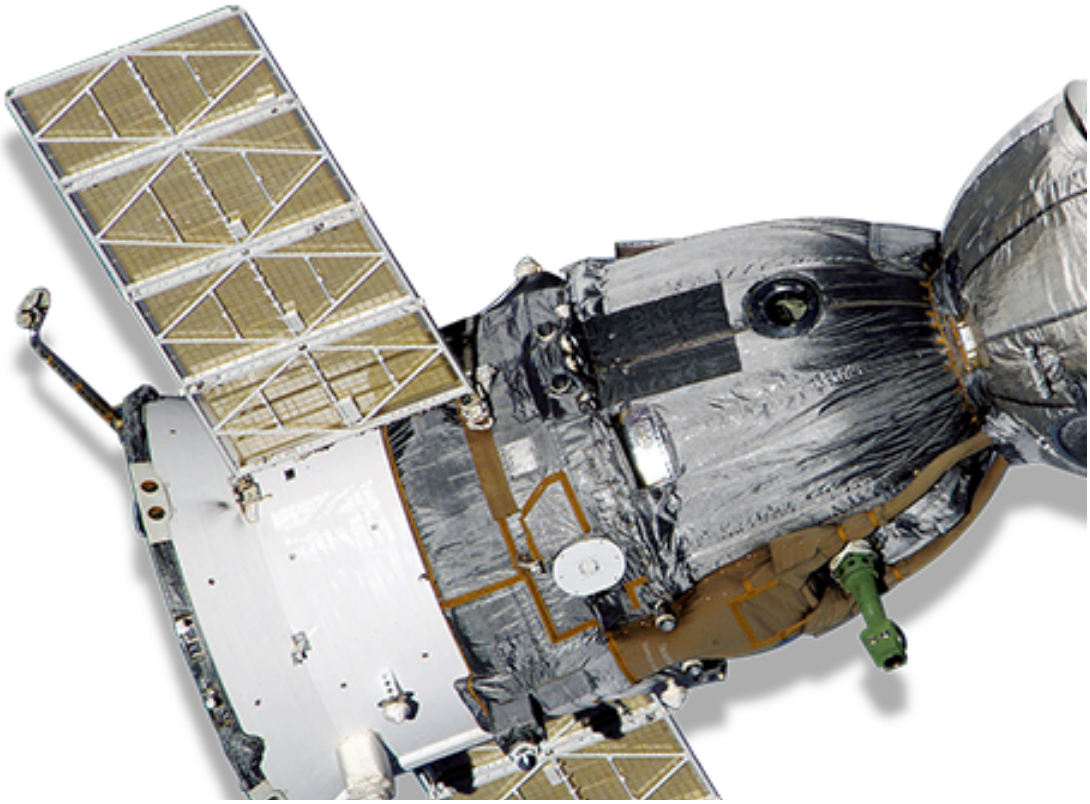
- Gratis pennen met team logo's met stylus functie
- Puzzels (Een soort puzzel die opgelost dient te worden waarna er een boodschap verschijnt)

Digitale visuals

- ASML afdeling iconen
- chatbox FAQ posters animeren
  deze kunnen ingezet worden op alle social media pagina's
- Exploded view
- Dynamische posters

Conceptvideo

In deze video word het ASML Divisions concept beknopt uitgelegd door de conceptontwikkelaars van de Fontys studie ICT & media design.



Evenementen

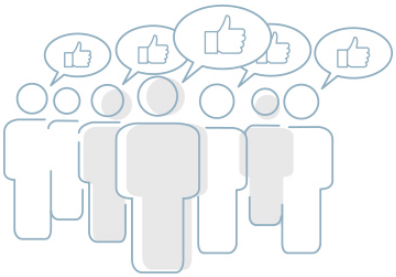
Op de divisions website en Facebook blijven studenten op de hoogte van alle evenementen die georganiseerd worden voor de divisions. Events kunnen door alle divisions bezocht worden. Er zal wel onderscheid gemaakt worden tussen divisions. Wanneer het groepsopdrachten zijn zullen divisons gecombineerd worden zodat er een gezonde mix van verschillende disciplines samenwerken aan een eindproduct.

Tijdens deze evenementen krijgen studenten een unieke kans om kennis en ideeën uit te wisselen met ASML medewerkers en andere ambitieuze studenten. Ook is dit een ideale manier om je van je beste kant te laten zien door een vet eindproduct neer te zetten.

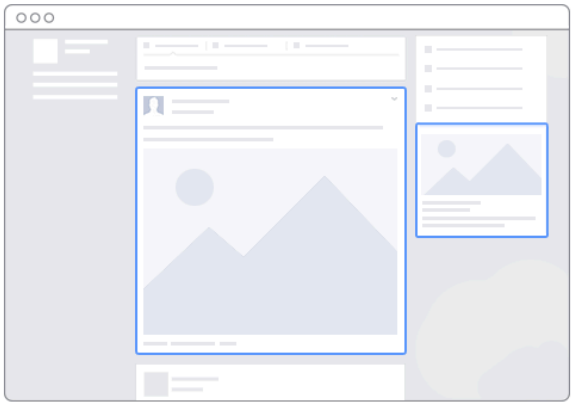
De ASML coaches die aanwezig zullen zijn tijdens events zullen een persoonlijke log bijhouden via het ASML Dashboard. Hierin word een beoordeling geven in de vorm van een beknopte tekst waar ook het niveau van de student word genoteerd. De cijfermatige beoordeling is alleen intern in te zien bij ASML. Waar de tekstuele beoordeling inzichtelijk is voor student alsook ASML medewerker. Zo bouwt de student tijdens de events een persoonlijk portfolio op die van grote waarde kan zijn bij een stage gesprek of een sollicitatiegesprek. En zal het voor ASML recruiters makkelijker worden om de juiste studenten te selecteren.

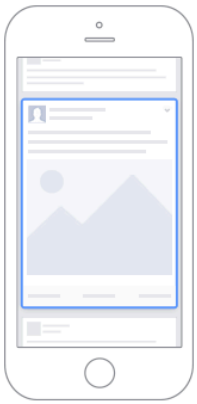
Social media campagne

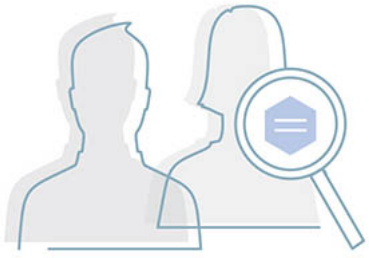
Via een social media campagne dirigeren we de doelgroep vanuit hun online sociale omgeving naar de ASML Divisions Matchmaker.



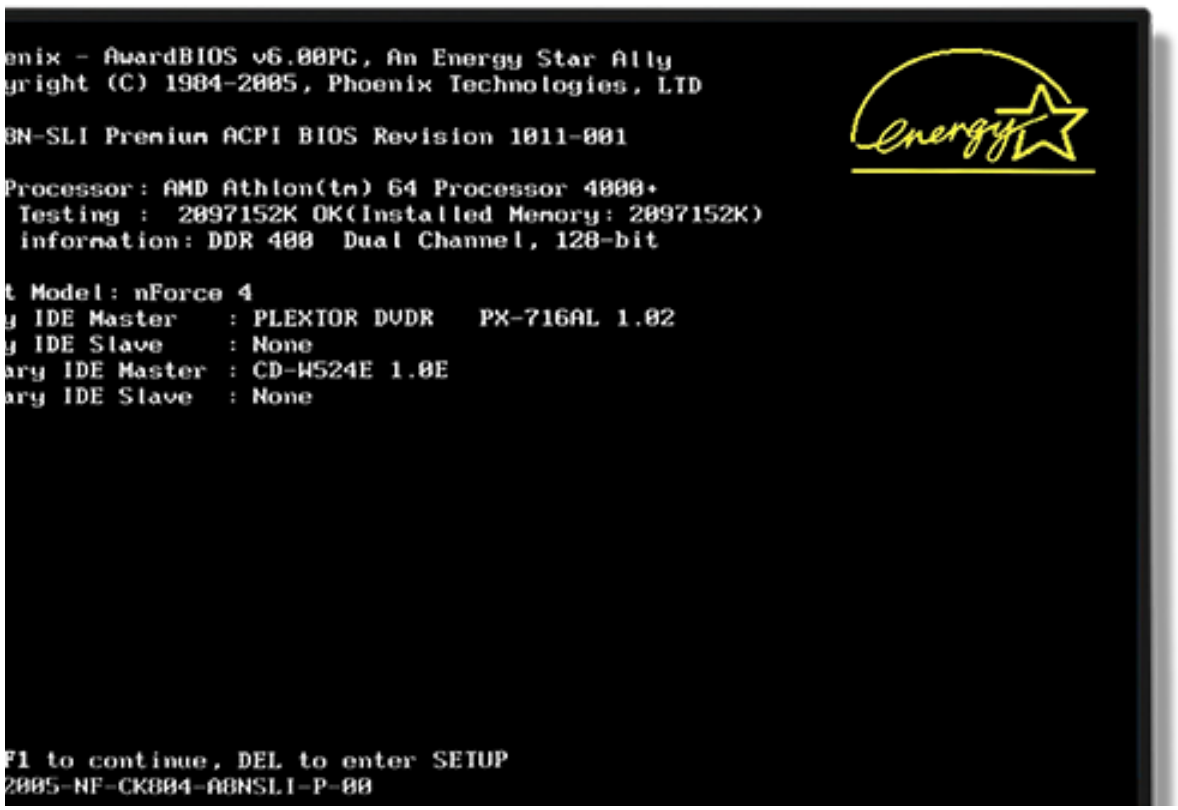
Niet alleen op Facebook zul je reclame vinden over de ASML Divisions. Ook vanuit Instagram kan je doorverwezen worden naar de Matchmaker en/of ASML Divisions website.







Website

De website zal de studenten informeren over de verschillende divisies en de verschillende evenementen van ASML. Verder kunnen studenten een match maken met een divisie binnen ASML en snel zien wat deze divisie doet en welke evenementen deze divisie allemaal organiseert. Ook moet je hier gemakkelijk kunnen zien welke vacatures open staan binnen deze divisie. De website moet duidelijk zijn vanaf de allereerste pagina en het gevoel geven dat ASML een technologisch hoogstaand bedrijf is.

- Horizontale scroll website met een inzichtelijk process
- Pagina met persoonlijk contact
- Pagina met stage aanbod
- Pagina met alle activiteiten die ASML al organiseert (hack event)
- ASML tinder
- Maak jou ASML profiel en kijk in welk team jij het best past.
- ASML ''Tinder'' - Vind op basis van je interesses een baan die bij jouw past
- Join Division button (maak contact met een recruiter)
- Skill trees
- enquete voor persoonlijke gegevens skills etc.