

ASML

For students who think ahead

NoMercy



DigitasLBi

TEAM

INHOUDSOPGAVEN

Groepsafspraken	Pagina 4
Debriefing	Pagina 6
Onderzoek	Pagina 8
- Onderzoeksplan	Pagina 9
- ASML	Pagina 10
- Geschiedenis	Pagina 12
- Best practises	Pagina 14
- Markt en concurrentie	Pagina 15
Concepting week 1	Pagina 18
Concepting week 2	Pagina 28
Enquete resultaten	Pagina 38
Conclusies interviews	Pagina 40

GROEPSAFSPRAKEN

Deze samenwerkingsovereenkomst is opgesteld om de samenwerking van de projectgroep te ondersteunen en bevorderen. Bij het overtreden van een van de regels zullen er maatregelen getroffen worden.

Afwezigheid

- Afmelden wordt gedaan via een WhatsApp in de WhatsApp groep, projectleider moet bevestigen dat hij/zij de ziekmelding heeft ontvangen.
- Wanneer mogelijk kan degene die ziek is de vergadering meevolgen via Skype.
- Per vergadering mogen er maximaal 2 vergaderingen ongeoorloofd worden gemist.

Communicatie

- Laat op tijd wat van je horen. Reageer binnen 24 uur (WhatsApp).
- Laat op tijd weten wanneer iets niet lukt. Bij problemen waardoor je niet verder kunt, vraag dan hulp aan een groepslid, zodat je op de deadline wat kunt opleveren.
- Lever alles op tijd in. Wanneer je door geldige reden iets niet af krijgt, lever dan hetgeen in wat je al wel hebt en maak duidelijke afspraken over wanneer je de rest in levert. Tijdsnood door slechte planning is geen geldige reden.
- Alle belangrijke documenten worden op Google Drive gezet.
- Code word gedeeld via een usb-stick.

Media en documentatie

- Voor het delen van documenten wordt Google Drive gebruikt.
- Voor discussies en feedback (buiten bijeenkomsten om) wordt het WhatsApp gebruikt.
- Iedereen bekijkt minstens één keer per dag WhatsApp.
- Je houdt je aan het huisstijl document.
- Geef een document duidelijke namen.
- Citaten en bronnen worden duidelijk aangegeven.
- Afspraken over oplevering worden per product apart gemaakt, en dienen op tijd op de drive te staan.

Vergaderen

- Iedereen kan op zijn tijd het woord krijgen.
- Iedereen moet de kans krijgen om zijn mening te geven.
- Iedereen laat elkaar uitpraten voordat er commentaar op wordt gegeven.
- Ieders inbreng wordt gewaardeerd en serieus afgewogen.
- Achteraf de notulen doorlezen.
- Bestandsnamen van de agenda en de notulen worden op de volgende wijze genoteerd: "JJ-MM-DD 'Agenda' of 'Notulen'".
- Mocht een voorzitter of notulist ziek zijn, dan ruilt deze met een ander groepslid.
- Iedere week sowieso 1 vergadering.
- De eindtijd van een bijeenkomst is flexibel. Houd dus rekening met een redelijke uitloop.

Taken van de projectleider

- De projectleider houdt oog op de voortgang van het project.
- De projectleider stelt zich op als aanspreekpunt wanneer problemen zich voordoen binnen de groep.

Taken van de groepsleden

- Van alle groepsleden wordt verwacht dat zij hun best doen hun inbreng te geven en deel te zijn van de besluitvorming.
- Groepsleden spreken elkaar aan op ongewenst gedrag. Dit is niet alleen aan de projectleider.
- Groepsleden nemen verantwoordelijkheid voor hun taken en voor de voortgang van het project.

Consequenties

- Men wordt tijdens de vergadering op een normale manier op een overtreding gewezen.
- Waarschuwingen worden schriftelijk gegeven en door iedereen ondertekend. Wanneer de persoon voor wie de waarschuwing geldt, niet wil ondertekenen, wordt dit voorgelegd aan de tutor.

De richtlijn is dat een persoon bij de derde waarschuwing uit de groep wordt gezet. In overleg kan dit ook één waarschuwing eerder of later. Iemand uit de groep zetten kan alleen met instemming van de tutor.

Akkoordverklaring

Ondergetekenden verklaren akkoord te gaan met de invoering van bovenvermelde regels en consequenties.

Handtekeningen:

DEBRIEFING

Wij zijn een wereldwijd marketing en technologie bureau dat bedrijven transformeert voor het digitale tijdperk. Wij helpen onze klanten creatieve en technologische uitdagingen te omarmen.

Om zo de wijze waarop ze zaken doen radicaal te veranderen. Het maakt niet uit waar we onze klanten tegenkomen op hun digitale reis. Onze gedeelde expertise van brand building, creativiteit, technologie en distributie zorgt er altijd voor dat ze voorbereid zijn op de toekomst.

Om dit te stroomlijnen, werken wij volgens een unieke methode die uiteenlopend talent vergt. We noemen deze werkwijze blending. Dit staat centraal in alles wat we doen. Het stelt ons in staat ideeën te ontwikkelen die via strategie en concept zo rap en effectief mogelijk naar het eindstation worden gebracht: de lanceren en de optimalisatie.

Bij blending draait het om het selecteren van de juiste mensen bij de juiste opdracht: creatieven, technologen, strategen, user-experience designers, CRM consultants, media specialisten en film- of videoproducers.

De perfecte blend neemt onze klanten verder en sneller mee op hun digitale reis en maakt onderweg ook nog eens heel wat consumenten blij.

Deze benadering omarmt de creatieve spanning tussen de linker- en rechterhersenhalf. We zijn ervan overtuigd dat wanneer harde data gecombineerd wordt met een goed verhaal – zie het als wiskundigen en schrijvers die hun krachten bundelen – betere resultaten oplevert.

Samenvattend betekent dat we alles in huis hebben om iedere marketing uitdaging aan te gaan. Om deze vervolgens op de juiste wijze over te brengen naar een geïnformeerd publiek.

Betrokkenheid van onze klanten staat bij ons hoog in het vaandel. We doen het namelijk nooit alleen. Samen gaan we op zoek naar What's Next.

Wij werken samen met onze zusjes binnen de PublicisGroupe onder de naam (paraplu brand) Publicis One. Een van onze zusjes Leo Burnett heeft een prachtige klant namelijk ASML. We zouden graag zien dat jullie voor deze klant een briefing vervullen.

Vraagstelling

ASML is op zoek naar talentvolle werknemers en wil alleen de beste mensen aannemen. Dit is lastig omdat ze moeten dealen met een steeds specifieker vraag, wereldwijde concurrentie en een wereldwijd krッpper wordende arbeidsmarkt. Om als bedrijf te groeien moet ASML wereldwijd meer ervaren management kandidaten en uitblinkende studenten aantrekken.

Om nieuwe mensen te werven richt ASML zich vooral op studenten en bezoekt vaak universiteiten en beurzen. Op deze beurzen willen ze nu graag interacteren met de studenten via een medium. Tot nu toe werden er enkel flyers uitgedeeld met als doel de studenten kennis te laten maken met ASML, waarom het interessant is om daar te werken en wat ze studenten /starters op de arbeidsmarkt allemaal bieden en ze daarmee dus te enthousiasmeren. Dit willen we een stapje verder trekken zowel in tijd als in middelen.

DEBRIEFING

Opdracht

Ontwikkel een activatie voor studenten die zowel voorafgaand, tijdens als na het bezoek aan universiteit/beurs enthousiasme en interactie creëert, waardoor de getargette studenten een 'warme' leads worden.

Geef zelf vorm aan deze opdracht op de manier die jullie doelgroep het meeste aanspreekt.

Uitgangspunt is:

1. You have to make an impression
2. Become famous within your target audience
3. Bewaar data van leads en gebruik dit handig
4. Bouw een lange termijn relatie op met de studenten die niet direct mee gaan.
5. Reageer en acteer naar je Millennial doelgroep
6. Verwacht interactie en meerdere vragen
7. Ben georganiseerd, onthoud details en ben betrouwbaar

Doelgroep

Alle (technische) studenten die binnen het ASML concern een positie zouden kunnen bekleden.

Doe

We willen studenten laten kennismaken met ASML zowel voor het eerste contact event, tijdens als daarna.

Waarom het interessant is om daar te werken. Wat ze studenten /starters op de arbeidsmarkt allemaal bieden en ze daarmee dus te enthousiasmeren/informeren.

ONDERZOEK ASML

ONDERZOEKSPLAN

Aanleiding tot het onderzoek.

Wij hebben een opdracht van ASML. De opdracht is: Ontwikkel een activatie voor studenten die zowel voorafgaand, tijdens als na het bezoek aan universiteit/beurs enthousiasme en interactie creëert, waardoor de getargette studenten een 'warm' leads worden.

Probleemstelling.

ASML is op zoek naar talentvolle werknemer en wil alleen de beste mensen aannemen. Dit is lastig omdat ze moeten dealen met een steeds specifieker vraag, wereldwijde concurrentie en een wereldwijd krappere arbeidsmarkt. Om als bedrijf te groeien moet ASML wereldwijd meer ervaren management kandidaten en uitblinkende studenten aantrekken.

Doelstelling.

Meer inzicht krijgen om beter in te kunnen spelen op de doel-groep en een goed concept te kunnen formuleren.

Wat moet er worden onderzocht?

- Doelgroep (er achter komen wat de drijfveer is voor technische studenten om bij ASML te gaan werken)
- ASML (Waar ASML voor staat, wat ze bieden en hoe ze zich opstellen naar de buitenwereld)
- Markt en concurrentie (kijken waar kansen liggen op de arbeidsmarkt om studenten aan te trekken en hoe de concurrentie dit oplost)
- Best practises (kijken welke campagnes ASML al heeft gevoerd en op welke manier deze wel of niet zijn aangeslagen)

Hoe wordt het onderzoek gedaan.

Wij gaan veld en bieb-onderzoek doen.

Voor wie is het onderzoek bedoeld?

Digitas en voor onszelf.

Tijdslijn.

Maximaal 2 weken.



ASML

Naam:

Officieel is de naam ASML geen afkorting. De naam is ontstaan uit de joint venture tussen Philips en Advanced Semiconductor Materials International (ASMI), die de naam ASM Lithography meekreeg.

Toen dit bedrijf in 1988 verzelfstandigde, bleek het niet verstandig om een nieuwe naam te nemen en is gekozen voor ASML als officiële naam.

Over ASML:

ASML is een belangrijke leverancier van machines voor de halfgeleiderindustrie. Deze machines worden gebruikt bij het maken van chips. Klanten van ASML zijn dan ook voornamelijk chipproducenten.

Voor veel producenten is het een uitdaging steeds meer details op zo klein mogelijke chips aan te brengen. Daarmee wordt meer reken- en opslagcapaciteit gecreëerd, maar minder energie verbruikt. Momenteel levert ASML machines voor 60 procent van alle vervaardigde computerchips wereldwijd.

ASML beschikt verder over een internationaal serviceapparaat. De chipmachinefabrikant heeft servicepunten in 14 landen. ASML is een samenvoeging van ASM International en Philips en in 1984 tot stand gekomen.

Philips heeft ASML in 1995 naar de beurs gebracht. In 2001 is ASML gefuseerd met Silicon Valley Group Lithography en in datzelfde jaar heeft Philips haar aandeel teruggebracht tot zeven procent.

Contact

YouTube

<https://www.youtube.com/user/asmlcompany>

Twitter

<https://twitter.com/ASMLcompany>

Facebook

<https://www.facebook.com/pages/ASML/86296241378?v=wall>

Missie & visie

ASML is one of the world's leading manufacturers of chip-making equipment.

Our vision is to enable affordable microelectronics that improve the quality of life.

To achieve this, our mission is to invent, develop, manufacture and service advanced technology for high-tech lithography, metrology and software solutions for the semiconductor industry.

ASML's guiding principle is continuing Moore's Law towards ever smaller, cheaper, more powerful and energy-efficient semiconductors.

This results in increasingly powerful and capable electronics that enable the world to progress within a multitude of fields, including healthcare, technology, communications, energy, mobility, and entertainment.

ASML

Strategie

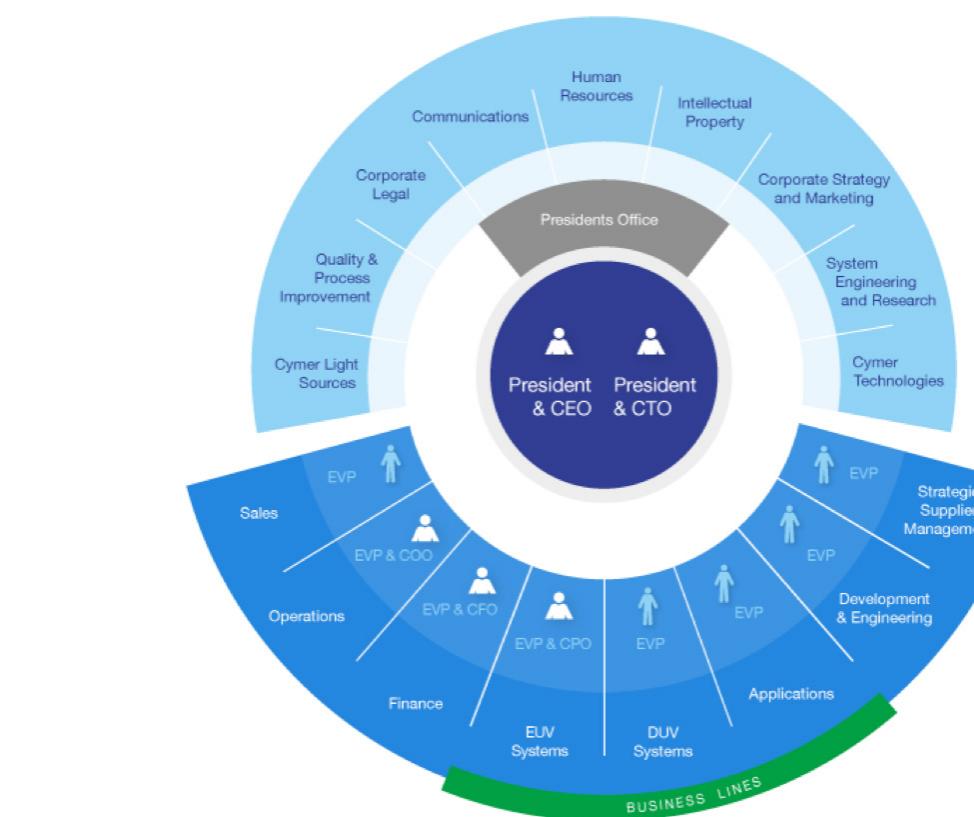
We are a focused supplier of equipment to IC manufacturers, providing high-performance lithography, metrology and software solutions that enable our customers to continue the feature shrink that underpins Moore's Law in a cost-effective way.

Where there is a compelling customer benefit and industrial logic, we may expand into adjacent markets serving IC manufacturers.

Finally, with a view to the future, we will explore areas outside of IC or lithography where we can apply our strengths in creating advanced systems that are geared for high throughput, reliable operation and extreme accuracy.

To realize this we focus our internal efforts on technology leadership, strong customer and supplier relationships, and great people. This is complemented with showing responsible behavior as a prerequisite in executing our strategy.

Bedrijfsstructuur



GESCHIEDENIS

Geschiedenis

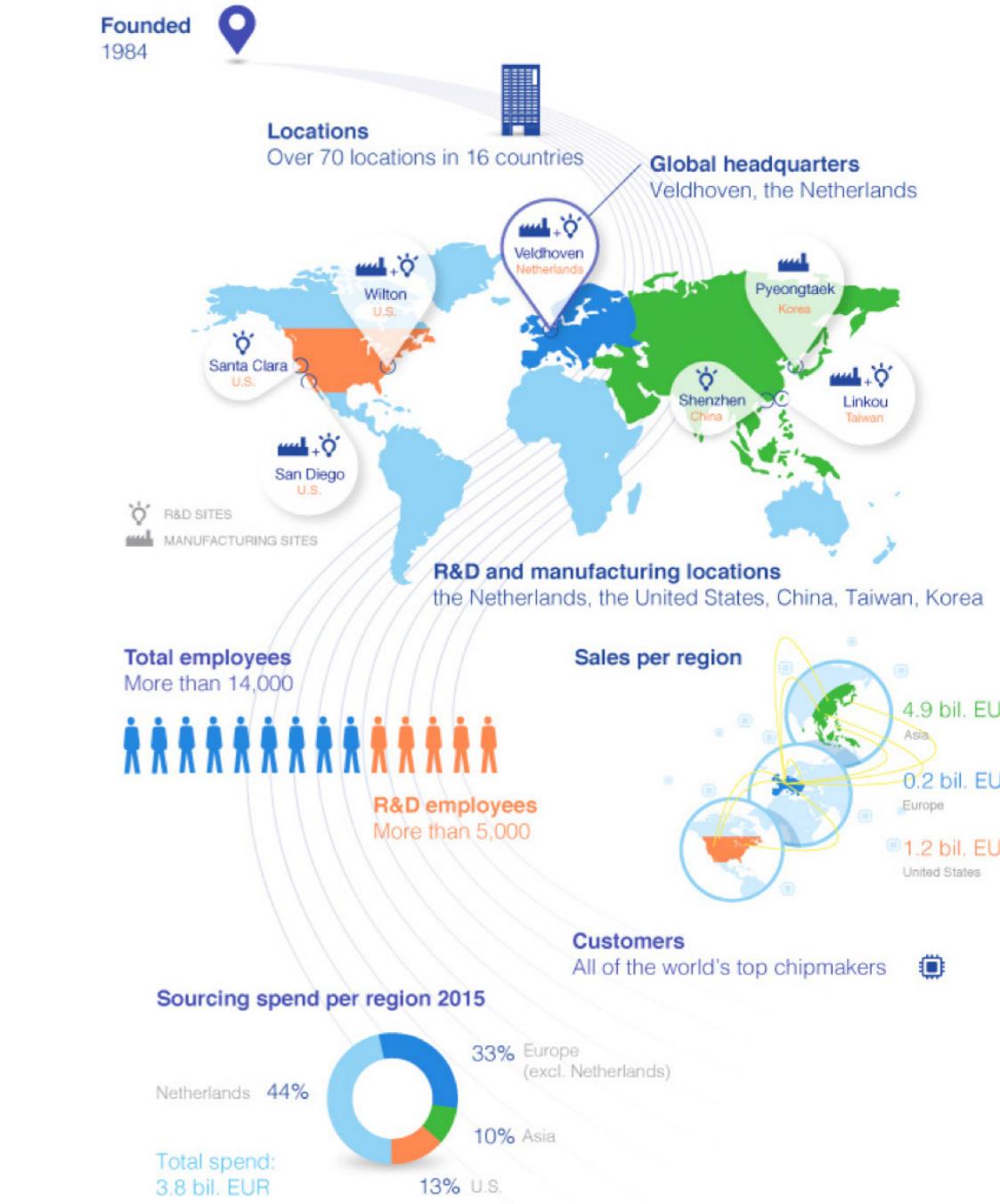
- Het bedrijf werd in 1984 opgericht als een joint venture tussen ASM International en Philips om de Philips stepper (SIRE III) op de markt te brengen. Oorspronkelijk was het gevestigd in een houten noodgebouwtje op het voormalige Natlab-terrein van Philips (de huidige High-Tech Campus) te Eindhoven. De PAS 2000 (Philips Automatic Stepper) werd aan Philips verkocht.
- In 1985 had men 100 werknemers en werd een hoofdkantoor te Veldhoven in gebruik genomen. Ook kwam er een kantoor in Tempe in Arizona.
- In 1986 bracht ASML het eerste systeem op de markt onder de naam PAS 2500. Dit was een zogenaamd g-line systeem, dat gebruik maakte van ultraviolet licht met een golflengte van 436 nm. Men begon een samenwerking met de lenzenfabrikant Carl Zeiss AG.
- In 1987, kwam de PAS 2500/40 op de markt, die van i-line technologie gebruik maakte (ultraviolet licht met een golflengte van 365 nm). Hiermee konden details van 0,7 micrometer worden afgebeeld.
- ASM International verkocht in 1988 haar belang in ASML aan Philips. ASML betrad nu ook de Aziatische markt.
- In 1989 introduceerde ASML de PAS 5000/50, die details van 0,5 micrometer kon afbeelden. Er werd voor het eerst winst gemaakt. Eén jaar later werden er reeds 200 steppers per jaar geproduceerd.
- In 1991 werd de PAS 5000/70 op de markt gebracht, waarmee details tot 0,35 micrometer konden worden afgebeeld. Deze maakte gebruik van licht van 248 nm, in het verre ultraviolet. Hiervoor moest een KrF excimer laser worden gebruikt, waar voorheen een kwiklamp werd

toegepast. In 1993 begon de productie van step-and-scan machines. Op 16 maart 1995 bracht Philips ASML naar de beurs. Onder leiding van Willem Maris en Martin van den Brink werd de productiecapaciteit in Veldhoven verdubbeld. In 1998 werd ASML tweede op de wereldranglijst van chip machineverkopers. In 1999 kocht ASML het Amerikaanse MaskTools. Het marktaandeel bedroeg 37%. Op 21 mei 2001 fuseerde ASML met SVGL (Silicon Valley Group Lithography), een bedrijf dat sterk in step-and-scan machines was. ASML betrad de Japanse markt en Philips bracht haar aandeel terug van 23% naar 7%. De golflengte van het laserlicht werd teruggebracht tot 193 nm met een ArF laser. In 2002 werd ASML wereldmarktleider in chipsmachines. In 2003 waren er al meer dan 2000 ASML-machines geïnstalleerd. Men ging experimenteren met F2 (fluor) lasers die een golflengte van 157 nm hadden, maar uiteindelijk besloot men zich te richten op de vertrouwde golflengte van 193 nm en de immersietechnologie verder te ontwikkelen, waardoor met dit licht kleinere details te verkrijgen waren. In 2005 werd de Twinscan XT:1700i aangekondigd, die van immersietechnologie gebruik maakte. Augustus 2006 werden de eerste twee demonstratie-systemen voor EUV (Extreem UltraViolet, licht met een golflengte van 13,5 nm) verscheen naar de ontwikkelaars IMEC (Leuven, België) en CNSE (Albany, New York).

GESCHIEDENIS

Begin 2007 werd het Amerikaanse Brion gekocht. In 2007 werd ook de eerste Twinscan XT:1900i op de markt gebracht, voor het afbeelden van logic devices tot 32 nm en memory devices tot 40 nm.

- In 2009 werd de Twinscan NXT:1950i op de markt gebracht. Door gebruik te maken van magnetische levitatie kon het aantal belichte wafers per tijdseenheid verhoogd worden. Verder konden de afbeelding worden verkleind door een andere positiebepaling te introduceren.
- Op 17 oktober 2012 maakte ASML de overname bekend van de Amerikaanse lichtbronleverancier Cymer voor US\$ 1,95 miljard in geld en aandelen. Het was destijds de grootste overname in de geschiedenis van ASML. Met de overname wil ASML de ontwikkeling van de nieuwste machines, die gebruikmaakten van extreem ultraviolet licht (EUV), versnellen. De overname zal leiden tot meer efficiëntie in de toeleveringsketen en in onderzoek en ontwikkeling. Het hoofdkantoor van Cymer staat in San Diego en er werken circa 1.200 voltijdsmedewerkers. In 2011 behaalde Cymer een nettowinst van US\$ 80 miljoen op een omzet van \$ 594 miljoen. De overname werd in mei 2013 afgerond.
- In juni 2016 kondigde ASML de overname aan van Hermes Microvision. ASML is bereid 2,75 miljard te betalen voor de maker van inspectieapparatuur voor chipmachines.



BEST PRACTISES

Precision room

ASML heeft in september 2015 een zeecontainer op het terrein van de TU Eindhoven neergezet. Hierin is een precision room gemaakt waarin je een game kunt spelen.

Hiermee wilde ASML bekendheid creëren op een andere en laagdrempelige interactieve manier.

Wanneer je de container binnenstapte kwam je in een futuristisch ogende witte ruimte, met daarin een scherm en een stoel met daarop een toetsenbord op de linkerarmleuning en een joystick op de rechter. Na een introductiefilmpje kon je zelf aan de slag met de joystick en beleefde je een interactieve experience.

Na Eindhoven is de container ook neergezet in Enschede, Delft, Amsterdam en Nijmegen.

Virtuele cleanroom

Een campagne om hooggekwalificeerd personeel te werven. De campagne past bij het innovatieve karakter van het bedrijf en de inhoudelijke uitdagingen die de technici dagelijks tegenkomen bij hun werk bij ASML.

Als onderdeel van de campagne moesten kandidaten naar een site gaan waar ze achter de schermen konden kijken en informatie van ASML medewerkers krijgen.

Dit was voor het eerst dat de cleanrooms bij ASML publiekelijk toegankelijk waren. Bezoekers krijgen een uitgebreide rondleiding door de cleanrooms – het kloppend hard – van ASML. I

maging, architecture & integration, measurement systems, software en stages komen allemaal aan bod. Op deze manier kan de bezoeker zich zo een gedetailleerd beeld vormen van ASML.

Hiernaast organiseerde ASML ook open dagen om een bezoek te nemen aan de echte cleanroom. Specialisten konden zich deze dagen ook oriënteren op de ASML-campus.

Voorbeeld:

https://www.youtube.com/watch?v=rl4-_dS8d7A



MARKT EN CONCURRENTIE

Kernpunten:

- ASM International verkocht in 1988 haar belang in ASML aan Philips. ASML betrad nu ook de Aziatische markt.
- Op 21 mei 2001 fuseerde ASML met SVGL (Silicon Valley Group Lithography), een bedrijf dat sterk in step-and-scan machines was. ASML betrad de Japanse markt en Philips bracht haar aandeel terug van 23% naar 7%. De golflengte van het laserlicht werd teruggebracht tot 193 nm met een ArF laser.
- In 2002 werd ASML wereldmarktleider in chipsmachines
- Op 17 oktober 2012 maakte ASML de overname bekend van de Amerikaanse lichtbronleverancier Cymer voor US\$ 1,95 miljard in geld en aandelen. Het was destijds de grootste overname in de geschiedenis van ASML. Met de overname wil ASML de ontwikkeling van de nieuwste machines, die gebruik maken van extreem ultraviolet licht (EUV), versnellen. De overname zal leiden tot meer efficiëntie in de toeleveringsketen en in onderzoek en ontwikkeling. Het hoofdkantoor van Cymer staat in San Diego en er werken circa 1.200 voltijdsmedewerkers. In 2011 behaalde Cymer een nettowinst van US\$ 80 miljoen op een omzet van \$ 594 miljoen. De overname werd in mei 2013 afgerond.
- In juni 2016 kondigde ASML de overname aan van Hermes Microvision. ASML is bereid 2,75 miljard te betalen voor de maker van inspectieapparatuur voor chipmachines. Met de aankoop kan ASML nog kleinere chips te maken want de apparatuur die Hermes bouwt, controleert het productieproces. ASML werkt sinds twee jaar al samen met het Taiwanese bedrijf. ASML betaalt de overname deels met contanten, deels via eigen aandelen en voor een deel door de uitgifte van nieuwe aandelen. Naar verwachting wordt de transactie eind dit jaar afgerond, na goedkeuring van toezichthouders in onder meer Taiwan en de Verenigde Staten.
- In november 2016 maakte ASML bekend voor 1 miljard een minderheidsbelang van 24,9% te kopen in Carl Zeiss SMT. ASML en moederbedrijf Carl Zeiss AG hebben al dertig jaar een zakelijke relatie waarbij Zeiss lenzen levert voor de huidige generatie chipmachines en spiegels voor de nieuwste EUV machines.
- ASML steunt verder het R&D voor EUV bij het Duitse bedrijf met ongeveer 760 miljoen in de komende zes jaar. Zeiss gaat met dit geld de scherpte-diepte van de spiegelset voor EUV verbeteren van 0,33 nu naar 0,5, dit is nodig om de chips verder te kunnen verkleinen naar minder dan 3 nm.

MARKT EN CONCURRENTIE

Arbeidsmarkt

In 2013 was er een personeelstekort van 63.000 man, en werd verwacht dat voor elke procent dat de economie groeit er nog eens 13.000 banen bijkomen. In Noord-Brabant bedraagt het personeelstekort ruim 5.000 mensen, en dat zal alleen maar oplopen in de komende jaren, aangezien de economie in de lift zit.

Ook heeft ASML gezegd dat 2 keer zoveel mensen geselecteerde studies moeten volgen om het personeelstekort terug te dringen. Ook met de vergrijzing in aantocht zullen er nog meer banen bijkomen.

Volgens de financieel directeur moet de overheid zich meer richten op techniek en innovatie, aangezien wereldwijd de helft van de economische groei uit innovatie voorkomt. De overheid heeft al toegezegd op papier om meer geld beschikbaar te stellen, maar tot nu toe is daar vrij weinig uitgekomen.

Concurrentie

Directe concurrenten

Nikon en Canon

Indirecte concurrenten

Mapper
HMI (overgenomen)

Voorsprong

ASML heeft dankzij hun modulaire machines een flinke voorsprongen op de concurrentie kunnen bouwen, aangezien ASML onderdelen kon upgraden in oude machines, waarbij Nikon en Canon een hele nieuwe machine moesten plaatsen.

Door goede innovatie en investeringen heeft ASML daardoor 85% van de wereldmarkt in handen.

Vergelijking

Als je kijkt naar de sollicitatieprocedure valt er al direct iets op bij Canon, namelijk dat je het heel gemakkelijk kan vinden op Google, en dat de pagina's in het Nederlands zijn.

Dit geldt eveneens voor Mapper en HMI, het vinden van vacatures en het responderen hierop verloopt allemaal in het Nederlands. Enkel Nikon heeft hetzelfde probleem als ASML, namelijk dat vacatures "verstopt" zitten in de website, en dat ze enkel in het Engels.

Ook hebben alle concurrenten een gemakkelijke zoekoptie voor vacatures, zodat je gemakkelijk vacatures kan zoeken op opleidingsniveau, uren en carrièreniveau.



CONCEPTING

WEEK 1

CONCEPTING

Om tot een goed concept te komen dienen wij als groep een aantal concepten met verschillende ideeën. Om tot een concept met verschillende ideeën te komen dient er eerst duidelijk beschreven te worden waar ASML voor staat.

De ideologie waar ASML voor staat zal hieronder weergegeven worden.

- ASML is de grootste speler binnen de technische industrie.
- Bij veel bedrijven begin je onderop bij ASML bepaal je zelf je carrière en doelen. Wat je doet, creëer je zelf en doet er dus toe.
- Je werkt binnen interdisciplinaire teams (werkt met verschillende nationaliteiten en technische achtergronden in 1 team)
- Het gaat om de inhoud van 't werk wat nergens anders op de wereld gemaakt wordt en waarmee je ook een bijdrage levert aan de wereld
- Betrokkenheid staat hoog in het vaandel.
- Intern dagen om te netwerken.
- Interne events.

Nadat de ideologie van ASML beschreven is, zijn wij als groep begonnen met het bedenken van concepten waarin verschillende ideeën zijn verwerkt. De methode welke wij gebruikt hebben is de slapen naar leven methode.

Hieronder zullen vijf concepten beschreven worden en extra toegelicht worden door middel van een poster.



CONCEPT 1

Het eerste concept gaat over de ideologie "Het gaat om de inhoud van het werk wat nergens anders op de wereld gemaakt wordt en waarmee je ook een bijdrage levert aan de wereld".

Ideologie:

Het gaat om de inhoud van het werk wat nergens anders op de wereld gemaakt wordt en waarmee je ook een bijdrage levert aan de wereld.

Pay-off:

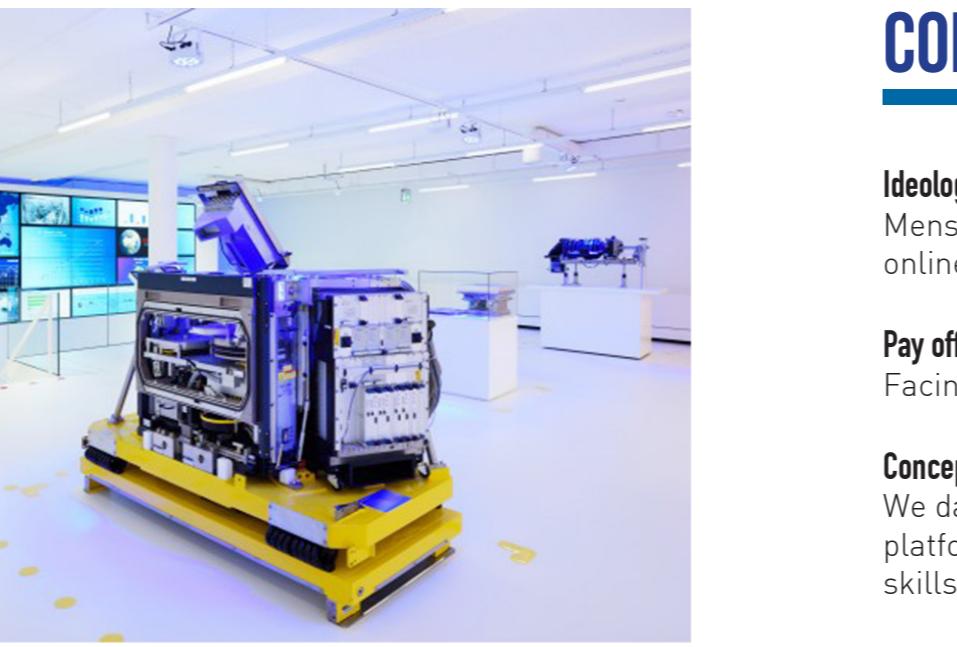
Contribute to the world for a better future.

Ideeën:

Offline data deling, milieubesparende systemen, apps welke personen leren hoe beter om te gaan met het milieu, offline leerplatform voor 3de wereldlanden.

Conceptbeschrijving:

In dit concept staat een bijdrage leveren aan de wereld centraal. Door middel van de bovengenoemde ideeën wil ik ervoor zorgen dat technische studenten zich getriggerd voelen de wereld te willen verbeteren.



CONTRIBUTE FOR A BETTER WORLD FUTURE WITH ASML

PROS

Technique is your life

You want to make the world a better place
You want to help disadvantaged people

INFO

@ betterworld@asml.com
T 040 123456

CONCEPT 2

Ideologie:

Mensen samenbrengen door ze uit te dagen door middel van een online platform waar kandidaten hun skills kunnen tonen.

Pay off:

Facing challenges

Conceptbeschrijving:

We dachten aan het gebruiken van een online platform. Op dit platform kun je challenges doen om zo aan te tonen hoeveel skills je hebt.

Dit kunnen opdrachten zijn die bedacht zijn door ASML of dingen die ASML zelf al heeft gemaakt in het verleden waarnaar je deze moet namaken.

Je kunt je aanmelden op dit platform zoals je op elk medium kunt doen. Zo krijg ASML meteen een beeld van de kandidaten en kunnen ze contact met je opzoeken indien nodig.

Omdat het allemaal online is kun je makkelijk en snel contact met iedereen zoeken. Contact met andere kandidaten en contact met ASML. Deze zijn namelijk ook te vinden op het platform om eventuele vragen te beantwoorden.

Op dit platform worden door ASML verschillende opdrachten ge-
post die de mensen kunnen maken. Het gaat hierbij om groep-
sopdrachten die je dus gezamenlijk gaat maken met andere
kandidaten. En het gaat om de individuele opdrachten. Deze
maak je gewoon in je eentje.

Aan de hand van de gemaakte opdrachten kan ASML zien hoeveel kennis jij hebt van bepaalde dingen. Deze kennis kan natuurlijk verschillend zijn per opdracht die gemaakt is.

Het voordeel van dit platform is dat je deze gedurende het hele jaar kunt gebruiken als ASML zijnde. Zo is ASML gedurende het hele jaar in contact met de juiste mensen en kunnen ze zo bepaalde vacatures opvullen.

Met verschillende vacatures bedoelen we dat ze niet alleen op technische functies hoeven te focussen op dit platform. Voor onze opdracht moeten we dit wel doen maar je kunt dit platform uitbreiden en dus ook andere functies toevoegen hieraan.

Doel:

Mensen samenbrengen door middel van verschillende opdrachten die ze kunnen maken, mensen enthousiasmeren en uit te dagen en mensen laten zien dat ASML een goede werk/stageplek is om jezelf uit te dagen en zo alles eruit te halen.

Ook is een doel om door middel van dit platform de gebruiker te enthousiasmeren voor het werk dat bij ASML gedaan wordt.

En daarbij door middel van de opdrachten de gebruiker klaar te stomen voor een eventuele stageplaats of een daadwerkelijke baan bij ASML.

CONCEPT 2

Consumertrends:

Door de verschillende social media die er zijn is status erg belangrijk geworden voor de jeugd. Mensen willen zich actief bewijzen tegenover een persoon, merk of bedrijf. Door middel van dit platform krijgen deze mensen de kans om zich te bewijzen tegenover ASML.

Daarbij willen mensen tegenwoordig meer interactie zien. Dus als we op de een of andere manier interactie weten te creëren tussen ASML en de mensen die dit platform gaan gebruiken zou dit ideaal zijn.

Mensen willen ook erkenning krijgen voor het werk dat ze maken. Op de een of andere manier moeten wij er dus voor gaan zorgen dat de mensen door het maken van de opdrachten op dit platform erkenning gaan krijgen en dus zo opvallen bij ASML.

Doelgroep:

We willen ons gaan focussen op de mensen die bijna afgestudeerd zijn en de mensen die al op jonge leeftijd erg getalenteerd zijn. De reden hiervoor is dat ASML dan deze getalenteerde mensen eventueel in de gaten kan houden en zo op de lange termijn misschien iets voor deze persoon kan betekenen. Het gaat hier voornamelijk om de mensen die technisch ingesteld zijn of een opleiding volgen in een technische richting. Denk hierbij aan studenten van onze eigen school de Fontys of de Technische Universiteit.

Waar moet het platform aan voldoen?

- Uitdagende opdrachten
- Een vorm van interactie met ASML
- Een manier om status te krijgen op dit platform
- De mogelijkheid om direct in contact te komen met ASML
- Het moet innovatief zijn
- Het moet uitnodigen

Safe concept:

Een safe concept is het concept waarmee we een beetje neutraal blijven. Hier moeten we denken aan de website behance.net. Dit is een portfolio website voor de creatieve mensen. Hier kunnen mensen zijn of haar werk op zetten en andere mensen kunnen dit gaan beoordelen met likes en shares.

Dit zouden we eventueel na kunnen maken maar dan voor ASML. Zoals eerder beschreven kunnen de gebruikers hier de opdrachten uploaden die ASML heeft beschreven op dit platform.

Het simpele aan dit concept is echter dat er restricties zijn en dat de gebruiker van het platform alleen de opdrachten kan maken die ASML aanbiedt. Aan de hand van deze resultaten kan ASML zien hoe goed jij bent in bepaalde dingen waar het bedrijf zich mee bezig houdt.

CONCEPT 2

Extreem concept:

Omdat er natuurlijk ook mensen zitten die in een hele andere richting zichzelf willen bewijzen kunnen we hier ook mee aan de slag gaan.

Het ideale zou zijn dat ASML voor dit platform verschillende technologieën kan aanbieden om het voor de kandidaten een stuk makkelijker te maken om zijn of haar werk te laten zien.

Denk hierbij VR, AR, drones en andere specifieke technologieën waarin de gebruiker gespecialiseerd kan zijn. Zo kan ASML ervoor zorgen dat iedereen zich van zijn/haar beste kant kan laten zien op dit platform.

Wanneer ASML dit verzorgd voor de gebruiker laat dit ook zien dat ASML interesse toont in de eventuele nieuwe werknemers en dat ze daadwerkelijk bereid zijn om zich hiervoor garant te stellen.

Het goede aan dit concept is het feit dat de gebruiker kan kiezen wat hij wil gaan maken en hier ook de materialen voor krijgt vanuit ASML. Zo kan de gebruiker echt laten zien waar hij goed in is en zit hij niet vast aan een vaste opdracht.

Om meer bereik te krijgen zou je een stemsysteem hierin kunnen verwerken. Hier kunnen gebruikers op elkaar stemmen of mensen van buitenaf.

Zie het als een soort sponsoring.

ASML
FACING CHALLENGES

FACE PROBLEMS
SOLVE CASES
SHOW YOUR SKILLS
SCORE HIGH

SIGN UP FOR THE ASML PROJECT AT
WWW.ASML.COM

CONCEPT 3

Ideologie:

Werken in een multidisciplinair team om samen tot een product te komen.

Pay-off:

Facing challenges together.

Conceptbeschrijving:

Bij ASML is multidisciplinair werken belangrijk. Als je de challenge(s) van ASML aangaat doe je dat in groepen. Je werkt samen met mensen die kennis hebben van andere disciplines. Het is de bedoeling dat je hier voor een langere periode aan werkt.

Je krijgt ook workshops om je skills te verbeteren tijdens het uitvoeren van de challenge. Aan het einde wordt beoordeeld of je goed genoeg hebt gepresteerd om te blijven werken bij ASML.

Als dat zo is ga je een vervolgtraject in om bijvoorbeeld te gaan werken in het bedrijf.

Veilige concept voorbeeld:

Deze groep gaat werken aan opdrachten opgesteld door ASML. Dit zijn kleine challenges waarbij je vooral leert kennen hoe ASML werkt. Er zit een uitdaging in de opdracht maar deze moet je kunnen halen binnen de tijd die je hebt voor het project.

CONCEPT 3

Grote concept voorbeeld:

Deze groep wil een replica maken van een oude machine van ASML. Deze moet ongeveer hetzelfde werken als het voorbeeld. Eerst zoeken ze uit hoe de oude machine werkte. Daarna beslissen welke functionaliteiten een must zijn. Aan het einde van het project kunnen ze een proof of concept presenteren en mogen ze het vervolgtraject in.

ASML

FACING CHALLENGES TOGETHER



Ga jij de challenge(s) van ASML aan? Werk samen in multidisciplinaire teams en volg workshops om je skills te verbeteren.



Meer zien?



CONCEPT 4

Ideologie:

Betrokkenheid staat hoog in het vaandel

Pay-off:

Improve yourself, improve the business

Conceptbeschrijving:

ASML belooft steeds betere chips te leveren, hierbij beloven ze als bedrijf ook steeds beter te worden en te vernieuwen. Studenten willen dit ook. Studenten die aan een individueel project hebben gewerkt kunnen naar een georganiseerde markt gaan van ASML.

Hier kunnen ze hun projecten showcases en kunnen medewerkers van ASML de projecten beoordelen. Als je project goed beoordeeld wordt, dan ga je samenwerken met ASML om dit project en jezelf te verbeteren. Als deze samenwerking goed gaat kun je groeien in het bedrijf.



CONCEPT 5

Voor dit concept hebben we voor de belofte "Je werkt binnen interdisciplinaire teams (werk met verschillende nationaliteiten en technische achtergronden in 1 team)" gekozen.

Ideologie:

Samenwerken staat hoog in het vaandel bij ASML, een belangrijk punt van samenwerken is kennisdeling, met kennisdeling kan je met je team georganiseerd en gestructureerd problemen oplossen.

Vandaar ook de pay-off, werknemers van ASML staan elke dag voor moeilijke vraagstukken die ze samen door middel van kennisdeling kunnen oplossen.

Pay-off:

Living on the edge of Knowledge

Ideeën:

Hackathon, vraagstuk oplossen voor ASML, workshops.

Conceptbeschrijving:

Om studenten op een leuke manier kennis te laten met ASML hebben we gekozen voor een hackathon. Studenten kunnen zich inschrijven waarbij ze wat informatie zullen moeten doorgeven.

Daarna zal ASML teams opstellen waarbij iedereen zijn of haar expertise kan uiten.

Lange termijn:

Voor het concept kennisdeling hebben we ook iets bedacht dat op lange termijn nuttig kan zijn voor ASML. De ideologie en de pay-off zullen hetzelfde blijven, enkel het idee is veranderd naar iets "groter".

Ideologie:

Samenwerken staat hoog in het vaandel bij ASML, een belangrijk punt van samenwerken is kennisdeling, met kennisdeling kan je met je team georganiseerd en gestructureerd problemen oplossen. Vandaar ook de pay-off, werknemers van ASML staan elke dag voor moeilijke vraagstukken die ze samen door middel van kennisdeling kunnen oplossen.

Conceptbeschrijving:

Een grote beurs/expo organiseren waarbij studenten over het hele land hun werk kunnen tentoonstellen. Elke student is welkom, en het is voor iedereen toegankelijk. Aan het einde van de dag zal een jury van ASML een X aantal studenten kiezen die door mogen naar een eventuele volgende ronde.

Uiteindelijk zijn er een X aantal studenten overgebleven die volgens ASML het beste geschikt zijn om te komen werken bij hun, waarbij een eventuele master vergoed kan worden door ASML.

De achterliggende gedachte is dat studenten niet opzoek gaan naar ASML, maar juist andersom, waarbij ASML de studenten kiest die het best bij hun passen, waarbij ze ook zelfgemaakt werk hebben gezien van de desbetreffende.

CONCEPT 5



CONCEPT 6

Mediainstallaties

Zoals in week 1 zijn we in week 2 ook gestart met het bedenken van een aantal concepten. Bij deze concepten gebruiken we dezelfde methode namelijk de slapen naar leven methode. Wederom wordt er gebruik gemaakt van dezelfde ideologieën zoals beschreven in hoofdstuk "Conceptbeschrijvingen week 1".

Ideologie:

ASML is de grootste speler binnen de technische industrie.

Pay-off:

Take a look in a day of an ASML employee.

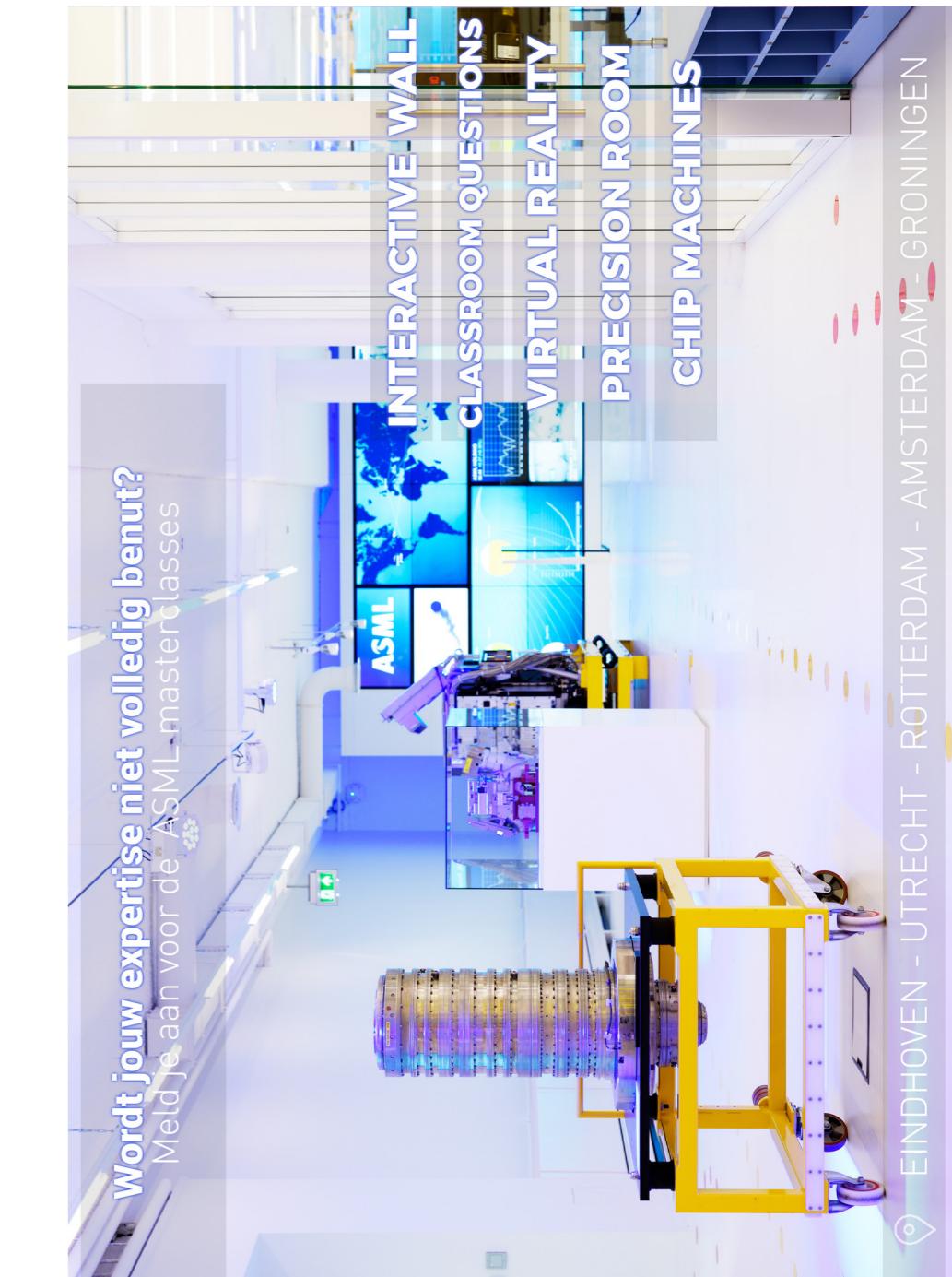
Ideeën:

Werkzaamheden bijwonen door middel van virtual reality, klassikale vraagstellingen door middel van een interactieve opstelling (beamer, skype etc), Moodvideo over ASML, Minimalistische chip-machine in actie, precision room.

Conceptbeschrijving:

In dit concept geeft ASML technische studenten de mogelijkheid een kijkje te nemen in het dagelijks leven van een ASML-medewerker. Door gebruik te maken van technische technieken zullen de studenten getriggerd worden om hieraan mee te doen.

Het voordeel aan dit concept is dat ASML zich naar de studenten toe beweegt zodat het een laagdrempelig concept is.



CONCEPTING WEEK 2

CONCEPT 6

Safe concept:

Het student teaching team van ASML reist per week een aantal hogescholen in Nederland af om de studenten kennis te laten maken met technieken waarmee gewerkt wordt binnen ASML.

Het student teaching team maakt gebruik van een vrachtwagen in combinatie met een trailer waar verschillende installaties gesteld zijn zoals; een schaalmodel van een chipmachine, een precision room, een crisisroom, een interactieve vraagstelling, etc.

Doordat ASML op deze manier langs de studenten trekt zal het voor ASML makkelijker zijn studenten met het juiste profiel en de juiste denkwijze te kunnen vinden en binden aan ASML.

Naast het voordeel van ASML is het voor de studenten ook een fijne uitvoering doordat ASML naar de hogescholen toe komt.

Extreme concept:

Als we het safe concept volledig uitrekken vormt er zich een extreme concept. In dit extreme concept start ASML bij geselecteerde hogescholen verschillende ASML-klassen. In deze ASML-klassen zitten leerlingen waarvan school en ASML denken dat dit studenten zijn die later iets kunnen gaan betekenen voor ASML.

Studenten die geselecteerd zijn voor deze speciale ASML-klassen zullen voordat ze hun laatste jaar in gaan een keuzemogelijkheid krijgen om deel te nemen aan deze ASML-klassen. Als deze studenten hiervoor kiezen zullen ze afstuderen als ASML certificated.

CONCEPT 7

Rebranding

ASML komt nu niet over als een fris, jong bedrijf waar jongeren graag zouden willen werken. Wij willen niet de hele structuur van het bedrijf aanpassen maar alleen het studenten/werkgedeelte moderner maken.

Het gaat dan om bijvoorbeeld:

- De website
- Social media/manier van communiceren
- Offline media

Alles moet toegankelijk zijn voor studenten en een jonge look & feel is belangrijk. Het doel is ASML bekender maken onder (technische) studenten.

Dit kan bijvoorbeeld ook door reclamespots op tv of posters in de stad. Meer culturele bewustzijn, persoonlijker, meer groeimogelijkheden, zekerheid.



Het doel is ASML bekender maken onder (technische) studenten. Dit kan bijv. ook door reclamespots op tv of posters in de stad.

ASML

REBRANDING

Website



Social media



Offline media



Meer zien?

CONCEPT 8

Social Media Campagne

De social media van ASML heeft dezelfde saaie uitstraling als de site. We willen de social mediapagina's zo veranderen zodat ASML beter bij de studenten blijft. Je zou de accounts kunnen laten beheren door 2 studenten.

Dit maakt het persoonlijker en geeft een constante look & feel. Het is belangrijk dat dit mensen uit de doelgroep zijn, want die weten wat de doelgroep wil zien.

Ideologie:

Het is belangrijk dat de social media er goed uit ziet en dat het goed wordt bijgehouden. De jongeren van tegenwoordig zijn hier veel op te vinden dus is het makkelijk om ze op deze manier te benaderen.

Door eenzelfde structuur te behouden op elk social media platform blijft het de mensen beter bij en zal het ze beter triggeren er meer informatie over te zoeken mochten ze geïnteresseerd zijn.

Ideeën:

Dezelfde mensen die de verschillende accounts bijhouden zodat de structuur hetzelfde blijft, social mediacampagnes.

Pay-off:

Our social media is structured, and so are we.

Veilige concept

ASML is nog niet echt actief op social media. Ten eerste denken we dat het al beter is om op alle social media platformen een beetje consistent te werk te gaan, met eenzelfde stijl. Op deze manier zal het beter bij de student blijven hangen.

Na onderzoek en interviews zijn we erachter gekomen dat de doelgroep meer op LinkedIn en Reddit zou zitten. ASML hoeft dus niet zo zeer heel actief te worden op Facebook en/of Instagram. ASML is al vrij actief op LinkedIn en heeft veel volgers.

Veel mensen uit de doelgroep zitten op Reddit, misschien dat ASML hier op ook heel actief moet worden om zo meer mensen uit de doelgroep aan te sporen.

Groot concept

Om het heel internationaal en interactief te maken en niet alleen ASML het werk laten doen kan er voor ASML een aparte pagina op LinkedIn of Reddit worden gemaakt. (deze twee social media platformen omdat uit de doelgroep onderzoek bleek dat deze twee het meest gebruikt werden) Op deze speciale pagina's kunnen mensen hun kennis delen en erover discussiëren met ASML of andere geïnteresseerden.

Een andere mogelijkheid is gewoon een LinkedIn campagne uitvoeren waarbij ASML precies de doelgroep af kan stellen en zo kan adverteren met behulp van gratis advies over budget en doelstelling, campagne set-up, inclusief advertentie creatie, campagne beheer, campagne optimalisatie en een uitgebreide rapportage.

CONCEPT 8



CONCEPT 9

Imago oppoeten

Op het internet staan redelijk veel minpunten met betrekking tot werken bij ASML.

De meest voorkomende minpunten zijn:

- Beperkte ontwikkelingstrajecten of mogelijkheden tot switchen binnen het bedrijf.
- Groot verschil in beloning tussen flex en vast.
- Veel interessant werk wordt geoutsourced.
- Management vertoont geen professioneel gedrag.

Een van beloftes van ASML is het volgende: "Bij veel bedrijven begin je onderop bij ASML bepaal je zelf je carrière en doelen. Wat je doet, creëer je zelf en doet er dus toe."

Dit komen ze dus niet bepaald na volgens een groot aantal job reviews.

Ideologie:

ASML belooft een aantal dingen aan nieuwe werknemers die ze blijkbaar niet kunnen nakomen volgens reviews. Dit betekend echter niet direct dat dit voor iedereen geldt.

Een 30-tal negatieve reviews weegt niet op tegen de 15.000 mensen die werken bij ASML. Negatieve reviews worden namelijk sneller geplaatst dan positieve reviews.

Pay-off:

How I became succesfull at ASML

Ideeën:

Compilatievideo, website, gastsprekers bij universiteiten

Conceptbeschrijving:

Een korte compilatievideo van werknemers die juist wel succesvol zijn geworden bij ASML. Denk hierbij aan werknemers die onderaan de ladder zijn begonnen, maar ondertussen al een heel stuk hoger zijn uitgekomen, en juist de positieve en leuke dingen van werken bij ASML kunnen toelichten.



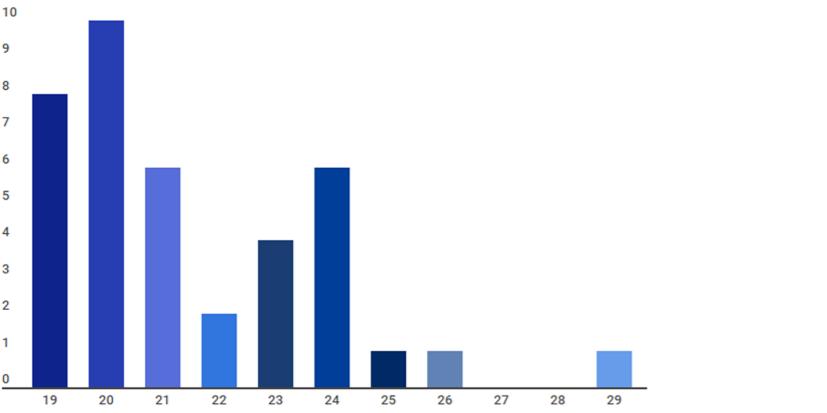
FOR JOB OFFERS AND THE FULL STORY:

ASML.COM/CAREER

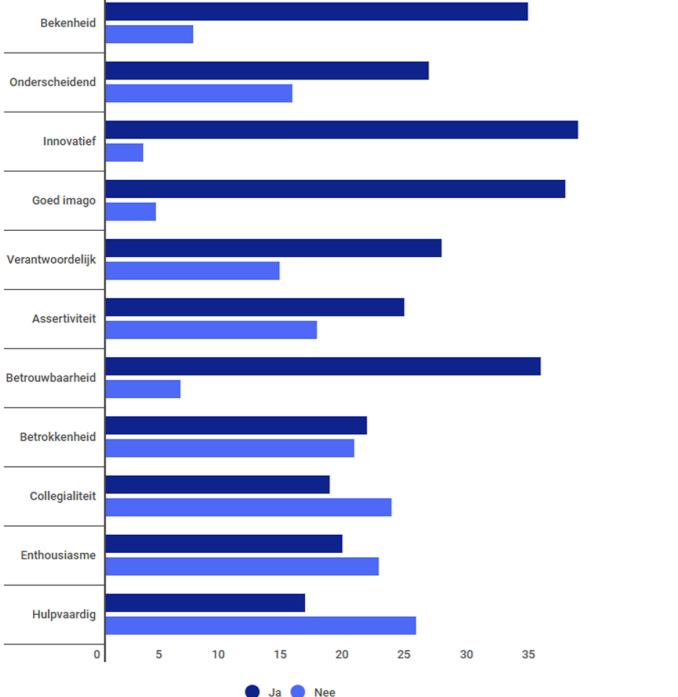
DOELGROEponderzoek RESULTATEN

ENQUETE RESULTATEN

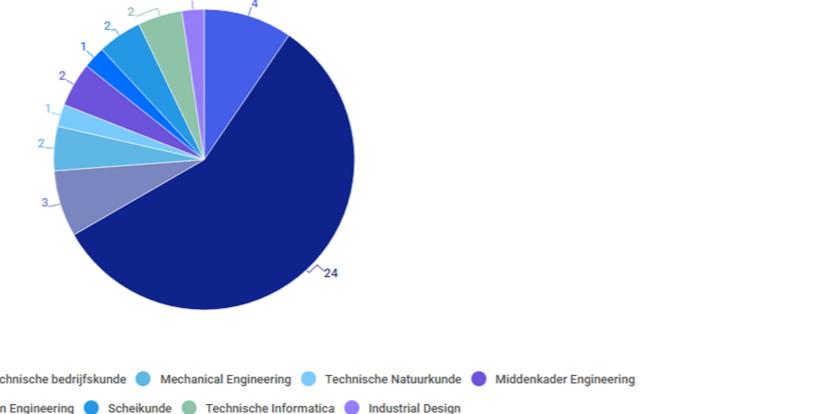
LEEFTIJD



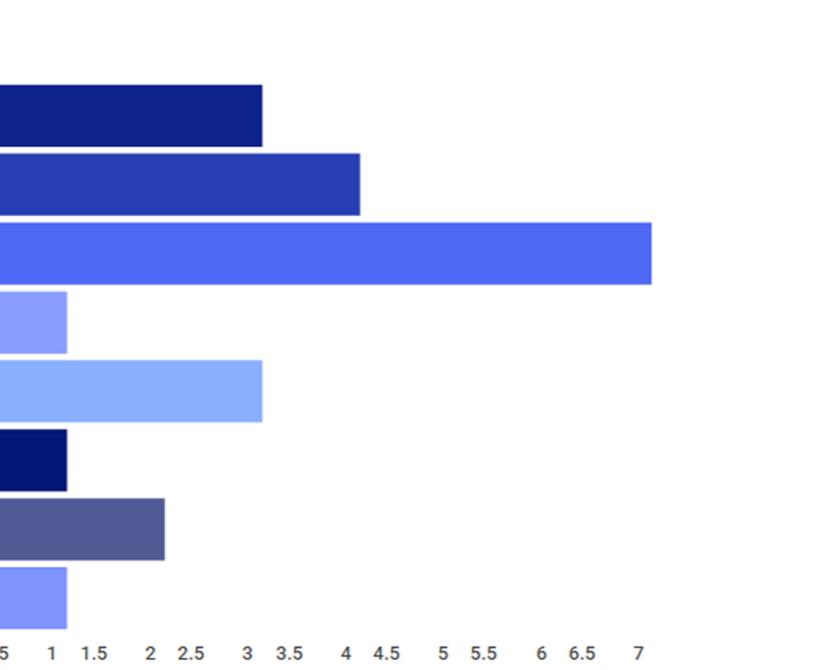
WAAR DENK JE AAN BIJ ASML?



OPLEIDING

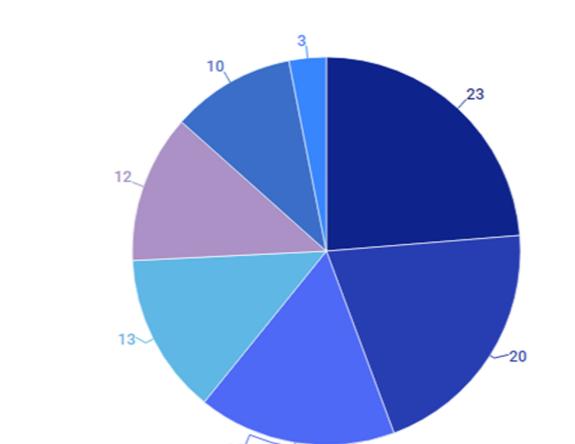


ASSOCIATIE



ENQUETE RESULTATEN

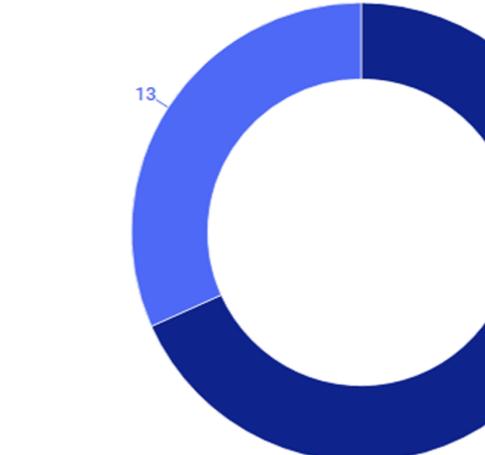
IN AANRAKING KOMEN



UITSTRALING BELANGRIJK



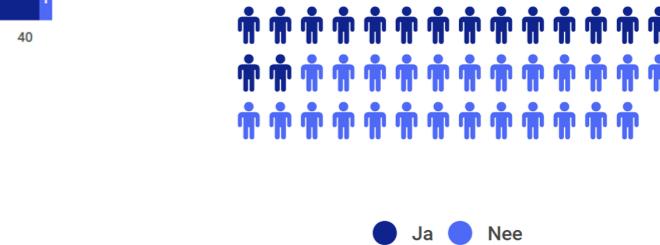
PORTFOLIO LATEN ZIEN



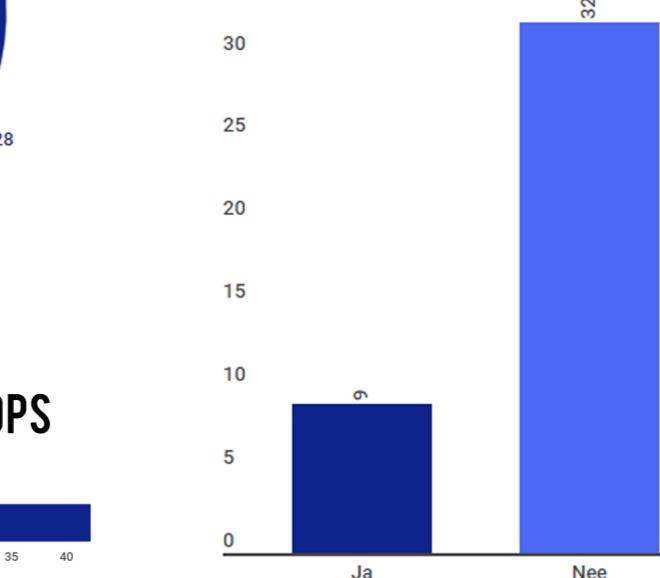
MASTERCLASSES/WORKSHOPS BIJWONEN



WEBSITE AANTREKKELIJK?



VOLGEN BEDRIJVEN OP SOCIAL MEDIA



CONCLUSIES INTERVIEWS

Over ASML

ASML is bekend bij vrijwel iedereen, sommigen dachten dat ze chips maken en de anderen wisten wel dat ze machines maken die chips maken.

Mensen kennen ASML via vrienden en familie. De meesten vinden het imago van ASML goed.

Iedereen linkt ASML en innovatie aan elkaar en vinden ASML gerenommeerd.

Stage/werkplek

Studenten komen aan een stage via school of via integrand. Via kennissen of andere leerlingen die al stage lopen komen mensen ook aan een stageplek.

Studenten vinden potentie voor persoonlijke groei, goede benefits en uitdagingen belangrijk binnen een werkplek.

Evenementen

Iedereen staat er voor open om naar workshops of andere evenementen georganiseerd door ASML te gaan. Als deze goed georganiseerd zijn via school en ASML is de drempel laag en willen veel mensen meedoen en ook hun eigen werk laten zien.

Uitstraling van een bedrijf/ASML

De meningen over de website van ASML zijn verdeeld. Veel van de geïnterviewden vinden hem strak en duidelijk en vinden dit bij het imago van ASML passen.

Anderen vinden de site onoverzichtelijk vanwege de menu's die op ongelijke hoogte staan. Hij was ook te technisch voor de doelgroep volgens sommigen.

Iedereen was het erover eens dat het imago van een bedrijf heel belangrijk is. Het imago van ASML wordt over het algemeen als goed ondervonden.

Sociale media

Ongeveer de helft van de studenten volgen bedrijven niet op social media, de andere helft volgt ze wel op LinkedIn.