

## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	Maj 2019
<b>Institution</b>	Det Blå Gymnasium Tønder
<b>Uddannelse</b>	HHX
<b>Fag og niveau</b>	Innovation C
<b>Lærer(e)</b>	Mia Oesen, mo@toha.dk
<b>Hold</b>	3G
<b>Litteratur</b>	Innovation C, praksis

### Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

<b>Titel 1</b>	<u>Begreber</u>
<b>Titel 2</b>	<u>Invention/idegenerering</u>
<b>Titel 3</b>	<u>Innovationsprocessen, innovation og virksomheders konkurrenceevne</u>
<b>Titel 4</b>	<u>Brugerdreveninnovation, oplevelsesøkonomi, og diffusion</u>
<b>Titel 5</b>	<u>Innovation og samfundsudviklingen</u>
<b>Titel 6</b>	<u>Forretningsplanen</u>

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 1	<u>Begreber</u>
<b>Indhold</b>	Kerne stof (Fra Innovation C, Praxis, kap. 1, 2) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition af begreber</li> <li>• Iværksættertyper</li> <li>• Syv arketyper</li> <li>• Kreativ destruktion</li> <li>• Radikal og inkrementel innovation</li> </ul> Mini forløb om ”Socialt entreprenørskab” = Byt en papirclip til noget større i værdi.
<b>Omfang</b>	ca. 15 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	At give eleverne indblik i hvad innovation er. Der arbejdes med forskellige definitioner og begreber. Eleverne præsenteres for fagets terminologi og innovationens historie.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Kort deduktiv introduktion efterfulgt af forskellige øvelser  Gruppearbejde  Klasseundervisning  Fremlæggelser

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

<b>Titel 2</b>	Invention/ idegenerering
<b>Indhold</b>	<p>Kernestof (Fra Innovation C, Praxis, kap. 4, 5, 6 og 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behov og Produkt</li> <li>• Nytteværdimatrix</li> <li>• Pain, Value Proposition og Jury</li> <li>• Ideudviklingsteknikker, kreative teknikker</li> <li>• Markedsanalyse</li> <li>• Forretningsmodeller</li> <li>• Team og teamroller</li> </ul> <p>Film: Mobilpit – smart ide til mobiltelefonen. EMU Danmarks læringsportal.</p> <p>Youtube: Pokemon Go’s forretningsmodel, forklaret på engelsk</p> <p>Idegenereringsforløb: ”Mindre affald og rod i klasserne”</p>
<b>Omfang</b>	Ca. 20 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>At lade eleverne udforske egen kreativitet og evne til ideskabelse, og hjælpe dem på vej med idegenereringsteknikker</p> <p>Redegøre for invention og kunne anvende metoder til generering af nye ideer</p> <p>Redegør for opbygningen af forretningsmodeller, ud fra forskellige eksempler. Endvidere var fokuset at eleverne skulle se hvorledes forandringer i forretningsmodellerne vil kunne give anledning til nye muligheder.</p> <p>Endvidere var der fokus på at eleverne skulle kunne genkende deres rolle i teams og opnå en god forståelse for teamsamarbejde.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Fortrinsvis induktiv undervisning, dog med enkelte moduler med deduktiv undervisning</p> <p>Praktisk arbejde med idegenerering, Brainstorming mm. Brugen af internetbaseret idegeneringsredskaber er også anvendt.</p> <p>Gruppearbejde</p> <p>Tests</p> <p>Elevpræsentationer/ med elevevalueringer</p>

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

<b>Titel 3</b>	Innovationsprocessen, innovation og virksomheders konkurrenceevne
<b>Indhold</b>	<p>Kernestof (Fra Innovation C, Praxis, kap. 11, 13)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PLC –kurve</li> <li>• Swot-analyse</li> <li>• Virksomhedens interessenter</li> <li>• De generiske strategier</li> <li>• Radikal og inkrementel innovation</li> <li>• Druckers kilder til innovation</li> <li>• Virksomhedens livscyklus</li> <li>• Immaterielle rettigheder</li> </ul>
<b>Omfang</b>	Ca. 8 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Anvende viden om faserne i innovationsprocessen til at diskutere og vurdere konkrete problemstillinger</p> <p>Redegøre for innovations betydning for virksomheders konkurrenceevne og organisationers udvikling</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Vekslen mellem deduktiv og induktiv undervisning</p> <p>Fremlæggelser</p> <p>Klasseundervisning/ Klassediskussioner</p>

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

<b>Titel 4</b>	Brugerdreveninnovation, oplevelsesøkonomi, og diffusion
<b>Indhold</b>	<p>Kernestof (Fra Innovation C, Praxis, kap. 8, 9, 10, 13)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forretningskoncepter</li> <li>• Blue ocean strategy</li> <li>• Købernytte</li> <li>• Brugerdreven innovation</li> <li>• Åben innovation</li> <li>• Oplevelsesøkonomi</li> </ul> <p>Supplerende materialer: DR, Løvens hule</p>
<b>Omfang</b>	Ca. 14 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Eleverne skulle opnå kendskab til opbyggelsen af et forretningskoncept.</p> <p>Eleverne har endvidere fået indblik i hvordan købernytte kan vurderes i en gittermodel.</p> <p>Introduktion til virksomheders anvendelighed af brugerdreveninnovation, og forståelse for hvordan virksomheder kan tiltrække kunder ved hjælp af oplevelsesøkonomi.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Vekslen mellem deduktiv og induktiv undervisning</p> <p>Klasediskussioner</p> <p>Pararbejde</p> <p>Gruppearbejde</p>

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

<b>Titel 5</b>	Innovation og samfundsudviklingen
<b>Indhold</b>	<p>Kernestof (Fra Innovation C, Praxis, kap 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Måling af innovation</li> <li>• Porters diamant</li> <li>• Kompetenceklynger</li> </ul> <p>Supplerende materiale</p> <p>Dansk Erhverv PDF: Behov for bedre vækstbetingelser for iværksætter</p>
<b>Omfang</b>	Ca. 2 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Eleverne skal kunne redegøre for innovationers betydning for samfundsudviklingen og hvordan et samfunds vilkår har betydning for innovationsaktiviteter.</p> <p>Sammenhængen mellem et lands innovationsniveau og den økonomiske vækst i landet</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klassediskussioner</p> <p>Pararbejde</p> <p>Casearbejde</p>

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

<b>Titel 6</b>	Forretningsplanen
<b>Indhold</b>	<p>Kernestof (Fra Innovation C, Praxis, kap 12)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbejde med forretningsplanen</li> <li>• Forretningsplan – metodiske overvejelser</li> <li>• Flere typer af forretningsplaner</li> <li>• Finansierungsplaner</li> </ul>
<b>Omfang</b>	Ca. 18 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Anvende viden om relevante metoder til at udarbejde en forretningsplan i forbindelse med innovation.</p> <p>Konkret skal eleverne kunne</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- redegøre for formålet med at udarbejde en forretningsplan før en opstart af en virksomhed eller et nyt forretningsområde i en eksisterende virksomhed.</li> <li>- Redegøre for målgrupperne for en forretningsplan og deres forskellige tilgange til forretningsplanen.</li> <li>- Udarbejde en forretningsplan for en ny virksomhed/nyt forretningsområde i en eksisterende virksomhed.</li> <li>- Redegøre for afsætningsmæssige problemstillinger i forbindelse med opstart af ny virksomhed.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Forretningsplanens indhold gennemgås og de enkelte elementer behandles</p> <p>Fagligt hentes viden fra andre fag så som virksomhedsøkonomi og afsætning.</p> <p>Der bliver således tale om en vekselvirkning mellem teori og praksis</p> <p>Projektorienteret arbejde</p> <p>Læreren som coach /stor grad af elevstyring</p> <p>Gruppearbejde</p>

[Retur til forside](#)