

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	November 2021-maj 2024
Institution	Haderslev Handelsskole
Uddannelse	HHX
Fag og niveau	Innovation B
Lærer(e)	Jørn Thaysen
Hold	Innovation hh3c (Studieretning)

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Tilgange og metoder til skabelse og vurdering af ideer
Titel 2	Diffusionsmodeller
Titel 3	Forretningsplan og innovationsproces
Titel 4	Samspil mellem innovation og samfund
Titel 5	Mennesker og organisation
Titel 6	Virksomheders konkurrenceevne og organisationers udvikling
Titel 7	Sammenhængende forløb

Titel 1	Tilgange og metoder til skabelse og vurdering af ideer
Indhold	Diverse kreative teknikker fra Den Kreative Platform Innovation CB, Systime, Kristian Philipsen, Pia Petersen og Claus Holst Christensen https://innovationsgrundbogencb.systime.dk/?id=1
Omfang	25 moduler a 80 min.
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none"> - Pain, value, jury - Kilder til innovation - Invention og innovation - Idegenereringsmetoder - Screening af ideer - Innovationshøjde – radikal og inkrementel innovation - Blue Ocean strategi - Forskellige typer af brugerdreven innovation - Teknologidreven innovation - Prisdreven innovation - Innovationsprocessen - Åben innovation - Forskellige typer af oplevelsesøkonomi <p>Der lægges vægt på at forklare eleverne hvordan man kan lære at tænke kreativt, og udvikle elevernes evne til at idégenerere.</p> <p>Mål: Eleverne skal kunne redegøre for og anvende forskellige metoder til systematisk at skabe og vurdere forretningsideer.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, observation, Der udarbejdes forretningsideer til Company Programme i forløbet.

Titel 2	Diffusionsmodeller
Indhold	Innovation CB, Systime, Kristian Philipsen, Pia Petersen og Claus Holst Christensen https://innovationsgrundbogenbcb.systime.dk/?id=1
Omfang	2 uger
Særlige fokuspunkter	Mål: Eleverne skal kunne redegøre for diffusion af innovationer. <ul style="list-style-type: none"> - S-kurven - Teknologisk udvikling - Adoptanter - Gæringsmodel - Dominerende design - Faktorer der har betydning for diffusion - Krydse kløften
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/gruppearbejde

Titel 3	Forretningsplan og innovationsproces
Indhold	Innovation CB, Systeme, Kristian Philipsen, Pia Petersen og Claus Holst Christensen https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=1
Omfang	30 moduler a 90 min.
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none"> - Forretningsplan - Produktlivscyklus - Planlægningsmetoder - Innovationsprocessens faser - Organisatoriske produktudviklingsmodeller - Ledelsesteam - Immaterielle rettigheder - Forskellige typer af entreprenører <p>Eleverne skal kunne redegøre for formålet med og brugen af en forretningsplan.</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning og gruppearbejde.</p> <p>Eleverne skal udnytte den teoretiske viden til at udarbejde forretningsplanen. Elevernes arbejde med forretningsplanen er et redskab i forbindelse med deltagelse i Company Programme.</p>

Titel 4	Samspil mellem innovation og samfund
Indhold	Innovation CB, Systime, Kristian Philipsen, Pia Petersen og Claus Holst Christensen https://innovationsgrundbogencb.systime.dk/?id=1
Omfang	10 moduler a 80 min.
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Innovation, iværksætter, entrepreneurship og intrapreneurship - Iværksætterkulturens betydning for innovation - Brugerdreven Innovation - Social innovation og offentlig innovation - Innovationens betydning for økonomisk udvikling - Disruption <p>Eleverne skal kunne få en fornemmelse af sammenhængen mellem innovation i et land og landets økonomiske vækst. Eleverne skal kunne redegøre for innovationsbegreber samt betydningen af innovation for samfundsudviklingen, for forklare hvordan et samfunds vilkår har betydning for innovation.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/gruppearbejde/individuelt arbejde

Titel 5	Mennesker og organisation
Indhold	Innovation CB, Systime, Kristian Philipsen, Pia Petersen og Claus Holst Christensen https://innovationsgrundbogencb.systime.dk/?id=1 Adizes PAEI-test Belbins persontypetest
Omfang	2 uger
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Teamroller - Konflikt håndtering i teams - Forskellige typer af entreprenører - Organisationskultur - Organisatoriske forhold som fremmer og hæmmer innovation <p>Eleverne skal med udgangspunkt i deltagelse i Young Enterprise projektet forstå organisationsopbygningen. Eleverne skal kunne anvende og kombinere viden om organisationers struktur og kultur til at forklarer hvordan mennesker og organisationer kan fremme og hæmme innovation.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/arbejde i par/gruppearbejde /elevfremlæggelser/individuelle opgaver

Titel 6	Virksomheders konkurrenceevne og organisationers udvikling
Indhold	Innovation CB, Systime, Kristian Philipsen, Pia Petersen og Claus Holst Christensen https://innovationsgrundbogencb.systime.dk/?id=1
Omfang	20 moduler a 80 min.
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Forretningsmodeller - Værdikæde (herunder Value proposition) - Innovationstyper - Forretningsmodeller (kanvas) samt koncepter for oplevelsesøkonomi - Innovationsstrategi <p>Eleverne skal kunne redegøre for forretningsmodeller som grundlag for virksomheders og non-profit organisationers etablering og overlevelse.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Gruppe arbejde, klasseundervisning.

Titel 7	Sammenhængende forløb
Forløb 1	<p>Forretningsplan (deltagelse i Company Programme)</p> <p>Temaer: Idegenerering, innovationsprocessen, forretningsplan, teamsammensætning.</p> <p>Eleverne danner elevvirksomheder a 3-5 pers. Dernæst idegenereringsfase, hvor nyt produkt eller service udvikles. Konzeptudvikling og ”implementering” med henblik på deltagelse i diverse messer og konkurrencer – regionalt og nationalt.</p> <p>Varighed: ca. 6 mdr.</p>
Forløb 2	<p>Brugerdreven innovation og oplevelsesøkonomi</p> <p>Idegenereringsproces med udgangspunkt i besøg på Lego House, hvor brugerdreven innovation er analyset ift virksomhedden. Konkret idegenereringsproces, hvor der skal udvikles inkrementelle idéer der kan munde ud i konkret forretning for Lego. Eleverne arbejder indledningsvis den konvergente og divergente fase som en gruppe. Herefter udvælger og udvikler elevernes individuelt en idé som skal konceptudvikles.</p> <p>Temaer: Brugerdreven innovation, idegenerering, innovationsproces, pitch. Oplevelsesøkonomi</p> <p>https://oplev.systeme.dk/?id=135</p> <p>Varighed: ca. 6 uger</p>