

## Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

<b>Termin</b>	Aug. 2023 – juni 2026
<b>Institution</b>	Det Blå Gymnasium, Haderslev
<b>Uddannelse</b>	HHX
<b>Fag og niveau</b>	Innovation Niveau B
<b>Lærer(e)</b>	Majbrit Skou (Jørn Thaysen aug-dec 2025)
<b>Hold</b>	HH3c

### Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

<b>Forløb</b>	<b>Forløbsemner</b>
<b>Titel 1</b>	Introduktion til innovation samt innovationsbegreber
<b>Titel 2</b>	Iværksætter, entrepreneurskab og intrapreneurskab
<b>Titel 3</b>	Samarbejde og organisering
<b>Titel 4</b>	Kreativitet og idegenerering
<b>Titel 5</b>	Forretningsmodeller og værdiskabelse
<b>Titel 6</b>	Foretagsomhed – opstart af egen virksomhed (længerevarende forløb)
<b>Titel 7</b>	Innovation og samfund
<b>Titel 8</b>	Behov og muligheder (diffusion og brugerdreven innovation)
<b>Titel 9</b>	Tendenser og aktualitet
<b>Titel 10</b>	Oversigt over forløb der kan perspektiveres til

<b>Titel 1</b>	<b>Introduktion til innovation og -begreber</b>
<b>Indhold</b>	<p><u>Kernelitteratur:</u>            Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 2</p> <p>Kernestof;            Innovationsbegrebet            Innovationsformer            Invention, innovation, diffusion            Innovationstragten            Pentathlon-modellen            Pain, value, jury</p>
<b>Omfang</b>	3 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Radikal- og inkrementel innovation, innovationsgraden og - højde, produkt-, service- og procesinnovation. Pain, value proposition og jury, job to be done, innovationstragt</p> <p>Eksempler inddrages i uv. ex. udsendelsen ”Fremtiden iflg. Inge-mann”</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning            Arbejde i grupper            Diskussion            Mundtlig præsentation</p>

[Retur til forside](#)

<b>Titel 2</b>	<b>Iværksætter, entrepreneurskab og intrapreneurskab</b>
<b>Indhold</b>	<p><u>Kernelitteratur:</u> Innovationsgrundbogen CB, Systeme, iBog kap. 4 + 5.1-5.3 + 11.5</p> <p>Kernestof: Entreprenørskaber; Entreprenør- og iværksætter samt intrapreneur 7 arketyper Innovationsstrategi</p>
<b>Omfang</b>	8 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Entrepreneurskab, entrepreneur Iværksætter, iværksætteri Intrapreneurskab, intrapreneur Innovation vs. imitation Innovationsstrategi Netværk Arketyper Top down / bottom up Intrapreneurskab, intrapreneur Administrativ vs. Entrepreneur ledelse Virksomheders innovationsevne Spin off Window of opportunity Produktudvikling – stage-gate</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning Case-arbejde (quilts of Denmark), (film: The Founder, McDonalds) Gruppearbejde Diskussion</p>

<b>Titel 3</b>	<b>Samarbejde og organisering</b>
<b>Indhold</b>	<u>Kernelitteratur:</u> Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 3.4-3.8
<b>Omfang</b>	2 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Teamsammensætning Belbins teamroller (handle-, tænke og sociale roller) Adizes ledelsesroller Konflikttrappen Samarbejdsaftaler  Fra teori til praktisk anvendelse af teamrollerne til indgåelse af længerevarende gruppedannelse (grupper til længere varende forløb om ”etablering af egen virksomhed”).
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Øvelsesopgaver og Belbin test individuelt og i team

[Retur til forside](#)

<b>Titel 4</b>	<b>Kreativitet og idegenerering</b>
<b>Indhold</b>	<p><u>Kernelitteratur:</u>            Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 6 og kap. 7</p> <p>Hvor ideer stammer fra            Forskellige perspektiver på ideudvikling – inside out og outside in            Divergens og konvergens            Hvad kreativitet er            Divergens og konvergens i ideudviklingsprocessen            Divergente og konvergente metoder til ideudvikling og -vurdering            De Bonos tænkehatte            Trends</p>
<b>Omfang</b>	5 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p>Divergent og konvergent tænkning            Brainstorm            Associationsteknik            Inside-out, outside in            De Bonos tænkehatte            Druckers 8 kilder til innovation            Megatrends, mikrotrends, modeluner</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning            Gruppearbejde            Innovationscamp            Pitch            Deltagelse i StartHER ”Dig og din ide”            Deltagelse i Company Programme</p>

[Retur til forside](#)

<b>Titel 5</b>	<b>Forretningsmodel og værdiskabelse</b>
<b>Indhold</b>	<u>Kernelitteratur:</u> Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 12 Business model canvas (BMC) Pain, value, jury
<b>Omfang</b>	3 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Sammenhænge i BMC modellen Sammenhænge mellem pain, value, jury og BMC Udarbejdelse og udvikling af BMC med henblik på etablering af egen virksomhed (i grupper)
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Gruppearbejde

[Retur til forside](#)

<b>Titel 6</b>	<b>Foretagsomhed – opstart af egen virksomhed</b>
<b>Indhold</b>	<p><u>Kernelitteratur:</u> Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 6, 7, 11, 12, 13, 14</p> <p>Længerevarende forløb (company programme)</p> <p>Gruppedannelse, idegenerering, igangsætning – fra teori til praksis.</p>
<b>Omfang</b>	20 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Eleverne har med udgangspunkt i teorierne om gruppedannelse etableret grupper. Idegenerering med henblik på at udvælge en relevant forretningside. Udarbejdelse af BMC samt prototype for egen virksomhed samt rapport / forretningsplan til brug ved Company Programme.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Gruppearbejde

[Retur til forside](#)

<b>Titel 7</b>	<b>Innovation og samfund</b>
<b>Indhold</b>	<p>Kernelitteratur:            Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 2.1, 4.2, 15.2-15.5</p> <p>Industri 4.0 – Nye industrihistorier fra 4 byer i Danmark, Systime kap. 3</p> <p>Innovation og entrepreneurskab, Systime kap. ”Innovation – etiske overvejelser”</p>
<b>Omfang</b>	4 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Porters diamant og landes konkurrencedygtighed</p> <p>Social innovation</p> <p>Entrepreneurskab vs iværksætteri og betydningen for landes konkurrencedygtighed</p> <p>Bæredygtighed</p> <p>Impact diagram og etiske overvejelser</p> <p>Sommerfuglemodel</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasediskussion</p> <p>Gruppeopgaver</p> <p>SO5 forløb</p> <p>Besøg på SDU</p>

<b>Titel 8</b>	<b>Behov og muligheder</b>
<b>Indhold</b>	<p><u>Kernelitteratur:</u>            Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 8 samt 10            Oplevelsesøkonomi, Jan Halberg Madsen, Systime kap. 2</p> <p>Diffusion            Brugerdreven innovation            Oplevelsesøkonomi            Disruption</p>
<b>Omfang</b>	8 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Diffusion            S-kurve            Rogers 6 faktorer – hvad hæmmer og fremmer diffusionen            Diffusionshastighed            Krydse kløften            Gæringsmodel            Adaptanter            Brugerdreven innovation            4 tilgange til brugerdreven innovation            Oplevelsesøkonomi            Disruption</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning            Gruppeopgaver (Amazon og Google, disruption)            Diskussion            Virksomhedsbesøg (Søstrene Grene)</p>

[Retur til forside](#)

<b>Titel 9</b>	<b>Tendenser og aktualitet</b>
<b>Indhold</b>	<p><u>Kernelitteratur:</u>            Innovationsgrundbogen CB, Systime, iBog kap. 6.6 + 10.5            Innovationsgrundbogen, entrepreneurskab og intrapreneurskab (den grønne), Systime kap. 15.3-15.5 + Marketing, Systime kap. 10.2</p> <p>Trends – megatrends, mikrotrends, modeluner            Disruption            Bæredygtighed</p>
<b>Omfang</b>	8 moduler á 80 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Trends – megatrends, mikrotrends, modeluner            Disruption            Rogers 6 faktorer – hvad hæmmer og fremmer diffusionen            Diffusionshastighed            Blue Ocean            Strategilærred            3 former for bæredygtighed, impact diagram</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning            Gruppeopgaver            Diskussion            Casearbejde – Amazon og Google</p>

<b>Titel 10</b>	<b>Oversigt over forløb der kan perspektiveres til:</b>
	<p>Foretagsomhed, kreativitet, forretningsmodel, teams: Etablering af egen virksomhed, deltagelse i Company Programme</p> <p>Intrapreneurskab: The Founder, McDonalds</p> <p>Disruption, diffusion, blue ocean: Amazon og Google</p> <p>Oplevelsesøkonomi: Søstrene Grene</p> <p>Innovation og samfund: Robotklynge Odense</p>