



## Undervisningsbeskrivelse for Innovation C, efterår 2020-forår 2021

### Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Revideret sidst: 17.05.2021 af KASE

<b>Termin</b>	August 2020 – Juni 2021
<b>Institution</b>	Rybners
<b>Uddannelse</b>	HTX
<b>Fag og niveau</b>	Innovation C
<b>Lærer(e)</b>	Kattia Sedó
<b>Hold</b>	HXv 2C

### Oversigt over planlagte undervisningsforløb

<b>Titel 1</b>	<b>Innovation og værdiskabelse</b>
<b>Titel 2</b>	<b>Entreprenørskab og samarbejde</b>
<b>Titel 3</b>	<b>Pain, idéskabelse og idéudvikling</b>
<b>Titel 4</b>	<b>Forretningsmodel og strategi</b>
<b>Titel 5</b>	<b>Diffusion og adoptanter</b>
<b>Titel 6</b>	<b>Projekt Min første virksomhed</b>
<b>Titel 7</b>	<b>Innovation i samfundet</b>



<b>Titel 1</b>	<b>Innovation og værdiskabelse</b>
<b>Indhold</b>	<p><b>Anvendt litteratur:</b></p> <p>“Innovation Grundbog C og B” af Kristian Philipsen Pia Petersen og Claus Holst Christensen. Del af kap. 1 og 2.</p> <p><b>Supplerende stof:</b></p> <p>“Innovation C” af Kristian Philipsen, Pia Petersen, Claus Holst Christiansen. 1. Udgave, 1 oplag 2012. Nyt Teknisk Forlag. Del af kap 1.</p> <p>Oplæg om innovation og værdiskabelse.</p> <p>Berlingske. 10 danske virksomheder tænker innovativ. 25.3.2020.</p> <p>TV program. Løvens Hule. Velkommen til virkelighed. <a href="https://www.dr.dk/drtv/se/loevens-hule--velkommen-til-virkeligheden_203984">https://www.dr.dk/drtv/se/loevens-hule- -velkommen-til-virkeligheden_203984</a></p> <p><a href="#">Flashcards. Grundbegreber innovation.</a></p> <p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvad innovation er</li><li>• Hvorfor du skal lære om innovation</li><li>• Innovationsformer</li><li>• Innovationstragten</li><li>• Pentathlon-model som en ramme for forståelse af innovation</li><li>• Forskel mellem invention, innovation og diffusion</li><li>• Pain, job, value proposition og jury</li><li>• Kreativ destruktion</li><li>• Grader af innovation</li><li>• Værdibegrebet</li></ul>
<b>Omfang</b>	3 lektioner af 45 min. i uge 32, 33 og 34
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fokus på det faglige mål, at eleverne skal kunne anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller. Desuden trænes eleven i at:



	<ul style="list-style-type: none"><li>• redegøre for forskellige typer af innovation og innovationsgrad.</li><li>• skabe forståelse for forskel mellem invention og innovation.</li><li>• Bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed.</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, individuelt arbejde og gruppearbejde.

<b>Titel 2</b>	<b>Entreprenørskab og samarbejde</b>
<b>Indhold</b>	<p><b>Anvendt litteratur:</b></p> <p>”Innovation Grundbog C og B” af Kristian Philipsen Pia Petersen og Claus Holst Christensen. Del af kap. 4 og 5.</p> <p><b>Supplerende stof:</b></p> <p>”Innovation C” af Kristian Philipsen, Pia Petersen, Claus Holst Christiansen. 1. Udgave, 1 oplag 2012. Nyt Teknisk Forlag. Del af kap. 6.</p> <p>Innovationspædagogik af Lotte Darsø. Kunsten af fremelske innovationskompetence. 1. udgave, 4. oplag 2013. Sider 73-77.</p> <p>Oplæg om Entreprenørskab</p> <p><a href="#">Oplæg om innovationskompetencer og teamroller.</a></p> <p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvad forskellen er på en iværksætter og entreprenør</li><li>• Hvad man forstår ved entreprenørskab</li><li>• Entreprenørskab kan være profit og nonprofit orienteret</li><li>• De syv arketyper</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Intraprenørskab og hvordan innovation foregår i en eksisterende organisation</li><li>• Netværk</li><li>• Hvad et team er</li><li>• Hvordan et team udvikler sig</li><li>• Hvilke roller der er nødvendige i et team</li><li>• Konfliktløsning i teams</li></ul>
<b>Omfang</b>	3 lektioner af 45 min. i uger 35-39
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fokus på det faglige mål: Eleverne skal kunne anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller.  Desuden trænes eleven i at: Kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning og gruppearbejde.

<b>Titel 3</b>	<b>Pain, idéskabelse og idéudvikling</b>
<b>Indhold</b>	<b>Anvendt litteratur:</b>  "Innovation Grundbog C og B" af Kristian Philipsen Pia Petersen og Claus Holst Christensen. Del af kap.3, 7 og 8.  <b>Supplerende stof:</b>  Video om circular økonomi. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TWVv9jZR7ck">https://www.youtube.com/watch?v=TWVv9jZR7ck</a>  Video: TakeawalkVR Knud Erik kommer til Thailand. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PvQKO-asEJU">https://www.youtube.com/watch?v=PvQKO-asEJU</a>  6-3-5 metode. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TR1i1PPd8ZU">https://www.youtube.com/watch?v=TR1i1PPd8ZU</a>  "Innovation C" af Kristian Philipsen, Pia Petersen, Claus Holst Christiansen. 1. Udgave, 1 oplag 2012. Nyt Teknisk Forlag. Del af kap. 7 og 8.



	<p>Delemner fra den kreative platform. Fra: <a href="http://www.uva.aau.dk/den-kreative-plattform/">http://www.uva.aau.dk/den-kreative-plattform/</a></p> <p>Horisonal Tænkning er Nøglen til Nytænkning- uhæmmet anvendelse af viden. Af Christian Byrge &amp; Søren Hansen. Aalborg Universitet. 2007.</p> <p><a href="#">Oplæg om Pain, kreativitet og idé</a></p> <p><a href="#">Oplæg om Brugerdreveninnovation</a></p> <p><a href="#">Quiz i wordwall om pain, idéskabelse og brugerdreveninnovation</a></p> <p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pain og dream.</li><li>• FN verdens mål og circulerøkonomi</li><li>• Hvor ideer stammer fra</li><li>• Forskellige perspektiver på ideudvikling</li><li>• Hvad kreativitet er</li><li>• Spilleregler i forbindelse med kreative teknikker</li><li>• Divergente og konvergente metoder til ideudvikling og -vurdering</li><li>• Brugerdreveninnovation</li></ul>
<b>Omfang</b>	3 lektioner om ugen af 45 min. i uge 39-41 og 43-48
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fokus på det faglige mål, at eleverne skal kunne: identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer. Gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling.</p> <p>Desuden trænes eleven i at bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, individuelt arbejde og gruppearbejde.



<b>Titel 4</b>	<b>Forretningsmodel og strategi</b>
<b>Indhold</b>	<p><b>Anvendt litteratur:</b></p> <p>“Innovation Grundbog C og B” af Kristian Philipsen Pia Petersen og Claus Holst Christensen. Del af kap. 11 og 12.</p> <p>TV program Løvens Hule. Case Watery</p> <p>Viden om Data. Case Watery.</p> <p><b>Supplerende stof:</b></p> <p>“Innovation C” af Kristian Philipsen, Pia Petersen, Claus Holst Christiansen. 1. Udgave, 1 oplag 2012. Nyt Teknisk Forlag. Del af kap. 5.</p> <p>Oplæg Forretningsmodel Business Model Canvas.</p> <p>Oplæg Strategi.</p> <p>Canvanizer: <a href="https://canvanizer.com/new/business-model-canvas">https://canvanizer.com/new/business-model-canvas</a></p> <p>Opgave Strategi om Hupaip.</p> <p><b>Kernestof:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvad en forretningsmodel kan bruges til</li><li>• Hvad en strategi er</li><li>• Hvorfor og hvordan en strategi er vigtig ved innovative aktiviteter</li><li>• Hvorvidt en strategi kan planlægges, eller om den skal justeres løbende</li><li>• Realisering af organisationers vision og mål gennem en strategi</li><li>• Hvilke konkurrencestrategier en virksomhed kan anvend.</li><li>• Hvilke innovationsstrategier en virksomhed grundlæggende kan anvend</li></ul>
<b>Omfang</b>	3 lektioner af 45 min. i uge 49-51 og uge 2-3.



<b>Særlige fokus- punkter</b>	Fokus på det faglige mål, at eleverne skal kunne afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder. Desuden trænes eleven i at: <ul style="list-style-type: none"><li>• identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer</li><li>• anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller</li><li>• gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling</li><li>• bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed</li><li>• kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen.</li><li>• anvende digitale redskaber til at fremme innovationsprocessen.</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, individuelt arbejde, Gruppearbejde.



<b>Titel 5</b>	<b>Diffusion</b>
<b>Indhold</b>	<p><b>Anvendt litteratur:</b></p> <p>”Innovation Grundbog C og B” af Kristian Philipsen Pia Petersen og Claus Holst Christensen. Del af kap. 10.</p> <p>Video: <a href="#">Diffusion of Innovation Theory: The Adoption Curve</a></p> <p><b>Supplerende stof:</b></p> <p>Oplæg om Diffusion. <a href="#">Flashcards om Diffusion i quizlet.</a></p> <p><b>Kernestof og faglig inspiration:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diffusion og adoptanter</li><li>• Faktorer der fremmer og hæmmer diffusion</li><li>• Adoptionskurve</li><li>• Produktlivscykluskurven</li></ul>
<b>Omfang</b>	3 lektioner af 45min. i uge 3 og 4
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fokus på de faglige mål, at eleverne skal kunne afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder.</p> <p>Desuden trænes eleven i at:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller.</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Onlineundervisning og gruppearbejde.





<b>Titel 6</b>	<b>Projekt "Min første virksomhed"</b>
<b>Indhold</b>	<p><b>Anvendt litteratur:</b></p> <p>"Innovation Grundbog C og B" af Kristian Philipsen Pia Petersen og Claus Holst Christensen. Del af kap. 1, 2,3, 7, 8, 11 og 12</p> <p><b>Supplerende stof:</b></p> <p>Oplæg om Ejerformer og planlægning</p> <p>Video. <a href="#">Business Model Canvas - et værktøj til at udvikle og disrupte forretningsmodeller.</a></p> <p>Oplæg om Budgetter og finansiering</p> <p>Video. <a href="#">Byg den gode elevator- og salgstale</a></p> <p><b>Kernestof og faglig inspiration:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Planlægning og organisering</li><li>• Innovationskompetencer, teams og teamroller</li><li>• Business model canvas og strategi</li><li>• Præsentationsteknik og pitching</li><li>• Kommunikation og netværk</li><li>• Diffusion</li></ul> <p><b>Supplerende aktiviteter:</b></p> <p>Præsentation af projektet for en ekstern dommer, Trine Falbe Larsen, Head of Innovation &amp; Entrepreneurship i Smart Academy, Esbjerg.</p>
<b>Omfang</b>	3 lektioner af 45 min. i uge 5-6 og 8-12 og 14-19.
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fokus på det faglige mål, at eleverne skal kunne gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling. Desuden trænes eleven i at:



	<ul style="list-style-type: none"><li>• bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt forstå informationernes anvendelighed</li><li>• kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen.</li><li>• anvende digitale redskaber til at fremme innovationsprocessen.</li></ul> <p>Der arbejdes med relevante metoder til at udarbejde en forretningsmodel. Denne forretningsmodel bearbejdes med brug af relevante teorier, så den derved danner basis for eksamensdokumentation.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Onlineundervisning og gruppearbejde. Gruppepræsentation for en ekstern dommer

<b>Titel 7</b>	<b>Innovation i samfundet</b>
<b>Indhold</b>	<p><b>Anvendt litteratur:</b></p> <p>”Innovation Grundbog C og B” af Kristian Philipsen Pia Petersen og Claus Holst Christensen. Del af kap. 15.</p> <p><b>Supplerende stof:</b></p> <p>”Innovation C” af Kristian Philipsen, Pia Petersen, Claus Holst Christiansen. 1. Udgave, 1 oplag 2012. Nyt Teknisk Forlag. Del af kap. 3.</p> <p>Oplæg om Innovation i samfundet.</p> <p><b>Kernestof og faglig inspiration:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Innovations betydning på samfundsniveau</li><li>• Aktuelle tendensers betydning for forretningsmodeller.</li><li>• Porters diamantmodel</li><li>• Positive og negative konsekvenser af innovation.</li><li>• Forretningsplan</li></ul>



<b>Omfang</b>	2 lektioner af 45 min i uge 21 og 22
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fokus på de faglige mål, at eleverne skal kunne afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, individuelt og gruppearbejde.