



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Juni 120
Institution	Erhvervsgymnasiet Grindsted
Uddannelse	hhx
Fag og niveau	Innovation B
Lærer	Martin Finderup Andersen (MF)
Hold	3.AI19

Forløbsoversigt (2)

Forløb 1	Diffusion
Forløb 2	Produkter til unge hjemløse

Forløb 1: Diffusion

Forløb 1	Diffusion
Indhold	<p>Emner i undervisningen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Jobs, pain, value proposition og jury- Brug-erdreven innovation- Diffusion af innovation- Diffusion på brancheniveau- PLC kurve og teknologisk S-kurve- Gæringsmodellen- Innovation-slivscyklus for radikal innovation- Adoptanter- Faktorer, der hæmmer og fremmer diffusion- Disruption <p>Materiale: Philipson, Kristian og Petersen, Pia og Holst Christensen, Claus: Innovationsgrundbogen C-B. https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk Systime 2020 Senest besøgt 17.05.20</p> <p>Følgende afsnit er brugt: https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p166 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p182 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p255 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p256 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p257 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p258 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p259 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p260 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p261 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=p326</p>
Omfang	8 lektioner / 12 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet ; nationalt og globalt, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller samt forklare deres forudsætninger gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen, herunder i samspil med andre fag udvælge og anvende digitale redskaber til at fremme innovationsprocessen</p> <p>Kernestof: Forretningsmodeller og værdiskabelse: Værditilbud og værdiskabelse Behov og muligheder: Marked, kunder og brugere Behov og muligheder: Diffusion og adoptanter Samarbejde og organisering: Netværk og interessenter Samarbejde og organisering: Kommunikation Kreativitet og idégenerering: Metoder til divergent og konvergent tænkning Kreativitet og idégenerering: Innovationsprocesser Kreativitet og idégenerering: Designprocesser og visualisering Tendenser og aktualitet: Aktuelle tendensers betydning for forretningsmodeller Tendenser og aktualitet: Metoder til afdækning af aktuelle tendenser Samfundsmæssige forhold: Innovations betydning på samfundsniveau Samfundsmæssige forhold: Faktorer, der fremmer og hæmmer innovation nationalt og globalt Samfundsmæssige forhold: Social og miljømæssig bæredygtighed Samfundsmæssige forhold: Ethiske vurderinger</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppearbejde - Klasseundervisning - Elevfremlæggelse

Forløb 2: Produkter til unge hjemløse

Forløb 2	Produkter til unge hjemløse
Indhold	<p>Emner i undervisningen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Teorien vedr. designprocesmodellen, person-as og brugerrejse- Belysning af vigtige problemstillinger med unge hjemløse, herunder pains for de unge- Brainstorming om mulige løsninger på pains- Undersøgelse af hvilke ideer, der skaber størst værdi hos kunderne, udarbejdelse af prototype(r)- Præsentation af produkt og realisering.- Refleksion over processen og brug af modeller <p>Materiale: Philipsen, Kristian og Petersen, Pia og Holst Christensen, Claus: Innovationsgrundbogen C-B. https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk Systime 2020 Senest besøgt 17.05.2000</p> <p>Sider, der er brugt: https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=291 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=296 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=c1540 https://innovationsgrundbogenb.systeme.dk/?id=c1548</p>
Omfang	13 lektioner / 19.5 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: afgøre, hvilke forhold der har betydning for innovation i samfundet ; nationalt og globalt, og derigennem demonstrere viden og kundskaber om fagets identitet og metoder identificere, formulere og vurdere muligheder for værdiskabende handling gennem innovative processer anvende innovationsbegreber og innovationsmodeller samt forklare deres forudsætninger gennemføre innovationsprocessen og ræsonnere over elementerne fra idé til værdiskabende handling indsamle, bearbejde og præsentere informationer med relevans for innovationsprocessen samt kritisk vurdere informationernes anvendelighed kommunikere og skabe samarbejde i innovationsprocessen, herunder i samspil med andre fag udvælge og anvende digitale redskaber til at fremme innovationsprocessen</p> <p>Kernestof: Forretningsmodeller og værdiskabelse: Værditilbud og værdiskabelse Forretningsmodeller og værdiskabelse: Økonomisk bæredygtighed Behov og muligheder: Marked, kunder og brugere Behov og muligheder: Diffusion og adoptanter Behov og muligheder: Videnskabelig undersøgelse Samarbejde og organisering: Netværk og interessenter Samarbejde og organisering: Kommunikation Kreativitet og idégenerering: Designprocesser og visualisering Foretagsomhed: Entreprenørielle handlinger Tendenser og aktualitet: Aktuelle tendensers betydning for forretningsmodeller Tendenser og aktualitet: Metoder til afdækning af aktuelle tendenser Samfundsmæssige forhold: Innovations betydning på samfundsniveau Samfundsmæssige forhold: Faktorer, der fremmer og hæmmer innovation nationalt og globalt Samfundsmæssige forhold: Social og miljømæssig bæredygtighed Samfundsmæssige forhold: Ethiske vurderinger</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Virtuel undervisning - Gruppearbejde - Gruppeoplæg - Klasseundervisning