

STUDIEGUIDE

for studiepakken

'Idræt, Innovation og Entreprenørskab'

Syddansk Universitet 2016 - 2017



Del 1: Overblik over " Idræt, Innovation og Entreprenørskab" 4

Studiepakkens profil	4
Struktur.....	5
Kompetencemål	7
Studiepakkens formål og kompetencemål.....	8
Undervisnings- og arbejdsformer	9
E-learn.....	9
Konfrontationstimer (KT) og Arbejdstimer (AT)	10
Mødepligt og aktiv deltagelse	10
Evaluerings af modulerne	10
Nøglepersoner i studiepakken.....	11

Del 2: Modulbeskrivelser 12

I1: Entreprenørskab og innovation	12
<i>PLACERING</i>	12
<i>OMFANG</i>	12
<i>FORMÅL</i>	12
<i>KOMPETENCEMÅL</i>	12
<i>INDHOLD, UNDERVISNINGSFORMER OG ORGANISERING</i>	13
<i>PLAN FOR UNDERVISNINGEN - DEL 1</i>	15
<i>PLAN FOR UNDERVISNINGEN - DEL 2</i>	16
<i>PRØVER</i>	16
<i>MODULANSVARLIG OG UNDERVISERE</i>	17
I2: Idrættens praksisområder (IPO)	18
<i>INTRODUKTION</i>	18
<i>PLACERING</i>	18
<i>OMFANG</i>	18
<i>FORMÅL</i>	18
<i>FORUDSÆTNINGER</i>	18
<i>KOMPETENCEMÅL</i>	19

<i>INDHOLD, UNDERVISNINGSFORMER OG ORGANISERING</i>	20
<i>PRØVER</i>	21
<i>MODULANSVARLIG</i>	21
I5: Prejekt-projekt i Idræt, innovation og entreprenørskab (PPI).....	22
<i>PLACERING</i>	22
<i>OMFANG</i>	22
<i>INTRODUKTION</i>	22
<i>FORUDSÆTNINGER</i>	23
<i>FORMÅL</i>	24
<i>KOMPETENCEMÅL</i>	24
<i>INDHOLD, UNDERVISNINGSFORMER OG ORGANISERING</i>	25
<i>PRØVER</i>	29
<i>MODULANSVARLIG</i>	29

Del 1: Overblik over " Idræt, Innovation og Entreprenørskab"

Denne studieguide beskriver studiepakken "Idræt, Innovation og Entreprenørskab". Guiden supplerer de overordnede regler, bestemmelser og overordnede modulbeskrivelser gældende for bachelorstudiet - se studieordning her:

[STUDIEORDNING](#)

Studieguiden for " Idræt, Innovation og Entreprenørskab" består af to dele:

- Del 1 beskriver generelle informationer om studiepakken, dens profil og struktur samt nøglepersoner.
- Del 2 indeholder specifikke beskrivelser af de enkelte moduler med hensyn til forudsætninger, kompetencemål, indhold og læringsmål, undervisnings- og arbejdsformer, pensum og prøver.

Studiepakkens profil

Studiepakken "Idræt, Innovation og Entreprenørskab" har fokus på at kvalificere idrætsstuderende til at arbejde med idræt og bevægelse inden for innovations- og entreprenørskabsområdet. F.eks. med henblik på at kunne identificere, evaluere og implementere nye kommercielle eller sociale ideer inden for området, skabe egne virksomhedsfelter eller lede og tilrettelægge innovationsfremmende processer.

Det er en fordel, hvis man som studerende kan genkende nogle af følgende argumenter for valget af studiepakke:

- Man synes, det er sjovt og meningsfuldt at være fysisk aktiv og udvikle og skabe nye aktiviteter, services og produkter inden for idræts- og bevægelsesområdet.
- Man synes, det er spændende at arbejde med og udvikle teknologiske artefakter og at programmere.

- Man synes, det er spændende at arbejde med designprocesser og kreative processer i teori og praksis og fordybe sig i teorierne bag.
- Man er kreativ, iderig og har lyst til at arbejde med skabende processer på idræts- og sundhedsområdet.
- Man har lyst til at være iværksætter og igangsætte og lede nye tiltag på idrætsområdet.

Studiepakken " Idræt, Innovation og Entreprenørskab" har særligt fokus på at opbygge praktiske og teoretiske færdigheder i at indgå i, igangsætte og gennemføre produkt- og serviceudviklingsprocesser inden for idræt og bevægelse. I den forbindelse opøves den studerendes evner til at analysere idræts- og organisationskulturer med fokus på at kunne udvikle og implementere nye elementer. Der er fokus på teorier inden for innovations- og entreprenørskabsområdet, der løbende kobles til det idrætsfaglige felt, både gennem praktisk arbejde med kroppen (idrætsaktiviteter), udvikling af services og teknologier (designprocesser) og gennem samarbejde med virksomheder (workshops).

Struktur

Studiepakken er placeret på bacheloruddannelsens 2. studieår. Omfanget af studiepakken er i alt 75 ECTS.

For at opnå bacheloruddannelsens samlede antal ECTS skal de studerende, ud over studiepakken, vælge et tilvalgsfag på i alt 45 ECTS. Tilvalget er placeret på 3. studieår.

Langt størstedelen af studiepakkens moduler ligger på bachelorstudiets 2. studieår. I løbet af 3. studieår skal de studerende skrive et bachelorprojekt. Den overordnede struktur i studiepakken fremgår af nedenstående oversigt:

	1. Kvarter	2. Kvarter	3. Kvarter	4. Kvarter
3. År	Internt tilvalg eller ITT (fx 'Fysisk aktivitet og sundhed')			Bachelorprojekt 15 ECTS
2. År	F1A Energi- omsætning og F1B Statistik og databehandling 8 ECTS	F2 Hum – Samf Idrætsteori og forskningsmetoder 6,5 ECTS	F3 Videnskabs- teori og etik 3 ECTS	Tværfagligt valgmodul 10 ECTS
		Organisations- sociologi og idrætskultur 5 ECTS	Entreprenørskab og innovation 2 3 ECTS	Prejekt/projekt 5 ECTS
	Entreprenørskab og innovation 1 5 ECTS	Designprocesser og teknologi 5 ECTS		
	Idrættens praksisområder 6 ECTS			
	Prejekt/projekt 3,5 ECTS			

Fællesfag

Obligatoriske moduler (32,5 ECTS)

- I1: Entreprenørskab og innovation 1 og 2 (8 ECTS)
- I2: Idrættens praksisområder (6 ECTS)
- I3: Designprocesser og teknologi (5 ECTS)
- I4: Organisationssociologi og idrætskultur (5 ECTS)
- I5: Prejekt/projekt (8,5 ECTS)
- Bachelorprojekt (15 ECTS)

Dertil kommer tre fælles moduler og et valgfrit tværfagligt modul (4. kvarter), som relaterer sig til alle tre studiepakker på bachelorstudiet. Fælles moduler (17,5 ECTS):

F1: F1A Energiomsætning (6 ECTS) og F1B Statistik og databehandling (2 ECTS)

F2: Humanistisk og samfundsvidenskabelige idrætsteori og forskningsmetoder (6,5 ECTS)

F3: Videnskabsteori og etik (3 ECTS).

Valgfrit tværfagligt modul (10 ECTS), hvor du kan vælge mellem

FV1: Teamudvikling, teamcoaching og præstationsoptimering

FV2:

FV3: Friluftsliv, ekstremidræt og active living.

Studiet er opdelt i kvarterer på 9 uger (8 ugers undervisning og en uge til eksamen). Hvert kvarter består af flere moduler, som tilsammen omfatter ca. 15 ECTS.

Kompetencemål

Bachelorstudiet og de enkelte moduler er i studieordningen beskrevet ved hjælp af kompetencemål. De er vigtige for de studerende, idet de fortæller, hvad de skal kunne, når de har gennemført modulet. Kompetencemål beskriver kort sagt, hvad de studerende skal kunne for at bestå et modul. Se eksempelvis kompetencebeskrivelsen for Bacheloruddannelsen i Idræt og Sundhed i Studieordningens §1, stk. 2 (side 2), fordelt på hhv. viden, færdigheder og kompetencer.

Kompetencemålene angiver, hvad de studerende skal kunne og dermed, hvad de bliver bedømt på. Hvis det eksempelvis beskrives, at den studerende skal kunne deltage (niveau 1) i en aktivitet, så er det kun deltagelse, der stilles krav om – altså skal der ikke eksamineres i, om den studerende kan forevise (niveau 2) eller udvælge (niveau 3).

Studiepakken formål og kompetencemål

Formålet med studiepakken er at give de studerende et grundlæggende og bredt kendskab til teorier og metoder af relevans for området *idræt, innovation og entreprenørskab*. Den studerende kvalificeres til at kunne varetage opgaver i relation til innovation og entreprenørskab på idrætsområdet i såvel private som offentlige organisationer, herunder også civilsamfundets foreningsliv. Desuden kvalificeres den studerende til at kunne indgå i, igangsætte og gennemføre produkt-, serviceudviklings- og innovationsprocesser med fokus på idræt og bevægelse. Studiepakken er særligt målrettet den studerende, der gerne vil arbejde som igangsætter, ideudvikler eller iværksætter på idræts- og sundhedsområdet, både inden for privat og offentligt regi. Det er målet med studiepakken, at den studerende ved afslutningen af studiet har følgende kompetencer:

Viden

Ved afslutningen af studiepakken skal den studerende:

- kunne redegøre for metoder og teorier inden for entreprenørskab og innovation med særligt fokus på idræt og bevægelse
- have indsigt i og forståelse for forskellige organisationsteorier og –kulturer inden for idræt i spændingsfeltet mellem stat, marked og civilsamfund
- have kendskab til grundlæggende redskaber i relation til udvikling og implementering af idrætsrelaterede projekter (forretningsplaner)
- kunne redegøre for og diskutere forskellige digitale muligheder inden for arbejdet med og udviklingen af idræts- og bevægelsesområdet.

Færdigheder

Ved afslutningen af studiepakken skal den studerende:

- kunne deltage i, igangsætte, udvikle og reflektere over idrætslig praksis i relation til udvalgte temaer og bevægelsesmiljøer
- kunne planlægge, facilitere og evaluere innovative og entreprenørielle processer
- kunne anvende innovations-, entreprenørskabs- og organisationsteori i en konkret produkt- eller serviceudviklingsproces med fokus på idræt og fysisk aktivitet
- kunne analysere og vurdere idræts- og organisationskulturer med henblik på at identificere mulige forandrings- og udviklingsområder.

Kompetencer

Ved afslutningen af studiepakken skal den studerende:

- kunne designe, diskutere og vurdere udvalgte metoder og processer i relation til aktivitets-, organisations- og produktudvikling
- kunne handle selvstændigt i komplekse sociale systemer inden for idrætsfeltet i spændingsfeltet mellem stat, marked og civilsamfund
- kunne indgå i mindre forsknings- og forandringsprocesser, hvor der på samme tid anvendes, genereres og udvikles viden
- kunne løse opgaver i relation til idræt, innovation og entreprenørskab i såvel private som offentlige organisationer, herunder udvikle og evaluere aktiviteter, produkter og koncepter samt planlægge, afvikle og evaluere større udviklingsprojekter
- kunne varetage basal programmering i relation til produktudvikling inden for idræt og bevægelse.

Undervisnings- og arbejdsformer

Studiepakken arbejder med mange forskellige undervisnings- og arbejdsformer, bl.a. forelæsninger for alle studerende, hold- og gruppeundervisning, vejledningsmøder, ideudviklingsprocesser og en del selvstændigt arbejde i arbejdsgrupper.

Kommunikation foregår bl.a. via e-learn - f.eks. i forbindelse med oplysning om vejledningsmøder, feedback samt nødvendig kommunikation om skemaændringer, møder m.v.

De studerende opfordres desuden til selv at iværksætte læringsaktiviteter uden for den tilrettelagte undervisning: Det være sig læsegrupper, litteratursøgning, samarbejde omkring øvelser og rapportskrivning m.m.

E-learn

E-learn er også på 2. studieår et centralt kommunikations- og læringsmedie.

Underviserne forventer, at de studerende hver dag tjekker e-learn for nyheder for at se, om der skulle være ændringer i modulerne eller andre vigtige informationer.

Hvert modul anvender e-learn med forskellige formål, men på trods af dette er der en rød tråd i forhold til opbygning og procedurer.

Hvorledes modulerne mere præcist anvender e-learn står beskrevet under hver af modulbeskrivelserne.

Konfrontationstimer (KT) og Arbejdstimer (AT)

I beskrivelserne af de enkelte moduler angives ofte omfanget af konfrontationstimer hhv. arbejdstimer. Konfrontationstimer (KT) er skemalagte timer, hvor der kan være mødepligt og aktiv deltagelse (se nedenfor). KT kan også være skemalagte vejledningstimer. Arbejdstimer (AT) er det totale antal timer, som det skønnes, at den studerende skal bruge på forberedelse til og deltagelse i undervisning, øvelser, eksamen mv. Andelen af KT og AT kan variere efter modulernes vægtning af praksis og teori. Ved udregning af arbejdstimer anvendes faktoren 28 timer pr. ECTS. Et fag på 5 ECTS har således 140 AT.

Mødepligt og aktiv deltagelse

I studieordningen er prøveformer og eksamen beskrevet overordnet. I studieguidens del 2 præciseres disse prøver og eksamen for de specifikke moduler. Ud over prøverne i eksamensperioderne stilles der i flere moduler krav om mødepligt og aktiv deltagelse i undervisningen og dens aktiviteter. I studieordningen, §29, Prøveformer, er det fx beskrevet, hvad "aktiv deltagelse" betyder.

Evaluering af modulerne

Alle moduler ved bacheloruddannelsen bliver løbende evalueret. Evalueringen er anonym, og alle studerende opfordres til at deltage og på den måde bidrage til at forbedre undervisningens kvalitet. Evalueringen af modulerne i studiepakken foretages elektronisk ved, at den studerende får tilsendt et link til et spørgeskema, som skal udfyldes ved afslutningen af modulet.

På denne studiepakke er der desuden løbende evalueringer, ligesom der vil være små tests undervejs. Disse tjener til at undersøge muligheder for at teste på entreprenørielle kompetencer og bidrager således også til at udvikle studiepakken, ligesom de fungerer som et godt afsæt for såvel den enkelte studerende som holdet til at reflektere over deres læring.

Nøglepersoner i studiepakken

Sekretær

Jette Tromborg. Tlf. 6550 3421. E-mail: jtromborg@health.sdu.dk

Generelle spørgsmål vedrørende studiet, eksamensplanlægning, lokaler, m.m.

Del 2: Modulbeskrivelser

I1: Entreprenørskab og innovation

PLACERING

2. studieår, 1. og 3. kvarter på studiepakken "Idræt, Innovation og Entreprenørskab".

OMFANG

8 ECTS point. 1. kvarter (del 1): 5 ECTS. 3. kvarter (del 2): 3 ECTS.

FORMÅL

At den studerende udvikler kompetencer til at identificere, planlægge, implementere og evaluere nye kommercielle, offentlige og sociale ideer med sigte på kunder/brugere inden for det idræts- og sundhedsfaglige område.

KOMPETENCEMÅL

Viden:

Ved afslutningen af modulet skal den studerende have viden om:

- Grundlæggende teorier og begreber inden for entreprenørskab og innovation
- Innovationsprocesser i praksis
- Forretningsmodeller og forretningsplaner
- Juridiske og økonomiske aspekter ved etablering og drift af nye organisationer, og forandring af eksisterende organisationer
- Individets, gruppens og organisationers roller i entreprenørielle/innovative processer
- Innovationspædagogisk teori og praksis.

Færdigheder:

Ved afslutningen af modulet skal den studerende kunne:

- Screene nye forretnings- og innovationsmuligheder
- Facilitere brugerinddragelses- og innovationsprocesser

- Skabe en forretningsmodel og strukturere en forretnings-/implementeringsplan
- Udføre en kortfattet mundtlig præsentation (elevator pitch).

Kompetencer:

Ved modulets afslutning skal den studerende kunne:

- Indgå konstruktivt i kommercielt, offentligt og socialt entreprenørskab med inddragelse af relevante teorier og metoder
- Tilrettelægge innovationsfremmende processer i private, frivillige og offentlige organisationer.

INDHOLD, UNDERVISNINGSFORMER OG ORGANISERING

Del 1 består af undervisning i teori om entreprenørskab og innovation kombineret med praktiske øvelser. Der er særlig fokus på at opøve kompetence til at afdække behov, opdage/skabe nye ideer, gennemføre systematiske tests og evaluere nye ideer samt at deltage konstruktivt i innovationsprocesser. Del 2 har fokus på organisering, implementering og effektevaluering af nye ideer samt træning i metoder til at skabe forretningsmodeller, udforme forretnings-/implementeringsplaner og vælge hensigtsmæssige selskabs- og ejerformer for nye projekter/organisationer. Undervisningen består i begge dele af en blanding af forelæsninger, diskussion, gruppearbejde og praktiske øvelser og bygger i høj grad på de studerendes aktive deltagelse. De studerende trænes i effekten af en feedbackkultur. Dvs at der igennem undervisningsforløbet arbejdes i strukturerede feedbackgrupper, hvor de giver sparring og vejledning til hinanden.

Da vi arbejder med en konkret case i undervisningen, som du/I kommer til at arbejde med i grupper af 4 -5 personer, bedes du /I inden første undervisningsdag finde personer, du gerne vil samarbejde med. Casen kan både være en "business" case (ny virksomhed eller nyt forretningsområde i eksisterende virksomhed) og en case fra enten den private, offentlige eller frivillige sektor. Der vil på 1. undervisningsdag være mulighed for at genoverveje valget af gruppesammensætning. Undervejs i

undervisningen arbejdes der løbende med casen, både i selve undervisningen og via hjemmearbejde mellem undervisningsdagene.

Litteratur:

- *Designing for Growth*, Jeanne Liedtka og Tim Ogilvie, Columbia (2011)
- *Vi er på vej – offentlig innovation 2.0*, Annemette Digmann et al., Gyldendal (2012) (Grundpille 2 s. 47-68 og Grundpille 4 s 103-132)
- *Business Model Generation*, Aleksander Ostervalder og Yves Pigneur (2010) (Introkapitel s. 1-56; <http://www.businessmodelgeneration.com/book>)
- SDSI Metodekatalog (Gratis metodekatalog med Toolkit og anvendelsesanvisninger) <http://www.syddansksundhedsinnovation.dk/media/1542290/sdsi-metodekatalog-2.pdf>
- *What Makes Entrepreneurs Entrepreneurial?*, Saras Sarasvathy - <http://www.effectuation.org/sites/default/files/documents/what-makes-entrepreneurs-entrepreneurial-sarasvathy.pdf>
- *Why the lean startup changes everything*, Steve Blank, <https://hbr.org/2013/05/why-the-lean-start-up-changes-everything/ar/1>
- *Hypothesis-Driven Entrepreneurship: The Lean Startup*, <https://hbr.org/product/hypothesis-driven-entrepreneurship-the-lean-startup/812095-PDF-ENG>

Supplerende materiale:

- <http://innovationsguiden.dk/brugere/analyse>
- <http://innovationsguiden.dk/brugere/ide-og-konceptudvikling/brainstorm>
- Video-cases med iværksættere: www.idea-toolbox.dk
- "den gyldne sol", fra bogen "Start with why" af Simon Sinek <https://gumroad.com/l/EpJl>
- <http://www.servicedesigntoolkit.org/downloads.html>
- Innovationsspørgsmålet: <http://www.midtlab.dk/files/Regionshuset/HR-afdelingen/Organisation%20og%20Ledelse/Midtlabfilbibliotek/Kompetencel%C3%B8ftet/Innovationssp%C3%B8rgsma%CC%8Alet%20.pdf>
- 30 innovationsmetoder – en introduktion, Erhvervs- og Byggestyrelsen 2010 - <https://startvaekst.virk.dk/sites/default/files/metodeintroduktion.pdf>

- [How to Build a Startup, Steve Blank -
https://www.udacity.com/course/how-to-build-a-startup--ep245](https://www.udacity.com/course/how-to-build-a-startup--ep245)
- [Evanqilizing for the Lean Startup, Eric Ries -
http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=2329](http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=2329)
- [Unlearn Your MBA, David Heinemeier Hansson -
http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=2351](http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=2351)
- [The Art of the Start, Guy Kawasaki -
http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=1171](http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=1171)

PLAN FOR UNDERVISNINGEN - DEL 1

I september/oktober gennemføres 34 lektioner. Ved første undervisningsdag vil begge undervisere, iværksætterkonsulent Jan Bendtsen og innovationskonsulent Dorthe Kjerkegaard være til stede og gennemgå undervisningsplanen samt tilrettelægge forløbet i detaljer og præsentere casen, som de studerende skal arbejde med igennem undervisningsforløbet. De første undervisningsdage har vi fokus på innovation og brugerinddragelse med Dorthe Kjerkegaard og senere entreprenørskab med Jan Bendtsen som underviser. Del 1 afsluttes med en bunden hjemmeopgave, som består af to case-beskrivelser og en række spørgsmål til casene, som besvares ud fra den gennemgåede litteratur og læringen fra øvelser, tests og diskussioner.

Studiebelastning del 1:

- Konfrontationstimer 34 timer
- Forberedelse/læsning 68 timer
- Forberedelse af eksamen/eksamen 38 timer
- I ALT 140 timer

	Uge 36	Uge 37	Uge 38	Uge 39	Uge 40	Uge 41	Uge 43	Uge 44	Uge 45
K-timer	4	4	4	8	4	8	2		
Læsning	8	8	8	16	8	16	4		
Eksamen								24	14

PLAN FOR UNDERVISNINGEN - DEL 2

I februar/marts gennemføres 20 lektioner fordelt på 5 undervisningsdage. På første undervisningsdag gennemgår vi undervisningsplanen og tilrettelægger forløbet i detaljer. Undervisningen bliver, ligesom i del 1, delt mellem Jan Bendtsen og Dorthe Kjerkegaard. I Jans undervisning er der især fokus på forretningsmodel og forretningsplan. I Dorthes undervisning er der fokus på kunder/ samarbejdspartnere, implementeringsplaner og evalueringer for innovationsprojekter i den offentlige/private og den frivillige sektor.

Ved undervisningens start vælger de studerende en konkret case, de vil arbejde med i forløbet. Det kan være en case fra del 1 undervisningen eller en case, du/I arbejder med i et andet fag.

Studiebelastning del 2:

- Konfrontationstimer 20 timer
- Forberedelse/læsning 40 timer
- Forberedelse af eksamen/eksamen 14 timer
- I ALT 74 timer

	Uge 6	Uge 7	Uge 8	Uge 9	Uge 10	Uge 11			
K-timer	4	4	4	4	4				
Læsning	8	8	8	8	8				
Eksamen					8	6			

PRØVER

Læringsprøve

Efter del 2: Video-pitch af idé/implementeringsplan + feed back, B/IB. Intern bedømmelse.

Afsluttende prøve

Efter del 1: 8 timers bunden skriftlig hjemmeopgave, 7-trinsskala. Intern censur.

Krav til beståelse af modulet

Alle læringsprøver og den afsluttende prøve skal være bestået hver for sig for at bestå modulet.

MODULANSVARLIG OG UNDERVISERE

Modulansvarlig: Dorthe Kjerkegaard, Dorthe.Kjerkegaard@rsyd.dk,
innovationskonsulent og projektleder, Syddansk Sundhedsinnovation, innovativ
byggeri og drift <http://www.syddanksundhedsinnovation.dk>

Undervisere:

Dorthe Kjerkegaard

Jan Bendtsen, jb@janbendtsen.dk, iværksætterkonsulent, Bendtsen start og
udvikling <http://janbendtsen.dk/>.

I2: Idrættens praksisområder (IPO)

INTRODUKTION

Som innovatører inden for området idræt og bevægelse må vi aldrig glemme vores grundlæggende håndværk: *kroppen*. Vi adskiller os fra andre universitetsstudier – også dem med et særsomt fokus på innovation og entreprenørskab – ved at bruge kroppen fysisk, formidle med kroppen og generelt ved at være opmærksomme på kroppens betydning ift. læring, trivsel, sundhed, kreativitet, formidling osv. IPO-modulet tager sit afsæt i praksis, hvor kroppen er en central og aktiv medspiller. Det er i denne sammenhæng, vi skal være innovative i IPO.

PLACERING

2. studieår, 1., 2. og 3. kvarter på studiepakken "Idræt, Innovation og Entreprenørskab".

OMFANG

6 ECTS, fordelt med ca. 2 ECTS pr. kvarter.

FORMÅL

At den studerende udvikler kompetencer til at kunne deltage i, igangsætte, udvikle og reflektere over idrætslig praksis i relation til udvalgte temaer og bevægelsesmiljøer.

Formålet er at gøre viden om innovation og entreprenørskab anvendeligt inden for idrættens praksisområder – og dét, der ligger mellem disse. Undervisningen stræber mod at stimulere de studerende til at se nye muligheder *med* kroppen.

FORUDSÆTNINGER

Det forventes, at den studerende:

- Har et personligt motiv for at studere på studiepakken og derfor er motiveret for at lære og forandre sig selv og sine omgivelser.

- Kan redegøre for og anvende grundlæggende aktivitetsudviklingsværktøjer fra Modul 5, relateret til Fiskens tre faser: afklaring, idégenerering og energistyring.
- Kan tage ansvar for og planlægge egen læreproces og indgå hensigtsmæssigt i gruppeprocesser.
- Besidder en grundlæggende viden inden for hvert af de tre vidensområder: naturvidenskabeligt, humanistisk-samfundsvidenskabelig og praktisk-pædagogisk.

KOMPETENCEMÅL

Viden:

Ved afslutningen af modulet skal den studerende:

- have indsigt i og forståelse for idrættens praksisområder i spændingsfeltet mellem stat, marked og civilsamfund
- have indgående kendskab til aktivitetsudvikling, innovation og entreprenørskab i relation til idrættens praksisområder.

Færdigheder:

Ved afslutningen af modulet skal den studerende kunne:

- deltage i udvalgte idrætslige praksisområder
- udvikle idrætslig praksis i forskellige kontekster og bevægelsesmiljøer
- planlægge, igangsætte og evaluere idrætspraksis.

Kompetencer:

Ved afslutningen af modulet skal den studerende kunne:

- analysere idrætslige praksisformer
- udvikle nye praksisformer, formidle og begrunde disse samt reflektere over muligheder og begrænsninger
- gennemføre iværksætterprocesser på praksisområdet.

Målene sættes i relation til IPO's temaer i skemaet under næste afsnit.

INDHOLD, UNDERVISNINGSFORMER OG ORGANISERING

Temaerne *Konceptudvikling* (Q1, Q3) og *Formidling og didaktik* (Q2) relaterer sig til en gennemgående progression gennem alle tre kvarterer.

I 1. kvarter starter I med at være deltagere i og analysere et koncept, i 2. kvarter underviser I hinanden på SDU, mens I i 3. kvarter selv udvikler og formidler koncepter til folkeskoler i Odense.

Desuden vil I i hvert kvarter møde et kropsligt baseret tema på 4*3 timer, hvor fokus er på deltagelse, analyse og refleksion af en udvalgt praksisform. Det er her kroppen som håndværk og den aktuelle praksisform, der er udgangspunktet for jeres læreproces. Den største procentdel af studietimerne i IPO går til *aktiv deltagelse* i undervisningen. Forberedelse til og refleksioner over undervisningen sammensmelter med modulets læringsprøver – i studieordningen omtalt som 'praksisprojekter'. Mere herom senere.

Se kobling mellem mål, temaer og tidsmæssig placering i skemaet nedenfor.

Tema	Overordnede mål	Tidspunkt
Koncept-udvikling – Aktivitets-udvikling 2.0	<ul style="list-style-type: none"> have <u>indgående kendskab til</u> aktivitetsudvikling, innovation og entreprenørskab i relation til idrættens praksisområder (V2) <u>udvikle</u> idrætslig praksis i forskellige kontekster og bevægelsesmiljøer (F2) <u>udvikle</u> nye praksisformer, formidle og begrunde disse samt <u>reflektere</u> over muligheder og begrænsninger (K2) <u>gennemføre</u> iværksætterprocesser på praksisområdet (K) 	Q1, (Q2), Q3 Læringsprøve Q1 og Q3 er relateret hertil.
Formidling og didaktik	<ul style="list-style-type: none"> <u>planlægge, igangsætte og evaluere</u> idrætspraksis (F1) udvikle nye praksisformer, <u>formidle og begrunde</u> disse samt <u>reflektere</u> over muligheder og begrænsninger (K2) <u>deltage i</u> udvalgte idrætslige praksisområder (F1) <u>analysere</u> idrætslige praksisformer (K1) 	Q2, (Q3) Læringsprøve Q2 er relateret hertil.
Kroppen - undertema kommer til	<ul style="list-style-type: none"> have <u>indgående kendskab til</u> aktivitetsudvikling, innovation og entreprenørskab i relation til idrættens praksisområder (V2) <u>deltage i</u> udvalgte idrætslige praksisområder (F1) <u>analysere</u> idrætslige praksisformer (K1) 	Q1: parkour Q2: vandaktiviteter Q3: bevægelses-kommunikation (præciseres senere) + med i temaer ovenfor
Idræt i 'Stat, Marked og Civil Samfund'	<ul style="list-style-type: none"> have <u>indsigt i og forståelse</u> for idrættens praksisområder i spændingsfeltet mellem stat, marked og civil samfund (V1) 	Løbende Perspektiv sammen med øvrige temaer

Litteratur

Daniel Pinks budskaber og seks 'senses' fra bogen nedenfor anvendes som primær litteratur gennem hele IPO-forløbet. Dette suppleres af arbejdsark vedr. konceptudvikling og tekster til de øvrige temaer, som typisk uploades på e-learn.

Primær litteratur:

- Pink, Daniel H. (2008): *A Whole New Mind – Why Right-Brainers will Rule the Future*, Marchall Cavendish International, second edition London, UK.

PRØVER

Læringsprøver

- Aktiv deltagelse i praksisprojekt 1
 - Analyse af koncept.
- Aktiv deltagelse i praksisprojekt 2
 - Lektionsplaner til, afvikling af og refleksioner over undervisning.
- Aktiv deltagelse i praksisprojekt 3
 - Udvikling, afvikling, visualisering af og refleksioner over koncept.

Hertil, i hvert af de tre kvarterer:

- Minimum 80 % aktiv deltagelse, målt over alle undervisningstimer i det enkelte kvarter.

Prøverne bedømmes B/IB. Intern bedømmelse.

Krav til beståelse af modulet

Alle læringsprøver skal være bestået hver for sig for at bestå modulet.

MODULANSVARLIG

Thomas Bernhard, tbernhard@health.sdu.dk, bygning 39, 2. sal.

15: Prejekt-projekt i Idræt, innovation og entreprenørskab (PPI)

PLACERING

2. studieår, 1., 2., 3. og 4. kvarter på studiepakken "Idræt, Innovation og Entreprenørskab".

OMFANG

8,5 ECTS, fordelt med 3,5 ECTS spredt jævnt over 1. til 3. kvarter og 5 ECTS i 4. kvarter.

INTRODUKTION

*Prejekt-projekt*¹ i *Idræt, innovation og entreprenørskab* (PPI) adskiller sig fra de øvrige moduler på studiepakken, da modulet forløber gennem alle studieårets fire kvarterer. Centralt for PPI modulet er, at det 1) kobler faglige elementer og personlige refleksioner fra de øvrige moduler på studiepakken, og 2) at de studerende i grupper agerer i en konkret innovationsproces i samarbejde med en ekstern partner.

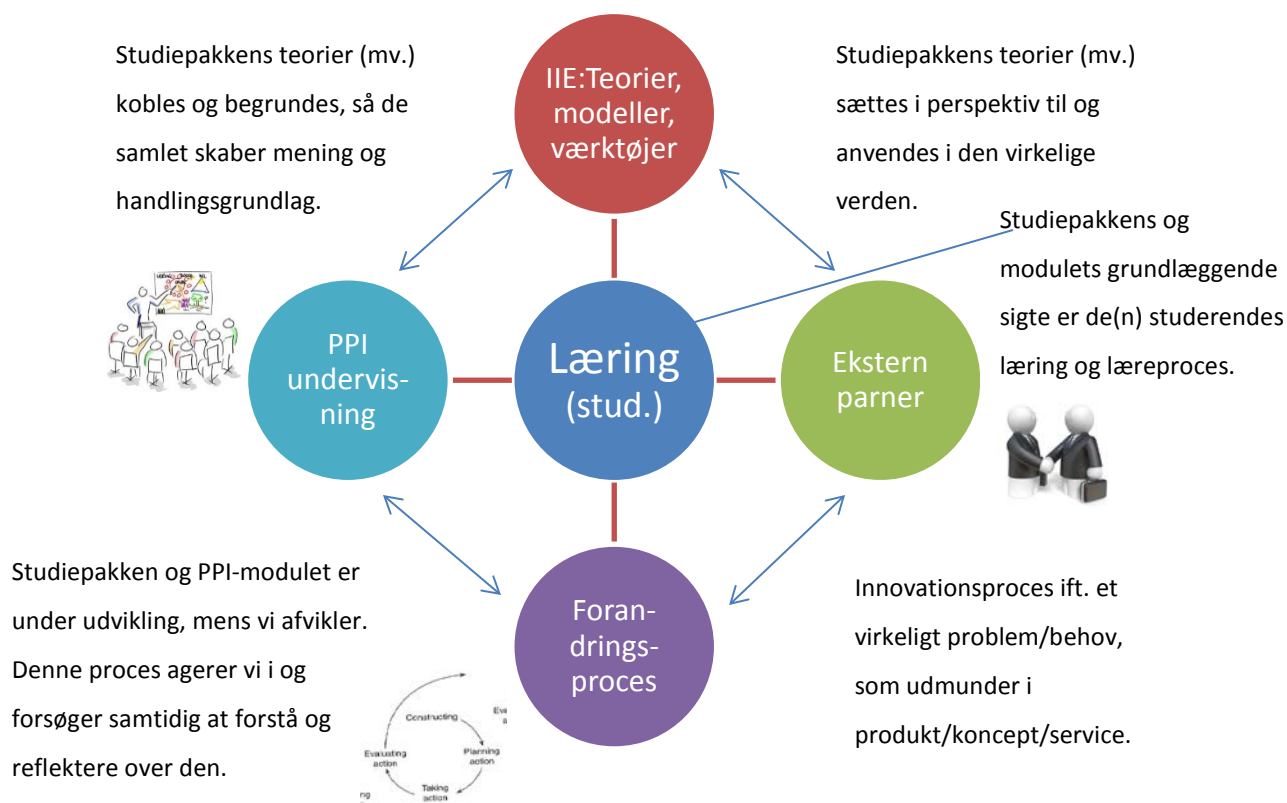
Modulet bygger på et grundlæggende metodisk fundament af handlingsrettet forandringspraksis, som sigter mod, at de studerendes viden, færdigheder og kompetencer (jf. måltaksonomien) på samme tid genereres og afprøves. Studerende, underviserne og eksterne partnere vil i samspil påvirke denne proces, hvor erkendelse og forandring af praksis går hånd i hånd.

Vi vil i fællesskab skabe et miljø, hvor vi på samme tid undersøger, udvikler og lærer. Med PPI som IIE's sammenbindende modul sigter vi mod, at I studerende bliver bevidste om jeres eget læringssyn og at gøre en reel forskel for en ekstern partner.

På næste side vises en overordnet figur til forståelse af modulet.



¹ Termen *prejekt-projekt* henviser til forholdet mellem den divergente og konvergente del af en innovationsproces (Herlau & Tetschner 2006).



FORUDSÆTNINGER

Det forventes, at den studerende:

- Har et personligt motiv for at studere på studiepakken og derfor er motiveret for at lære og forandre sig selv og sine omgivelser.
- Kan redegøre for PBL's grundprincipper og kan anvende værktøjer fra PBL-forløbet i praksis: eksempelvis 7-trinsmodellen, samarbejdsaftalen, mødestyring med roller/dagsorden.
- Kan tage ansvar for og planlægge egen læreproces og indgå hensigtsmæssigt i gruppeprocesser.
- Besidder en grundlæggende viden inden for hvert af de tre vidensområder: naturvidenskabeligt, humanistisk-samfundsvidenskabelig og praktisk-pædagogisk.
- Kan anvende E-learn, Blackboard.

FORMÅL

Formålet med modulet er, at den studerende tilegner sig forudsætninger for at kunne begrunde og anvende innovations- og entreprenørskabsteorier knyttet til udvikling af praksis og produkter inden for idræt og bevægelse. Modulet kobler alle elementerne i studiepakken og sigter dermed bredt mod at give de studerende kompetencer til at forstå innovative processer inden for private såvel som offentlige og civilsamfundsorganisationer.

KOMPETENCEMÅL

Viden:

Ved afslutningen af modulet skal den studerende kunne:

- identificere og udvælge relevante begreber og principper inden for design- og kreativitets-teori, innovations- og entreprenørskabsteori samt teorier og begreber relateret til interaktionsdesign/programmering
- redegøre for udvalgte teorier og begreber i relation til eget pre-projekt.

Færdigheder:

Ved afslutningen af modulet skal den studerende kunne:

- demonstrere egen praksis inden for et selvvalgt pre-projekt, der viser aktivitets-, produkt- eller konceptudvikling
- planlægge, facilitere og evaluere innovative og entreprenante processer på idræt- og bevægelsesområdet
- fremvise mockup af et produkt eller et koncept med fokus på idræt og bevægelse inden for stat, marked og/eller civil samfund.

Kompetencer:

Ved afslutningen af studiepakken skal den studerende kunne:

- agere selvstændigt i komplekse sociale systemer inden for idrætsfeltet

- designe, diskutere og vurdere udvalgte metoder og processer i relation til aktivitetsudvikling og/eller produktudvikling
- begrunde og anvende idræts- og bevægelsesviden samt innovations- og entreprenørskabs-teori i en konkret produkt- eller konceptudviklingsproces
- konstruere, planlægge, afvikle og evaluere et konceptudviklingsforløb sammen med en ekstern partner inden for stat, marked eller civilsamfund.

INDHOLD, UNDERVISNINGSFORMER OG ORGANISERING

Undervisningen tager udgangspunkt i et større innovationsprojekt (innovationsproces), som vægtes mere og mere, som året skrider frem. Projektet gennemføres i samarbejde med en ekstern partner, som er i besiddelse af et *virkeligt* problem/behov.

Undervisningen afvikles primært i workshops af tre timer, som ligger spredt ud over hvert kvarter. Fra 3. kvarter indgår temaer og deadlines i undervisningen, som relaterer sig direkte til de konkrete innovationsprojekter. I 4. kvarter afholdes løbende vejledningsworkshops, hvor den enkelte gruppe får sparring fra undervisere og/eller fra de øvrige grupper.

I løbet af studieåret vil studiepakken IIE afvikle nogle særlige dage – camp, workshop, ekskursion, seminar – hvor studerende og mennesker fra 'virkeligheden' vil møde hinanden. Måske vil I også få tilbuddet om at deltage i andre faglige arrangementer. Disse dage kan kobles til PPI-forløbet og IIE generelt.

Tabellen på næste side giver et overblik over PPI's centrale områder ift. indhold, undervisningsform og organisering.

	1. kvarter	2. kvarter	3. kvarter	4. kvarter
IIE speciel event	Camp (eksternt) (konference)	Intern workshop	Ekskursion (start Q4)	Seminar dag
Undervisning - med supplerende PPI- litteratur	4 workshopper	4 workshopper	4 workshopper Temaer til innovationsprojekt	Projektdage Tematiserede workshops Løbende vejledning og sparring
Teori, modeller og værktøjer fra øvrige moduler → anvendes, begrundes og kobles	E&I 1 IPO	DP&T OS&IK IPO	DP&T E&I 2 IPO	
Forandringsportefølje	Værktøj præsenteres Proces startes	Værktøj anvendes og udvikles Fortløbende proces	Værktøj anvendes Fortløbende proces Mere fokus på proces m. partner	Værktøj anvendes (osv.) Udvalgte dele indgår i afsluttende prøve
Gruppearbejde	Læring på kryds og tværs	Projektgrupper dannes Læring på kryds og tværs	Projektgrupper arbejder (Læring på kryds og tværs)	Projektgrupper Arbejder i dybden Stimulering til læring på tværs
Vejledning			Vejlednings- workshops med tema som del af PPI-undervisning	Primær vejleder følger gruppe Vejlednings- workshops, evt. med tema
Ekstern partner - samarbejde og innovationsproces	Idéer, historier og overblik	Konkret partner findes --> aftale indgås	Innovationsproces påbegyndes	Innovationsproces videreføres
Læringsprøver	Portefølje	Portefølje	Portefølje Vejledning (AD)	Portefølje Vejledning (AD) Seminar dag: Mockup/ fremvisning
Afsluttende prøve				Kombineret Opgave (gruppe) Mdt forsvar (indiv.)

En mere specifik undervisningsplan oplades på e-learn – og udvikles desuden løbende.

Forandringsportefølje

Som en integreret del af den studerendes læreproces gennem modulet – og dermed studieåret – anvendes en forandringsportefølje, som på samme tid fungerer som middel til og dokumentation for læring. Forandringsporteføljen har en fast grundskabelon ud fra modulets kompetencemål og fokusområder, men vil også samtidig være under forandring.

Processen med forandringsporteføljen sættes i gang i starten af 1. kvarter.

Porteføljen (benævnt *logbog* i studieordningen) er en del af modulets læringsprøve, og udvalgte dele herfra indgår desuden i den afsluttende prøve.

Litteratur

Liedtka-modellen med budskaber og værktøjer gennem innovationsfaserne *What is?*, *What if?*, *What wows?* og *What works?* anvendes som grundbog gennem hele IIE og PPI. Modulet forsøger desuden at anvende og koble den litteratur, som studiepakkenes øvrige moduler bygger på, i relation til en konkret innovationsproces.

Primær litteratur:

- Liedtka, Jeanne & Ogilvie, Tim (2001): *Designing for Growth – a design thinking tool kit for managers*, Columbia University Press, New York.

Hertil kommer lidt supplerende litteratur ift. eksempelvis læring gennem forandringsprocesser (aktionsforskning), visualisering, projekt-projekt og gruppepædagogik, som uploades løbende på e-learn.

E-learn platform

Modulet har et tilhørende kursus på Blackboard (e-learn), hvor alle informationer, planer, undervisningsmateriale og supplerende litteratur samles.

Timefordeling

Oversigten nedenfor viser et overblik over den normerede arbejdstidsfordeling i modulet. Det mest bemærkelsesværdige er de mange timer til 'gruppearbejde' i 4. kvarter, som dækker over dybdegående arbejde med de aktuelle innovationsprojekter.

	1. kvarter	2. kvarter	3. kvarter	4. kvarter	SUM
Workshop (undervisning) - én workshop er typisk 3 k-timer - tematiseret	12 (4 ws.)	12 (4 ws.)	12 (4 ws.)	6 (2 ws.)	42
Vejledningsworkshops - skemasatte sparringsrunder med undervisere og andre studerende - kan være tematiseret			(med ovenfor)	16 (ca. 2t/uge)	16
Individuelt arbejde - litteratur - forandringsportefølje, refleksioner, skriftliggørelse og visualisering	16	16	12	12	56
Gruppearbejde - i relation til konkret projekt og partner - herunder individuelt arbejde til/med gruppens projekt - herunder afvikling af seminar (læringsprøve)		8	10	86	104
Afsluttende prøve - opgave og mundtlig prøve - hænger sammen med punktet ovenfor				20	20
AT/kvarter	28	36	34	140	
AT i alt					238

8,5 ECTS-point = 238 arbejdstimer.

PRØVER

Læringsprøver

Se uddybninger under det enkelte punkt.

Evalueringen omfatter tre dele:

- Fremmøde og aktiv deltagelse i workshops og vejledningsworkshops i 3.-4. kvarter relateret direkte til gruppens innovationsprojekt. (kaldet "aktiv deltagelse i vejledningen" i studieordningen)
 - Minimum 80 % pr. studerende.
- Udarbejdelse af forandringsportefølje (1.-4. kvarter). Procesmateriale fra porteføljen skal indgå i den afsluttende opgave (4. kvarter)
 - Igangsættes fra starten af 1. kvarter.
- Fremvisning af et mockup af et produkt, services eller koncept inden for idræt og bevægelse (4. kvarter)
 - Dette sker på seminardag i juni 2016
 - Hvor hver gruppe sørger for tre eksterne gæster
 - Individuelle pitches på 1 minut, gruppefremlæggelse og faglig diskussion på samlet ca. 25 minutter.

Prøverne bedømmes B/IB. Intern bedømmelse.

Afsluttende prøver

En kombineret prøve i forbindelse med evaluering af projektarbejde.

Gruppeopgave efterfulgt af individuelt mundtligt forsvar.

Ekstern censur. 7 trins-skala.

Krav til beståelse af modulet

Alle læringsprøver skal være bestået hver for sig for at bestå modulet.

MODULANSVARLIG

Torben Hansen, thansen@health.sdu.dk, bygning 39, 2. sal.

Rev. August 2016