

Det Natur- og Biovidenskabelige Fakultet (SCIENCE)							
Kursusnavn, kursusansvarlig, institut og link til kursusbeskrivelse	Antal studerende	I&E-tilgang/tema	Individuelt studie, projektarbejde eller gruppearbejde	Kursusdesign, undervisningsformer og I&E-elementer	Undervisningsressourcer	Eksamensformer	Økonomi og studieadministration
Innovation Inspired by Nature 2014 Lene Sigsgaard, PLEN http://kurser.ku.dk/course/lfkk10412u/2013-2014	Max 40	Innovation inspireret af naturen i en tværfaglig kontekst, hvor især ingeniørfaget og de natur- og biovidenskabelige fag danner den faglige basis.	Tværfaglig projektarbejde i grupper af 5-6 studerende. Grupper sammensættes før kursusstart baseret på diversitet af faglighed i hver gruppe, relevans af faglighed ifht. opdragsgiver, samt kønsfordeling.	De studerende løser en udfordring stillet af en ekstern opdragsgiver. Samarbejdet indebærer en workshop med opdragsgiver om problemforståelse, løbende dialog og endelig præsentation af løsningsforslag. Double Diamond procesmodel med planlagte aktiviteter/workshops og milepæle tilpasset efter ugentlige leverancer til præsentation i plenum, herunder Ide- og konceptudvikling, eksplorativ prototyping, Undervisningsformer: Forelæsninger, øvelser, gruppearbejde, workshops, ekspertvejledninger, facilitatormøder plenumssessioner	Kernefaglig vedr. biologi: VIP'ere fra PLEN Kernefaglig vedr. biomimetik: VIP'ere fra DTU Innovationsfaglig: VIP'ere fra DTU Facilitering: to facilitatorer (PhD-studerende)	Grupperapport Individuel rapport	Delt STÅ imellem KU PLEN og DTU Management. Anvender en fordelingsnøgle. Ekstern lektorløn til eksterne.
Digital Services Innovation 2014 Troels Mønsted, DIKU http://kurser.ku.dk/course/ndak12005u/2013-2014	Max 30. (10 fra KU, 10 fra DTU, og 10 fra CBS)	Innovationstilgangen kan bedst beskrives som en prototyping-proces, hvor der udarbejdes en række prototyper af digitale services.	Tværfaglig projektarbejde i grupper af 5 studerende. De studerende placeres i grupper ud fra et ønske om at balancere uddannelsesbaggrund, institutionel baggrund og læringsstil.	Studerende arbejder med cases, som er defineret af case partnere. Casepartnere er organisationer eller virksomheder, der formulerer et problem, som kan undersøges og understøttes via digitale services. Ingen specifik innovationsmodel - der anvendes etnografisk feltarbejde, brugerinddragelse, design interventioner, papir-prototyping, funktionelle prototyper og forretningsmodeller. Undervisningsformer: Forelæsninger, workshops, gruppearbejde, obligatoriske øvelser, "innovationscamp"	Troels Mønsted (DIKU), Lars Kayser (SUND), Klaus Bruhn Jensen (HUM), Michel Avital (CBS), Henning Boje Andersen (DTU), Yutaka Yoshinaka	Det digitale serviceinnovationsprojekt, som de studerende udvikler, er afgørende for at opnå innovations- og entreprenørskabskompetencer. Projektet danner også grundlag for den skriftlige rapport og den mundtlige eksamen, der bruges i vurderingen.	
Food entrepreneurship 2014 Nanna Viereck, FOOD http://kurser.ku.dk/course/lleb10300u/2013-2014	Max 40	Grundlæggende begreber indenfor iværksætteri, innovation og forretningsudvikling med vægt på de særlige kendetegn for fødevareindustrien og anvendelsen af fødevareteknologier	Grupper er omhyggeligt sammensat (fx med en elev fra hver af de deltagende universiteter / internationale studerende for at sikre kompetencer inden for business, teknik og naturvidenskab	Studerende arbejder med en prædefineret idé (case-historie) med henblik på at udvikle denne idé til et endeligt produkt med en klar forretningsplan. Ideudvikling og udvikling af en forretningsplan. Undervisningsformer: Forelæsninger, gruppearbejde, virksomhedspræsentationer, diskussioner, øvelser og rapportskrivning.	Dorte Wiene, Aditus Networks Nanna Viereck, KU Timothy John Hopley, DTU	Forretningsplan Individuel mundtlig eksamen.	
Patent Commercialisation and Entrepreneurship, 2011 Peter Conrad Ottesen, Kemisk Inst. http://kurser.ku.dk/course/nkek12003u/2013-2014	11 studerende i 2011, dog ingen begrænsning på antal studerende.	Kommercialisering af naturvidenskabelige patenter. Viden om kemi på bachelorniveau fra enten nanovidenskab, kemi, biokemi eller biovidenskab er en forudsætning for at deltage i kurset.	Projektarbejde i grupper. Grupperne sammensættes på baggrund af ITP-profiler.	Studerende arbejder i grupper med et udvalgt patent som grundlag for idé- og forretningsudvikling. Ingen specifik innovationsmodel. Ideudvikling og forretningsmodel-canvas (Osterwalder). Endelig leverance er en forretningsplan. Undervisningsformer: Forelæsninger, workshops, gruppearbejde, øvelser.	Associate Professor Claus Sørensen, KU Project Manager Rikke Bøyesen, KU Project Manager, Entrepreneur, Peter Ottesen, KU Lawyer Peter Horn Møller, Tinderact Project Manager, Entrepreneur Nina Riis CEO Jeppe Amossen, HEED Diagnostic ApS Investment Manager Leif Jensen, CAT Client Solution Executive Jan Bo Kristensen, IBM CEO Veinay Venhatramen, CIID	Forretningsplan (5 sider) Individuel mundtlig eksamen.	

Det Samfundsvidenskabelige Fakultet (SAMF)							
Kursusnavn, kursusansvarlig, institut og link til kursusbeskrivelse	Antal studerende	I&E-tilgang/tema	Individuelt studie, projektarbejde eller gruppearbejde	Kursusdesign, undervisningsformer og I&E-elementer	Undervisningsressourcer Kernefaglig Innovationsfaglig Facilitering	Eksamensformer	Økonomi og studieadministration
<p>Entreprenant antropologi og sociologi http://kurser.ku.dk/course/aank13509u/2013-2014 Ea Helth Øgendahl, Sofie Bertolt Winthe, Institut for antropologi</p>	30	Fokus på kompetencer i forhold til iværksætteri og om brug af sociologisk og antropologisk kernefaglighed i iværksættersammenhæng (Sarasvathy). Kurset arbejder med de studerendes egne ideer, som de i grupper arbejder på at udvikle.	Gruppearbejde med udgangspunkt i studerendes egne ideer	Workshops med forelæsningslementer, gruppearbejde, inspirationsoplæg. Der er fokus på at skabe en forretningsmodel for ideen samt en handlingsplan.	Kurset varetages af en antropolog og en sociolog der sammen har startet virksomhed. De varetager således både de kernefaglige og innovationsfaglige elementer samt faciliterer processen. Der benyttes eksterne oplægsholdere til enkelte emner.	Mundtlig eksamen med udgangspunkt i synopsis – der er krav om aktiv deltagelse samt aflevering af portfolioopgaver for at kunne gå til eksamen	Indskrivning på enkeltfag på antropologi eller sociologi
<p>Entrepreneurship http://kurser.ku.dk/course/a%C3%98ka08179u/2013-2014 Søren Hovgaard, Department of Economics</p>	40	Meget klassisk forretningsplanstankegang med fokus på beslutningsprocesser på baggrund af prototyper. Der inddrages eksterne partnere som stiller cases og hører præsentationer.	Gruppearbejde med udgangspunkt i cases	Et mix gruppearbejde, inspirationsoplæg, forelæsninger og individuelle vejledninger af både grupper og enkeltstuderende. Ikke brug af decideret procesmodel. Der arbejdes på at bringe de studerende fra idé til (beskrivelse af) produkt på så kort tid som muligt.	Kernefaglig vedrørende økonomi og finansiering af startups – Søren Hovgaard Gæsteoplæg af iværksættere, venturekapitalister og erhvervsfolk som innovationsfaglige elementer Ingen facilitator	Bestået/ikke bestået skriftlig opgave + krav om aktiv deltagelse og præsentation for eksterne	Indskrivning på enkeltfag på økonomi
<p>Organisations - Innovation and Change http://kurser.ku.dk/course/asoa05006u/2013-2014 Signe Andersen, Department of Sociology</p>	--	Kurset ønsker at give de studerende en forståelse af innovationens rolle i organisationer og innovations rolle i forandringsprocesser – dette linkes til teorier fra sociologi – det er i høj grad et "om" kursus	Individuelt og gruppearbejde med (papir)cases	Forelæsninger med case-løsning og diskussioner	Det innovationsfaglige er i dette kursus også der kernefaglige da kurset beskæftiger sig med krydsfeltet mellem innovation og sociologi. Der er ingen facilitering	Aktiv deltagelse samt aflevering af opgaver i løbet af kurset	Indskrivning på enkeltfag samt del af fagpakke på sociologi
<p>International consultancy, Anthropology in practice http://kurser.ku.dk/archive/2013-2014/STUDYBOARD_0010/AANB05058U Susanne Branner Jespersen, Department of Sociology</p>	30	Kurset ønsker at gøre de studerende i stand til at anvende deres faglighed i praksis. På kurset arbejder studerende med cases stillet af NGO'er hvor de skal bruge metoder fra antropologi til at løse deres udfordringer.	Gruppearbejde med udgangspunkt i cases – de studerende arbejder med rigtige cases, hvor de slutter med at præsentere et forslag til et undersøgelsesdesign for virksomhederne.	Gruppearbejde, korte forelæsninger, træning i at benytte metoder (workshops)	Susanne Branner Jespersen er den kernefaglige underviser, hun har desuden selv erfaring fra konsulentverdenen og varetager derfor også den del af undervisningen der skal gøre de studerende i stand til at anvende faglighed i praksis. Case-stillere underviste lidt omkring konsulentverdenen Der var ingen procesfacilitering	Portfolioopgaver samlet til større opgave – afleveres individuelt eller i grupper	Indskrivning på enkeltfag samt del af fagpakke på sociologi

Det Humanistiske Fakultet (HUM)							
Kursusnavn, kursusansvarlig, institut og link til kursusbeskrivelse	Antal studerende	I&E-tilgang/tema	Individuelt studie, projektarbejde eller gruppearbejde	Kursusdesign, undervisningsformer og I&E-elementer	Undervisningsressourcer Kernefaglig Innovationsfaglig Facilitering	Eksamensformer	Økonomi og studieadministration
<p>Serviceinnovation & serviceinnovation, 2011 Kursusansvarlig: Marjanne Kurth, Katalyst og Morten Warmind, Institut for Tværkulturelle og Regionale Studier</p>	<p>38 (maks optag på 40). Ca 50 ansøgere: ed afbud endte det på 39 ved opstart. 1 stoppede efter 1 uge pga. arbejdspresset.</p>	<p>Sommerskolen gør brug af de nyeste metoder og redskaber inden for serviceinnovation. Serviceinnovation er en systematisk tilgang til innovation. Det centrale i serviceinnovation er brugerforståelse og brugeroplevelse. Brugerens livsverden kortlægges igennem observationer, samtaler og ikke mindst fortolkninger af disse. Derudfra skabes nye løsninger. Hertil analyseres organisationens arbejdskultur og -processer, hvilket skal sikre implementering af servicen.</p> <p>Serviceinnovation og serviceinnovation hænger sammen med prototyping. Den kreative konceptudvikling samt de endelige løsninger vil være centreret omkring forskellige typer og teknikker inden for prototyping, hvor vi dækker alt fra papirprototyper til simulationer. Serviceinnovation dækker over design af systemer, processer og immaterielle ydelser. Serviceinnovation bygger på en række kendte design og humaniora discipliner som kommunikations-, interaktions- og digitalt design kombineret med viden om menneskets kultur, identitet, behov, kultur og sociale processer.</p>	<p>Tværfaglig projektarbejde i grupper af 4-6 studerende. Grupper sammensættes før kursusstart baseret på motiveret ansøgning og cv samt udfyld Innovation team profil. S sammensætningen var prioriteret ud fra 1) diversitet af faglighed 2) relevans af faglighed ifht. Opdragsgiver 3) innovationsprofil (typiske handlemønstre i samarbejdssituationer) 4) andre personlige interesser og erhvervs erfaring samt 5) kønsfordeling.</p>	<p>Sommerskolen er et intensivt 3-ugers innovationsforløb, der har til formål at løse konkrete serviceinnovationsopgaver for en virksomhed ud fra konceptuelle, økonomiske, teknologiske, humanistiske, design- og brugermæssige perspektiver.</p> <p>For hver virksomhed bliver der sammensat et skræddersyet, tværfagligt team af studerende fra Københavns Universitet, Copenhagen Business School og Danmarks Tekniske Universitet. (8 grupper, 4 virksomheder).</p> <p>De studerende vil blive guidet, vejledt og udfordret af førende teoretikere og praktikere inden for serviceinnovation, design, kreativ konceptudvikling, prototyping, forretningsudvikling og brugerinvolvering. Under hele forløbet vil de studerende dagligt blive vejledt af professionelle facilitatorer.</p> <p>Hver uge har et specifikt tema, som er tilrettelagt med en stram styring og tidsplan. Hver uge afsluttes med et styregruppemøde med virksomheden.</p> <p>Undervisningsformer: Forelæsninger, øvelser, gruppearbejde, workshops, ekspertvejledninger, facilitatormøder plenumsessioner</p> <p>Sommerskolen er udviklet af Katalyst - afdeling for humanistisk innovation.</p>	<p>Kernefaglig vedr. Serviceinnovation: Praktikere fra erhvervslivet Kernefaglig vedr. innovation: VIP'ere fra CBS, KU (CBS) og DTU Facilitatorer: Hvert hold havde tilknyttet 1 designer med erfaring i serviceinnovation + 1 casemaster fra KU eller CBS med erfaring i I&E undervisning</p>	<p>Aktiv undervisningsdeltagelse med specifikke krav om ugentlige præsentationer, ugentlige rapporter (blog) med innovationsfaglige og proces-spørgsmål samt én stor afsluttende præsentation i plenum.</p> <p>Andet: Evaluering http://innovation.blogs.ku.dk/files/2014/01/Evalueringringsrapport-Sommerskolen-2011_endelig-version.pdf</p>	<p>Indskrivning på enkeltfag på TORS, HUM undtagen studerende fra DTU der slog kurset op i eget regi og førte de studerende til eksamen.</p>
<p>Workcamp 2006: Cocreation Kursusansvarlig: Trine Middelboe, Hum, KU (godkendt af midlertidigt studienævn) samt Michael Thomsen, Zentropa WorkZ</p>	<p>Ca. 40</p>	<p>Grundlæggende begreber inden for innovation og cocreation som tværgående tema. Dramatisk innovation var den grundlæggende tilgang med brug af kunstneriske strategier sammenholdt med klassiske discipliner indenfor design- og forretningsudvikling.</p>	<p>Tværfaglig projektarbejde i grupper af 4-6 studerende. Grupper sammensættes før kursusstart baseret på motiveret ansøgning og cv samt personligt interview.</p>	<p>Procesmodellen var baseret på Joseph Campbells Heros Journey .</p> <p>Undervisningsformer: Forelæsninger, øvelser, gruppearbejde, workshops, ekspertvejledninger, facilitatormøder plenumsessioner</p>	<p>Kernefaglig vedr. Innovation: Praktikere fra erhvervslivet samt VIP fra KU, CBS, DTU Facilitatorer: Hvert hold havde tilknyttet 1 kontaktperson med ansvar for fremdrift men ikke decideret facilitering</p>	<p>Skriftlig rapport</p>	<p>Indskrivning på enkeltfag på HUM, KU</p>
<p>Workcamp 2007: Viden i spil Kursusansvarlig: Trine Middelboe, Hum, KU (godkendt af midlertidigt studienævn) samt Michael Thomsen, Zentropa WorkZ</p>	<p>Ca. 40</p>	<p>. Dramatisk innovation var den grundlæggende tilgang med brug af kunstneriske strategier sammenholdt med klassiske discipliner indenfor design- og forretningsudvikling.</p>	<p>Tværfaglig projektarbejde i grupper af 4-6 studerende. Grupper sammensættes før kursusstart baseret på motiveret ansøgning og cv samt 1 dag hvor alle deltagere mødes og gennemførte en række samarbejdsøvelser under observation fra konsulenter fra WorkZ.</p>	<p>Procesmodellen var baseret på Joseph Campbells Heros Journey og Zentropa WorkZ model Ideernes Liv.</p> <p>Undervisningsformer: Forelæsninger, øvelser, gruppearbejde, workshops, ekspertvejledninger, facilitatormøder plenumsessioner</p>	<p>Kernefaglig vedr. Innovation: Praktikere fra erhvervslivet samt VIP fra KU, CBS, DTU Facilitatorer: Hvert hold havde tilknyttet 1 facilitator med ansvar for metoder og gruppedynamik samt 1 kontaktperson med ansvar for fremdrift</p>	<p>Mundtlig eksamen, samt individuel rapport.</p>	<p>Indskrivning på enkeltfag på HUM, KU</p>