

Valgfagskatalog til

Professionsbachelor i Leisure Management

- Gældende for ÅRGANG 2019 (mr2019s)
(revideret og ajourført september 2020)

**AB
SAL
ON**

PROFESSIONS-
HØJSKOLEN
ABSALON



Professionsbachelor i Leisure Management

Kære Leisure Management studerende,

Er du påbegyndt Leisure Management uddannelsen den 1. september 2019, skal du i løbet af dit studie tage valgfag svarende til 20 ECTS-point. I dette katalog præsenteres en oversigt over valgfag for efteråret 2020 og foråret 2021 samt øvrig information, som er vigtig for dig, når du skal vælge dine valgfag.

Du vil blive tilbudt rådgivning og vejledning om muligheder for sammensætning af valgfag med blik for din ønskede faglige profil og arbejdsmarkedets behov.

Hvis du er i tvivl om, hvilke valgfag du skal vælge i forhold til dine karriereønsker, er du altid velkommen til at drøfte dette med din employability-koordinator.

September 2020

Nærværende valgfagskatalog er ajourført og revideret september 2020 og erstatter tidligere valgfagskatalog gældende for årgang mr2019s.

Indholdsfortegnelse

Del 1 – RETNINGSLINJER FOR VALGFAG	4
1.1 Sprog og prøven	4
1.2 Tilmeldingsprocedure og tilmeldingsperiode	4
1.3 Særforløb for valgfag på 4. semester	5
1.4 Studerende på studieophold på 6. semester	5
Del 2 – VALGFAGSOVERSIGT FOR 3. SEMESTER	6
Del 3 – BESKRIVELSE AF VALGFAG PÅ 3. SEMESTER	6
3.1. Social Media Marketing / 5 ECTS	6
3.2. Entrepreneurial Mindset / 5 ECTS	7
3.3. Tourism Management / 5 ECTS	8
3.4. Consumer behavior / 5 ECTS	9
Del 4 – VALGFAGSOVERSIGT FOR 4. SEMESTER	10
Del 5 – BESKRIVELSE AF VALGFAG PÅ 4. SEMESTER	10
5.1 Experiential Marketing / 5 ECTS	10
5.2 Digital Marketing / 5 ECTS	11
5.3 Startup Company / 5 ECTS	12
Del 6 – VALGFAGSOVERSIGT FOR 6. SEMESTER	12

Del 1 – RETNINGSLINJER FOR VALGFAG

Er du påbegyndt Leisure Management uddannelsen den 01/09 2019, skal du i løbet af dit studie tage valgfag svarende til 20 ECTS-point. Hvis du følger det normerede studieforløb, er valgfagene fordelt på tre semestre. Du skal vælge:

- 5 ECTS-point på 3. semester (1 valgfag)
- 5 ECTS-point på 4. semester (1 valgfag)
- 10 ECTS-point på 6. semester (1 valgfag)

Når du vælger valgfag, skal du være opmærksom på følgende:

- Alle valgfag bliver løbende justeret, så de matcher udviklingen i leisurebrancherne.
- Valgfagene giver dig mulighed for at tone din uddannelsen inden for uddannelsens kerneområder, så du kan styrke din faglige profil i forhold til dine interesseområder.
- Alle valgfag tilhører blokken "Leisure Management" i studieordningen.
- Vi bestræber os på at oprette et bredt udsnit af valgfag. Antallet af studerende og tilgængeligheden af kvalificerede undervisere er dog afgørende for, om et fag kan udbydes. Valgfag udbydes ikke, hvis antallet af studerende er utilstrækkeligt for at opnå et tilfredsstillende fagligt niveau.
- Kommende udbud af valgfag offentliggøres på vores digitale portal.

1.1 Sprog og prøven

Ifølge uddannelsens studieordning oprettes alle valgfag ved tilstrækkelig søgning og som udgangspunkt på engelsk.

Prøver kan foregå på dansk eller engelsk efter dit ønske.

1.2 Tilmeldingsprocedure og tilmeldingsperiode

Tilmelding og valg af valgfag foregår ved at udfylde et valgfagsskema. Dette udsendes af studieadministrationen via din studiemail.

Når tilmeldingsperioden er afsluttet, modtager du besked om, hvilke fag der bliver oprettet og hvilket fag du er tilmeldt.

Hvis et valgfag med deltagerbegrænsning bliver overtegnet, trækker vi lod om pladserne.

Har du ikke fået dit ønskede valgfag, f.eks. på grund af aflysning af faget eller på grund af deltagerbegrænsning på faget, modtager du besked om en ny tilmeldingsrunde.

Hvis du ikke har valgt et valgfag ved første tilmeldingsrunde, vil du få mulighed for at vælge et valgfag i anden tilmeldingsrunde dog kun mellem de valgfag som oprettes og hvor der stadig er plads.

Tilmelding til valgfag er bindende og kan kun ændres efter ansøgning. Dog kan du framelde dig et tilmeldt valgfag i forbindelse med:

- Udvekslingsophold i henhold til reglerne.
- Optagelse som gæstestuderende ved andre uddannelser/uddannelsesinstitutioner i DK

Tilmeldingsperiode for valgfag til 4. semester:

	Tilmeldingsperiode (første tilmeldingsrunde)	Offentliggørelse af de oprettede valgfag	Tilmeldingsperiode (anden tilmeldingsrunde)
Valgfag 4. semester	7.10.20 – 25.10.20	Senest 13. 11.20	16.11.20-30.11.20

Orientering om valgfagene og valg af valgfag på 6. semester vil foregå i efteråret 2021.

1.3 Særforløb for valgfag på 4. semester

Som beskrevet i overstående afsnit udgør valgfagene på Leisure Management uddannelsen normalt 5 ECTS på 3. og 4. semester og 10 ECTS på 6. semester. Der imidlertid efter ansøgning om dispensation mulighed for at tage valgfagene på 4. semester som 10 ECTS-fag.

Forskellen mellem et fag på 5 og 10 ECTS på 4. semester består blandt andet i:

- Udvidede krav til læringsudbytte samt viden, færdigheder og kompetencer for valgfag på 10 ECTS: Kravene til de studerendes læringsudbytte, viden, færdigheder og kompetencer afhænger på valgfagene på 4. semester af, om de tages på 5 eller 10 ECTS. Dette betyder bl.a., at du vil have en mere omfattende udprøvning af dit læringsudbytte ved valgfag på 10 ECTS end på 5 ECTS.
- Et større omfang af arbejdstimer: Et 5 ECTS fag svarer til ca. 137 arbejdstimer, hvor et 10 ECTS fag svarer til 275 arbejdstimer for den enkelte studerende. Hvis du følger valgfagene på 10 ECTS på 4. semester, følger du undervisningen der svarer til 5 ECTS, og du vil derudover skulle deltage i ekstra studieaktiviteter, der samlet svarer til den dobbelte arbejdsbelastning. Disse ekstra studieaktiviteter vil dels bestå af undervisning og vejledning samt dels fremstilling af et større skriftligt produkt.

Hvis du ønsker at tage et valgfag på 4. semester på 10 ECTS, kan du ikke også tage et valgfag på 3. semester, idet studerende ikke må optjene mere end 20 ECTS valgfag i løbet af uddannelsen.

Hvis du ønsker at tage et fag som 10 ECTS på 4. semester, skal du søge om dispensation hos uddannelseslederen for Leisure Management uddannelsen senest under dit 2. semester.

1.4 Studerende på studieophold på 6. semester

Du kan vælge at gennemføre et eller flere af dine valgfag på en uddannelsesinstitution i udlandet. Hvis du ønsker et studieophold i udlandet, skal du hurtigst muligt kontakte den internationale koordinator på Leisure Management uddannelsen for nærmere information. Du finder kontaktoplysningerne på den digitale platform.

Del 2 – VALGFAGSOVERSIGT FOR 3. SEMESTER

Her er en oversigt over valgfagenes omfang, placering samt angivelse af minimum og maksimum antal studerende på valgfaget:

3. SEMESTER			
FAG	OMFANG	SPROG	MIN./MAKS. DELTAGERE
Social Media Marketing	5 ECTS	Engelsk	25/75
Turism Management	5 ECTS	Engelsk	25/75
Entrepreneurial Mindset	5 ECTS	Engelsk	15/75
Consumer Behavior	5 ECTS	Engelsk	25/75

Del 3 – BESKRIVELSE AF VALGFAG PÅ 3. SEMESTER

3.1. Social Media Marketing / 5 ECTS

Sociale medier har på kort tid ændret kommunikationsformer, det sociale liv og dermed også forretningsmuligheder i leisurebrancherne. Der eksisterer næppe en virksomhed i dag i den vestlige verden, der ikke har etableret sig på et eller flere sociale medier. Sociale medier benyttes til en lang række formål, såsom virksomhedskommunikation, corporate kommunikation, rekruttering, kundeservice og markedsføring. De fleste er som privatpersoner bekendt med de forskellige platforme for sociale medier, men i marketingsregi byder de forskellige sociale medier også hver især på muligheder og udfordringer, som en leisure manager i dag bør kende til.

FAGINDHOLD: Introduktion til nyere teorier og begreber inden for social media marketing, hvor hovedvægten vil ligge på virksomhedscases inden for leisurebrancherne. Vi vil gennemgå de væsentligste og mest populære sociale medieplatforme. Derudover diskuterer vi sociale medieplatformes forskellighed og dynamikker samt strategier for brug af sociale medier.

STUDIEVÆGT: 5 ECTS

PRØVEFORM: Mundtlig individuel eller gruppeprøve (maks. 3 studerende) på baggrund af en konkret case fra en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne.

BEDØMMELSE: Ekstern censur.

LÆRINGSUDBYTTE
VIDEN

- Har viden om de væsentligste nyere teorier og begreber, der omhandler sociale medier.
- Har viden om de markedsføringsmuligheder, social medier tilbyder leisurevirksomhederne.
- Har viden om samspillet mellem social medier, platforme og forbrugeradfærd.

FÆRDIGHEDER

- Kan selv skabe relevant indhold til udvalgte sociale medier på et elementært niveau.
- Kan som et led i en bredere marketingsstrategi reflektere over sociale mediers rolle for organisationer og virksomheder i leisurebrancherne og over, hvordan sociale medier kan supplere traditionelle markedsføringsaktiviteter.
- Kan kritisk vurdere brug af og begrænsninger ved sociale medier i relation til marketing.

KOMPETENCER

- Kan selvstændigt analysere behovet, planlægge og vedligeholde aktiviteter på sociale medier for en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne.
- Kan indtænke og præsentere strategier for brugen af sociale medier i organisationernes øvrige strategier, herunder formulere politikker og retningslinjer for medarbejdernes online-adfærd og brug af social medier i leisurebrancherne.

3.2. Entrepreneurial Mindset / 5 ECTS

Hvordan starter, driver og vækster du en forretning - eller hvordan spotter og udvikler du nye forretningsområder i en allerede etableret leisurevirksomhed? I dette fag lærer du at anvende centrale teorier og begreber inden for entreprenørskab og innovativ forretningsudvikling. Samtidig opnår du en praksisbaseret viden ved at arbejde med konkrete cases. Det betyder, at du bliver en attraktiv spiller på jobmarkedet i leisurebrancherne, der er kendetegnet af mange mindre virksomheder, hyppig udvikling af nye forretningskoncepter og en stor efterspørgsel på det entreprenante mindset. Vi arbejder både med entreprenørskab (start af egen virksomhed) og intraprenørskab (hvor du som medarbejder udvikler forretningspotentialerne i en allerede etableret virksomhed). Det er derfor ikke nødvendigt at have iværksætterdrømme eller en konkret forretningsidé for at tage dette fag.

FAGINDHOLD: Fagets hovedfokus er at give dig en grundlæggende viden om, hvordan der kan skabes nye forretningsmuligheder i etablerede og nystartede virksomheder samt give dig basale færdigheder i at kunne vurdere konkrete forretningsmuligheder. Endvidere har vi fokus på udvikling af det "entreprenante mindset", værktøjer til opdagelses-, idégenererings- og udviklingsfasen etc.

STUDIEVÆGT: 5 ECTS.

PRØVEFORM: Mundtlig individuel eller gruppeprøve (maks. 3 studerende) på baggrund af en konkret case fra en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne.

BEDØMMELSE: Ekstern censur.

LÆRINGSUDBYTTE

VIDEN

- Har viden om betydningen af entrepreneurship, intrapreneurship, iværksætter- og selvstændighedskultur.
- Har viden om iværksætterens rolle, vilkår og personlige egenskaber
- Har viden om centrale teoretiske begreber og processer inden for forretningsudvikling.

FÆRDIGHEDER

- Kan indhente relevante sekundære data i forbindelse med gennemførelse af analyser samt bearbejde og præsentere disse på en relevant måde.
- Kan foretage en analyse af en forretningsidé: Vurdering af om der er grundlag for at realisere en forretningsidé, herunder bedst mulige kommercialiseringsform, markedspotentiale og forretningsmodel.

KOMPETENCER

- Kan sælge et projekt eller en forretningsidé over for forskellige målgrupper på en klar, kort og tydelig måde
- Kan arbejde strategisk og metodisk med idégenerering, produktudvikling, processer og omsætning af trendspotting til kommercielt løsninger.

3.3. Tourism Management / 5 ECTS

Turisme er en verdensomspændende industri, som fortsat spiller en vigtig rolle i både rige nationer og udviklingsøkonomier. Turisme er også et erhverv, som Danmark lever af og i endnu højere grad skal leve af i fremtiden. Derfor er det vigtigt som leisure manager at se nærmere på denne sektor, og hvad den kræver af ledelseskompetencer. Faget bygger på den viden, der er opnået i de foregående fag, hvor emnet turisme har været behandlet, og målet er at uddybe din viden om turismeindustrien.

FAGINDHOLD: Gennem hele faget fremhæves og drøftes forskelle og ligheder mellem turismeindustrien og andre industrier. Når faget er gennemført, har du opnået en solid viden om moderne ledermæssige teamer i turismeindustrien samt en indgående forståelse af de underliggende karaktertræk i industrien. Der er fokus på at skabe en helhedsorienteret forståelse for det samarbejde og de transaktioner, der foregår mellem turismeaktører.

STUDIEVÆGT: 5 ECTS

PRØVEFORM: Mundtlig individuel eller gruppeprøve (maks. 3 studerende) på baggrund af en synopsis baseret på en konkret case fra en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne.

BEDØMMELSE: Ekstern censur.

LÆRINGSUDBYTTE

VIDEN

- Har grundlæggende viden om turismebegreber og den moderne turismeindustri.
- Har viden om hovedaspekter i turisme set fra en forbrugsvinkel og en produktionsvinkel.
- Har viden om sammenhængene mellem forskellige former for turisme.
- Har dybdegående viden om hvilke ydelser forskellige organisationer og virksomheder tilbyder inden for turismeindustrien.

FÆRDIGHEDER

- Kan kompetent identificere og håndtere trends og tendenser inden for de forskellige former for turisme.
- Kan anvende og vurdere begreberne incoming og outgoing turisme.
- Kan vurdere og anvende turismeplanlægningsprincipper i virksomheder og organisationer samt på destinationer.
- Kan forstå og beskrive det socioøkonomiske og sociodemografiske fundament i fremtidig markedsudvikling i turisme, indenlandsk såvel som internationalt.

KOMPETENCER
<ul style="list-style-type: none">■ Kan kritisk vurdere kvaliteten af virksomheds- og markedsprognoser i turismeindustrien.■ Kan integrere viden om markeder, segmenter og impacts i strategiske beslutninger.■ Kan integrere viden om faktisk turismeadfærd i design og produktion af turismeservices, herunder kritisk vurdering af nuværende og fremtidige mønstre for turismeefterspørgsel.

3.4. Consumer behavior / 5 ECTS

Forbrugeres adfærdsmønstre er tæt sammenhængende med markedsføring, og viden om forbrugeres adfærdsmønstre er kernen i mange, hvis ikke de fleste markedsføringsaktiviteter. Samtidig trækker emnet om forbrugeres adfærdsmønstre på viden fra en række samfundsvidenskabelige discipliner, som f.eks. økonomi, psykologi, socialpsykologi, sociologi og antropologi. Viden om forbrugeres adfærdsmønstre er derfor en fordel ved forståelse af markedsudvikling i leisure industrierne, både hvad angår udviklingen på makroniveau, men også hvad angår segmentmæssige og endda individuelle adfærdsmønstre.

FAGINDHOLD: Introduktion til nyere teorier og begreber inden for consumer behavior, hvor hovedvægten vil ligge på cases inden for leisurebrancherne. Vi vil gennemgå den væsentligste forskning inden for målgruppe redskaber og måder at begribe disse. Derudover diskuterer vi moderne (digital) adfærd, familiemønstre og dynamikker samt strategier for brug af disse i arbejdet med at forstå sin målgruppe. Derudover vil vi i faget rette fokus på forbrugere og markedet generelt, forbrugere som sociale individer, forbrugere som beslutningstagere, forbrugere og samfundet, Internationale forbrugsmønstre og variationer af forbrugeradfærd, samt anvendelse af viden om forbrugeradfærd i faktisk markedsundersøgelse.

STUDIEVÆGT: 5 ECTS

PRØVEFORM: Mundtlig individuel eller gruppeprøve (maks. 3 studerende) på baggrund af en konkret case fra en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne.

BEDØMMELSE: Ekstern censur.

LÆRINGSUDBYTTE
VIDEN
<ul style="list-style-type: none">■ Forbrugeres adfærdsmønstre og det sociologiske og psykologiske grundlag, på individniveau.■ Forbrugeres adfærdsmønstre og det sociologiske og psykologiske grundlag, på det sociale niveau (grupper, segmenter).■ Forbrugeres adfærdsmønstre og det sociologiske og psykologiske grundlag, på det samfundsmæssige niveau og med forståelse for internationale og interkulturelle variationer.■ Værdien af dybdegående viden om forbrugere, hvilket i dette fag anses som fundamentet for forståelsen af forbrugeradfærd.
FÆRDIGHEDER
<ul style="list-style-type: none">■ Kompetent håndtere nøgletermer inden for emnet forbrugeradfærd.■ Anvende teorier og modeller om forbrugeradfærd i markedsundersøgelser.■ Anvende relevante teorier og modeller i analysen af forbrugeradfærd og beslutningstagning.
KOMPETENCER
<ul style="list-style-type: none">■ Analysere forbrugerbeslutningstagning i forhold til valg af Leisure forbrug.

- Analysere og kritisk vurdere pålideligheden af forbrugerfokuserede markedsundersøgelser.
- Forstå og beherske centrale perspektiver indenfor emnet forbrugeradfærd.

Del 4 – VALGFAGSOVERSIGT FOR 4. SEMESTER

Her er en oversigt over valgfagenes omfang, placering samt angivelse af minimum og maksimum antal studerende på valgfaget:

4. SEMESTER			
FAG	OMFANG	SPROG	MIN./MAKS. DELTAGERE
Experiential Marketing	5 ECTS	Engelsk	25/75
Digital Marketing	5 ECTS	Engelsk	25/75
Startup Company	5 ECTS	Engelsk	5/75

Del 5 – BESKRIVELSE AF VALGFAG PÅ 4. SEMESTER

5.1 Experiential Marketing / 5 ECTS

Oplevelser, f.eks. i form af events, indgår i dag i mange virksomheders markedsføring - ofte på en måde, hvor det er svært at skelne mellem oplevelsen og markedsføringen. Faget Experiential Marketing præsenterer en række emner, der giver dig viden om teoretiske og praktiske aspekter af oplevelsesbaseret markedsføring generelt og i leisurebrancherne i særdeleshed. I løbet af faget får du indsigt i teorier og metoder til oplevelsesbaseret markedsføring, der kan positionere en organisation eller virksomhed over for forskellige målgrupper.

FAGINDHOLD: Introduktion til anvendt oplevelsesbaseret markedsføring, nye vækstøkonomier, imagineering, integrering af oplevelsesbaseret markedsføring med resten af markedsføringsmikset, oplevelsesbaseret markedsføring, indflydelse på opbygning af brands, måling af resultater.

STUDIEVÆGT: 5 ECTS

PRØVEFORM: Mundtlig individuel eller gruppeprøve (maks. 3 studerende) på baggrund af en konkret case fra en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne.

BEDØMMELSE: Ekstern censur.

LÆRINGSUDBYTTE

VIDEN

- Har viden om sammenhængen mellem begreber som traditionel markedsføring og oplevelsesbaseret markedsføring.
- Har viden om og kan undersøge de praktiske aspekter ved udvikling og levering af Live Brand Experiences.

<ul style="list-style-type: none">■ Har viden om hvordan man evaluerer forskellige mediekanaler og vurderer, hvornår man kan bruge dem i leisurebrancherne.
FÆRDIGHEDER
<ul style="list-style-type: none">■ Kan drøfte betydningen af rollen af oplevelsesbaseret markedsføring i leisurebrancherne.■ Kan vurdere moderne markedsføringsteorier.
KOMPETENCER
<ul style="list-style-type: none">■ Kan vurdere casestudier inden for oplevelsesbaseret markedsføringsstrategi, formulere og kommunikere oplevelsesbaserede markedsføringsløsninger.■ Kan reflektere over teoretiske begreber for oplevelsesbaseret markedsføring.

5.2 Digital Marketing / 5 ECTS

Den igangværende digitalisering af vores hverdag har inden for de seneste år markant ændret måden og midlerne, virksomheder i leisurebrancherne bedriver markedsføring på og med. Digital markedsføring handler blandt andet om nye kanaler og medier, der er til rådighed, men også om, at budskaberne skal leveres med øget hastighed, at resultaterne i stigende grad skal være målbare og om en grundlæggende forandret relation til kunderne. Hvor man tidligere i leisurebrancherne har markedsført til kunderne, markedsfører man i dag i stigende grad med kunderne.

FAGINDHOLD: I faget Digital marketing bygger vi videre på de fag, som er inkluderet i den obligatoriske del af uddannelsens under markedsføringsblokken. Faget vil indholde emner som digital strategi, optimering af søgeord, AdWords, markedsføring via søgemaskiner, forbrugeradfærd på nettet, sociale medier etc.

STUDIEVÆGT: 5 ECTS

PRØVEFORM: Mundtlig individuel eller gruppeprøve (maks. 3 studerende) på baggrund af en konkret case fra en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne.

BEDØMMELSE: Ekstern censur.

LÆRINGSUDBYTTE
VIDEN
<ul style="list-style-type: none">■ Har viden om centrale digitale marketingbegreber for leisevirksomheder.■ Har viden om centrale primære og sekundære datakilder, der kan indgå i arbejdet med markedsanalyse og effektmåling af digital markedsføring for leisevirksomheder.
FÆRDIGHEDER
<ul style="list-style-type: none">■ Kan anvende centrale metoder og redskaber, der knytter sig til leisevirksomheders praksis.■ Kan opstille mål og anvende centrale metoder og værktøjer til at planlægge digitale markedsføringskampagner og -aktiviteter.■ Kan forbinde den digitale markedsføringsstrategi og -aktiviteter med mere traditionelle markedsføringsinitiativer.
KOMPETENCER
<ul style="list-style-type: none">■ Kan selvstændigt analysere og planlægge opgaver i forbindelse med digital markedsføring for virksomheder inden for leisurebrancherne.■ Kan håndtere udvikling af den digitale strategi med udgangspunkt i virksomhedens situation og med inddragelse af relevante interessenter.

5.3 Startup Company / 5 ECTS

Går du med tanker om at starte egen virksomhed, eller ejer du en nyetableret virksomhed? Med udgangspunkt i netop din idé får du her konkrete værktøjer til at sætte skub i din forretning og nå dine mål. Du arbejder konkret med markedsanalyse, forretnings- og produktudvikling og bliver i stand til at gennemføre en analyse af din virksomheds rentabilitet og bæredygtighed.

FAGINDHOLD: Du opnår viden om forskellige forretningsmodeller, og hvad etablering af en virksomhed kræver. Etablering af netværk, markedsføring, sociale medier, finansiering, jura og risikostyring er blot nogle af de fagområder, du skal beskæftige dig med under forløbet.

Deltagelse er baseret på, at du har en forretningsidé eller en nystartet virksomhed inden for leisureområdet.

STUDIEVÆGT: 5 ECTS

PRØVEFORM: Mundtlig individuel eller gruppeprøve (maks. 3 studerende) baseret på en konkret case fra en organisation eller virksomhed i leisurebrancherne eller egen forretningsidé.

BEDØMMELSE: Ekstern censur.

LÆRINGSUDBYTTE
VIDEN
<ul style="list-style-type: none">■ Har viden om etableringsprocessen for en ny virksomhed.
FÆRDIGHEDER
<ul style="list-style-type: none">■ Kan idéudvikle og vurdere idéers kommercielle bæredygtighed.■ Kan identificere og vurdere finansieringsbehov og muligheder.
KOMPETENCER
<ul style="list-style-type: none">■ Kan opstille en business model for en forretningsidé og kunne argumentere for til- og fravalg af elementer i forretningsplanen.■ Kan argumentere for mest hensigtsmæssige kommercialiseringsform.■ Kan på baggrund af forretningsidéen udarbejde, præsentere og vurdere en business model.

Del 6 – VALGFAGOVERSIGT FOR 6. SEMESTER

På grund af revision af valgfagene på Leisure Managementuddannelsen vil valgfag på uddannelsens 6. semester blive offentliggjort i efteråret 2021.