

GRAFISK DESIGN

Fagskolestudier - Høyskolen Kristiania

Godkjent i Undervisningsutvalget den 11.06.15 (UUV-sak 67/15)
Oppdatert den 18.09.15 (UUV-sak 94/15)

1. Innledning.....	3
2. Overordnet Læringsutbytte	4
2.1 Matrise for emners læringsutbytte i studieprogram	6
3. Vurdering.....	7
4. Formelle krav.....	7
5. Studiets struktur	8
5.1 Fagskolemodell	9
5.2 Emneoversikt.....	10
6. Undervisningsformer og læringsaktiviteter.....	12
7. Videre kompetanse	14

1. Innledning

Grafisk design eller visuell kommunikasjon, handler om å formidle et visuelt og tekstlig budskap til en mottager på beste egnede kommunikasjonsflater. En grafisk designer har en enorm innvirkning på det globaliserte verdenssamfunnet, praktisk talt påvirkes alle mennesker av yrkesgruppen. Faget informerer, bevisstgjør, avklarer, forenkler og formidler budskap ved hjelp av visuelle verktøy. Det er derfor viktig at kommunikasjonen fungerer optimalt og sikrer gode brukeropplevelser der det er relevant. Bransjen trenger designere som både ser og kan tenke helhet i en produksjon: fra premissgiver til sluttbruker/mottager. Kunsten å skape god kommunikasjon og gode brukeropplevelser blir til gjennom å sikre at produktet eller kommunikasjonsflaten er gjennomdesignet og brukertestet/testet mot målgruppen. Utseende må spille på lag med innhold, det vil si at flaten må være utformet og designet for å tilfredsstille de behov og forventninger en bruker/mottager måtte ha. En grafisk designer må derfor kjenne til, og kunne være en del av brukersentrerte designprosesser. Vårt mål er å utdanne smidige designere som skal være i stand til å navigere i en dynamisk bransje og samtidig tilpasse sin egen fremtid i takt med bransjens utvikling. Gjennom utdanningen vil studentene derfor tilegne seg unik og personlig kompetanse på tvers av to fagretninger "grafisk design" og "interaksjonsdesign", begge med fokus på kommunikasjon gjennom form og funksjon (brukervennlighet).

På *Fagskoleutdanningen i grafisk design* vil du bli godt kjent med dine lærere og medstudenter. Som student hos oss arbeider man praktisk og yrkesnært gjennom gruppe- og individuelle oppgaver, vi mener at du lærer best ved å *praktisere* faget du utdanner deg til. Skolen har tett dialog med bransjen, noe som sikrer at studiet er yrkes-nær og faglig aktuell. Studiet er med andre ord praktisk rettet med tett oppfølging av dine lærere. For at du skal få best utbytte av studiet, er det derfor essensielt at du deltar aktivt i klasserommet og i gruppearbeid. Vi har som mål å utdanne designere som kan tre inn i arbeidslivet som kunnskapsrike og fremtidsrettede medarbeidere i relevante bransjer og være en verdiskapende ressurs fra første dag.

Designflatene du vil arbeide med kan deles inn i ulike kategorier: Noe budskap skal kommunisere umiddelbart slik som plakater, annonser, pakninger eller informasjonsgrafikk, andre skal kommuniseres gjennom flater som er ment å vare over en lengre periode, slik som for eksempel bøker og magasiner. Identitetsdesign omhandler alt som en bedrift trenger for å bli gjenkjent samt kommunisere med sine kunder, her er logo, visittkort, og designmanual typiske produkter en grafisk designer lager. Designeren er også ansvarlig for at brukergrensesnittet på digitale flater sikrer gode brukeropplevelser. Eksempler her er websider og app-design til mobilen, digitalt redaksjonelt design.

Etter endt studie vil du kunne søke jobb som blant annet juniordesigner, grafisk designer/interaksjonsdesigner hos designbyråer, designavdelinger (in house) i større bedrifter, i aviser og magasiner, i tv-kanaler, reklamebyråer, kommunikasjonsbyråer, film og fjernsynsproduksjon, forlag – eller du kan starte egen bedrift.

2. Overordnet Læringsutbytte

Læringsutbyttet for fagskolestudiet i Grafisk design deles inn i *kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse*.

Kunnskaper:

K1	Kandidaten har kunnskap om begreper, teorier, prosesser og verktøy innenfor grafisk design og interaksjonsdesign
K2	Kandidaten har kunnskap om hvordan man planlegger, utfører og evaluerer fagspesifikke prosjekter
K3	Kandidaten har innsikt i relevant regelverk, standarder, avtaler og krav til kvalitet
K4	Kandidaten har bransjekunnskap og kjennskap til yrkesfeltet
K5	Kandidaten kan oppdatere sin yrkesfaglige kunnskap forstår egen bransjes/yrkes betydning i et samfunns- og verdiskapingsperspektiv
K6	Kandidaten har kunnskap hvordan vurdere eget arbeid i forhold til gjeldende normer og krav
K7	Kandidaten har kunnskap om metoder, prosesser og verktøy som anvendes innenfor presentasjonsteknikk og innsalg av designløsninger.
K8	Kandidaten har kunnskap om form, bildekommunikasjon, historiefortelling og dramaturgi
K9	Kandidaten har kunnskap om skriftens anatomi og typografihistorie
K10	Kandidaten har kunnskap til metoder og teknikker som anvendes innenfor kreative metoder.
K11	Kandidaten har kunnskap om prinsipper gjeldende for brukervennlig design
K12	Kandidaten har kunnskap om verktøy og metoder som anvendes ved strukturering av digitalt innhold.

Ferdigheter:

F1	Kandidaten kan anvende faglig kunnskap på praktiske og teoretiske problemstillinger
F2	Kandidaten kan oppsøke og benytte relevant litteratur og teori i oppgaveløsningen
F3	Kandidaten kan anvende relevante faglige verktøy i utviklingen av designrelaterte produkter
F4	Kandidaten kan budsjettere sitt arbeid
F5	Kandidaten kan kartlegge en situasjon og identifisere faglige problemstillinger og behov for iverksetting av tiltak
F6	Kandidaten kan anvende analoge og digitale teknikker hensiktsmessig i utvikling og i ferdigstilling av et produkt
F7	Kandidaten kan utforme dummyer i ulik kvalitet til brukertesting samt til bruk i en presentasjon eller innsalg
F8	Kandidaten kan anvende metoder og teknikker for å starte, gjennomføre og avslutte en kreativ prosess.
F9	Kandidaten kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning.
F10	Kandidaten kan anvende faglig kunnskap samt ta i bruk verktøy for å strukturere digitalt innhold.

Generell kompetanse:

GK1	Kandidaten kan identifisere og evaluere kunders ønsker og behov samt utvikle produkter og/eller tjenester av relevans for yrkesutøvelsen
GK2	Kandidaten kan utveksle synspunkter med andre innen yrkesfeltet.
GK3	Kandidaten kan prissette eget arbeid (budsjett).
GK4	Kandidaten kan utforme visuelle løsninger til spesifikke målgrupper
GK5	Kandidaten har et bevist forhold til kreativitet som problemløsningsmetode.
GK6	Kandidaten forstår bransjen og kjenner til egen rolle i yrkespraksis.
GK7	Kandidaten kan planlegge, gjennomføre og dokumentere oppgaver løst selvstendig, og i grupper på tvers av fag.
GK8	Kandidaten kan reflektere over egen og andres faglige utøvelse og treffe begrunnede valg
GK9	Kandidaten kan reflektere og argumentere over sine faglige valg og kan delta i debatter med høyt faglig fokus

2. 1 Matrise for emners læringsutbytte i studieprogram

Matrisen under viser sammenhengen mellom overordnet læringsutbytte på studiet og hvor dette ivaretas på emnenivå.

Sluttkompetanse / Studieprogrammets forventede læringsutbytte		Emne 1	Emne 2	Emne 3	Emne 4	
Kunnskaper	K1	Kandidaten har kunnskap om begreper, teorier, prosesser og verktøy innenfor grafisk design og interaksjonsdesign	•	•	•	•
	K2	Kandidaten har kunnskap om hvordan man planlegger, utfører og evaluerer fagspesifikke prosjekter		•		
	K3	Kandidaten har innsikt i relevant regelverk, standarder, avtaler og krav til kvalitet			•	•
	K4	Kandidaten har bransjekunnskap og kjennskap til yrkesfeltet	•	•	•	•
	K5	Kandidaten kan oppdatere sin yrkesfaglige kunnskap forstår egen bransjes/yrkes betydning i et samfunns- og verdiskapingsperspektiv	•	•	•	•
	K6	Kandidaten har kunnskap hvordan vurdere eget arbeid i forhold til gjeldende normer og krav	•	•	•	•
	K7	Kandidaten har kunnskap om metoder, prosesser og verktøy som anvendes innenfor presentasjonsteknikk og innsalg av designløsninger.				•
	K8	Kandidaten har kunnskap om form, bildekommunikasjon, historiefortelling og dramaturgi	•	•	•	•
	K9	Kandidaten har kunnskap om skriftens anatomi og typografihistorie	•			•
	K10	Kandidaten har kunnskap i metoder og teknikker som anvendes innenfor kreative metoder.	•			
	K11	Kandidaten har kunnskap om prinsipper gjeldende for brukervennlig design		•		•
	K12	Kandidaten har kunnskap om verktøy og metoder som anvendes ved strukturering av digitalt innhold.		•	•	
Ferdigheter	F1	Kandidaten kan anvende faglig kunnskap på praktiske og teoretiske problemstillinger	•	•	•	•
	F2	Kandidaten kan oppsøke og benytte relevant litteratur og teori i oppgaveløsningen	•	•	•	•
	F3	Kandidaten kan anvende relevante faglige verktøy i utviklingen av designrelaterte produkter	•	•	•	•
	F4	Kandidaten kan budsjettere sitt arbeid		•		•
	F5	Kandidaten kan kartlegge en situasjon og identifisere faglige problemstillinger og behov for iverksetting av tiltak		•	•	•
	F6	Kandidaten kan anvende analoge og digitale teknikker hensiktsmessig i utvikling og i ferdigstilling av et produkt	•	•	•	•
	F7	Kandidaten kan utforme dummyer i ulik kvalitet til brukertesting samt til bruk i en presentasjon eller innsalg		•	•	•
	F8	Kandidaten kan anvende metoder og teknikker for å starte, gjennomføre og avslutte en kreativ prosess.	•	•	•	•
	F9	Kandidaten kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning.	•	•	•	•
	F10	Kandidaten kan anvende faglig kunnskap samt ta i bruk verktøy for å strukturere digitalt innhold.		•	•	•
Generell kompetanse	GK1	Kandidaten kan identifisere og evaluere kunders ønsker og behov samt utvikle produkter og/eller tjenester av relevans for yrkesutøvelsen		•	•	•
	GK2	Kandidaten kan utveksle synspunkter med andre innen yrkesfeltet.		•	•	•
	GK3	Kandidaten kan prissette eget arbeid (budsjett).			•	•
	GK4	Kandidaten kan utforme visuelle løsninger til spesifikke målgrupper	•	•	•	•
	GK5	Kandidaten har et bevist forhold til kreativitet som problemløsningsmetode.	•			
	GK6	Kandidaten forstår bransjen de skal inn i og kjenner til egen rolle i kommende yrkespraksis.	•	•	•	•
	GK7	Kandidaten kan planlegge, gjennomføre og dokumentere oppgaver løst selvstendig, og i grupper på tvers av fag.	•	•	•	•
	GK8	Kandidaten kan reflektere over egen og andres faglige utøvelse og treffe begrunnede valg			•	•
	GK9	Kandidaten kan reflektere og argumentere over sine faglige valg og kan delta i debatter med høyt faglig fokus				•
		Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering og hjemmeeksamen	

3. Vurdering

Fagskolen skiller mellom formativ (underveis) og summativ (avsluttende) vurdering. Formative vurderinger har til hensikt å gi studenten tilbakemeldinger på faglig nivå og oppnådd læringsutbytte i det enkelte emnet, og er en vurdering for videre læring hvor hensikten er å fremme læring hos studenten.

Den formative vurderingen gjennomføres på ulike måter gjennom studiet, og er tilpasset det enkelte emnets mål for læringsutbytte og oppgaveform. Vurderingene er skriftlige eller muntlige tilbakemeldinger fra lærer underveis i prosjektet, enten i plenum, individuelt eller i grupper. Den formative vurderingen kan også ta form som lærerstyrt medstudentrespons.

Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet, det vil si en vurdering av læring.

Emnene avsluttes med en eksamen eller mappevurdering der studentene vurderes etter en skala fra A-F (der A-E er bestått og F er ikke bestått) eller bestått/ikke bestått. Vurderingsformen er definert i den enkelte emnebeskrivelsen sammen med vektning av karakter der det er aktuelt.

4. Formelle krav

Opptakskrav: Treårig videregående skole, eller realkompetansevurdering.

Forkurs: Hvis studentene ønsker ytterligere grunnleggende kompetanse innen tegning, form og farge kan de melde seg på forkurs ved studiestart.

5. Studiets struktur

Fagskoleutdannelsen i grafisk design er et toårig studium som totalt utgjør 120 fagskolepoeng. Studiet er delt opp i fire emner, med fire underliggende temaer i hvert emne.

I flere av temaene er det fokus på tverrfaglighet. Studentene vil da kunne bygge relasjoner med fagfeller på tvers av fag og utvikle felles arbeidsmetoder og begrepsforståelse. I løpet av to år vil studenten kunne planlegge og gjennomføre yrkesrettede arbeidsoppgaver og prosjekter alene og som deltager i team i tråd med etiske krav og retningslinjer.

I løpet av første studiehalvår tilegner studenten seg grunnleggende kunnskap om begreper, prosesser og verktøy som anvendes i faget og ferdigheter til å benytte relevante verktøy og metoder i oppgaveløsning.

I andre studiehalvår flyttes fokus fra et verktøy og metodeopplæring til et problemløsningsperspektiv. Her vil studentene være i stand til å kartlegge en situasjon og identifisere faglige problemstillinger og behov for iverksetting av tiltak. Studenten vil kjenne til gjeldende faglige standarder og gjenkjenne faglig kvalitet i eget og andres arbeid. I dette semesteret vil studenten i større grad ta del i teamarbeid og øke forståelsen av sitt fremtidige yrke i et samfunns og verdiskapingsperspektiv.

I tredje semester vil studenten møte mer komplekse utfordringer individuelt og i team. Studenten vil opparbeide kunnskap om begreper, teorier, modeller, prosesser og verktøy som anvendes innenfor spesialiserte fagområder i yrket. I dette semesteret vil studenten kunne gjøre rede for sine faglige valg på en profesjonell måte med bruk av faglig terminologi og derfor være i stand til å utveksle synspunkter med andre i yrket og delta i diskusjoner om utvikling av god praksis.

Fjerde og siste semester handler om profesjonalisering. Studenten vil kunne vurdere eget arbeid i forhold til gjeldende faglige krav i yrket. Studenten vil og orienteres og ha fokus på videre karriere og utviklingsmuligheter.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i grafisk design er en heltidsutdanning og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med en fulltidsjobb (ca. 40 timer pr. Uke).

60 fagskolepoeng: tilsvarer 1600-1800 timer.

5.1 Fagskolemodell

FAGSKOLEMODELL EMNE- OG TEMAOVERIKT 2016-2018

1. SEMESTER	EMNE 1 Begrep, prosess og verktøy <i>Totalt 225 timer</i>	TEMA 1 Typografi 1 63 timer studiespes.	TEMA 2 Digitalt Design 18 timer tverrfaglig 45 timer studiespes.	TEMA 3 Kreativitet 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 4 Bokdesign 63 timer studiespes.
2. SEMESTER	EMNE 2 Problemløsning og verdiskapning <i>Totalt 243 timer</i>	TEMA 5 Identitetsdesign 1 69 timer studie spes.	TEMA 6 Prosess og prosjektledelse 12 timer felles 24 timer studie spes.	TEMA 7 Tolkning av budskap/ I.A. 18 timer tverrfaglig 51 timer studie spes.	TEMA 8 Emballasje 6 timer tverrfaglig 63 timer studie spes.
3. SEMESTER	EMNE 3 Komplekse yrkesrettede utfordringer <i>Totalt 216 timer</i>	TEMA 9 Identitetsdesign 2 60 timer studie spes.	TEMA 10 Digitale prototyper 18 timer tverrfaglig 42 timer studie spes.	TEMA 11 Kommunikasjon 12 timer felles 24 timer studie spes.	TEMA 12 Interaksjonsdesign Frontend 1 60 timer studie spes.
4. SEMESTER	EMNE 4 Profesjonalisering <i>Totalt 243 timer</i>	TEMA 13 Kommunikasjons Design 9 timer tverrfaglig 60 timer studie spes.	TEMA 14 Presentasjon og profesjonell praksis 12 timer felles 24 timer studie spes.	TEMA 15 Interaksjonsdesign Frontend 2 18 timer tverrfaglig 51 timer studie spes.	TEMA 16 Egenprofilering 69 timer studie spes.

UNDERVISNINGSTIMER: • Tverrfaglig: 87• Felles: 48• Studie spes: 792 Totalt: 927 timer

BLÅ: INTERAKSJONS-DESIGN, GRØNN: FELLESFAG, HVIT: GRAFISK-DESIGN

5.2 Emneoversikt

Beskrivelser av de enkelte emner vil publiseres under aktuelt kull på Høgskolen Kristiania sine hjemmesider. Emnebeskrivelsene inneholder blant annet informasjon om innhold, læringsutbytte, læringsformer, omfang, vurderingsformer, pensumlitteratur og eventuell anbefalt litteratur.

Emne 1 – Begrep, Prosess og verktøy

I første semester introduseres studentene til metodiske verktøy, de erverver seg faglige begrep og får en forståelse av gangen i kreative designprosesser.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Begrep, prosess og verktøy	I emnet tilegner studenten seg grunnleggende kunnskap om begreper, prosesser og verktøy som anvendes i faget og benytte relevante faglige verktøy i oppgaveløsning. Emnet gir en innføring i vestlig skrifthistorie og i prinsipper som gjelder for design og kommunikasjon på digitale og trykte flater. Studenten vil få et bevisst forhold til seg selv og sine medstudenter i forhold til den kreative designprosessen	

Emne 2 – Problemløsning og verdiskapning

I andre semester vil studenten arbeide med fagrelaterte problemløsninger. Studenten vil gjenkjenne faglig kvalitet i eget og andres arbeid.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Problemløsning og verdiskapning	I emnet vil studentene kunne kartlegge en situasjon og identifisere faglige problemstillinger og behov for iverksetting av tiltak. Studenten vil kjenne til gjeldende faglige standarder og gjenkjenne faglig kvalitet i eget og andres arbeid. Emnet gir en innføring i merkevarebygging og hvordan man utvikler en visuell identitet på bakgrunn av en enkel strategi. Studenten skal tilegne seg kunnskap rundt design av grafiske brukergrensesnitt til bruk på digitale flater og design av identitetskonsepter til et bærekraftig produkt.	

Emne 3 – Komplekse, yrkesrettede utfordringer

I tredje semester vil studenten møte komplekse, yrkesrettede utfordringer. Studentene vil lære seg å samarbeide med andre medstudenter.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Komplekse, yrkesrettede utfordringer	<p>I emnet vil studenten møte mer komplekse utfordringer individuelt og i team. Studenten vil opparbeide kunnskap om begreper, teorier, modeller, prosesser og verktøy som anvendes innenfor spesialiserte fagområder i yrket. I dette semesteret vil studenten kunne gjøre rede for sine faglige valg på en profesjonell måte med bruk av faglig terminologi og derfor være i stand til å utveksle synspunkter med andre i yrket og delta i diskusjoner om utvikling av god praksis. Emnet gir en fordypning i identitetsdesign.</p> <p>Emnet gir en innføring i prinsipper for universell utforming (U.U.) og en fordypning i digital prototyping, med fokus på animasjonsprinsipper og universell utforming.</p>	

Emne 4 - Profesjonalisering

I fjerde semester vil studenten fokusere på å bli en profesjonell utøver av faget.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Profesjonalisering	<p>Emne 4 handler om profesjonalisering. Studenten vil kunne vurdere eget arbeid i forhold til gjeldende faglige krav i yrket. Emnet har fokus på presentasjon og profesjonell praksis.</p> <p>Emnet gir en fordypning i typografisk forståelse og behandling av typografi i store tekstmengder.</p> <p>Studentene vil kunne arbeide helhetlig i utviklingen av et fullt fungerende responsiv nettløsning</p>	

6. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

På fagskolestudiene jobber vi med mappemetodikk. Det er en prosessorientert tilnærming til fag hvor studentene samler arbeidet sitt i en mappe. På den måten kan både studentens utvikling og kvaliteten på mappens sluttarbeider bli vurdert.

Når studentene dokumenterer prosessen fra start til slutt, via flere små og store prosjekter kan både lærer og student vurdere hele læringsprosessen på en god måte. Læreren får et bedre grunnlag for å gi konkrete tilbakemeldinger, og for å gi en bedre bedømmelse av arbeidet til studenten.

Læring er en kontinuerlig prosess. Alle lærer på sin egen måte og alle har individuelle forutsetninger for å lære. Derfor har Høyskolen Kristiania varierte undervisningsformer som blant annet forelesninger, veiledning individuelt og i grupper, diskusjoner, innlegg og presentasjon i større eller mindre grupper og workshops. I tillegg jobber studentene både individuelt og i grupper.

For at mappemetodikken skal fungere og gi læringsutbytte, må både lærer og student være aktive:

Studenten skal:

- ta initiativ og ansvar
- ha innsikt i egen læringsprosess (skrive refleksjonsnotater)
- samarbeide med lærerne og medstudenter
- være forberedt til underveissamtaler

Læreren må:

- undervise og veilede studentene ut fra studentens ståsted
- hjelpe studentene til å strukturere arbeidet
- ha tillit til at studentene deltar aktivt i egne læringsprosesser
- motivere, engasjere og stimulere til læring hos studentene gjennom veiledning

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av ønsket læringsutbytte for studiet. Det er en gradvis økning av studentaktiverende læringsformer for hvert semester som tar sikte på å fremme helhetlig forståelse av ulike problemstillinger og utfordringer som gjør seg gjeldende i fagområdet.

Det er flytende overganger mellom undervisningsformene på Grafisk design – da en undervisningsøkt oftest består av både teori og praktisk jobbing. Her skisseres undervisningsformene og læringsaktivitetene som studiet og øktene er bygd opp rundt.

Forelesninger:

Dette er en undervisningsform som formidler teoretiske perspektiver og gir oversikt over et faglig område. Forelesninger benyttes for å synliggjøre sammenhenger, for å trekke frem hovedelementer innenfor et tema og for å gi studentene oversikt over et emne.

I enkelte temaperioder blir enkelte forelesninger gjennomført felles med andre fagskolestudier.

Workshop/verksted:

Mye av undervisningen er lagt opp verkstedsbasert der spesifikke problemstillinger blir omsatt til praktisk jobbing, og der konkrete produksjoner gjennomføres med bransjenær tilnærming.

Praktisk arbeid i grupper eller individuelt:

For å bli god i Grafisk design kreves mye øvelse og produksjonserfaring. Det forventes at det jobbes omfattende med oppgavene som gis, og det praktiske undervisningsopplegget forutsetter at studentene jobber aktivt mellom øktene og frem mot frister. Mange oppgaver er individuelle, og flere er også tverrfaglige med relevante samarbeidsstudier. I slike samarbeid kreves det at studenter jobber kreativt og aktivt sammen i grupper med en fornuftig og faglig arbeidsfordeling mot et felles mål.

Presentasjon:

Temaperioder avsluttes med presentasjon av oppgaven som er knyttet til den aktuelle temaperioden. Hver student, eller hver gruppe, presenterer sitt arbeid – og får, med utgangspunkt i oppgavens vurderingskriterier, tilbakemeldinger fra medstudenter og faglærere. Tilbakemeldingene brukes videre for å justere produksjonene inn mot endelig mappelevering i slutten av semesteret.

Veiledning:

Veiledning er en svært viktig del av en praktisk rettet utdanning, og noe av undervisningstiden i klasserommet går med til veiledning på konkrete utfordringer knyttet til forelesningene. I tillegg er det satt av faste tidspunkter i timeplan der faglærere er tilgjengelige for veiledning. Det brukes også medstudentrespons aktivt.

Medstudentrespons:

Denne læringsformen innebærer at studentene gir tilbakemelding på medstudenters arbeid. Vår erfaring er at denne læringsformen bidrar til økt engasjement og aktivitet blant studentene og fremmer læringsprosessen, både for studenten som gir tilbakemeldinger og for mottaker. Medstudentrespons fremmer utviklingen av en kollektiv læringsarena hvor studentene tar del i hverandres læringsprosesser. Denne læringsformen introduseres gradvis i løpet av studiet, slik at studentene skal få tid til å bli kjent med arbeidsformen.

Underveissamtale:

I løpet av semesteret settes det opp underveissamtaler mellom student og veileder. Underveissamtalene har faglig fokus, og hensikten er å synliggjøre studentens mål, forventninger, innsats og progresjon i studiet. Dette er en samtale hvor lærer og student i fellesskap legger til rette for videre læring. Studentene må være forberedt til samtalen og ha gjort seg opp en mening om egne faglige styrker og svakheter.

Refleksjonsnotat:

I et refleksjonsnotat skal studentene reflektere over egen arbeidsinnsats, hvilke erfaringer man har gjort seg. I et refleksjonsnotat skriver man ikke for andre, men for seg selv. Refleksjonsnotatet er et hjelpemiddel for studentene i den videre læringsprosessen.

Egenarbeid:

Det er beregnet i gjennomsnitt ca. 20 – 25 timer pr. uke til egenarbeid for studenten i tillegg til oppsatt undervisning. I egenarbeid inngår blant annet refleksjon og bearbeiding av fagstoff, research og arbeid med temaoppgaver. Det forventes en stor grad av egenaktivitet i løpet av studiet.

Luvit:

Høyskolen Kristiania bruker læringsplattformen Luvit, som er en viktig del av læringsarenaen. Studentene får her tilgang til ulik faglig og administrativ informasjon. De kan også bruke plattformen til å kommunisere med hverandre, med de som underviser og med de administrative studielederne. Studenter og lærere kan opprette egne fora og prosjekter, noe som stimulerer til økt samarbeid og diskusjon.

7. Videre kompetanse

Høyskolen Kristiania har samarbeid med flere universiteter i utlandet der studenter kan bygge på til en bachelorgrad. Det er også mulig å søke om innpass på Bachelor i Grafisk design 2. året ved Høyskolen Kristiania, dersom det er ledig studieplass.