

ILLUSTRASJON

Fagskolestudier Høyskolen Kristiania

Innhold

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 FAGSKOLEMODEL.....	9
5.3 EMNEOVERSIKT.....	10
6. UNDERVISNINGSFORMER OG LÆRINGSAKTIVITETER	12
7. VIDERE KOMPETANSE	14

1. Innledning

Illustrasjon er et fagområde som fokuserer på den bildeskapende delen av visuell kommunikasjon og hvilken rolle det visuelle har som et verdiskapende virkemiddel. Studiet har som mål å utdanne illustratører som kan planlegge, skape og gjennomføre illustrasjonsprosjekter beregnet på private og offentlige kunder.

Illustrasjonsstudiet er tuftet på vår visjon: "Med kreativitet og faglig tyngde skal vi tilby morgendagens studier – i dag" og skolens misjon er å gi flest mulig anledning til faglig og pedagogisk utvikling i et livslangt læringsperspektiv. En illustratør må utvikle gode grunnholdninger til etikk i den visuelle verden, samt tilegne seg kunnskap som kan anvendes i den kreative industri. Gjennom praksisnær undervisning, tverrfaglige prosjekter og tett kontakt med bransje og næringsliv tilegner studentene en relevant kompetanse som er etterspurt i den kreative bransje.

På illustrasjonsstudiet lærer studentene å utvikle sitt talent og visuelle stil, samt jobbe med oppdrag for reelle kunder. Kunnskap om prosjektledelse er en del av en oppdragsbasert illustrasjonspraksis. Vi legger vekt på en tett dialog med bransjen, noe som sikrer at studiet er yrkesnært og faglig aktuelt. Studiet er praktisk rettet med tett oppfølging av dine lærere. For at studentene skal få best utbytte av studiet, er en aktiv deltakelse i klasserommet og gruppearbeidet essensielt. På fagskolestudiene ved Høyskolen Kristiania setter vi praksis og håndverk i sentrum og kundeoppdrag er en del av læringen og arbeidserfaringen.

På illustrasjonsstudiet ved Høyskolen Kristiania opparbeider studentene seg en solid plattform innen visuell kommunikasjon og en spesifikk kompetanse innen illustrasjon. Illustratører jobber med oppdrag innen design, reklame, film og tv, i bøker, aviser, magasiner, animasjon, tegneserier og dataspill. Illustratører er eksperter på alt som vises i form av bilder og kan skisse frem løsninger på hvordan det ville se ut i virkeligheten.

2. Overordnet læringsutbytte

Et læringsutbytte er en beskrivelse av hva en person vet, kan og er i stand til å gjøre som resultat av en læringsprosess.

På Illustrasjon planlegger og utvikler studenten eget arbeid, men vil også erfare hvordan andre fagretninger kan være naturlige arbeidspartnere i den kreative bransjen. Studenten skal være i stand til å takle faglige utfordringer alene og i tverrfaglige grupper og kunne vurdere eget arbeid i forhold til gjeldende normer og krav, samt kjenne til bransjens historie, egenart og plass i samfunnet.

Studentene får en omfattende trening i praktisk anvendelse av faglig kunnskap og er en aktiv part i gjennomføringen av prosjekter i en profesjonell sammenheng. Studentene har kunnskap om hvordan de planlegger og utfører illustrasjonsoppdrag innen den kreative industri og bransjer. Gjennom å arbeide med felles prosjekter vil studentene knytte nettverk og få en utvidet forståelse for praksis.

Studiet gir et godt grunnlag for videre læring, enten i arbeidslivet eller på videre studier. Mange illustratører velger også å starte egen virksomhet etter endt studieløp. Å kunne drive et prosjekt, kunne gjøre rede for sine faglige valg og samarbeide med andre er kompetanse vi legger vekt på. Etter endt utdanning skal studenten kunne gjøre rede for sine faglige valg og reflektere over egen faglig utførelse. De skal kunne utveksle synspunkter med andre yrkesutøvere og delta i diskusjoner om utvikling av god praksis.

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

KUNNSKAP:

K1	Kandidaten har kunnskap om gode idéprosesser og kreative metoder
K2	Kandidaten har kunnskap om planlegging og gjennomføring av illustrasjonsprosjekter
K3	Kandidaten har kunnskap om hvordan man vurderer eget arbeid i forhold til normer og etiske krav
K4	Kandidaten har kunnskap om vurdering av visuelle virkemidler i forhold til målgruppe og kontekst
K5	Kandidaten har kunnskap om hvordan man kommuniserer med bilder
K6	Kandidaten har kunnskap om historiefortelling og dramaturgi
K7	Kandidaten har kunnskap om tekstforståelse og hvordan ord og bilde virker sammen
K8	Kandidaten har kunnskap om digitale verktøy innen bildekommunikasjon
K9	Kandidaten har kunnskap om generell uttrykkshistorie og bildets rolle i samfunnet
K10	Kandidaten har kunnskap om opphavsrett og Lov om åndsverk
K11	Kandidaten har kunnskap om helhetlig forståelse og presentasjon og innsalg av illustrasjon som virkemiddel
K12	Kandidaten har kunnskap om etablering av egen næring

FERDIGHETER:

F1	Kandidaten kan anvende relevante og varierte kreative teknikker for utvikling av ideer i forhold til definerte problemstillinger og målgruppe
F2	Kandidaten kan anvende egnet verktøy, illustrasjonsuttrykk og programvare til å utvikle visuelle løsninger
F3	Kandidaten kan ta visuelle valg i forhold til målgruppe
F4	Kandidaten kan benytte relevant litteratur og teori
F5	Kandidaten kan jobbe selvstendig og bevisst rundt eget illustrasjonsuttrykk
F6	Kandidaten kan kommunisere med andre om sitt fag og reflektere over egne og andres valg og løsninger

GENERELL KOMPETANSE:

GK1	Kandidaten kan planlegge og gjennomføre oppgaver innen illustrasjon og kommunikasjon
GK2	Kandidaten kan iverksette og/eller gjennomføre prosjekter i samarbeid med andre og i tråd med etiske krav og retningslinjer
GK3	Kandidaten kan planlegge og løse oppgaver selvstendig, i team og tverrfaglig
GK4	Kandidaten kan reflektere om sin, andres og fagets rolle og utvikling innenfor marked og bransje

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 gode idéprosesser og kreative metoder	•	•	•	
	K2	Kandidaten har kunnskap om planlegging og gjennomføring av illustrasjonsprosjekter		•		•
	K3	Kandidaten har kunnskap om hvordan man vurderer eget arbeid i forhold til normer og etiske krav			•	•
	K4	Kandidaten har kunnskap om vurdering av visuelle virkemidler i forhold til målgruppe og kontekst		•	•	•
	K5	Kandidaten har kunnskap om hvordan man kommuniserer med bilder		•	•	
	K6	Kandidaten har kunnskap om historiefortelling og dramaturgi	•	•		
	K7	Kandidaten har kunnskap om tekstforståelse og hvordan ord og bilde virker sammen		•	•	
	K8	Kandidaten har kunnskap om digitale verktøy innen bildekommunikasjon	•		•	
	K9	Kandidaten har kunnskap om generell uttrykkshistorie og bildets rolle i samfunnet			•	
	K10	Kandidaten har kunnskap om opphavsrett og Lov om åndsverk	•			•
	K11	Kandidaten har kunnskap om helhetlig forståelse og presentasjon og innsalg av illustrasjon som virkemiddel			•	•
	K12	Kandidaten har kunnskap om etablering av egen næring				•
Ferdigheter	F1	Kandidaten kan anvende relevante og varierte kreative teknikker for utvikling av ideer i forhold til definerte problemstillinger og målgruppe	•	•	•	•
	F2	Kandidaten kan anvende egnet verktøy, illustrasjonsuttrykk og programvare til å utvikle visuelle løsninger	•	•	•	•
	F3	Kandidaten kan ta visuelle valg i forhold til målgruppe		•	•	•
	F4	Kandidaten kan benytte relevant litteratur og teori	•			•
	F5	Kandidaten kan jobbe selvstendig og bevisst rundt eget illustrasjonsuttrykk				•
	F6	Kandidaten kan kommunisere med andre om sitt fag og reflektere over egne og andres valg og løsninger		•	•	
Generell kompetanse	GK1	Kandidaten kan planlegge og gjennomføre oppgaver innen illustrasjon og kommunikasjon	•		•	
	GK2	Kandidaten kan iverksette og/eller gjennomføre prosjekter i samarbeid med andre og i tråd med etiske krav og retningslinjer			•	•
	GK3	Kandidaten kan planlegge og løse oppgaver selvstendig, i team og tverrfaglig		•		
	GK4	Kandidaten kan reflektere om sin, andres og fagets rolle og utvikling innenfor marked og bransje			•	•
		Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering	

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, fagbrev eller realkompetansevurdering.

Opptaksprøve: Alle søkere til illustrasjonsstudiet må levere opptaksprøver for å bli tatt opp som student. Gjennom oppgaver som viser studentens praktiske motivasjon tar vi opp studenter som har personlig engasjement og anlegg for studiet. Opptaksprøven blir annonsert på våre websider i god tid før søknadsfristen. Den består av oppgaver innen tegning, kreativitet og motivasjon.

Forkurs: Illustrasjonsstudenter kommer inn på formelle krav og levert opptaksprøve. Hvis studentene ønsker ytterligere grunnleggende kompetanse innen tegning, form og farge kan de melde seg på forkurs.

5. Studiets struktur

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

1. Illustrasjonsteknikker og metode
2. Bildekunnskap
3. Bildekommunikasjon
4. Profesjonell praksis

Hvert emne inneholder faglige temaer som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte. Detaljerte emnebeskrivelser er utarbeidet og deles ut til studentene. De fire emnene gjenspeiler studiets progressive nivåer, mens de faglige temaene i hvert emne støtter og utdyper hverandre gjennom hele studiet. Det er også utarbeidet pensumslitteratur og utstysrliste som er tilgjengelig for studentene i forkant av studiestart.

I løpet av studiets første studieår skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter i faget. Det etableres grunnleggende begreper innen ulike illustrasjonsområder, så som informativ illustrasjon, dramaturgi, narrativer og historiefortelling. Det legges vekt på illustrasjonsteknikker, verktøy og bildekunnskap satt inn i en kreativt, skapende kontekst.

I andre studieår settes faget inn i en større samfunnsfaglig sammenheng. Det er avgjørende å ha en utvidet forståelse for den kreative industri, samarbeidspartnere og hvordan illustrasjon brukes i de ulike sammenhengene. I 4. semester får studentene større frihet til å utvikle sin egen visuelle stemme og illustrasjonsstil. Det legges opp til et faglig tema gjennom et helt semester der studentene skal planlegge og gjennomføre et eget selvvalgt prosjekt.

Progresjonen i semestrene bygger på studentenes kompetanse mot spesialisering og profesjonalisering faget. Gjennom økt selvstendighet og fordypning skal studenten forberede seg på videre studier eller egen virksomhet innen oppdragsbasert arbeid.

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

5.1 Fagskolemodell

FAGSKOLEMODELLEN

Emne- og temaoversikt 2016-2018

1. SEMESTER	<p>EMNE 1</p> <p>Illustrasjons- teknikk og metode</p> <p><i>Totalt 225 timer</i></p>	<p>TEMA 1</p> <p>Illustrasjons- teknikker</p> <p>63 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 2</p> <p>Visuelle virkemidler</p> <p>18 timer tverrfaglig 45 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 3</p> <p>Kreativitet</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 4</p> <p>Historiefortelling</p> <p>63 timer studie spes.</p>
2. SEMESTER	<p>EMNE 2</p> <p>Bildekunnskap</p> <p><i>Totalt 243 timer</i></p>	<p>TEMA 5</p> <p>Bildekunnskap</p> <p>69 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 6</p> <p>Prosess og prosjektledelse</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 7</p> <p>Tolkning av budskap</p> <p>18 timer tverrfaglig 51 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 8</p> <p>Bilde- kommunikasjon</p> <p>6 timer tverrfaglig 63 timer studie spes.</p>
3. SEMESTER	<p>EMNE 3</p> <p>Bilde- kommunikasjon</p> <p><i>Totalt 216 timer</i></p>	<p>TEMA 9</p> <p>Figur i rom</p> <p>60 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 10</p> <p>Epoker og ismer</p> <p>18 timer tverrfaglig 42 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 11</p> <p>Kommunikasjon</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 12</p> <p>Bildets retorikk</p> <p>60 timer studie spes.</p>
4. SEMESTER	<p>EMNE 4</p> <p>Illustrasjon i praksis</p> <p><i>Totalt 243 timer</i></p>	<p>TEMA 13</p> <p>Illustrasjonsprosjekt</p> <p>9 timer tverrfaglig 60 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 14</p> <p>Presentasjon og profesjonell praksis</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 15</p> <p>Kultur og samfunn</p> <p>18 timer tverrfaglig 51 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 16</p> <p>Illustrasjon i praksis</p> <p>69 timer studie spes.</p>

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

BLÅ: ILLUSTRASJON MED TVERRFAGLIG SAMARBEID, GRØNN: ILLUSTRASJON MED FELLESFAG, HVIT: ILLUSTRASJON

5.3 Emneoversikt

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

EMNE 1 - ILLUSTRASJONSTEKNIKK OG METODE

I 1. semester introduseres studentene til metodiske verktøy innen ideutvikling og bruk av illustrasjon. Målet med semesteret er å gi studentene et grunnleggende fundament for begreper og teknikker innen faget. Det legges vekt på kreativitet og bruk av verktøy, herunder også digitale verktøy.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Illustrasjonsteknikk og metode	<p>Emnet gir en innføring i begreper innen visuelle virkemidler og hvordan farger, materialer og typografi blir brukt for å forsterke et budskap.</p> <p>Det undervises i metoder for ideutvikling og illustrasjonsteknikker. Emnet skal gi et grunnlag for å opparbeide en verktøykasse egnet til oppstart av oppgaver i kreative fag.</p> <p>Emnet gir grunnleggende kunnskap om hvilken rolle materialer og verktøy spiller i det visuelle uttrykket og hvordan samspillet mellom ord og bilde er med på å dramatisere et budskap.</p> <p>Emnet skal gi innblikk i hvordan aktører benytter prinsipper i visuell kommunikasjon i ulike fagområder. Det undervises i hvordan en illustratør arbeider i praksis og hvordan illustrasjon samhandler på tvers av fag.</p>	

EMNE 2 - BILDEKUNNSKAP

I 2. semester videreutvikles kunnskap om bildet og den praktiske bruken av det.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Bildekunnskap	<p>I dette emnet videreutvikles grunnleggende kunnskap om bildeskapende virkemidler og hvordan de brukes i illustrasjonsfaget. Det undervises i tolkning av tekst og bilde og hvilken rolle konteksten spiller for formidlingen.</p> <p>Emnet skal gi et grunnlag i metoder for planlegging, gjennomføring og evaluering av prosjekter. Det undervises i grunnleggende kunnskap om analytisk og strategisk tilnærming til illustrasjon.</p>	

EMNE 3 – BILDEKOMMUNIKASJON

3. semester handler om hvordan bildet er med på å forme mottakers forståelse av budskapet.

Emnet skal gi grunnleggende forståelse for hva kommunikasjon betyr i møte mellom mennesker, og hvordan mennesker handler og tenker som de gjør.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Bildekommunikasjon	<p>Emnet gir en innføring i hvordan kommunikasjonsprosesser fungerer i praksis og hvilke roller og verdier som er nødvendige i samspill mellom aktører.</p> <p>Det undervises i bildets retorikk, semiotikk og rettighetsproblematikk.</p> <p>I dette emnet får studentene et innblikk i epoker og ismer relatert til Illustrasjon og utforsker faget i en historisk sammenheng.</p>	

EMNE 4 – ILLUSTRASJON I PRAKSIS

I 4. semester videreutvikles eget illustrasjonsuttrykk og kunnskap om hvilken betydning illustrasjon har som merkevare og produkt i profesjonell sammenheng.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Illustrasjon i praksis	<p>Emnet gir en fordypning av utforske eget illustrasjonsuttrykk og kunne sette dette inn i en relevant kontekst.</p> <p>Studenten skal få et bevisst forhold til hvordan samarbeidet mellom kunde og oppdragsgiver, leverandør og underleverandør fungerer og ha et reflektert forhold til det visuelle plass i samfunnet.</p> <p>Sentral helhetstenkning over hvilken rolle kreative fag har som en del av et kulturuttrykk i samfunnet og gi bevissthet om illustrasjon som merkevare og produkt.</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 studentaktiviserende 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 Illustrasjon – 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 Illustrasjon 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.

Ekskursjon og utstillinger:

Illustrasjonsstudenter har stor nytte av ekskursjoner til utstillinger, forlag, aviser, trykkerier, illustratører og agentbyråer.

Det er avgjørende at studenter knytter kontakt med en profesjonell bransje, engasjerer seg i aktiviteter innen faget og holder seg orientert for å knytte verdifull kontakt med arbeidslivet.

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

Fagskoleutdanningen i Illustrasjon gir et godt grunnlag for videre læring enten i arbeidslivet eller på videre studier. Utdanningstilbudet gjennomføres på heltid over to år. Høyskolen Kristiania har samarbeid med flere universiteter i utlandet der studenter kan bygge på til en bachelorgrad.