

INTERAKSJONSDESIGN

Fagskolestudier - Høyskolen Kristiania

Godkjent i Undervisningsutvalget den 26.04.16
UUV-sak 36/16

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 Fagskolemodell.....	9
5.2 Emneoversikt	10
6. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	12
7. Videre kompetanse.....	14

1. Innledning

Høyskolen Kristiania tilbyr et toårig utdanningstilbud i interaksjonsdesign på fagskolenivå. Utdanningstilbudet har fokus på oppgaveløsning, idéarbeid og å utvikle en bevissthet om hva som skal til for å skape kommunikativ og funksjonell design. Her er problemløsning sentralt. I løpet av utdanningen trenes studentene i å utvikle ideer og konsepter som skal appellere til bestemte målgrupper.

Interaksjonsdesign handler om å designe interaktive løsninger som nettsider og apps som ivaretar brukerens behov. Som interaksjonsdesigner skaper man kommunikasjonsløsninger og verktøy som kan hjelpe brukeren å nå sine mål, enten det er å kjøpe en bussbillett igjennom en app eller bestille en time med en personlig trener gjennom en nettside.

Jobben til en interaksjonsdesigner er å gjøre teknologi mer funksjonell og brukervennlig. Dette krever en god forståelse for teknologi, estetikk og for kreative prosesser innenfor ulike digitale medier.

Utdanningen er temabasert, og oppgavene som gis underveis i utdanningen speiler reelle arbeidsoppgaver. Dermed får studentene også innsikt i sin rolle i en reell arbeidssituasjon. Studentene skal i tillegg ha grunnleggende kjennskap til strategi, samt ha gode grunnleggende ferdigheter i visuell kommunikasjon, for å kunne levere et produkt som forsterker kundens budskap.

Studiet er utviklet i samarbeid med bransjen og følger nasjonale og internasjonale standarder slik at studentene får kunnskap som er i tråd med den teknologiske utviklingen. Det betyr at du lærer å bruke relevante verktøy for å kunne utvikle konsepter på en spennende og funksjonell måte.

Etter endt studie kan du planlegge, designe, brukerteste, utvikle, markedsføre og drifte nettsider og apps til store og små kunder. Utdanningen bygger i stor grad på samarbeid, prosessforståelse og selvinnsikt. Prosjektsamarbeid står derfor sentralt i utdanningstilbudet. For å bli selvstendige og reflekterte utøvere skal studentene jobbe mye med oppgaveløsning der selve utviklingsprosessen står i sentrum. Studentene skal ha et bevisst forhold til hvilke valg de tar og hvorfor, samt være i stand til å artikulere disse.

Kvalifiseringsmål og kompetanse

Interaksjonsdesign er en utdanning for deg som liker å være kreativ og som har interesse for å skape spennende interaktive løsninger, både på individuell basis eller som bidragsyter i et team. Som interaksjonsdesigner skal du jobbe med framtidsskapende kreative konsepter som betyr at du må sette deg inn i og utforske nye tekniske muligheter for å kunne realisere målene.

God Interaksjonsdesign er basert på et sterkt konsept som fundament. For å lykkes som interaksjonsdesigner må du kunne holde deg faglig oppdatert i en bransje som er under konstant utvikling, samt ha en sterk interesse for faget og et brennende engasjement.

Varighet

Utdanningstilbudet gjennomføres på heltid over to år.

2. Overordnet læringsutbytte

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

KUNNSKAP:

Kandidaten har...

K1	har kunnskap om begreper, teorier, prosesser og verktøy innenfor interaksjonsdesign
K2	har kunnskap om kreative prosesser og hvordan disse kan anvendes i en digital produksjon
K3	har kunnskap om teori og verktøy innenfor strategi og planlegning av digitale designprosjekter
K4	har kunnskap om verktøy og prosesser som brukes innenfor kognitiv psykologi, visuell kommunikasjon og estetikk
K5	har kunnskap om verktøy og metoder som anvendes ved strukturering og visualisering av forskjellige typer innhold
K6	har kunnskap om teorier og metoder innenfor utvikling og brukertesting av relevante prototyper
K7	har kunnskap om teorier og metoder innenfor brukeropplevelse og universell utforming
K8	har kunnskap om relevante utviklingsverktøy som programmeringsspråk og hvordan disse anvendes i praksis
K9	har kunnskap om begreper, teorier og verktøy innenfor søkemotoroptimalisering
K10	har kunnskap om verktøy og begreper innenfor publiseringssystemer
K11	har kunnskap om metoder og prosesser som anvendes innenfor presentasjonsteknikk
K12	Kan vurdere eget arbeid i forhold til gjeldene standarder og konvensjoner
K13	Kjenner til web- og interaksjonsdesign bransjen og plassen til digitale medier i samfunnet.

FERDIGHETER:

Kandidaten...

F1	kan anvende faglig kunnskap om praktiske og teoretiske problemstillinger, gjøre rede for sine valgte løsninger og justere disse ved veiledning. Kandidaten kan også finne, vurdere og henviser til fagstoff knyttet til relevante problemstillinger.
F2	kan anvende relevante verktøy og programmeringsspråk under utvikling av interaktive produkter
F3	kan anvende relevante metoder, teknikker og verktøy under planlegning og strategiutvikling av interaktive produkter
F4	kan anvende verktøy og teknikker for å utvikle et estetisk og kommunikativt uttrykk
F5	kan anvende teori og teknikker i en kreativ prosess
F6	kan anvende teori og metoder for å heve brukeropplevelsen
F7	kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning
F8	kan anvende relevante faglige verktøy, materialer og teknikker under utviklingen av prototyper.
F9	kan anvende verktøy for utviklingen av universell tilgjengelig nettsider
F10	kan anvende verktøy for å strukturere prosjekter digitalt
F11	kan anvende verktøy til å sette opp back-end systemer- og publiseringssystemer

GENERELL KOMPETANSE:

Kandidaten...

GK1	kan planlegge å gjennomføre arbeidsoppgaver innenfor interaksjonsdesign, individuelt og som prosjektdeltaker
GK2	kan utveksle synspunkter med kunder og andre innen yrkesfeltet
GK3	kan vurdere kvaliteten på sitt eget og andres faglige arbeid
GK4	kan starte opp en interaktiv produksjon og benytte seg av relevante arbeidsmetoder
GK5	har et bevist forhold til kreativitet som problemløsningsmetode
GK6	har en forståelse av bransjen han/hun skal inn i og kjenne til egen rolle i kommende yrkespraksis
GK7	Kandidaten har et bevist forhold til kvalitetssikring
GK8	kan bidra til prosjektstyring ved å sette sammen grupper med relevant kompetanse for å løse yrkesrettede arbeidsoppgaver

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	har kunnskap om begreper, teorier, prosesser og verktøy innenfor interaksjonsdesign	x	x	x	x
	K2	har kunnskap om kreative prosesser og hvordan disse kan anvendes i en digital produksjon	x		x	
	K3	har kunnskap om teori og verktøy innenfor strategi og planlegning av digitale designprosjekter	x	x		
	K4	har kunnskap om verktøy og prosesser som brukes innenfor kognitiv psykologi, visuell kommunikasjon og estetikk	x			
	K5	har kunnskap om verktøy og metoder som anvendes ved strukturering og visualisering av forskjellige typer innhold	x			
	K6	har kunnskap om teorier og metoder innenfor utvikling og brukertesting av relevante prototyper	x	x		
	K7	har kunnskap om teorier og metoder innenfor brukeropplevelse og universell utforming		x		
	K8	har kunnskap om relevante utviklingsverktøy som programmeringsspråk og hvordan disse anvendes i praksis		x		
	K9	har kunnskap om begreper, teorier og verktøy innenfor søkemotoroptimalisering			x	
	K10	har kunnskap om verktøy og begreper innenfor publiseringssystemer			x	x
	K11	har kunnskap om metoder og prosesser som anvendes innenfor presentasjonsteknikk	x			
	K12	kan vurdere eget arbeid i forhold til gjeldene standarder og konvensjoner		x	x	x
	K13	kjenner til web- og interaksjonsdesigns-bransjen og plassen til digitale medier i samfunnet.				x
Ferdigheter	F1	kan anvende faglig kunnskap om praktiske og teoretiske problemstillinger, gjøre rede for sine valgte løsninger og justere disse ved veiledning. Kandidaten kan også finne, vurdere og henvise til fagstoff knyttet til relevante problemstillinger				x
	F2	kan anvende relevante verktøy og programmeringsspråk under utvikling av interaktive produkter			x	x
	F3	kan anvende relevante metoder, teknikker og verktøy under planlegning og strategikutvikling av interaktive produkter			x	
	F4	kan anvende verktøy og teknikker for å utvikle et estetisk og kommunikativt uttrykk	x			
	F5	kan anvende teori og teknikker i en kreativ prosess	x		x	
	F6	kan anvende teori og metoder for å heve brukeropplevelsen			x	x
	F7	kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning	x			
	F8	kan anvende relevante faglige verktøy, materialer og teknikker under utviklingen av prototyper		x		
	F9	kan anvende verktøy for utviklingen av universell tilgjengelig nettsider		x	x	
	F10	kan anvende verktøy for å strukturere prosjekter digitalt			x	
	F11	kan anvende verktøy til å sette opp back-end systemer- og publiseringsløsninger				x
Generell kompetanse	GK1	kan planlegge og gjennomføre arbeidsoppgaver innenfor interaksjonsdesign, individuelt og som prosjektdeltaker			x	x
	GK2	kan utveksle synspunkter med kunder og andre innen yrkesfeltet				x
	GK3	kan vurdere kvaliteten på sitt eget og andres faglige arbeid				x
	GK4	kan starte opp en interaktiv produksjon og benytte seg av relevante arbeidsmetoder		x	x	x
	GK5	har et bevist forhold til kreativitet som problemløsningsmetode	x			
	GK6	har en forståelse av bransjen han/hun skal inn i og kjenne til egen rolle i kommende yrkespraksis				x
	GK7	Kandidaten har et bevist forhold til kvalitetssikring	x			x
	GK8	kan bidra til prosjektstyring ved å sette sammen grupper med relevant kompetanse for å løse yrkesrettede arbeidsoppgaver			x	x
		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: Fullført og bestått videregående skole eller realkompetansevurdering.

5. Studiets struktur

Fagskoleutdanningen i Interaksjonsdesign er et toårig studium som totalt utgjør 120 fagskolepoeng. Studiet er delt opp i fire emner på 30 fagskolepoeng, med fire underliggende temaer i hvert emne.

- Emne 1. Grunnleggende interaksjonsdesign og webutvikling
- Emne 2. Grunnleggende programmering og ux-prosess
- Emne 3. Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse
- Emne 4. Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering

Hvert emne inneholder faglige temaer som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte. Detaljerte emnebeskrivelser er utarbeidet og deles ut til studentene ved studiestart. Det er også utarbeidet pensumslitteratur og utstyrsliste som er tilgjengelig for studentene i forkant av studiestart.

1. studieår

I løpet av studiets første studieår skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter. Det etableres grunnleggende begreper innen ulike fagområder innenfor interaksjonsdesign, design, programmering og brukeropplevelser. Etter det første studieåret skal studentene kunne planlegge, designe og utvikle enkle, responsive nettsider til forskjellige digitale flater.

Det vil også være tverrfaglige samarbeidsprosjekter med relevante studieløp, hovedsakelig med studieløpene Grafisk design og Reklame og merkekommunikasjon. Dette er for å skape tverrfaglig forståelse i en bransje hvor samarbeid er viktig, og hvor det er svært viktig at den ene fagretningen også har faglig kjennskap til hva de andre delene av produksjonen innebærer.

2. studieår

I andre studieår skal studentene fordype seg i kunnskapen de har tilegnet seg i løpet av første år, og fokuset er i større grad rettet mot selve brukeropplevelsen og den universelle utformingen. Temaperiodene vil handle om utvikling og levering av helhetlige, interaktive produkter. Studentene skal lære å sette kunden i fokus, utøve profesjonell praksis og bli mer bevisst sin rolle som deltager i kreative prosjekter.

I siste semester får studenten større frihet til å spesialisere seg innenfor; prosjekthåndtering, design eller webutvikling. I løpet av dette semesteret skal studentene også utplasseres i en åtte ukers arbeidspraksis i tillegg til å levere en egendefinert spesialiseringsoppgave. Praksis er et tilbud til alle studenter som oppfyller studiets faglige mål. Dette blir vurdert av faglærere i forkant av praksis.

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

5.1 Fagskolemodell

FAGSKOLEMODELLEN

EMNE- OG TEMAOVERSIKT

1. SEMESTER	EMNE 1 Grunnleggende interaksjonsdesign og webutvikling Undervisning 225 timer Arbeidstimer: 525 Fagskolepoeng: 30	TEMA 1 Grunnleggende interaksjonsdesign 63 timer studiespes.	TEMA 2 Grunnleggende front-end utvikling 18 timer felles 45 timer studiespes.	TEMA 3 Konsept utvikling og kreative prosesser 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 4 Webdesign 63 timer studiespes.
	EMNE 2 Grunnleggende programmering og ux-prosess Undervisning 243 timer Arbeidstimer: 525 Fagskolepoeng: 30	TEMA 5 Introduksjon til programmering 63 timer studiespes.	TEMA 6 Prosess og prosjektledelse 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 7 Digital prototyping og brukertester 18 timer felles 63 timer studiespes.	TEMA 8 Applikasjons utvikling 63 timer studiespes.
3. SEMESTER	EMNE 3 Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse Undervisning 216 timer Arbeidstimer: 525 Fagskolepoeng: 30	TEMA 9 Informasjonsarkitektur og mediaproduksjon 63 timer studiespes.	TEMA 10 Digital markedsføring 18 timer felles 42 timer studie spes.	TEMA 11 Kommunikasjon 12 timer felles 24 timer studie spes.	TEMA 12 Digital historiefortelling 63 timer studiespes.
	EMNE 4 Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering Undervisning 243 timer Arbeidstimer: 525 Fagskolepoeng: 30	TEMA 13 Back-end utvikling 63 timer studiespes.	TEMA 14 Selvprofilering og profesjonell praksis 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 15 Utplassering og profesjonell praksis 18 timer felles 21 timer studiespes.	TEMA 16 Fordypning og spesialisering 69 timer studiespes.

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

BLÅ: TVERRFAGLIG SAMARBEID, GRØNN: FELLESFAG, HVIT: STUDIESPESIFIKK

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 - Grunnleggende interaksjonsdesign og webutvikling

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Grunnleggende interaksjonsdesign og webutvikling	Dette emne gir studentene forståelsen for grunnleggende web- og interaksjonsdesign med tilhørende begreper og systemer. Studentene skal kunne planlegge, designe og utvikle enkle nettsider til forskjellige digitale flater.	

Emne 2 - Grunnleggende programmering og ux-prosess

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Grunnleggende programmering og ux-prosess	Dette emnet introduserer grunnleggende programmeringsspråk som gir studentene muligheten til å lage avanserte interaktive produkter. Etter fullført emne skal studenten kunne designe og utvikle websider og applikasjoner basert på en UX- prosess bestående av målgruppeanalyser, prototyp utvikling og brukertesting.	

Emne 3 - Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse	Emnet har økt fokus på interaksjonsdesign som et samfunnsrelevant fag med fokus på kommunikasjon i digitale medier. Studenten skal i større grad utarbeide helhetlige produkter med fokus på håndtering av dynamisk innhold i forskjellige digitale kanaler. Studentene skal også vise evne til å løse forskjellige utfordringer selvstendig og i team.	

Emne 4 - Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering

EMNENAVERN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering	I dette emne skal studenten i større grad, selvstendig kunne anvende relevant teori og verktøy for å utforme nettstedet og applikasjoner med brukerens opplevelse og behov i sentrum. I tillegg skal studentene aktivt ta stilling til egen faglig utvikling og interaksjonsdesignerens rolle i medieproduksjoner. Studentene vil i dette emnet få mulighet til praksis i web- og designbransjen.	

6. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

Ved 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 må:

- 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 Interaksjonsdesign – 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 interaksjonsdesign er det nødvendig med 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 fornuftig og faglig arbeidsfordeling mot et felles mål.

Presentasjon:

Temaperioder avsluttes med presentasjon av en oppgave 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.

Praksis:

På siste semester skal studentene ut i en praksisperiode på åtte uker. Høyskolen oppfordrer studenter til å finne egen praksisplass, som et virkemiddel til økt læringsutbytte og engasjement. Vi skal imidlertid godkjenne både praksisplassen og veileder. Høyskolen vil i tillegg ha et utvalg av praksisplass-avtaler som garanterer studenter, som ikke selv har funnet egnet sted, praksisplass og veiledning.

Hensikten med å ha studentene ute i praksis er å øke relevanskvaliteten av utdanningen ved å knytte teori og arbeidsrelevante situasjoner sammen. Praksisen skal også gi studentene et realistisk innblikk i framtidig yrkesutøvelse. Samtidig videreutvikles viktige ferdigheter i en realistisk setting og under kyndig veiledning. På Interaksjonsdesign er praksis er et tilbud til alle studenter som oppfyller studiets faglige mål. Dette blir vurdert av faglærere i forkant av praksis.

Egenstudier:

Her legges det til rette for individuell kunnskapservvelse og refleksjon, samt en dypere bearbeiding av fagstoffet i samspill med den øvrige undervisningen. 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 kommunisere med hverandre, med de som underviser og med de administrative studielederne. Studentene kan opprette egne fora og prosjekter, noe som stimulerer til økt samarbeid og diskusjon.

7. Videre kompetanse

Fagskoleutdanningen i Interaksjonsdesign gir et godt grunnlag for videre læring enten i arbeidslivet eller på videre studier. Høyskolen Kristiania har samarbeid med flere universiteter i utlandet der studenter kan bygge på til en bachelorgrad.