

Programbeskrivelse

# Bachelor i tjenstedesign

180 studiepoeng

2019-2022

*Studiet er etablert av Høyskolekollegiet: 20.02.17  
Studieplanen er godkjent i Utdanningsutvalget: 08.11.2018 (UU/W-sak 27/18)*

## Innhold

<b>1. Innledning</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Læringsutbytte</b> .....	<b>5</b>
<b>3. Studiets struktur</b> .....	<b>7</b>
<b>3.1 Faglig progresjon</b> .....	<b>8</b>
<b>3.2 Emner</b> .....	<b>10</b>
<b>4. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling</b> .....	<b>15</b>
<b>4.1 Ordninger for internasjonalisering</b> .....	<b>15</b>
<b>4.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling</b> .....	<b>15</b>
<b>5. Undervisnings- og vurderingsformer</b> .....	<b>17</b>
<b>5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning</b> .....	<b>17</b>
<b>5.2 Eksamens- og vurderingsformer</b> .....	<b>17</b>

# 1. Innledning

«Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works»  
– Steve Jobs

Tjenstedesign er en metodisk og kreativ tilnærming for å levere helhetlige, nyttige og attraktive tjenester med hovedfokus på brukerens opplevelse. En tjenstedesigner vektlegger det menneskelige og personlige, og utvikler form, funksjon, opplevelse og effektivitet med fokus på brukernes og tjenesteleverandørenes behov. Gode brukeropplevelser skapes blant annet gjennom en sømløs «kundereise» før, under og etter bruk av tjenesten. Oppgaven til en tjenstedesigner er derfor, gjennom analyse, metodikk og utøvende ferdigheter, å utvikle verdifulle tjenester og opplevelser av alle slag og i alle deler av samfunnet.

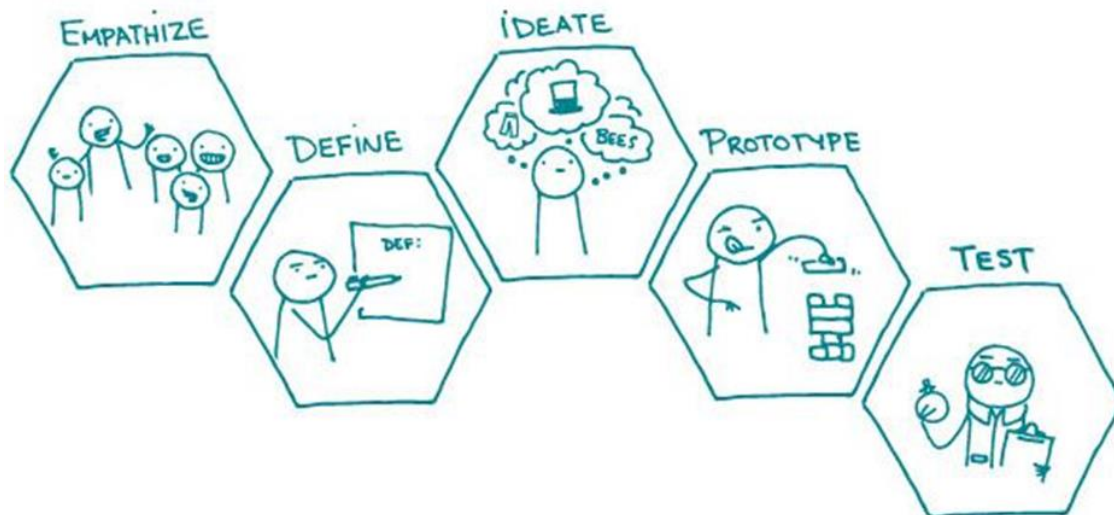
Tjenstedesignere er kreative problemløsere og tar i bruk ulike metoder og verktøy i innovasjonsprosesser. Med en visuell arbeidsmetodikk, omsetter designeren brukerbehov til konkrete løsninger. Dette gir et godt grunnlag for å oversette funn, tydeliggjøre problemstillinger, teste ideer og ta felles beslutninger underveis i prosessen. Designeren spiller en viktig rolle i å synliggjøre og fasilitere denne endringsprosessen, og ser helhetlig på tjenesteleveransen. På denne måten kan man utvikle helt nye tjenester i tråd med brukernes behov.

Tjenstedesignere bruker designmetodikk og en brukerorientert tilnærming til å skape gode brukeropplevelser i et globalisert verdenssamfunn hvor man er stadig omgitt av flere tjenester. Tjenstedesigneren kan derfor ikke se seg selv eller sine løsninger isolert fra resten av verden, men må forstå sin praksis i sammenheng med den. Dette er i større grad enn tidligere viktig i en verden som endrer seg raskere enn noen gang tidligere i historien.

*Bachelor i Tjenstedesign* er en praktisk høyskoleutdanning der refleksjon og faglig fordypning vektlegges på lik linje med praktiske designferdigheter. Høgskolen Kristiania har fokus på faglig og pedagogisk kvalitet gjennom forskningsbasert undervisning og utviklingsarbeid, og vår fagstab har opparbeidet formell kompetanse og bransjeerfaring. Dette gjør skolen til en bidragsyter i utviklingen av fagområdet, noe som kommer studentene til gode i undervisningen.

I tillegg har høyskolen tett kontakt med bransjen og er derfor til enhver tid oppdatert om hvilke kvalifikasjoner som etterspørres. Studiet er formet for en bransje i rask utvikling, der høyt faglig refleksjonsnivå er viktigere enn noen gang. Tjenstedesign er en tverrfaglig tilnærming som kombinerer metoder og verktøy fra ulike disipliner, som industridesign, interaksjonsdesign, grafisk design, markedsføring, ledelse, sosialantropologi, ingeniørfag og psykologi for å nevne noen. Resultatet er nye systemer og prosesser som ofte kan oppleves som nyttige, brukervennlige, attraktive og effektive. Målet med studiet er således å utdanne studenter som besitter kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse som etterspørres innen tjenstedesign og tilgrensende bransjer.

*Bachelor i Tjenstedesign* skiller seg fra andre bachelorprogrammer på grunn av skolens brede fagmiljø og tverrfaglige orientering, samt gjennom fokuset på fire definerte fokusområder: Brukerorientert design, visualisering, kreativitet og forretningsforståelse.



Figur 1: Visualisering av en tjenstedesignprosess med fokus på empati, idéutvikling og prototyping.

Etter å ha fullført Bachelor i tjenstedesign vil studentene være kvalifisert til å søke på masterprogrammer i Norge og utlandet. I Norge er eksempelvis masterprogrammet i design ved Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo (AHO) aktuelt. Det finnes også flere muligheter for masterutdanning i utlandet som passer et slikt bachelorgradsstudium, blant annet ved Royal College of Art (England), Politecnico di Milano (Italia) og Stanford University (USA). Det gjøres oppmerksom på at det kan være strenge opptakskrav på enkelte av disse studiene, og at noen av dem kan kreve digital portfolio (med designprosjekter), intervju, CV og motivasjonsbrev for å kunne søke.

## 2. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Høyskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som enhver student er forventet å oppnå etter å ha fullført studiet. Læringsutbytte beskriver hva studenten er forventet å vite, kunne og være i stand til å gjøre som et resultat av læringsprosessene knyttet til studiet. Læringsutbytte er beskrevet i kategoriene kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.

### **Kunnskap**

Kandidaten...

- har bred kunnskap om sentrale teorier og tematikker innen tjenstedesign, herunder designtenkning, brukerorientert innovasjon og tjenstedominant logikk
- har bred kunnskap om ulike designmetoder relatert til brukerinnsikt, brukerinvolvering, idégenerering, prototyping og konseptualisering
- har kunnskap om relaterte fagområder som understøtter en tjenstedesignprosess; herunder forbrukeratferd, digitalisering, scenarioutvikling, forretningsutvikling og prosjektledelse
- har kjennskap til forsknings- og utviklingsarbeid innenfor tjenstedesign, med fokus på brukerorienterte innovasjonsprosesser
- kan oppdatere sin kunnskap om designmetodikk og brukerorienterte innovasjonsprosesser
- har kunnskap om det tverrfaglige aspektet knyttet til tjenstedesign, fagområdets opphav og dets betydning i samfunnet

### **Ferdigheter**

Kandidaten...

- kan anvende designferdigheter relatert til innsiktsgenerering, idégenerering, konseptualisering og testing av tjenstekonsepter
- kjenner til designkriterier for utvikling av sømløse brukeropplevelser og kan reflektere over egen designfaglig utøvelse relatert til dette
- kan generere brukerinnsikt gjennom ulike designmetoder, slik som kontekstuelle intervjuer og observasjon av brukere, og framstille dette slik at det belyser en problemstilling
- kan beherske ulike visualiserings- og presentasjonsteknikker innen tjenstedesign
- kan anvende kreative og konseptuelle metoder i utvikling av nye tjenester, både selvstendig og i samarbeid med andre

**Generell kompetanse**

Kandidaten...

- kan reflektere over ulike typer problemstillinger i en designprosess, herunder mangfoldighet blant brukere, diversitet og etiske krav ved utforming av nye tjenester
- kan planlegge og gjennomføre ulike faser i en tjenstedesignprosess, slik som innsiktsgenerering, idégenerering, konseptualisering og testing, alene og som deltaker i en gruppe
- kan utarbeide gode konseptuelle designløsninger for ulike problemstillinger, slik at løsningene blir helhetlige, funksjonelle og brukervennlige, og ivaretar et sosialt ansvarlig perspektiv
- kan reflektere over hvordan gode brukeropplevelser kan utformes og forbedres gjennom ulike metoder og verktøy innen tjenstedesign, og gjennom dette bidra til utvikling av god praksis
- har kjennskap til ulike retninger, trender og nytenkning innen tjensteinnovasjon, med særskilt fokus på tjenstedesign, designtenkning og strategisk design

### 3. Studiets struktur

Bachelor i tjenstedesign er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng.

Studiet består av tre (evt. fire) komponenter: fagområdeemner, spesialiseringsemner, en obligatorisk bacheloroppgave, samt evt. utveksling eller praksis.

Komponent	Studiepoeng	Beskrivelse
Fagområdeemner	67,5 sp (7,5 sp x 9 emner)	Fagområdeemner inngår i to eller flere studieprogram innen samme fagområde.
Spesialiseringsemner	90 sp (7,5 sp x 8 emner 30 sp x 1 emner)	Spesialiseringsemmene er spesifikke for de enkelte studieprogrammene.
Bacheloroppgave	22,5 sp	Bacheloroppgaven skal gi studentene trening i anvendelse av sentrale deler av pensum i studiet og bygger således på tidligere emner i studiet.
Utveksling/praksis <sup>1</sup>	30 sp	Det er tilrettelagt for utveksling eller praksis på 5. semester.

**Tabell 1. Kort beskrivelse av komponenter 1.-3. Studieår**

<sup>1</sup>Utveksling eller praksis er et alternativ til spesialiseringsemne Bærekraftig design på 5. semester. Det er et begrenset antall plasser både når det gjelder praksis og utveksling.

Bachelor i tjenstedesign går over seks semestre og bygget opp på følgende måte:

Bachelor i tjenstedesign				
1. semester	Introduksjon til høyere utdanning: vitenskap og metode 7,5 sp	Kreativitet: prosesser og metoder 7,5 sp	Visualiseringsteknikker 7,5 sp	Tjenstedesign 1: Prinsipper og metoder 7,5 sp
2. semester	Kommunikasjon og kultur i et historisk perspektiv 7,5 sp	Designhistorie 7,5 sp	Visuell grammatikk 7,5 sp	Tjenstedesign 2: Prototyping og simulering 7,5 sp
3. semester	Markedsføring 7,5 sp	Prosjektledelse 7,5 sp	Omgivelsesdesign 7,5 sp	Scenarioutvikling og framtidsanalyse 7,5 sp
4. semester	Designerens samfunnsansvar 7,5 sp	Forbrukersosiologi 7,5 sp	Digital servicestrategi 7,5 sp	Tjenstedesign 3: Forretningsdesign 7,5 sp
5. semester	Co-creation 7,5 sp	Atferdsdesign og gamification 7,5 sp	Selvvalgt tjenstedesignprosjekt 15 sp	
	Alternative løp 5. semester: Praksis i designbedrift/utveksling til utenlandsk samarbeidsskole 30 sp			
6. semester	Vitenskapsteori og metode 7,5 sp	Bacheloroppgave 22,5 sp		

- Fagområdeemner
- Spesialiseringsemner
- Bacheloroppgave

### 3.1 Faglig progresjon

I løpet av første studieår skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter innen de håndverksmessige delene av faget. Det er fokus på å etablere sentrale begreper, relevant teori og en generell forståelse for tjenstedesign og designmetodikk, og deres plassering i en faglig kontekst. Det legges vekt på bruk av designverktøy fra starten av, slik at studentene lærer fagets grunnprinsipper gjennom bruk av de verktøyene de kommer til å bruke som profesjonelle tjenstedesignere.

I andre studieår flyttes det faglige fokuset fra grunnleggende teorier og metoder til problemløsning i et forretningsperspektiv, og en konseptuell tilnærming til oppgavene vektlegges. Det er også større fokus på å øke studentenes refleksjonsnivå, og de skal evne å integrere fagområdene i et kulturelt og samfunnmessig perspektiv. I tillegg skal studentene kunne utvikle og reflektere over selvstendige holdninger og kunnskap om kommunikasjon og kreativitet, og kunne løse relativt komplekse oppgaver individuelt og i team. Mot slutten av

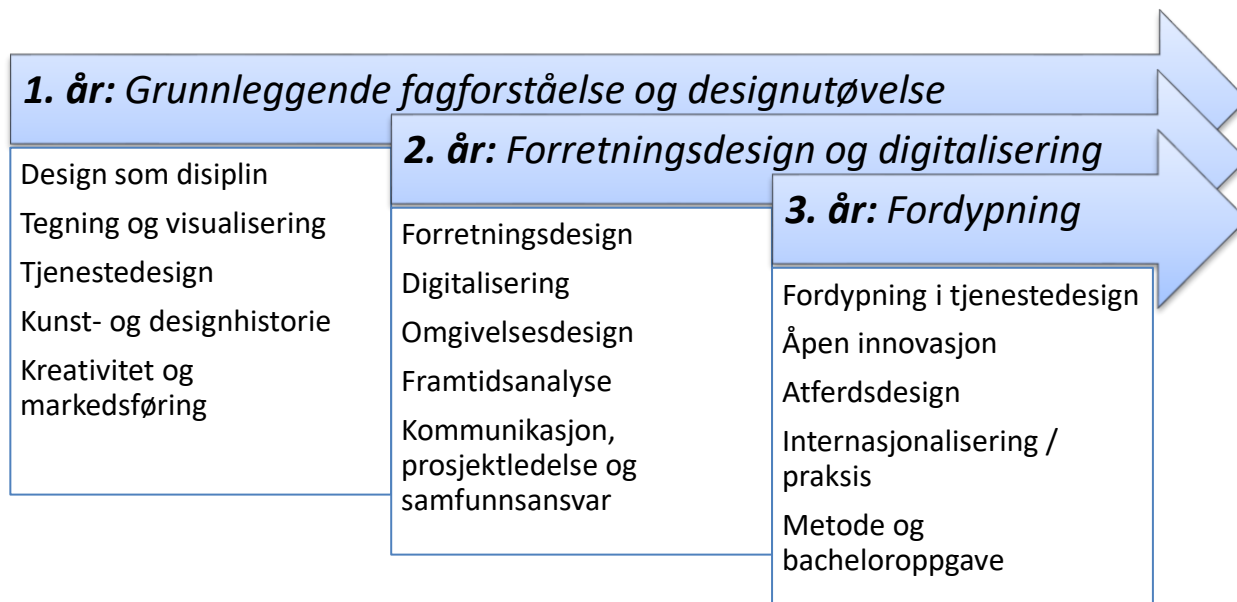


andre studieår vil fokuset i større grad ligge på å utvikle sammenhengskompetanse og selvstendighet, som forberedelse til de selvvalgte prosjektene i tredje studieår.

I tredje studieår skal studentene omsette sine kunnskaper og ferdigheter til praksis gjennom en stor andel selvstendig arbeid. I 5. semester skal studentene som er på Høyskolen Kristiania fordype seg i fagets teori, samt utføre et praktisk tjenstedesignprosjekt med en selvvalgt fagretning. Et begrenset antall studenter vil kunne kvalifisere seg for praksisplass hos utvalgte samarbeidsbedrifter, eller utveksling til kvalifiserte utdanningsinstitusjoner i utlandet. Studentene får, som innledning til den praktiske bacheloroppgaven, gjennomføre et teoretisk forprosjekt. Studiet avsluttes med et selvstendig planlagt og gjennomført teoretisk og praktisk bachelorprosjekt, som teller 22,5 studiepoeng.

Progresjonen i semestrene bygger gradvis opp studentens kompetanse frem mot selvstendighet innen fagfeltet, både i metode og løsninger. Studiet begynner med å introdusere grunnleggende fagdisipliner, for deretter å bruke de tilegnede ferdighetene til å løse mer komplekse designoppgaver. Samtidig introduseres studentene gradvis for en bredere forståelse av hva en tjenstedesigner kan bidra med. Gjennomgående for alle semestrene er det likeverdige fokuset på tjenstedesign som dekker både brukerens og tjenesteleverandørens behov, slik at studentene venner seg til å tenke helhetlig og tverrmedialt. De fleste semestrene avsluttes med et «studioemne» (markert med stjerne i emneoversikten), hvor læringen foregår gjennom å utføre et praktisk, realistisk designprosjekt.

Valget av emner og deres plassering i studieløpet underbygger denne progresjonen, som illustrert i figur 1 under:



**Figur 2: Progresjonsmodellen for studiet. I fordypningsemnet i 5. semester og i bacheloroppgaven integreres alle fagtemaene.**

Et studieår har en varighet på 10 måneder og teller 60 studiepoeng. *Bachelor i Tjenstedesign* er en heltidsutdanning, og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med det å ha

en fulltidsjobb (ca. 40 timer per uke). For et emne på 7,5 studiepoeng er arbeidsomfanget beregnet til ca. 200 timer. Fordelingen mellom lærerstyrt undervisning og selvstendig arbeid fremkommer i de enkelte emnebeskrivelsene.

## 3.2 Emner

### 1. semester: Introduksjon til grunnleggende fagforståelse og designutøvelse

Studentene introduseres for det å studere design ved en høyere utdanningsinstitusjon, samt de grunnleggende faglige disiplinene kreativitet, tjenstedesign og visualisering. Målet med semesteret er å gi studentene det nødvendige praktiske og teoretiske fundamentet de trenger for å kunne løse designoppgaver.

EMNENAVN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Introduksjon til høyere utdanning: vitenskap og metode</b>	7,5	Emnet gir en innføring i arbeids- og læringsmetoder på en høyskole. Emnet har som formål å lære studentene å tenke kritisk og gi et innblikk i vitenskapelig og akademisk tenkning. I emnet blir studentene introdusert for vitenskapsteori, forskjellen mellom kvalitative og kvantitative metoder, informasjonsinnhenting, kildekritikk, kunstnerisk utviklingsarbeid, etikk, akademisk skriving og teorier om sosial samhandling. Det kritiske akademiske refleksjonen blir knyttet til aktuelle samfunnsutfordringer ved hjelp av begrepene <i>bærekraft</i> , <i>samfunnsansvar</i> , <i>modernitet</i> og <i>offentlighet</i> . Med et tverrfaglig perspektiv gir emnet studentene innblikk i ulike fagretninger og –tradisjoner.
<b>Kreativitet: prosesser og metoder</b>	7,5	Emnet gir innføring i kreative prosesser og kreativ metodebruk på et grunnleggende nivå. Emnet gir studenten kompetanse på å løse problemstillinger ved bruk av kreative metoder og kunne tilpasse metodebruk avhengig av case og disiplin. Emnet oppøver evnen til å arbeide kreativt i grupper og reflektere over eget kreativt arbeid i lys av praksis og teori.
<b>Visualiserings-teknikker</b>	7,5	Emnet gir en innføring i grunnleggende tegneferdigheter og visualiseringsteknikker. Målet med emne er å utvikle studentenes designfaglige evne til å gi form og uttrykk for ideer. Emnet fokuserer på mestring av tekniske og kunstneriske ferdigheter gjennom håndtegnning, ved å utvikle sensitivitet for detaljer og evne til å artikulere det man ser på en visuelt overbevisende måte.
<b>Tjenstedesign 1: Prinsipper og metoder</b>	7,5	Emnet gjennomgår sentrale prinsipper og metoder som er grunnleggende for en tjenstedesigner. Kurset fokuserer på en praktisk analytisk forståelse for hvordan man utvikler og designer tjenester. De vil få innblikk i ulike faser av en tjenstedesignprosess med spesielt fokus på innsiktsgenerering.

### 2. semester: Prototyping, visualisering og designhistorie

I 2. semester videreutvikles designfaglig utøvelse gjennom prototyping, testing, visualisering og formgivende praksis. Det fokuseres også på kommunikasjon og kultur, brukeratferd og interaksjon, samt fagets bredere historie og utvikling. Målet med semesteret er øke refleksjonen rundt egen kreativ prosess og designfaglig utøvelse.

EMNENAVN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Kommunikasjon og kultur i et historisk perspektiv</b>	7,5	Emnet fokuserer på hvordan kunst, litteratur og publiseringsteknologi har bidratt til å forme mediasamfunnets utvikling og former virkeligheten vi lever i. Diskusjoner omkring kunst, kultur og kommunikasjonshistorie står sentralt, og det undervises i hvordan dette kan anvendes til utviklingen av kommunikasjonsløsninger.
<b>Designhistorie</b>	7,5	Emnet gir en innføring i kunst- og designhistorie, for å gjøre studentene i stand til å se sitt eget faglige ståsted i en historisk sammenheng. Emnet gir kunnskap til å reflektere over hvordan utviklingen innen design, kunst og arkitektur relaterer seg til samfunnsutviklingen for øvrig.
<b>Visuell grammatikk</b>	7,5	Emnet gir en innføring i faglig refleksjon gjennom kreativ, formgivende praksis. Å være designer er å være en reflekterende praktiker, og målet med emnet er å øke refleksjonen rundt egen kreativ prosess og egne arbeider.
<b>Tjenstedesign 2: Prototyping og simulering</b>	7,5	Prototyping brukes til hurtig utvikling og tilpasning av et tjenstekonsept for å simulere en brukers opplevelse av en tjeneste. Studentene lærer å utvikle prototyper gjennom ulike metoder, verktøy og kreativ problemløsning. Emnet fokuserer på ideutvikling som utforskes gjennom bruk av scenarier, prototyper og simuleringer for å beskrive og tilpasse opplevelser mellom en bruker og en virksomhet.

### 3. semester: Markedsføring, omgivelsesdesign og framtidsanalyse

I 3. semester gjennomgås markedsføring, planlegging og gjennomføring av prosjekter. I studieløpseminene vektlegges forretningsmessige perspektiver gjennom fokus på hvilken rolle design kan spille fra et forretningsståsted. I tillegg fokuseres det på omgivelsesdesign, scenarioutvikling, megatrender og framtidsanalyse som kan brukes til å utvikle relevante tjenester og strategier for virksomheter.

EMNENAVN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Markedsføring</b>	7,5	Emnet gir en innføring i markedsføring som fag, teknikk og forretningsfilosofi. Det undervises i markeds- og målgruppeanalyse, markedsstrategi, markedsplanlegging, effektmåling og kontroll. Andre sentrale temaer er relasjons- og samfunnspektiver på markedsføring.
<b>Prosjektledelse</b>	7,5	Emnet gir en innføring i prosjektledelse, samarbeid og kommunikasjon, prosjektarbeid som arbeidsform, målformulering, planlegging og gjennomføring av prosjekter. Det undervises videre i teamsammensetting, rolle- og oppgaveforståelse og ledelse av et prosjekt, samt mobilitet og nye arbeidsformer.
<b>Omgivelsesdesign</b>	7,5	Emnet gir en innføring i hvordan skape tverrfaglige designløsninger i rom. Eksempler på løsninger kan være produkter, interiører, utstillingsdesign, veifinningssystemer, visualiseringer, installasjoner og andre form for inngrep i rom eller på tredimensjonale flater.

<b>Scenarioutvikling og framtidssanalyse</b>	7,5	Emnet tar for seg eksisterende og kommende megatrender og metoder for å gjennomføre effektive scenarioutviklingsprosesser. Studentene vil lære seg å utarbeide gode og relevante analyser av framtiden som kan brukes for å utvikle relevante tjenester, posisjon og strategi for virksomheter.
--	-----	---

#### 4. semester: Samfunnsansvar, digitalisering og forretningsdesign

I 4. semester introduseres perspektivet om at designere er viktige aktører i samfunnet, og dermed ansvarlige for det i en videre forstand enn det som er vanlig å tro. Sammen med et forbrukersosiologisk perspektiv gir det studentene en bredere forståelse av fagområdet sitt. I studieløpsemnene introduseres digital servicestrategi og forretningsdesign, og gir dermed studentene en økt forståelse av teknologiens betydning i en tjenesteutviklings- og forretningskontekst.

EMNENAVN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Designerens samfunnsansvar</b>	7,5	Emnet gir en innføring i å jobbe for positiv samfunnsendring som designer og vektlegger refleksjon rundt designerens rolle og samfunnsansvar. Begreper som bærekraftig utvikling, <i>social design</i> , universell utforming, <i>cradle to cradle</i> og <i>wicked problems</i> står sentralt i emnet.
<b>Forbrukersosiologi</b>	7,5	Emnet gir en innføring i grunnleggende sosiologisk tenking, der studentene får en forståelse av at virkeligheten ikke er «naturlig», men formet gjennom møtet mellom struktur og aktør. Diskusjoner omkring smak, gruppe og individualisering står sentralt, og det undervises i roller, sosiale normer og hvordan bakgrunn og klasse påvirker individers livsvalg.
<b>Digital servicestrategi</b>	7,5	Emnet skal belyse hvordan teknologiske endringer og moderne informasjons- og kommunikasjonsstrategier har endret seg og hvordan disse påvirker kundenes krav til servicekvalitet. Emnet vil fokusere på nye muligheter organisasjoner har til å sikre gode serviceleveranser og skal belyse hvordan digitale løsninger kan integreres i servicestrategier. Målet er å gi innsikt og forståelse for hvordan digitale strategier kan gi økt servicekvalitet og derigjennom økonomiske og strategiske effekter for organisasjonen, og å vise hvilke konsekvenser bruk av digital teknologi kan ha for kundetilfredshet, kommunikasjon med kundene og kundelojalitet.
<b>Tjenstedesign 3: Forretningsdesign</b>	7,5	Emnet fokuserer på designprinsipper relatert til utvikling og integrering av tjenestekonsepser i virksomheter gjennom iterasjon, prototyping, «design sprints», forankring og utprøving av innovative forretningsmodeller. Emnet diskuterer også interne barrierer i virksomheter som kan forhindre en endringsprosess og hvordan disse kan imøtekommes.

#### 5. semester: Profesjonalisering og fordypning

I 5. semester får studentene ytterligere faglig bredde og dybde gjennom innføring i åpen innovasjon og atferdsdesign, i tillegg til at de skal velge fordypning innen sitt studieløp (alternativ A). Et begrenset antall studenter kan kvalifisere seg for praksisplass hos en utvalgt samarbeidsbedrift (alternativ B), eller til utveksling til en kvalifisert utenlandsk utdanningsinstitusjon (alternativ C). Alternativ A gjennomføres ved Høgskolen Kristiania, alternativ B utføres delvis i bedrift og ved Høgskolen Kristiania og C gjennomføres i sin

helhet utenfor Høgskolen Kristiania. Studenten velger/søker om kun ett av alternativene. Læringsutbyttet vil variere med valget studenten tar, og er derfor veiledende for hva de skal ha ervervet seg etter gjennomført emne. Følgende tabeller viser de tre ulike studiealternativene i 5. semester:

*Alternativ A:*

EMNENAVN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Co-creation</b>	7,5	Emnet fokuserer på hvordan merkevarer kan involvere stakeholdere i merkevareutvikling og innovasjon. Det bygger på stakeholderteori og tradisjonelle merkevaremodeller og argumenterer for en deltakende tilnærming som involverer ansatte og forbrukere i å skape verdi. Dette emnet vil se på organisasjonelle krav for å oppmuntre til sosialisering, metoder for å involvere ansatte og forbrukere, brukere av sosiale medier og strategier for innovasjon. I tillegg vil det gi studenter modeller og deltakende verktøy som de kan bruke for å bygge "merkevarer".
<b>Atferdsdesign og gamification</b>	7,5	Emnet fokuserer på å forstå og anvende mekanismer for utvikling av vanedannende produkter og tjenester. Emnet tar blant annet for seg spillmekanismer fra «gamification» for å øke grad av engasjement og interesse blant brukere av eksisterende og nye løsninger. Studentene vil få innsikt i ulike modeller og rammeverk for å forstå atferdsendring, og lære seg å anvende disse i ulike case-oppgaver.
<b>Fordypning i tjenstedesign (studio)</b>	15	Emnet består av et større praktisk fordypningsprosjekt der studenten selv skal velge tema og problemstilling, som deretter utforskes med utgangspunkt i studiets kjerneområder.

*Alternativ B:*

EMNENAVN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Praksis i designbedrift</b>	30	Etter to år med grunnleggende opplæring kan studentene søke om muligheten til å arbeide i en bedrift hvor det er ansatt tjenstedesignere (for eksempel i et designbyrå eller en markedsavdeling). Praksiskandidaten skal i størst mulig grad arbeide som en fullverdig tjenstedesigner, og delta i den profesjonelle praksisen i bedriften. I tillegg må kandidaten følge noe obligatorisk undervisning ved høyskolen, samt løse oppgaver knyttet til denne undervisningen.

*Alternativ C:*

EMNENAVN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Utveksling til samarbeidsskole i utlandet</b>	30	I 5. semester kan studentene søke om å utveksle til en av utdanningens samarbeidsskoler i utlandet. Studentene vil her følge undervisningen på den aktuelle skole, og læringsutbyttet er således avhengig av emnene studenten tar. Les mer i kapittel 5. Studentutveksling og internasjonalisering under.

## 6. semester: Fordypning og selvstendig arbeid

I 6. semester gis studentene en innføring i prosjektledelse, som legger grunnlaget for større allsidighet i en jobbsituasjon senere. Samtidig gir prosjektledelse verdifull kunnskap og verktøy før arbeidet med bacheloroppgaven begynner. Studiet avsluttes med det store bachelorprosjektet, som i praksis består av et teoretisk forprosjekt og en praktisk bacheloroppgave. Her skal studentene omsette sine teoretiske og praktiske kunnskaper og ferdigheter i et stort undersøkelsesprosjekt.

EMNENAVERN	STP.	BESKRIVELSE
<b>Vitenskapsteori og metode</b>	7,5	Emnet gir en innføring i teorier og metoder til gjennomføring av større undersøkelsesprosjekter. Målet med emnet er at studentene skal oppøve en reflektert holdning til vitenskapelige metoder, kildebruk og resultater og forberedes til å anvende dette i bacheloroppgaven.
<b>Bacheloroppgave</b>	22,5	I denne avsluttende oppgaven skal studentene vise at de kan fordype seg i, og anvende, kunnskapen og ferdighetene de har tilegnet seg innenfor sentrale områder av studiet. Oppgaven tar utgangspunkt i en selvvalgt faglig problemstilling og skal føre fram til en tjenstedesignløsning.

## 4. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling

Studiet har ordninger for internasjonalisering og internasjonal studentutveksling, i henhold til Studietilsynsforskriften av februar 2017 (§ 2-2, pkt. 7 og 8)

Ordningene for internasjonalisering er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart.

Innholdet i ordninger for internasjonal studentutveksling er faglig relevant.

### 4.1 Ordninger for internasjonalisering

Med internasjonalisering menes her at studietilbudet settes i en internasjonal kontekst og at studentene eksponeres for et mangfold av perspektiver.

Ordninger for internasjonalisering kan omfatte en rekke aktiviteter, slik som bruk av internasjonal litteratur, internasjonale gjesteforelesere, utenlandske studenter på innveksling eller studenters deltagelse på internasjonale konferanser eller workshops i utlandet (listen er ikke uttømmende).

For spesifikke ordninger for internasjonalisering, vises det til studiets emnebeskrivelser.

### 4.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

Når det gjelder ordninger for internasjonal studentutveksling har Høgskolen følgende mobilitetsprogram;

- Nordplus i Norden eller Baltikum
- ERASMUS+ i Europa
- «Study Abroad», for studenter i og utenfor Europa

For Bachelor i tjenstedesign tilrettelegges det for utveksling i 5. semester.

Høgskolen Kristiania har avtaler om utvekslingsopphold for studentene og relevansen av studieoppholdet sikres av høyskolens fagmiljø.

Utvekslingsemner fra aktuelle partnere godkjennes av faglige studieledere, for innpass i aktuelle bachelorgrader, med omfang tilsvarende *30 studiepoeng*.

Informasjon om studiested og utvekslingsemner i utland, for det aktuelle studietilbud og kull, publiseres på høyskolens web og læringsplattform.

For nominering til studentutveksling stilles krav til karakterer og motivasjonssøknad. Det kan også stilles krav til dokumentasjon av kreativt arbeid/porteføljer og Høgskolen Kristiania kan

gjennomføre intervjuer av søkere til utveksling. Høyskolen Kristiania har som målsetting å sende godt kvalifiserte og motiverte studenter til anerkjente utenlandske institusjoner.

Høyskolen Kristiania ønsker å ha få, aktive avtaler innenfor prioriterte fag- og forskningsområder. Internasjonalt Kontor er ansvarlig for tilrettelegging av utvekslingsordninger ved Høyskolen Kristiania.

For både steds- og nettbaserte studier er utvekslingen stedsbasert.

Ordninger om utveksling gjelder for studenter som har avtale om gradsgivende studier og som har oppnådd minimum 60 studiepoeng ved Høyskolen Kristiania.



## 5. Undervisnings- og vurderingsformer

### 5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

I tillegg til tradisjonelle undervisningsformer som forelesninger og gruppearbeid er det i denne profesjonsutdanningen lagt vekt på workshop-basert undervisningsform underveis i kursene. Denne undervisningsformen er benyttet for å best mulig kunne simulere en næringslivssituasjon til en tjenstedesigner.

Emnene det undervises i, vil i stor grad avgjøre undervisningsmetoden. Det vil være gjort bruk av casestudier for å virkeliggjøre de ulike emnene. Noen ganger har disse reelle oppdragsgivere som gir en større grad av realisme i prosjektene.

Det fokuseres på tilstedeværelse og deltakelse, slik at fagansatte kan jobbe tett på studentene, og utvikle deres teoretiske, praktiske forståelse/kunnskap og ferdigheter. I tilknytning til undervisningen må studenten påregne en betydelig egeninnsats.

I tillegg til høyskolens fagstab vil det også være tilknyttet forelesere fra næringsliv og andre relevante fagmiljøer. Gjesteforelesere vil benyttes for å illustrere og virkeliggjøre de ulike arbeidssituasjonene studentene må forventes å beherske, samt at gjesteforelesere bidrar med spisskompetanse innenfor praksisfeltet.

### 5.2 Eksamens- og vurderingsformer

Gjennom studiet benyttes flere ulike eksamens- og vurderingsformer. Vurderingsformene er tilpasset læringsutbyttet i det enkelte emnet, samtidig som det etterstrebes en hensiktsmessig fordeling av ulike eksamensformer igjennom hvert semester i studiet. Vurderingsformene skal gjenspeile ønsket om å ansvarliggjøre studenten. Det legges derfor opp til flere mulige vurderingsformer som tilpasses emnets egenart og gir studentene ulike former for utfordringer både individuelt og i grupper.

Enkelte emner kan innebære obligatoriske arbeidskrav. Arbeidskrav er krav studenten må oppfylle for å få gå opp til eksamen. Retten til å gå opp til eksamen forutsetter godkjente arbeidskrav. Omfang og plan for arbeidskrav angis i emnebeskrivelsene. (Vurderingsuttrykket for arbeidskrav er Godkjent/Ikke godkjent).

For utfyllende informasjon angående eksamen, se Høyskolen Kristianas hjemmesider.