

# PRODUKTDESIGN

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning  
120 studiepoeng  
Gyldig fra 2025

Studiet er akkreditert av styret den 18.12.19 (sak 19\_7\_7)  
Godkjent i Utdanningsutvalget den 10.12.19 (UU/F-sak 113/19)

Studieplanen er endret ihht ny studieplanmal. Studieplanmalen er godkjent av  
Utdanningsutvalget 25.10.2022 (UU/F-sak 51/22)

Med forbehold om endringer

## **Innhold**

1. Innledning.....	2
2. Opptakskrav.....	4
3. Overordnet læringsutbytte .....	5
4. Studiets struktur og faglig progresjon .....	7
4.1 EMNEOVERSIKT .....	7
5. Undervisningsformer og læringsaktiviteter .....	9
6. Praksis.....	9
7. Vurdering .....	10
7.1 EKSAMENS- OG VURDERINGSORDNINGER .....	10
7.2 VURDERINGSOVERSIKT OG SENSURORDNING .....	11

# 1. Innledning

Fagskolen Kristiania tilbyr en toårig fagskoleutdanning innen produktdesign. Studenten lærer å planlegge og gjennomføre en designprosess fra idé til ferdig designet produkt. Produktdesignere utvikler og designer alle slags produkter vi omgis oss med i hverdagen. Det kan både handle om å skape helt nye produkter, og å forbedre eksisterende produkter, ofte med fokus på bærekraft i en vid forstand, både økonomisk, sosialt og miljømessig bærekraftig. Studiet har et gjennomgående fokus på bærekraft og studentene vil lære å vurdere produktenes leverett knyttet opp mot økonomi, samfunnsverdi og miljøpåvirkning.

Studiet har fokus på design av fysiske produkter, ikke tjenester. Modeller og prototyper som studentene lager er begrenset til det som studentene klarer å håndtere i skolens verksted, og i materialer som er egnet for dette. En viktig del av studiet er å fremstille produkter digitalt ved hjelp av ulike 3D-modelleringsverktøy, samt utførelse av rendering-teknikker til presentasjon og innsalg av produktene.

Studentene arbeider praktisk med de ulike delene av designprosessen og har et særskilt fokus på det kommersielle perspektivet, på brukernes opplevelse av produktene og at produktene som utvikles er samfunnsnyttige. Studentene får gjennom studiet eksperimentere med forholdet mellom produktets form, funksjon, anvendelse og materialeegenskaper.

## **Studiets bærekraftperspektiv**

Studiet bruker bærekraft som samlebegrep for ulike innfallsvinkler til produktdesign. Bærekraft omhandler både miljømessige, økonomiske og sosiale verdier. Med bærekraft mener vi det å designe produkter som gir et lavt klimaavtrykk og ikke skader naturen, og samtidig at studentene vurderer om produktet er noe som samfunnet virkelig trenger. Det handler om det å tenke sirkulært rundt materialer, produksjon og kvalitet.

## **Tverrfaglighet**

Evnen til å jobbe i fleksible og tverrfaglige konstellasjoner er viktig for produktdesignere, noe studiet vektlegger både når det gjelder arbeidsform, undervisning og arbeidslivskontakt.

Studiet har et kommersielt fokus med hensyn på at produktet skal treffe en bruker og et marked, men studiet går ikke i dybden på merkevarebygging, markedsføring og forretningsstrategi. En produktdesigner samarbeider med ulike fagpersoner og miljøer fra blant annet industri og annet næringsliv for å realisere produkter. En produktdesigner vil også måtte innhente kunnskap og kompetanse for vurdering av om produktene kan realiseres ut fra miljøhensyn, økonomiske hensyn og sosiale verdier.

Aktuelle foredragsholdere fra forskjellige næringer og produksjonsmiljøer vil bidra med erfaring og innsikt fra sin bransje, samt gjennomføre workshops, veiledning og konkrete prosjekter.

Fagskolen Kristiania har utdanninger innen grafisk design, mote, reklame, 3D og animasjon og prosjektledelse som vil jobbe sammen med produktdesignstudentene med tverrfaglige prosjekter.

## **Kontakt med bransje og næringsliv**

I tråd med fagskolens målsetning om å tilby studier med stor kontaktflate mot arbeidslivet, vil studenten knytte kontakter og nettverk med ulike bransjeaktører i løpet av studiet. Eksempler på

slike fagmiljøer er DOGA, Norske industridesignere (ND), Innovasjon Norge, Patentstyret o.l. Dette er et viktig virkemiddel i utdanningen både med tanke på rekruttering av kandidater og for å sikre at studiet til enhver tid er oppdatert på bransjens behov.

Flere av fag- og timelærerne på utdanningstilbudet jobber også i bransjen og vil dermed bringe ny og oppdatert kunnskap om det som skjer innenfor sitt eget fagfelt til studiet.

Utdanningstilbudet blir i tillegg kvalitetssikret av et eksternt bransjeråd hvert år.

## 2. Opptakskrav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet Produktdesign må du oppfylle ett av disse opptakskravene:

- Generell studiekompetanse
- Treårig yrkesfaglig opplæring
- Fagbrev/svennebrev
- Realkompetansevurdering

### Om realkompetansevurdering

Dersom søkeren ikke har oppnådd yrkeskompetanse eller generell studiekompetanse kan en kvalifisere til opptak på bakgrunn av realkompetanse. Med realkompetanse menes all formell og ikke formell kompetanse som søker har opparbeidet seg gjennom skolegang, arbeid og fritid.

Søknad på grunnlag av realkompetanse skal gis individuell behandling, og søker må dokumentere at de innehar de kvalifikasjonene som gjør at de har kompetanse til å gjennomføre studiet.

Søkere må fylle minimum 23 år i opptaksåret.

I tillegg skal søker dokumentere norskkunnskaper tilsvarende kompetansemålene i vg1 studieforberedende, vg2 i yrkesfaglig utdanningsprogram, eller språkprøve tilsvarende nivå B2.

På [kristiania.no](http://kristiania.no) finnes utfyllende informasjon om realkompetansevurdering.

### 3. Overordnet læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Fagskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som 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 kunnskap om prinsipper og sentrale begreper bak produktdesign
- har kunnskap om ulike materialer og hvordan de egner seg til ulike produkter i et bærekraftperspektiv
- har kunnskap om produkters form, funksjon og estetikk, hvordan dette har innvirkning på designet av produktet
- har kunnskap om relevante analoge og digitale visualiseringsverktøy for produktdesign
- har kunnskap om gjeldende regler og krav for IPR, universell utforming og HMS (Helse, miljø og sikkerhet), bærekraft generelt og bærekraftig produktdesign spesielt
- har kunnskap om metoder for å sikre at produktene treffer potensielle brukergrupper og om profilering av produkter til innsalg og produksjon
- har kunnskap om produktdesignerens rolle og hvordan jobbe i prosjekter med ulike fagdisipliner for en oppdragsgiver
- kan oppdatere sin kunnskap innenfor produktdesign, både gjennom informasjonsheving av trender, utvikling innen teknologi og bærekraft samt kontakt med relevante fagmiljøer og aktuelle samarbeidspartnere

#### **Ferdigheter**

Kandidaten ...

- kan anvende kunnskap om produktdesign til å gjennomføre konkrete designprosjekter ved hjelp av relevante metoder og teknikker
- kan visualisere ideer, konsepter og produkter ved hjelp av analoge (frihåndskisser, fysisk modellering) og digitale (CAD) teknikker og verktøy
- kan gjennomføre brukertesting og undersøkelser, og kan kartlegge og identifisere ulike utfordringer og muligheter i markedet med tanke på å introdusere et nytt produkt
- kan vurdere og redegjøre for om produktet tilfredsstiller verdier for bærekraftig produktdesign
- kan reflektere over faglige erfaringer i arbeidet og benytte dette til å justere egne arbeidsmetoder og løsninger i utvikling av produkter
- kan finne og henvise til informasjon og fagstoff om produktdesign, og vurdere relevansen opp mot faglige problemstillinger i utvikling av produkter

## **Generell kompetanse**

Kandidaten ...

- kan planlegge og gjennomføre en designprosess av et produkt som møter et markeds- og samfunnsbehov, alene og i samarbeid med andre
- viser en etisk holdning i sitt arbeid mot ulike brukergrupper og i samarbeid andre fagdisipliner
- kan vurdere muligheter og utfordringer knyttet til utvikling av nye produkter ut fra produktets samfunnsverdi og ut fra et bærekraftperspektiv
- kan bygge nettverk og relasjoner med fagfeller fra beslektede fagområder, samt potensielle kunder innen næringsliv og samfunn
- vet hvilke arbeidsoppgaver som kreves i en produktdesign-prosess og kan formidle dette til samarbeidspartnere og oppdragsgivere
- har utviklet et språk og en begrepsverden knyttet til produktdesign som brukes i bransjen og kan diskutere faglige og etiske problemstillinger
- kan bidra til nyutvikling gjennom forståelse for produktdesigns rolle som verdiskapende faktor

## 4. Studiets struktur og faglig progresjon

Fagskolestudiet i Produktdesign er et toårig studium som totalt utgjør 120 studiepoeng. Studiet er en heltidsutdanning og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med en fulltidsjobb (ca. 40 timer pr uke). Et studieår har varighet på 10 måneder.

### Struktur

Studiet er bygget opp av fire emner av 30 studiepoeng:

1. Verktøy og visualisering
2. Brukeropplevelser og design
3. Kommersiell produktdesign
4. Profesjonalisering

Studiet har en progressiv todeling etter modell fra produktdesign-studier i England (Foundation/Exploration), der den tydelige inndelingen i faglige faser angir undervisningens vektlegging.

#### 1. Foundation

Foundation legger vekt på å skape et solid teoretisk og praktisk grunnlag som studenten skal forvalte i studiets andre år. Det første året er delt inn to emner.

#### 2. Exploration

Det andre året vektlegger praktisk kompetanse med prosess- og prosjektjobbing, samt praksis i arbeidslivet. Det andre året er også delt inn to emner.

### Konkret og praktisk

De fire emnene gjenspeiler studiets progressive nivåer, mens de faglige temaene i hvert emne støtter og utdyper hverandre gjennom hele studiet i forhold til overordnet læringsutbytte. Detaljerte emnebeskrivelser publiseres på skolens nettsider i forkant av hvert semester.

Gjennomgående i alle temaene vil det være et sterkt søkelys på et samspill mellom teoretisk kunnskap og praktiske ferdigheter. Den praktiske dimensjonen ivaretas med skoleoppgaver og egne caser, som får sitt teoretiske bakteppe i undervisning og workshops. Foreleserne vil variere fra interne fagressurser med relevant kompetanse og eksterne foredragsholdere/workshop-ledere, og undervisningsformen vil være aktiv og praksisnær med sterk tilstedeværelse av læreren.

### Stigende kompleksitet

Studiet er lagt opp med en progressiv stigning av kompleksitet og krav gjennom emnene og temaene, slik at studenten møter stadig større utfordringer etter hvert som kunnskap og ferdigheter øker.

## 4.1 Emneoversikt

Beskrivelser av de enkelte emner vil publiseres under aktuelt kull på Fagskolen Kristiania sine hjemmesider. Emnebeskrivelsene inneholder blant annet informasjon om innhold,



læringsutbytte, læringsformer, omfang, vurderingsformer, pensumlitteratur og eventuell anbefalt litteratur.

### **Emne 1 - Verktøy og visualisering**

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 805 timer

I dette emnet får studentene en innføring i bærekraftbegrepet, hva som kjennetegner bærekraftige produkter og hvordan produktdesign samhandler og samskaper med andre fagmiljøer og samarbeidspartnere. Emnet gir et overblikk over de ulike trinnene i designprosessen fra ide til ferdig produkt. Studentene jobber med ulike materialer og prosesser, og skisser produkter både på papir med fysiske modeller og gjennom digitale verktøy.

### **Emne 2 - Brukeropplevelse og design**

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 851 timer

Emnet har et praktisk fokus der studenten utvikler sin kompetanse ved hjelp av metoder for å forstå brukernes behov og for prototyping. Emnet omhandler at studentene får en bevissthet rundt designrollen og hvilke muligheter og utfordringer som ligger i denne rollen. Emnet avsluttes med eksperimentering og øvelser innen innovasjon.

### **Emne 3 - Kommersiell produktdesign**

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 805 timer

Emnet omhandler design og produksjon i et kulturelt og samfunns- og markedsmessig perspektiv. Emnet har fokus på design i et kommersielt perspektiv samt produktdesign som verdiskapende faktor i samfunnet, og hvordan bærekraft og sirkulær økonomi kan inngå som konkurransepremiss.

### **Emne 4 - Profesjonalisering**

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 870 timer

Emnet fokuserer på studentenes møte med arbeidsliv og gjennomføring av prosjekter i praksis. Gjennom en praksisperiode får studenten kjennskap til arbeidet til en produktdesigner, og hvordan ulike arbeidsoppgaver kan bli løst.

Gjennom arbeid med et fordypningsprosjekt koordinerer og leder studenten sitt eget designprosjekt.

## 5. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

En viktig del av undervisningsformene og læringsaktivitetene på fagskolen er at de er praktisk rettet og er relevante med tanke på hva studentene møter ute i arbeidslivet senere. Derfor brukes det mye tid på workshops, prosjekt- og casegjennomføring og øvrig arbeidslivsrelevant arbeid gjennom individuelle og gruppebaserte oppgaver. For å sikre god progresjon og at studentene oppnår læringsutbyttet er det mye fokus på veiledning fra lærer.

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av læringsutbyttebeskrivelsene for studiet. Det forventes at studentene jobber utenfor undervisningstimene både individuelt og i grupper. Hvis det er relevant for tematikken og læringsutbyttet, vil noen av læringsaktivitetene kunne skje på tvers av studier.

De spesifikke undervisnings- og læringsformene for det enkelte emnet fremkommer i emnebeskrivelsen. Noe av undervisningen kan foregå på engelsk eller andre skandinaviske språk.

## 6. Praksis

I 4. semester skal studentene ut i en 4 ukers praksisperiode. Fagskolen bistår studentene å finne praksisplass, men studentene skal selv søke på plassen (som et virkemiddel for økt læringsutbytte og engasjement). Skolen skal godkjenne både praksisplassen og veileder, og vil gjennom våre bransjesamarbeid sikre at alle studenter får en praksisplass.

Gjennom praksisperioden får studentene kunnskap om hvordan en bedrift er organisert, hvilke arbeidsoppgaver som tilhører bedriftens ansatte og hvordan disse utføres. Praksisperioden skal gi studentene en forståelse for bransjen sett i forhold til studiets teoretiske og praktiske tilnærming, og skal videre få forståelse for bedriftskultur, de ansattes rammer, utfordringer og forutsetninger.

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. Videre vil studentene både kunne se hensikten med undervisningsgrunnlaget og kunne reflektere over sammenhengen mellom teori og praksis

### Organisering av praksis

Det er Fagskolen Kristiania som har ansvaret for at praksisperioden er kvalitetssikret.

Studentene skal i tilknytning til gjennomføring av praksisperioden få tildelt en praksiskontakt fra skolen som koordinerer oppfølging og veiledning av studentene. Studentene vil også få tildelt en praksisveileder fra praksisbedriften som har et spesielt ansvar for tilrettelegging og oppfølging i perioden. Praksisveileder fra praksisbedriften skal ha erfaring og kompetanse fra fagområdet og

skal videre ha ansvars- og arbeidsoppgaver knyttet til dette. Praksisveilederen vil være bedriftens kontaktperson overfor skolen.

Det legges opp til undervisningssamlinger underveis i praksisperioden der studentene blir fulgt opp av faglærer og får utvekslet erfaringer om praksisperioden.

Etter praksisperioden skal studentene levere en praksisrapport der de evaluerer praksisperioden som helhet, egen innsats og læringsutbytte.

Studenter som av ulike grunner ikke får gjennomført praksis, vil få et alternativt opplegg av skolen som ivaretar læringsutbyttet for emnet.

## 7. Vurdering

Fagskolen Kristiania 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. Formativ vurdering er en vurdering for videre læring, og 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.

### 7.1 Eksamens- og vurderingsordninger

På Bærekraftig produktdesign bruker vi mappevurdering som eksamens- og vurderingsform.

#### **Mappevurdering**

En studentmappe består av flere innleveringer i løpet av et semester som vurderes samlet som en mappe etter siste innlevering. Mappen skal være grunnlag for vurdering på slutten av hvert semester, og således evalueringen av emnet. Det som samles i vurderingsmappen har som formål å vise studentens kunnskaper, ferdigheter og den generelle kompetansen i emnet.

Mappeinnhold og formelle krav om utforming av mappen spesifiseres i et mappekrav som offentliggjøres studentene tre dager før leveringsfrist for mappen.

Mappene blir vurdert til bestått /ikke bestått eller etter gradert skala (A-F hvor F er ikke bestått).

Alle mapper må være bestått for at studenten skal få vitnemål.

## 7.2 Vurderingsoversikt og sensurordning

Emne	Vurderingsform	Sensur
Verktøy og visualisering	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Brukeropplevelse og design	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Kommersiell produktdesign	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Profesjonalisering	Mappevurdering, Individuell	Intern og ekstern sensor

Mer informasjon om vurderings- og eksamensordningen fremkommer i den enkelte emnebeskrivelse som publiseres på skolens nettsider.