

DESIGNDREVET METODE FOR VERDISKAPING

Ettårig høyere yrkesfaglig utdanning - deltid og nettbasert

30 studiepoeng

Gyldig fra 2025

Studiet er akkreditert av styret den 21.04.23 (sak 23_3_23)

Godkjent i Utdanningsutvalget den 18.04.23 (38/23)

Med forbehold om endringer

Innholdsfortegnelse

1. Innledning.....	2
2. Opptakskrav.....	3
3. Overordnet læringsutbytte	4
4. Organisering av utdanningen	5
5. Faginnhold og oppbygning av utdanningen	6
<i>5.1. Faglig innhold for hvert emne</i>	<i>6</i>
6. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	6
7. Eksamens- og vurderingsformer	7

1. Innledning

Designrevet metode for verdiskaping er en deltidsutdanning som gir kunnskap om designrevne prosesser for å utvikle og skape økt verdi i en organisasjon eller virksomhet. Studiet er tilpasset studenter som er i jobb og som ønsker en fleksibel videreutdanning.

Studiet er basert på hvordan designrevne metoder og verktøy kan stimulere og inspirere til vekst og kreativitet i en organisasjon eller virksomhet.

Studiet tar for seg et utvalg brukerorienterte og strategiske teknikker og metode fra designerens verktøykasse.

Om studiet

Designrevet metode for verdiskaping har utgangspunkt i fagskolens praktiske og tverrfaglig pedagogiske utgangspunkt, der studentene lærer sentrale teorier og begreper knyttet til feltet ved hjelp av konkrete problemstillinger og prosjekter de skal løse for i en reell case.

Den praktiske tilnærmingen harmonerer også godt med det designrevne tankesettet og metoden Design Thinking, som studiet vil være forankret i. Design Thinking er en praktisk og konkret metode som krever øving, og vilje til å endre både egne og andres forutinntatte holdninger. Du kan, ironisk nok, ikke tenke deg til design thinking.

Målet med utdanningen er å gi ansatte og ledere i ulike typer virksomheter et grunnleggende teoretisk fundament og gode praktiske ferdigheter innen designrevne prosesser, som kan skape verdier i organisasjoner og virksomheter.

Utdanningen gjennomføres nettbasert med felles progresjon, og det legges til rette for samhandling med lærer og medstudenter. Gjennom å samarbeide, vil studentene få muligheter for å knytte kontakter, dele kunnskap og læring, samt trene på samskaping.

2. Opptakskrav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet Designdrevet metode for verdiskaping 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 finnes utfyllende informasjon om realkompetansevurdering

3. Overordnet læringsutbytte

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

Kunnskaper

Kandidaten:

- Har kunnskap om fagterminologi, verktøy, teknikker og sentrale begreper innenfor designdrevne metoder og prosesser
- Har kunnskap om hvilke lover og regler som gjelder mht klarspråk og universell utforming ved designdrevet utvikling av produkter, tjenester og virksomheter
- Har kunnskap om hvordan designdrevne metoder anvendes for verdiskaping for ulike brukergrupper i ulike bransjer og virksomheter
- Kan oppdatere sin yrkesfaglige kunnskap om designdrevne metoder, tankesett og prosesser
- Forstår hvordan designdrevet utvikling kan bidra til samfunnsmessig og kommersiell verdiskaping

Ferdigheter

Kandidaten:

- Kan løse praktiske og teoretiske problemstillinger gjennom å delta i og fasilitere designdrevne prosesser
- Kan anvende fagkunnskap, metoder og teknikker knyttet til design thinking for å planlegge, gjennomføre og kommunisere designdrevne prosesser
- Kan innhente informasjon og fagstoff om designdrevne metoder knyttet til verdiskaping i virksomheter
- Kan ved hjelp av design thinking- verktøy kartlegge en situasjon og identifisere faglige problemstillinger og behov for iverksetting av tiltak

Generell kompetanse

Kandidaten:

- Har forståelse for og kan reflektere over sitt samfunnsansvar i henhold til bransjeetiske prinsipper i arbeid mot ulike brukergrupper og ulike virksomheter
- Har utviklet en etisk grunnholdning og en forståelse for en brukerorientert designmetodikk i utviklingsprosesser
- Kan anvende designdrevet metode for å løse utvalgte målgruppers og virksomheters behov
- Kan bygge nettverk med fagfeller og på tvers av fag, samt med eksterne målgrupper med designdrevet metode for verdiskaping
- Kan utvikle egne arbeidsmetoder ved hjelp av designmetodikk og design thinking-verktøy

4. Organisering av utdanningen

Utdanningen er et deltidstilbud over 10 måneder som tilsvarer 5 måneders utdanning på heltid. Utdanningen gir 30 studiepoeng. Normert arbeidsmengde er stipulert til totalt 760 timer. Til hvert av emnene skal det leveres arbeidskrav og avsluttende emneoppgave.

Studiet leveres som et synkront nettkurs i læringsplattformen Canvas, med felles oppstart, progresjon og avslutning.

Utdanningen gjennomføres nettbasert, og er organisert som en kombinasjon av selvstudier med online veiledning og samlinger.

Interaktivt læringsinnhold skal sørge for å ivareta progresjon og undervisningsmaterialet vil være variert, og tilpasset ulike læringsstiler. Innholdet vil være lagt opp slik at det gir rom for selvstudium, i kombinasjon med studentaktiv samarbeidslæring.

Student vil få læringsinnholdet presentert gjennom: videoer, podkast og webinarer, tekstbaserte interaktive oppgaver, casebaserte læringsscenarioer og deltakelse i nettdiskusjoner. Den normale studietiden en student bør forvente å bruke er opptil 20 timer per uke, inklusive tid som medgår til samlinger, veiledning og selvstudier.

Læringsplattformen Canvas fungerer som studentenes klasserom og gir oversikt over studiet. Her finnes planer som viser hva som skal gås gjennom hver uke med læringsutbyttebeskrivelser, lærestoff og læringsaktiviteter. Plattformen gir også tilgang til studieplan, læremidler, bakgrunnsstoff, oppgaver og diskusjonsforum. Gjennom læringsplattformen kan studentene også kommunisere med lærer, medstudenter og administrasjon.

Studenter har ulike og individuelle forventninger til oppfølging, og det er viktig at muligheten for kontakt med lærer er tilpasset den enkelte students behov. Studentene vil derfor få svar på sine spørsmål innen normalt 24 timer på virkedager. Studentene vil motta tilbakemeldinger på obligatoriske oppgaver senest fem virkedager etter leveringsfrist.

5. Faginnhold og oppbygning av utdanningen

Utdanningen er bygget opp av to emner. Hele utdanningen gir 30 studiepoeng. Hvert emne inneholder to temaer som introduserer studentene for nye fagområder som er relevante for utdanningen. Temaene bygger på hverandre slik at studenten kan arbeide med oppgaver og fagstoff med økende grad av kompleksitet og tverrfaglighet. Hvert emne avsluttes med en summativ vurdering.

5.1. Faglig innhold for hvert emne

Emne 1: Brukerorientert verdiskaping

Emnet tar for seg «grunnsteinene» i Design Thinking som metode, med sentrale begreper, teorier, prosesser og verktøy. Målet med emnet er å gi studentene et språk og en forståelse for designmetodikk som tankesett og verktøykasse, samt utstyre studentene med konkrete teknikker og verktøy som de kan bruke for å løse problemstillinger i en mer designdrevet retning. Emnet består av temaene Designdrevet metode og tankesett og Design sprint prosess.

Emne 2: Forretningsorientert verdiskaping

Emnet tar for seg viktige teknikker og prinsipper innen designdrevne metoder som verktøy for kommersiell verdiskaping, for eksempel for å kunne planlegge en strategi for økt innovasjonsevne, digital eller bærekraftig tjenesteutvikling eller en lærende organisasjon.

Målet med emnet er å gi studentene et språk og en verktøykasse som kan brukes for å gjennomføre designdrevne utviklingsprosesser, og kompetanse i å anvende dette for å kunne utvikle en levende innovasjonskultur i virksomheter. Emnet består av temaene Strategi for designdrevne prosesser og Fasilitering av designdrevne prosesser.

6. 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.

7. Eksamens- og vurderingsformer

Kristiania Fagskole skiller mellom formativ (underveis) og summativ (avsluttende) vurdering.

Formativ 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.

Gjennom utdanningen får studentene formativ vurdering i form av veiledning, samhandling gjennom interaktive oppgaver, medstudent vurdering og tilbakemeldinger på arbeidskrav.

Arbeidskravene er et verktøy for å følge opp i hvilken grad studentene har nådd læringsutbyttet, og for å veilede studentene i deres faglige utvikling. Studentene kan også få muntlig tilbakemelding hvis de ønsker det, enten individuelt eller i gruppe.

Hvis arbeidskrav blir vurdert til ikke godkjent, vil studenten få en mulighet til å levere en ny oppgave til vurdering. Studenten gis inntil to forsøk på å forbedre oppgaven. Alle arbeidskrav må være levert og godkjent før studentene kan gå opp til eksamen i emnet.

Summativ vurdering

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 én eksamensoppgave (type summativ vurdering), der studentene vurderes etter en skala fra A-F (der A-E er bestått og F er ikke bestått).

Hvert av emnene avsluttes med en emneoppgave. Oppgaven kan gjennomføres i gruppe, men studentene blir vurdert individuelt.

Fagskolens regler for klage og kontinuasjon gjelder for begge eksamensoppgavene.

Vurderingsoversikt og sensurordning Emne	Vurderingsform	Sensor
Emne 1: Brukerorientert verdiskaping	Emneoppgave, individuell	Intern sensor
Emne 2: Forretningsorientert verdiskaping	Emneoppgave, individuell	Ekstern og intern sensor