

Designrevet metode for verdiskaping

Høyere yrkesfaglig utdanning – 1 år på deltid

Nettbasert, 30 studiepoeng

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

Innledning	2
Opptakskrav	3
Omfang og forventet arbeidsmengde	4
Organisering av utdanningen	5
Faginnhold og oppbygning av utdanningen	6
Læringsutbyttebeskrivelse for utdanningen som helhet	7
<i>Kunnskaper</i>	7
<i>Ferdigheter</i>	7
<i>Generell kompetanse</i>	7
Faglig innhold for hvert emne	8
<i>Emne 1: Brukerorientert verdiskaping</i>	8
<i>Emne 2: Forretningsorientert verdiskaping</i>	8
Undervisningsformer og læringsaktiviteter	8
<i>Oversikt over aktuelle læringsaktiviteter</i>	8
Vurdering	10
<i>Formativ vurdering</i>	10
<i>Summativ vurdering</i>	10

Innledning

Designrevet metode for verdiskaping er en deltidsutdanning som gir kunnskap om designdrevne 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 designdrevne 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 designdrevne 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 designdrevne 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.

Opptakskrav

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

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

Realkompetanse

Søkere som er minimum 23 år i opptaksåret, kan tas opp på grunnlag av tilsvarende realkompetanse. Med realkompetanse menes all formell og ikke formell kompetanse som søker har opparbeidet seg gjennom skolegang, arbeid og fritid.

Den samlede kompetansen skal være likeverdig med fullført og bestått videregående opplæring.

Opptak på bakgrunn av realkompetanse foretas etter en vurdering av søkerens dokumentasjon og eventuell utfyllende informasjon. Arbeidsattester må inneholde start- og sluttdato samt stillingsprosent/timetall.

Søker må dokumentere norskkunnskaper tilsvarende kompetansemålene i vg1 studieforbereende, vg2 i yrkesfaglig utdanningsprogram, eller språkprøve tilsvarende nivå B2.

Omfang og forventet arbeidsmengde

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.

Oversikt over temaer og fordeling av studiebelastning:

Emne	Timer	Samlinger	Studiepoeng
Brukerorientert verdiskaping	380	20	15
Forretningsorientert verdiskaping	380	17	15
Totalt	760	37	30

Organisering av utdanningen

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.

Skolen har også en egen teknisk supporttjeneste som etter behov bistår studentene.

Faginnhold og oppbygning av utdanningen

Utdanningen er bygget opp av 2 emner. Hele utdanningen gir 30 studiepoeng. Hvert emne inneholder 2 temaer som introduserer studentene for nye fagområder som er relevante for utdanningen. Temaene bygger på hverandre slik at studenten kan arbeid med oppgaver og fagstoff med økende grad av kompleksitet og tverrfaglighet. Hvert emne avsluttes med en summativ vurdering.

Modellen under viser de 2 emnene i utdanningen med underliggende temaer og omfang for hvert tema.

1. semester	Emne 1 Brukerorientert verdiskaping	Tema 1 Designrevet metode og tankesett	Tema 2 Design sprint prosess
2. semester	Emne 2 Forretningsorientert verdiskaping	Tema 3 Strategi for designnevne prosesser	Tema 4 Fasilitering av designnevne prosesser

Læringsutbyttebeskrivelse for utdanningen som helhet

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

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.

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.

Undervisningsformer og læringsaktiviteter

Studiet er erfaringsbasert og bygget rundt praksisnære caser som studentene skal løse i løpet av studieforløpet. Det er lagt opp til at studentene samarbeider og jobber tett på eget arbeid, derfor vil studentene følge samme progresjon, med lik oppstart, tidspunkt for oppgave-innleveringer og avsluttende eksamen.

Interaktivt læringsinnhold skal sørge for å ivareta progresjon og undervisningsmaterialet vil være variert, og tilpasset ulike læringsstiler. Studiet gir rom for selvstudium, i kombinasjon med studentaktiv samarbeidslæring.

Lærer styrer, i samråd med studentene, hvordan samlingene skal disponeres. Det kan være gjennomgang av fagstoff, drøfting av oppgaver eller demonstrasjon av verktøy. Det gjøres opptak av hver samling som er tilgjengelig for studentene etterpå. Opptakene kan benyttes til repetisjon eller av studenter som ikke har anledning til å delta direkte. I tillegg arbeider studentene med selvstudier, lesing av aktuell litteratur og arbeid med ulike læringsaktiviteter og oppgaver.

Oversikt over aktuelle læringsaktiviteter

Undervisningen er lagt opp rundt varierte læringsaktiviteter som skal inspirere til praksisnær utforskning og student aktiv samarbeidslæring.

Variasjon i aktiviteter og oppgavetyper er også nødvendig for at studentene skal oppnå en helhetlig kompetanse som omfatter både kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse.

Studentene vil få læringsinnholdet presentert gjennom: videoer, podkast og webinarer, tekstbaserte interaktive oppgaver, casebaserte læringsscenarier og deltakelse i nettdiskusjoner.

De ulike læringsaktivitetene og arbeidsformene skal gi studentene trening i å søke kunnskap, kritisk tenkning og problemløsning. Variasjon i aktiviteter og oppgavetyper er også nødvendig for at studentene skal oppnå en helhetlig kompetanse som omfatter både kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse.

Egenarbeid

Egenarbeid er en viktig del av det å studere. Det innebærer lesing og bearbeiding av fagstoff, refleksjon over egen utviklings- og læringsprosess, arbeid med øvingsoppgaver og arbeidskrav og bruk av digitale læremidler.

Gruppeoppgaver

Det brukes ulike typer gruppeoppgaver både i og mellom samlingene. Gruppeoppgaver er med på å øke studentenes refleksjonsevne, og det skaper en dypere forståelse av både etiske og faglige problemstillinger, i tillegg til at det er med på å skape et godt og aktivt læringsmiljø.

Digitale øvingsoppgaver i LMS

I læringsplattformen er det ulike typer digitale øvingsoppgaver, som f.eks. quiz, tankedelingsoppgaver, digitale tester og ordliste. I noen av disse oppgavetyperne repeterer studentene faglig kunnskap, mens i andre oppgavetyper trener de på å vise forståelse og se sammenhenger.

Arbeidskrav

Studentene skal levere arbeidskrav for å vise forståelse for helhet og sammenhenger. Arbeidskravene er et verktøy til oppfølging av studentens progresjon og oppnåelse av læringsutbytter. Enkelte arbeidskrav løses i grupper.

Forum

Studentene diskuterer ulike spørsmål og problemstillinger ut fra de ulike temaene. Her må studentene bidra med både å skrive egne innlegg og svare på medstudenters innlegg.

Medstudentvurdering

Studentene vurderer hverandres oppgaver ut fra gitte vurderingskriterier, og gir hverandre tilbakemeldinger, enten i gruppe eller i par. Medstudentvurdering gjør at studentene må reflektere dypere over emnet, vurderingskriteriene og læringsutbyttebeskrivelsene, i tillegg til at de får mer kunnskap om temaet ved at de ser andres måter å løse oppgaven på.

Omvendt undervisning

Studentene får innføring i nye temaer ved å se korte filmer med presentasjon av fagstoff. Etterpå jobber de med ulike digitale øvingsoppgaver og andre oppgaver for å sjekke om de har forstått innholdet. Lærer gjennomgår hovedpunktene og oppsummerer i nettsamlingen.

Vurdering

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