

Programbeskrivelse

Bachelor i design, strategi og samfunn

Heltid

Stedbasert

180 studiepoeng

Gyldig fra 2025

*Studiet er etablert av Høgskolekollegiet: 20.02.2017
Studiet er re-akkreditert av sentralt utdanningsutvalg
15.10.2024 i SU-sak 29/24*

Programbeskrivelsen er godkjent i lokalt utdanningsutvalg 07.10.2024 i LU/SADM-sak 196/24)

Innhold

1. Innledning.....	2
2. Opptakskrav	3
3. Læringsutbytte	4
4. Studiets struktur	6
4.1 Faglig progresjon	6
4.2 Emner første studieår	7
4.3 Emner andre studieår	8
4.4 Emner tredje studieår	9
4.5 Valgemner og praksis.....	10
4.6 Bacheloroppgave.....	10
5. Undervisnings- og vurderingsformer	11
5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning	11
5.2 Eksamens- og vurderingsformer	12
6. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling	14
6.1 Ordninger for internasjonalisering	14
6.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling	14

1. Innledning

Bachelorprogrammet i Design, strategi og samfunn er et tverrfaglig studium som forbereder studentene til å bli kreative problemløserne og strategiske tenkere med en dyptgående forståelse for samfunnets behov og utfordringer. Programmet kombinerer designprinsipper, -prosesser og metoder med strategisk tenkning og samfunnsvitenskap for å utvikle løsninger som skaper positive endringer for samfunnet.

Dagens designere må forholde seg til en kompleks verden i stadig forandring. Design handler ikke lenger bare om vakre og funksjonelle produkter, men om å forstå hvordan mennesker, natur, samfunn og teknologi henger sammen og påvirker hverandre for å skape de beste løsningene. I dette studiet vil du jobbe med alt fra formgivning av produkter og tjenester til strategier og politiske prosesser. Det legges også stor vekt på miljømessig, sosial og økonomisk bærekraft. Du vil lære å skape verdi for organisasjoner og samfunn med utgangspunkt i designmetodikk basert på blant annet forståelse, analyse, idéutvikling og eksperimentering. Studiet har stort fokus på samarbeid med medstudenter, samt tett tilknytning til arbeidslivet.

Studiet er formet for et designfelt i rask utvikling. Bachelorgraden er basert på en tverrfaglig tilnærming som kombinerer metoder og verktøy fra ulike disipliner, blant annet tjenstedesign, industridesign, ledelse, interaksjonsdesign, UX-design, grafisk design, prosjektledelse, sosialantropologi, strategi og scenarioutvikling. Resultatet er produkter, tjenester, systemer og prosesser som skaper verdi for samfunnet, organisasjoner og mennesker. Studentens kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse etterspørres i dagens og fremtidens arbeidsmarked.

Bachelor i design, strategi og samfunn er en praktisk høyere utdanning der refleksjon og faglig fordypning vektlegges på lik linje med praktiske designferdigheter. Kristiania har fokus på faglig og pedagogisk kvalitet gjennom forskningsbasert undervisning og utviklingsarbeid, og vår fagstab har lang og relevant forsknings- og bransjeerfaring. Dette gjør Kristiania til en viktig bidragsyter i utviklingen av fagområdet, noe som kommer studentene til gode i undervisningen.

Utdanningen forbereder studentene til karrierer som designere innenfor tjenstedesign, produktutvikling, strategi- og forretningsutvikling i oppstartsselskaper, privat næringsliv, ideelle organisasjoner og offentlig sektor. Studiet kvalifiserer også til en rekke masterprogrammer i Norge og utlandet.

2. Opptakskrav

Opptakskrav til studiet er generell studiekompetanse, delkompetanse etter 23/5-regelen eller realkompetanse. 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. Det henvises til *Forskrift om opptak til høyere utdanning*¹ og *Forskrift om opptak, studier, grader og eksamen ved Høgskolen Kristiania*² for mer informasjon.

¹ <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2017-01-06-13>

² <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2018-06-01-813?q=H%C3%B8yskolen%20Kristiania>

3. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved 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.³

Kunnskap

Kandidaten ...

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

Ferdigheter

Kandidaten ...

- kan anvende designferdigheter relatert til innsiktsgenerering, idégenerering, konseptualisering og testing av designkonsepter
- 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

³ Les mer om læringsutbytte og Nasjonal kvalifikasjonsrammeverk her:
https://www.nokut.no/siteassets/nkr/nasjonalt_kvalifikasjonsrammeverk_for_livslang_laring_nkr_nn.pdf

- 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
- kan planlegge og gjennomføre ulike faser i en designprosess, 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 design, og gjennom dette bidra til utvikling av god praksis
- har kjennskap til ulike retninger, trender og nytenkning innen tjenesteinnovasjon, med særskilt fokus på tjenstedesign, designtenkning og strategisk design

4. Studiets struktur

Bachelor i design, strategi og samfunn er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng, hvorav 172,5 studiepoeng dekkes av obligatoriske emner, og 7,5 studiepoeng av valgfrie emner (valgemner).

Studiet gjennomføres over seks semestre, og strukturen er bygget opp på følgende måte:

Bachelor i design, strategi og samfunn				
1. semester	Introduksjon til tjenstedesign 22,5 sp			Introduksjon til høyere utdanning 7,5 sp
2. semester	Designhistorie 7,5 sp	Visualisering, prototyping og interaksjon 22,5 sp		
3. semester	Prosjektledelse 7,5 sp	Design Futures 15 sp		Designerens samfunnsansvar 7,5 sp
4. semester	Valgemne 7,5 sp	Forretningsdesign 7,5 sp	Strategisk design 7,5 sp	Designantropologi og kvalitative metoder 7,5 sp
	Alternativt løp: Utveksling / Praksis i designbedrift 30 sp			
5. semester	Gamification og UX-design 15 sp		Fordypning i design, strategi og samfunn 15 sp	
6. semester	Designforskningsmetoder 7,5 sp	Bacheloroppgave 22,5 sp		

Tabell 1. Oppbygging av emner 1.-3. studieår

Obligatoriske emner

Valgfrie emner

4.1 Faglig progresjon

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.

I løpet av første studieår skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter innenfor fagområdet. Det er fokus på å etablere sentrale begreper, relevant teori og en generell forståelse for tjenstedesign og designmetodikk i en faglig kontekst. For å lære

grunnprinsipper får studentene en grundig innføring i flere relevante designverktøy og -prosesser de vil bruke som i arbeidslivet. Studentene vil i tillegg få innføring i informasjonsinnhenting, kildekritikk og metode.

I andre studieår flyttes det faglige fokuset fra grunnleggende teorier og metoder til problemløsning, strategi- og forretningsforståelse. En konseptuell tilnærming til oppgavene vektlegges i dette studieåret. Det er også større fokus på å øke studentenes refleksjonsnivå, og de skal evne å integrere fagområdet i et kulturelt og samfunnsmessig perspektiv. I tillegg skal studentene kunne utvikle og reflektere over egne holdninger og kunne løse relativt komplekse oppgaver individuelt og i team. Mot slutten av andre studieår vil fokuset i større grad ligge på å utvikle en dypere fagforståelse, som forberedelse til de selvvalgte prosjektene i tredje studieår. Studenter vil kunne skaffe seg en praksisplass som godkjennes av Kristiania, eller utveksle til kvalifiserte utdanningsinstitusjoner i utlandet.

I tredje studieår skal studentene omsette sine kunnskaper og ferdigheter til praksis gjennom en stor andel selvstendig arbeid. I femte semester skal studentene som er på Kristiania fordype seg i fagets teori, samt utføre et praktisk designprosjekt med en selvvalgt fagretning. 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.

Et studieår har en varighet på 10 måneder og teller 60 studiepoeng. *Bachelor i design, strategi og samfunn* 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 (som inneholder deltakelse i forelesning, veiledning og selvstudium).

4.2 Emner første studieår

Første semester introduseres studentene for høyere utdanning, og grunnleggende prinsipper og metoder innen design og tjenstedesign. Målet med semesteret er å gi studentene det nødvendige praktiske og teoretiske fundamentet de trenger for å kunne løse oppgaver innen design i en akademisk kontekst. I andre semester videreutvikles designfaglig utøvelse gjennom prototyping, testing, visualisering og formgivende praksis samt designfagets bredere historie og utvikling. Målet med semesteret er øke refleksjonen rundt egen kreativ prosess og designfaglig utøvelse.

Emne	Studiepoeng	Beskrivelse
Introduksjon til tjenstedesign	22,5	Emnet er en innføring i fagområdet tjenstedesign. Emnet gjennomgår grunnleggende og sentrale prinsipper for utøvelsen av tjenstedesign, og gir en praktisk-analytisk forståelse for hvordan man utvikler og designer tjenester. Studentene får praktiske oppgaver og innblikk i ulike faser av en tjenstedesignprosess.

Introduksjon til høyere utdanning	7,5	Dette emnet gir en innføring i arbeids- og læringsmetoder i høyere utdanning. 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 og akademisk skriving samt personvern (GDPR) og meldeplikt. Den kritiske akademiske refleksjonen blir knyttet til aktuelle samfunnsutfordringer for studentens fagområde.
Designhistorie	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.
Visualisering, prototyping og interaksjon	22,5	Emnet gir en innføring i faglig refleksjon rundt kreativ, formgivende designpraksis. Studentene lærer å utvikle prototyper gjennom ulike metoder, verktøy og kreativ problemløsning. Emnet fokuserer på ideutvikling som utforskes gjennom bruk av visualisering, prototyper og interaksjon for å beskrive og tilpasse opplevelser mellom brukere, tjenesteleverandører og andre aktører.

Tabell 2. Emner 1. studieår

4.3 Emner andre studieår

I tredje semester gjennomgås planlegging og gjennomføring av prosjekter. I dette semesteret introduseres perspektivet om at designere er viktig aktører i samfunnet, og dermed ansvarlige for det i en videre forstand enn det som er vanlig å tro. Det er fokus på designerens rolle innenfor områder som bærekraft og samfunnsansvar, samt hvordan designere kan jobbe med scenarioutvikling og bevisstgjøring rundt mulige framtid. I fjerde semester kan studentene velge å følge undervisningen ved Kristiania, praksis i designbedrift eller utveksling ved skole i utlandet. I undervisningen på skolen får studentene mulighet til å velge et valgemne. Temaene strategisk design og forretningsdesign introduseres og gir studentene en økt forståelse av design i en forretningskontekst. Det gis også en grunnleggende innføring i forskningsmetoder for design som danner utgangspunktet for fordypning i femte og sjette semester.

Emne	Studiepoeng	Beskrivelse
Prosjektledelse	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.
Designerens samfunnsansvar	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.
Design Futures	15	Emnet skal gi studenten forståelse for rollen til design i en verden i stadig endring, med fokus på forholdet mellom fortid, nåtid og fremtid. Gjennom praktisk gruppearbeid med et selvvalgt <i>wicked</i>

		<i>problem</i> skal studentene lære å konstruere, formidle og drøfte forskjellige framtidsscenarioer. Bevissthet rundt tid og potensialet for uforutsette konsekvenser av design vil være sentralt.
Valgemne	7,5	Valgemne – se pkt 4.5
Forretningsdesign	7,5	Emnet fokuserer på designprinsipper relatert til utvikling og integrering av designkonsepter i virksomheter gjennom iterasjon, prototyping, <i>design sprints</i> , forankring og utprøving av innovative forretningsmodeller. Emnet diskuterer også interne barrierer i virksomheter som kan forhindre en endringsprosess og hvordan disse kan imøtekommes.
Strategisk design	7,5	Emnet gir en innføring i strategisk design med vekt på hvilken rolle design kan spille for å nå strategiske mål for virksomheter. Det gis en innføring i en strategisk orientert designprosess, og emnet gir studentene både verktøy og metoder for strategisk forankring av sine designløsninger.
Designantropologi og kvalitative metoder	7,5	<p>Dette emnet skal gi studenten en innføring i designantropologi og forskningsmetode. Studentene vil måtte ta rollen som forskere og samskapere i et designantropologisk prosjekt med utgangspunkt i et samfunnsaktuelt problem. De vil også få kjennskap til grunnleggende antropologisk teori og historie.</p> <p>Emnet gir også en innføring i kvalitative og kvantitative metoder og forskjellen på disse. Dette gir studentene viktige verktøy og metoder for designpraksis.</p>

Tabell 3. Emner 2. studieår

4.4 Emner tredje studieår

I femte semester får studentene velge fordypning innen sitt studieløp. Læringsutbyttet vil variere med valget studenten tar, og er derfor veiledende for hva de skal ha ervervet seg etter gjennomført emne.

I sjette semester starter med forskningsmetode for designfag, som legger grunnlaget for faglig utveksling mellom studieprogrammer og videre arbeid med bacheloroppgaven. Studiet avsluttes med det store bachelorprosjektet, som i praksis består av en praktisk bacheloroppgave med faglig teoretisk refleksjon rundt egen designprosess. Her skal studentene omsette sine teoretiske og praktiske kunnskaper og ferdigheter i et stort undersøkelsesprosjekt.

Emne	Studiepoeng	Beskrivelse
Gamification og UX-design	15	Dette emnet gir en innføring i bruk av gamification i en designkontekst. Mens gamification betyr å bruke spill-elementer i en ikke-spillkontekst i forsøk på å skape endringer i adferd hos brukere gjennom konsepter som f.eks. nudging. Studentene får jobbe med flere aktuelle problemstillinger, og det er et fokus på designeres makt og ansvar i denne type design. Emnet fokuserer i stor grad på digitale flater og UX-design, og plukker opp og bygger videre på interaksjonselementet i 2. semester.
Fordypning i design, strategi og samfunn	15	Emnet består av et større praktisk fordypningsprosjekt der studenten selv skal velge tema og problemstilling, som deretter utforskes med utgangspunkt i studiets kjerneområder.
Designforskningsmetode	7,5	I dette emnet utveksler studentene kunnskap om metoder og teknikker lært tidligere i studieløpene i et flerfaglig

		felleskap. Gjennom forelesninger og praktiske øvelser eksponeres studentene til utvalgte metoder for datainnsamling, -generering og -analyse med relevans til de representerte designdisiplinene. I emnet oppfordres studentene til å se på design som en utforskende prosess og designeren som en reflekterende praktiker. For å understøtte dette perspektivet bes studentene reflektere rundt egen og andres metodebruk for å bidra til større selvstendighet i designprosessen, noe som vil komme til nytte i den avsluttende bacheloroppgaven.
Bacheloroppgave	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 designløsning.

Tabell 4. Emner 3. studieår

4.5 Valgemner og praksis

For *Bachelor i design, strategi og samfunn* er det lagt opp til at studenter tar et valgemne ved fjerde semester som til sammen utgjør 7,5 studiepoeng. Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Kristianias nettsider og gjennom læringsplattformen.

I fjerde semester kan studentene også søke om muligheten til å arbeide i en bedrift hvor det er ansatt designere (for eksempel i et designbyrå eller i offentlig sektor) som utgjør 30 studiepoeng. Studenter vil skaffe seg egen praksisplass, men denne må kvalitetssikres og godkjennes. Praksisstudenten skal i størst mulig grad arbeide som en fullverdig designer og delta i den profesjonelle praksisen i bedriften. I tillegg må studenten følge noe obligatorisk undervisning ved Kristiania, samt løse oppgaver knyttet til denne undervisningen.

4.6 Bacheloroppgave

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 designløsning. Studentene skal utforske temaet og problemstillingen enten individuelt eller i en gruppe på inntil to personer. Det skal anvendes teori og både vitenskapelige og designfaglige metoder for å skape og teste et faglig solid designkonsept.

5. Undervisnings- og vurderingsformer

5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Summen av emnene og studiearbeidet skal lede studentene i *Bachelor i design, strategi og samfunn* frem mot det intenderte læringsutbyttet beskrevet i kapittel 2 i denne programbeskrivelsen. De enkelte emnene er satt sammen for å vise en bredde innen kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse som speiler praksisfeltet. Noen av emnene er mer orienterte mot kunnskapsutbytte, andre mer orienterte mot å bygge spesifikke ferdigheter, mens andre igjen inkluderer flere ferdigheter i koblinger mellom teori og praksis. Dette gjenspeiles i undervisningen.

I tillegg til tradisjonelle undervisningsformer som forelesninger og gruppearbeid er det i denne designutdanningen lagt vekt på veiledning undervisningsform underveis i emnene. Veiledningen foregår både i grupper og individuelt. Emnene det undervises i, vil i stor grad avgjøre undervisningsmetoden. Ulike emner vil virkeligjøres gjennom bruk av casestudier, og noen ganger har disse reelle oppdragsgivere som gir en større grad av realisme i prosjektene.

Unntakelsesvis blir forelesninger spilt inn eller foregår digitalt. Det fokuseres på tilstedeværelse og deltakelse, slik at fagansatte kan jobbe tett på studentene, og utvikle deres teoretiske, praktiske forståelse/kunnskap og ferdigheter. Som ved all høyere utdanning stiller også Kristiania krav til studentenes eget selvstendige læringsarbeid. Kristiania ser det som sin oppgave å tilrettelegge for og fasilitere studentenes arbeid gjennom gode læringsdesign. Samtidig presiserer vi at en underviser kun kan formidle og legge til rette. Selve læringen skjer hos den enkelte student som en følge av studentens eget arbeid. I tilknytning til undervisningen må studenten derfor påregne en betydelig egeninnsats.

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

De viktigste arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer studenten møter ved *Bachelor i design, strategi og samfunn* er beskrevet i det følgende.

- Forelesning/formidling, instruksjon, ikke-spesifisert veiledning og annen lærerledet aktivitet
- Veiledning og formativ vurdering
- Digitalt for- og etterarbeid
- Case-, gruppe- og/eller prosjektarbeid
- Workshops og seminararbeid
- Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper

- Annen studentaktivitet, herunder presentasjoner, plenumsdiskusjoner, formidling med videre
- Bedriftskontakt og praksis
- Kollokvie- og oppgavearbeid
- Selvstendig akademisk arbeid med pensum og annet

For studenter som har behov for veiledning utover timeplanlagt undervisning, har Kristiania tilgjengelige fagressurser, herunder administrativt ansatte, bibliotekarer og studentveiledere. Disse kan kontaktes av den enkelte student ved behov. I tillegg til litteratur og hjelp til litteratursøk tilbyr biblioteket også variert opplæring i akademisk skriving.

5.2 Eksamens- og vurderingsformer

Vurdering er en situasjon der et innlevert eller presentert arbeid vurderes opp mot et sett kriterier. Kriterier gitt av læringsutbyttet som er definert for det enkelte emne. Vurderingen kan gjøres av medstudenter, undervisere eller sensorer. Disse vil også gjerne gi en tilbakemelding, enten som en veiledende tilbakemelding eller som en karakter (eksamen).

Ved Kristiania skiller vi mellom vurdering *som* læring, vurdering *for* læring og vurdering *av* læring. Formen på de arbeidene som vurderes (vurderingsformen) kan være den samme ved alle disse tre vurderingssituasjonene mens *formålet* varierer.

Ved vurdering som læring (medstudentvurdering) og for læring (tilbakemelding fra underviser) er formålet å forme en læringsprosess, å hjelpe studenten til å oppnå et best mulig læringsresultat. Denne type vurdering oppfatter vi som en del av undervisningsformene, og disse finnes igjen i kapittel 4.1 ovenfor.

Vurdering av læring er en avsluttende vurdering (eksamen) der de faktisk oppnådde læringsresultatene vurderes. Eksamen er ved Kristiania definert som «en avsluttende oppgave innen et emne eller et avgrenset delemne». Det innleverte eller presenterte arbeidet vurderes gjennom en sensur, og resultatet av vurderingen skal fremkomme på vitnemålet.

Ved *Bachelor i design, strategi og samfunn* kan studentene møte følgende eksamensformer:

- Muntlig eksamen
- Hjemmeeksamen
- Mappeeksamen
- Semesteroppgave
- Bacheloroppgave
- Produksjonseksamen

I enkelte emner er det definert obligatoriske aktiviteter. En obligatorisk aktivitet er krav som må være godkjent for å gå opp til eksamen. Aktiviteten kan enten være et krav om at et eller

flere arbeider skal leveres inn (arbeidskrav) og/eller krav om deltakelse ved definerte aktiviteter og/eller forelesninger og/eller obligatorisk praksis.

En obligatorisk aktivitet vurderes som Godkjent/Ikke godkjent, og retten til å gå opp til eksamen i et emne med obligatorisk aktivitet krever at denne aktiviteten er vurdert til Godkjent. I motsatt fall mister studenten eksamensrett i emnet inntil aktiviteten(e) er blitt vurdert til Godkjent.

For utfyllende informasjon om eksamen og obligatorisk aktivitet, se Kristianias hjemmesider.

6. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling

I *Bachelor i design, strategi og samfunn* er det mulig å dra på internasjonal studentutveksling og den øvrige undervisningen setter studiet i internasjonal kontekst.

6.1 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.

6.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

Kristiania har avtaler med flere utenlandske læresteder som gir studentene mulighet til å ta et semester i utlandet.

Kristiania har følgende mobilitetsprogram:

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

For *Bachelor i design, strategi og samfunn* tilrettelegges det for utveksling i 4. semester.

Kristiania har avtaler om utvekslingsopphold for studentene og studieoppholdets relevans sikres av studieprogramleder. Utvekslingsemner fra partnere godkjennes av studieprogramleder, for innpass i aktuelle bachelorgrader, her med omfang tilsvarende *30 studiepoeng*.

Ordninger om utveksling gjelder for studenter som har avtale om gradsgivende studier og som har oppnådd minimum 60 studiepoeng ved Kristiania på utreisetidspunktet. For både steds- og nettbaserte studier er utvekslingen stedsbasert.

For nominering til studentutveksling stilles det som regel krav til normert studieprogresjon, karakterer og motivasjonsbrev. Det kan også stilles krav til dokumentasjon av kreativt arbeid/porteføljer og Kristiania kan gjennomføre intervjuer av søkere til utveksling. Kristiania

har som målsetting å sende godt kvalifiserte og motiverte studenter til anerkjente utenlandske institusjoner. Vær oppmerksom på at det er et begrenset antall utvekslingsplasser ved studiestedene.

Det tas forbehold om endringer av aktuelle studiesteder, og oppdatert informasjon publiseres på Kristianias nettside.