

Programbeskrivelse

# Bachelor i grafisk design

Heltid

Stedbasert

180 studiepoeng

Gyldig fra 2025

*Studiet er akkreditert av NOKUT 12.01.2011 og re-akkreditert av styret: 09.12.2021  
Programbeskrivelsen er godkjent i Lokalt utdanningsutvalg: 09.10.2024 (LU/SADM-sak 199/24)*

## Innhold

<b>1. Innledning</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Opptakskrav</b> .....	<b>4</b>
<b>3. Læringsutbytte</b> .....	<b>5</b>
<b>4. Studiets struktur</b> .....	<b>7</b>
<b>4.1 Faglig progresjon</b> .....	<b>7</b>
<b>4.2 Emner 1. studieår</b> .....	<b>8</b>
<b>4.3 Emner 2. studieår</b> .....	<b>9</b>
<b>4.4 Emner 3. studieår</b> .....	<b>10</b>
<b>5. Undervisnings- og vurderingsformer</b> .....	<b>13</b>
<b>5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning</b> .....	<b>13</b>
<b>5.2 Eksamens- og vurderingsformer</b> .....	<b>14</b>
<b>6. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling</b> .....	<b>15</b>
<b>6.1 Ordninger for internasjonalisering</b> .....	<b>15</b>
<b>6.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling</b> .....	<b>15</b>

# 1. Innledning

Bachelor i grafisk design ved Kristiania gir et solid praktisk og teoretisk fundament innen visuell kommunikasjon. Programmet forbereder studenten til en jobb som grafisk designer, eller til videre studier på masternivå innen grafisk design eller relaterte fagområder.

Grafisk design er et kreativt, praktisk og intellektuelt fagområde. Oppgaven til en grafisk designer er å finne visuelle løsninger på kommunikasjonsoppgaver. I tillegg til skapende ferdigheter krever dette at designeren kan utvikle konsepter, forstå målgrupper, ta i bruk relevante metoder og kritisk evaluere egne løsninger. Som reflekterte utøvere oppfordres studentene til å se seg selv og sin praksis som en del av samfunnet, og ikke som isolert fra resten av verden.

Målet med studiet er å utdanne grafisk designere med en kompetanse som blir etterspurt i dagens så vel som fremtidens arbeidsmarked. Programmet er bransjenært og gjenspeiler bredden i faget. Kandidatene introduseres først til det å jobbe utforskende og prosessbasert med grunnleggende designelementer og -prinsipper, før de begynner å løse bransjenære grafisk design-oppgaver innen fagfeltene informasjonsdesign, interaksjonsdesign, redaksjonell design og visuell identitet. I studiets andre halvdel utfordres kandidatene til å utvikle sine egne «stemmer» som designere gjennom spekulative, kritiske, og kunstnerisk utforskende grafisk design-prosjekter.

I de fleste emner står det skapende arbeidet sentralt. Kandidatene løser oppgaver ved bruk av både trykte og digitale medier, på todimensjonale flater og i rom. Disse skapende emnene komplementeres av akademiske emner som bidrar til å heve kandidatenes historiske, strategiske, kritiske, og metodiske forståelse av eget og beslektede fagfelt, og dermed til å berike og understøtte deres skapende praksis.

Etter endt utdanning kan man jobbe som grafisk designer eller konsulent i et designbyrå, «in house» i en bedrift eller organisasjon, eller starte opp egen virksomhet. Relevante arbeidsplasser vil også kunne finnes i tilgrensende bransjer som reklamebyråer, PR- og kommunikasjonsbyråer, film- og fjernsynsproduksjon, forlag, aviser, magasiner m.fl.

Etter å ha fullført Bachelor i grafisk design vil kandidatene være kvalifiserte til å søke på masterprogrammer i Norge og utlandet. I Norge er Kristianias egen Master i design aktuell, i tillegg til eksempelvis masterprogrammene i design ved Kunsthøgskolen i Oslo og Universitetet i Bergen. Eksempler på utenlandske masterprogrammer studentene er kvalifiserte til å søke på er Master of Communication Design ved RMIT og MA Graphic Media Design ved London College of Communication. Det gjøres oppmerksom på at det kan være strenge opptakskrav på enkelte av disse studiene.

## 2. Opptakskrav

### Opptak

For å kunne søke på dette studiet må man både oppfylle formelle krav samt bestå en opptaksprøve. Det forutsetter også en sterk interesse for, og noe forhåndskunnskap innen, visuell kommunikasjon og design. Dette vurderes gjennom opptaksprøven man må bestå for å komme inn på studiet. Søkere rangeres ut fra en kombinasjon av formelle krav og resultater fra opptaksprøven.

For oppfyllelse av formelle krav må man kunne redegjøre for ett av punktene nedenfor:

- Generell studiekompetanse
- Generell studiekompetanse etter fagopplæring med fag/svennebrev eller yrkespraksis og utdanning etter 23/5-regelen
- Realkompetanse

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

### Opptaksprøve

Sammen med søknaden skal det leveres/gjennomføres en opptaksprøve. Beskrivelse av opptaksprøve og vurderingskriterier publiseres på høyskolens nettsider i god tid før søknadsfrist. Mer informasjon finnes her: <https://www.kristiania.no/studere-hos-oss/opptaksinformasjon/>

Det henvises til *Forskrift om opptak til høyere utdanning*<sup>1</sup> og *Forskrift om opptak, studier, grader og eksamen ved Høyskolen Kristiania*<sup>2</sup> for mer informasjon rundt opptak og formelle krav.

---

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

<sup>2</sup> <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.<sup>3</sup>

### **Kunnskap**

Kandidaten ...

- har bred kunnskap om sentrale temaer og teorier innen grafisk design, som designhistorie, designkritikk, fargelære, interaksjonsdesign, komposisjon, markedsføring, redaksjonell design, semiotikk, typografi, visuell identitet, etikk og bærekraft
- kjenner til hvordan det jobbes med forsknings- og utviklingsarbeid og kunstnerisk utviklingsarbeid innen grafisk design
- kan redegjøre for relevant litteratur, digitale ressurser og faglige arenaer som kan brukes til å oppdatere relevant faglig og tverrfaglig kunnskap innen grafisk design
- har kunnskap om hvordan grafisk design anvendes og kommer til uttrykk i ulike disipliner, kontekster og i historisk perspektiv

### **Ferdigheter**

Kandidaten ...

- kan anvende faglig kunnskap samt nyskapning fra forsknings- og utviklingsarbeid, så vel som kunstnerisk utviklingsarbeid, i utvikling og begrunnelse av designløsninger
- kan reflektere over valg av kunnskapskilder, metoder, visuelle uttrykk, håndverksmessig utførelse og presentasjon av designløsninger, og kan justere disse under veiledning
- kan finne, organisere og tolke visuell, tekstlig og annen informasjon og bruke denne til å belyse faglige problemstillinger, både som del av en skapende designprosess og i utarbeidelsen av en akademisk tekst
- kan bruke relevante fysiske og digitale verktøy til å utføre grafisk design av god håndverksmessig kvalitet

---

<sup>3</sup> Les mer om læringsutbytte og Nasjonal kvalifikasjonsrammeverk her;  
[https://www.nokut.no/siteassets/nkr/nasjonalt\\_kvalifikasjonsrammeverk\\_for\\_livslang\\_laring\\_nkr\\_nn.pdf](https://www.nokut.no/siteassets/nkr/nasjonalt_kvalifikasjonsrammeverk_for_livslang_laring_nkr_nn.pdf)

## **Generell kompetanse**

Kandidaten ...

- kan reflektere kritisk rundt fag- or yrkesetiske problemstillinger knyttet til utviklingen av grafisk design-løsninger
- kan planlegge og gjennomføre en designprosess, og dens faser, alene og i samarbeid med fagfeller
- kan formidle faglig kunnskap, erfaringer og egne designløsninger ved bruk av et bredt spekter av uttrykksformer
- kan begrunne og argumentere for strategiske, funksjonelle, estetiske, tekniske, etiske og bærekraftsrelaterte valg, og gjennom diskusjoner med fagfeller bidra til utvikling av egen og andres designpraksis
- kjenner til nye faglige retninger og trender, samt relevante arenaer for formidling og diskusjon rundt nyskapende prosjekter innen grafisk design og relaterte fagområder

## 4. Studiets struktur

*Bachelor i grafisk design* er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng, hvorav 172,5 studiepoeng dekkes av obligatoriske emner, og 7,5 studiepoeng av valgfrie emner.

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

<b>Bachelor i grafisk design</b>			
<b>1. semester</b>	<b>Typografi, form og verktøy</b> 22,5 sp		<b>Introduksjon til høyere utdanning</b> 7,5 sp
<b>2. semester</b>	<b>Designhistorie</b> 7,5sp	<b>Problemløsning i grafisk design</b> 22,5 sp	
<b>3. semester</b>	<b>Markedsføring og forbrukeratferd</b> 7,5 sp	<b>Visuell identitet</b> 22,5 sp	
<b>4. semester</b>	<b>Valgemne</b> 7,5 sp	<b>Samfunnsansvar i grafisk design</b> 15 sp	<b>Grafisk design-kritikk</b> 7,5 sp
<b>5. semester</b>	<b>Kunstnerisk utforskende grafisk design</b> 7,5 sp	<b>Selvvalgt grafisk design-prosjekt</b> 15 sp	<b>Bransjeforståelse</b> 7,5 sp
		<b>Alternativt løp: Praksis som grafisk designer</b> 22,5 sp	
		<b>Alternativt løp: Utveksling</b> 30 sp	
<b>6. semester</b>	<b>Designforskningsmetoder</b> 7,5 sp	<b>Bacheloroppgave</b> 22,5 sp	

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

Obligatoriske emner	Valgfrie emner
---------------------	----------------

### 4.1 Faglig progresjon

Studiets første fire semestre er bygget opp rundt en rekke lange praktiske spesialiseringsemner: «Typografi, form og verktøy», «Problemløsning i grafisk design», «Visuell identitet» og «Samfunnsansvar i grafisk design». I disse emnene øver studentene seg på å løse grafisk design-oppgaver av økende kompleksitet. De lange praktiske

spesialiseringsemnene komplementeres i hvert av de fire første semestrene av ett eller to tematisk tilknyttede kortere emner som tilfører kontekstuell, historisk, kritisk eller teoretisk forståelse: «Introduksjon til høyere utdanning», «Designhistorie», «Markedsføring og forbrukeratferd» og «Grafisk design-kritikk».

Etter to års studium har studentene tilegnet seg de nødvendige kunnskapene og ferdighetene for å løse et bredt spekter med designoppgaver og er klare for å tilpasse studiet selvstendig definerte interesser. I femte semester kan det velges mellom tre ulike løp; praksis i ekstern bedrift, utveksling ved kvalifiserte utdanningsinstitusjoner i utlandet, eller undervisning på høyskolen. Studiet avsluttes med et omfattende, selvstendig planlagt og gjennomført teoretisk og praktisk bachelorprosjekt som teller 22,5 studiepoeng.

Progresjonen i semestrene bygger gradvis opp studentens kompetanse og selvstendighet innen fagfeltet. Studiet begynner med å introdusere grunnleggende elementer og prinsipper, for deretter å bruke de tilegnede ferdighetene til å løse stadig mer komplekse designoppgaver. Samtidig introduseres studentene gradvis for en bredere forståelse av hva en grafisk designer kan bidra med fra gode håndverksmessige løsninger, til strategisk forankret kommersiell problemløsning, og videre til aktiv samfunnspåvirkning og -kritikk.

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

## 4.2 Emner 1. studieår

### **1. semester: Innføring i grunnleggende temaer, metoder og verktøy.**

I studiets første semester introduseres studentene for grunnleggende elementer og prinsipper innen grafisk design, forskjellige verktøy, metoder og teknikker, og en prosessbasert arbeidsmetodikk. De lærer også hva det vil si å studere ved en høyere utdanningsinstitusjon. Målet med semesteret er å gi studentene det nødvendige teoretiske og praktiske fundamentet de trenger for å kunne løse enkle designoppgaver og lykkes som studenter på bachelornivå.

### **2. semester: Problemløsning og faghistorie**

I andre semester bygger studentene videre på sitt teoretiske og praktiske fundament. Ved å lære om sitt eget og relaterte fagfelts historie tilegner de seg teori og metode som brukes til å kontekstualisere sitt eget og andres arbeid. Grafisk design presenteres som en problemløsende aktivitet hvor første semesters grunnleggende kunnskaper og ferdigheter appliseres i en bransjenær kontekst. Dette foregår innenfor rammene til tre utvalgte fagdisipliner og gir studentene en tiltagende forståelse for fagområdets kompleksitet.



Emnenavn	Sp	Beskrivelse
<b>Typografi, form og verktøy</b>	22,5	Emnet gir studentene en innføring i grunnleggende byggesteiner for grafisk design. Det fokuseres ikke på utviklingen av ferdigstilte «produkter» eller «løsninger» men på praktisk prosessbasert arbeid hvor studenten utforsker typografi- og designelementer og prinsipper og deres effekter ved hjelp av forskjellige metodiske, fysiske og digitale verktøy. Dokumentasjon og presentasjon av prosessen er en viktig del av emnet.
<b>Introduksjon til høyere utdanning</b>	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 melde plikt. Den kritiske akademiske refleksjonen blir knyttet til studentens fagområde.
<b>Designhistorie</b>	7,5	Emnet gir en innføring i moderne designhistorie fra den industrielle revolusjon og frem til i dag. Studentene blir kjent med de viktigste designhistoriske stilretningene, hva som karakteriserte dem, og om ulike historiske krefter som påvirket den stilhistoriske utviklingen. Et kritisk utvalg historiske objekter og aktører med relevans til de tilknyttede studieprogrammene presenteres og diskuteres med henvisning til innflytelsesrike samtidige tekster. I løpet av emnet tilegner studentene seg kunnskap som gjør dem i stand til å reflektere omkring egen faglighet i en historisk sammenheng, og metodiske ferdigheter som kan brukes i tolkningen av kontemporære såvel som historiske designløsninger.
<b>Problemløsning i grafisk design</b>	22,5	I dette emnet lærer studentene å løse faglige problemer gjennom arbeid med praktiske oppgaver forankret i tre utvalgte grunnleggende disipliner innen grafisk design: informasjonsdesign, interaksjonsdesign og redaksjonell design. Gjennom emnets læringsaktiviteter tilegner studentene seg kunnskaper og ferdigheter om utvalgte metoder, teorier og verktøy som brukes for å informere og strukturere designprosesser, samt for å skape håndverksmessige gode resultater med et engasjerende og relevant visuelt språk. Studentene jobber i en bransjenær kontekst der behovene, forventningene eller ønskene til brukere, lesere eller mottakere tas hensyn til. Emnet bygger videre på kunnskapene og ferdighetene tilegnet i første semester og setter studentene i stand til å løse større og mer komplekse faglige problemer senere i studiet.

Tabell 2. Emner 1. studieår

## 4.3 Emner 2. studieår

### 3. semester: Strategisk grafisk design

I dette semesteret lærer studentene å utvikle strategiske designløsninger. Det begynner med en teoretisk innføring i markedsføring og forbrukeratferd hvor studentene tilegner seg forståelse for markeder, målgrupper og forbrukere. Denne kunnskapen tas med videre inn i et stort praktisk emne hvor studentene utformer strategisk forankrede visuelle identiteter, der designkunnskapene og –ferdighetene utviklet tidligere i studiet brukes i en ny og mer kompleks sammenheng. Ved gjennomføringen av studiets første halvdel har studentene fått en innføring i fagområdets grunnleggende prinsipper, historie og mest sentrale disipliner.

#### 4. semester: Kritiske perspektiver på grafisk design

Fra og med dette semesteret begynner studentene å utforske aspekter av, og perspektiver på, grafisk design som går utover det merkantile kundeforholdet og setter det inn i større akademiske, kunstneriske, personlige eller samfunnsmessige kontekster. Studentene begynner semesteret med et emne de selv velger fra en felles portefølje for hele School of Arts, Design, and Media. Resten av semesteret er satt av til en kritisk utforskning av grafisk designs rolle i samfunnet. Studentene undersøker hvordan grafisk design kan bidra til å løse aktuelle samfunnsproblemer og setter et kritisk søkelys på grafisk design som yrke, prosess og resultat gjennom refleksjon og/eller skapende praksis.

Emnenavn	Sp	Beskrivelse
<b>Markedsføring og forbrukeratferd</b>	7,5	Emnet gir en innføring i markedsføring som fag, teknikker og forretningsfilosofi. Det undervises i markeds- og målgruppeanalyse, markedsstrategi, markedsplanlegging, effektmåling og kontroll. Det legges særlig vekt på hvordan forbrukeren orienterer seg i markedet, kundens ulike beslutningsprosesser og resultatet av disse beslutningene. Andre sentrale temaer er relasjons- og samfunnsperspektiver på markedsføring samt markedskommunikasjon.
<b>Visuell identitet</b>	22,5	Emnet gir en innføring i utvikling av visuelle identiteter forankret i strategiske designprosesser. Med «visuell identitet» menes her bruken av visuelle virkemidler i produkter, tjenesters, organisasjoners og bedrifters kommunikasjonsflater, som gjør at de fremstår med en egen identitet i markedet. Studentene lærer å uforme komplekse visuelle systemer hvor de visuelle elementene primært forstås som identitetsskapende og der helhetstenking i alle kommunikasjonsflater, medier og interaksjonspunkter står sentralt. Videre lærer studentene om hvordan virksomheter kan bruke visuelle identiteter for å nå strategiske mål, og om hvordan en strategisk designprosess struktureres. De tilegner seg kunnskap om verktøy og metoder som brukes for å strategisk forankre designløsninger og – konsepter samt hvordan tjenestedominant logikk kan brukes for å utvikle merkevarer og designløsninger.
<b>Valgemne</b>	7,5	I dette emnet kan man velge et valgfag fra de andre studieprogrammene ved School of Arts, Design, and Media.
<b>Samfunnsansvar i grafisk design</b>	15	Emnet gir en innføring i mulighetene grafisk designere har til å jobbe for positive samfunnsendringer og vektlegger refleksjon rundt designerens rolle i samfunnet generelt. Gjennom en konseptuell tilnærming utforskes begreper som «wicked problems», bærekraft og universell utforming.
<b>Grafisk design-kritikk</b>	7,5	Emnet gir en innføring i designkritikk som faglig disiplin og metode for kritisk refleksjon. Målet er at studentene gjennom systematisk vurdering av andres designprosjekter, designbransjen, designutdanning og fenomener innen disse skal videreutvikle sin evne til å reflektere kritisk over og gjennom egne designprosjekter.

Tabell 3. Emner 2. studieår

## 4.4 Emner 3. studieår

### 5.semester: Tre alternative løp

I dette semesteret finnes det tre alternative løp. Læringsutbyttet vil variere med valget studenten tar, og er derfor veiledende for hvilken kompetanse de vil ha ervervet seg etter gjennomført emne. Felles for **alternativ 1** og **2** er et emne som belyser kunstnerisk

utviklingsarbeids- og selvvalgte prosjekters betydning for grafisk design. Etter dette vil studenter som velger alternativ 1 planlegge og utføre et selvvalgt prosjekt, samt gjennomføre et emne i bransjeforståelse.

Studenter som velger **alternativ 2** tilbringer resten av semesteret i en praksisbedrift hvor de opparbeider seg relevant bransjeerfaring.

Studenter som ønsker å søke om utveksling til en kvalifisert utenlandsk utdanningsinstitusjon kan gjøre dette i **alternativ 3**. Følgende tabeller viser de tre ulike studiealternativene i 5. semester:

#### Alternativ 1

Emnenavn	Sp	Beskrivelse
<b>Kunstnerisk utforskende grafisk design (felles for alternativ 1 og 2)</b>	7,5	Dette emnet gir innføring i grafisk design som en kunstnerisk utforskende praksis og gir studentene en grunnleggende introduksjon til kunstnerisk utviklingsarbeid som forskningstradisjon. Med utgangspunkt i et gitt tema skal studenten i løpet av emnet utarbeide et selvstendig kunstorientert prosjekt der det legges særlig vekt på faglig selvutvikling gjennom utforskning og eksperimentering. Prosjektet skal fungere som et frirom fristilt hensyn til målgrupper og oppdragsgivere, der studentenes egne faglige interesser og intellektuelle nysgjerrighet danner grunnlaget for arbeidet. Prosjektet skal resultere i et selvstendig «verk» eller sluttprodukt som innleveres og presenteres i slutten av emnet. Et sentralt mål med prosjektarbeidet er opparbeidelse av ny innsikt, erkjennelse eller kunnskap innenfor det/de områdene som utforskes. I forlengelse av dette legger emnet derfor også vekt på refleksjon rundt eget arbeid og arbeidsprosess.
<b>Selvvalgt grafisk design-prosjekt</b>	15	Emnet gir studenten mulighet til å gjennomføre et selvdefinert grafisk design-prosjekt som bygger videre på kunnskap og erfaring fra tidligere emner i studiet. Studentene identifiserer selv en problemstilling knyttet til et personlig, faglig, samfunnsmessig eller annet tema, og løser dette ved hjelp av relevante innsikts- og arbeidsmetoder og med referanse til selvvalgt litteratur.
<b>Bransjeforståelse</b>	7,5	Emnet gir innføring i problemstillinger knyttet til bevisstgjøring rundt hvordan du fremstår som designer og potensiell arbeidssøker. Arbeidet i dette emnet gir grunnleggende kunnskap om å starte, drive og promotere egen bedrift. Studentene utarbeider prosjektplaner, viser hvordan de legger frem tilbud for en potensiell kunde, inngår kontrakt, budsjetterer og fakturerer. Emnet gir en grunnleggende innføring i opphavsrett, designbeskyttelse og juridiske rettigheter som designer.

Tabell 4. Emner 5. semester, alternativ 1

#### Alternativ 2

Emnenavn	Sp	Beskrivelse
<b>Kunstnerisk utforskende grafisk design (felles for alternativ 1 og 2)</b>	7,5	Dette emnet gir innføring i grafisk design som en kunstnerisk utforskende praksis og gir studentene en grunnleggende introduksjon til kunstnerisk utviklingsarbeid som forskningstradisjon. Med utgangspunkt i et gitt tema skal studenten i løpet av emnet utarbeide et selvstendig kunstorientert prosjekt der det legges særlig vekt på faglig selvutvikling gjennom utforskning og eksperimentering. Prosjektet skal fungere som et frirom fristilt hensyn til målgrupper og oppdragsgivere, der studentenes egne

		faglige interesser og intellektuelle nysgjerrighet danner grunnlaget for arbeidet. Prosjektet skal resultere i et selvstendig «verk» eller sluttprodukt som innleveres og presenteres i slutten av emnet. Et sentralt mål med prosjektarbeidet er opparbeidelse av ny innsikt, erkjennelse eller kunnskap innenfor det/de områdene som utforskes. I forlengelse av dette legger emnet derfor også vekt på refleksjon rundt eget arbeid og arbeidsprosess.
<b>Praksis som grafisk designer</b>	22,5	Emnet gir profesjonell erfaring med arbeid innen grafisk design. I praksisperioden jobber studentene i en bedrift med reelle prosjekter og oppdragsgivere. Emnet gir et innblikk i den profesjonelle arbeidshverdagen samt mulighet til å opparbeide et kontaktnett innenfor bransjen. Gjennom perioden skal studentene dokumentere deres praktiske arbeid, og gi skriftlig evaluering og oppsummering av sine erfaringer i form av en prosessjournal. Studentene følger også enkelte undervisningsøkter på høyskolen.

Tabell 5. Emner 5. semester, alternativ 2

## Alternativ 3

Emnenavn	Sp	Beskrivelse
<b>Utvexling til samarbeidsinstitusjon i utlandet</b>	30	I 5. semester kan studentene søke om å utveksle til en av utdanningens samarbeidsinstitusjoner i utlandet. Studentene vil her følge undervisningen på den aktuelle institusjonen, og læringsutbyttet er derfor avhengig av emnene studenten tar.

Tabell 6. Emner 5. semester, alternativ 3

**6. semester: Selvstendig reflekterende praksis**

Dette avsluttende semesteret begynner med en oppsummering og rekontekstualisering av metoder lært tidligere i studiet for å gi studentene en dypere forståelse for hvordan disse kan brukes som en aktiv og inkorporert del av designprosessen. Semesteret avsluttes med det store bachelorprosjektet hvor studentene omsetter de teoretiske og praktiske kunnskapene og ferdighetene de har tilegnet seg i løpet av studiet i et stort selvvalgt undersøkelsesprosjekt med tilhørende skriftlig arbeid.

Emnenavn	Sp	Beskrivelse
<b>Designforskningsmetoder</b>	7,5	I dette emnet utveksler studentene kunnskap om metoder og teknikker lært tidligere i studieløpene i et flerfaglig fellesskap. 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.
<b>Bacheloroppgave (grafisk design)</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 gjennom studiet. De skal gjennomføre et større, selvvalgt designprosjekt, og resultatet skal være en praktisk designløsning og et skriftlig arbeid som knytter den til fagets teori.

Tabell 7. Emner 6. semester

## 5. Undervisnings- og vurderingsformer

### 5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Bachelor i grafisk design er satt sammen slik at summen av emnene og studiearbeidet med disse skal lede studentene frem mot det intenderte læringsutbyttet beskrevet i kapittel 2 i denne programbeskrivelsen.

I de fleste emner kommer studentene til å møte en blanding av forskjellige arbeids- og undervisningsformer. I tillegg til tradisjonelle akademiske undervisningsformer som forelesninger legges det vekt på veiledning og praktiske «workshops», eller seminarer. Veiledningen foregår hovedsakelig i grupper, men individuell veiledning forekommer også. I enkelte emner jobber studentene sammen i grupper.

Det gjøres utstrakt bruk av case-studier for å virkeliggjøre de ulike emnene. Noen ganger har disse reelle oppdragsgivere som gir en større grad av realisme i prosjektene. Gjesteforelesere fra næringsliv og andre relevante fagmiljøer benyttes for å illustrere og virkeliggjøre de ulike arbeidssituasjonene studentene må forventes å beherske. Gjesteforelesere bidrar dessuten med spisskompetanse innenfor praksisfeltet.

Valg av arbeids-, undervisning- og vurderingsformer tas på bakgrunn av emnenes egenart samt for å gi et godt og meningsbærende samsvar mellom det læringsutbyttet som ønskes oppnådd, de undervisningsformer som benyttes og den eksamen som avslutter emnet.

Som ved all høyere utdanning stiller også Kristiania krav til studentenes eget selvstendige læringsarbeid. Høyskolen 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.

De viktigste arbeids- og undervisningsformene studenten kan møte ved Bachelor i grafisk design er:

- Undervisning og veiledning (herunder forelesninger, «workshops», seminarer, gruppeveiledninger, samt presentasjoner med tilbakemelding).
- Selvstudium
- Selvstendig arbeid individuelt eller i grupper
- Diskusjoner og presentasjoner
- Faglig arbeid i praksisbedrift

For studenter som har behov for veiledning utover timeplanlagt undervisning har høyskolen tilgjengelige fagressurser, herunder administrativt ansatte, bibliotekarer, digitale læringsressurser (f. eks. filmer på nett) 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. Kriteriene er 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 selv om *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 eksamen er 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 grafisk design vil studentene møte følgende eksamensformer:

- Hjemmeeksamen
- Mappedeksamen
- Semesteroppgave
- Bacheloroppgave

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 grafisk design* 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

For Bachelor i grafisk design tilrettelegges det for utveksling i 5. semester. Kristiania har avtaler med flere utenlandske læresteder som gir mulighet til å ta deler av studiet i utlandet.

Følgende studiesteder i utland er aktuelle for Bachelor i grafisk design:

- Ecoles de conde Axe Sud (Frankrike)
- Ecole de Communication Visuelle (Frankrike)
- IADE (Portugal)
- NABA – Nuova Accademia di Belle Arti (Italia)
- University of Hertfordshire (Storbritannia)
- Kingston University (Storbritannia)
- Southampton Solent (Storbritannia)
- Leeds College of Art (Storbritannia)
- Falmouth University (Storbritannia)
- Bilgi University (Tyrkia)
- Peter Behrens School of Arts (Tyskland)
- Universidad de Monterrey (Mexico)

Kristiania har følgende mobilitetsprogram:

- Nordplus i Norden eller Baltikum
- ERASMUS+ i Europa

- «Exchange» eller «Study Abroad» program, for studenter i og utenfor Europa

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.