

Design Thinking i praksis

Ettårig høyere yrkesfaglig utdanning

60 studiepoeng

Studiet er akkreditert av styret den 10.02.19
Godkjent i Utdanningsutvalget den 18.10.21 (UU/F-sak 56/21)

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

Innhold

Design Thinking i praksis	0
1. Innledning	1
1.1 OPPTAKSKRAV	4
2. Overordnet læringsutbytte	4
3. Studiets struktur og faglig progresjon.....	6
3.2 EMNEOVERSIKT	7
4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	9
5. Vurdering	10
5.1 EKSAMENS- OG VURDERINGSORDNINGER	11
5.2 VURDERINGSOVERSIKT OG SENSURORDNING.....	11

1. Innledning

Fra design thinking til design doing

De siste årene har begrepet *design thinking* stadig oftere blitt nevnt som et viktig virkemiddel for fremtidens norske verdiskaping og samfunnsutvikling.

Kort forklart innebærer design thinking en metodikk som setter brukeren/kunden i sentrum når man utvikler produkter og tjenester. Det er stor etterspørsel i arbeidslivet etter kompetanse på dette området og det også finnes ulike utdanningstilbud, både bachelorstudier og masterprogrammer, med en akademisk tilnærming til feltet som gir viktige bidrag i form av forskning og metodeutvikling.

Design thinking i praksis skiller seg fra de akademiske studiene ved sin praktiske og yrkesrettede tilnærming til faget, der studenter lærer å anvende teoretisk kunnskap og beste praksis innen feltet i konkrete prosesser og prosjekter, og dermed opparbeider konkret erfaring. Eller som vi sier det litt humoristisk på fagskolen: Design thinking er vel og bra, men design doing er enda bedre.

Hva er design thinking?

En god definisjon på design thinking er at det er *en brukerdrevet innovasjonsstrategi*.

Det som kanskje klart skiller design thinking fra andre innovasjonsprosesser er vektleggingen av brukernes perspektiv og hvordan de involveres i designprosessen. Spesielt er *empati* en sentral fase i prosessen, der designeren (deltakerne i prosessen) utfordres til gå "inn under huden" på brukerne og forstå hvordan de gjør ting, hvorfor de gjør det, deres fysiske og følelsesmessige behov, hvilke tanker de har om det samfunnet de lever i og hva som betyr noe for dem.

Et område i vekst

Design thinking er et satsingsområde for både det offentlige og næringslivet. Perspektivmeldingen (2017), peker på behovet for innovasjon og nye næringer, og Regjeringen har også økt den såkalte Stimuleringsordningen, som skal fremme design thinking og tjenstedesign i forvaltningen, fra fem til ti millioner i året fra og med 2017.

Rapporten *Hva er effekten av design på næringslivets resultat? En kartleggingsstudie (2017)*, som ble gjennomført av Kantar TNS i samarbeid med DOGA, påviser at bedrifter som har design som et sentralt og styrende element i bedriftskulturen hadde bedre lønnsomhet enn de som ikke hadde det. Dette antyder at design thinking er en attraktiv kompetanse å bygge opp for både private og offentlige virksomheter.

Hvorfor er design thinking?

Når du anvender design thinking skaper du tjenester, løsninger og produkter som kommuniserer med brukerne på en innsiktsfull og empatisk måte. Metoden er anvendelig til både tjenstedesign (tjenstedesign) og til å lage nye produkter eller forretningsmodeller. Eksempelvis er Oslo bysykkel (www.oslobysykel.no), fjordbåten Seasight (www.braa.no/seasight) og hvordan Oslo Universitetssykehus reduserte ventetiden for brystkreftpasienter (<https://doga.no/verdien-av-design/designbransjen-viser-verdien-av-design/designdrevet-innovasjon-reduserer-ventetiden-for-kreftdiagnose/>) gode eksempler på hvordan design thinking gir merverdi.

Et viktig aspekt ved design thinking, er hvor anvendelig metoden er på ulike arenaer og problemer. Litt spissformulert kan design thinking anvendes som metode til alt fra å komme til bunns i problemstillinger knyttet til klassemiljø på en skole, redusere matsvinn, skape gode toalettløsninger for festivaler eller designe en ny bil. Det er også derfor alt fra private selskaper til offentlige

virksomheter omfavner design thinking – de ser at denne måten å tenke og jobbe på skaper bedre prosesser, produkter og løsninger.

Om studiet

Navnet Design thinking i praksis henspeler på fagskolens praktiske og tverrfaglig pedagogiske utgangspunkt, der studentene lærer sentrale teorier og begreper knyttet til feltet ved hjelp av konkrete prosesser og prosjekter for reelle arbeidsgivere.

Det praktiske perspektivet harmonerer også godt med selve studiet design thinking, fordi design thinking i sin natur er et praktisk og konkret fag som krever øving og faglig modenhet. Du kan, ironisk nok, ikke tenke deg til design thinking.

Målet med utdanningen er å utvikle kandidater med kompetanse til å både bidra til, og lede design thinking-prosesser i konkrete prosjekter i bedrifter og organisasjoner. Etter endt utdanning skal du ha et solid teoretisk fundament og gode praktiske ferdigheter innen faget, og være i stand til å utføre konkrete arbeidsoppgaver innen design thinking.

Tverrfaglighet

Tverrfaglighet er et kjerneprinsipp innen design thinking. Evnen til å jobbe i (og lede) fleksible og tverrfaglige konstellasjoner er en suksessfaktor for deltakere i design thinking-prosesser, noe studiet vektlegger både når det gjelder arbeidsform og undervisning.

Studiet vil invitere foredragsholdere fra forskjellige næringer og produksjonsmiljøer til å bidra med erfaring og innsikt fra sin bransje, samt gjennomføre workshops, veiledning og konkrete prosjekter. Disse vil være i tillegg til studiets faste undervisere, og det vil variere fra år til år hvem de er.

Gruppearbeid vil også være sentralt i studiet. De fleste temaoppgaver skal løses som team. Det vil være ulike team gjennom studieåret slik at studentene får erfaring med ulike roller i et team, og ulike sammensetninger av kompetanse og personlige egenskaper.

Kontakt med bransje og næringsliv

I tråd med fagskolens målsetning om å tilby studier med stor kontaktflate mot arbeidslivet, vil vi jobbe tett med fagfolk fra både tilbyder og utførersiden, samt bransjeorganisasjoner som DOGA, Grafill og andre utdanningsinstitusjoner. Dette er et viktig virkemiddel i utdanningen både med tanke på rekruttering og for å sikre at studiet til enhver tid er oppdatert på bransjens behov.

Mange av fag- og timelærerne på utdanningstilbudet jobber også i designbransjen eller på oppdragsgiversiden, og er oppdatert på det som skjer innenfor sitt eget fagfelt. Dette er også et viktig virkemiddel for at studentene skal knytte kontakter og bygge nettverk i arbeidslivet.

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

1.1 Opptakskrav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet Design thinking i praksis må du oppfylle ett av disse opptakskravene:

- Generell studiekompetanse
- Treårig yrkesfaglig opplæring
- Fagbrev/svennebrev

- Realkompetansevurdering:

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. Arbeidsattester må inneholde start- og sluttdato samt stillingsprosent/timetall.

Søker må dokumentere norskkunnskaper tilsvarende kompetansemålene i Vg1 studieforberedende, Vg2 i yrkesfaglig utdanningsprogram, eller språkprøve tilsvarende nivå B2.

2. Overordnet læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Fagskolen 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.

Kunnskap

Kandidaten ...

- K1** har kunnskap om prinsippene bak design thinking og hvordan de brukes i ulike design-prosesser
- K2** har kunnskap om fagterminologi og sentrale begreper innenfor design thinking, slik som empati, idéutvikling, prototyping og testing, og hvordan de brukes
- K3** har kunnskap om verktøy og teknikker som anvendes i design thinking-prosesser
- K4** har innsikt i gjeldende offentlige normer og krav for universell design og klarspråk i det offentlige
- K5** har kunnskap om ulike disipliner innen design og hvordan man jobber tverrfaglig i design thinking-prosesser med både andre fagdisipliner og oppdragsgivere

K6 kan oppdatere sin kunnskap innenfor design thinking, både gjennom informasjonsheving av trender og utvikling innen relevant forskning og teknologi samt kontakt med fagmiljøer og aktuelle samarbeidspartnere

K7 forstår betydningen av design thinking i et samfunns- og verdiskapingsperspektiv

Ferdigheter

Kandidaten ...

F1 kan anvende fagkunnskap, metoder og teknikker knyttet til design thinking for å gjennomføre konkrete prosjekter

F2 kan jobbe tverrfaglig med ulike fagmiljøer i et design thinking-prosjekt

F3 kan anvende kunnskap om og metoder for prosjektplanlegging, -ledelse og -evaluering av egne og andres design thinking-prosjekter

F4 kan finne informasjon og fagstoff fra relevante nettsider, tidsskrifter og fagmiljøer i bransjen, og vurdere relevansen opp mot faglige problemstillinger

F5 kan kartlegge og identifisere designfaglige problemstillinger og gjennomføre prosesser som leder til forslag til løsning

Generell kompetanse

Kandidaten ...

GK1 har forståelse for design thinking's rolle som potensielt verdiøkende faktor i både offentlige og private virksomheter

GK2 har utviklet evner og ferdigheter som setter kandidaten i stand til å gjennomføre en design thinking-prosess for en oppdragsgiver eller i egen organisasjon

GK3 kan bidra til organisasjonsutvikling gjennom kompetanse rundt organisering og gjennomføring av design thinking-prosesser i en virksomhet

GK4 kan bygge nettverk og relasjoner med fagfeller fra beslektede fagområder, samt potensielle kunder innen næringsliv og samfunn

GK5 har forståelse for hvilke arbeidsoppgaver som kreves i en design thinking-prosess og kan formidle dette til deltakere og samarbeidspartnere

GK6 har utviklet et språk og en begrepsverden knyttet til design thinking som brukes i bransjen og kan diskutere faglige problemstillinger utfra en kritisk og etisk holdning

3. Studiets struktur og faglig progresjon

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen Design thinking i praksis er en heltidsutdanning og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med en fulltidsjobb (ca. 40 timer pr uke).

Utdanningen er ettårig og utgjør totalt 60 studiepoeng. Studiet er delt opp i to emner av 30 studiepoeng:

1. Design thinking – Grunnleggende prinsipper og teknikker innen design thinking
2. Design doing – Fordypning og anvendelse av design thinking

Konkret og praktisk

Hvert emne inneholder faglige temaer som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte. Detaljerte emnebeskrivelser er utarbeidet og deles ut til studentene ved studiestart. De to emnene gjenspeiler studiets progressive nivåer, mens de faglige temaene i hvert emne støtter og utdyper hverandre gjennom hele studiet.

Gjennomgående i alle temaene vil det være et sterkt søkelys på konkrete og praktiske teknikker og metoder for design thinking. 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

Det vil være en progressiv stigning av kompleksitet og krav gjennom emnene og temaene, der studenten møter stadig større utfordringer etter hvert som kunnskap og ferdigheter øker.

I det første semesteret skal studentene tilegne seg kunnskap om prinsipper, verktøy og virkemidler innen design thinking, der grunnleggende begreper og terminologi etableres, samt at metoder og teknikker introduseres. Hovedvekten i undervisningen vil være av teoretisk art, men studentene skal også jobbe med praktiske oppgaver i alle temaene.

I det andre semesteret jobber studentene mer selvstendig, enten individuelt eller som en del av en gruppe, med praktisk utøvelse av faget, støttet av teori og aktuell forskning. I det siste temaet i emnet jobber studentene med et selvvalgt case der de anvender det de har lært til å gjennomføre en design thinking-prosess.

Ved at progresjonen går fra innføring i grunnleggende ferdigheter og kompetanse i første semester til stadig mer omfattende praktisk prosess-arbeid i andre semester, vil studenten oppleve en jevn progresjon mot oppnåelse av det totale læringsutbyttet ved slutten av studiet.

Gjennom økt erfaring, selvstendighet og fordypning, vil studenten ha kompetanse til å kunne delta i og lede design thinking-prosesser på og være forberedt til en jobb innenfor fagfeltet.

3.1 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.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
<p>Semester 1: Design thinking</p> <p>30 studiepoeng</p> <p>Totalt omfang: 805 timer</p>	<p>Det første emnet tar for seg «grunnsteinene» i design thinking og ser på sentrale begreper, teorier, metoder og verktøy. Målet med emnet er å gi studentene et språk og en forståelse for fagfeltet, samt utstyre studentene med ferdigheter de kan bygge videre på i det andre semesteret.</p> <p>Emnet gir grunnleggende forståelse for design thinking som fag og gir studenten anledning til å utøve faget i simulerte sammenhenger.</p> <p>Grunnleggende design thinking Temaet belyser sentrale begreper og metoder, og gir et teoretisk grunnlag for det videre studiet. Studiet tar utgangspunkt i femstegs-metoden i design thinking playbook som er utviklet og utgitt av institute of design at Stanford (d.school), men vil også inkorporere andre modeller som IDEO, AT ONE og Den doble diamanten.</p> <p>Brukerinnsikt Temaet belyser ulike verktøy og metoder for innsiktsarbeid som empatisk design, kvalitative undersøkelser, observasjon, intervju, persona, ucdc, m.fl.</p> <p>Individ og samfunn Temaet setter design thinking inn i en større samfunnsmessig sammenheng. Sosiologiske temaer som organisasjons-forståelse, kulturbygging og (for)brukeratferd vil være sentrale temaer.</p> <p>Språk og visualisering Temaet belyser språk (kreativ skrijving, klarspråk) som virkemidler i design thinking og hvordan de må forstås som en integrert del av et design. Videre belyser temaet teknikker for visualisering og formidling/presentasjon.</p>

EMNENAVN	BESKRIVELSE
<p>Semester 2: Design doing</p> <p>30 studiepoeng</p> <p>Totalt omfang: 868 timer</p>	<p>I det andre emnet vil fokuset være på å omsette teoretisk kunnskap i stadig mer kompleks oppgaveløsning, der også oppgavene i større grad vil ha reelle problemstillinger.</p> <p>Fasilitering og prosessledelse Temaet belyser utfordringer, teknikker og metoder når det gjelder ledelse av designprosesser. Fasilitering av workshops og hvordan man skalerer en design thinking-prosess for ulike behov vil også være sentralt i temaet.</p> <p>Samskaping Temaet belyser innovasjon som begrep og kreativitet som fag og fenomen, samt ulike metoder for å stimulere og inspirere til kreativitet og innovasjon. Samskaping, CPS, vrengemetoden og andre innovasjons-verktøy vil være sentrale temaer studentene jobber med.</p> <p>Teknologi og digitalisering Temaet belyser hvordan teknologi og digitalisering påvirker våre muligheter og forventninger til produkter og tjenester, og hva som er beste praksis innen bruk av (digital) teknologi i tjenstedesign med vekt på brukeropplevelse (UX), og interaksjons- design (IXD). Trender, nye løsninger og teknologier, blir også belyst.</p> <p>Prototyper og testing Temaet belyser hvordan man bruker ulike former for testing og prototyping i design thinking. I design thinking er begrepet prototyper knyttet til noe som testes – altså alt fra en ny tjeneste til et nytt produkt – og hyppig testing og prototyping er også helt avgjørende i et design thinking for å få feed back til prosessen. I temaet fordyper studentene seg i en selvvalgt case og gjennomfører en design thinking-prosess, som de så prototyper og tester.</p>

4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

På fagskolestudiene jobber vi med mappepedagogikk. Det er en prosessorientert tilnærming til fag hvor studentene samler arbeidet sitt i en mappe. På den måten kan både studentens utvikling og kvaliteten på mappens sluttarbeider vurderes.

Når studentene dokumenterer prosessen fra start til slutt, via flere små og store prosjekter kan både lærer og student vurdere hele læringsprosessen på en god måte. Læreren får et bedre grunnlag for å gi konkrete tilbakemeldinger, og for å gi en bedre bedømmelse av arbeidet til studenten.

Variert undervisning

Læring er en kontinuerlig prosess. Alle lærer på sin egen måte og alle har individuelle forutsetninger for å lære. Derfor har Fagskolen Kristiania varierte undervisningsformer som blant annet forelesninger, veiledning individuelt og i grupper, diskusjoner, innlegg og presentasjon i større eller mindre grupper og workshops. I tillegg jobber studentene både individuelt og i grupper.

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av ønsket læringsutbytte for studiet. Det er en gradvis økning av studentaktiverende læringsformer som tar sikte på å fremme helhetlig forståelse av ulike problemstillinger og utfordringer som gjør seg gjeldende i fagområdet.

Det kan være flytende overganger mellom undervisningsformene da en undervisningsøkt oftest består av både teori og praktisk jobbing. Her skisseres undervisningsformene og læringsaktivitetene som studiet og øktene er bygd opp rundt.

Forelesninger

Dette er en undervisningsform som formidler teoretiske perspektiver og gir oversikt over et faglig område. Forelesninger benyttes for å synliggjøre sammenhenger, for å trekke frem hovedelementer innenfor et tema og for å gi studentene oversikt over et emne.

Workshop/verksted

Mye av undervisningen er lagt opp verkstedsbasert der spesifikke problemstillinger blir omsatt til praktisk jobbing, og der konkrete prosjekter gjennomføres med bransjenær tilnærming under veiledning fra lærer.

Praktisk arbeid i grupper eller individuelt

Fagskolens credo om at «øving gjør mester» gjenspeiles også i undervisningsopplegget, som forutsetter at studentene jobber aktivt mellom øktene og frem mot frister. Noen oppgaver er individuelle, og mange er tverrfaglige med relevante samarbeidspartnere bra bransjen. I slike samarbeid kreves det at studenter jobber kreativt og aktivt sammen i grupper med fornuftig og faglig arbeidsfordeling mot et felles mål.

Presentasjon

Tematiske perioder avsluttes med presentasjon av en oppgave som er knyttet til det aktuelle temaet. Hver student, eller hver gruppe, presenterer sitt arbeid – og får, med utgangspunkt i oppgavens vurderingskriterier, tilbakemeldinger fra medstudenter og faglærere. Tilbakemeldingene brukes videre for å justere produksjonene inn mot endelig mappelevering i slutten av semesteret.

Veiledning

Veiledning er en svært viktig del av vår undervisning og inngår som en læringsaktivitet i de fleste økter. Det er også satt av faste tidspunkter hvor faglærere er tilgjengelige for veiledning.

Medstudentrespons

Denne læringsformen innebærer at studentene gir tilbakemelding på medstudenters arbeid. Vår erfaring er at denne læringsformen bidrar til økt engasjement og aktivitet blant studentene og fremmer læringsprosessen, både for studenten som gir tilbakemeldinger og for mottaker. Medstudentrespons fremmer utviklingen av en kollektiv læringsarena hvor studentene tar del i hverandres læringsprosesser. Denne læringsformen introduseres gradvis i løpet av studiet, slik at studentene skal få tid til å bli kjent med arbeidsformen.

Underveissamtale

I løpet av semesteret settes det opp en underveissamtale mellom student og lærer som skal synliggjøre studentens mål, forventninger, innsats og progresjon i studiet. Dette er en samtale hvor lærer og student i fellesskap legger til rette for videre læring. Studentene må være forberedt til samtalen og ha gjort seg opp en mening om egne faglige styrker og svakheter.

Refleksjonsnotat

I et refleksjonsnotat skal studentene reflektere over egen arbeidsinnsats, hvilke erfaringer man har gjort seg. I et refleksjonsnotat skriver man ikke for andre, men for seg selv. Refleksjonsnotatet er et hjelpemiddel for studentene i den videre læringsprosessen.

Egenarbeid

Det er beregnet i gjennomsnitt ca. 25 – 30 timer pr. uke til egenarbeid for studenten i tillegg til oppsatt undervisning. I egenarbeid inngår blant annet refleksjon og bearbeiding av fagstoff, research og arbeid med temaoppgaver. Det forventes en stor grad av egenaktivitet i løpet av studiet.

Digital læringsplattform

Fagskolen Kristiania bruker den digitale læringsplattformen Canvas som en viktig del av læringsarenaen. Studentene får her tilgang til ulik faglig og administrativ informasjon. De kan også bruke plattformen til å kommunisere med hverandre, med de som underviser og med de administrative studielederne. Studenter og lærere kan opprette egne fora og prosjekter, noe som stimulerer til økt samarbeid og diskusjon.

5. 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.

5.1 Eksamens- og vurderingsordninger

På Design thinking i praksis benyttes mappevurdering som 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.

5.2 Vurderingsoversikt og sensurordning

Emne	Vurderingsform	Sensur
Design thinking	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Design doing	Mappevurdering, individuell	Ekstern og intern sensor

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