

# DIGITAL INNHALDSPRODUKSJON

Ettårig høyere yrkesfaglig utdanning

60 studiepoeng

Studiet er etablert av Høgskolekollegiet den 22.12.17 (HK-sak 47/17)  
Godkjent i Utdanningsutvalget den 07.11.18 (UU/F-sak 13/18)

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

## Innhold

1. Innledning .....	3
<b>1.1 FORMELLE KRAV .....</b>	<b>5</b>
2. Overordnet læringsutbytte .....	6
3. Studiets struktur og faglig progresjon.....	8
<b>3.1 EMNEOVERSIKT .....</b>	<b>9</b>
4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter .....	11
5. Vurdering .....	13
<b>5.1 EKSAMENS- OG VURDERINGSORDNINGER .....</b>	<b>13</b>
<b>5.2 VURDERINGSOVERSIKT OG SENSURORDNING.....</b>	<b>14</b>

# 1. Innledning

Fagskolen Kristiania tilbyr et ettårig utdanningstilbud i Digital innholdsproduksjon på fagskolenivå. Utdanningen gir studentene de nødvendige kunnskaper, ferdigheter og kompetanse til å utvikle variert visuelt innhold for digitale plattformer til både det kommersielle markedet og i informasjonsøyemed.

Utdanningen fokuserer på å styrke bidraget av praktikere inn i sektoren som kan bidra til en bedrifts utvikling av sin visuelle profil. En kandidat fra Digital innholdsproduksjon skal kunne arbeide med praktisk produksjon for identitetsbygging eller strategisk merkebygging ved hjelp av konstruerte visuelle virkemidler og budskap.

Utdanningen vil gjennomføres på en slik måte at studentene har fokus på prosessen fra idéarbeid til visuell konstruksjon, oppgaveløsning og plassering. Studentene skal gjennom dette utvikle en bevissthet på hva som kreves for å skape en rettet visuell retorikk mot et definert marked eller kundegruppe. Utdanningen vil fokusere spesielt på å utvikle den enkelte students produksjonsferdigheter innenfor håndverket fotografi, film, klipp til eller for kommunikasjon og informasjonssektoren. Studenten skal utvikle en forståelse for å planlegge og gjennomføre en produksjon som skal ha et strategisk kommunikasjonsmål eller skape «call to action» mot et spesifikt mål eller målgruppe.

## Om faget

Digitaliseringens tempo øker, og strategier for implementering av visuell historiefortelling, blir mer og mer etterspurt. Den digitale konkurransekraften har blitt en måleparameter i tradisjonelle virksomheter og har blitt en forretningskritisk kompetanse for virksomhetene som driver med informasjon og kommunikasjon. Med den raske teknologiske utviklingen og fremveksten av nye medier, kanaler og med dette nye markedsføringsmuligheter, er kravene til moderne markedsførere i konstant endring. Bedrifter som arbeider på tvers av tradisjonelle og digitale flater søker derfor spesialister med et bredt spekter av kunnskaper fra flere fagfelt og disipliner.

Innenfor denne nye hverdagen blir blant annet utformingen av multimediale produksjoner en etterspurt ferdighet hos arbeidstakere som skal arbeide med digital historiefortelling.

Multimedia er en kombinasjon av tekst, fotografi, videoklipp, audio som ofte blir presentert interaktivt på en webside eller på andre digitale kanaler som sosiale medier. Kravet til arbeidstakeres kompetanse innenfor praktisk produksjon av visuell kommunikasjon, historiefortelling og informasjon har økt betraktelig.

Fotografi, film og multimedia er et stort og viktig fundament som berører de fleste journalistiske og kommersielle sektorer som arbeider med informasjon og kommunikasjon. Det er en disiplin som alle har et forhold til og som kommer til å være en meget sterk grunnpilar i både kommersiell og etisk kommunikasjon fremover, nå som de fleste flater er digitale og hvor tekst i seg selv ikke lenger står noe sted uten bilder eller film.

Innholdsproduksjon og visuell historiefortelling dreier seg om å skape eller portrettere virkeligheter i den øyemed å kommunisere et budskap til en mottaker. Videre handler det om å bruke gjennomtenkte filmteknikker og bildespråk som virkemidler til å informere, bygge omdømme, reklamere for, eller promotere en tjeneste eller et produkt. I tillegg til den praktiske delen av utdanningen handler det om å utvikle en god forståelse for hvilke medier man skal kommunisere gjennom, hvordan og med hvilken hensikt den visuelle produksjonen har for avsenderen.

Utdanningen starter med praktisk, teoretisk og teknisk innføring i kameraer og relevant programvare for deretter å ta for seg den planlegging og research som er nødvendig å forme det visuelle budskapet. Videre skal kandidaten kunne kartlegge kundens behov som en viktig del av forarbeidet og utviklingen av budskapet i de visuelle produktene

### **Tverrfaglighet**

For å kunne holde en høy standard på bransjeforståelse vil foredragsholdere fra forskjellige næringer og produksjonsmiljøer benyttes. Realisme og en forståelse for hvordan markedet fungerer og hvor bredt innholdsproduksjon favner er en nødvendighet for dette studiet. Fagskolen Kristiania samarbeider med flere aktører som representerer både reklame- og kommunikasjonsbransjen og byråer som arbeider med content marketing slik at studentene får innblikk i bransjen de skal ut i etter endt utdanning.

### **Kontakt med bransje og næringsliv**

Kontakt med bransje og næringsliv har alltid vært en viktig forutsetning både for å sikre at studentene får en så praktisk relatert undervisning som mulig, men også for å sikre at Fagskolen Kristiania til enhver tid er oppdatert på bransjens behov.

Studentene vil i løpet av utdanningen arbeide med prosjekter gitt av reelle kunder. Derfor blir de tidlig klar over hvilke kvalifikasjoner arbeidsmarkedet søker etter. Studentene vil også få god innsikt i hvordan kunde-/leverandørrelasjonen fungerer og hvilke utfordringer og muligheter som kan oppstå.

Fag- og timelærerne på utdanningstilbudet har annet arbeid i norsk bransje innen film, foto, kommunikasjon, forfatterskap, journalistikk og postproduksjon, og dette gjør at studentene lettere kan knytte kontakter i bransjen. Lærerne er oppdatert på det som skjer innenfor sitt eget fagfelt og vil bringe denne kunnskapen med seg til studentene. Utdanningstilbudet blir i tillegg kvalitetssikret av et eksternt bransjeråd hvert år.

## 1.1 Formelle krav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet Digital innholdsproduksjon 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 studieforbereende, 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.

### Kunnskaper

Kandidaten...

- K1** har kunnskap om hvordan en kan tilpasse et budskap, informere og påvirke publikum gjennom visuell historiefortelling og innholdsproduksjon
- K2** har kunnskap om fagterminologi og sentrale begreper innenfor utvikling av innholdsproduksjonens ulike faser, slik som research, planlegging, produksjon og publisering
- K3** har kunnskap om verktøy og dramaturgiske virkemidler som anvendes til utviklingen av visuell retorikk i en produksjon, slik som foto- og filmteknikk, fortellerteknikk, dramaturgisk oppbygging og bildespråk
- K4** har innsikt i gjeldende etiske normer og krav for produksjon og publisering i skjermbaserte medier som blant annet opphavsrett, åndsverksloven og krav til samtykke ved publisering
- K5** har kunnskap om medie- og kommunikasjonsbransjen og er kjent med kommende yrkespraksis og tverrfaglig samarbeid innen visuell historiefortelling og innholdsproduksjon
- K6** kan oppdatere sin kunnskap innenfor innholdsproduksjon, både gjennom informasjonshenting av trender og utvikling innen relevant teknologi samt kontakt med fagmiljøer og aktuelle samarbeidspartnere
- K7** forstår betydningen av god innholdsproduksjon i et samfunns- og verdiskapingsperspektiv gjennom produksjon av variert, visuelt innhold for digitale plattformer til både det kommersielle markedet og i informasjonsøyemed

**Ferdigheter**

Kandidaten...

- F1** kan anvende produksjonsverktøy og metoder samt visuell retorikk innen fortellerteknikk
- F2** kan anvende tekst, fotografi, film, lyd og postproduksjon til innholdsproduksjon rettet mot digitale medier
- F3** kan anvende kunnskap om og metoder for prosjektplanlegging, prosjektledelse og evaluering av egne prosjekter
- F4** kan finne informasjon og fagstoff fra relevante nettsider, tidsskrifter og fagmiljøer i bransjen, og vurdere relevansen opp mot problemstillinger i utformingen av en visuell historie rettet mot en bestemt målgruppe
- F5** kan kartlegge og identifisere faglige problemstillinger, samt behov for tiltak i forhold til tekniske, estetiske valg og ulike utfordringer under en produksjon

**Generell kompetanse**

Kandidaten...

- GK1** har en bevisst forståelse for lover, regler og etablert yrkesetikk som gjelder i publiseringsarbeid og i media- og kommunikasjonsbransjen generelt
- GK 2** har utviklet en etisk grunnholdning som legges til grunn for alt arbeid med innholdsproduksjon, historiefortelling og publisering, samt en forståelse for hvordan bruk av bilder i vår kultur kan ha kommersielle, politiske eller etiske følger
- GK3** kan utføre innholdsproduksjon som kommuniserer mot utvalgte målgrupper, i henhold til avsenderens krav og forventninger
- GK4** kan bygge nettverk og relasjoner med fagfeller fra beslektede fagområder som for eksempel journalister, markedsførere og kreatører, samt potensielle kunder innen næringsliv og samfunn
- GK 5** har forståelse for hvilke arbeidsoppgaver som kreves i en visuell produksjon både alene, og som deltaker i grupper, samt definere hvilke arbeidsmetoder som er hensiktsmessig for sluttproduktet

### 3. Studiets struktur og faglig progresjon

Fagskolestudiet i Digital innholdsproduksjon er et ettårig studium som totalt utgjør 60 studiepoeng. Studiet er delt opp i to emner à 30 studiepoeng:

1. Grunnleggende produksjon og dramaturgi
2. Kommunikasjon, formidling og digital forståelse

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. Et eksempel på at de faglige temaene følger hverandre progressivt er temaene teknikk, dramaturgi, postproduksjon og produksjon som vil være gjennomgående elementer gjennom hele studiet og fokus for tilbakemelding gjennom hele utdanningsperioden. Også gjennom den teoretiske undervisningen vil teori bli omsatt til praktiske arbeidsoppgaver. Videre vil temaer som kommunikasjon, reklame, merkevarebygging og prosjektledelse være gjennomgående temaer i hele utdanningsløpet, slik at studenten får så stor kunnskap om det markedet de skal levere til som mulig

I løpet av studiets første semester, skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskaper og ferdigheter i faget. Det etableres kunnskap om begreper innen ulike fagområder som bildespråk, historiefortelling, visuell kommunikasjon og retorikk, og i tillegg vil studentene arbeide med praktiske produksjoner gjennom alle temaene. I andre semester skal studenten spesialisere seg innen forskjellige typer kommunikasjon, ulike typer formidling og bruken av sosiale medier som publiseringsplattform. Studenten skal være i stand til å utarbeide design av et budskap basert på research, forståelse og fakta om de man kommuniserer til, som igjen blir en praktisk produksjon og et konstruert eller skildrende visuelt budskap. I dette semesteret skal studenten gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

Studentene vil oppleve en jevn progresjon fra produksjonsteknisk trening og øving på de verktøyene som en historieforteller har til rådighet, som mobiltelefon, kamera, lyd, relevant programvare og andre hjelpemidler. Deretter vil vi fokusere på prosess og design av visuelle budskap og den bakenforliggende forståelsen som må etableres FØR budskapet formes visuelt. Ved at progresjonen går fra innføring i grunnleggende ferdigheter og kompetanse i første semester, via stadig mer omfattende informasjonsinnhenting og forståelse av denne, vil studenten oppleve en jevn progresjon mot oppnåelse av det totale læringsutbyttet ved slutten av studiet.

Gjennom økt erfaring, selvstendighet og fordypning, vil studenten bli en god visuell historieforteller og være forberedt til en jobb innenfor visuell kommunikasjon eller merkevarebygging.

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



### 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.

#### Emne 1 – Grunnleggende produksjon og dramaturgi

Under 1. semester introduseres studentene for det grunnleggende tekniske og teoretiske innen produksjon og postproduksjon. Målet med semesteret er å gi studentene et fundament for begreper, teknikker og prosesser i faget.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
<b>Grunnleggende produksjonen og dramaturgi</b>  30 studiepoeng  Totalt omfang: 805 timer	<p>Emnet legger grunnlaget for den videre utdanningen gjennom å gi studentene grunnleggende kunnskaper i kamerabruk, postproduksjon, lyd design og forskjellige sjangere hvor historiefortelling tar forskjellige former.</p> <p>Emnet gir i tillegg innføring i etablerte begreper og relevant anvendbar teori knyttet til dramaturgi. Med fokus på produksjonsarbeid skal studentene lage egne historier tidlig. Det skal gi studenten praktisk erfaring som høyner verdien av teori og oppgaver gitt i senere temaer.</p> <p>Emnet gir grunnleggende forståelse for den kreative prosessen og studenten vil få innblikk i sitt yrkesvalg i en større tverrfaglig sammenheng.</p>

**Emne 2 – Kommunikasjon, formidling og digital forståelse**

Under 2. semester videreutvikles studentenes skriveferdigheter, forståelsen for forskjellige typer kommunikasjon og ferdighetene i hvordan planlegge og tilpasse dramaturgi og fortellerteknikk slik at man kan nå sine kommunikasjonsmål gjennom et budskap. Videre vil studentene lære om sosiale kanaler som informasjonsplattformer.

Studenten vil gjennom hele semesteret skape og produsere egne visuelle historier slik at man kontinuerlig vil holde produksjonstekniske og dramaturgiske ferdigheter ved like. Studenten skal også få kunnskap om de forskjellige fasene i forarbeidet og med planleggingen av forskjellige produksjoner med forskjellige forutsetninger

EMNENAVN	BESKRIVELSE
<b>Kommunikasjon, formidling og digital forståelse</b>  30 studiepoeng  Totalt omfang: 868 timer	<p>Emnet gir grunnleggende kunnskap om hvilken rolle visuell kommunikasjon har i det visuelle uttrykket, og hvordan samspillet mellom kommunikasjon, fortellerteknikk, fotografiske teknikker og teknologi er med på å styrke en visuell merkevarebygging eller en informasjonskampanje.</p> <p>Videre utvikles forståelsen for integrert markedskommunikasjon slik at man skal kunne kommunisere strategisk i forskjellige kanaler ved hjelp av en helhetlig plan og riktig bakgrunnsinformasjon.</p> <p>Praktiske produksjoner fortsetter som en essensiell del av opplæring i den øyemed å forsterke forståelsen for hvor variert verktøykassen er i møte med varierte bestillinger og behov fra en kunde.</p>

## 4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

På fagskolestudiene jobber vi med mappemetodikk. 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 bli vurdert.

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.

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 er flytende overganger mellom undervisningsformene på Digital innholdsproduksjon – 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 produksjoner gjennomføres med bransjenær tilnærming under veiledning fra lærer.

### **Praktisk arbeid i grupper eller individuelt:**

For å bli god i innholdsproduksjon er det nødvendig med mye øvelse og produksjonserfaring. Det forventes at det jobbes omfattende med oppgavene som gis, og det praktiske undervisningsopplegget forutsetter at studentene jobber aktivt mellom øktene og frem mot frister. Mange oppgaver er individuelle, og flere er også tverrfaglige med relevante samarbeidspartnere fra 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:**

Ulike tematiske perioder avsluttes med en presentasjon. 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.

Underveissamtalene har faglig fokus, og hensikten er å 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 Studierådgivere. 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 Digital innholdsproduksjon 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
Grunnleggende produksjon og dramaturgi	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Kommunikasjon, formidling og digital forståelse	Mappevurdering, individuell	Ekstern og intern sensor

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