

INTERAKSJONSDESIGN

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning

120 studiepoeng

Studiet er akkreditert av NOKUT den 20.04.2009

Godkjent i Utdanningsutvalget den 23.11.18 (UU/F-sak 23/18)

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

Med forbehold om endringer

Innhold

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning	1
1. Innledning	3
1.1 FORMELLE KRAV	4
2. Overordnet læringsutbytte	5
KUNNSKAP	5
FERDIGHETER	6
GENERELL KOMPETANSE	6
3. Studiets struktur og faglig progresjon	7
3.1 EMNEOVERSIKT	8
4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	10
FORELESNINGER:	10
WORKSHOP/VERKSTED:	10
PRAKTISK ARBEID I GRUPPER ELLER INDIVIDUELT:	10
PRESENTASJON:	11
VEILEDNING:	11
MEDSTUDENTRESPONS:	11
UNDERVEISSAMTALE:	11
REFLEKSJONSNOTAT:	11
EGENSTUDIER:	11
DIGITAL LÆRINGSPLATTFORM:	11
5. Praksis	12
ORGANISERING	12
6. Vurdering	13
6.1 EKSAMENS- OG VURDERINGSORDNINGER	13
6.2 VURDERINGSOVERSIKT OG SENSURORDNING	14

1. Innledning

Fagskolen Kristiania tilbyr et toårig utdanningstilbud i interaksjonsdesign på fagskolenivå. Utdanningstilbudet har fokus på oppgaveløsning, idéarbeid og å utvikle en bevissthet om hva som skal til for å skape kommunikativ og funksjonell design. Her er problemløsning sentralt. I løpet av utdanningen trenes studentene i å utvikle ideer og konsepter som skal appellere til bestemte målgrupper.

Interaksjonsdesign handler om å designe interaktive løsninger som nettsider og apps som ivaretar brukerens behov. Som interaksjonsdesigner skaper man kommunikasjonsløsninger og verktøy som kan hjelpe brukeren til å nå sine mål, enten det er å kjøpe en bussbillett igjennom en app eller bestille en time med en personlig trener gjennom en nettside.

Jobben til en interaksjonsdesigner er å gjøre teknologi mer funksjonell og brukervennlig. Dette krever en god forståelse for teknologi, estetikk og for kreative prosesser innenfor ulike digitale medier.

Utdanningen tar for seg ulike temaer, og oppgavene som gis underveis i utdanningen speiler reelle arbeidsoppgaver. Dermed får studentene også innsikt i sin rolle i en reell arbeidssituasjon. Studentene skal i tillegg lære om strategi, samt få kunnskap og ferdigheter i visuell kommunikasjon, for å kunne levere et produkt som forsterker kundens budskap.

Studiet er utviklet i samarbeid med bransjen og følger nasjonale og internasjonale standarder slik at studentene får kunnskap og ferdigheter som er i tråd med den teknologiske utviklingen. Det betyr at studentene lærer å bruke relevante verktøy for å kunne utvikle konsepter på en spennende og funksjonell måte.

Etter endt studie kan studenten planlegge, designe, brukerteste, utvikle, markedsføre og drifte nettsider og apps til store og små kunder. Utdanningen bygger i stor grad på samarbeid, prosessforståelse og selvinnsikt. Prosjektsamarbeid står derfor sentralt i utdanningstilbudet. For å bli selvstendige og reflekterte utøvere skal studentene jobbe mye med oppgaveløsning der selve utviklingsprosessen står i sentrum. Studentene skal ha et bevisst forhold til hvilke valg de tar og hvorfor, samt være i stand til å artikulere disse.

Kvalifiseringsmål og kompetanse

Interaksjonsdesign er en utdanning for deg som liker å være kreativ og som har interesse for å skape spennende interaktive løsninger, både på individuell basis eller som bidragsyter i et team. Som Interaksjonsdesigner skal du jobbe med framtidsskapende kreative konsepter som betyr at du må sette deg inn i og utforske nye tekniske muligheter for å kunne realisere målene.

God Interaksjonsdesign er basert på et sterkt konsept som fundament. For å lykkes som interaksjonsdesigner må du kunne holde deg faglig oppdatert i en bransje som er under konstant utvikling, samt ha en sterk interesse for faget og et brennende engasjement.

Varighet

Utdanningstilbudet gjennomføres på heltid over to år.

1.1 Formelle krav

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

- Generell studiekompetanse
- Fullført og bestått videregående opplæring
- Fagbrev/svennebrev
- Realkompetanse for fagskole
 - minimum 23 år i løpet av opptaksåret
 - dokumentere 3 års fulltids arbeidserfaring, herunder regnes lønnet/ulønnet arbeid, verneplikt, folkehøyskole og frivillig arbeid/tjeneste
 - Arbeidsattester må inneholde start og sluttdato samt stillingsprosent/timeantall
 - Dokumentere norskkunnskaper
 - fra grunnskole, videregående skole, norsk på høyere nivå eller norskprøve B2 for innvandrere fra Vox.

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 begreper, teorier, modeller, prosesser og verktøy som anvendes i design av interaktive produkter som responsive nettsider, applikasjonsprogramvarer og andre digitale tjenester.
- K2** har kunnskap om modeller og prosesser for å planlegge og utvikle en brukeropplevelse i form av relevante målgruppeanalyser, informasjonsarkitektur, brukeropplevelse- og grensesnittdesign, prototyper og brukertester.
- K3** har kunnskap om modeller, prosesser og verktøy innenfor programmering av nettsider og applikasjonsprogramvare som følger funksjonelle, ergonomiske og tekniske bransjestandarder.
- K4** kan vurdere eget arbeid i henhold til gjeldende etiske normer og krav som for eksempel hensyn til kulturforskjeller, opphavsrett og regler om standardisert bruk av teknologi og universell utforming.
- K5** kan vurdere tilgjengeligheten av eget arbeid i forhold til retningslinjer som er utviklet av standardorganisasjoner som «The World Wide Web Consortium (W3C)», «Web Accessibility Initiative (WAI)» og «Digitaliseringsdirektoratet (Digdir)».
- K6** har kunnskap om interaksjonsdesignbransjen og kjennskap til ulike yrker innen interaktivt design, tjenestedesign, digital kommunikasjon, web- og apputvikling og spilldesign.
- K7** kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagfeltet, både gjennom informasjonshenting av utvikling og trender gjennom digitale kanaler, forskningskanaler, kontakt med fagmiljø, kurs og praksis.
- K8** kjenner til bransjen de skal inn i og kommende yrkespraksis, som for eksempel samarbeid med andre fagretninger i bransjen, historie og bransjens plass i samfunnet.
- K9** har innsikt i egne utviklingsmuligheter innenfor interaksjon og beslektete bransjer som produkt- og tjenestedesign.

Ferdigheter

Kandidaten...

- F1** kan gjøre rede for sine faglige valg og er i stand til å produsere tidsriktig, relevant og interaktiv kommunikasjon tilpasset ulike mål- og brukergrupper i analoge- og digitale kanaler.
- F2** kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere arbeidsmetoder under veiledning.
- F3** kan finne og henviser til informasjon og fagstoff og vurdere stoffets relevans opp mot en faglig problemstilling som kan være knyttet til strategi, kommunikasjon, ergonomi eller teknologi.
- F4** kan kartlegge bruker- og kundebehov, identifisere faglige problemstillinger og utvikle relevante løsninger i form av prototyper og designskisser som skal føre til et brukersentrert sluttprodukt som ivaretar kundens og brukerens behov.

Generell kompetanse

Kandidaten...

- GK1** kan planlegge og gjennomføre arbeidsoppgaver innenfor interaktivt design alene og som deltaker i gruppe fra beslektede fagområder, som grafisk designere, art-direktors, illustratører og animatører.
- GK2** kan gjennomføre et interaktivt prosjekt i henhold til gjeldende etiske krav og retningslinjer som for eksempel opphavsrett, diskrimineringsloven, aldersgrenser og hensyn til kulturelle forskjeller.
- GK3** kan produsere digitale tjenester og produkter og tilpasse budskap og valg av formidlingskanaler etter ulike mål- og brukergrupper behov og ønsker.
- GK4** kan bygge nettverk med fagfeller fra beslektede fagområder, samt andre aktører i mediebransjen.
- GK5** kan delta i diskusjoner og utveksle synspunkter med andre aktører innen web- og interaksjonsbransjen, og kan vurdere kvaliteten på eget og andres faglige arbeid på en konstruktiv og faglig relevant måte.
- GK6** kan bidra til organisasjonsutvikling gjennom kompetanse rundt organisering og gjennomføring av digitale produksjoner, kompetanse innen kundeoppfølging og opplæring.

3. Studiets struktur og faglig progresjon

Fagskoleutdanningen i Interaksjonsdesign er et toårig studium som totalt utgjør 120 studiepoeng. Studiet er delt opp i fire emner på 30 studiepoeng.

- Emne 1. Grunnleggende interaksjonsdesign og webutvikling
- Emne 2. Grunnleggende programmering og ux-prosess
- Emne 3. Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse
- Emne 4. Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering

Det er utarbeidet pensumslitteratur og utstyrsliste som er tilgjengelig for studentene i forkant av studiestart.

1. studieår

I løpet av studiets første studieår skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter. Det etableres kunnskaper og ferdigheter innen ulike fagområder innenfor interaksjonsdesign, design, programmering og brukeropplevelser. Etter det første studieåret skal studentene kunne planlegge, designe og utvikle enkle, responsive nettsider til forskjellige digitale flater.

Det vil også være tverrfaglige samarbeidsprosjekter med andre relevante utdanninger. Dette er for å skape tverrfaglig forståelse i en bransje hvor samarbeid er viktig, og hvor det er svært viktig at den ene fagretningen også har faglig kjennskap til hva de andre delene av produksjonen innebærer.

2. studieår

I andre studieår skal studentene fordype seg i kunnskapen de har tilegnet seg i løpet av første år, og fokuset er i større grad rettet mot selve brukeropplevelsen og den universelle utformingen. Året vil handle om utvikling og levering av helhetlige, interaktive produkter. Studentene skal lære å sette kunden i fokus, utøve profesjonell praksis og bli mer bevisst sin rolle som deltager i kreative prosjekter.

I siste semester får studenten større frihet til å spesialisere seg innenfor; prosjekthåndtering, design- eller webutvikling. I løpet av dette semesteret skal studentene også utplasseres i en åtte ukers arbeidspraksis i tillegg til å levere en egendefinert spesialiseringsoppgave. Praksis er et tilbud til alle studenter som oppfyller studiets faglige mål. Dette blir vurdert av faglærere i forkant av praksis.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i Interaksjonsdesign er en heltidsutdanning og kandidatene 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 interaksjonsdesign og webutvikling

EMNENAVN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Grunnleggende interaksjonsdesign og webutvikling	Dette emne gir studentene forståelsen for grunnleggende web- og interaksjonsdesign med tilhørende begreper og systemer. Studentene skal kunne planlegge, designe og utvikle enkle nettsider til forskjellige digitale flater.	
30 studiepoeng		
Totalt omfang: 805 timer		

Emne 2 - Grunnleggende programmering og ux-prosess

EMNENAVN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Grunnleggende programmering og ux-prosess	Dette emnet introduserer grunnleggende programmeringsspråk som gir studentene muligheten til å lage avanserte interaktive produkter. Etter fullført emne skal studenten kunne designe og utvikle websider og applikasjoner basert på en UX- prosess bestående av målgruppeanalyser, prototyp utvikling og brukertesting.	
30 studiepoeng		
Totalt omfang: 851 timer		

Emne 3 - Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse

EMNENAVN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse	Emnet har økt fokus på interaksjonsdesign som et samfunnsrelevant fag med fokus på kommunikasjon i digitale medier. Studenten skal i større grad utarbeide helhetlige produkter med fokus på håndtering av dynamisk innhold i forskjellige digitale kanaler. Studentene skal også vise evne til å løse forskjellige utfordringer selvstendig og i team.	
30 studiepoeng		
Totalt omfang: 805 timer		

Emne 4 - Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering

EMNENAVERN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering 30 studiepoeng Totalt omfang: 870 timer	I dette emnet skal studenten i større grad, selvstendig kunne anvende relevant teori og verktøy for å utforme nettsteder og applikasjoner med brukerens opplevelse og behov i sentrum. I tillegg skal studentene aktivt ta stilling til egen faglig utvikling og interaksjonsdesignerens rolle i medieproduksjoner. Studentene skal i dette emnet ut i praksis i web- og designbransjen.	

4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

Ved 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 for hvert semester 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 Interaksjonsdesign – 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.

I enkelte temaer blir noen forelesninger gjennomført felles med andre fagskolestudier.

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.

Praktisk arbeid i grupper eller individuelt:

For å bli god i interaksjonsdesign 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 samarbeidsstudier. 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 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 underveissamtaler mellom student og veileder. 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.

Egenstudier:

Her legges det til rette for individuell kunnskapservvelse og refleksjon, samt en dypere bearbeiding av fagstoffet i samspill med den øvrige undervisningen. 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. Praksis

I fjerde semester skal studentene ut i en praksisperiode på åtte uker. Fagskolen bistår studentene i å finne praksisplass, men studentene skal selv søke på plassen (som et virkemiddel til økt læringsutbytte og engasjement). Skolen skal godkjenne både praksisplassen og veileder, men vil i tillegg ha et utvalg av praksisplass-avtaler som garanterer studenter, som ikke selv har funnet egnet sted, en mulighet til praksisplass og veiledning.

Hensikten med å ha studentene ute i praksis er å øke relevanskvaliteten av utdanningen ved å knytte teori og arbeidsrelevante situasjoner sammen. Praksisen skal også gi studentene et realistisk innblikk i framtidig yrkesutøvelse. Samtidig videreutvikles viktige ferdigheter i en realistisk setting og under kyndig veiledning.

Studentene skal få kunnskap om hvordan en bedrift er organisert, hvilke arbeidsoppgaver som tilligger bedriftens ansatte og hvordan disse utføres. Praksisperioden skal gi studentene en forståelse for bransjen i forhold til studiets teoretiske og praktiske tilnærming, og skal videre gi forståelse for bedriftskultur, de ansattes rammer, utfordringer og forutsetninger.

For studentene vil gjennomføring av en praksisperiode berike opplæringen. Dette blant annet fordi de vil utvikle kunnskaper og ferdigheter knyttet til fagområdet som vanskelig kan overføres i en undervisningssituasjon. Videre vil studentene både kunne se hensikten med undervisningsgrunnlaget og kunne reflektere over sammenhengen mellom teori og praksis.

På Interaksjonsdesign er praksis et tilbud til alle studenter som oppfyller studiets faglige mål. Dette blir vurdert av faglærere i forkant av praksis.

Organisering

Det er Fagskolen Kristiania som har ansvaret for at praksisperioden er kvalitetssikret. Praksisen er en viktig del av utdanningen, og studentene skal ha faglig utbytte av det som skjer.

Studentene skal i tilknytning til gjennomføring av praksisperioden få tildelt en praksiskontakt fra skolen som koordinerer oppfølging og veiledning av studentene. Studentene vil også få tildelt en praksisveileder fra praksisbedriften som har et spesielt ansvar for tilrettelegging og oppfølging i perioden. Praksisveileder fra praksisbedriften skal ha erfaring og kompetanse fra fagområdet og skal videre ha ansvars- og arbeidsoppgaver knyttet til dette. Praksisveilederen vil være bedriftens kontaktperson overfor skolen.

Praksisveilederen ved praksisbedriften vil sette av tilstrekkelig med tid til veiledning og oppfølging av studenten i praksisperioden.

Etter praksisperioden skal studentene levere en praksisrapport der de blant annet evaluerer praksisperioden som helhet og egen innsats underveis.

6. Vurdering

Fagskolen 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, og er en vurdering for videre læring hvor 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.

6.1 Eksamens- og vurderingsordninger

På fagskolestudiet Interaksjonsdesign benyttes mappevurdering som eksamens- og 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 og eksamener må være bestått for at studenten skal få vitnemål.

6.2 Vurderingsoversikt og sensurordning

Emne	Vurderingsform	Sensur
Grunnleggende interaksjonsdesign og webutvikling	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Grunnleggende programmering og ux-prosess	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Fordypning i interaksjonsdesign og brukeropplevelse	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Utviklingsteknologi, praksisperiode og spesialisering	Mappevurdering, Individuell	Ekstern og intern sensor

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