

Programbeskrivelse

Bachelor i eksponeringsdesign

180 studiepoeng

2023-2026

Studiet er akkreditert av NOKUT: 09.06.2011

Studiet er reakkreditert av styret: 09.12.2021

Programbeskrivelsen er godkjent i Utdanningsutvalget: 22.09.2022 (UU/ADM-sak 146/22)

Innhold

1. Innledning.....	3
1.1 Formelle krav	4
2. Læringsutbytte.....	5
3. Studiets struktur	7
3.1 Faglig progresjon	7
3.2 Emner første studieår.....	9
3.3 Emner andre studieår	10
3.4 Emner tredje studieår.....	11
3.5 Valgemner, utveksling og praksis.....	12
3.6 Bacheloroppgave.....	13
4. Undervisnings- og vurderingsformer.....	14
4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning	14
4.2 Eksamens- og vurderingsformer	15
5. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling.....	17
5.1 Ordninger for internasjonalisering.....	17
5.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling	18

1. Innledning

Eksponeringsdesign er et kreativt, praktisk og intellektuelt fagområde. Bachelor i eksponeringsdesign ved Høyskolen Kristiania gir et solid praktisk og teoretisk fundament innen visuell kommunikasjon. Studieprogrammet passer for de med interesse for designbasert kommunikasjon i store og små rom og for de som ønsker å jobbe både fysisk, virtuelt, digitalt og teoretisk.

Oppgaven til en eksponeringsdesigner er å finne visuelle løsninger på kommunikasjonsoppgaver. I tillegg til utøvende 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.

Bachelor i eksponeringsdesign dekker internasjonalt etablerte fagområder som Retail design og Exhibition design, samt scenografisk design og virtuell design. Programmet er praktisk orientert med forankring i teori. Emnene adresserer flere retninger: utstillingsdesign, eksponeringsdesign, forbrukeratferd, kundeopplevelse, digitale verktøy, designhistorie, brandscapes, utstillingsteknikk, boligstyling, scenografi og studio dekorasjon. Alt baserer seg på grundig research, analyser, strategi, ideutvikling og kreative funksjonelle konseptløsninger.

De to første årene er studiet lagt opp til å skape en god og grunnleggende kompetanse. Studieprogrammet har et godt utviklet rekvisittlager og studioer som benyttes når studentene komponerer utstillingsvinduer, podier, studio dekorasjon og scenografi i full skala. I tillegg får studentene opplæring i materialer og verktøybruk på både snekkerverksted og malersal. Studieprogrammet har samtidig opplæring innen ulike digitale programvarer. Hybrid virkelighet i form av virtuell virkelighet (VR), utvidet virkelighet (AR) er også fagfelt studentene lærer ved Bachelor i eksponeringsdesign. Det siste året kan studentene spesialisere seg innen selvvalgte designområder eller dra i praksis i Norge eller utlandet. Studentene samarbeider med andre studenter på høyskolen i tverrfaglige grupper. Studentene jobber med gitte oppgaver og selvvalgte prosjekter. I flere av emnene samarbeider høyskolen med eksterne partnere. Studieprogrammet gir god trening i å utvikle og presentere sine løsninger både internt og for eksterne oppdragsgivere.

Målet med studiet er å utdanne utøvende designere med en kompetanse som blir etterspurt i dagens så vel som fremtidens arbeidsmarked. Programmet er bransjenært og gjenspeiler bredden i faget. Derfor har studiet flere studieturer og eksterne gjesteforelesere som en del av undervisningen.

Den faglige og pedagogiske kvaliteten er viktig for Høyskolen Kristiania. Fagstaben på eksponeringsdesign har derfor bred bransjeerfaring og driver med utstrakt forskning og kunstnerisk utviklingsarbeid, noe som kommer studentene til gode gjennom forskningsbasert undervisning.

Etter endt studium vil kandidatene kunne planlegge og gjennomføre prosjekter innen utstillingsdesign, scenografi og eksponeringsdesign. De vil kunne tenke strategisk så vel som idé og løsning. De vil ha kompetanse på å jobbe i tverrfaglige team eller jobbe selvstendig. Kandidatene skal være i stand til å evaluere og reflektere rundt sitt eget arbeid, prosessen eller løsning.

Studiets relevans for arbeidslivet og videre utdanning

I denne bransjen handler det om å skape den gode opplevelsen enten fysisk eller digitalt. Da må man kunne jobbe både strategisk og kreativt, ha gode samarbeidsevner og samtidig evnen til å tenke og reflektere alene. Deler av studiet retter seg mot Norges største bransje, varehandelen, og alt det den skaper av ringvirkninger. Dette gjør at nedslagsfeltet for jobbmuligheter er meget store. Samtidig som studiet setter søkelys på opplevelse, og da spesielt rettet mot underholdning og informasjon. En god utstillingsdesigner eller eksponeringsdesigner jobber med planløsning og produserer utstillinger for salg, informasjon og opplevelser. Studiet retter seg også mot scenografi, som muliggjør jobber i film, tv, teater eller i nye medier som spillbransjen.

Etter fullført bachelorgrad i eksponeringsdesign er det også mulig å fortsette på en masterutdanning i Norge eller i utlandet.

1.1 Formelle krav

Opptakskrav til studiet er generell studiekompetanse, delkompetanse etter 23/5-regelen eller realkompetanse. Søknad på grunnlag av realkompetanse skal gis individuell behandling, og søker må dokumentere at de innehar de kvalifikasjonene som gjør at de har kompetanse til å gjennomføre studiet. Det henvises til *Forskrift om opptak til høyere utdanning*¹ og *Forskrift om opptak, studier, grader og eksamen ved Høyskolen Kristiania*² for mer informasjon.

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

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

2. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Høgskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som enhver student er forventet å oppnå etter å ha fullført studiet. Læringsutbytte beskriver hva studenten er forventet å vite, kunne og være i stand til å gjøre som et resultat av læringsprosessene knyttet til studiet. Læringsutbytte er beskrevet i kategoriene kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.³

Kunnskap

Kandidaten ...

- har bred kunnskap om komplekse arbeidsoppgaver innen utvikling og gjennomføring av selvstendige eksponeringsdesign prosjekter, og om hvorledes disse kommer til uttrykk i praksisfeltet.
- kjenner til forsknings- og kunstnerisk utviklingsarbeid innen brandscapes, designhistorie, scenografi, utstillingsdesign, vareeksponering, forbrukeratferd og kundeopplevelser, og kan nyttiggjøre seg dette i kreative prosesser og prosjektgjennomføringer.
- har kunnskap om utvikling og trender innen eksponeringsdesign både nasjonalt og internasjonalt.
- har kunnskap om hvordan sosiokulturelle drivere, som holdninger, urbanisering, globalisering, digitalisering og endringer i livstil påvirker fagfeltets egenart.
- har kunnskap om fagområdet eksponeringsdesign sin historie, tradisjoner og plass i samfunnet.

Ferdigheter

Kandidaten ...

- kan orientere seg om utviklingen i faget eksponeringsdesign og forholde seg både åpent og kritisk til eget fagfelt.
- kan selvstendig utvikle og gjennomføre en produksjon etter profesjonelle standarder
- kan reflektere og kritisk evaluere sin egen faglig utvikling i samarbeid og dialog med veileder og medstudenter.
- kan oppsøke og velge faglig informasjon for anvendelse i praktiske og teoretiske utfordringer og problemstillinger.
- kan løse praktiske prosjekter både håndverksmessig og visuelt i samspill med sine medstudenter i ulike prosjektteam og roller.
- kan beherske relevante faglige og digitale verktøy, teknikker og uttrykksformer innen utstillingsteknikk, vareeksponering, boligstyling, scenografi og studiodekorasjon.

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

Generell kompetanse

Kandidaten ...

- har innsikt i relevante fag- og yrkesetiske problemstillinger som opphavsrett og konfidensielle forhold.
- kan både delta i, lede og gjennomføre prosjekter fra kreative idéprosesser til strategisk rettede løsninger innen visuell kommunikasjon og kundeopplevelser.
- kan drøfte betydningen av et godt tverrfaglig arbeid, og kan formidle sentralt teoretisk fagstoff både skriftlig, digitalt og visuelt.
- kan dele og diskutere erfaringer og synspunkter innen fagfeltet eksponeringsdesign i samspill med andre, og gjennom dette skape utvikling og god praksis.
- kjenner til nytenking og innovasjonsprosesser innen fagområdet eksponeringsdesign ved hjelp av kreative metoder, iterative prosesser, utprøvinger og analyser.

3. Studiets struktur

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

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

Bachelor i eksponeringsdesign				
1. semester	Introduksjon til eksponeringsdesign, kundeopplevelse og forbrukeratferd 15 sp		Digitale verktøy 1 - Innføring grafiske program og dataassistert konstruksjon 7,5 sp	Introduksjon til høyere utdanning 7,5 sp
2. semester	Designhistorie 7,5 sp	Utstillingsteknikk og Eksponeringsdesign 22,5 sp		
3. semester	Prosjektledelse 7,5 sp	Designerens samfunnsansvar 7,5 sp	Digitale verktøy 2 - Innføring i VR, AR og Mixed reality 7,5 sp	Boligstyling 7,5 sp
4. semester	SADM valgemne 7,5 sp	Scenografi og studiodekorasjon 22,5 sp		
5. semester	Brandscapes 15 sp		Selvvalgt designprosjekt 15 sp	
	Alternativt løp: Praksis eller utveksling 30 sp			
6. semester	Designforskningsmetode 7,5 sp	Bacheloroppgave 22,5 sp		

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

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

3.1 Faglig progresjon

I løpet av første studieår skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter innen de håndverksmessige, praktiske og teoretiske delene av faget. Det er fokus på å etablere sentrale begreper, relevant teori og en generell forståelse for eksponeringsdesign,

kundeopplevelse og forbrukeratferd, og deres plassering i en faglig kontekst. Det legges vekt på bruk av designverktøy fra starten av, slik at studentene lærer fagets grunnprinsipper gjennom bruk av de verktøyene de kommer til å bruke som profesjonelle designere.

I andre studieår flyttes det faglige fokuset fra grunnleggende teorier og metoder til problemløsning i et fysisk, praktisk og digitalt perspektiv, og en konseptuell tilnærming til oppgavene vektlegges. Det er også større søkelys på å øke studentenes refleksjonsnivå, og de skal evne å integrere fagområdene i et kulturelt og samfunnsmessig perspektiv. I tillegg skal studentene kunne utvikle og reflektere over selvstendige holdninger og kunnskap om merkevare, kommunikasjon og kreativitet, og kunne løse relativt komplekse oppgaver individuelt og i team. Mot slutten av andre studieår vil fokuset i større grad ligge på å utvikle designforståelse innen scenografi og studiodekorasjon opp mot film, teater, dans og nye medier (spill, interaktiv historiefortelling etc.).

I tredje studieår skal studentene omsette sine kunnskaper og ferdigheter til praksis gjennom en stor andel selvstendig arbeid. I 5. semester skal studentene som er på Høyskolen Kristiania fordype seg i merkevarekommunikasjon i en helhetlig fysisk og digital romlig kontekst: den fysiske tilstedeværelsen som aktiveres av digitalisering og kommuniseres via interaksjoner på sosiale medier. Samtidig skal de utføre et praktisk designprosjekt med en selvvalgt fagretning og fokus mot det digitale, praktiske eller teoretiske. Et begrenset antall studenter vil kunne kvalifisere seg for praksisplass hos utvalgte samarbeidsbedrifter nasjonalt og internasjonalt, eller utveksling til kvalifiserte utdanningsinstitusjoner i utlandet. Studentene får, som innledning til den praktiske bacheloroppgaven, gjennomføre et teoretisk emne innen designforskningsmetode for å øke deres kritiske refleksjon og selvstendighet. Studiet avsluttes med et selvstendig planlagt og gjennomført teoretisk og praktisk bachelorprosjekt.

Et studieår har en varighet på 10 måneder og teller 60 studiepoeng. Bachelor i eksponeringsdesign er en heltidsutdanning, og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med det å ha en fulltidsjobb (ca. 40 timer per uke). Det totale læringsomfanget for dette programmet er ca 1800 timer pr år. For et emne på 7,5 studiepoeng er arbeidsomfanget beregnet til ca. 200 timer. Fordelingen mellom lærerstyrt undervisning og selvstendig arbeid kommer frem i de enkelte emnebeskrivelsene.

3.2 Emner første studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Introduksjon til eksponeringsdesign, kundeopplevelse og forbrukeratferd	15	Emnet er en innføring til fagområdet <i>Eksponeringsdesign, kundeopplevelse og forbrukeratferd</i> , og kan deles inn i fire hoveddeler. Emnets første del gir en innføring i kreative metoder og praktiske metoder knyttet til en designprosess. Lys, komposisjon og form vil bli spesielt vektlagt. I andre del får studentene grunnleggende kunnskap og ferdigheter innen forbrukeratferd. I tredje del er fokuset på opplevelsesøkonomi, og verdien av opplevelser i en handelssituasjon. I siste del er fokuset på eksponeringsdesign og da spesielt Retail Design i et sosialt, historisk og kunstnerisk aspekt. Her vi områder som samfunnsansvar, etikk og teknologisk utvikling bli belyst.
Digitale verktøy 1 – Innføring grafiske program og dataassistert konstruksjon	7,5	Emnet gir innføring i digital visualisering, med vekt på bilderedigering, bilde og tekst i illustrasjon og bilde og tekst i presentasjon. Studentene får grunnleggende innføring i studiets digitale tegneverktøy, SketchUp Pro og Adobe, med vekt på plantegninger, snitt/oppriss, fasader, presentasjon i 3D, samt å skrive ut visualiseringer og tegninger.
Introduksjon til høyere utdanning	7,5	Dette emnet gir en innføring i arbeids- og læringsmetoder i høyere utdanning. Emnet har som formål å lære studentene å tenke kritisk og gi et innblikk i vitenskapelig og akademisk tenkning. I emnet blir studentene introdusert for vitenskapsteori, forskjellen mellom kvalitative og kvantitative metoder, informasjonsinnhenting, kildekritikk, kunstnerisk utviklingsarbeid, etikk og akademisk skriving samt personvern (GDPR) og meldeplikt. Den kritiske akademiske refleksjonen blir knyttet til aktuelle samfunnsutfordringer for ditt fagområde.
Designhistorie	7,5	Emnet gir en innføring i sentrale temaer innen design- og kunsthistorie. Dette gjør studentene i stand til å reflektere kritisk over sitt eget faglige ståsted i en historisk sammenheng.
Utstillingsteknikk og eksponeringsdesign	22,5	I dette emnet skal studentene få utfyllende erfaring i de begreper og ferdigheter som er nødvendig for å kunne planlegge og utarbeide relevante og tydelige løsninger fra ide til drift innen eksponeringsdesign. Det er et fokus på Visual merchandising og det jobbes praktisk på verksted med produksjon. Emnet er en fordypning i de begrepene og kunnskapene som studentene må ha for å kunne utvikle og skape ideer og løsninger innen utstilling, kommersielle rom og digifysiske løsninger. Emnet gir grunnleggende innføring i butikkplanlegging, strategisk planlegging, kreative prosesser, digital visualisering, fysisk design/spesialdesign, teknisk tegning (grunnlag) grunnleggende regler og forskrifter samt produksjonsoppfølging. Emnet legger også stor tyngde på designerens samfunnsansvar i forhold til materialbruk, og forståelsen rundt universell utforming.

Tabell 2. Emner 1. studieår

3.3 Emner andre studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Prosjektledelse	7,5	Emnet gir en innføring i prosjektledelse, samarbeid og kommunikasjon, prosjektarbeid som arbeidsform, målformulering, planlegging og gjennomføring av prosjekter. Det undervises videre i teamsammensetting, rolle- og oppgaveforståelse og ledelse av et prosjekt, samt mobilitet og nye arbeidsformer.
Designerens samfunnsansvar	7,5	Emnet gir en innføring i å jobbe for positiv samfunnsendring som designer og vektlegger refleksjon rundt designerens rolle og samfunnsansvar. Begreper som bærekraftig utvikling, sosial design, universell utforming, sirkularitet og «wicked problems» står sentralt i emnet.
Digitale verktøy 2 - Innføring i VR, AR og mixed reality	7,5	Emnet gir en innføring i «mixed reality» også kalt «merged reality» altså en blandet virkelighet eller hybrid virkelighet. Det er da spesielt augmented reality (AR) og virtual reality (VR) som vil bli arbeidet med i emnet. Forståelsen om teknologiske virkemidler som plasserer virtuelle komponenter i de virkelige omgivelsene blir gjennomgått. Bruk av enkle verktøy og programvarer for å jobbe praktisk med utvidet virkelighet (AR) vil stå sentralt i læringsutbytte i dette emnet. Her vil både video, grafikk og lyd være avgjørende.
Boligstyling	7,5	Emnet gir en innføring i å jobbe med boligstyling, hvor innsikt og analysearbeid står sentralt for å forstå både selger og kjøper som målgruppe. Arbeid med kundekonsultasjon, interiørveiledning og bolig fotografering vil bli belyst. Emnet Boligstyling vektlegger også forståelsen hos studenten innen trender og mote. Samtidig som studentene i dette emnet skal få innføring i logistikk, budsjettering og praktisk fremdriftsplaner. Studenten vil gjennom studiebesøk og forelesninger fra eksterne gjesteforelesere få innblikk i bransjens oppbygning, muligheter og utfordringer.
Scenografi og studiodekorasjon	22,5	I dette emne skal studenten få en innføring i scenografi både for film, teater, dans og nye digitale medier som spill og lignende. Grunnleggende kunnskap innen film-, dans- og teaterhistorie med fokus på scenografi vil bli gjennomgått i emnet. Samtidig som studentene skal få en innføring innen klassisk dramaturgi og cinematurgi. Det er et tverrfaglig emne, og samarbeid med andre fagfunksjoner står sentralt. Studenten kan i samarbeid med blant annet regissør, produsenter, fotograf, koreografer, vfx-designere og spilldesigner utforske visuell design som en kreativ utforming og gjennomføring av konseptets visjon. Innføring i konseptutvikling og visuell presentasjon vil stå sentralt, og her vil blant annet arbeid med scenografisk research, tekstanalyse, skisser og stemningskart bli belyst. Samtidig som studentene skal lære å tegne tekniske tegninger og bygge enkle studio-dekorasjoner. Materialforståelse og konstruksjonsprinsipper blir avgjørende. Studentene skal også få kunnskap om set-dressing og rekvisitter. Det blir praktisk innføring i en rekke analoge og digitale verktøy, knyttet til bruken av disse verktøyene i workshops og produksjoner. Studenten vil gjennom studiebesøk og forelesninger fra eksterne gjesteforelesere få innblikk i bransjens oppbygning, muligheter og utfordringer.

Tabell 2. Emner 2. studieår

3.4 Emner tredje studieår

I femte semester skal studentene velge fordypning ved Høgskolen Kristiania, og kan da ta *Brandscapes* og *Selvvalgt designprosjekt* (alt. A). Alternativ A gjennomføres ved Høgskolen Kristiania. Et begrenset antall studenter kan kvalifisere seg for praksisplass hos en utvalgt bedrift i Norge eller utlandet. Disse studentene tar da emnet *Praksis i bedrift* - Norge eller utlandet (alt. B). Den tredje mulig fordypningen i 5. semester er utveksling til en kvalifisert utenlandsk utdanningsinstitusjon (alt. C). Alternativ B gjennomføres i hovedsak i bedrift og delvis ved Høgskolen Kristiania, mens C gjennomføres i sin helhet utenfor Høgskolen Kristiania. Studenten velger/søker om kun ett av alternativene (A, B eller C). Læringsutbyttet vil variere med valget studenten tar, og er derfor veiledende for hva de skal ha ervervet seg etter gjennomført emne.

Sjette semester begynner med en oppsummering og rekontekstualisering av metoder for å gi en dypere forståelse for hvordan disse kan brukes aktivt og selvstendig som inkorporert del av designprosessen. Studiet avsluttes med det store bacheloroppgaven hvor studentene skal omsette sine teoretiske og praktiske kunnskaper og ferdigheter i et stort praktisk undersøkelsesprosjekt med tilhørende skriftlig arbeid.

Emne	Sp	Beskrivelse
Brandscapes (alt. A)	15	<p>Begrepet «brandscape» refererer til miljøer hvor arkitekturen og interiør og utformingen av romlig design kommuniserer merkevareidentiteten.</p> <p>Arbeidet med dette emnet skal gi studentene en introduksjon i utvidet eksponeringsdesign med fokus på merkevarekommunikasjon i en helhetlig fysisk og digital romlig kontekst: den fysiske tilstedeværelsen som aktiveres av digitalisering og kommuniseres via interaksjoner på sosiale medier. Emnet fokuserer særlig på de kunnskapene som studenten må ha for å kunne planlegge og utarbeide nytenkende, relevante og salgsfremmende løsninger innenfor merkevarekommunikasjon i romlige løsninger og på sosiale medier. Studentene skal få forståelse for hvordan merkevarer har en overordnet rolle i kommunikasjon og i romlige løsninger og hvordan med arkitektur/ interiør løsning kan forbedre merkevareidentitet ved å tilby et minneverdig sted. Studentene lærer å anvende faglig kunnskap og kritisk vurdere analyser av merkevare, behovs-, situasjons og produkt opp mot eget arbeid.</p>
Selvvalgt designprosjekt (digitalt, praktisk eller teoretisk) (Alt. A)	15	<p>Emnet består av et praktisk designprosjekt hvor studentene skal skrive sin egen brief innen parametere definert av emneansvarlig. Studentene kan jobbe individuelt eller i gruppe, og emnet setter søkelys på veiledning og et flerfaglig felleskap. Studenten(e) må velge mellom disse tre ulike retningene for sitt selvvalgte designprosjekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitalt • Praktisk på verksted • Forskningsbasert/ teoretisk (tilknyttet en av disse forskningsgruppene: Forskergruppen kunstfag, Behavioral&Technology lab eller ArcCommLab)

		Emnet viderefører erfaringer og kunnskap fra tidligere emner studenten har hatt de første fire semestrene ved studiet Bachelor i eksponeringsdesign. Emnet har mål om å høye studentenes selvstendighet og evne til faglig utforskning. Samtidig skal emnet gi relevant kunnskap for fremtidig arbeidsliv og virke.
Designforskningsmetode	7,5	I dette emnet utveksler studentene kunnskap om metoder og teknikker lært tidligere i studieløpene i et flerfaglig felleskap. Gjennom forelesninger og praktisk øvelser eksponeres studentene til utvalgte metoder for datainnsamling, -generering og -analyse med relevans til de representerte designdisiplinene. I emnet oppfordres studentene til å se på design som en utforskende prosess og designeren som en reflekterende praktiker. For å understøtte dette perspektivet bes studentene reflektere rundt egen og andres metodebruk for å bidra til større selvstendighet i designprosessen, noe som vil komme til nytte i den avsluttende bacheloroppgaven.
Bacheloroppgave	22,5	Bacheloroppgaven er en fordypningsoppgave og et avsluttende prosjektarbeid. Gjennom et slikt prosjektarbeid skal studentene bruke tilegnet kompetanse fra studiet til å løse en valgt problemstilling og konsept. Studenten velger selv tema og retning innenfor ett eller flere av bachelorprogrammets emneområder. Oppgaven er individuell og skal være en profesjonell produksjon innen et av emneområdene ved studiet eller en annen retning innen eksponeringsfeltet. Det vil bli lagt opp til at studenten skal utvikle en kritisk evne. Emnet legger også vekt på metodiske kunnskaper og ferdigheter, samt analyse, drøfting og refleksjoner over teori og empiri. Oppgaven kan gjerne være profesjonsrettet/praksisnær. I denne avsluttende bacheloroppgaven må kandidaten dokumentere både spisskompetanse, originalitet, så vel som generell bred kunnskap innen eksponeringsdesign.

Tabell 3. Emner 3. studieår

3.5 Valgemner, utveksling og praksis

For Bachelor i eksponeringsdesign er det lagt opp til at studenter tar et 7,5 studiepoengs valgemne i 4.semester. Her kan studentene velge på tvers av hele School of Arts, Design and Media. Valgemner tilbudt ved andre Schools ved Høyskolen kan også være valgbare. Se høyskolen internettside for mer informasjon om valgemner.

I 5. semesteret er det lagt til rette for at et begrenset antall studenter kan søke om praksisutveksling eller internasjonal studentutveksling. Praksis kan gjennomføres i Norge i utlandet eller som del av internasjonal studentutveksling. Dette kan være på inntil 30 studiepoeng, og begge deler er basert på en egen søknadsprosess. Denne prosessen foregår i 4. semester gjennom mappe, CV og motivasjonsbrev.

Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Høyskolen Kristianas nettsider og gjennom læringsplattformen.

Emne	Sp	Beskrivelse
Utvexling (alt. C, 5.semester)	30	I 5. semester kan studentene søke om å utveksle til en av utdanningens samarbeidsskoler i utlandet. Studentene vil her følge undervisningen på den aktuelle høyskolen, og læringsutbyttet er derfor avhengig av emnene studenten tar.
Praksis i bedrift - Norge eller utlandet (alt. B, 5.semester)	30	Etter to år med grunnleggende opplæring kan studentene søke om praksisplass i en bedrift hvor det er ansatt designere (for eksempel i et designbyrå, museum eller en butikk eller lignende). Praksiskandidatene skal i størst mulig grad arbeide som en fullverdig designer, og delta i den profesjonelle praksisen i bedriften. Gjennom perioden skal praksiskandidatene dokumentere sitt praktiske arbeid og levere en skriftlig refleksjonsoppgave basert på praksiserfaringen.

3.6 Bacheloroppgave

Bacheloroppgaven avslutter et treårig utdanningsløp og skal lede frem til det samlede læringsutbyttet for studieprogrammet. 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 til relevant teori.

Bacheloroppgaven starter med at studenten utvikler en skriftlig prosjektskisse, som danner utgangspunktet for det praktiske prosjektet (se nærmere beskrivelse av prosjektskissen under *læringsaktiviteter* i emnebeskrivelsen).

4. Undervisnings- og vurderingsformer

4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

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

De enkelte emnene er satt sammen for å vise en bredde innen kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse som speiler praksisfeltet. Noen av emnene er mer orienterte mot kunnskapsutbytte, andre mer orienterte mot å bygge spesifikke ferdigheter, mens andre igjen inkluderer flere ferdigheter i koblinger mellom teori og praksis. Dette gjenspeiles i undervisningen.

Arbeids- og undervisnings- og vurderingsformer i de enkelte emnene er valgt for å gi et godt og meningsbærende samsvar mellom det læringsutbyttet som ønskes oppnådd, de undervisningsformer som benyttes og den eksamen som avslutter emnet.

De metodiske valgene speiler også emnets bidrag inn i studieprogrammet som et hele. Studentene møter derfor et variert sett med læringsaktiviteter gjennom studietiden, en variasjon som i sum skal speile det praksisfelt studenten utdanner seg til.

Bachelor i eksponeringsdesign legger vekt på å bygge en bred kompetanse innen fagfeltet og på å oppøve studentens evne til selvstendig arbeid. Undervisningen har som mål å kommentere, illustrere og utdype stoff fra læremateriell, samt å gi tilleggsstoff som ikke foreligger i trykt form.

Som ved all høyere utdanning stiller også Høgskolen Kristiania krav til studentenes eget selvstendige læringsarbeid. Høgskolen 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 regne med en betydelig egeninnsats.

I tillegg til tradisjonelle undervisningsformer som forelesninger og gruppearbeid er det i denne profesjonsutdanningen lagt vekt på workshop-basert undervisningsform underveis i kursene. Denne undervisningsformen er benyttet for å best mulig kunne simulere en næringslivssituasjon til en designer.

Emnene det undervises i, vil i stor grad avgjøre undervisningsmetoden. Det vil være gjøres bruk av casestudier for å virkeliggjøre de ulike emnene. Noen ganger har disse reelle oppdragsgivere som gir en større grad av realisme i prosjektene.

Det fokuseres på tilstedeværelse og deltakelse, slik at fagansatte kan jobbe tett på studentene, og utvikle deres teoretiske, praktiske forståelse/kunnskap og ferdigheter. I tilknytning til undervisningen må studenten regne med en betydelig egeninnsats.

I tillegg til høyskolens fagstab vil det også være tilknyttet forelesere fra næringsliv og andre relevante fagmiljøer. Det blir også en rekke studiebesøk til aktuelle bransjer. Gjeste forelesere og studieturer vil benyttes for å illustrere og virkeliggjøre de ulike arbeidssituasjonene studentene må forventes å beherske, samt at gjeste forelesere bidrar med spisskompetanse innenfor praksisfeltet.

De viktigste arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer studenten møter ved Bachelor i eksponeringsdesign er beskrevet i det følgende.

- Forelesning/formidling, instruksjon, ikke-spesifisert veiledning og annen lærerledet aktivitet
- Veiledning og formativ vurdering
- Digitalt for- og etterarbeid
- Case-, gruppe- og/eller prosjektarbeid
- Workshops og seminararbeid
- Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper
- Eksterne og interne prosjekter, produksjoner, oppdrag mv.
- Annen studentaktivitet, herunder presentasjoner, plenumsdiskusjoner, formidling med videre
- Bedriftskontakt og praksis
- Kollokvie- og oppgavearbeid
- Selvstendig akademisk arbeid med pensum og annet

For studenter som har behov for veiledning utover timeplanlagt undervisning, har 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.

4.2 Eksamens- og vurderingsformer

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

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

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

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

Ved Bachelor i eksponeringsdesign vil studentene kunne møte følgende eksamensformer:

- Muntlig eksamen
- Hjemmeeksamen
- Mappeeksamen
- Bacheloroppgave
- Produksjonseksamen

I enkelte emner er det definert obligatoriske aktiviteter. En obligatorisk aktivitet er krav som må være godkjent for å gå opp til eksamen. Aktiviteten kan enten være et krav om at et eller flere arbeider skal leveres inn (arbeidskrav) og/eller krav om deltakelse ved definerte aktiviteter og/eller forelesninger og/eller obligatorisk praksis.

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

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

5. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling

Med henvisning til Studietilsynsforskriften av februar 2017 (§ 2-2, pkt. 7 og 8) har studiet ordninger for internasjonalisering og internasjonal studentutveksling.

Ordningene for internasjonalisering er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart. Innholdet i ordninger for internasjonal studentutveksling er faglig relevant.

5.1 Ordninger for internasjonalisering

Med internasjonalisering menes her at studietilbudet settes i en internasjonal kontekst og at studentene eksponeres for et mangfold av perspektiver.

For Bachelor i eksponeringsdesign tilrettelegges det for utveksling eller internasjonal praksis i 5. semester. Høgskolen Kristiania har avtaler om utvekslingsopphold for studentene og relevansen av studieoppholdet sikres av høyskolens fagmiljø.

Utvekslingsemner fra aktuelle partnere godkjennes av faglige studieledere, for innpass i aktuelle bachelorgrader, med omfang tilsvarende *30 studiepoeng*.

Informasjon om studiested og utvekslingsemner i utland, for det aktuelle studietilbud og kull, publiseres på høyskolens web og læringsplattform.

For nominering til studentutveksling stilles krav til karakterer og motivasjonssøknad. Det kan også stilles krav til dokumentasjon av kreativt arbeid/porteføljer og Høgskolen Kristiania kan gjennomføre intervjuer av søkere til utveksling. Høgskolen Kristiania har som målsetting å sende godt kvalifiserte og motiverte studenter til anerkjente utenlandske institusjoner.

Høgskolen Kristiania ønsker å ha få, aktive avtaler innenfor prioriterte fag- og forskningsområder. Internasjonalt Kontor er ansvarlig for tilrettelegging av utvekslingsordninger ved Høgskolen Kristiania.

For både steds- og nettbaserte studier er utvekslingen stedsbasert.

Ordninger om utveksling gjelder for studenter som har avtale om gradsgivende studier og som har oppnådd minimum 60 studiepoeng ved Høgskolen Kristiania.

Andre ordninger innen internasjonalisering ved studie omfatter internasjonal praksis, internasjonal litteratur, internasjonale gjesteforelesere, studietur, utenlandske studenter på innveksling eller studenters deltagelse på internasjonale konferanser eller workshops i utlandet. For spesifikke ordninger for internasjonalisering, vises det til studiets emnebeskrivelser.

5.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

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

Høyskolen har følgende mobilitetsprogram:

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

For Bachelor i eksponeringsdesign tilrettelegges det for utveksling i 5. semester.

Høyskolen 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 Høyskolen 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 Høyskolen Kristiania kan gjennomføre intervjuer av søkere til utveksling. Høyskolen 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 høyskolens nettside. Se utfyllende informasjon om utveksling her:

<https://www.kristiania.no/for-studenter/studier-i-utlandet/>