

Programbeskrivelse

Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling

Heltid

Stedbasert

180 studiepoeng

Gyldig fra 2024

*Studiet er akkreditert av styret: 06.12.11
Studiet er re-akkreditert i styret: 11.12.20
Programbeskrivelsen er godkjent i Lokalt utdanningsutvalg ved School of Economics, Innovation and
Technology: 23.10.2023 (LU/SEIT-sak 31/23)*

Innholdsfortegnelse

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	8
3.3	Emner andre studieår	9
3.4	Emner tredje studieår	10
3.5	Valgemner/utveksling/praksis fjerde semester.....	10
3.6	Bachelorprosjekt	11
3.7	Industribachelor	11
4	Undervisnings- og vurderingsformer.....	12
4.1	Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning	12
4.2	Eksamens- og vurderingsformer	13
5	Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling.....	15
5.1	Ordninger for internasjonalisering	15
5.2	Ordninger for internasjonal studentutveksling	15

1 Innledning

Bachelorprogrammet i informasjonsteknologi (IT) med fordypning i Frontend- og mobilutvikling utdanner kandidater med kompetanse til å utvikle nettsider, nettapplikasjoner og mobilapplikasjoner. Studiets vekt på bransjenært praktisk arbeid i tverrfaglige team gir studentene viktige erfaringer i arbeid med komplekse problemstillinger og en bred basis for å lykkes i deres videre karriere med å jobbe innenfor utvikling av forskjellige løsninger.

Studiet er teknisk orientert og fokuserer på framsideteknologier (*frontend* på engelsk), men gir også erfaring med baksideteknologier (*backend* på engelsk) spesielt med fokus på netttjenester, hvor netttjenesten er laget selv eller av andre, og CRUD (Create, Read, Update og Delete) mot database. Studenten skal jobbe i forskjellige rammeverk og biblioteker for mobile enheter og nettløsninger som blant annet vil gå på generering og strukturering av innhold, hendelser, kommunikasjon med netttjenester og utforming av grensesnittet.

Programmering er en ferdighet som står sentralt i studieprogrammet, både for klient/tjener og for mobile løsninger og studenten skal utvikle forståelse for design og implementering av nettløsninger og mobile løsninger med tilhørende baksystemer. Du vil blant annet få innføring i design av grensesnitt og utvikle i forskjellige programmeringsspråk samt utvikling i Apple iOS- og Android-plattformen.

Studieprogrammet samarbeider aktivt med næringslivet og er tett knyttet til konsulentbransjen. Bransjen medvirker gjennom å holde gjesteforelesninger og workshops som en integrert del av undervisningen.

Med en bachelor i IT blir du kvalifisert til å jobbe innenfor de aller fleste bransjer, og mange får jobb før studiet er ferdig. Etter fullført studieprogram blir du en nøkkelperson for virksomheter som satser på frontendutvikling og mobile løsninger. Du kan få jobb som IT-konsulent i private og offentlige virksomheter og jobbe med utvikling, programmering og prosjektledelse.

Tidligere studenter fra Frontend og mobilutvikling har eksempelvis fått jobber som:

- Frontend-utvikler
- App-utvikler
- IT-konsulent
- Nettsideutvikler med programmering og design
- IT-instruktør og opplæring av sluttbrukere
- Prosjektleder

Etter fullført bachelorgrad kan man også ta videre studier på master-nivå ved Kristiania eller andre institusjoner.

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 Høgskolen 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 Høyskolen 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...

- har kunnskap om hvordan strukturere applikasjoner i en gitt arkitektur og etter retningslinjer for god utvikling
- har kjennskap til likheter og forskjeller i utvikling av mobile løsninger i forskjellige enheter og nettapplikasjoner tilpasset mobile enheter
- har kunnskap om retningslinjer for hvordan et grensesnittet bør designes for å være brukervennlig og følge standarder for universell utforming
- kan beskrive datamaskinens virkemåte og sikkerhetsaspekter i sammenheng med dens bruk

Ferdigheter

Kandidaten...

- kan utvikle nettsider og nettsteder
- kan utvikle mobilapplikasjoner
- kan anvende rammeverk og biblioteker for innholdsgenerering, hendelseshåndtering og design av grensesnitt
- kan kode løsninger som følger standarder som brukbarhet og universell utforming
- behersker verktøy som anvendes i industrien for blant annet utvikling (IDE'er), versjonskontroll, prosjektstyring m.m.
- kan kommunisere en løsning muntlig og skriftlig
- kan planlegge og styre gjennomføringen av et utviklingsprosjekt gjennom prosjektmetoder
- kan programmere i flere programmeringsspråk og benytte dertil egnede programmeringsverktøy og utviklingsmiljøer
- kan anvende kvantitative og kvalitative undersøkelsesmetoder og begrunne metode ut ifra faglig begrunnelse

Generell kompetanse

Kandidaten...

- kan samarbeide med andre i utviklingsprosjekter
- kan kommunisere med forskjellige typer utviklere som jobber med baksideteknologier og framsideteknologier
- har innsikt i begrensninger og muligheter som ligger i forskjellige typer mobiløsninger og nettløsninger
- har gjennom å eksponeres for flere programmeringsspråk og teknologier evnen til å sette seg inn i nye teknologier og programmeringsspråk

3 Studiets struktur

Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng, hvorav 150 studiepoeng dekkes av obligatoriske emner, og 30 studiepoeng av valgfrie (valgemner).

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

Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling				
1. semester	Introduksjon til programmering 7,5 sp	Databaser 7,5 sp	Digital teknologi 7,5 sp	Kreativt webprosjekt 7,5 sp
2. semester	Objektorientert programmering 15 sp		Informasjonssikkerhet 7,5 sp	Etikk, samfunnsansvar og bærekraft 7,5 sp
3. semester	Webutvikling 15 sp		Interaksjonsdesign 7,5 sp	Android programmering 7,5 sp
4. semester	Valgemne eller utveksling 30 sp til sammen			
5. semester	iOS programmering 15 sp		Kryssplattform 7,5 sp	Smidig prosjekt 7,5 sp
6. semester	Bachelorprosjekt 22,5			Undersøkelsermetoder 7,5 sp

Tabell 1 Ennematrise

Obligatoriske emner

Valgfrie emner

3.1 Faglig progresjon

Frontend- og mobilutvikling bygger på Kristianias Bachelor i informasjonsteknologi. Studiet er 3-årig, og gir tittelen Bachelor i IT. Det første året er felles for alle linjer, og gir en solid grunnkompetanse i programmering, prosjektarbeid, systemutvikling, sikkerhet, datateknikk og databaser.

I det andre året vil studenten lære seg utvikling av nettsider og nettsteder, interaksjonsdesign og få et første møte med native app-utvikling i Android. Semester fire inneholder valgemner, evt. benytter studenten dette semesteret til utveksling.

I femte semester går studenten i dybden på iOS-utvikling samt lærer om såkalte hybridløsninger i kryssplattform. Det tredje året inneholder også fellesfag som står sentralt i bachelor IT utdanningen med prosjektemne, et innføringsemne i forskningsmetoder med vekt på kvantitative og kvalitative metoder, samt bachelorprosjekt.

3.2 Emner første studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Databaser	7,5	Etter å ha fullført emnet Databaser skal man kunne forklare hva en relasjonsdatabase er, hva den kan brukes til og hvordan den skiller seg fra andre former for persistent lagring. Man skal kunne modellere og strukturere data for et domene. Man skal kunne opprette tabeller, legge inn ulike typer data i disse, kople tabellene sammen og hente ut data og gjøre endringer ved hjelp av SQL spørringer. Man skal kunne forklare og anvende prinsippene for god design (normalisering, nøkkelbruk).
Introduksjon til programmering	7,5	Emnets fokus er å gi studenten en første innføring i grunnleggende programmering. Studenten lærer blant annet om variabler, datatyper, løkker, betingelsessetninger, funksjoner, og bruk av DOM-funksjoner for å endre på HTML og CSS. Det fokuseres på å lage små applikasjoner for nettsider, på klientside, som tar i bruk av funksjoner. Emnet anvender kun ren JavaScript, det vil si gjør ikke bruk av biblioteker eller rammeverk.
Digital teknologi	7,5	For å kunne benytte en datamaskin på en effektiv måte må man vite hvordan informasjon kodes digitalt, samt hvordan den lagres, prosesseres og overføres av og mellom maskinvare og programvare. Ved å arbeide med emnet skal studenten lære seg å analysere datasystemer i ulike abstraksjonslag fra bit-nivå, via digitale kretser og maskinvarekomponenter (CPU, minne, busser og ulikt I/O-utstyr), data vs instruksjoner, operativsystem, applikasjoner og nettverkskommunikasjon. De skal kunne forklare hvordan man med binærtall kan representere ulike former for informasjon. De skal erverve seg begrepsapparatet som trengs for å vurdere ulike maskin- og programvare opp mot hverandre. De skal kunne benytte modeller for funksjonell lagdeling i systemer, samt prosedyrer og verktøy til å forklare virkemåte og derigjennom kunne utføre effektiv feilsøking av enkeltmaskiner og nettverkskommunikasjon.
Kreativt webprosjekt	7,5	Studenten skal gjennom et prosjekt kunne benytte HTML- og CSS-teknikker for å kunne lage en interaktiv og kreativ løsning med animasjoner (CSS3-animasjon). Etter å ha fullført emnet skal studenten gjennom samarbeid kunne utføre en kreativ prosess.
Objektorientert programmering	15	Emnet gir en innføring i objektorientert programmering. Studenten kan definere og anvende spesialiseringer av klasser gjennom arv/interface/polymorfi. Studenten blir også introdusert til noen sentrale begreper innen analyse og design ifm utvikling av objektorientert kode.

Informasjonssikkerhet	7,5	Trusselbildet for en datamaskinbruker er i dag preget av angrep fra datakriminelle som er ute etter direkte økonomisk gevinst, eller å overta enkeltmaskiner for å benytte disse videre til kriminell virksomhet. Bevissthet om de ulike truslene som finnes i Internett er forutsetningen for å treffe riktige tiltak. Etter å ha fullført emnet skal en student være i stand til å analysere trusselbildet og foreta egnede sikringstiltak på egen maskin, i eget hjemmenettverk og gi begrunnede råd i forhold til oppsett og teknologivalg for nettsteder. Man skal også ha oversikt over hvilke lover og forskrifter som gjelder for bruk av datamaskiner til lagring, prosessering og formidling av data, her under personvern og opphavsrett.
Etikk, samfunnsansvar og bærekraft	7,5	Kunnskap om etikk, samfunnsansvar og bærekraft er viktig både for å ta etisk funderte beslutninger og fordi organisasjoners omdømme og lønnsomhet er knyttet til deres sosiale og miljømessige resultater. Dette emnet gir en grunnleggende innføring i problemstillinger, teori og verktøy innen etikk, samfunnsansvar og bærekraft. Sentrale temaer i emnet er etisk teori, etiske dilemmaer, interessenteori, miljø og bærekraft, og bedrifters samfunnsansvar.

Tabell 2 Emner første studieår

3.3 Emner andre studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Webutvikling	15	Webutvikling er et emne som gir læringsutbytte innen frontend- og backend-utvikling, og sammenhengen mellom disse deler i kontekst av webapplikasjoner. Studenten lærer på frontend-siden å lage et responsivt grensesnitt som er funksjonelt og tiltalende ved hjelp av rammeverk. På backend-siden lærer studentene å utvikle metoder som utfører CRUD (Create, Read, Update og Delete) mot en database. Studenten er seg også bevisst Universell utforming og WCAG under utvikling.
Interaksjonsdesign	7,5	Hensikten med emnet er å danne et fundament av kunnskaper innen interaksjonsdesign med fokus på utvikling av digitale-løsninger. Emnet tar sikte på å gi en innføring i interaksjonsdesignprosessen og samspillet mellom menneske-maskin. Videre vil de få kunnskap om prototyping, identifisering av brukerbehov, designprinsipper, brukskvalitet og tilrettelegging for universell utforming. De vil også få kunnskap om sentrale verktøy knyttet til designprosessen.
Android programmering	7,5	Emnet har til hensikt i å gi en innføring i programmering av mobile løsninger for Android plattformen. Emnet gir en introduksjon til programmering for smarttelefoner og kunnskap om muligheter/begrensninger ved mobile enheter og operativsystemer. Emnet gir en grunnleggende innføring i utvikling av 'native' løsninger for Android plattformen. Etter fullført emne vil studentene være i stand til å lage planlegge, utvikle, teste og produksjonssette en mobil applikasjon.

Tabell 3 Emner andre studieår

3.4 Emner tredje studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
iOS programmering	15	Emnet har til hensikt å gi en innføring i programmering i Swift og iOS-plattformen. Etter fullført emne vil studentene være i stand til å lage applikasjoner som kommuniserer over nettverk, lagrer data lokalt, og tar i bruk grensesnittelementer og patterns som følger plattformen.
Kryssplattform	7,5	Hensikten med emnet er å gi studentene innsikt og anvendt opplæring i fagfeltet kryssplattform apputvikling. Industrien har et stadig økende behov for kompetansen som tilegnes gjennom emnet, og det tilstrebes å ha gjesteforedrag med bedrifter som tar i bruk teknologien som gjennomgås. Vi ser på forskjeller mellom mobile økosystemer og hvilke utfordringer og tilnæringer som finnes til kryssplattform, herunder web-apper og forskjellige hybrid-løsninger. Kunnskap fra dette emnet er overførbart til blant annet webutvikling.
Smidig prosjekt	7,5	Hensikten med emnet er å gi studenten en dypere erfaring i å mestre helheten i et større prosjekt, med vekt på anvendelse av en smidig metode: Scrum. Scrum er et smidig prosessrammeverk for å utvikle innovative produkter og tjenester, spesielt egnet for programvareutvikling. Gjennom en prosess for utvikling av en teknisk løsning skal studenten planlegge og gjennomføre et omfattende prosjektcase for en bedrift i en tverrfaglig gruppe, og vil få trening i å bruke moderne agile teknikker og verktøy underveis
Undersøkellesmetoder	7,5	The aim of this course is to provide students with a fundamental understanding of research as a conceptual, empirical and practical approach to gathering new insight and knowledge within information technology. Teaching centres on applied research from the fields of information systems and computer science and presents students with relevant methods from this domain, along with their possibilities and limitations. For example: How to develop a research strategy for investigating a problem, how to choose a research methods for collecting data and how to critically evaluate the ethical implication of research strategies and methods.

Tabell 4 Emner tredje studieår

3.5 Valgemner/utveksling/praksis fjerde semester

For studieprogrammet *Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling* er det lagt opp til at studenter tar et utvekslingsopphold, eller tar valgemner i 4. semester, som til sammen utgjør 30 studiepoeng. Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Høyskolen Kristianas nettsider og gjennom læringsplattformen.

Det tas forbehold om endringer i hvilke valgemner som tilbys.

3.6 Bachelorprosjekt

Emne	Sp	Beskrivelse
Bachelorprosjekt	22,5	I denne avsluttende oppgaven skal studentene vise at de kan fordype seg i og anvende kunnskapen innenfor sentrale områder i valgt bachelorstudium, og ligge innenfor studieløpets fagområde. Studenten skal få yrkeserfaring ved å gjennomføre et prosjekt i en bedrift, etablere eget selskap eller delta i forskningsprosjekt. Studenten skal demonstrere bred kunnskap om sentrale emner og teorier, og vise ferdigheter i metoder, verktøy og teknologi innenfor fagområdet.

Tabell 5 Bachelorprosjekt

3.7 Industribachelor

Industribachelor er et program der du tar en bachelor (180 studiepoeng) over fire studieår (åtte semestre) og får samtidig 1,5 års arbeidserfaring i en bedrift.

Hvilke studieprogrammer som kan søke vil kunne variere fra år til år avhengig av hvilke bedrifter som det gjøres samarbeid med og de behovene som bedriftene har. Det er begrenset antall plasser per bedrift og antallet plasser avhenger av behovet til bedriftene. Om du får plass eller ikke kommer blant annet an på dine prestasjoner i de fire første semestrene, ditt interessenivå for fagfeltet og hvor godt du er i stand til å jobbe sammen med andre mennesker.

Studiet gjennomføres over 8 semestre og strukturen er bygget opp på følgende måte:

Bachelor i IT – Frontend- og mobilutvikling				
1 semester	Introduksjon til programmering	Databaser	Digital teknologi	Kreativt Webprosjekt
2 semester	Objektorientert programmering		Informasjonssikkerhet	Etikk, samfunnsansvar og bærekraft
3 semester	Webutvikling		Interaksjonsdesign	Android programmering
4 semester	Valgemne eller utveksling			
5 semester	iOS programmering		Bedrift	
6 semester	100 % i bedrift			
7 semester	Bedrift		Kryssplattform	Smidig prosjekt
8 semester	Bachelorprosjekt			Undersøkellesmetoder

Tabell 6 Emnematrise for industribachelor

4 Undervisnings- og vurderingsformer

4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling 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 informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling 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 Høyskolen Kristiania krav til studentenes eget selvstendige læringsarbeid. Høyskolen ser det som sin oppgave å tilrettelegge for og fasilitere studentenes arbeid gjennom gode læringsdesign. Samtidig presiserer vi at en underviser kun kan formidle og legge til rette. Selve læringen skjer hos den enkelte student som en følge av studentens eget arbeid. I tilknytning til undervisningen må studenten derfor påregne en betydelig egeninnsats.

De viktigste arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer studenten møter ved *Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling* er beskrevet i det følgende.

- Forelesning/formidling, instruksjon, ikke-spesifisert veiledning og annen lærerledet aktivitet
- Veiledning og formativ vurdering
- 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
- 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.

Enkelte emner kan bli undervist på engelsk.

På grunn av undervisning i Apple-teknologier kreves det en Mac laptop f.o.m. 2. eller 3. klasse. Se studieprogrammets nettsider og seksjonen om utstyr for flere detaljer.

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 Høyskolen 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 eksamen er en avsluttende oppgave innen et emne eller et avgrenset delemne». Det innleverte eller presenterte arbeidet vurderes gjennom en sensur, og resultatet av vurderingen skal fremkomme på vitnemålet.

Ved *Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling* vil studentene møte følgende eksamensformer:

- Hjemmeeksamen
- Mappeeksamen
- Semesteroppgave
- Bacheloroppgave

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

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

For utfyllende informasjon om eksamen og obligatorisk aktivitet, se Høyskolen 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.

Studietilbudet settes i en internasjonal kontekst og studentene involveres aktivt i høyskolens internasjonale nettverk og kan tilegne seg verdifulle impulser igjennom møter med forskning, kunstnerisk utviklingsarbeid, undervisning og internasjonale konkurranser.

Vitenskapelig ansatte gis også mange muligheter for å ha kontakt med utenlandske fagmiljøer og bransjer innen sitt felt. Det skjer i form av ansattutvekslinger, deltakelse i konferanser, kollegabesøk og andre muligheter for å få impulser, holde seg oppdatert og dele erfaringer fra faglig og pedagogisk virksomhet.

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 informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling tilrettelegges det for utveksling i 4. 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*.

Følgende studiesteder i utland er aktuelle for Bachelor i informasjonsteknologi – Frontend- og mobilutvikling

- Arcada
- Frankfurt University of Applied Sciences
- Kingston University
- Metropolia University of Applied Sciences
- Southampton Solent
- TH Köln
- University of Hertfordshire
- Yeungnam University

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/>