

# GRAFISK DESIGN

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning

120 Studiepoeng

Studiet er akkreditert av NOKUT den 05.02.2007

Godkjent i Utdanningsutvalget den 23.11.18 (UU/F-sak 25/18)

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

## Innhold

1. Innledning.....	3
1.1 OPPTAKSKRAV .....	4
2. Overordnet læringsutbytte.....	5
3. Studiets struktur og faglig progresjon .....	7
3.1 EMNEOVERSIKT .....	8
4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter .....	10
5. Vurdering.....	10
5.1 EKSAMENS- OG VURDERINGSORDNINGER.....	10
5.2 VURDERINGSOVERSIKT OG SENSURORDNING .....	11

# 1. Innledning

## Om faget

Grafisk design handler om kreativitet og visuell kommunikasjon; konseptuelle idéer som uttrykkes gjennom typografi, form og farge. En grafisk designer utformer visuelle budskap til bestemte målgrupper på best egnede flater og formater, både for trykk og for skjerm. En grafisk designer har innvirkning på det globale verdenssamfunnet ved å informere, inspirere, bevisstgjøre, avklare, endre, forenkle og formidle budskap ved hjelp av visuelle virkemidler og verktøy. Det er derfor viktig å kommunisere tydelig og effektivt, for å sikre at budskapet treffer og skaper gode, relevante brukeropplevelser. Dette gjøres gjennom strategisk arbeid og brukertesting. En grafisk designer må derfor kjenne til og ha kunnskaper om brukersentriske designprosesser.

Bransjen trenger løsningsorienterte designere og gode samarbeidspartnere, som ser og tenker helhetlig i en produksjon; fra idé til ferdig produkt – fra avsender til mottaker. Du vil jobbe på analoge og digitale flater med kreative idéer og konsepter, digital design, prototyping, bokdesign, bokomslag, web- og mobildesign, plakater, postalia, brosjyrer, magasindesign, pakningsdesign og emballasje, kampanjer, grunnleggende html og css, gode brukeropplevelser for nett og mobil, logo og identitetsdesign, profilmanual og merkevarebygging, informasjonsgrafikk, video, animasjoner, sosiale medier – og ikke minst – bygge din egen portefølje.

Identitetsdesign omhandler alt en bedrift, tjeneste eller merkevare trenger for å bygge en identitet, bli gjenkjent og kommunisere med sine kunder. I tillegg vil du få trening i å selge inn idéer, holde presentasjoner, styre designprosesser og samarbeide i grupper.

## Tverrfaglighet

Du vil bli godt kjent med dine lærere og medstudenter, jobbe praktisk og yrkesnært gjennom relevante gruppeprosjekter og individuelle oppgaver. Vi samarbeider på tvers av faglinjene, så enkelte oppgaver og prosjekter kan være tverrfaglige. Du vil også få reelle kundeoppdrag.

For at du skal få best mulig utbytte av studiet er det essensielt at du deltar aktivt i undervisning, i prosjekt- og gruppearbeid, både i og utenfor klasserommet og at du samtidig bruker skolen og bygger nettverk på tvers av fagretninger.

## Kontakt med bransje og næringsliv

Fagskolen er praktisk og yrkesrettet. Vår undervisning og pedagogikk baserer seg på læring gjennom praktisk arbeid, oppgaver, prosjekter og workshops – med godt faglig innhold og et mangfold av teknikker som gjør at du kan gå rett ut i jobb etter endt utdanning. Gjennom utdanningen vil studentene tilegne seg kompetanse på tvers av fagretningene grafisk design og interaksjonsdesign, med fokus på visuell kommunikasjon, form, funksjon og gode brukeropplevelser.

Vårt mål er at studenten skal bli en verdiskapende ressurs for bransjen, som kunnskapsrike og relevante samarbeidspartner. Vi utdanner konseptuelle og kreative designere som blir dyktige håndverkere. Innholdet i utdanningen utvikler vi i tett samarbeid med fagfolk fra bransjen og andre skoler, for å opprettholde høy relevans og kvalitet.

De mest relevante fagfeltene å jobbe innenfor er branding, merkevare, logodesign, web- og mobil design, emballasje, aviser, magasiner, bøker, forlag, tv og film, reklame, motion med informasjon og kommunikasjon. Grafisk design utvikler seg hele tiden og det åpner seg stadig nye muligheter.

Etter endt utdanning vil du primært kunne søke jobb som grafisk designer og digital designer for praktisk talt hele bransjen – for byråer, alle typer bedrifter med behov for egne designere eller som selvstendig næringsdrivende.

Grafisk design berører også fagfeltene interaksjonsdesign, skjermbasert design, html- og css og motion design, som kan gi muligheter for å søke jobber innen disse fagfeltene, avhengig av studentens kunnskaps- og kompetansesnivå.

## 1.1 Opptakskrav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet Grafisk design 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.

### Kunnskap

Kandidaten...

- K1 har kunnskap om begreper og teorier innen estetikk, brukervennlighet, og visuell kommunikasjon
- K2 har kunnskap om teorier brukt til utvikling av visuelle identiteter for tjenester, produkter og firmaer.
- K3 har kunnskap om hvordan man planlegger, utfører og evaluerer fagspesifikke prosjekter innen design for trykte og digitale flater.
- K4 har kunnskap om modeller, prosesser og verktøy som benyttes innenfor utvikling, ferdigstilling og innsalg av kommunikative og brukervennlige løsninger for trykte og digitale flater.
- K5 kan vurdere eget arbeid i henhold til gjeldende normer og krav med hensyn til rettigheter til eget åndsverk, samt forvalte andres åndsverk på en etisk og korrekt måte i henhold til opphavsrett og lovverk.
- K6 kan vurdere eget arbeid i henhold til gjeldende normer og krav med hensyn til prinsipper for universell utforming,
- K7 har kunnskap om designbransjen og kjennskap til ulike arbeidsområder for utøvere innen grafisk-, digital- og interaksjonsdesign.
- K8 kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagfeltet, både gjennom informasjonshenting av trender innen design, kommunikasjon og teknologi, samt gjennom fagmiljøer og i praksis.
- K9 har kunnskap om hvordan yrket har endret seg etter den digitale revolusjon.
- K10 kjenner til bransjen de skal inn i og kommende yrkespraksis, samt hvordan utøvere i ulike fagretninger i bransjen samarbeider for et felles mål.
- K11 kjenner til bransjens historie og bransjens plass i samfunnet fra antikken til i dag.
- K12 har innsikt i egne utviklingsmuligheter og hvilke fagretninger man kan spesialisere seg i etter endt utdanning

### Ferdigheter

Kandidaten...

- F1 kan gjøre rede for sine faglige valg i en utviklingsprosess fra idé til ferdig produkt, både for digitale og trykte flater
- F2 kan gjøre rede for faglige krav i henhold til universell utforming.
- F3 kan anvende analoge og digitale teknikker og prosesser hensiktsmessig i utvikling og ferdigstilling av et produkt eller tjeneste

- F4 kan utforme digitale- og papirdummyer av ulik kvalitet til brukertesting samt for bruk i presentasjon eller innsalg
- F5 kan utvikle visuelle identiteter og ivareta kommunikasjonen gjennom trykte og digitale flater
- F6 kan gjøre rede for verdien av utført arbeid sett opp mot bransjens standard i forhold til prissetting.
- F7 kan reflektere over faglige erfaringer i arbeidet og benytte dette til å justere egne arbeidsmetoder og løsninger innen grafisk design for trykte og digitale flater.
- F8 kan finne og henviser til informasjon og fagstoff fra relevante nettsider, tidsskrifter og fagmiljøer, og vurdere relevansen opp mot kommunikative problemstilling og behov.
- F9 kan kartlegge og identifisere faglige problemstillinger, samt behov for tiltak i utviklingen av verdiskapende kommunikasjon fra en kunde til en eller flere målgrupper (brukere).

### **Generell kompetanse**

Kandidaten...

- GK1 kan planlegge og gjennomføre arbeidsoppgaver innenfor grafisk- og interaksjonsdesign alene og som deltaker i gruppe med andre fra samme eller beslektede fagområder som for eksempel illustratører, utviklere, fotografer, programmerere, andre designere eller yrkesgrupper det er naturlig å samarbeide med i bransjen.
- GK2 kan planlegge å gjennomføre utviklingsprosesser, ferdigstilling og publisering i tråd med etiske krav og retningslinjer som for eksempel regler for opphavsrett av eget og andres åndsverk, og tilgjengelighet for alle (universell utforming).
- GK3 kan utføre designarbeid og utvikling av visuelle identiteter, produkter eller tjenester rettet mot bestemte brukere, med gjeldende prinsipper for universell utforming/tilgjengelighet for alle.
- GK4 kan bygge nettverk med fagfeller fra beslektede fagområder innenfor designbransjen samt brukere av tjenestene en grafisk- /digital-/interaksjonsdesigner tilbyr.
- GK5 kan delta i diskusjoner og utveksle synspunkter med andre aktører innen designbransjen, og kan vurdere kvaliteten på eget og andres faglige arbeid på en konstruktiv og profesjonell måte.
- GK6 kan bidra til organisasjonsutvikling gjennom bruk av design- og utviklingsprosesser som metode for nytenkning og innovasjon.

### 3. Studiets struktur og faglig progresjon

Fagskoleutdanningen i Grafisk design er et toårig studium som totalt utgjør 120 studiepoeng.

I flere av temaene i emnet er det fokus på tverrfaglighet. Studentene vil da kunne bygge relasjoner med fagfeller på tvers av fag og utvikle felles arbeidsmetoder og begrepsforståelse. I løpet av to år vil studenten kunne planlegge og gjennomføre yrkesrettede arbeidsoppgaver og prosjekter alene og som deltager i team i tråd med etiske krav og retningslinjer.

I løpet av første studiehalvår tilegner studenten seg grunnleggende kunnskap om begreper, prosesser og verktøy som anvendes i faget og ferdigheter til å benytte relevante verktøy og metoder i oppgaveløsning.

I andre studiehalvår flyttes fokus fra et verktøy og metodeopplæring til et problemløsningsperspektiv. Her vil studentene være i stand til å kartlegge en situasjon og identifisere faglige problemstillinger og behov for iverksetting av tiltak. Studenten vil kjenne til gjeldende faglige standarder og gjenkjenne faglig kvalitet i eget og andres arbeid. I dette semesteret vil studenten i større grad ta del i teamarbeid og øke forståelsen av sitt fremtidige yrke i et samfunns og verdiskapingsperspektiv.

I tredje semester vil studenten møte mer komplekse utfordringer individuelt og i team. Studenten vil opparbeide kunnskap om begreper, teorier, modeller, prosesser og verktøy som anvendes innenfor spesialiserte fagområder i yrket. I dette semesteret vil studenten kunne gjøre rede for sine faglige valg på en profesjonell måte med bruk av faglig terminologi og derfor være i stand til å utveksle synspunkter med andre i yrket og delta i diskusjoner om utvikling av god praksis.

Fjerde og siste semester handler om profesjonalisering. Studenten vil kunne vurdere eget arbeid i forhold til gjeldende faglige krav i yrket. Studenten vil og orienteres og ha fokus på videre karriere og utviklingsmuligheter.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i grafisk design 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. Oppgitt totalt omfang er veiledende. I emnebeskrivelsene fremkommer timefordelingen mellom lærerstyrt aktivitet og studentstyrt arbeid for gjeldende emne.

#### Emne 1 – Begrep, prosess og verktøy

I første semester introduseres studentene til metodiske verktøy, de erverver seg faglige begrep og får en forståelse av gangen i kreative designprosesser.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
<b>Begrep, prosess og verktøy</b>  30 studiepoeng  Totalt omfang: 805 timer	I emnet tilegner studenten seg grunnleggende kunnskap om begreper, prosesser og verktøy som anvendes i faget samt lærer å benytte relevante faglige verktøy i oppgaveløsning. Emnet gir en innføring i vestlig skrifthistorie og i prinsipper som gjelder for design og kommunikasjon på digitale og trykte flater. Studenten vil få et bevisst forhold til seg selv og sine medstudenter i forhold til den kreative designprosessen

#### Emne 2 – Problemløsning og verdiskapning

I andre semester vil studenten arbeide med fagrelaterte problemløsninger. Studenten vil gjenkjenne faglig kvalitet i eget og andres arbeid.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
<b>Problemløsning og verdiskapning</b>  30 studiepoeng  Totalt omfang: 863 timer	I emnet vil studentene kunne kartlegge en situasjon og identifisere faglige problemstillinger og behov for iverksetting av tiltak. Studenten vil kjenne til gjeldende faglige standarder og gjenkjenne faglig kvalitet i eget og andres arbeid.  Emnet gir en innføring i merkevarebygging og hvordan man utvikler en visuell identitet på bakgrunn av en enkel strategi. Studenten skal tilegne seg kunnskap rundt design av grafiske brukergrensesnitt til bruk på digitale flater og design av identitetskonsepter til et bærekraftig produkt.

#### Emne 3 – Komplekse, yrkesrettede utfordringer

I tredje semester vil studenten møte komplekse, yrkesrettede utfordringer. Studentene vil lære seg å samarbeide med andre medstudenter.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
	I emnet vil studenten møte mer komplekse utfordringer individuelt og i team.



<p><b>Komplekse, yrkesrettede utfordringer</b></p> <p>30 studiepoeng</p> <p>Totalt omfang: 796 timer</p>	<p>Studenten vil opparbeide kunnskap om begreper, teorier, modeller, prosesser og verktøy som anvendes innenfor spesialiserte fagområder i yrket. I dette semesteret vil studenten kunne gjøre rede for sine faglige valg på en profesjonell måte med bruk av faglig terminologi og derfor være i stand til å utveksle synspunkter med andre i yrket og delta i diskusjoner om utvikling av god praksis. Emnet gir en fordypning i identitetsdesign samt innføring i prinsipper for universell utforming (U.U.) og en fordypning i digital prototyping, med fokus på animasjonsprinsipper og universell utforming.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### Emne 4 - Profesjonalisering

I fjerde semester vil studenten fokusere på å bli en profesjonell utøver av faget.

EMNENAVERN	BESKRIVELSE
<p><b>Profesjonalisering</b></p> <p>30 studiepoeng</p> <p>Totalt omfang: 863 timer</p>	<p>Emne 4 handler om profesjonalisering. Studenten vil kunne vurdere eget arbeid i forhold til gjeldende faglige krav i yrket. Emnet har fokus på presentasjon og profesjonell praksis.</p> <p>Emnet gir en fordypning i typografisk forståelse og behandling av typografi i store tekstmengder.</p> <p>Studentene vil kunne arbeide helhetlig i utviklingen av et fullt fungerende responsiv nettløsning</p>

## 4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

En viktig del av undervisningsformene og læringsaktivitetene på fagskolen er at de er praktisk rettet og er relevante med tanke på hva studentene møter ute i arbeidslivet senere. Derfor brukes det mye tid på workshops, prosjekt- og casegjennomføring og øvrig arbeidslivsrelevant arbeid gjennom individuelle og gruppebaserte oppgaver. For å sikre god progresjon og at studentene oppnår læringsutbyttet er det mye fokus på veiledning fra lærer.

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av læringsutbyttebeskrivelsene for studiet. Det forventes at studentene jobber utenfor undervisningstidene både individuelt og i grupper. Hvis det er relevant for tematikken og læringsutbyttet, vil noen av læringsaktivitetene kunne skje på tvers av studier.

De spesifikke undervisnings- og læringsformene for det enkelte emnet fremkommer i emnebeskrivelsen. Noe av undervisningen kan foregå på engelsk eller andre skandinaviske språk.

## 5. Vurdering

I løpet av studiet vil studentene få både 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 videre læring hos studenten. Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet mot slutten av emnet eller studiet som helhet, 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

#### 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/emne. 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 studentene får utdelt. Dato for utdeling av mappekrav og innleveringsfrist formidles i læringsplattformen.

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.

## 5.2 Vurderingsoversikt og sensurordning

Emne	Vurderingsform	Sensur
Begrep, prosess og verktøy	Mappevurdering, individuell	Intern sensur
Problemløsning og verdiskapning	Mappevurdering, individuell	Intern sensur
Komplekse, yrkesrettede utfordringer	Mappevurdering, individuell	Intern sensur
Profesjonalisering	Mappevurdering, individuell	Ekstern og intern sensur

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