

Programbeskrivelse

Bachelor i informasjonsteknologi – Interaktivt design

Heltid

Stedbasert

180 studiepoeng

Gyldig fra 2024

Innholdsfortegnelse

1	Innledning.....	3
1.1	Formelle krav	3
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

Den sterkt økende og fremtidsrettede digitaliseringen har ført til at brukernes ønsker og behov står sentralt. Samtidig med et stadig økende tilbud av informasjon og digitale selvbetjeningsløsninger, innen både privat og offentlig sektor, kreves det også mer av de IT-løsningene som tilbys. Brukskvalitet er et sentralt begrep i den teknologiske utviklingen og det blir stadig viktigere å skape gode brukeropplevelser. Kunnskap om teknologi og interaksjonsdesign er derfor en forutsetning for å utvikle brukervennlige digitale løsninger, med et passende og godt visuelt uttrykk.

Interaksjonsdesignere formgir interaktive systemer, fra datamaskiner og mobiltelefoner til andre digitale produkter. En studie innen teknologi og interaktivt design trekker derfor på kunnskap fra ulike fagdisipliner som for eksempel psykologi, informatikk, kommunikasjon og ulike ingeniørfag. Kunnskap om alle de mulighetene som teknologien åpner for og evnen til å identifisere brukernes krav og behov, er noen av de viktigste forutsetningene for å øke kvaliteten på fremtidens løsninger. Suksess i denne sammenheng kan måles i brukernes tilfredshet og organisatoriske gevinster, men skapes først og fremst gjennom gode løsninger utviklet av designere med en bred og solid fagkunnskap.

I tillegg til grunnleggende IT-kunnskap gir studiet opplæring i sentrale temaer som visuell kommunikasjon og design, grunnleggende og videregående webdesign og interaksjonsdesign, kvalitative og kvantitative undersøkelsesmetoder, samt metoder for evaluering og analyse. Studiet er forankret i den gjeldende HCI-forskningen og fokuserer på brukersentrert utvikling og design for interaktive brukergrensesnitt. Enkelte emner kan bli undervist på engelsk.

Tidligere studenter fra Interaktivt design har eksempelvis fått jobber som:

- Interaksjonsdesigner
- Webutvikler
- Webdesigner
- UX designer

Kandidater kan kvalifisere til en masterutdanning ved Høyskolen Kristiania, innen blant annet Human-Computer Interaction og Information Systems. Samt utdanninger innen relevante fagområder ved andre utdanningsinstitusjoner i Norge og/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 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 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.

Kunnskap

Kandidaten...

- har kunnskap om sentrale temaer (ide-skapning, identifisering av brukerbehov, evalueringsformer etc.) knyttet til interaksjonsdesign (prosessen) ved utvikling av ulike IT-løsninger. Fokuset er primært rettet mot digitale grensesnitt
- kjenner til hvordan man skaper gode brukeropplevelser gjennom kunnskap om ulike designprinsipper, kvalitetsaspekter og identifisering av brukernes behov og forventninger
- har kunnskap om sentrale teknologier/verktøy og anvendelsen av disse
- har kunnskap om brukertesting og sentrale evalueringsformer knyttet til en interaksjonsdesignprosess
- har kompetanse om teorier, problemstillinger og utvikling/evaluering av ulike løsninger knyttet til interaksjonsdesign
- har kunnskap om forsknings- og utviklingsarbeid innen digitale grensesnitt og interaksjonsdesign, og betydningen av dette i samfunn og næringsliv
- har kunnskap om komponentene som inngår i moderne mykvareutvikling, som front-end & back-end programmering og databaser, samt kjenner til egnede språk og verktøy for dette
- kjenner til en datamaskins komponenter, hvordan digitale verdier prosesseres og hvordan informasjon behandles og lagres i disse systemene, samt trusler og sikring i denne sammenheng
- har kunnskap om forskjellige prosjektformer og teknikker, særlig relatert til smidig prosjektgjennomføring

Ferdigheter

Kandidaten...

- kan finne, vurdere og henviser til informasjon og fagstoff, og herunder fremstille dette slik at det belyser en problemstilling innen teknologi og design
- kan anvende kunnskap fra gjeldene forskningsområder og sette seg inn i relevante problemstillinger

- kan beherske relevante og faglige verktøy/programvare, teknikker og designprinsipper i denne prosessen
- kan gjennom prosjekter og faglig veiledning vurdere og reflektere over sin bruk av kunnskap og ferdigheter innen digitale grensesnitt og interaksjonsdesign
- kan reflektere over egen faglig utøvelse og treffe begrunnede valg

Generell kompetanse

Kandidaten...

- har innsikt i problemstillinger knyttet til menneske-maskin interaksjon
- kan være en sentral bidragsyter i en interaksjonsdesignprosess knyttet til design og utvikling av ulike IT-løsninger/teknologier
- kan være med på å gjennomføre og evaluere ulike digitale løsninger
- kan være med på å planlegge, utvikle og evaluere ulike design av grensesnitt
- kan delta i fremtidig utvikling og være en ressurs i forhold til kreativitet, menneske-maskin-interaksjon, design og evaluering (brukertesting)
- kan bidra til nyskaping og innovativ tekning i ulike type organisasjoner ved bruk av interaktive digitale grensesnitt
- kan utveksle synspunkter og erfaringer med andre som har bakgrunn innenfor fagområdet og gjennom dette bidra til utvikling av god praksis

3 Studiets struktur

Bachelor i informasjonsteknologi – Interaktivt design 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 Interaktivt design				
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	Brukertesting og analyse 7,5 sp
4. semester	Valgemne, utveksling eller praksis 30 sp til sammen			
5. semester	Designprosjekt 15 sp		Forbrukerpsykologi 7,5 sp	Smidig prosjekt 7,5 sp
6. semester	Undersøkellesmetoder 7,5 sp	Bachelorprosjekt 22,5 sp		

Tabell 1 Emnematrise

Obligatoriske emner

Valgfrie emner

3.1 Faglig progresjon

Studiet er treårig, og gir tittelen bachelor i IT ved Høyskolen Kristiania. Det første året er felles for alle linjer ved Bachelor i informasjonsteknologi, og gir en solid grunnkompetanse i programmering, prosjektarbeid, systemutvikling, datateknikk og databaser.

I både det andre og tredje året av studiet vil undervisningen være tredelt; og prosjekt-, prosess, og teknisk orientert. Studentene vil jobbe sammen i prosjekter som strekker seg over ett og to

semestre, som er lagt opp etter den prosessorienterte undervisningen, hvor studentene gjennomgår de ulike prosesser som inngår i et interaksjonsdesignprosjekt, samt den teknisk orienterte verktøyundervisningen.

I det andre året får studentene fordype seg i innen interaksjonsdesign, i tillegg til å videre spesialisere seg innen webutvikling og herunder gjeldene teknologier/programmeringsspråk. Samtidig vil de også få å en god forståelse for ulike former for testing og analyse av digitale grensesnitt. De vil her møte flere verktøy brukt til å lage prototyper og designskisser, i tillegg til ulike test- og analyse verktøy/metoder.

I det tredje året er fokus satt på videre fordypning innen interaksjonsdesign og anvendelse av den kunnskapen som studentene har fått i andre studieår. Samtidig som de får kunnskap innen forbrukerpsykologi og det å jobbe selvstendig med et større designprosjekt. I det avsluttende semesteret vil studentene gjennomføre et hovedprosjekt der de skal løse en krevende oppgave knyttet til de fagene de har hatt i første, andre og tredje studieår. Dette prosjektet utføres i samarbeid med en privat eller offentlig virksomhet. Den ordinære undervisningen vil også i tredje året være lagt opp som forelesninger med påfølgende øvelser.

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, betingelsesetninger, 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 ulik 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 websteder. 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 sammenheng med 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 kode 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.
Brukertesting og analyse	7,5	Hensikten med emnet er å danne et fundament av kunnskaper innen brukertesting og analyse av funn. Emnet gir en innføring i bruk av ulike teknikker og verktøy for å få å brukerinnst. De er i stand til å gjennomføre brukertesting knyttet til ulike type digitale løsninger, samt redegjøre for funn ved bruk av forskjellige teknikker for analyse av brukerdata. Innsiktsarbeid og identifisering av brukerbehov gjennom anvendelse av ulike metoder er sentralt i dette emnet.

Tabell 3 Emner andre studieår

3.4 Emner tredje studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Designprosjekt	15	Hensikten med emnet at studenten skal jobbe med et større individuelt designprosjekt knyttet til en digital-løsning. Studenten er gjennom en interaksjonsdesignprosess fra konseptutvikling til ferdig produkt. De er i stand til å gjennomføre hele prosessen på en selvstendig måte, samt inngående begrunne og redegjøre for sentrale aktiviteter og faser gjennom hele prosjektet.
Forbrukerpsykologi	7,5	Hensikten med emnet er å gi studentene en grunnleggende innføring i hvilke faktorer som styrer og påvirker forbrukernes atferd, og hvordan man i digital markedsføring kan dra nytte av disse faktorene. Det legges spesielt fokus på å kartlegge forhold omkring behov for varer og tjenester, hvilke beslutningsprosesser som ligger bak kjøp av en vare eller tjeneste, og hvordan varer og tjenester brukes. Etter fullført emne skal studenten ha tilstrekkelig innsikt og kompetanse til å kunne benytte ulike teorier og modeller til å beskrive hva som leder frem til forbrukernes valg av vare eller tjeneste, samt kunne beskrive hva som skjer etter kjøp og hva som påvirker fremtidig kjøp.
Undersøkelsermetoder	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.
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

Tabell 4 Emner tredje studieår

3.5 Valgemner/utveksling/praksis fjerde semester

For studieprogrammet *Bachelor i informasjonsteknologi – Interaktivt design* er det lagt opp til at studenter 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 dette emnet får studentene yrkeserfaring ved å gjennomføre et IT-prosjekt i en etablert bedrift. Studentene skal demonstrere bred kunnskap om sentrale temaer og teorier, samt vise ferdigheter i metode, bruk av verktøy og teknologier innenfor fagområdet. Prosjektet gjennomføres i grupper og resultatet av arbeidet dokumenteres i en prosjektrapport. Prosjektleveransen defineres og utvikles i samråd med bedriften, samt at studentene følges opp av en intern veileder ved skolen. Dette emnet bygger også på tidligere emner i bachelorløpet, i form av blant annet kunnskap om utviklingsmetoder, risikohåndtering, prosjektarbeid og prosjektstyring. Utover dette må også studentene regne med å sette seg inn i ny kunnskap relatert til prosjektet de skal gjennomføre. Det kan være knyttet til bruk av programmeringsspråk, metode eller programvare. Emnet har en sterk arbeidslivsrelevans og studentene får reel og nyttig arbeidserfaring i løpet av prosjektperioden.

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:

BIT Interaktivt design				
1 semester	Introduksjon til programmering	Databaser	Digital teknologi	Kreativt webprosjekt
2 semester	Objektorientert programmering		Informasjonssikkerhet	Etikk, samfunnsansvar og bærekraft
3 semester	Webutvikling		Interaksjonsdesign	Brukertesting og analyse
4 semester	Valgemne, utveksling eller praksis			
5 semester	Designprosjekt		Bedrift	
6 semester	Bedrift			
7 semester	Bedrift		Forbrukerpsykologi	Smidig prosjekt
8 semester	Bachelorprosjekt			Undersøkelles metoder

Tabell 6 Emnematrix for industribachelor

4 Undervisnings- og vurderingsformer

4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Bachelor i informasjonsteknologi – Interaktivt design 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 – Interaktivt design 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 – Interaktivt design* er beskrevet i det følgende.

- Forelesning/formidling, instruksjon, ikke-spesifisert veiledning og annen lærerledet aktivitet
- Veiledning og formativ vurdering
- Case-, gruppe- og/eller prosjektarbeid
- Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper
- 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.

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. Formene 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 – Interaktivt design* vil studentene møte følgende eksamensformer:

- Hjemmeeksamen
- Mappedeksamen
- 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.

Ordninger for internasjonalisering kan omfatte en rekke aktiviteter, slik som bruk av internasjonal litteratur, internasjonale gjesteforelesere, utenlandske studenter på innveksling eller studenters deltagelse på internasjonale konferanser eller workshops i utlandet (listen er ikke uttømmende).

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 – Interaktivt design 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.

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/utveksling/>