



# Studieplan for bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign Bachelor's degree program in Fashion Design and Costume Design

## 180 Studiepoeng

Vedtatt i høgskolestyret (12.03.13)

Endret av dekan (06.08.13) (17.06.14) (17.03.16) (02.06.17)

Innholdsfortegnelse:

---

|  |          |
|--|----------|
| <b>DEL 1</b> .....   | <b>2</b> |
| 1.1. KORT OVERSIKT OVER STUDIET.....                               | 2        |
| 1.2. KORT BESKRIVELSE AV STUDIET.....                              | 2        |
| 1.3. OPPTAKSKRAV.....  | 3        |
| 1.4. LÆRINGSUTBYTTE FOR STUDIET .....                              | 3        |
| 1.5. OPPBYGGING OG GJENNOMFØRING.....                              | 3        |
| 1.5.1. <i>Emnestruktur</i> .....                                   | 5        |
| 1.5.2. <i>Utvexling</i> .....                                      | 5        |
| 1.6. UNDERVISNING OG LÆRINGSFORMER.....                            | 5        |
| 1.7. VURDERING .....   | 6        |
| 1.8. STUDIEKVALITET .....  | 6        |
| <b>DEL 2</b> .....   | <b>7</b> |
| 2.1. EMNEBESKRIVELSER 1. STUDIEÅR.....                             | 7        |
| 2.1.1. <i>Fagverktøy</i> .....                                     | 7        |
| 2.1.2. <i>Strikk, farge og materialer</i> .....                    | 8        |
| 2.1.3. <i>Kropp: Idé og form</i> .....                             | 9        |
| 2.1.4. <i>Konsept og metode</i> .....                              | 10       |
| 2.1.5. <i>Design, samtid og historie</i> .....                     | 11       |
| 2.1.6. <i>Design, kultur og samfunn</i> .....                      | 12       |
| 2.1.7. <i>Designfag 1</i> .....                                    | 13       |
| 2.1.8. <i>Designfag 2</i> .....                                    | 14       |
| 2.2. EMNEBESKRIVELSER 2. STUDIEÅR.....                             | 15       |
| 2.2.1. <i>Designmetodikk, samarbeid og formidling</i> .....        | 15       |
| 2.2.2. <i>Valg: Strikk eller Utplassering</i> .....                | 16       |
| 2.2.3. <i>Materialer og transformasjon</i> .....                   | 18       |
| 2.2.4. <i>Oversikt og identitet</i> .....                          | 19       |
| 2.2.5. <i>Designteori</i> .....                                    | 20       |
| 2.2.6. <i>Designmetodikk</i> .....                                 | 21       |
| 2.3. EMNEBESKRIVELSER 3. STUDIEÅR.....                             | 22       |
| 2.3.1. <i>Design og fremtid</i> .....                              | 22       |
| 2.3.2. <i>Valg: Klær i kontekst eller Kostyme i kontekst</i> ..... | 23       |
| 2.3.3. <i>Selvvalgt prosjekt</i> .....                             | 25       |
| 2.3.4. <i>Profesjonell praksis, strategi og formidling</i> .....   | 26       |
| 2.3.5. <i>Bachelorprosjekt</i> .....                               | 27       |

---

# DEL 1

## 1.1. Kort oversikt over studiet

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Navn på studieprogram   | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign<br>Bachelor's degree program in Fashion Design and Costume Design |
| Studieprogramkode       | BAKK  |
| Fører til kvalifikasjon | Bachelor i klesdesign og kostymedesign<br>Bachelor in Fashion Design and Costume Design                         |
| Normert studietid       | 3 år - fulltidsstudium  |
| Studiepoeng             | 180   |
| Undervisningsspråk      | Norsk   |

## 1.2. Kort beskrivelse av studiet

### Studieretning

Bachelorstudiet i klesdesign og kostymedesign legger til rette for at studenten skal utvikle nødvendige ferdigheter, kunnskaper og holdninger for å kunne arbeide selvstendig eller i bedrifter innen design av klær og kostymer.

Kunsthøgskolen har verksteder og fasiliteter som er relevante for studenter som studerer kles- og kostymedesign. Avdeling Design er samlokalisert og har samarbeid med scenefagene og de øvrige avdelingene ved Kunsthøgskolen.

Utvikling av sterk formsans og kunnskap om materialer og ulike måter å bearbeide disse på er viktig i utdanningen. Studiet bygger opp estetisk og teknisk kunnskap, strategiske og konseptuelle ferdigheter samt ferdigheter i formidling og faglig samarbeid. Studiet er praktisk orientert og legger vekt på eksperimenterende tilnærming og utvikling av egen signatur. Det forutsettes stor egeninnsats i egen designfaglig utvikling som kombinerer praksis og teori.

Studiet har som mål å bringe fag og samfunn fremover.

### Avdeling Design

Bachelorstudiet i klesdesign og kostymedesign er en del av Avdeling Design ved Kunsthøgskolen i Oslo. Avdelingen tilbyr tre profesjonsrettede bachelorstudier:

- klesdesign og kostymedesign
- interiørarkitektur og møbeldesign
- grafisk design og illustrasjon

Studiene ved Avdeling Design har som mål å utdanne selvstendige designere som er skapende og reflekterende utøvere, med designkompetanse for å møte samfunnets behov for relevante og innovative løsninger, uttrykk og arbeidsformer.

Designstudiene ved avdelingen er forankret i en kunstfaglig humanistisk tradisjon og vektlegger løsninger som bidrar til samfunnets mangfold og total kvalitet både i en lokal og en global sammenheng.

Studiene er knyttet til avdelingens designfaglige utviklingsarbeid og forskning.

### Studiet gir/ kvalifiserer til

Kandidater med bachelorgrad i klesdesign og kostymedesign skal være kompetente utøvere med bred designfaglig kompetanse som skal kunne løse varierte designprosjekter.

Fullført studium kvalifiserer for opptak til masterstudiet i design ved Kunsthøgskolen i Oslo eller tilsvarende masterstudier ved andre skoler.

### 1.3. Opptakskrav

Opptak skjer på grunnlag av opptaksprøver og generell studiekompetanse. Unntak fra krav om generell studiekompetanse kan gjelde for søkere som gjennom opptaksprøven kan dokumentere spesielle faglige kvalifikasjoner.

Det gjennomføres en helhetlig vurdering av den enkelte søkeren, med særlig vekt på designfaglig utviklingspotensial og søkerens evne til å:

- vise sensitivitet til materialer og tredimensjonal form
- ha nysgjerrighet, engasjement og evne til å reflektere
- uttrykke seg visuelt
- kunne vise selvstendighet og gode samarbeidsevner
- vise iderikdom

Opptaksprøven er to-delt og kan inkludere et intervju.

### 1.4. Læringsutbytte for studiet

Etter endt utdanning skal studenten:

- ha kreative, tekniske og profesjonelle ferdigheter for å kunne jobbe med design av klær og kostymer innen ulike bedrifter og virksomheter
- ha ferdigheter til å utføre undersøkelser, analyser, problemløsning og kritisk refleksjon relatert til kles- og kostymedesign
- ha visuelle, skriftlige og muntlige ferdigheter for profesjonelt å kommunisere et faglig innhold av ideer og design
- ha forståelse for viktige kritiske, sosiale, kulturelle, historiske konsept samt innsikt i viktige samtidstema og diskurser innen klær, kostymer og mote
- ha kunnskap om og kunne holde seg oppdatert om nytenkning og utviklingstrekk innen sitt valgte felt og anvende dette i eget arbeid
- ha utviklet et selvstendig kunstnerisk uttrykk i arbeidet med design av klær og kostymer og ha en klar forståelse av sin faglige og kreative styrke og hvordan disse best kan bli brukt i en fremtidig karriere
- beherske ulike former for designmetodikk for ideutvikling
- kunne utvikle egne prosjekt, løse oppgavene selvstendig og i samarbeid
- ha utviklet gode samarbeidsevner og kunne kommunisere med aktører fra næring og profesjon
- ha kunnskap om industrielle og håndbaserte produksjonsmåter for klær eller kostymer

### 1.5. Oppbygging og gjennomføring

Progresjonen gjennom bachelorstudiet innebærer en suksessiv utvikling fra øvelser innenfor enkeltstående temaområder til sammensatte problemstillinger. I tillegg økes grad av selvstudie utover i studiet, for å gi praktisk kompetanse i prosjekthåndtering/styring og evne til å ta selvstendige valg.

Studieprogrammene på Avdeling Design har flere felles emner og designprosjekter.

I 1. studieår opparbeides et felles grunnlag innen klesdesign og kostymedesign. I 2. studieår gjennomføres en delvis spesialisering og i 3. studieår gjennomføres full spesialisering innen klesdesign eller kostymedesign

#### 1. studieår

I første semester blir studenten introdusert for kles- og kostymedesign og lærer grunnleggende fagverktøy. Studenten får erfaring med viktige redskap for å utvikle og realisere ideer, planlegge og utføre enkeltplagg og antrekk.

I andre semester får studenten en mer inngående erfaring med både tekniske og metodiske redskaper for kles- og kostymedesign. I prosjekter introduseres arbeid med konsept for utvikling av ideer. Viktige virkemidler er bruk av farger, materialer og silhuett i kles- og kostymeuttrykk. Studenten lærer å jobbe med idéutvikling på eksperimenterende måter.

Drakthistorie og moteteori og teaterhistorie inngår i dette studieåret.

## 2. studieår

I tredje semester får studenten mer kunnskap om materialer og farge. Dette er en utforskning på teknikker og virkemidler som skal lede til tredimensjonal utforming i utviklingen mot et eget designuttrykk. Her skal studenten inngå i samarbeid med andre aktører.

Fjerde semester har et utadrettet fokus mot omgivelser, samfunn og bedrifter. Det gis anledning til å velge mellom praksis hos profesjonelle kles- og kostymedesignere i relevante virksomheter eller fordypning på området strikk.

Kildesøk og metode brukes til å utvikle ideer, og som grunnlag for refleksjon og utvikling av egen designidentitet. Studenten tar i bruk praktiske, tekniske og teoretiske kunnskaper og ferdigheter og får erfaring med å definere og utvikle et eget prosjekt innen kles- eller kostymefeltet. I det fjerde semesteret kan studenten velge å utveksle til andre utdanningssteder.

## 3. studieår

I det femte semesteret har studenten valget mellom å utveksle til andre utdanningssteder eller å arbeide med selvvalgte fagspesialiserte prosjekter. For studenter som velger spesialisering i klesdesign utvikles ideer til eget designuttrykk ut fra en undersøkelse av klær i en historisk, samtids- og fremtidskontekst. For studenter som velger spesialisering i kostymedesign blir det mulighet for samarbeid med andre scenekunstnere.

I det sjette semesteret arbeider studenten med planlegging og gjennomføring av sitt bachelorprosjekt. Prosjektbeskrivelsen er formulert av studenten innenfor en ramme og godkjent av fagansvarlig. Formidling og presentasjon til profesjonelle og publikum gjennom for eksempel visning eller forestilling utgjør sammen med utstilling en viktig del av eksamensarbeidet.

For å beskrive studie-/ arbeidsomfang i emnene i studiet brukes måleenheten studiepoeng. Bestått 60 studiepoeng tilsvarer ett års fulltidsstudium. Ett studiepoeng tilsvarer 25 til 30 faktiske arbeidstimer for studenten. I faktiske arbeidstimer regnes lærerstyrt undervisning, veiledning og selvstendig arbeid. Noen emner kan ha mye lærerstyrt undervisning mens andre emner legger opp til utstrakt selvstendig arbeid/selvstudium.

## 1.5.1. Emnestruktur

Oversikt over alle emner med studiepoeng:

| Emnekode | Emnenavn   | Studiepoeng per studieår |           |           |
|----------|--|--------------------------|-----------|-----------|
|          |  | 1. år                    | 2. år     | 3. år     |
| KK101    | Fagverktøy   | 15                       |           |           |
| KK103    | Strikk, farge og materialer  | 5                        |           |           |
| KK102    | Kropp: Idé og form   | 7                        |           |           |
| KK104    | Konsept og metode  | 13                       |           |           |
| DE102    | Design, samtid og historie   | 5                        |           |           |
| DE104    | Design, kultur og samfunn  | 5                        |           |           |
| DE101    | Designfag 1  | 5                        |           |           |
| DE103    | Designfag 2  | 5                        |           |           |
|          |  |                          |           |           |
| KK202    | Designmetodikk, samarbeid og formidling<br><i>Et av de følgende to valg:</i> |                          | 15        |           |
| KK203    | Valg: Strikk   |                          | 10        |           |
| KK204    | Valg: Utplassering   |                          | 10        |           |
| KK201    | Materialer og transformasjon   |                          | 12        |           |
| KK205    | Oversikt og identitet  |                          | 13        |           |
| DE201    | Design teori   |                          | 5         |           |
| DE202    | Designmetodikk   |                          | 5         |           |
|          |  |                          |           |           |
| DE301    | Design og fremtid<br><i>Et av de følgende to valg:</i>                       |                          |           | 5         |
| KK301    | Valg: Klær i kontekst  |                          |           | 15        |
| KK302    | Valg: Kostyme i kontekst   |                          |           | 15        |
| KK303    | Selvvalgt prosjekt   |                          |           | 10        |
| KK304    | Profesjonell praksis, strategi og formidling                                 |                          |           | 5         |
| KK350    | Bachelorprosjekt   |                          |           | 25        |
|          |  |                          |           |           |
|          | <b>SUM</b>   | <b>60</b>                | <b>60</b> | <b>60</b> |

Se del 2, side 7-28 for emnebeskrivelser.

## 1.5.2. Utveksling

Det er tilrettelagt for at studentene ved Kunsthøgskolen i Oslo kan utveksle til en annen utdanningsinstitusjon i løpet av studietiden. Bachelorstudentene ved klesdesign og kostymedesign kan utveksle i løpet av studiets 4. eller 5. semester.

Oppdatert informasjon om Kunsthøgskolens utvekslingsavtaler ligger på [www.khio.no](http://www.khio.no).

## 1.6. Undervisning og læringsformer

Bachelorstudiet er i stor grad prosjektorganisert og omfatter både abstrakte og eksperimenterende oppgaver og realistiske prosjekter. Prosjektene bygger opp designkompetanse mht. idéutvikling og tema, prosjekthåndtering og erfaring med både individuelle prosesser og gruppeprosesser.

Studiet består av lærerstyrt undervisning, veiledning og selvstendig arbeid.

Læringsformer kan være kurs, studioarbeid, forelesning, pensum, workshops, ekskursjon, gjennomgang, presentasjon/utstillinger, individuell/gruppeoppgaver og prosjekter. Det legges opp til en suksessiv økning av selvstudie under studiet.

I løpet av studiet får studentene mulighet for utplassering og praksis.

Undervisningen i studieprogrammet baseres på design- og kunstfaglig-, forsknings- og erfaringsbasert kunnskap, og foregår i nær relasjon med designfaglig/kunstnerisk utviklingsarbeid på designavdelingen. Arbeidskrav for studiet omfatter:

- gjennomføring av alle pålagte oppgaver i hvert emne til aktuelle innleveringsfrister
- aktiv deltakelse i obligatorisk undervisning, minimum 80 %

Nærmere informasjon om arbeidskrav fremgår av den enkelte emnebeskrivelsen.

Det kan gis tilbud om studieturer i inn- og utland i løpet av studiet.

Undervisningsspråket i studiet er norsk. I tillegg er det noe undervisning, veiledning og litteratur på engelsk.

Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign er et fulltidsstudium. Studenten har ikke anledning til å påta seg engasjementer som berører studiene uten etter avtale med høøgskolen.

Bestemmelser om fravær og permisjon er fastsatt i Forskrift om studiene ved Kunsthøgskolen i Oslo.

## 1.7. Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene.

Emnene vurderes på grunnlag av læringsmålene som er satt for det enkelte emne samt arbeidskrav.

Vurderingsformer kan bestå av presentasjon, utstilling, underveispresentasjon/gjennomgang, prøve, skriftlig arbeid, mappe. Vurderingen foretas av emneansvarlig i samarbeid med interne faglærere og/ellereksterne gjestelærere.

Nærmere informasjon om vurderingsformer fremgår av den enkelte emnebeskrivelse.

For å sikre progresjonen i studiet må samtlige emner i ett studieår være bestått for at studenten skal kunne gå videre til neste studieår. I 3. år må alle emner være bestått før emnet Bachelorprosjekt kan påbegynnes. Dette kravet kan unntaksvis fravikes etter søknad til dekan.

Alle emner i studiet må bestås for at studenten skal kunne oppnå graden, Bachelor i klesdesign og kostymedesign.

I studieprogrammet benyttes karakteren bestått/ikke-bestått.

Ytterligere bestemmelser om vurdering og eksamen er fastsatt i Forskrift om studiene ved Kunsthøgskolen i Oslo.

## 1.8. Studiekvalitet

Kunsthøgskolen i Oslo har systemer for å sikre og videreutvikle kvaliteten på alle deler av utdanningen. Studentene er viktige bidragsyttere i dette arbeidet gjennom blant annet å delta i studentevalueringer og den årlige læringsmiljøundersøkelsen.

## DEL 2

### 2.1. Emnebeskrivelser 1. studieår

#### 2.1.1. Fagverktøy

Introduction to materials, tools and techniques

#### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 15  |
| Emnekode               | KK101   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 1. år, 1. semester                            |
| Forhåndskrav           | Opptak BA klesdesign og kostymedesign         |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

#### Kort beskrivelse av emnet

Emnet gir en grunnleggende innføring i materialer, redskap og teknikker innen søm, mønsterkonstruksjon og innfarging. Emnet gir grunnleggende forståelse for fagområdene klesdesign og kostymedesign.

Emnet kan bestå av:

- modellering på byste
- mønsterkonstruksjon
- sømteknisk innføring
- grunnleggende tekstilkunnskap
- innfarging av vegetabiliske tekstiler og fibre
- fagterminologi
- introduksjon til scenekunst
- moteteori

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha grunnleggende ferdigheter og kunnskaper innen modellering, mønsterkonstruksjon og innfarging
- selvstendig kunne utføre innfarging av vegetabiliske tekstiler og fiber
- kunne grunnleggende faglige begrep innen modellering, mønsterkonstruksjon og søm
- ha grunnleggende kunnskaper om egenskaper og premisser for bruk av materialer i fremstilling av plagg
- kunne dokumentere og systematisere informasjon og utprøving

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning og selvstendig arbeid. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Studentens arbeid og utvikling vurderes underveis i prosessen på verkstedet. I tillegg vurderes arbeidsmappe og ferdig arbeid ved emnets slutt. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

Bestått emne gir studenten adgang til bruk av fargekjøkken.

## 2.1.2. Strikk, farge og materialer

Knit, colour and material

### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 5   |
| Emnekode               | KK103   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 1. år, 1. semester                            |
| Forhåndskrav           | Opptak BA klesdesign og kostymedesign         |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet gir en grunnleggende innføring i trendforståelse og fokuserer på farge i samspill med tekstil og garn. Emnet gir innføring i redskap og teknikker innen strikkedesign for utvikling av designideer.

Emnet kan bestå av:

- innføring i trendforståelse
- tekstil- og materiallære
- undersøkelse av teksturer og overflater som uttrykksmiddel
- strikketeknisk innføring
- utregning av strikkeoppskrifter og materialforbruk

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha grunnleggende forståelse for utvikling av trender
- ha grunnleggende kunnskap om farge-som virkemiddel innen kles og kostymedesign
- kunne grunnleggende faglige begrep innen farge og materiallære
- ha grunnleggende kunnskap om utregning av oppskrifter og beregning av garnforbruk
- kunne dokumentere og systematisere informasjon og utprøving

### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Studentene følger felles teoretisk og praktisk undervisning. Det veksles mellom gruppeundervisning og selvstendig arbeid gjennom hele emnet.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger



## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Studentens arbeid og utvikling vurderes underveis i prosessen på verkstedet. I tillegg vurderes arbeidsmappe og ferdig arbeid ved emnets slutt. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

Bestått emne gir studenten adgang til bruk av strikkeverksted.

### 2.1.3. Kropp: Idé og form

Body: form and idea

#### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 7   |
| Emnekode               | KK102   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 1. år, 2. semester                            |
| Forhåndskrav           | Bestått KK1 Fagverktøy                        |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

#### Kort beskrivelse av emnet

I dette emnet får studenten arbeide med idéutvikling, fremstilling og innprøving av et antrekk. Emnet omfatter undersøkelser og analyser for å utvikle ideer til klær fra et gitt tema/ramme. Tidligere tilegnet kunnskap om materialer, modellering og konstruksjon blir anvendt i emnet.

Emnet kan bestå av:

- innføring i metoder for kildesøk
- idéutvikling gjennom kildesøk, analyse og eksperimentering med form og silhuett
- utforskning av materialenes egenskaper i møte med kropp
- innprøving av antrekk på kropp
- fremvisning av antrekk for publikum
- tegning som arbeidsredskap
- dokumentasjon og presentasjon av prosess
- introduksjon til scenekunst
- moteteori

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha grunnleggende kunnskap om kles- og kostymedesignmetodikk
- kunne anvende kildesøk for å utvikle egen idé frem til ferdig antrekk
- ha grunnleggende kunnskap om kreativ anvendelse av konstruksjon og modellering
- ha grunnleggende kunnskap om vurdering og valg av materialer for å oppnå et ønsket uttrykk
- ha grunnleggende kunnskap om innprøving av klær på kropp
- kunne dokumentere og presentere alle faser i en prosess

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Emnet organiseres som prosjekt med selvstendig arbeid.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursioner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Studentens arbeid og utvikling vurderes underveis i prosessen på verkstedet. I tillegg vurderes presentasjon av arbeidsmappe, portofolio og ferdig arbeid ved emnets slutt. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål. Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

## 2.1.4. Konsept og metode

Concept and method

### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 13  |
| Emnekode               | KK104   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 1. år, 2. semester                            |
| Forhåndskrav           | Bestått tidligere emner                       |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet inneholder arbeidet med å skape et sammenhengende kles- og kostymeuttrykk fra kildesøk og analyse, til utvikling og realisering av antrekk. Emnet omfatter gjennomgang av teoretiske, tekniske og metodiske redskaper som er vesentlige for utvikling av et kles- og kostymekonsept. Drakthistorie, teater-/kostymehistorie og designmetodikk inngår i emnet.

Emnet kan bestå av:

- kildesøk, analyse og konseptutvikling
- eksperimentell designmetodikk
- prosessbasert utforskning og eksperimentering
- fagteori
- drakthistorie
- teater-/kostymehistorie
- kolleksjonsoppbygging og/eller utvikling av kostymer til en karakter
- fremstilling av antrekk med utgangspunkt i eget konsept
- tegning som del av designprosess og formidling
- innføring i grunnleggende fagtegning
- dokumentasjon og formidling av idé, prosess og konsept
- introduksjon til scenekunst

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne undersøke og orientere seg om faglige tema
- ha grunnleggende kunnskap om konsept og designmetodikk for utvikling av et kles- og kostymekonsept
- kunne utvikle ideer basert på kildesøk og analyse
- ha bred kunnskap om anvendelse av konstruksjon og modellering i designprosessen
- ha kunnskap om det å bygge opp og presentere en enkel kolleksjon og/eller kostymer til en karakter
- kunne de grunnleggende prinsippene i fagtegning
- kunne dokumentere og formidle idé, prosess og konsept

## Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursionsjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- krav til innlevert materiale spesifiseres i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursionsjoner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av visning, utstilling, underveis gjennomgang og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

## 2.1.5. Design, samtid og historie

Historical and contemporary design

### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | DE102  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 1. år  |
| Forhåndskrav           | Opptak BA klesdesign og kostymedesign  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått   |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon,<br>bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og<br>bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet gir bred kunnskap om design- og kunsthistorie i relasjon til vår samtid. Grunnleggende spørsmål som hva design er, og har vært blir grundig drøftet.

Emnet introduseres med en innføring i temaer innen kunst- og formgivningshistorien fra antikken frem til og med romantikken. Deretter flyttes fokus over til en gjennomgang av sentrale design-historiske epoker, perspektiver, strømninger og episoder, fra fremveksten av moderne design på slutten av 1800-tallet til popdesign og postmodernisme på 1980- og 1990-tallet, fortsatt med et sideblikk til kunstens verden.

Et hovedmål for emnet er å utvikle studentens forståelse for omgivelsene, skjerpe bevissthet på til hvilken betydning tingenes utforming har. Som fremtidige produsenter av bilder, rom, gjenstander, visuelle uttrykk og sosiale situasjoner, er det viktig at studenten utvikler et bevisst forhold til hva de setter ut i virkeligheten, ikke minst med tanke på at vi lever i en visuelt overstimulert og oppjaget konsumkultur, noe som gir grunn til å problematisere den stadig økende fremstilling av materielle og visuelle produkter.

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne analysere og redegjøre for stiler og epoker skriftlig, muntlig og visuelt
- kunne sette samtidens designuttrykk inn i et historisk perspektiv
- kunne se seg selv, sin faglige utøvelse og sitt faglige ståsted i perspektiv

## Undervisning og læringsformer

Læringsformer: Forelesning, pensumlitteratur, selvstudie, kollokviearbeid, presentasjoner.

Arbeidskrav for emnet er:

- deltakelse i obligatorisk undervisning 80 %
- fremlegging av aktuelle tekster
- innlevering av skriftlig arbeid (arbeidsbok) til angitt frist

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, gjennomgang underveis, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig eventuelt i samarbeid med interne lærere.

## 2.1.6. Design, kultur og samfunn

Design, culture and society

### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | DE104  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 1. år  |
| Forhåndskrav           | Opptak BA klesdesign og kostymedesign  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått   |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon,<br>bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og<br>bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Design, kultur og samfunn bygger på design, samtid og historie, og omfatter en bred introduksjon til designteoretiske diskurser knyttet til vår egen samtid. Emnet innledes med en samtidshistorisk gjennomgang av designhistorisk utvikling fra tusenårsskiftet og frem til dags dato med fokus på media- og informasjonsrevolusjonen, samt en utvikling innenfor design fra objekt til opplevelse.

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha bred innsikt i sentrale diskurser og teoretiske perspektiver knyttet til samtidens design og kunst
- kunne utvikle problemstillinger på bakgrunn av et designteoretiske eller estetisk tema, og kunne formulere dekkende visuelle responser
- kunne oppsøke, hente og utnytte kunst- og designreferanser fra ulike kilder

## Undervisning og læringsformer

Læringsformer: Forelesning, pensumlitteratur, selvstudie, kollokviearbeid, presentasjoner.

Arbeidskrav for emnet er:

- deltakelse i obligatorisk undervisning 80 %
- fremlegging av aktuelle tekster
- innlevering av skriftlig arbeid (arbeidsbok) til angitt frist

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, gjennomgang underveis, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig eventuelt i samarbeid med interne lærere.

## 2.1.7. Designfag 1

Design studies 1

### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | DE101  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 1. år  |
| Forhåndskrav           | Opptak BA klesdesign og kostymedesign  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått   |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet består av to deler:

#### Del 1:

En rekke introduksjoner til designstudier på Kunsthøgskolen samt teori og øvelser om individ og gruppe arbeidsprosesser

#### Del 2:

Teori og øvelser med iakttagelse og beskrivelse av flate, element, form

Emnet kan inkludere:

- introduksjon til design
- innføringer i Kunsthøgskolens fasiliteter
- tegning
- ornament

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha grunnleggende kunnskap om designstudiene
- ha grunnleggende kunnskap om individuelle prosesser og gruppeprosesser
- ha grunnleggende kunnskap og ferdigheter i flate, element, form

### Undervisning og læringsformer

Individuelle og gruppeoppgaver. Studioarbeid, forelesninger, presentasjoner og gjennomganger. Studenten får tilbakemelding underveis ved avsluttende deloppgaver.

Arbeidskrav for emnet er:

- oppmøte til oppsatte tider
- innlevering av ferdigstilte oppgaver til avtalt tid og på avtalt måte
- aktiv deltakelse ved gjennomgang/ presentasjon
- aktiv bruk av pensum, selvstudie

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene. Arbeid vurderes ut fra emnets læringsmål.

Studenten får tilbakemelding underveis ved avsluttende deloppgaver. Vurdering gjennomføres ved presentasjoner, gjennomganger og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått/ ikke-bestått av interne sensorer / emneansvarlig.

## 2.1.8. Designfag 2

Design studies 2

### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | DE103  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 1. år  |
| Forhåndskrav           | Opptak BA klesdesign og kostymedesign  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått   |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet består av øvelser og teori for å fremme iakttagelse, begrep og beskrivelse av form og farge. Øvelsene legger vekt på praktisk utprøving og undersøkelse og fremmer utvikling av studentens egen persepsjon av estetiske fenomener og gir grunnlag i kreative prosesser tilknyttet designarbeid. Øvelsene benytter en rekke 2D/3D redskap/media for å materialisere, beskrive og visualisere.

Emnet kan inkludere:

- tegning
- fargeundersøkelser
- perspektiv
- persepsjonsteori

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha grunnleggende tegnekunnskap for å beskrive og framstille geometrisk og organisk form
- ha kunnskap om begrepsbruk i beskrivelse av farge og form
- ha forståelse for egenpersepsjon i arbeid med farge- og formfenomener

### Undervisning og læringsformer

Oppgaver individuelt og i gruppe. Studioarbeid, forelesninger, presentasjoner og gjennomganger. Studenten får tilbakemelding underveis ved avsluttende deloppgaver.

Arbeidskrav for emnet er:

- oppmøte til oppsatte tider
- innlevering av ferdigstilte oppgaver til avtalt tid og på avtalt måte
- aktiv deltakelse ved gjennomgang/ presentasjon
- aktiv bruk av pensum, selvstudie

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene. Arbeid vurderes ut fra emnets læringsmål.

Studenten får tilbakemelding underveis ved avsluttende deloppgaver. Vurdering gjennomføres ved presentasjoner, gjennomganger og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått/ ikke-bestått av interne sensorer / emneansvarlig.

## 2.2. Emnebeskrivelser 2. studieår

### 2.2.1. Designmetodikk, samarbeid og formidling

Design method, collaboration and communication

#### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 15  |
| Emnekode               | KK202   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 2. år, 1. semester                                  |
| Forhåndskrav           | Bestått 1. studieår og Materialer og transformasjon |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                              |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign       |

#### Kort beskrivelse av emnet

Emnet omfatter utvikling av et kles-/ kostymekonsept fra idé til ferdig resultat. Studenten anvender praktiske, tekniske og teoretiske kunnskaper og ferdigheter fra tidligere emner i gjennomføring av et prosjekt. I arbeidet med utviklingen og formidlingen av konseptet inngår det samarbeid med andre aktører.

Emnet kan bestå av:

- idéutvikling, kildesøk, analyse og utvikling av et konsept
- å inngå i samarbeid med relevante aktører/samarbeidspartnere i f.eks en scenisk produksjon.
- å kartlegge og knytte til seg aktører/samarbeidspartnere med kompetanse på ulike felt som et ledd i utvikling, gjennomføring og formidling av et prosjekt.
- realisering av antrekk fra kolleksjon/produksjon
- fotografering, styling og iscenesettelse.
- kostymetegning
- innføring i dramaturgi
- moteteori
- formidling og presentasjon av prosjekt og konsept, samt valgt teori og metode

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kjenne til et vidt spekter av metoder og teorier innen kles- og kostymedesign
- kunne utvikle et konsept fra idé til resultat
- være i stand til å orientere seg om og kontakte profesjonelle aktører og bedrifter for å gjennomføre sin idé og plan
- kunne samarbeide og kommunisere med andre aktører i utvikling, gjennomføring og formidling av et prosjekt
- kunne formidle og presentere et prosjekt og et konsept, samt teori og metode
- ha tilfredsstillende, relevante tegneferdigheter

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Studentens arbeid og utvikling vurderes underveis i prosessen på verkstedet. I tillegg vurderes presentasjon av arbeidsmappe, portofolio og ferdig arbeid ved emnets slutt. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

## 2.2.2. Valg: Strikk eller Utplassering

### 2.2.2.1. Valg: Strikk

Knitwear

#### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 10   |
| Emnekode               | KK203  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 2. år, 2. semester                             |
| Forhåndskrav           | Bestått 1. studieår og 1. semester 2. studieår |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                         |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign  |

#### Kort beskrivelse av emnet

Dette emnet omfatter en fordypning i strikkens tekniske muligheter og gir kunnskaper for valg av strikkedesign som spesialiseringsområde. Det settes fokus på bruk av strikk i kolleksjoner. Studenten arbeider videre med håndstrikk, manuelle og databaserte strikkemaskiner.

Emnet kan bestå av:

- videreføring av strikketeknisk kunnskap
- kildesøk, utprøving og ideutvikling innen strikk
- teknikker for ferdigstilling og etterbehandling av strikkede plagg
- utarbeidelse av oppskrifter og tekniske spesifikasjoner for strikkeplagg
- innføring i databaserte strikkemaskiner
- tilbud om studietur til eller utplassering hos en strikkebedrift
- orientering om garnprodusenter og leverandører
- utvikling av prøver og illustrasjoner for oppdragsgivere
- rapport med strikk som tema

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha videreført kunnskap om strikketeknikker
- ha kunnskap om design, fremstilling og ferdigstilling av strikkede plagg
- kunne utarbeide oppskrifter samt formidle tekniske spesifikasjoner for produksjon
- ha kunnskap om strikk som næring
- kunne utføre informasjonssøk mht tendenser innen garn og strikkedesign

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursionsjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser



- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, utstilling, underveis gjennomgang, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

### 2.2.2.2. Valg: Utplassering

Placement / professional practice

## Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 10  |
| Emnekode               | KK204   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 2. år, 2. semester                              |
| Forhåndskrav           | Bestått 1. studieår, og 1. semester 2. studieår |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                          |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign   |

## Kort beskrivelse av emnet

Etter avtale/ godkjent søknad med utgangspunkt i en individuell plan er det anledning til å ta utplassering innen klesdesign og kostymedesign. Studenten utarbeider en rapport i forbindelse med sitt praksisopphold med refleksjon over utplasseringsstedets virksomhet opp mot eget designarbeid

Emnet kan bestå av:

- utplassering hos en profesjonell bedrift eller institusjon innen kles- eller kostymedesign
- rapportskrivning, oppsummering og refleksjon

## Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne ha en dialog med faglige ressurspersoner
- ha kunnskap om utplasseringsstedets profesjonelle virksomhet
- kunne skrive rapport med oppsummering og refleksjon

## Undervisning og læringsformer

Praksisopphold i bedrift. Kontakt mellom faglærer og student etter avtale. Etter endt utplassering skal studenten skrive en rapport i forbindelse med sitt praksisopphold.

Arbeidskrav for emnet er:

- deltakelse i arbeidet og gjennomføring av faglige oppgaver som avtalt med utplasseringsstedet
- innlevering av arbeider til avtalt frist

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Studentens arbeid og utvikling vurderes etter rapport fra både ansvarlig kontaktperson ved utplasseringssted og studentens rapport. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og kontaktperson ved utplasseringsstedet.

## 2.2.3. Materialer og transformasjon

Materials and transformation

### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 12  |
| Emnekode               | KK201   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 2. år, 1. semester                            |
| Forhåndskrav           | Bestått 1. studieår                           |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet fokuserer på potensialet som bor i materialer og farger og hvordan bearbeiding av materialer kan være et virkemiddel for å skape tre-dimensjonale designuttrykk. Emnet undersøker hvordan analyse og tolkning av tekst kan gi basis for materialbearbeiding og utvikling av ideer.

Emnet kan bestå av:

- utvikling og eksperimentell utforskning av materialenes egenskaper og teknikker relatert til kropp og klær
- tendenser innen materialer og tekstiler
- tekstilkunnskap i et kulturelt og bærekraftig perspektiv
- utvidelse av vokabular og terminologi for materialer
- introduksjon av nye verktøy og teknikker for eksperimentering og transformering av materialer, f.eks. strikk, digital tekstiltrykk, broderi, vev, laserkutt.
- innfarging av animalske fiber
- analyse av tekst som basis for tolkning i materiale uttrykk
- formidling og presentasjon av prosess.

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha inngående kunnskap om tekstile materialer.
- ha utvidet vokabular og fagterminologi innen tekstile materialer
- ha grunnleggende kunnskap om samfunns- og miljøaspektet ved bruk av ulike materialer
- ha kunnskap om materialebearbeiding og patinering som virkemiddel i et tredimensjonalt uttrykk
- ha utvidet kunnskap om verktøy og teknikker innen bruk av materiale i formgivning av klær
- ha kunnskap om tolkning av tekst som utgangspunkt for materialiseringsprosesser
- ha fått en forståelse for å utvikle ideer til klær og kostymer gjennom å bearbeide eller skape materialet.
- kunne bruke iscenesettelse i formidling av prosess og resultat

### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger

### Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, utstilling, underveis gjennomgang, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

## 2.2.4. Oversikt og identitet

Overview and identity

### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 13  |
| Emnekode               | KK205   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 2. år, 2. semester                                    |
| Forhåndskrav           | Bestått 1. studieår, og tidligere emner i 2. studieår |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                                |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign         |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet omfatter å skape et eget, helhetlig konsept med en tydelig designidentitet. Emnet inneholder viktige aspekter i arbeidet frem mot realisering av en kolleksjon eller kostymer til en produksjon.

Ut ifra eget interessefelt utvikles en kolleksjon eller kostymer med tydelig signatur og med gjennomført håndverksmessig kvalitet. Studentene velger hovedfokus innen kostymedesign eller klesdesign og anvender praktiske, tekniske og teoretiske kunnskaper og ferdigheter fra tidligere emner i gjennomføring av et eget prosjekt.

Emnet kan bestå av:

- kildesøk og analyse
- utvikling av eget designuttrykk og konsept
- oppstilling av kolleksjon med illustrasjoner, flattegninger og materialprøver
- presentasjon av kostymetegninger og materialprøver
- utvikling av mønster gjennom konstruksjon og modellering
- leverandør og produksjonsaspekter for klær og kostymer
- utarbeidelse av flattegninger og spesifikasjons-skjemaer for produksjon
- realisering av plagg
- fotografering, styling og iscenesettelse
- utarbeidelse av portfolio
- refleksjon over fremtid og muligheter som kles- og kostymedesigner
- presentasjon av eget prosjekt

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne skape et eget konsept med en tydelig designidentitet.
- ha forståelse for utførelsen av plagg med gjennomført håndverksmessig kvalitet
- kunne utføre en gjennomført presentasjon av sin designidé
- ha grunnleggende forståelse for samarbeid med andre aktører om produksjon av eget design
- ha reflektert over egne fremtidsmuligheter som kles- og kostymedesigner

### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger

### Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, utstilling, underveis gjennomgang, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

## 2.2.5. Designteori

Design theory

### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | DE201  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 2. år  |
| Forhåndskrav           | Bestått 1. studieår  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått   |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Emnet omhandler design i kontemporær kontekst.

Det fokuseres på de mangfoldige betydninger og meninger som formes rundt og gjennom design på ulike stadier i designuttrykks/-objekters livsløp, fra konsept og produksjon via iscenesettelse og formidling til forbruk og anvendelse, gjenbruk og avhendelse.

Teoretiske perspektiver fra forskningsfeltet kalt "materieell kultur" står sentralt; en tverrfaglig tilnærming til design basert på antropologi, kunsthistorie, filosofi, kritisk og estetisk teori med mer - der estetiske, semiotiske, økonomiske, sosiokulturelle og funksjonelle perspektiver blir trukket inn for å belyse og forstå menneskenes forhold til tingene de omgir seg med.

Temaet for emnet kan være bruker- og markedsforståelse, etikk, miljø og bærekraft, kjønnsperspektiv, teknologi og globalisering

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha forståelse for den kontemporære konteksten designarbeid inngår i
- ha forståelse for designs mangetydighet versus eget ståsted
- kunne problematisere/reflektere kritisk omkring design

### Undervisning og læringsformer

Arbeidsformer: Forelesninger, pensum, selvstudie, semesteroppgave.

Arbeidskrav for emnet er:

- obligatorisk innlevering og deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, presentasjoner, ekskursjoner og gjennomganger

### Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, gjennomgang underveis, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig eventuelt i samarbeid med interne lærere.

## 2.2.6. Designmetodikk

Design methodology

### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | DE202  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 2. år  |
| Forhåndskrav           | Bestått 1. studieår  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått   |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

### Kort beskrivelse av emnet

Design i praksis.

Emnet bygger videre på kontekstforståelsen opparbeidet gjennom 3. semester, og lar studentene prøve ut kunnskapen i praktisk problemløsning og konseptutvikling.

Emnet gir en prosjektbasert tilnærming til designmetodikk. (Metodikk; læren om eller fremstillingen av metoden(e) som brukes på et visst arbeidsområde eller i et visst fag).

I emnet kan inngå både metoder for kreativ prosess og for kartlegging av kontekst/brukerbehov.

Både individuelle prosesser og gruppeprosesser kan inngå.

### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha kunnskap om designmetoder og designmetodisk tilnærming
- ha kunnskap om ulike metoders styrker og begrensninger
- ha praktisk erfaring med utprøving av ulike metoder
- kunne velge egnet metode for et spesifikt oppdrag
- nyttiggjøre seg læringsdimensjonen i oppdrag

### Undervisning og læringsformer

Arbeidsformer: 2 ukers praktisk prosjekt: forelesninger, pensum, selvstudie, prosjektarbeid, prosjektoppgave.

Arbeidskrav for emnet er:

- obligatorisk innlevering og deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, presentasjoner, ekskursjoner og gjennomganger

### Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, gjennomgang underveis, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig eventuelt i samarbeid med interne lærere.

## 2.3. Emnebeskrivelser 3. studieår

### 2.3.1. Design og fremtid

Design and future

#### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | DE301  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 3. år  |
| Forhåndskrav           | Bestått 2. studieår  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått   |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

#### Kort beskrivelse av emnet

Design i fremtidskontekst.

Emnet omhandler nær og fjern fremtid: endringer i sosiale forhold som har følger for designerens arbeid, trekk ved samfunnets utvikling og dets innvirkning på design, samt samfunns- og designutviklingens gjensidige påvirkning.

Emnet skal styrke studentens evne til å forestille seg nye problemstillinger og tankeganger, og hvilke faktorer som vil være drivende i designerens arbeid fremover.

Det velges tematikk i samarbeid med studentene (f.eks. miljø/klimaendringer, det multikulturelle samfunnet, fremtidens energikilder, kommunikasjon og teknologisk utvikling, eldrebølgen.)

Arbeidsområder som kan inngå i emnet:

- metoder for scenariebygging
- innovasjonsprosesser
- fremtidsforskning og trendanalyse

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne anvende faglig kunnskap og relevante resultater fra forsknings- og utviklingsarbeid i utvikling av problemstillinger
- kunne finne, vurdere og henvise til informasjon og fagstoff og fremstille dette slik at den belyser en problemstilling
- kjenne til nytenkning og innovasjonsprosesser
- kunne utveksle synspunkter og erfaringer med andre med bakgrunn i fagområdet og bidra til god praksis

#### Undervisning og læringsformer

Arbeidsform: Forelesninger, pensum, gruppearbeid, veiledning, selvstudie.

Arbeidskrav for emnet er:

- obligatorisk deltakelse på oppsatte forelesninger, veiledning, gjennomgang og presentasjon
- innlevering av avtalt arbeid til avtalt frist, aktiv bruk av pensum

#### Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnene.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, gjennomgang underveis, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig eventuelt i samarbeid med interne lærere.

### 3.3.2. Valg: Klær i kontekst eller Kostyme i kontekst

#### 3.3.2.1. Valg: Klær i kontekst

Fashion in context

#### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 15  |
| Emnekode               | KK301   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 3. år, 1. semester                            |
| Forhåndskrav           | Bestått 2. studieår                           |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

#### Kort beskrivelse av emnet

Emnets utgangspunkt er å se på og undersøke klær i en historisk-, samtids- og fremtidskontekst. Gjennom en transformasjonsprosess utvikles klær med aktualitet for morgendagen. Resultatet skal være skriftlig begrunnet og settes inn i en individ- og samfunnsammenheng. Studenten tar i bruk designfaglig og teknisk innsikt og forståelse.

Emnet kan bestå av:

- kildesøk og analyse.
- analyse av tendenser og kontekst for morgendagens klesuttrykk
- identifisering av målgrupper og nedslagsfelt
- utvikling og transformering av idé og konsept
- fremstilling av prototyper
- kontakt med material-leverandører og produsenter
- studietur til en produksjonsbedrift
- visuell og skriftlig presentasjon av prosess og konsept.

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne se klær i en historisk-, samtids- og fremtidskontekst for å utvikle eget design
- kunne presentere sin idé og sette den i en kontekst
- kunne utføre prototyp med tilhørende spesifikasjoner for produksjon
- kunne bruke skisser som virkemiddel i kommunikasjon
- kunne kommunisere med relevante leverandører og produksjonsbedrifter

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursionsjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser
- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursionsjoner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, utstilling, underveis gjennomgang, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

### 3.3.2.2. Valg: Kostyme i kontekst

Costume in context

#### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 15  |
| Emnekode               | KK302   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 3. år, 1. semester                            |
| Forhåndskrav           | Bestått 2. studieår                           |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

#### Kort beskrivelse av emnet

Emnet omfatter utvikling av kostymer for en produksjon med utgangspunkt i analyse og tolkning av et manus eller et annet utgangspunkt for en forestilling. Studentene anvender praktiske, tekniske og teoretiske kunnskaper og ferdigheter fra studiets 1. og 2. år i gjennomføring av et kostymeprosjekt. Resultatet skal gjøres skriftlig rede for, med refleksjon over design og metode i et kostymefaglig perspektiv. Studenten tar i bruk designfaglig og teknisk innsikt og forståelse for kostymefaget.

Emnet kan bestå av:

- å inngå i samarbeid med andre aktører i en scenekunst-/ filmproduksjon
- analyse og tolkning av manus eller forestillingens idé/konsept
- utvikling av kostymer til alle karakterer i en scenekunst-/ filmproduksjon
- anvende dramaturgi i utviklingen av et kostymekonsept
- idepresentasjon og kostymetegning
- studier av historie og teorier innen scenekunst og/eller film.
- ledelse av kostymeproduksjon, prosjektorganisering, budsjettering, logistikk, gjennomføring av kostymepøver, kunnskap om bruk og vedlikehold av kostyme

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne samarbeide med relevante scenekunstnere om en produksjon
- ha kunnskap, teoretisk og praktisk, om kostymedesignerens rolle i utviklingen av en scenekunst-/ filmproduksjon
- ha kunnskap om og kunne anvende kostymedesignteori og –metode
- kunne kommunisere og utvikle kostymeideer i samarbeid
- kunne anvende kunnskap om materiale, estetikk og formgivning i en kostymedesign prosess
- kunne organisere og lede en produksjonsprosess av kostymer

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Samarbeid med andre aktører om en scenekunst-/ filmproduksjon

Arbeidskrav for emnet er:

- design og gjennomføring av kostymer til en scenekunstforestilling
- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser



- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, utstilling, forestilling, underveis gjennomgang, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

### 3.3.3. Selvvalgt prosjekt

Individual project

#### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 10  |
| Emnekode               | KK303   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 3. år, 1. semester                            |
| Forhåndskrav           | Bestått 2. studieår og valg KK301/KK302       |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

#### Kort beskrivelse av emnet

Emnets fokus er gjennomføring av et egendefinert individuelt prosjekt. Målet er utvikling av studentens egen faglige og kreative styrke mot et selvstendig kunstnerisk uttrykk.

Med utgangspunkt i tidligere tilegnede kunnskaper og erfaringer utfordres studenten til å gå ut over allerede kjente områder. Valg av arbeidsområde/problemstilling samt framdriftsplan og ønsket resultat skal godkjennes av emneansvarlig.

Emnet er lagt opp som en refleksiv prosess mellom praktisk utforskning og skriving.

Det kan gis anledning til å delta i eksterne konkurranser eller samarbeid etter avtale.

Emnet kan bestå av:

- kilde-/pensumsøk
- analyse og idéutvikling
- praktiske eksperimenteringer og utprøvinger i materialer og form
- refleksjon gjennom vekselvis skriving og praktisk arbeid
- framdriftsplan som arbeidsredskap

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne formulere en problemstilling ut ifra egen faglig interesse
- kunne utvikle egen faglig og kreativ styrke i arbeid mot et selvstendig kunstnerisk uttrykk
- kunne arbeide selvstendig i gjennomføring av et egendefinert prosjekt
- kunne utarbeide og anvende egen tidsplan for en bestemt tidsperiode

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- obligatorisk deltagelse i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursjoner og gjennomganger

- gjennomførte pålagte faglige oppgaver
- innlevering av arbeider til avtalt frist

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Studentens arbeid og utvikling vurderes underveis i prosessen på verkstedet. Vurderingen av den faglige forståelsen skjer også ved gjennomganger med kritikk underveis. Resultatet fra prosessen i selvvalgt prosjekt skal presenteres for eksterne i en faglig dialog. Vurdering av potensialet i arbeidet er målet. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig, faglærer og eksterne.

### 3.3.4. Profesjonell praksis, strategi og formidling

Professional practice, strategy and communication

#### Kort oversikt over emnet

|                        |  |
|------------------------|--|
| Studiepoeng            | 5  |
| Emnekode               | KK304  |
| Emnenivå               | BA   |
| Gjennomføres           | 3. år, 2. semester                             |
| Forhåndskrav           | Bestått 2. studieår og 1. semester 3. studieår |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                         |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign  |

#### Kort beskrivelse av emnet

I dette emnet skal studenten reflektere rundt egen designpraksis ut ifra egen målsetting for videre arbeid som profesjonell kles- eller kostymedesigner. Studenten skal utvikle egne strategier for å skape, formidle og nå frem med en tydelig profil av seg selv og sitt arbeid. I emnet fokuseres det på hvordan dette kan gjøres, både skriftlig, muntlig, visuelt, digitalt og materielt.

Emnet kan bestå av:

- utforskning av virkemidler som tekst, visualisering og iscenesettelse for å underbygge og presentere eget arbeid
- fremstilling av portofolio, digitalt og fysisk
- å se egen praksis i lys av faglig diskusjon og samfunnsmessig betydning
- bruk av presentasjonsteknikker
- orientering om arenaer for formidling og distribusjon av kles- og kostymedesign
- innføring i relevante mekanismer innen journalistikk, media og offentlig diskusjon.
- møter med relevante organisasjoner/institusjoner

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne bruke relevante verktøy for å kunne gi en profesjonell presentasjon av seg selv og sitt arbeid
- kunne identifisere og definere nedslagsfelt for egen praksis
- ha forståelse for relevante mekanismer innen journalistikk og media
- ha innsikt i aktuelle arenaer for kles- og kostymedesign

#### Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning. Forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursionsjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- innlevert materiale som spesifisert i oppgavetekster og kursbeskrivelser

- obligatorisk deltagelse (minimum 80 % tilstedeværelse) i alle avtalte fellesmøter, forelesninger, ekskursionsjoner og gjennomganger

## Vurdering

Arbeidskrav må være godkjent for at studentene skal kunne få avsluttende vurdering i emnet.

Vurderingsformer i emnet varierer. De kan bestå av presentasjon, utstilling, underveis gjennomgang, prøve, skriftlig arbeid og mappe. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått av emneansvarlig og faglærer.

### 3.3.5. Bachelorprosjekt

Bachelor project

#### Kort oversikt over emnet

|                        |   |
|------------------------|---|
| Studiepoeng            | 25  |
| Emnekode               | KK350   |
| Emnenivå               | BA  |
| Gjennomføres           | 3. år, 2. semester                            |
| Forhåndskrav           | Bestått alle tidligere emner                  |
| Vurdering              | Bestått / ikke-bestått                        |
| Inngår i studieprogram | Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign |

#### Kort beskrivelse av emnet

Emnet omfatter gjennomføring av et egenvalgt selvstendig prosjekt. Prosjektet skal vise studentens gjennomslagskraft som kles- eller kostymedesigner.

Studenten skal dokumentere fagkompetansen som er tilegnet frem mot og i løpet av bachelorprosjektet.

Prosjektet skal ha en helhetlig dokumentasjon og presentasjon. Prosjektets faglige og samfunnsmessige betydning skal beskrives i en skriftlig del. Prosjekts problemstilling og fremdriftsplan skal godkjennes av emneansvarlig.

Studenten er ansvarlig for faglige valg under prosjektets gjennomføring. Bachelorprosjektet er veiledningsbasert og det kan gis tilbud om teknisk assistanse.

#### Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne vise gjennomslagskraft, originalitet, kreativitet og et selvstendig kunstnerisk uttrykk
- kunne ta i bruk designfaglige metoder, teori og kritisk refleksjon i utviklingen av et originalt prosjekt
- kunne ta i bruk faglige verktøy for å utvikle og fremstille prosjektet praktisk
- kunne arbeide med et prosjekt selvstendig og i samarbeid med andre
- kunne beskrive sitt prosjekts faglige relevans og samfunnsmessige betydning
- kunne formidle eget arbeid muntlig, skriftlig og visuelt

#### Undervisning og læringsformer

Emnet består av selvstendig arbeid i studio og på verksted eller i gruppearbeid om en scenekunstforestilling. Veiledning med ekstern veileder og faglærere. Teknisk bistand på verksted innenfor en tildelt tidsramme.

Arbeidskrav for emnet er:

- deltagelse ved obligatoriske milepæler til avtalt tid
- innlevering og presentasjon av arbeider til avtalt frist

## **Vurdering**

Arbeidskrav må være godkjent for at studenten skal kunne få avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen skjer ut fra emnets læringsmål.

Emnet vurderes av en ekstern sensor og to interne faglærere.

Emnet vurderes til bestått / ikke-bestått.