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, 03.05.19, 20.12.19, 04.04.22, 06.02.2023)

Innholdsfortegnelse:

DEL 1 2

1.1. KORT OVERSIKT OVER STUDIET 2
1.2. BESKRIVELSE AV STUDIET 2
1.3. OPPTAKSKRAV 3
1.4. LÆRINGSUTBYTTE FOR STUDIET 3
1.5. OPPBYGGING OG GJENNOMFØRING 3
1.5.1. Emnestruktur 5
1.5.2. Utveksling 5
1.6. UNDERVISNING OG LÆRINGSFORMER 5
1.7. VURDERING 6
1.8. STUDIEKVALITET 6

DEL 2 7

2.1. EMNEBESKRIVELSER 1. STUDIEÅR 7
2.1.1. Fagverktøy 7
2.1.2. Fagteori og historie: klesdrakt og mote 8
2.1.3. Strikk, farge og materialer 9
2.1.4. Tegning, form og farge 1 10
2.1.5. Kropp: Idé og form 11
2.1.6. Fagteori, historie og metode: Kostymedesign 12
2.1.7. Konsept og metode 13
2.1.8 Kunst- og designhistorie 1 14
2.1.9. Tegning, form og farge 2 15
2.2. EMNEBESKRIVELSER 2. STUDIEÅR 16
2.2.1. Materialer og transformasjon 16
2.2.2. Valg: Kostyme- og konseptutvikling eller Strikk og kolleksjonsutvikling 17
2.2.3. Kunst- og designhistorie 2 19
2.2.4. Utplassering 20
2.2.5. Perspektiv og identitet 21
2.2.6 Kunst- og designteori 1 22
2.3. EMNEBESKRIVELSER 3. STUDIEÅR 23
2.3.1. Valg: Klær i kontekst eller Kostyme i kontekst 23
2.3.2. Selvvalgt prosjekt 25
2.3.3 Kunst- og designteori 2 26
2.3.4. Profesjonell praksis, strategi og formidling 27
2.3.5. Kunst- og designteori 3 28
2.3.6. Bachelorprosjekt 29

DEL 1

1.1. Kort oversikt over studiet

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

1.2. Beskrivelse av studiet

Bachelorstudiet i klesdesign og kostymedesign gir anledning til å utforske klær som uttrykksform i et vidt spekter av sammenhenger. Det tas opp studenter med faglig interesse for klesdesign og kostymedesign, samt studenter med interesse for strikkedesign. Gjennom gradvis spesialisering legger studiet til rette for at studenten skal kunne ta informerte veivalg og utvikle kunnskaper, ferdigheter, kompetanse og holdninger for å kunne arbeide profesjonelt med design av klær og/eller kostymer.

Studiet bygger opp estetisk og teknisk kunnskap, strategiske og konseptuelle ferdigheter, samt ferdigheter i faglig samarbeid og formidling. Utvikling av formsans, kunnskap om materialer og ulike måter å bearbeide disse på er viktig i utdanningen. Studiet er praktisk orientert og legger vekt på en eksperimenterende tilnærming og utvikling av egen signatur. Studiet har som mål å bringe fag og samfunn fremover og det forutsettes stor innsats i egen designfaglig utvikling som kombinerer praksis, teori og kritisk refleksjon

Kunsthøgskolen har verksteder og fasiliteter for søm, strikk og tekstil som er relevante for studieprogrammet. Samlokalisering med fagområder innen scenekunst og andre visuelle kunst- og designfag gir unike muligheter for tverrfaglig samarbeid, nettverksbygging og bruk av spesialiserte verksteder i løpet av studiet.

Avdeling design

Bachelorstudiet i klesdesign og kostymedesign på Kunsthøgskolen i Oslo ligger under avdeling design. De tre bachelorstudiene i design på Kunsthøgskolen i Oslo (Grafisk design og illustrasjon, Interiørarkitekter og møbeldesign samt Klesdesign og kostymedesign) har flere emner på tvers, både felles praktiske emner og emner av historisk, teoretisk og metodisk art. I tillegg til de tre BA-programmene tilbyr avdelingen et felles masterstudium samt studier på ph.d.-nivå.

Felles for studiene på avdelingen design er at de står i en undersøkende og kritisk tradisjon, konteksten til studieprogrammene er kunstfaglig. Avdelingen har sitt historiske utgangspunkt i tradisjonen fra Statens håndverks- og kunstindustriskole (SHKS) og har en ubruttlinje tilbake til Tegneskolen av 1818.

Studiet gir / kvalifiserer til
Kandidater med bachelorgrad i klesdesign og kostymedesign skal være kompetente utøvere med bred designfaglig kompetanse og 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:

- nysgjerrighet, iderikdom, engasjement og evne til å reflektere
- evne til å uttrykke seg visuelt, skriftlig og muntlig
- interesse, forståelse og sensibilitet for tredimensjonal form og tekstile materialer
- selvstendighet og samarbeidsevner
- interesse for klær, kostymer, mote, søm og mønsterkonstruksjon

Opptaksprøven er todelt og kan inkludere et intervju.

1.4. Læringsutbytte for studiet

Etter endt utdanning skal studenten:

- ha en klar forståelse av sin faglige og kreative styrke som klesdesigner og/eller kostymedesigner
- kunne ta i bruk faglige metoder, teori og kritisk refleksjon i utviklingen av designuttrykk som viser kunstnerisk og kreativ gjennomslagskraft og originalitet
- kunne tilegne seg, bruke og utvikle kunnskap, ferdigheter og metodiske verktøy innenfor spesifikke og spesialiserte områder av fagfeltet i egen designprosess
- kunne planlegge, utvikle og gjennomføre designprosjekter, selvstendig og i samarbeid med andre
- kunne ta bevisste, selvstendige avgjørelser i designarbeidet som tar hensyn til relevante kulturelle og etiske aspekter, samt problemstillinger knyttet til ansvar for miljø og natur
- kunne sette eget arbeid i en kontekst og dokumentere og formidle idé, konsept, alle faser i en designprosess, samt teori og metode, muntlig, skriftlig og visuelt.

1.5. Oppbygging og gjennomføring

Studiet er bygget opp med tanke på en trinnvis utvikling, fra innføring i grunnleggende verktøy og faglige prosesser, til mer omfattende oppgaver og selvstendig arbeid med sammensatte problemstillinger. For å gi praktisk kompetanse i prosjekthåndtering/styring og evne til å ta selvstendige valg økes graden av selvstudie og spesialisering utover i studiet. I første studieår opparbeides et felles faglig grunnlag innen klesdesign og kostymedesign. I andre studieår er det muligheter for delvis spesialisering som også inkluderer strikkedesign. I tredje studieår gjennomføres full spesialisering i studentens eget interessefelt innen klesdesign og kostymedesign. Studiet avsluttes med et større prosjekt der studenten velger innretning, tematikk og arbeidsmetoder og jobber selvstendig under veiledning.

1. studieår
I første semester blir studenten introdusert for klær og kostymer som uttrykksform og får utvidet sin kunnskap om grunnleggende fagverktøy, teknikker og begrep innen fagområdet. Studenten får erfaring med viktige redskap for å utvikle og realisere ideer, planlegge og utføre enkeltplagg og antrekk. En introduksjon til drakthistorie, motehistorie og -teori inngår i dette semesteret.

I andre semester får studenten en mer inngående erfaring med både tekniske og metodiske redskaper for klesdesign og kostymedesign. Viktige virkemidler er bruk av farger, materialer og silhuett i tredimensjonale utrykk på kropp i bevegelse. Studenten lærer å jobbe med konsept- og idéutvikling på eksperimenterende måter. En introduksjon til teater- og kostymehistorie, teori og metodikk inngår i dette semesteret

2. studieår
I tredje semester får studenten utvidet kunnskap om materialer og farge gjennom utforskning av teknikker og virkemidler for tredimensjonal utforming og utvikling av plagg med et eget designuttrykk. Det gis anledning til å velge mellom å fokusere på metodisk utvikling av kostymer eller på utvikling av klær og kolleksjoner med fokus på strikkedesign.

Fjerde semester har et utadrettet fokus mot omgivelser, samfunn og bedrifter. Studenten gjennomfører en praksisperiode hos en profesjonell klesdesigner eller kostymedesigner. Studenten tar i bruk praktiske, tekniske og teoretiske kunnskaper og ferdigheter og får erfaring med å definere og utvikle et eget prosjekt. Kildesøk og metode brukes til å utvikle ideer og som gir grunnlag for refleksjon og for utvikling av egen designidentitet. I dette 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 fagspesialiserte og egendefinerte prosjekter. For studenter med spesialisering i klesdesign utvikles ideer til eget designutrykk i et prosjekt som tar for seg industrielle og kommersielle aspekter ved klesdesign og mote. Studenter med spesialisering i kostymedesign samarbeider med andre scenekunstnere i en produksjon. I et selvvalgt prosjekt prøver studenten ut egne idéer og ser fremover mot kommende avgangsprosjekt.

I det sjette semesteret arbeider studenten med forberedelse, planlegging, gjennomføring og formidling av sitt avsluttende bachelorprosjekt. Studenten formulerer en prosjektbeskrivelse og får veiledning, men er selv ansvarlig for faglige valg i gjennomføringen av prosjektet. Formidling og presentasjon til profesjonelle og publikum gjennom for eksempel visning eller forestilling utgjør sammen med utstilling en viktig del av eksamensarbeidet.

Studiet er et fulltidsstudium. 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:

Emne kode	Emnenavn	Studiepoeng per semester					
		1.	2.	3.	4.	5.	6.
Høst							
KK101	Fagverktøy	15					
KK105	Fagteori og historie: Klesdrakt og mote	5					
KK102	Kropp: Idé og form	5					
DE101	Tegning, form og farge 1	5					
Vår							
KK103	Strikk, farge og materialer		5				
KK106	Fagteori, historie og metode: Kostymedesign		5				
KK104	Konsept og metode		10				
DE102	Kunst- og designhistorie 1		5				
DE103	Tegning, form og farge 2		5				
Høst							
KK201	Materialer og transformasjon			15			
	Et av følgende to emner:			10			
KK202	Valg: Kostyme- og konseptutvikling						
KK203	Valg: Strikk og kolleksjonsutvikling						
DE204	Kunst- og designhistorie 2			5			
Vår							
KK204	Utplassering				10		
KK205	Perspektiv og identitet				15		
DE201	Kunst- og designteori 1				5		
Høst							
	Et av følgende to emner:					15	
KK301	Valg: Klær i kontekst						
KK302	Valg: Kostyme i kontekst						
KK303	Selvvalgt prosjekt					10	
DE302	Kunst- og designteori 2					5	
Vår							
KK304	Profesjonell praksis, strategi og formidling						5
DE303	Kunst- og designteori 3						5
KK350	Bachelorprosjekt						20
	SUM	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**

Se del 2 for emnebeskrivelser.

1.5.2. Utveksling

Det er tilrettelagt for at studentene ved Kunsthøgskolen i Oslo kan utveksle til en annen utdanningsinstitusjon i ett semester 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.

1.6. Undervisning og læringsformer

Undervisningen er i stor grad praktisk, verksted- og prosjektbasert og omfatter både abstrakte og eksperimenterende oppgaver og realistiske prosjekter. Prosjektene bygger opp designkompetanse for idé-og konseptutvikling, prosjekthåndtering og gir erfaring med både individuelle prosesser og samarbeid.

Studiet består av lærerstyrt undervisning, veiledning og selvstendig arbeid. Mye av undervisningen foregår som gruppeundervisning og forutsetter aktiv deltagelse i faglige diskusjoner. Læringsformer kan være kurs, studioarbeid, forelesning, pensum, workshops, ekskursjon, gjennomgang, presentasjon, utstillinger, oppgaver og prosjekter. Det legges opp til en suksessiv økning av selvstudie under studiet. For å sikre et best mulig

læringsutbytte for den enkelte student og et optimalt læringsmiljø, er det avgjørende at studenten er tilstede og deltar aktivt i all undervisning og studierelatert arbeid.

I løpet av studiet får studentene mulighet for utplassering og praksis og det kan gis tilbud om studieturer i inn- og utland i løpet av studiet.

Undervisningen i studieprogrammet baseres på kunstfaglig- og erfaringsbasert kunnskap, og foregår i relasjon med kunstnerisk utviklingsarbeid på designavdelingen.

Arbeidskrav for studiet omfatter:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen til hvert enkelt emne.

Studenter som ikke oppfyller arbeidskrav kan pålegges ekstra oppgaver for å oppfylle kravet. Dette kan for eksempel være å delta på ekstra undervisning eller løse en oppgave som ivaretar læringsutbytter i emnet. Er fraværet høyt eller studenten har vært fraværende under obligatorisk undervisning som ikke kan erstattes med en alternativ oppgave, må studenten ta emnet på nytt som selvstudium det påfølgende semesteret. Studenten har da ikke krav på veiledning/undervisning i emnet.

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 Kunsthøgskolen. 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. Emneansvarlig skal utarbeide emneplan ut ifra studieplanen for hvert enkelt emne og publisere denne innen emnestart. Emneplanen skal beskrive undervisningsopplegg, arbeidskrav, frister, vurderingskriter og vurderingsform.

Vurderingsformer kan bestå av presentasjon, utstilling, gjennomgang, prøve, skriftlig arbeid eller mappe. Vurderingen foretas av emneansvarlig i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere. Nærmere informasjon om vurderingsformer fremgår av den enkelte emneplan.

For å sikre progresjonen i studiet må samtlige emner i ett studieår være bestått for at studenten skal kunne gå videre til neste studieår. 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 bidragsytere 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

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

Beskrivelse av emnet

Emnet gir kunnskap om og erfaring med grunnleggende tekniske og praktiske verktøy for fagområdene klesdesign og kostymedesign. Gjennom praktiske øvelser får studenten en innføring i materialer, redskap, teknikker, prinsipper og begrep innen søm, modellering, mønsterkonstruksjon og fagtegning, samt innfarging av tekstiler. Sikkerhetsopplæring som gir studenten adgang til bruk av sømverksted og maskinpark, samt fargekjøkken inngår i emnet.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha kunnskap om og praktisk erfaring med verktøy, metoder og teknikker for fremstilling av plagg
- kjenne til grunnleggende prinsipper og faglige begrep innen materialer, modellering, mønsterkonstruksjon, søm og fagtegning
- ha grunnleggende kunnskap om innprøving av klær på kropp
- selvstendig kunne utføre innfarging av tekstiler og fiber

Undervisning og læringsformer

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

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.2. Fagteori og historie: klesdrakt og mote

Theory and History of Costume and Fashion

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	KK105
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

Beskrivelse av emnet

Emnet omhandler klær i en historisk-, samtids- og fremtidskontekst. Studenten får en grunnleggende innføring i historie og teori innen klesdrakt og mote. Globale og lokale perspektiver og sentrale temaer omkring klær settes i sammenheng med klesdesignfaget. Emnet gir en introduksjon til hvordan studenten kan innhente informasjon, få kunnskap og orientere seg faglig gjennom bruk av ulike kilder.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha kjennskap til grunnleggende historie, teori og sentrale samtidige perspektiver innen klær og mote
- Ha bevissthet om den historiske, kulturelle, sosiale og politiske konteksten som klær inngår i, lokalt og globalt
- kunne bruke ulike kilder for å orientere seg om historie, teori, utviklingstrekk og nytenkning i fagfeltet
- kjenne til aktuelle arenaer og virkeområder for klesdesignere
- kunne problematisere og reflektere kritisk omkring klesdesign og mote og utveksle faglige synspunkter og erfaringer med andre, i og utenfor fagområdet.

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning, forelesninger, litteraturstudier, selvstendig arbeid og gruppediskusjoner. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.3. Strikk, farge og materialer

Knit, Colour and Materials

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

Beskrivelse av emnet

Emnet gir en grunnleggende og praktisk innføring i strikk, tekstillære, fargeteori, og trendforståelse. Studenten reflekterer over betydningen av farge i klær og kostymer. Hvordan farge samspiller med garn og tekstil i struktur og tekstur utforskes som uttrykksmiddel i utvikling av designideer. Emnet gir innføring i grunnleggende redskap, teknikker og begrep innen strikkedesign. En introduksjon til utregning av strikkeoppskrifter og materialforbruk samt sikkerhetsopplæring som gir studenten adgang til bruk av strikkeverksted inngår i emnet.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kjenne til faglige begrep og ha grunnleggende kunnskap om tekstile fibre og materialer og deres egenskaper
- ha kunnskap om bruk, virkning og betydning av farge, struktur og tekstur i klær og kostymer
- ha grunnleggende tekniske ferdigheter og kunnskap om redskaper, teknikker og faglige begrep innen strikk
- kunne jobbe kreativt med strikk, farger og materialer og dokumentere og systematisere informasjon og utprøving

Undervisning og læringsformer

Teoretisk og praktisk gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger, litteraturstudier og selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.4. Tegning, form og farge 1

Drawing, Form and Colour 1

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	DE101
Emnenivå	BA
Gjennomføres	1. år, 1. semester
Forhåndskrav	Opptak til ett av avdeling designs bachelorstudier
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, Bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Tegning er fundamentalt for all designfaglig praksis, både som undersøkende verktøy og som frittstående resultat. Med vekt på figurtegning og tegning av kropp tar emnet for seg tegningens grunnleggende metoder, teknikker og begreper. Gjennom praktiske oppgaver og øvelser som utforsker ulike teorier og prinsipper i tegning får studenten utvidet sin kunnskap om persepsjon, form og farge. Målet er å innarbeide tegning som et sentralt arbeidsredskap gjennom studiet.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- Ha kunnskap om sentrale begrep, teknikker og metoder i tegning.
- Ha teoretisk og praktisk kunnskap om persepsjon, form og farge i tegning.
- Ha erfaring med tegning som verktøy og kunne bruke dette i eget arbeid.
- Ha grunnleggende ferdigheter i tegning av kropp og ha kommet i gang med å utvikle en egen tilnærming til og praksis i tegning.

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning og selvstendig arbeid, forelesninger, studioarbeid, presentasjoner og gjennomganger. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.5. Kropp: Idé og form

Body: Form and Idea

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	KK102
Emnenivå	BA
Gjennomføres	1. år, 2. semester
Forhåndskrav	Opptak BA klesdesign og kostymedesign
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Med utforskning av form og silhuett på kropp gir emnet en grunnleggende innføring i praktiske og metodiske verktøy for undersøkelse, analyse og eksperimentering i utviklingen av idéer til klær. Studenten arbeider kreativt innenfor en gitt ramme. Studenten utvikler en idé gjennom materialutprøving, modellering, tegning og konstruksjon og fremstiller en silhuett som tilpasses til og vises på en kropp i bevegelse. Emnet omfatter en grunnleggende innføring i visuell dokumentasjon og presentasjon av designprosess i portofolio.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne anvende kildesøk og analyse for å utvikle egen idé frem til ferdig antrekk
- ha grunnleggende kunnskap om kreativ anvendelse av konstruksjon, modellering og sømtekniske løsninger
- ha forståelse for materialets betydning for samspillet mellom klær og kropp i bevegelse
- kunne dokumentere og presentere alle faser i en kreativ prosess

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger og praktisk arbeid. Emnet organiseres som prosjekt med selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.6. Fagteori, historie og metode: Kostymedesign

Theory, History and Method of Costume Design

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	KK106
Emnenivå	BA
Gjennomføres	1. år, 2. semester
Forhåndskrav	Opptak BA klesdesign og kostymedesign
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet gir en grunnleggende innføring i historie, teori og metode innen kostymedesign og scenekunst. Studenten introduseres til ulike praksiser og mulige virkeområder innen kostymedesign og får en innføring i fagets grunnleggende metoder. Gjennom å sammen se scenekunst-oppsetninger og film og reflektere over disse, får studenten et innblikk i ulike perspektiver og temaer innen scenekunst som settes i sammenheng med kostymedesignfaget og egen designpraksis.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha kjennskap til historie, teori, metodikk og sentrale samtidige perspektiver innen kostymedesign, scenekunst og film
- ha bevissthet om den historiske, kulturelle, sosiale og politiske konteksten som kostymer i scenekunst og film inngår i.
- kunne bruke kilder til å orientere seg om historie, teori, utviklingstrekk og nytenkning i fagfeltet
- kjenne til aktuelle arenaer og virkeområder for kostymedesignere
- kunne problematisere og reflektere kritisk omkring kostymedesign og utveksle faglige synspunkter og erfaringer med andre i og utenfor fagområdet.

Undervisning og læringsformer

Teoretisk og praktisk gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger, litteraturstudier og selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.7. Konsept og metode

Concept and Method

Oversikt over emnet

Studiepoeng	10
Emnekode	KK104
Emnenivå	BA
Gjennomføres	1. år, 2. semester
Forhåndskrav	Opptak BA klesdesign og kostymedesign
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet tar for seg klær i en historisk-, samtids- og fremtidskontekst i et praktisk prosjekt. Studenten jobber med å skape et sammenhengende kles- eller kostymeuttrykk i form av en garderobe til en tenkt bruker eller en karakter. Med utgangspunkt i undersøkelse av drakthistoriske epoker og analyser av andre kles- eller kostymedesigneres arbeid skal studenten skape sitt eget konsept. Teoretisk kunnskap og praktiske og metodiske ferdigheter tas i bruk og utvikles i en eksperimenterende prosess der studenten veiledes i idéutvikling gjennom kildesøk og analyse, til utvikling av konsept og realisering av antrekk. Gjennom å assistere avgangsstudenter i en avgrenset periode får studenten også et innblikk i medstudenters designprosesser. Studenten får en innføring i presentasjonsteknikk og skal dokumentere og formidle idé, prosess og konsept visuelt i portofolio og i muntlig presentasjon. Det gis en grunnleggende introduksjon til bruk av digitale verktøy for fagtegning og designutvikling.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha kunnskap om og kunne ta i bruk grunnleggende designmetodikk for utvikling av et kles- og kostymekonsept
- kunne utvikle idéer basert på kildesøk og analyse av drakthistoriske epoker og samtidige designere
- ha kunnskap om det å bygge opp, fremstille og presentere en enkel kolleksjon og/eller kostymer til en karakter
- ha grunnleggende kunnskap i digital fagtegning
- kunne dokumentere og formidle idé, prosess og konsept, visuelt og muntlig.

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger og praktisk arbeid. Emnet organiseres som prosjekt med selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.8 Kunst- og designhistorie 1

Art and Design History 1

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	DE102
Emnenivå	BA
Gjennomføres	1. år, 2. semester
Forhåndskrav	Opptak til ett av avdeling designs bachelorstudier
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, Bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet gir en bred introduksjon til kunst- og formgivingshistorien fra istiden og frem til romantikken. Emnet fortsetter med en grundig gjennomgang av de mest sentrale kunst- og designhistoriske strømninger fra slutten av 1800-tallet frem til postmodernismen. Et mål for emnet er å utvide studentenes forståelse for tingenes og omgivelsenes utforming i et historisk og samfunnsmessig perspektiv.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- Kunne analysere og redegjøre for stiler og epoker
- Kunne sette samtidens designuttrykk inn i et historisk perspektiv
- Kunne se seg selv, sin faglige utøvelse og sitt faglige ståsted i en større sammenheng

Undervisning og læringsformer

Forelesning, pensumlitteratur, selvstudie, kollokviearbeid, presentasjoner.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.1.9. Tegning, form og farge 2

Drawing, Form and Colour 2

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	DE103
Emnenivå	BA
Gjennomføres	1. år, 2. semester
Forhåndskrav	Opptak til ett av avdeling designs bachelorstudier
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i grafisk design og illustrasjon, Bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign og Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

I emnet introduseres sentrale teorier, prinsipper og begreper for form og farge som grunnlag for praktiske øvelser og eksperimenter i ulike materialer. Formundervisningen vektlegger iakttagelse og beskrivelse av flate, volum, element og bevegelse. Fargeundervisningen tar for seg sentrale begreper og metodikk innen fargeteori og lys. I tegneundervisningen vektlegges det romlige og det tredimensjonale. Målet er at studenten skal kunne ta i bruk og videreutvikle kunnskap og ferdigheter i tegning, form og farge i sine designprosesser.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- Ha kjennskap til de mest sentrale teorier innen form og farge.
- Ha erfaring med undersøkelser i form og farge.
- Kunne anvende kunnskap om og erfaring med tegning, form og farge som verktøy i eget arbeid.

Undervisning og læringsformer

Praktiske oppgaver og øvelser som utforsker ulike prinsipper for form og farge. Gruppeundervisning og selvstendig arbeid, forelesninger, verkstedinnføring, studioarbeid, presentasjoner og gjennomganger. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå. Emnet avsluttes med innlevering av en avsluttende oppgave.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.2. Emnebeskrivelser 2. studieår

2.2.1. Materialer og transformasjon

Materials and Transformation

Oversikt over emnet

Studiepoeng	10
Emnekode	KK201
Emnenivå	BA
Gjennomføres	2. år, 3. semester
Forhåndskrav	Bestått 1. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet tar for seg tekstilkunnskap i et utvidet kultur- og samfunnsperspektiv. Studenten orienterer seg om tendenser og utvider sin kunnskap og vokabular innen materialer og tekstiler. Emnet gir en introduksjon til hvordan analyse og tolkning av tekst kan være et utgangspunkt for utvikling av kunstneriske ideer. I et prosjektarbeid undersøker studenten materialers potensiale gjennom bearbeiding og eksperimentell utforskning av tekstile egenskaper og teknikker i møte med kropp og plagg. Studenten får utvidet sin kunnskap om innfarging av tekstiler. Emnet gir anledning til å utforske nye verktøy og teknikker for å skape, bearbeide, patinere og transformere materialer gjennom for eksempel strikk, trykk, broderi, vev, laserkutting, m.m. Studenten skal dokumentere og iscenesette prosess og resultat, visuelt og muntlig.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha inngående kunnskap om og utvidet vokabular innen tekstile materialer
- ha kunnskap om samfunns- og miljøaspektet ved fremstilling og bruk av ulike materialer
- ha utvidet kunnskap om verktøy og teknikker innen materialbearbeiding og patinering.
- kunne bruke tolkning av tekst som utgangspunkt for kunstneriske prosesser i eget designarbeid.
- ha fått en forståelse for bearbeiding og fremstilling av materialer som metode i idéutvkling og design av klær og kostymer.
- kunne iscenesette prosess og resultat i formidlingen av eget arbeid

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger og praktisk arbeid. Emnet organiseres som prosjekt med selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.2.2. Valg: Kostyme- og konseptutvikling eller Strikk og kolleksjonsutvikling

2.2.2.1 Kostyme- og konseptutvikling

Costume- and Concept Development

Oversikt over emnet

Studiepoeng	10
Emnekode	KK202
Emnenivå	BA
Gjennomføres	2. år, 3. semester
Forhåndskrav	Bestått 1. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet skal gi utvidet kunnskap om og praktisk erfaring med kostymedesign innen scenekunst og/eller film. Dette gir studenten grunnlag for å velge kostymedesign som spesialiseringsområde. Emnet tar for seg et spekter av metoder for å utvikle kostymeidéer med utgangspunkt i et manus. Emnet gir kunnskap om ulike metoders styrker og begrensninger. Studenten får utvidet kunnskap om sentrale verktøy som tekstanalyse, dramaturgi, visuell dramaturgi, konseptutvikling og utvikling av karakter. Studenten utvikler selvstendig og/eller i samarbeid, flere forslag til kostymekonsept til en tenkt forestilling eller film. Studenten tar også i bruk kildesøk og analyse av historiske referanser som utgangspunkt for eget design. Studenten reflekterer over etiske aspekter som for eksempel representasjon av kjønn og etnisitet i scenekunst og film. Emnet har et sterkt fokus på formidling av kostymedesign gjennom skisser og tegning. Konseptene presenteres som ferdige kostymetegninger. Idéutvikling og prosess skal presenteres muntlig.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kjenne til et vidt spekter av metoder og teorier innen kostymedesign
- kunne ta i bruk ulike metoder for å utvikle konsepter og idéer fra en dramatisk tekst til ferdig kostymedesign.
- ha relevante tegneferdigheter for å kunne formidle og presentere et kostymedesignkonsept
- ha utvidet vokabular for kostymedesign, scenekunst /film og kunne anvende dette i kommunikasjon med profesjonelle aktører.

Undervisning og læringsformer

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

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.2.2.2. Strikk og kolleksjonsutvikling

Knitwear and Collection Development

Oversikt over emnet

Studiepoeng	10
Emnekode	KK203
Emnenivå	BA
Gjennomføres	2. år, 3. semester
Forhåndskrav	Bestått 1. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet omfatter kreativ og teknisk fordypning i strikkens muligheter og gir studenten grunnlag for å velge strikkedesign som spesialisering innen klesdesign. Studenten utvikler en kolleksjon med strikk som et sentralt element, tar i bruk kunnskap om materialer og veiledes i valg og bruk av metodiske verktøy. Designprosessen omfatter utvikling og realisering av antrekk eller plagg, samt utarbeidelse av illustrasjoner, materialprøver, tekniske spesifikasjoner og oppskrifter for strikkeplagg. Studenten får innføring i teknikker for ferdigstilling og etterbehandling av strikkede plagg og utvider sin tekniske kunnskap gjennom håndstrikk og bruk av manuelle og digitale strikkemaskiner. Det gis en orientering om garnprodusenter og leverandører og mulighet for studiebesøk hos virksomheter som jobber med strikk. Studenten skal dokumentere og formidle idé, prosess og kolleksjonskonsept visuelt i portofolio og i muntlig presentasjon. Fotografering av fremstilte plagg/antrekk inngår som en del av formidlingen av utrykket.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha utvidet kunnskap om strikketeknikker, design, fremstilling og ferdigstilling av strikkede plagg
- kunne orientere seg i et felt og kunne anvende relevante metodiske verktøy i utvikling av egen kolleksjonsidé
- kunne utarbeide strikkeoppskrifter samt formidle tekniske spesifikasjoner for produksjon
- ha kunnskap om strikk som næring og mulig virkeområde
- ha utvidet vokabular for strikk og kunne anvende dette i kommunikasjon med profesjonelle aktører.

Undervisning og læringsformer

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

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.2.3. Kunst- og designhistorie 2

Art and Design History 2

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	DE204
Emnenivå	BA
Gjennomføres	2. år, 3. semester
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

Beskrivelse av emnet

Emnet gir en bred introduksjon til design- og kunsthistorie i en samtidskontekst. Her drøftes urfolksperspektiver og postkoloniale problemstillinger og filmens brede påvirkning på kunst og design. Teknologiutviklingen og omsvinget fra objekt til opplevelse/tjeneste i både kunst og design også grundig drøftet. I tillegg tilbyr emnet tre historiske streiftog inn i henholdsvis skrift-, møbel- og drakthistorien.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- Kunne analysere og redegjøre for stiler og epoker
- Kunne sette samtidens designuttrykk inn i et historisk perspektiv
- Kunne se seg selv, sin faglige utøvelse og sitt faglige ståsted i en større sammenheng

Undervisning og læringsformer

Forelesning, pensumlitteratur, selvstudie, kollokviearbeid, presentasjoner.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.2.4. Utplassering

Placement in Professional Practice

Oversikt over emnet

Studiepoeng	10
Emnekode	KK204
Emnenivå	BA
Gjennomføres	2. år, 4. semester
Forhåndskrav	Bestått 1. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Med utgangspunkt i studentens faglige interesse skal studenten i samråd med emneansvarlig finne, søke seg til og gjennomføre en praksisperiode i en relevant profesjonell virksomhet. Utplasseringen skal gi utvidet forståelse for og erfaring med ulike aspekter ved fagutøvelse i bransje og fagfelt. Studenten får forståelse for hvordan klesdesign eller kostymedesign samspiller med kontekst både i kreativ fase, produksjon, formidling og markedsføring. Kritisk refleksjon over etiske problemstillinger knyttet til fagutøvelse inngår i emnet. Studenten fører loggbok underveis og utarbeider en oppsummerende rapport fra sitt praksisopphold som presenteres avslutningsvis. I rapporten skal studenten presentere utplasseringsstedets virksomhet og reflektere rundt erfaringer i praksisperioden sett opp mot eget designarbeid i studiet.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne samhandle i dialog med profesjonelle fagpersoner
- ha kunnskap om og kunne reflektere over en profesjonell virksomhets aktivitet og posisjon i feltet
- kunne reflektere kritisk omkring etiske problemstillinger knyttet til fagutøvelse
- kunne utarbeide og presentere en rapport fra en praksisperiode med oppsummering og refleksjon

Undervisning og læringsformer

Praksisopphold i profesjonell virksomhet. Deltakelse i arbeidet og gjennomføring av faglige oppgaver som avtalt med utplasseringsstedet. Kontakt mellom faglærer og student etter avtale eller ved behov. Loggbok føres underveis og studenten utarbeider og presentere en rapport fra sitt praksisopphold ved emnets slutt

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.2.5. Perspektiv og identitet

Perspective and Identity

Oversikt over emnet

Studiepoeng	15
Emnekode	KK205
Emnenivå	BA
Gjennomføres	2. år, 4. semester
Forhåndskrav	Bestått 1. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet tar for seg hvordan ulike tilnærminger og perspektiver påvirker kles- kostymedesignerens kreative prosess og designutrykk. Studenten anvender praktiske, tekniske og teoretiske kunnskaper og ferdigheter til å skape et helhetlig konsept med et tydelig designutrykk. Studenten kan jobbe selvstendig og/eller i samarbeid med andre. Feltarbeid/studiereise introduseres som kreativt verktøy og det gis veiledning i valg og bruk av metodikk i prosessen frem mot realisering av et egendefinert kolleksjonskonsept eller kostymer til en scenekunst- eller filmproduksjon.

Studenter med fokus på klesdesign utvikler sitt eget kolleksjonskonsept og fremstiller et eller flere antrekk som viser en tydelig designidentitet. Studenten utfordres til å definere nedslagsfelt og kontekst for arbeidet og får erfaring med å forholde seg til muligheter og begrensninger innenfor en egendefinert ramme. Studenten kan knytte til seg og samarbeide med andre profesjonelle aktører i gjennomføringen av prosjektet.

Studenter med fokus på kostymedesign kan samarbeide med skuespillere eller andre utøvere om utvikling av karakter eller annen form for kostymert kropp og fremstiller kostymer til en mindre produksjon. Gjennom samarbeid med scene- og/eller filmkunstnere får studenten erfaring i å forholde seg til de andre kunstneriske og praktiske kompetansene og metodene som inngår i et kollektivt uttrykk.

Studenten skal dokumentere, presentere og reflektere over prosess og resultat i portofolio og i muntlig presentasjon. I løpet av emnet skal studenten også bistå avgangsstudenter i organisering og gjennomføring av avgangsutstilling og visning og får på denne måten et innblikk i viktige aspekter knyttet til formidling av designarbeid. Det gis videre opplæring i digitale verktøy for fagtegning og designutvikling i emnet.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne utvikle et konsept som reflekterer egne perspektiver på klesdesign og/eller kostymedesign
- kunne fremstille og presentere sin designidé på en gjennomført og overbevisende måte
- ha grunnleggende forståelse for betydningen av samarbeid med andre aktører i en prosess
- Kunne bruke kunnskap, erfaringer og refleksjon over eget arbeid til å se fremtidsmuligheter og -mål
- Kunne kommunisere idéer og design gjennom fagtegning og annen formidling

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger og praktisk arbeid. Emnet organiseres som prosjekt med selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.2.6 Kunst- og designteori 1

Art and Design Theory 1

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	DE201
Emnenivå	BA
Gjennomføres	2. år, 4. semester
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

Beskrivelse av emnet

Emnet omhandler kritiske perspektiver på design i en samtidskontekst. Teoretiske perspektiver fra visuell og materiell kultur står sentralt i en tverrfaglig tilnærming basert på antropologi, kunsthistorie, filosofi, kritisk teori og estetisk teori. Estetiske, semiotiske, økonomiske, sosiokulturelle og funksjonelle perspektiver blir trukket inn for å belyse og forstå vårt forhold til tingene og tegnene vi omgir oss med.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne sette samtidens designuttrykk inn i et kritisk sosiokulturelt perspektiv
- kunne se seg selv, sin faglige utøvelse og sitt faglige ståsted i perspektiv

Undervisning og læringsformer

Forelesninger, pensumlitteratur, selvstudie, kollokviearbeid, presentasjoner, skriving

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.3. Emnebeskrivelser 3. studieår

2.3.1. Valg: Klær i kontekst eller Kostyme i kontekst

2.3.1.1. Klær i kontekst

Fashion in Context

Oversikt over emnet

Studiepoeng	15
Emnekode	KK301
Emnenivå	BA
Gjennomføres	3. år, 5. semester
Forhåndskrav	Bestått 2. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet tar for seg industrielle og kommersielle aspekter ved klesdesign og mote. Studenten gjør seg kjent med hvilken rolle og plass klesdesigneren kan ha i verdikjeden og i mote-systemet. Med utgangspunkt i kildesøk og analyse av tendenser og kontekst for morgendagens klesuttrykk skal studenten utvikle et kolleksjonskonsept for en eksisterende merkevare/aktør. Studenten jobber med utvikling og transformering av egne idéer og konsepter i møte med en oppdrags-/arbeidsgiver. Identifisering og forståelse av målgrupper og nedslagsfelt sammen med bevissthet om etiske og miljømessige aspekter ved industriell og kommersiell klesdesign/mote står sentralt i arbeidet. Emnet gir studenten kunnskap om profesjonell samhandling med material-leverandører og produsenter i designprosesser og kan omfatte studiebesøk hos relevante produksjons– og designbedrifter. Studenten tar i bruk designfaglige og tekniske kunnskaper og ferdigheter i utvikling av konsept og fremstilling av prototyper med tilhørende spesifikasjoner for produksjon. Designprosess, metode og resultat skal dokumenteres skriftlig og visuelt i et refleksjonsnotat som setter arbeidet inn i et samfunnsperspektiv. Studenten skal presentere arbeidet muntlig ved emnets slutt.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- selvstendig kunne planlegge, gjennomføre og oppsummere et omfattende designprosjekt og sette det i en kontekst.
- Kunne vurdere, velge og anvende egnet metodikk for å utvikle konsepter og idéer og designe klær for en oppdrags-/arbeidsgiver og en målgruppe
- kunne anvende kreativ, praktisk og teknisk kunnskap i industrielle og kommersielle design- og produksjonsprosesser.
- kunne orientere seg om, kontakte og kommunisere med relevante leverandører og produksjonsbedrifter
- kunne fremstille prototyper i gjennomført håndverksmessig kvalitet med tilhørende spesifikasjoner for produksjon
- ha kunnskap om klesdesignerens rolle og ansvar i kles– og moteindustri og kunne reflektere kritisk over etiske, kulturelle og miljømessige aspekt ved fagutøvelsen

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger og praktisk arbeid. Emnet organiseres som prosjekt med selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.3.1.2. Kostyme i kontekst

Costume in Context

Oversikt over emnet

Studiepoeng	15
Emnekode	KK302
Emnenivå	BA
Gjennomføres	3. år, 5. semester
Forhåndskrav	Bestått 2. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Emnet omfatter utvikling av kostymer for en forestilling eller filmproduksjon. Studenten anvender praktiske, tekniske og teoretiske kunnskaper og ferdigheter i utvikling og produksjon av kostymedesign. Studenten har dialog med produksjonens kunstneriske team i utvikling av kostymedesignkonseptet. Emnet inneholder analyse av tekst eller et annet utgangspunkt, metode for visuell dramaturgi og sjangerforståelse, konseptutvikling, samt valg av egnet designmetode for den aktuelle produksjonen. Studenten får utvidet kunnskap om de andre kunstneriske medvirkende, og deres kompetanser og metoder. Studenten samarbeider direkte med skuespillere eller andre utøvere om utvikling av en karakter eller annen form for kostymert kropp. I emnet får studenten også erfaring i kostymeproduksjon og ledelse, prosjektorganisering, budsjettering, logistikk, gjennomføring av kostymeprøver og kunnskap om bruk og vedlikehold av kostymer. Emnet gir kunnskap og ferdigheter i de ulike sider av samarbeid gjennom produksjonens faser fra Idéutvikling til ferdig forestilling/film. Studenten utvikler ulike former for samarbeidskompetanse som rolleforståelse, kommunikasjonsevner, autonomi, fleksibilitet og respekt og får utvidet sitt faglige nettverk. Emnet gir kunnskap, teoretisk og praktisk, om kostymedesignerens rolle og ansvar i utviklingen av en scenekunst-/filmproduksjon. Prosess og resultat skal gjøres skriftlig rede for, med refleksjon over designmetode, samt kulturelle og etiske aspekter i samarbeidet

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne samarbeide og kommunisere med relevante scenekunstnere eller filmskapere i utvikling, gjennomføring og formidling av en produksjon
- Kunne vurdere, velge og anvende egnet metodikk for å utvikle kostymer til en produksjon
- Kunne anvende kunnskap om materialer, estetikk og formgiving i en kostymedesignprosess
- Kunne organisere og lede en kostymeproduksjonsprosess.
- Kunne forutse og reflektere over virkningen av kostymedesign i forhold til en forestillings/films andre virkemidler som regi, skuespill, scenografi, lys med mer og i forhold til helheten.
- ha kunnskap om kostymedesignerens rolle og ansvar i utviklingen av en scenekunst-/ filmproduksjon og kunne reflektere over kulturelle og etiske aspekt ved samarbeid.

Undervisning og læringsformer

Design og gjennomføring av kostymer til en scenekunstforestilling eller film i samarbeid med andre aktører om en scenekunst-/ filmproduksjon. Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.3.2. Selvvalgt prosjekt

Individual Project

Oversikt over emnet

Studiepoeng	10
Emnekode	KK303
Emnenivå	BA
Gjennomføres	3. år, 5. semester
Forhåndskrav	Bestått 2. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Med utgangspunkt i hittil tilegnede kunnskaper og erfaringer gjennomfører studenten et egendefinert og eksperimenterende prosjekt. Gjennom kildesøk, analyse, praktisk eksperimentering og utprøving i materialer og form videreutvikler studenten sin egen faglige og kreative styrke mot et selvstendig kunstnerisk uttrykk som klesdesigner eller kostymedesigner. Emnet er veiledningsbasert og studentens valg av arbeidsområde og problemstilling, samt framdriftsplan og målsettinger skal godkjennes av emneansvarlig i begynnelsen av emnet. Studenten kan arbeide selvstendig eller i samarbeid med andre. I prosjektet skal det legges opp til en refleksiv prosess mellom praktisk utforskning, dokumentasjon og skriving. Det skal leveres et refleksjonsnotat ved emnets slutt som beskriver undersøkelser, idéutvikling, designprosess og resultat. I det skriftlige arbeidet og i muntlig presentasjon skal studenten også reflektere over utfall og resultat sett i forhold til kommende avgangsprosjekt

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha nysgjerrighet, fantasi og mot til utprøving av idéer med risiko for å feile
- kunne formulere og utvikle et designprosjekt og ut ifra egen faglig interesse
- kunne utvikle egen faglig og kreativ styrke i arbeidet med et egendefinert og eksperimenterende prosjekt
- kunne utarbeide og anvende egen tidsplan for en bestemt tidsperiode og arbeide selvstendig i planlegging og gjennomføring av et prosjekt

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger og praktisk arbeid. Emnet organiseres som prosjekt med selvstendig arbeid. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatorisk i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.3.3 Kunst- og designteori 2

Art and Design Theory 2

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	DE302
Emnenivå	BA
Gjennomføres	3. år, 5. semester
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

Beskrivelse av emnet

Emnet omhandler hvordan endringer i samfunnets utvikling innvirker på design. Emnet tar for seg ulike metodiske verktøy for å undersøke, analysere og forstå design i en samtids- og fremtidskontekst. Det gis en grunnleggende innføring i å oppsøke, hente, vurdere og henvise til referanser fra ulike kilder for å belyse og undersøke et problemfelt.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne sette fremtidens designuttrykk inn i et kritisk sosiokulturelt perspektiv
- kunne se seg selv, sin faglige utøvelse og sitt faglige ståsted i perspektiv

Undervisning og læringsformer

Forelesninger, pensumlitteratur, selvstudie, kollokviearbeid, presentasjoner, skriving

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.3.4. Profesjonell praksis, strategi og formidling

Professional Practice, Strategy and Communication

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	KK304
Emnenivå	BA
Gjennomføres	3. år, 6. semester
Forhåndskrav	Bestått 2. studieår
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

I dette emnet spekulerer studenten omkring egne ambisjoner og mål som profesjonell kles- eller kostymedesigner i fremtiden. Studenten kartlegger fagmiljø og bransje innenfor sitt interessefelt. Studenten skal utvikle egne strategier for å nå frem med en tydelig profil av seg selv og sitt arbeid i relevante fagmiljøer, i markedet og i offentligheten. Emnet gir kunnskap om og erfaring med formidling av egen designpraksis til omverdenen, både skriftlig, muntlig, visuelt, digitalt og materielt. Det fokuseres på hvordan dette kan gjøres både selvstendig og i samarbeid og samhandling med andre profesjonelle aktører innen media, kommunikasjon og andre kunstneriske og kreative fagområder,

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne beskrive egen designpraksis på en tydelig måte
- kunne definere nedslagsfelt for eget arbeid, kartlegge aktuelle arenaer og nettverk, og jobbe strategisk med kommunikasjon og formidling
- selvstendig og i samarbeid med andre kunne bruke relevante verktøy for å presentere seg selv og sitt arbeid til omverdenen på en profesjonell og overbevisende måte
- forstå relevante mekanismer innen journalistikk og media og kunne ytre seg faglig i offentligheten
- ha kunnskap om betydningen av digital tilstedeværelse og sosiale medier i formidlingen av klesdesign og kostymedesign

Undervisning og læringsformer

Gruppeundervisning kombinert med individuell veiledning, forelesninger, litteraturstudier og praktisk arbeid, selvstendig og i samarbeid med andre. Workshops og/eller ekskursjoner kan inngå.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.3.5. Kunst- og designteori 3

Art and Design Theory 3

Oversikt over emnet

Studiepoeng	5
Emnekode	DE303
Emnenivå	BA
Gjennomføres	3. år, 6.semester
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

Beskrivelse av emnet

I emnet jobber studenten med kontekstualisering av eget designarbeid. Studenten tar i bruk metodiske verktøy for kritisk refleksjon i et skriftlig arbeid som beskriver og reflekterer over designprosessen fra idé og teorigrunnlag til ferdig resultat. Ved å knytte historiske og teoretiske perspektiver til egen praksis setter studenten sitt designutrykk inn i en faglig diskurs og samfunnskontekst.

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- kunne kontekstualisere egne avgangsarbeid
- kunne se seg selv, sin faglige utøvelse og sitt faglige ståsted i perspektiv

Undervisning og læringsformer

Forelesninger, pensumlitteratur, selvstudie, kollokviearbeid, presentasjoner, skriving

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatorisk i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Vurderingen foretas av emneansvarlig og kan eventuelt gjøres i samarbeid med interne faglærere og/eller eksterne gjestelærere.

2.3.6. Bachelorprosjekt

Bachelor Project

Oversikt over emnet

Studiepoeng	20
Emnekode	KK350
Emnenivå	BA
Gjennomføres	3. år, 6. semester
Forhåndskrav	Bestått alle emner 1.- 5. semester
Vurdering	Bestått / ikke-bestått
Inngår i studieprogram	Bachelorstudium i klesdesign og kostymedesign

Beskrivelse av emnet

Bachelorprosjektet er studiets avsluttende emne der studenten selv definerer og gjennomfører et større prosjekt der tilegnede kunnskaper og ferdigheter fra hele studieløpet tas i bruk. Prosjektet skal vise studentens gjennomslagskraft som klesdesigner og/eller kostymedesigner og kan gjennomføres som et individuelt prosjekt eller som samarbeid innen scenekunstproduksjon eller film. En prosjektbeskrivelse med tilhørende fremdriftsplan og budsjett skal utarbeides av studenten og drøftes og godkjennes av emneansvarlig i begynnelsen av emnet. Studenten jobber selvstendig under veiledning og er ansvarlig for faglige valg og fremdriften i gjennomføringen av prosjektet. Ved emnets slutt skal studenten legge frem en helhetlig dokumentasjon og presentasjon av prosjektet der studenten også skal kunne reflektere over prosjektets faglige og samfunnsmessige betydning. Idé, konsept, prosess, teori, metode og refleksjon presenteres visuelt, muntlig og skriftlig ved en avsluttende eksamenspresentasjon

Læringsutbytte for emnet

Etter endt emne skal studenten:

- ha en klar forståelse av sin faglige og kreative styrke som klesdesigner og/eller kostymedesigner
- kunne ta i bruk faglige metoder, teori og kritisk refleksjon i utviklingen av designuttrykk som viser kunstnerisk og kreativ gjennomslagskraft og originalitet
- kunne tilegne seg, bruke og utvikle kunnskap, ferdigheter og metodiske verktøy innenfor spesifikke og spesialiserte områder av fagfeltet i egen designprosess
- kunne planlegge, utvikle og gjennomføre designprosjekter, selvstendig og i samarbeid med andre
- kunne ta bevisste, selvstendige avgjørelser i designarbeidet som tar hensyn til relevante kulturelle og etiske aspekter, samt problemstillinger knyttet til ansvar for miljø og natur
- kunne sette eget arbeid i en kontekst og dokumentere og formidle idé, konsept, alle faser i en designprosess, samt teori og metode, muntlig, skriftlig og visuelt.

Undervisning og læringsformer

Emnet består av selvstendig arbeid i studio og på verksted og/eller i samarbeid om en scenekunstproduksjon eller film. Veiledning med ekstern veileder og/eller intern faglærer og gruppegjennomganger. Litteraturstudier og skriving. Teknisk bistand på verksted innenfor en tildelt tidsramme.

Arbeidskrav for emnet er:

- Gjennomføring av alle pålagte oppgaver til fastsatte innleveringsfrister
- Deltakelse i undervisning og aktiviteter som defineres som obligatoriske i emneplanen

Vurdering

Alle arbeidskrav må være godkjent for å få en avsluttende vurdering i emnet. Vurderingen gjøres på grunnlag av læringsmål og vurderingskriterier som er satt for emnet. Emnet vurderes til bestått/ikke bestått av intern og ekstern sensor.