



**NASTAVNI PLAN I PROGRAM  
DIPLOMSKOG SVEUČILIŠNOG STUDIJA  
GRAFIČKOG DIZAJNA**

travnja, 2022. godine

# Sadržaj

<b>1. UVOD</b>	<b>3</b>
<b>2. OPĆE INFORMACIJE O STUDIJSKOM PROGRAMU</b>	<b>4</b>
<b>3. OSNOVNE KARAKTERISTIKE STUDIJSKOG PROGRAMA</b>	<b>7</b>
<b>4. NASTAVNI PLAN</b>	<b>13</b>
<b>5. NASTAVNI PROGRAMI (SILABUSI)</b>	<b>15</b>

## 1. UVOD

Nastavni plan i program diplomskog sveučilišnog studija Grafičkog dizajna rezultat je procesa redovite revizije, koji je započeo odlukom Senata na sjednici održanoj 26. veljače 2022. godine (ur. br. 01-993-1/22). Postupak redovite revizije proveden je prema *Pravilniku od postupku donošenja novih i redovite revizije postojećih studijskih programa na Sveučilištu u Mostaru* (ur. br. 01-993-1/22), koji predviđa da izradom revidiranog nastavnog plana i programa koordinira Povjerenstvo, u kojem su zastupljeni i predstavnici studenata te vanjskih korisnika, a čiji prijedlog znanstveno-nastavno/umjetničko-nastavno vijeće ustrojbene jedinice dostavlja Senatu Sveučilišta na usvajanje.

U svrhu uključivanja svih zainteresiranih strana u proces unapređenja studijskog programa provedena je javna rasprava 31. ožujka 2022. godine.

Osim zaključaka javne rasprave, uzete su u obzir preporuke povjerenstva stručnjaka iz posljednje institucionalne akreditacije iz 2020. godine, koje se odnose na uključivanje praktičnog rada izvan Sveučilišta (gdje je primjenjivo), primjenu odredbi zakonskih i internih akata o minimalnom udjelu predispitnih obveza u konačnoj ocjeni na svim predmetima te primjenu suvremenih nastavnih metoda sa studentom u središtu nastavnog procesa.

Također, pri izradi nastavnog plana i programa provedeni su svi strateški zadatci iz strateškog područja obrazovanja iz *Strategije razvoja Sveučilišta 2017-2023*, koji se odnose na nastavni plan i program te nastavni proces (više u poglavlju „3.1. Povezanost sa strategijom razvoja Sveučilišta“).

Osim toga, prilikom donošenja odluka o vrsti izmjena analizirani su svi relevantni statistički podatci i rezultati anketa koji su prikupljeni i provedeni u razdoblju od posljednje revizije/donošenja studijskog programa.

Uzimajući u obzir sve navedeno, u odnosu na postojeći nastavni plan i program u ovom revidiranom nastavnom planu i programu napravljene su izmjene u nazivu studijskog programa, nazivima smjerova i silabusima.

## 2. OPĆE INFORMACIJE O STUDIJSKOM PROGRAMU

Naziv studijskog programa:	Grafički dizajn
Ciklus:	2. ciklus (diplomski studij)
Vrsta:	Sveučilišni studij
Znanstveno područje:	Umjetničko područje
Znanstveno polje:	Likovna umjetnost
Znanstvena grana	Arhitektura i dizajn
Akademski naziv:	Magistar/magistra grafičkog dizajna
Razina kvalifikacije po EQF:	7
Trajanje studijskog programa:	2 godine
ECTS:	120 ECTS
Jezik:	Hrvatski
Način studiranja:	Redovito
Nositelj studijskog programa:	Sveučilište u Mostaru
Izvođač studijskog programa:	Sveučilište u Mostaru, Akademija likovnih umjetnosti
Ciljevi studijskog programa:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proširiti znanja studenata o teorijskim i praktičnim osnovama dizajna;</li> <li>- Postići kod studenata razvijanje znanja i vještina iz područja teorije i primjene boja u grafičkom dizajnu s ciljem postizanja željenih marketinških i ekonomskih efekata;</li> <li>- Proširiti znanja studenata o formatima i vrstama papira;</li> <li>- Postići kod studenata analitičko sagledavanje naprednih sustava vizualnih komunikacija;</li> <li>- Osposobiti studente za analizu tehnologije tiska knjige i tok proizvodnog procesa tiska u ovisnosti o različitim parametrima;</li> <li>- Osposobiti studente za utvrđivanje optimalne tiskarske tehnike ovisno o potrebnom idejnom rješenju gotovog proizvoda;</li> <li>- Osposobiti studente za analizu konstrukcije slovni znakova, anatomiju i klasifikaciju pisama te mjerni sustav u tipografiji s ciljem optimalnog oblikovanja teksta i rješavanja optičkih problema na razini slova i teksta u cjelini;</li> <li>- Proširiti znanja studenata o tehnološkim aspektima grafičkog dizajna;</li> <li>- Postići kod studenata analitičko sagledavanje različitih relevantnih parametara koji utječu na mogućnost realizacije pojedinog dizajnerskog rješenja unutar multimedijjskih sustava;</li> <li>- Osposobiti studente za razumijevanje korisničkog iskustva u naprednim multimedijjskim sustavima te identificiranje problema koje korisnici imaju u interakciji s korisničkim sučeljima;</li> <li>- Osposobiti studente za kritičko analiziranje komunikacijskih zahtjeva odabranog informativnog sadržaja;</li> <li>- Osposobiti studente za sintetiziranje saznanja iz analize u razumljive i komunikativne grafičke forme kroz osobnu interpretaciju;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osposobiti studente za kreiranje izvedbeno-prezentacijskog projekta unutar medija fotografije uz upućenost na mogućnosti primjene fotografije kroz grafički dizajn i proizvod;</li> <li>- Proširiti znanja studenata o temeljnim načelima likovnih elemenata i likovne tehnologije kao i njihove praktične primjene;</li> <li>- Osposobiti studente za shvaćanje zakonitosti u procesu tehnološke gradnje likovnog djela, njegove njege i zaštite;</li> <li>- Proširiti znanja studenata o osnovama informacijske tehnologije i temeljnim teorijskim načelima i praksom rada s računalom;</li> <li>- Proširiti znanja studenata o osnovnim karakteristikama i izražajnim mogućnostima digitalnih medija kao i ključnih događanja koji su značajno utjecali u premošćivanju granica između umjetničkih i tehnoloških disciplina;</li> <li>- Proširiti znanja studenata o likovnim kretanjima u XX. stoljeću, najvažnijim likovnim pojedincima i njihovim djelima;</li> <li>- Osposobiti studente za kritičko ocjenjivanje i verificiranje radova iz srodnih područja, samostalno i istraživačko djelovanje kroz primjere raščlambe znaka i simbola u određenim segmentima društvenoga djelovanja i njihovoj primjeni u aspektima suvremene umjetnosti;</li> <li>- Osposobiti studente za izradu znanstvenog, znanstveno-stručnog i stručnog djela primjenjujući metodološki pristup;</li> <li>- Proširiti znanja studenata o suvremenim kreativnim polimorfnim umjetničkim praksama te djelima koja uvode pokret, zvuk ili video u vizualnu umjetničku praksu.</li> </ul>
<p>Kompetencije studijskog programa:</p>	<p>Opće kompetencije:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sposobnost za verbalno i pismeno izražavanje;</li> <li>- efikasno korištenje i primjenjivanje stečenog znanja;</li> <li>- sposobnost sudjelovanja u grupnom, timskom radu i raspravi;</li> <li>- sposobnost primjene stečenog znanja stranog jezika;</li> <li>- sposobnost samostalnog učenja i rješavanja problema;</li> <li>- sposobnost primjene usvojenih metoda učenja;</li> <li>- odgovornost prema sebi i drugima, moralnost i etičnost;</li> <li>- sposobnost za primjenu znanja u životu i struci.</li> </ul> <p>Stručne kompetencije:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sposobnost realizacije vlastitog rada preko stečenih teorijskih i praktičnih vještina i njegove vizualne prezentacije;</li> <li>- razumijevanje vizualne okoline, kritičko prosuđivanje i vrednovanje te poticanje na aktivni doprinos njezinu oblikovanju;</li> <li>- sposobnost prenošenja stečenih vještina iz grafičkog dizajna;</li> <li>- služenje stručnom terminologijom za analizu vlastitih ostvarenja iz područja grafičkog dizajna;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sposobnost korištenja fraza i rečenica iz područja grafičkog dizajna na engleskom jeziku;</li> <li>- sposobnost kritičke analize i vrednovanja umjetničkog djela (kroz dizajn, kulturne manifestacije, galerije, izložbe, scenografije, reklame, propagandu...);</li> <li>– osposobljenost za sudjelovanje u kulturnim i umjetničkim događanjima i upoznavanje s različitim kulturnim institucijama;</li> <li>- sposobnost korištenja osnovnih stručnih pojmova iz grafičkog dizajna u vlastitoj umjetničkoj praksi;</li> <li>- sposobnost analize utjecaja suvremene kulture na vlastiti identitet, kreativnost i umjetničko stvaralaštvo.</li> </ul>
Ishodi učenja studijskog programa:	<p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- objašnjava i primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna (IU-ALUGDM-1)</li> <li>- analizira boju kao temeljni element dizajna te karakteristike i primjenu modela boja u funkciji marketinga (IU-ALUGDM-2)</li> <li>- klasificira formate i vrste papira (IU-ALUGDM-3)</li> <li>- objašnjava i analizira pojmove doživljaja i vizualne percepcije kao i primjene vizualnih efekata u grafičkom dizajnu (IU-ALUGDM-4)</li> <li>- analizira tehnologije tiska pojedinih grafičkih proizvoda te utvrđuje tok proizvodnog procesa tiska u ovisnosti o različitim parametrima (IU-ALUGDM-5)</li> <li>- modelira grafički proizvod i primjenjuje osnovna pravila tehničkog uređivanja grafičkog proizvoda (IU-ALUGDM-6)</li> <li>- klasificira strukturu i elemente korisničkih sučelja interaktivnih multimedijских sustava (IU-ALUGDM-7)</li> <li>- kritički analizira komunikacijske zahtjeve odabranog informativnog sadržaja (IU-ALUGDM-8)</li> <li>- sintetizira saznanja iz analize u razumljive i komunikativne grafičke forme kroz osobnu interpretaciju (IU-ALUGDM-9)</li> <li>- kreira primjereni izvedbeno-prezentacijski projekt unutar medija fotografije uz upućenost na mogućnosti primjene fotografije kroz grafički dizajn i proizvod (IU-ALUGDM-10)</li> <li>- objašnjava i primjenjuje zakonitosti iz područja likovnih tehnika i materijala te ih prezentira kroz grafički dizajn i proizvod (IU-ALUGDM-11)</li> <li>- koristi suvremene računalne programe (IU-ALUGDM-12)</li> <li>- analizira i argumentira pojmove iz područja povijesti umjetnosti (IU-ALUGDM-13)</li> <li>- analizira konstrukciju slovnih znakova, anatomiju i klasifikaciju pisama te mjerni sustav u tipografiji s ciljem optimalnog oblikovanja teksta i rješavanja optičkih problema na razini slova i teksta u cjelini (IU-ALUGDM-14)</li> <li>- kritički ocjenjuje i verificira radove iz srodnih područja samostalnim, istraživačkim i interdisciplinarnim pristupom zadacima (IU-ALUGDM-15)</li> <li>- izrađuje znanstvena, znanstveno-stručna i stručna djela primjenjujući metodološki pristup (IU-ALUGDM-16)</li> </ul>

	- definira, analizira i odabire najbolja rješenja vizualnih komunikacija (IU-ALUGDM-17)
Mogućnosti nakon završetka studija:	Sa završenim diplomskim studijem Grafičkog dizajna bit će osposobljeni raditi poslove u strukovnim udruženjima i asocijacijama (kao što su udruženja grafičkih dizajnera, galerije, kulturne manifestacije, izložbe, scenografija, reklama i propaganda, dizajn...), tiskarama, tvrtkama za dizajn knjiga, mobilijara, skulptura, ambalaže... Magistri grafičkog dizajna moći će raditi na svim umjetničkim poslovima i projektima koji zahtijevaju visoko obrazovanje u umjetničkim i znanstvenim ustanovama, javnom sektoru i drugim srodnim organizacijama.
Akreditacija:	Sveučilište u Mostaru je rješenje o institucionalnoj reakreditaciji dobilo 14. siječnja 2020. godine od nadležnog Ministarstva prosvjete, znanosti, kulture i športa HNŽ-a prema preporuci Agencije za razvoj visokog obrazovanja i osiguranje kvalitete BiH, nakon čega je Sveučilište upisano u Državni registar akreditiranih visokoškolskih ustanova.

## 3. OSNOVNE KARAKTERISTIKE STUDIJSKOG PROGRAMA

### 3.1. Povezanost sa strategijom razvoja Sveučilišta

U *Strategiji razvoja Sveučilišta u Mostaru 2018. – 2023.* u strateškom području obrazovanja više strateških ciljeva odnosi se na nastavni plan i program te njegove elemente.

Ciljem 1. definirano je da će Sveučilište u suradnji s dionicima izraditi, odobriti, izvoditi i kontinuirano pratiti te poboljšavati studijske programe na svim razinama, s jasno definiranim ishodima učenja u vezi s potrebama tržišta rada, a u skladu s Europskim kvalifikacijskim okvirom (EQF), a iz njega proizlaze sljedeći zadatci:

- zadatak 1: jasno definirati ciljeve i predviđene ishode učenja svakoga studijskog programa i s njima ujednačiti sadržaj studijskoga programa, u skladu s odgovarajućom razinom Europskoga +kvalifikacijskog okvira i standardom kvalifikacije
- zadatak 2: uvesti transparentan i dosljedan postupak revizije i unapređenja studijskih programa uz sudjelovanje studenata i drugih dionika
- zadatak 5: osigurati realno alociranje ECTS bodova, preko definiranoga sustava ECTS koordinacije na svim razinama studija
- zadatak 6: unaprijediti interdisciplinarnost svih studijskih programa omogućavajući izbornost kolegija na razini Sveučilišta.

Cilj 3. odnosi se na razvijanje široke mreže nastavnih baza, odnosno organizacija s različitim područja djelatnosti te uspostavljati suradnju koja će omogućiti povezivanje prakse, znanosti i umjetnosti te visokoga obrazovanja, a iz njega proizlaze sljedeći zadatci:

- zadatak 2: povećati broj sati i udjela nastavne prakse na studijskim programima i njome stečeni udio ECTS bodova
- zadatak 3: povećati broj završnih/diplomskih radova koji su temom i sadržajem u vezi s praksom.

### 3.2. Usklađenost s dostignućima određenog znanstvenog/umjetničkog područja i tržišta rada te povezanost sa standardima zanimanja/kvalifikacija

Ciljevi, kompetencije i ishodi učenja na razini studijskog programa definirani su na način da budu usklađeni s dostignućima određenog znanstvenog/umjetničkog područja i tržišta rada te povezani sa standardima zanimanja/kvalifikacija.

U svrhu usklađenosti s dostignućima znanstvenog/umjetničkog područja predstavnici nastavnika u Povjerenstvu za izradu revidiranog nastavnog plana i programa te ostali nastavnici koji su sudjelovali u izradi nastavnih programa pojedinog predmeta uzeli su u obzir suvremena dostignuća i trendove u umjetničkom području, polju likovne umjetnosti, grani arhitekture i dizajna, te nastavne planove i programe referentnih studija.

Poslovi / kompetencije / ishodi učenja iz svih gore navedenih izvora implementirani su u kompetencije i ishode učenja na razni studijskog programa navedene u poglavlju „2. Opće informacije o studijskom programu“ te se realiziraju na obveznim predmetima, kako bi se osiguralo da ih sa stečenom kvalifikacijom ostvare svi studenti. Pokrivenost tih ishoda učenja na razini studijskog programa ishodom učenja na razini obveznih predmeta prikazana je u poglavlju „3.12. Matrica ishoda učenja“.

### 3.3. Usporedivost sa studijskim programima u zemlji i inozemstvu



Nastavni plan i program usporediv je sa:

- studijskim programima u BiH,
- studijskim programima u Republici Hrvatskoj i ostalim zemljama EU.

Usporedivost se ogleda isključivo prema kompetencijama i ishodima učenja na razini studijskih programa te u trajanju studija, dok studijski program svoje specifičnosti zadržava uglavnom kroz strukturu, nazive predmeta i ECTS bodove.

### **3.4. Otvorenost prema mobilnosti studenata**

Mobilnost studenata definirana je *Pravilnikom o međunarodnoj mobilnosti*, koji se odnosi na administrativnu podršku studentima, dokumente studentske mobilnosti, osiguranje, način prijave, postupak priznavanja mobilnosti te informacijski paket. Jedinstvena metodologija priznavanja definirana je na razini Sveučilišta odlukom Senata o usvajanju jedinstvenog obrasca za *Rješenje o priznavanju predmeta, ECTS bodova, ocjena i stručne prakse pri mobilnosti studenata* koje se evidentira u dodatku diplomi. Studenti informacije o programima mobilnost te prateće obrasce mogu pronaći na web stranici Sveučilišta, te preko osoba / tijela na razini ustrojbene jedinice, koji informacije sveučilišnog Ureda za međunarodnu suradnju prosljeđuje predstavnicima studenata.

### **3.5. Uvjeti za upis na studijski program i prelazak s drugih studijskih programa**

Sveučilišnim *Pravilnikom o studiranju* definirano pravo upisa na preddiplomske, diplomske i integrirane studijske programe, koji se vrši putem javnog natječaja. Senat na prijedlog znanstveno-nastavnog/umjetničko-nastavnog vijeća ustrojbene jedinice, a uz suglasnost Upravnog vijeća Sveučilišta i nadležnog ministarstva prosvjete, znanosti, kulture i športa HNŽ-a, raspisuje javni natječaj, koji se objavljuje u dnevnom tisku, mrežnim stranicama Sveučilišta te mrežnoj stranici i oglasnoj ploči Akademije likovnih umjetnosti koji sadrži podatke o uvjetima za upis, razredbenom postupku, visini školarine, kriterijima za odabir kandidata te druge podatke.

Pri prelasku s drugih studijskih programa podnosi se zahtjev dekanu Akademije likovnih umjetnosti na temelju kojeg odluku o mogućnostima i uvjetima za upis donosi odgovarajuće povjerenstvo.

### **3.6. Uvjeti upisa u sljedeći semestar i godinu studija te način završetka studija**

Uvjeti za upis u sljedeći semestar i višu godinu studija definirani su sveučilišnim *Pravilnikom o studiranju* i internim aktima Akademije likovnih umjetnosti.

Studijski program završava se pisanjem i obranom diplomskog rada koji nosi 30 ECTS bodova. Način i postupak obrane diplomskog rada te metodologija njegove izrade definirani su u aktima ustrojbene jedinice.

### **3.7. Organizacija studijskog programa**

Studijski program organiziran je u dva semestra u akademskoj godini, a nastava se izvodi prema rasporedu nastave kroz tjedne.

### **3.8. Struktura studijskog programa**

Struktura studijskog programa ogleda se u broju sati pojedine vrste nastave i nastave ukupno, broju sati prakse te broju sati samostalnog rada studenta u ukupnom opterećenju studenta koji iznosi 120 ECTS bodova, odnosno 3600 sati rada.

Budući da se prema *Pravilniku od postupku donošenja novih i revizije postojećih studijskih programa na Sveučilištu u Mostaru* (ur. br. 01-993-1/22), u nastavnom planu i programu navode samo obvezni predmeti, dok se izborni usvajaju u izvedbenom nastavnom planu svake akademske godine, u tabličnom prikazu bit će naveden broj sati pojedine vrste nastave i nastave ukupno, broj sati prakse te broj sati samostalnog rada samo na obveznim predmetima. U odnosu na ukupan broj ECTS bodova, na izbornim predmetima se stječe se 8 ECTS bodova., Pored obveznih predmeta te izbornih predmeta na razini studijskog programa i na razini ustrojbene jedinice, odnosno pored 30 ECTS bodova po semestru, student može birati i sveučilišne izborne predmete, sa popisa kojeg usvaja Senat svake akademske godine, a koji se studentu evidentiraju u dodatku diplomi.

Svrha izbornih predmeta na razini studijskog programa je detaljnija razrada ishoda učenja već stečenih na obveznim predmetima, u skladu s preferencijama studenta, a svrha sveučilišnih izbornih predmeta je stjecanje kompetencija koje nisu predviđene studijskih programom, a za koje student procijeni da ga mogu učiniti konkurentnijim na tržištu rada i doprinijeti izgradnji vlastite osobnosti kroz obrazovanje.

#### Struktura studijskog programa s udjelima pojedinih vrsta nastave, prakse i samostalnog rada

Godina studija: 1. godina									
Zimski semestar									
Kod predmeta	Naziv predmeta	Sati nastave			I. Ukupno nastava	II. Sati prakse	III. Samostalni rad	Ukupno sati opterećenja (I.+II.+III.)	ECTS
		p	v	S					
ALUGDM101	Grafički dizajn - odabrana poglavlja I	90	90	0	180	0	300	480	16
ALUGDM102	Računalna grafika I	15	15	0	30	0	30	60	2
ALUZAM101	Umjetnička fotografija I	30	30	0	60	0	60	120	4
ALUZAM102	Likovni elementi	30	30	0	60	0	60	120	4
Ukupno		165	165	0	330	0	450	780	26
ECTS za obvezne predmete									26
ECTS za izborne predmete									4
ECTS UKUPNO									30

Godina studija: 1. godina									
Ljetni semestar									
Kod predmeta	Naziv predmeta	Sati nastave			I. Ukupno nastava	II. Sati prakse	III. Samostalni rad	Ukupno sati opterećenja (I.+II.+III.)	ECTS
		p	v	S					
ALUGDM201	Grafički dizajn - odabrana poglavlja II	90	90	0	180	0	300	480	16
ALUGDM202	Računalna grafika II	15	15	0	30	0	30	60	2

ALUZAM201	Umjetnička fotografija II	30	30	0	60	0	60	120	4
ALUZAM202	Likovne tehnologije i materijali	30	30	0	60	0	60	120	4
Ukupno		165	165	0	330	0	450	780	26
ECTS za obvezne predmete									26
ECTS za izborne predmete									4
ECTS UKUPNO									30

Godina studija: 2. godina									
Zimski semestar									
Kod predmeta	Naziv predmeta	Sati nastave			I. Ukupno nastava	II. Sati prakse	III. Samostalni rad	Ukupno sati opterećenja (I.+II.+III.)	ECTS
		p	v	S					
ALUGDM301	Grafički dizajn - odabrana poglavlja III	45	45	0	90	0	180	270	9
ALUGDM302	Grafika knjige	30	30	0	60	0	60	120	4
ALUGDM303	Uvod u diplomski rad grafički dizajn	30	180	0	210	0	150	360	12
ALUZAM301	Uvod u metodologiju istraživačkog rada	15	15	0	30	0	30	60	2
ALUZAM302	Teorija znaka	30	15	0	45	0	45	90	3
Ukupno		150	285	0	435	0	465	900	30
ECTS za obvezne predmete									30
ECTS za izborne predmete									0
ECTS UKUPNO									30

Godina studija: 2. godina									
Ljetni semestar									
Kod predmeta	Naziv predmeta	Sati nastave			I. Ukupno nastava	II. Sati prakse	III. Samostalni rad	Ukupno sati opterećenja (I.+II.+III.)	ECTS
		p	v	S					
ALUGDM401	Diplomski rad grafički dizajn	30	420	0	450	0	450	900	30
Ukupno		30	420	0	450	0	450	900	30
ECTS za obvezne predmete									30
ECTS za izborne predmete									0
ECTS UKUPNO									30

### 3.9. Optimalan broj upisanih studenata s obzirom na prostor, opremu i broj nastavnika

Upisne kvote prije početka svake akademske godine usvaja Upravno vijeće Sveučilišta, na prijedlog Senata, te uz suglasnost nadležnog ministarstva.

Studenti mogu studirati u statusu redovitog studenta. Redoviti su oni studenti koji studiraju po programu s punom nastavnom satnicom. Troškove studija redovitih studenata plaćaju sami studenti. Izvanredni studenti su studenti koji studijski program pohađaju uz rad ili drugu aktivnost.

### 3.10. Resursi potrebni za izvođenje studijskog programa

Pri izvođenju studijskog programa sudjeluju nastavnici sa Sveučilišta te nastavnici s referentnih visokoškolskih ustanova u znanstveno-nastavnim zvanjima iz odgovarajućeg znanstvenog područja, polja i grane. Redovito se preko tijela iz sustava za osiguranje kvalitete prate podatci o strukturi nastavnog osoblja prema zvanju i stručnoj spremi, spolna i starosna struktura, znanstvenoistraživačka produktivnost, mobilnost te projektne aktivnosti nastavnog osoblja. Navedeni podatci se obrađuju na razini studijskog programa, ustrojbene jedinice i studijskog programa te se objavljuju u godišnjim izvještajima.

Akademija likovnih umjetnosti raspolaže adekvatnim prostorom za odvijanje praktične i teorijske nastave te slobodnih aktivnosti. Predavaonice za izvođenje teorijske nastave opremljene su tehničkim pomagalima u koja se ubrajaju računala, projektori i slična oprema, a internet je dostupan u svim prostorijama Akademije. Za izvođenje praktične nastave studentske klase opremljene su potrebnim materijalom.

### 3.11. Sustav za osiguranje kvalitete studijskog programa

Svrha, cilj, ustroj i djelovanje te područja vrednovanja sustava za osiguranje kvalitete Sveučilišta u Mostaru definirani su *Pravilnikom o ustroju i djelovanju sustava za osiguranje kvalitete Sveučilišta u Mostaru*

Prema navedenom *Pravilniku* sustav za osiguranje kvalitete na Sveučilištu u Mostaru čine stalna tijela sustava za osiguranje kvalitete na razini Sveučilišta: Odbor za osiguranje i unaprjeđenje kvalitete i Ured za osiguranje i unaprjeđenje kvalitete. Na Akademiji likovnih umjetnosti djeluje Povjerenstvo za osiguranje i unaprjeđenje kvalitete, kojeg čine prodekan za nastavu, koordinator kvalitete, predstavnik nastavnog osoblja, predstavnik studenata te predstavnik administrativnog i tehničkog osoblja. Koordinator kvalitete Akademije likovnih umjetnosti je i član Odbora za osiguranje i unaprjeđenje kvalitete.

Navedenim *Pravilnikom* definirane su nadležnosti i aktivnosti svakog tijela iz sustava za osiguranje kvalitete. Tijela iz sustava za osiguranje kvalitete provode redovite aktivnosti definirane sveučilišnim *Priručnikom za osiguranje kvalitete na Sveučilištu u Mostaru*, koje se odnose na provođenje anketa te praćenje i obradu podataka. Na temelju provedenih aktivnosti izrađuju se godišnja izvješća na razini studijskog programa, ustrojbene jedinice i Sveučilišta.

### 3.12. Matrica ishoda učenja

IU-studijski program	IU-ALUGDM-1	IU-ALUGDM-2	IU-ALUGDM-3	IU-ALUGDM-4	IU-ALUGDM-5	IU-ALUGDM-6	IU-ALUGDM-7	IU-ALUGDM-8	IU-ALUGDM-9	IU-ALUGDM-10	IU-ALUGDM-11	IU-ALUGDM-12	IU-ALUGDM-13	IU-ALUGDM-14	IU-ALUGDM-15	IU-ALUGDM-16	IU-ALUGDM-17
ALUGDM101	x	x		x													
ALUGDM102	x											x					
ALUZAM101										X							
ALUZAM102	x	x											x				x
ALUGDM201	x	x		x													
ALUGDM202	x											x					X
ALUZAM201										X							
ALUZAM202				x							x				X		
ALUGDM301	x	x		x			x										
ALUGDM302			x		x	x		x	x					x			
ALUGDM303	x								x						x		
ALUZAM301																X	
ALUZAM302				x											x	x	x
ALUGDM401	x								x						x	x	x

## 4. NASTAVNI PLAN

Godina studija: 1							
Zimski semestar							
Kod predmeta	Naziv predmeta	Status predmeta	Sati nastave			Sati prakse	ECTS
			p	v	S		
ALUGDM101	Grafički dizajn - odabrana poglavlja I	obvezni	90	90	0	0	16
ALUGDM102	Računalna grafika I	obvezni	15	15	0	0	2
ALUZAM101	Umjetnička fotografija I	obvezni	30	30	0	0	4
ALUZAM102	Likovni elementi	obvezni	30	30	0	0	4
ECTS za obvezne predmete							26
ECTS za izborne predmete							4
ECTS UKUPNO							30

Godina studija: 1							
Ljetni semestar							
Kod predmeta	Naziv predmeta	Status predmeta	Sati nastave			Sati prakse	ECTS
			p	v	S		
ALUGDM201	Grafički dizajn - odabrana poglavlja II	obvezni	90	90	0	0	16
ALUGDM202	Računalna grafika II	obvezni	15	15	0	0	2
ALUZAM201	Umjetnička fotografija II	obvezni	30	30	0	0	4
ALUZAM202	Likovne tehnologije i materijali	obvezni	30	30	0	0	4
ECTS za obvezne predmete							26
ECTS za izborne predmete							4
ECTS UKUPNO							30

Godina studija: 2							
Zimski semestar							
Kod predmeta	Naziv predmeta	Status predmeta	Sati nastave			Sati prakse	ECTS
			p	v	S		
ALUGDM301	Grafički dizajn - odabrana poglavlja III	obvezni	45	45	0	0	9
ALUGDM302	Grafika knjige	obvezni	30	30	0	0	4
ALUGDM303	Uvod u diplomski rad (grafički dizajn)	obvezni	30	180	0	0	12
ALUZAM301	Uvod u metodologiju istraživačkog rada	obvezni	15	15	0	0	2
ALUZAM302	Teorija znaka	obvezni	30	15	0	0	3
ECTS za obvezne predmete							30
ECTS za izborne predmete							0
ECTS UKUPNO							30

Godina studija: 2							
Ljetni semestar							
Kod predmeta	Naziv predmeta	Status predmeta	Sati nastave			Sati prakse	ECTS
			p	v	S		

ALUGDM401	Diplomski rad (grafički dizajn)	obvezni	30	420	0	0	30
ECTS za obvezne predmete							0
ECTS za izborne predmete							30
ECTS UKUPNO							30

## 5. NASTAVNI PROGRAMI (SILABUSI)

Studijski program	Grafički dizajn						
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni				
Smjer		Modul					
Godina studija	1.	Semestar	1.				
Naziv predmeta	<b>Grafički dizajn - odabrana poglavlja I</b>	Kod predmeta	ALUGDM101				
ECTS	16	Status	obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			90	90	0	0	
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Razviti znanja i vještine iz područja teorije i primjene boja u grafičkom dizajnu s ciljem postizanja željenih marketinških i ekonomskih efekata.</li> <li>- Upoznati studente s relevantnim varijablama koje utječu na pojavnost boje u multimedijским sustavima.</li> <li>- Upoznati studente s područjem vizualne psihofizike i vizualnih efekata u kontekstu grafičkog dizajna.</li> </ul>						
Ishodi učenja predmeta			Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa			
	- Analizira boju kao temeljni element dizajna.		IU-ALUGDM101-1	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-2			
	- Objašnjava i poznaje princip nastajanja osjeta boje.		IU-ALUGDM101-2	IU-ALUGDM-4			
	- Definira i objašnjava percepcijske attribute boje te pojavnost boje.		IU-ALUGDM101-3	IU-ALUGDM-2			
	- Definira i objašnjava karakteristike i primjenu modela boja.		IU-ALUGDM101-4	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4			
	- Primjenjuje znanje o boji u grafičkom dizajnu u funkciji marketinga.		IU-ALUGDM101-5	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4			
	- Analizira i objašnjava pojmove vizualna psihofizika, stimulus, doživljaj i vizualna percepcija.		IU-ALUGDM101-6	IU-ALUGDM-1			
	- Primjenjuje vizualne efekte u grafičkom dizajnu.		IU-ALUGDM101-7	IU-ALUGDM-1			

Preduvjeti za upis predmeta							
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus		Tema				
	1.		Pojam boje, zašto i kako vidimo boju.				
	2.		Svjetlost, izvori svjetla i modulacija svjetlosti.				
	3.		Percepcijski atributi boje.				
	4.		Pojavnost boje u multimedijским sustavima.				
	5.		Pojavnost boje u multimedijским sustavima.				
	6.		Intuitivni i kolorimetrijski modeli boja.				
	7.		Intuitivni i kolorimetrijski modeli boja.				
	8.		Boja i marketing (značenje i simbolika boja).				
	9.		Boja i marketing (značenje i simbolika boja).				
	10.		Pojam psihofizike i pojam percepcije				
	11.		Pojam psihofizike i pojam percepcije				
	12.		Psihofizikalni vizualni efekti (značenje, klasifikacija				
	13.		Psihofizikalni vizualni efekti (značenje, klasifikacija				
	14.		Projektni zadatak: dizajn boje				
15.		Projektni zadatak: dizajn boje					
Jezik	Hrvatski						
E-učenje							
Metode poučavanja	verbalne, metode demonstracije, praktični zadaci						
Oblici provjere znanja (označiti)							
Vrsta predispitne obveze					Vrsta ispita		
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>	ostalo	<b>pismeni</b>	<b>usmeni</b>	praktični
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni							
Obveze studenata		Kod ishoda učenja	Sati opterećenja	Udio u ECTS-u	Udio u ocjeni		
Pohađanje nastave		-	180	6	30%		
Praktični zadatak		IU-ALUGDM101-1 IU-ALUGDM101-2 IU-ALUGDM101-3 IU-ALUGDM101-4 IU-ALUGDM101-5 IU-ALUGDM101-6 IU-ALUGDM101-7	150	5	30%		
Završni pismeni ispit		IU-ALUGDM101-1 IU-ALUGDM101-2 IU-ALUGDM101-3 IU-ALUGDM101-4 IU-ALUGDM101-5 IU-ALUGDM101-6 IU-ALUGDM101-7	75	2.5	20%		
Završni usmeni ispit		IU-ALUGDM101-1 IU-ALUGDM101-2 IU-ALUGDM101-3 IU-ALUGDM101-4 IU-ALUGDM101-5 IU-ALUGDM101-6	75	2.5	20%		



	IU-ALUGDM101-7										
Ukupno		480	16	100%							
Način izračuna konačne ocjene											
Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1) 55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).											
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):											
/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastit o	ost.	hrv.	engl.	ost.	više j ez.	knji g a	članak	skri p ta	ost.
Obvezna	I. Zjakić, M. Milković, Psihologija boja, Veleučilište u Varaždinu, 2010.		x	x				x			
	M. Milković, N. Mrvac, D. Vusić, Vizualna psihofizika i dizajn, Veleučilište u Varaždinu, 2009.		x	x				x			
Dopunska	T.T. Norton, D. A. Corliss, J. E. Bailey, The Psychophysical Measurement of Visual Function, Butterworth- Heinemann Press, Woburn, USA 2002.		x		x			x			
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn						
Ciklus	2.	Vrsta	Sveučilišni				
Smjer		Modul					
Godina studija	1.	Semestar	1.				
Naziv predmeta	<b>Računalna grafika I</b>	Kod predmeta	ALUGDM102				
ECTS	2	Status	Obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			15	15	0	0	
Ciljevi predmeta	- Upoznati studente s osnovnim pojmovima i tehnologijama u području računalne grafike, uključujući 2D i 3D grafiku, renderiranje, animaciju te proširenu i virtualnu stvarnost.						

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osposobiti studente za samostalnu primjenu osnovnih principa grafičkog dizajna u kreiranju vizualno privlačnih i funkcionalnih grafičkih sadržaja.</li> <li>- Osposobiti studente za kreiranje grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti</li> <li>- Postići kod studenta da samostalno raspravlja o problematici vizualizirana grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti</li> <li>- Razviti sposobnost kod studenata da rade u timu, da komuniciraju s drugim članovima tima u kreiranju grafičkih sadržaja ili digitalnih radova</li> </ul>		
Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Koristi suvremene računalne programe u svrhu realizacije grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti</li> </ul>	IU-ALUGDM102-1	IU-ALUGDM-12
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificira kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti</li> </ul>	IU-ALUGDM102-2	IU-ALUGDM-1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objašnjava i primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti objašnjava likovnim jezikom</li> </ul>	IU-ALUGDM102-3	IU-ALUGDM-1
Preuvjeti za upis predmeta			
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema	
	1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uvod u računalnu grafiku - objašnjenje osnovnih pojmova, predstavljanje povijesti računalne grafike, pregled tehnologija i softvera za računalnu grafiku</li> <li>- Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja</li> </ul>	
	2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja</li> <li>- Vježbe</li> </ul>	
	3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja</li> <li>- Vježbe</li> </ul>	
	4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja</li> <li>- Vježbe</li> </ul>	
	5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animacija - objašnjenje osnova animacije, pregled vrsta animacije, kreiranje jednostavnih animacija</li> <li>- Vježbe</li> </ul>	
	6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kreiranje složenijih animacija</li> <li>- Vježbe</li> </ul>	

	7.	- Osnove 3D grafike - objašnjenje razlike između 2D i 3D grafike, pregled 3D tehnologija i softvera, kreiranje jednostavnih 3D objekata					
	8.	- Kreiranje 3D objekata fotogrametrijom					
	9.	- Kreiranje 3D objekata u programima za 3D modeliranje, korištenje alata za 3D grafiku - Vježbe					
	10.	- Kreiranje 3D objekata u programima za 3D modeliranje, korištenje alata za 3D grafiku - Vježbe					
	11.	- Kreiranje jednostavnih 3D scena - objašnjenje postupka kreiranja jednostavnih 3D scena, pregled korištenih alata i tehnika - Vježbe					
	12.	- Kreiranje realističnih materijala - objašnjenje postupka izrade materijala za 3D modele, pregled tekstura i materijala - Vježbe					
	13.	- Kreiranje animiranih 3D scena - objašnjenje postupka kreiranja animiranih 3D scena, pregled korištenih alata i tehnika - Vježbe					
	14.	- Osnove proširene i virtualne stvarnosti - objašnjenje koncepta proširene i virtualne stvarnosti, pregled tehnologija i softvera za AR/VR, primjeri primjene u dizajnerske i umjetničke svrhe					
	15.	- Kreiranje AR iskustava - objašnjenje postupka kreiranja AR iskustava, pregled korištenih alata i tehnika - Kreiranje VR iskustava - objašnjenje postupka kreiranja VR iskustava, pregled korištenih alata i tehnika - Vježbe					
Jezik	Hrvatski						
E-učenje							
Metode poučavanja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predavačke metode</li> <li>- Aktivno-iskustvene metode</li> <li>- Složene metode</li> </ul>						
Oblici provjere znanja (označiti)							
Vrsta predispitne obveze					Vrsta ispita		
<b>kolokvij</b>	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>	ostalo	<b>pismeni</b>	usmeni    praktični	
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni							
Obveze studenata		Kod ishoda učenja	Sati opterećenja	Udio u ECTS-u	Udio u ocjeni		
Pohađanje nastave		IU-ALUGDM102-1	30	1	50%		
Usmeni kolokvij		IU-ALUGDM102-2 IU-ALUGDM102-3	15	0,5	25%		
Završni pismeni ispit		IU-ALUGDM102-1	15	0,5	25%		
Ukupno			60	2	100%		
Način izračuna konačne ocjene							



Obvezna	- Villar, O., <i>Learning Blender: A Hands-On Guide to Creating 3D Animated Characters</i> , Addison-Wesley Professional, 2021.		x		x			x			
	- Chavez, C., Faulkner, A., <i>Adobe Photoshop Classroom in a Book</i> , Pearson, 2021.		x		x			x			
	- Greer, X., <i>Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush</i> , Packt Publishing, 2022.		x		x			x			
Dopunska	- Panian, Ž., <i>Informatički enciklopedijski rječnik: @-L</i> , Europapress holding, 2005.		x	x				x			
	- Panian, Ž., <i>Informatički enciklopedijski rječnik: M-Z</i> , Europapress holding, 2005.		x	x				x			
	- Mealy, Paul, <i>Virtual &amp; Augmented Reality For Dummies, For Dummies</i> , 2018.		x		x			x			
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn										
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni								
Smjer		Modul									
Godina studija	1.	Semestar	1.								
Naziv predmeta	<b>Umjetnička fotografija I</b>	Kod predmeta	ALUZAM101								
ECTS	4	Status	obvezni								
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa					
			30	30	0	0					
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- upoznati studenta s razvitkom fotografskih tehnika i stilova</li> <li>- upoznati studenta s ključnim trenucima u kronološkom povijesnom razvoju fotografske slike</li> <li>- upoznati studenta s osnovnim pojmovima vezanim za kreaciju fotografske slike kao što su ekspozicija, dubinska oštšina i svjetlosna jakost objektivna</li> <li>- upoznati studenta s osnovnim fotografskim žanrovima</li> </ul>										

	- upoznati studenta s načelima kompozicije i ista primijeniti u planiranim ishodima rada						
Ishodi učenja predmeta				Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa		
	poznaje različite vrste fotografskih tehnika i stilova			IU-ALUZAM101-1	IU-ALUGDM-10		
	poznaje i primjenjuje osnovne pojmove vezane za kreaciju fotografske slike			IU-ALUZAM101-2	IU-ALUGDM-10		
	ispravno primjenjuje ekspoziciju, kontrolira dubinsku oštrinu i svjetlosnu jakost objektiva			IU-ALUZAM101-3	IU-ALUGDM-10		
	poznaje osnovne fotografske žanrove			IU-ALUZAM101-4	IU-ALUGDM-10		
	poznaje načela fotografske kompozicije i uspješno primjenjuje ista u praktičnom radu			IU-ALUZAM101-5	IU-ALUGDM-10		
Preuvjeti za upis predmeta							
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus		Tema				
	1.		Uvodno upoznavanje s programom kolegija				
	2.-4.		Kronološko upoznavanje s povijesnim razvojem fotografske slike				
	5.-6.		Definiranje osnovnih pojmova fotografske prakse i primjene				
	7.		Podjela fotoaparata i vrste slikovnog zapisa				
	8.		Karakteristike i narav svjetla, njegovo mjerenje i određivanje ekspozicije				
	9.		Fotografski motiv i osnovni fotografski žanrovi				
	10.-12.		Primjena fotografske kompozicije kroz rukovanje s analognim fotoaparatom, razvijanje i skeniranje filmova				
	12.-14.		Primjena fotografske kompozicije kroz rukovanje s kompaktnim i dslr fotoaparatom				
15.		Analiza i vrednovanje studentskih radova					
Jezik	Hrvatski						
E-učenje	/						
Metode poučavanja	Verbalne metode, metode demonstracije						
Oblici provjere znanja (označiti)							
Vrsta predispitne obveze					Vrsta ispita		
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>	ostalo	pismeni	usmeni	<b>praktični</b>
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni							
Obveze studenata		Kod ishoda učenja		Sati opterećenja	Udio u ECTS-u		Udio u ocjeni
Pohađanje nastave		-		60	2		60%
Samostalni rad studenta		IU-ALUZAM101-1 IU-ALUZAM101-2 IU-ALUZAM101-3 IU-ALUZAM101-4 IU-ALUZAM101-5		30	1		20%

Završni praktični ispit	IU-ALUZAM101-1 IU-ALUZAM101-2 IU-ALUZAM101-3 IU-ALUZAM101-4 IU-ALUZAM101-5	30	1	20%							
Ukupno		120	4	100%							
Način izračuna konačne ocjene											
<p>U konačnu ocjenu ulaze pohađanje nastave i realizacija djela kroz zadane teme.  <b>POHAĐANJE NASTAVE= 60% UDJELA U KONAČNOJ OCJENI</b>          Studenti su obavezni biti na minimalno 80% nastave  <b>REALIZACIJA PRAKTIČNIH RADOVA= 20% UDJELA U KONAČNOJ OCJENI</b>          Studenti su obavezni realizirati najmanje 5 radova  <b>ZAVRŠNI PRAKTIČNI ISPIT= 20% UDJELA U KONAČNOJ OCJENI</b>          Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način:          0 – 54% nedovoljan (1)          55 – 66% dovoljan (2)          67 – 78% dobar (3)          79 – 90% vrlo dobar (4)          91 – 100% odličan (5).</p>											
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):											
/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastit o	ost.	hrv.	engl.	ost.	više j ez.	knjiga	članak	skript a	ost .
Obvezna	M. Mikota, Kreacija fotografijom, V.D.T. Publishing, Zagreb, 2000.	x		x				x			
	The Photobook, Phaidon, London, 1988.		x		x			x			
	J. Hedgecoe, Foto priručnik, Mladost, Zagreb 1977.	x		x				x			
	T. Ang, Digitalna fotografija, Znanje d.d., Zagreb 2006.	x		x				x			
Dopunska	V. Mojsilović, Fotografija od ideje do realizacije, Tehnička knjiga, Beograd, 1984.		x			x		x			
	G. Koshofer, H. Wedewardt, Suvremeni foto priručnik, Založba mladinska knjiga, Ljubljana-Zagreb 1990.	x		x				x			
Dodatne informacije o predmetu		Studenti su obavezni redovito pohađati nastavu i dopušten je izostanak samo sa 20% nastave. Nastavnik je dužan voditi redovitu evidenciju o dolasku studenta na nastavu.									

Studijski program	Grafički dizajn					
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni			
Smjer		Modul				
Godina studija	1.	Semestar	1.			
Naziv predmeta	<b>Likovni elementi</b>	Kod predmeta	ALUZAM102			
ECTS	4	Status	obvezni			
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa
			30	30	0	0
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- upoznavanje studenata s temeljnim teorijskim načelima likovnih elemenata i njihovom praktičnom primjenom</li> <li>- osposobljavanje studenata za shvaćanje zakonitosti likovnih elemenata u procesu gradnje slike, njihovog psihološkog djelovanja</li> <li>- rad na kritičkom promišljanju i interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora kroz genezu slikarskog zanata</li> </ul>					
Ishodi učenja predmeta			Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa		
	analizira umjetnička djela prema odnosu tehnike, materijala, forme i pristupa formi (figurativno, apstraktno, konceptualno);		IU-ALUZAM102-1	IU-ALUGDM-13		
	kritički prosuđuje na koji način kreativni procesi, elementi umjetničkoga djela te načela dizajna pridonose komuniciranju poruke umjetničkoga djela;		IU-ALUZAM102-2	IU-ALUGDM-13		
	spoznaje ulogu oblika i boje u grafičkom dizajnu;		IU-ALUZAM102-3	IU-ALUGDM-1		
	definira, analizira i odabire najbolja rješenja vizualnih komunikacija;		IU-ALUZAM102-4	IU-ALUGDM-17		
	analizira boju kao temeljni element dizajna te karakteristike i primjenu modela boja u funkciji marketinga;		IU-ALUZAM102-5	IU-ALUGDM-2		
Preduvjeti za upis predmeta						
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema				
	1.	Uvod u kolegij Likovni elementi				
	2.-3.	Proces likovnog građenja djela				
	4.-6.	Materijalizacija umjetničkog izraza, analiza gradnje likovnog djela				
	7.-9.	Načela umjetničkog stvaralaštva kroz likovne elemente djela				
	10.	Estetska vrijednost umjetničkog djela				
	11.-12.	Umjetnik i zanat kroz psihološke elemente djela				
	13.-14.	Forma kroz boju i crtež				
15.	Determinacija i smisao likovnog djela					
Jezik	Hrvatski					
E-učenje	/					
Metode poučavanja	dijaloška (heuristički razgovor, raspravljačka metoda, usmjereni razgovor), metoda demonstracije (vježbe, vizualna, auditivna)					



Oblici provjere znanja (označiti)											
Vrsta predispitne obveze					Vrsta ispita						
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	praktični/projektni zadatak		ostalo	pismeni	usmeni	praktični			
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni											
Obveze studenata		Kod ishoda učenja		Sati opterećenja	Udio u ECTS-u		Udio u ocjeni				
Pohađanje nastave		/		60	2		25%				
Vježbe		IU-ALUZAM102-4 IU-ALUZAM102-2		30	1		25%				
Završni usmeni ispit		IU-ALUZAM102-1 IU-ALUZAM102-2 IU-ALUZAM102-3 IU-ALUZAM102-4		30	1		50%				
Ukupno				120	4		100%				
Način izračuna konačne ocjene											
<p><b>Vježbe u nastavi</b> ocjenjuju se na sljedeći način:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne sudjeluje u nastavnim vježbama = 0% ocjene</li> <li>- sudjeluje u nastavnim vježbama, ali ne zapaža propuste ni greške, =10% ocjene</li> <li>- sudjeluje u nastavnim aktivnostima, zapaža greške i propuste, ali ih nevjesto komentira, ne zna ispraviti = 15% ocjene</li> <li>- sudjeluje u vježbi, ostvaren je cilj vježbe, ali ne zapaža neke bitne nedostatke izvedbe = 10% ocjene</li> <li>- vrlo aktivno sudjeluje u nastavnim aktivnostima (vježbi), izvrsno zapaža propuste drugih i predlaže izvrsna rješenja za izbjegavanje grešaka = 15% ocjene</li> </ul> <p><b>Završni se ispit</b> ocjenjuje na sljedeći način (nosi 50% od ukupne ocjene):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>manje od 55% točnih odgovora = 0% ocjene</li> <li>od 55% do 66% = 27,5% ocjene</li> <li>od 67% do 78% = 35% ocjene</li> <li>od 79% do 90% = 42,5% ocjene</li> <li>od 91% do 100% = 50% ocjene</li> </ul> <p>Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0 – 54% nedovoljan (1)</li> <li>55 – 66% dovoljan (2)</li> <li>67 – 78% dobar (3)</li> <li>79 – 90% vrlo dobar (4)</li> <li>91 – 100% odličan (5).</li> </ul>											
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):											
/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višje ez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna	Umetnost i vizualno opažanje, psihologija stvaralačkog gledanja, Rudolf Arnhajm, Univerzitet umetnosti u Beogradu, Beograd, 1981.		x			x		x			
	Likovni govor, Uvod u svijet likovnih umjetnosti,		x	x				x			

	Radovan Ivančević, Profil international, Zagreb, 1997.										
	Govor umjetnosti, Rajmund Kupareo, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1987.		x	x				x			
	Umijeće crtanja, Gledati, vidjeti, crtati, Nedjeljko Magjer, August Cesarec, Zagreb, 1985.		x	x				x			
	Umjetnik i likovni jezik – analiza u nastavi, Mladen Ivešić, Sveučilište u Mostaru, Mostar, 2020.	x		x				x			
	Crtež i Boja – osnove sredstva vizualne komunikacije, Mladen Ivešić, Sveučilište u Mostaru, Mostar, 2020.	x		x				x			
Dopunsk a											
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn						
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni				
Smjer		Modul					
Godina studija	1.	Semestar	2.				
Naziv predmeta	<b>Grafički dizajn - odabrana poglavlja II.</b>	Kod predmeta	ALUGDM201				
ECTS	16	Status	obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			90	90	0	0	
Ciljevi predmeta	<p>- Omogućiti studentima stjecanje znanja i kompetencija vezanih uz tehnološke aspekte grafičkog dizajna. Analitičko sagledavanje različitih relevantnih parametara koji utječu na mogućnost realizacije pojedinog dizajnerskog rješenja unutar multimedijских sustava u fokusu je ovog kolegija. U tom smislu težište sadržaja kolegija je usmjereno prema proučavanju različitosti uvjeta proizvodnje i utvrđivanju zakonitosti u kojima se pojedine faze grafičkog dizajna optimalno odvijaju.</p>						
			Kod ishoda učenja predmeta		Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa		
			Primjenjuje osnovna pravila tehničkog uređivanja grafičkog proizvoda		IU-ALUGDM201-1	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-2	
			Klasificira formate i vrste papira		IU-ALUGDM201-2	IU-ALUGDM-4	

Ishodi učenja predmeta	Analizira tehnologije tiska pojedinog grafičkog proizvoda	IU-ALUGDM201-3	IU-ALUGDM-2
	Utvrdjuje tok proizvodnog procesa tiska u ovisnosti o različitim parametrima	IU-ALUGDM201-4	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4
	Modelira grafički proizvod	IU-ALUGDM201-5	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4
Preduvjeti za upis predmeta			
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema	
	1.	Osnovni pojmovi i tehnološki čimbenici u proizvodnom procesu tiska.	
	2.	Temeljna pravila tehničkog uređenja i vođenja grafičke proizvodnje.	
	3.	Razrada proizvodnog procesa tiska.	
	4.	Tok proizvodnog procesa tiska.	
	5.	Opis (snimak) grafičkog proizvoda.	
	6.-9.	Tehničko uređivanje grafičkih proizvoda.	
	10.-11.	Problemi u tisku s obzirom na različita dizajnerska rješenja	
12.-15.	Projektni zadatak		
Jezik	Hrvatski		
E-učenje			
Metode poučavanja	verbalne, metode demonstracije, praktični rad		
Oblici provjere znanja (označiti)			
Vrsta predispitne obveze			
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>
Vrsta ispita			
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni			
Obveze studenata	Kod ishoda učenja	Sati opterećenja	Udio u ECTS-u
Pohađanje nastave	-	180	6
Praktični zadatak	IU-ALUGDM201-1 IU-ALUGDM201-2 IU-ALUGDM201-3 IU-ALUGDM201-4 IU-ALUGDM201-5	150	5
Završni pismeni ispit	IU-ALUGDM201-1 IU-ALUGDM201-2 IU-ALUGDM201-3 IU-ALUGDM201-4 IU-ALUGDM201-5	75	2.5
Završni usmeni ispit	IU-ALUGDM201-1 IU-ALUGDM201-2 IU-ALUGDM201-3 IU-ALUGDM201-4 IU-ALUGDM201-5	75	2.5
Ukupno		480	16
Način izračuna konačne ocjene			
Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1)			

55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).											
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):											
/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna	D. Veselinović, G, Bauer, Priručnik za tisak, Grafički fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, 1993.		x	x				x			
	I. Zjakić, Tehničko uređivanje u procesu izrade knjige, HSN, 2013.		x	x				x			
Dopunska	H.Kiphan, Hand Book of Print Media, Springer, Berlin, 2001.		x		x			x			
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn										
Ciklus	2.	Vrsta	Sveučilišni								
Smjer		Modul									
Godina studija	1.	Semestar	2.								
Naziv predmeta	<b>Računalna grafika II</b>	Kod predmeta	ALUGDM202								
ECTS	2	Status	obvezni								
Broj sati nastave				Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa				
				15	15	0	0				
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Upoznati studente s osnovnim karakteristikama i izražajnim mogućnostima digitalnih medija</li> <li>- Osposobiti studente za samostalnu primjenu osnovnih principa grafičkog dizajna u kreiranju vizualno privlačnih i funkcionalnih grafičkih sadržaja.</li> <li>- Osposobiti studente za kreiranje grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti</li> <li>- Postići kod studenta da samostalno raspravlja o problematici vizualizirana grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti</li> <li>- Razviti kreativnost i sposobnost kritičkog razmišljanja u kreiranju digitalnih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti.</li> <li>- Razviti sposobnost kod studenata da rade u timu, da komuniciraju s drugim članovima tima u kreiranju grafičkih sadržaja ili digitalnih radova</li> </ul>										

Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa
	- Identificira kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti	IU-ALUGDM202-1	IU-ALUGDM-1
	- Objašnjava i primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti objašnjava likovnim jezikom	IU-ALUGDM202-2	IU-ALUGDM-1
	- Stvaranje vlastitih grafičkih rješenja ili digitalnih djela	IU-ALUGDM202-3	IU-ALUGDM-12
	- Valorizira i kategorizira grafičke sadržaje, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti, razlučuje ih na njihove sastavnice i ukazuje na njihove međuodnose	IU-ALUGDM202-4	IU-ALUGDM-17
Preuvjeti za upis predmeta			
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema	
	1.-2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uvod u vizualni jezik i njegovu važnost u komunikaciji, s naglaskom na razumijevanje kako ljudski mozak obrađuje vizualne informacije.</li> <li>- Analiza elemenata vizualnog jezika, kao što su linije, oblici, boje, tekture i tipografija, te njihova primjena u kreiranju vizualnih komunikacija.</li> <li>- Pravila kompozicije, rasporeda i hijerarhije u vizualnoj komunikaciji</li> <li>- Korištenje vizualnih simbola, ikona i grafova za prenošenje informacija i poruka</li> <li>- Različiti stilovi vizualnog jezika, od tradicionalnih do modernih i digitalnih, te primjena određenih stilova u različitim kontekstima</li> <li>- Analiza vizualnih komunikacija u stvarnom svijetu, od reklama i plakata do web stranica i aplikacija, te primjena pravila vizualnog jezika u kreiranju učinkovitih i privlačnih komunikacija.</li> </ul>	
	3.-4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uvod u digitalnu umjetnost i njenu povijest, od prvih eksperimenata s računalima u umjetnosti do suvremenih oblika digitalne umjetnosti.</li> <li>- Analiza i primjeri digitalne umjetnosti kroz prizmu različitih tema i stilova, kao što su konceptualna umjetnost, kreativno kodiranje, mrežna umjetnost, interaktivna umjetnost, kiborg umjetnost, te vizualizacija podataka.</li> <li>- Aktualni trendovi u digitalnoj umjetnosti, kao što su umjetna inteligencija, proširena i virtualna stvarnost, te etička pitanja koja se javljaju u digitalnoj umjetnosti.</li> </ul>	

	5.-14.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kreiranje najmanje triju grafičkih rješenja ili digitalnih djela koja mogu uključivati virtualnu ili proširenu stvarnost</li> <li>- Pregled djela, analiza, korektura</li> </ul>					
	15.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregled djela, analiza, korektura, izbor radova</li> </ul>					
Jezik	Hrvatski						
E-učenje							
Metode poučavanja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predavačke metode</li> <li>- Aktivno-iskustvene metode</li> <li>- Složene metode</li> </ul>						
Oblici provjere znanja (označiti)							
Vrsta predispitne obveze					Vrsta ispita		
kolokvij	<b>seminarski rad</b>	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>	ostalo	pismeni	<b>usmeni</b>	praktični
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni							
Obveze studenata		Kod ishoda učenja	Sati opterećenja	Udio u ECTS-u	Udio u ocjeni		
Pohađanje nastave i izrada praktičnih radova		IU-ALUGDM202-3	30	1	50%		
Seminarski rad		IU-ALUGDM202-1 IU-ALUGDM202-2 IU-ALUGDM202-3 IU-ALUGDM202-4	15	0,5	25%		
Završni usmeni ispit		IU-ALUGDM202-1 IU-ALUGDM202-2 IU-ALUGDM202-4	15	0,5	25%		
Ukupno			60	2	100%		
Način izračuna konačne ocjene							
<b>Pohađanje nastave, izrada praktičnih radova</b> ocjenjuje se na sljedeći način:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neredoviti dolasci, ne sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi su loše odrađeni te ih nema dovoljno = 0% ocjene</li> <li>- Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ali ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi su loše odrađeni te ih nema dovoljno = 27,5% ocjene</li> <li>- Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ali ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi su korektno odrađeni te ih ima dovoljno = 35% ocjene</li> <li>- Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, razumije nastavne jedinice i praktični radovi su relativno dobro odrađeni te ih ima dovoljno = 42,5% ocjene</li> <li>- Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, razumije nastavne jedinice i praktični radovi su izvrsno odrađeni te ih ima dovoljno = 50% ocjene</li> </ul>							
<b>Seminarski rad</b> ocjenjuje se na sljedeći način:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rad nije napisan = 0 %</li> <li>- Rad djelomično zadovoljava formalne kriterije = 8,25% ocjene</li> <li>- Rad u potpunosti zadovoljava formalne kriterije, ali su uočeni veći nedostaci na sadržajnom planu = 10,5% ocjene</li> <li>- Rad u potpunosti zadovoljava formalne i sadržajne kriterije, ali su uočene gramatičke i pravopisne pogreške = 12,75% ocjene</li> <li>- Rad u potpunosti zadovoljava formalne i sadržajne kriterije te je gramatički i pravopisno točan = 15% ocjene</li> </ul>							
<b>Završni usmeni ispit</b> ocjenjuje se na sljedeći način:							

- Ne prepoznaje kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti, ne objašnjava i ne primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti ne objašnjava likovnim jezikom, ne valorizira i kategorizira grafičke sadržaje, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti te ne razlučuje ih na njihove sastavnice i ne ukazuje na njihove međudnose = 0% ocjene
- Djelomično prepoznaje kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti, površno objašnjava i ne primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti ne objašnjava likovnim jezikom, ne valorizira i kategorizira grafičke sadržaje, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti te ne razlučuje ih na njihove sastavnice i ne ukazuje na njihove međudnose = 8,25% ocjene
- Djelomično prepoznaje kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti, površno objašnjava i djelomično primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti površno objašnjava likovnim jezikom, loše valorizira i kategorizira grafičke sadržaje, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti te ih loše razlučuje na njihove sastavnice i loše ukazuje na njihove međudnose = 10,5% ocjene
- Dobro prepoznaje kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti, dobro objašnjava i kvalitetno primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti dobro objašnjava likovnim jezikom, dobro valorizira i kategorizira grafičke sadržaje, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti te ih dobro razlučuje na njihove sastavnice i dobro ukazuje na njihove međudnose = 12,75% ocjene
- Izvrsno prepoznaje kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti, izvrsno objašnjava i kvalitetno primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti izvrsno objašnjava likovnim jezikom, izvrsno valorizira i kategorizira grafičke sadržaje, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti te ih izvrsno razlučuje na njihove sastavnice i kvalitetno ukazuje na njihove međudnose = 15% ocjene

**Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način:**

- 0 – 54% nedovoljan (1)
- 55 – 66% dovoljan (2)
- 67 – 78% dobar (3)
- 79 – 90% vrlo dobar (4)
- 91 – 100% odličan (5)

Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente  
(ako ih ima):

/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlasti to	ost.	hrv	engl.	ost.	višej ez.	knjiga	člana k	skript a	ost
Obvezna	- Christiane, P., <i>Digital art</i> , Thamer & Hudson, NewYork, 2008.		x		x			x			
	- Malamed, C., <i>Visual Language for Designers – Principles for Creating Graphics that People Understand</i> , Rockport Publishers, 2009.		x		x			x			
Dopunska	- Christiane, P., <i>A Companion to Digital Art</i> ,		x		x			x			

	John Wiley & Sons, UK, 2016.									
Dodatne informacije o predmetu										

Studijski program	Grafički dizajn									
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni							
Smjer		Modul								
Godina studija	1.	Semestar	2.							
Naziv predmeta	<b>Umjetnička fotografija II.</b>		Kod predmeta	ALUZAM201						
ECTS	4	Status	obvezni							
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa				
			30	30	0	0				
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- upoznati studenta s različitim fotografskim žanrovima i značajnim autorima za razvoj fotografije</li> <li>- upoznati studenta s vrstama medija kao nosiocima fotografske slike</li> <li>- upoznati studenta s radom pomoću umjetne rasvjete i njenom primjenom u kreaciji fotografske slike</li> <li>- upoznati studenta s produkt fotografijom i njenom praktičnom primjenom</li> <li>- upoznati studenta s mogućnostima primjene i prezentacije fotografske slike kroz izložbe, web i tisak</li> </ul>									
Ishodi učenja predmeta			Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa						
	poznaje različite fotografske žanrove i značajne autore za razvoj fotografije		IU-ALUZAM201-1	IU-ALUGDM-10						
	poznaje različite vrste medija kao nosioce fotografske slike		IU-ALUZAM201-2	IU-ALUGDM-10						
	poznaje rad s umjetnom rasvjetom i uspješno ga primjenjuje u praksi		IU-ALUZAM201-3	IU-ALUGDM-10						
	poznaje osnove produkt fotografije i uspješno ih primjenjuje u praksi		IU-ALUZAM201-4	IU-ALUGDM-10						
	poznaje načela primjene fotografske slike kroz različite prezentacijske module (izložbe, web i tisak) i uspješno ih primjenjuje.		IU-ALUZAM201-5	IU-ALUGDM-10						
Preuvjeti za upis predmeta										
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus		Tema							
	1.		Uvodno upoznavanje s programom kolegija							
	2.-4.		Kronološko upoznavanje s različitim fotografskim žanrovima i najznačajnijim autorima							
	5.-6.		Upoznavanje s vrstama medija u kojima se može koristiti i prezentirati fotografska slika							
	7.-10.		Umjetna rasvjeta i njena praktična primjena							
	11.-13.		Produkt fotografija i njena praktična primjena							



	14.	Upoznavanje s mogućnostima primjene i prezentacije fotografske slike kroz izložbe, web i tisak										
	15.	Analiza i vrednovanje studentskih radova										
Jezik	Hrvatski											
E-učenje	/											
Metode poučavanja	Verbalne metode, metode demonstracije											
Oblici provjere znanja (označiti)												
Vrsta predispitne obveze						Vrsta ispita						
kolokvij	seminarski rad	esej/refereat	<b>praktični/projektni zadatak</b>			ostalo	pismeni	usmeni	<b>praktični</b>			
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni												
Obveze studenata		Kod ishoda učenja		Sati opterećenja		Udio u ECTS-u		Udio u ocjeni				
Pohađanje nastave		-		60		2		60%				
Samostalni rad studenta		IU-ALUZAM201-1 IU-ALUZAM201-2 IU-ALUZAM201-3 IU-ALUZAM201-4 IU-ALUZAM201-5		30		1		20%				
Završni praktični ispit		IU-ALUZAM201-1 IU-ALUZAM201-2 IU-ALUZAM201-3 IU-ALUZAM201-4 IU-ALUZAM201-5		30		1		20%				
Ukupno				120		4		100%				
Način izračuna konačne ocjene												
U konačnu ocjenu ulaze pohađanje nastave i realizacija djela kroz zadane teme. <u>POHAĐANJE NASTAVE= 60% UDJELA U KONAČNOJ OCJENI</u> Studenti su obavezni biti na minimalno 80% nastave <u>REALIZACIJA PRAKTIČNIH RADOVA= 20% UDJELA U KONAČNOJ OCJENI</u> Studenti su obavezni realizirati najmanje 5 radova <u>ZAVRŠNI PRAKTIČNI ISPIT= 20% UDJELA U KONAČNOJ OCJENI</u> Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1) 55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).												
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):												
/												
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)		Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
			Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna	M. Mikota, Kreacija fotografijom, V.D.T. Publishing, Zagreb, 2000.		X		X				X			

	The Photobook, Phaidon, London, 1988.		x		x			x			
	J. Hedgecoe, Foto priručnik, Mladost, Zagreb 1977.	x		x				x			
	K. Scott, Digitalna fotografija, Nove tajne profesionalnih fotografa, Miš d.o.o., Zagreb 2008.	x		x				x			
	T. Ang, Digitalna fotografija, Znanje d.d., Zagreb 2006.	x		x				x			
Dopunsk a	V. Mojsilović, Fotografija od ideje do realizacije, Tehnička knjiga, Beograd, 1984.		x			x		x			
	G. Koshofer, H. Wedewardt, Suvremeni foto priručnik, Založba mladinska knjiga, Ljubljana-Zagreb 1990.	x		x				x			
Dodatne informacije o predmetu		Studenti su obavezni redovito pohađati nastavu i dopušten je izostanak samo sa 20% nastave. Nastavnik je dužan voditi redovitu evidenciju o dolasku studenta na nastavu.									

Studijski program	Grafički dizajn						
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni				
Smjer		Modul					
Godina studija	1.	Semestar	2.				
Naziv predmeta	<b>Likovne tehnologije i materijali</b>	Kod predmeta	ALUZAM202				
ECTS	4	Status	obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			30	30	0	0	
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osposobiti studente za primjenu teorijskih načela likovnih tehnologija i materijala i njihove praktične primjene;</li> <li>- osposobiti studente za shvaćanje zakonitosti u procesu tehnološke gradnje likovnog djela, njegove njege i zaštite;</li> <li>- osposobiti studente za shvaćanje uloge likovnih elemenata i likovne tehnologije u procesu gradnje vlastitog djela;</li> <li>- postići kod studenata kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora.</li> </ul>						
			Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa			

Ishodi učenja predmeta	primjenjuje teorijska načela likovnih tehnologija i materijala u praksi;	ALUZAM202-1	IU-ALUGDM-11
	objašnjava i primjenjuje zakonitosti iz područja likovnih tehnika i materijala te ih prezentira kroz vlastiti uradak;	ALUZAM202-2	IU-ALUGDM-11
	primjenjuje kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora;	ALUZAM202-3	IU-ALUGDM-11 IU-ALUGDM-15
	analizira pojmove doživljaja i vizualne percepcije kroz primjere različitih likovnih tehnika i materijala.	ALUZAM202-4	IU-ALUGDM-4 IU-ALUGDM-11
Preduvjeti za upis predmeta			
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema	
	1.	Uvod u kolegij Likovne tehnike i materijali	
	2.-3.	Slikarska tehnologija (papir, platno, drvena ploča)	
	4.-5.	Zadatak, konzultacije	
	6.-7.	Grafička tehnologija (visoki, duboki, plošni i propusni tisak)	
	8.-9.	Zadatak, konzultacije	
	10.-11.	Kiparska tehnologija (glina, gips, drvo, kamen)	
	12.-13.	Zidna tehnologija (zgrafito, freska, mozaik, vitraj)	
14.-15.	Provjera znanja (kolokvij I)		
Jezik	Hrvatski		
E-učenje	/		
Metode poučavanja	Predavačke metode, aktivno-iskustvene metode, interaktivne metode i metode demonstracije.		
Oblici provjere znanja (označiti)			
Vrsta predispitne obveze			
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>
			ostalo
Vrsta ispita			
		pismeni	<b>usmeni</b> praktični
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni			
Obveze studenata	Kod ishoda učenja	Sati opterećenja	Udio u ECTS-u
Pohađanje nastave	-	60	2
Praktični zadatak	ALULUSB302-1 ALULUSB302-2 ALULUSB302-3 ALULUSB302-4	45	1.5
Završni usmeni ispit	ALULUSB302-1 ALULUSB302-2 ALULUSB302-3 ALULUSB302-4	15	0.5
Ukupno		120	4
Udio u ocjeni			
			50%
			40%
			10%
			100%
Način izračuna konačne ocjene			
U konačnu ocjenu ulaze: pohađanje nastave, realizacija teorije i prakse u tehnološkoj gradnji slike i kolokviji ili završni pismeni ispit.			
Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način:			
0 – 54% nedovoljan (1)			
55 – 66% dovoljan (2)			

67 – 78% dobar (3)  
79 – 90% vrlo dobar (4)  
91 – 100% odličan (5).

Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente  
(ako ih ima):

/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višej ez.	knjiga	članak	skrip ta	ost.
Obvezna	Hozo, Dž., Umjetnost multioriginala, Kultura grafičkog lista, Ljubljana, 1988.		x			x		x			
	Klarić, M., Kiparska tehnologija, Intra, Split. 1999.		x	x				x			
	Kreiger Hozo, M., Metode slikanja i materijali, Kult-B, Sarajevo i Mutevelić, Mostar, 2007.		x			x		x			
	Punda, Ž., Čulić, M., Skripta, Slikarska tehnologija i slikarske tehnike, Umjetnička Akademija Sveučilišta u Splitu, Split, 2006.		x	x						x	
Dopunska	Klein, H., Mali leksikon štamparstva i grafike, Izdavački zavod Jugoslavija, Beograd, 1979.		x			x		x			
Dodatne informacije o predmetu		Studenti su obvezni pohađati nastavu, tolerira se do 20 % izostanaka. Nastavnik vodi redovitu evidenciju o dolasku studenta na nastavu.									

Studijski program	Grafički dizajn		
Ciklus	2.	Vrsta	Sveučilišni
Smjer		Modul	
Godina studija	2.	Semestar	3.
Naziv predmeta	<b>Grafički dizajn - odabrana poglavlja III.</b>	Kod predmeta	ALUGDM301
ECTS	9	Status	Obvezni
Broj sati nastave			
			Predavanja
			Vježbe
			Seminari
			Praksa
			45
			45
			0
			0

Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Omogućiti studentima stjecanje znanja i kompetencija vezanih uz inovativna korisnička sučelja.</li> <li>- Upoznati studente s metodama oblikovanja, projektiranja, implementacije i evaluacije inovativnih korisničkih sučelja kod izrade različitih računalnih aplikacija. -</li> <li>- Usmjeriti studente na razumijevanje korisničkog iskustva u naprednim multimedijским sustavima te stvaranje sposobnosti identificiranja problema koje korisnici imaju u interakciji s korisničkim sučeljima. Seminarska nastava bazirat će se na istraživačkim aktivnostima i primjeni stečenih znanja i kompetencija u stvaranju naprednih, inovativnih korisničkih okruženja za svakog korisnika.</li> </ul>		
Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klasificira strukturu i elemente korisničkih sučelja interaktivnih multimedijских sustava</li> </ul>	IU-ALUGDM301-1	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Procjenjuje postojeća korisnička sučelja interaktivnih multimedijских sustava s aspekta korisničkog iskustva</li> </ul>	IU-ALUGDM301-2	IU-ALUGDM-4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oblikuje jednostavnija sučelja interaktivnih multimedijских sustava</li> </ul>	IU-ALUGDM301-3	IU-ALUGDM-7
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primjenjuje inovativne elemente korisniku usmjerenog oblikovanja interaktivnih multimedijских sustava</li> </ul>	IU-ALUGDM301-4	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primjenjuje karakteristične stilove interakcije na odgovarajuće interaktivne multimedijске sustave</li> </ul>	IU-ALUGDM301-5	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementira kognitivni okvir interakcije čovjeka i računala te odnosne mentalne i konceptualne modele</li> </ul>	IU-ALUGDM301-6	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4
Preduvjeti za upis predmeta			
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema	
	1.	Razmatranje pojmova korisničko iskustvo, korisničko sučelje, interakcija čovjeka i računala, inovativno okruženje	
	2.	Upotrebljivost korisničkog sučelja; mjerenje i vrednovanje, analiza korisnika i rezultata vrednovanja	
	3.	Razvoj korisničkih sučelja u inovativnom kontekstu	
	4.	Vrste korisničkih sučelja interaktivnih multimedijских sustava	
	5.	Web sučelja; specifičnosti i zahtjevi; analiza postojećeg stanja	
	6.	Mobilna sučelja; specifičnosti i zahtjevi; analiza postojećeg stanja	
	7.-8.	Interakcija čovjeka i računala - spoznajni okvir, pažnja i memorijska ograničenja, mentalni modeli, metafore sučelja i konceptualni modeli, naprave i stilovi interakcije, prozorski sustavi, WIMP i post-WIMP sučelja	
	9.-11.	Oblikovanje interakcije čovjeka i računala - korisniku usmjereno oblikovanje (upotrebljivost sučelja), kognitivna analiza zadataka, GOMS, prediktivno vrednovanje i modeliranje	
12.-15.	Projektni zadatak - izrada prototipa inovativnog korisničkog sučelja, evaluacija		

Jezik		Hrvatski									
E-učenje											
Metode poučavanja		verbalne, metode demonstracije, praktični rad									
Oblici provjere znanja (označiti)											
Vrsta predispitne obveze						Vrsta ispita					
Kolokvij	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>			ostalo	<b>pismeni</b>	<b>usmeni</b>	praktični		
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni											
Obveze studenata		Kod ishoda učenja		Sati opterećenja		Udio u ECTS-u		Udio u ocjeni			
Pohađanje nastave		-		90		3		30%			
Praktični zadatak		IU-ALUGDM301-1 IU-ALUGDM301-2 IU-ALUGDM301-3 IU-ALUGDM301-4 IU-ALUGDM301-5 IU-ALUGDM301-6		90		3		30%			
Završni pismeni ispit		IU-ALUGDM301-1 IU-ALUGDM301-2 IU-ALUGDM301-3 IU-ALUGDM301-4 IU-ALUGDM301-5 IU-ALUGDM301-6		45		1.5		20%			
Završni usmeni ispit		IU-ALUGDM301-1 IU-ALUGDM301-2 IU-ALUGDM301-3 IU-ALUGDM301-4 IU-ALUGDM301-5 IU-ALUGDM301-6		45		1.5		20%			
Ukupno				270		9		100%			
Način izračuna konačne ocjene											
Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1) 55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).											
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):											
/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna	Anderson, J.; Mcree, J. & Wilson, R. (2010). Effective UI, O' Reilly Media, 978-0-596-15478-3, Sebastopol		X		X			X			
	Fling, B. (2009). Mobile Design and Development,		X		X			X			

	First Edition, O'Reilly Media, 978-0596155445, Sebastopol									
	B. Schneiderman, C. Plaisant (2010.), Designing the User Interface. Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Addison Wesley		x		x			x		
Dopunsk a	Johnson, J. (2007). GUI bloopers 2.0: Common User Interface Design Don'ts and Dos, Second Edition, Morgan Kaufmann Publishers		x		x			x		
	Unger, R. & Chandler, C. (2009). A Project Guide to UX Design, First Edition, New Riders Press		x		x			x		
Dodatne informacije o predmetu										

Studijski program	Grafički dizajn				
Ciklus	1.	Vrsta	Sveučilišni		
Smjer		Modul			
Godina studija	2.	Semestar	3.		
Naziv predmeta	<b>Grafika knjige</b>	Kod predmeta	ALUGDM302		
ECTS	4	Status	Obvezni		
Broj sati nastave		Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa
		30	30	0	0
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klasificirati formate i vrste papira;</li> <li>- Analizirati tehnologije tiska knjige te utvrditi tok proizvodnog procesa tiska u ovisnosti o različitim parametrima;</li> <li>- Modelirati grafički proizvod i primijeniti osnovna pravila tehničkog uređivanja grafičkog proizvoda - knjige;</li> <li>- Kritički analizirati komunikacijske zahtjeve odabranog informativnog sadržaja;</li> <li>- Sintetizirati saznanja iz analize u razumljive i komunikativne grafičke forme kroz osobnu interpretaciju;</li> <li>- Utvrditi optimalnu tiskarsku tehniku ovisno o potrebnom idejnom rješenju gotovog proizvoda</li> </ul>				
		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa		
	Klasificira i objašnjava formate i vrste papira	IU-ALUGDM302-1	IU-ALUGDM-3		

Ishodi učenja predmeta	Analizira i objašnjava tehnologije tiska knjige te utvrđuje tok proizvodnog procesa tiska u ovisnosti o različitim parametrima		IU-ALUGDM302-2	IU-ALUGDM-5			
	Kritički analizira i objašnjava komunikacijske zahtjeve odabranog informativnog sadržaja		IU-ALUGDM302-3	IU-ALUGDM-8			
	Sintetizira saznanja iz analize u razumljive i komunikativne grafičke forme kroz osobnu interpretaciju		IU-ALUGDM302-4	IU-ALUGDM-9			
	Utvrdjuje i objašnjava optimalnu tiskarsku tehniku ovisno o potrebnom idejnom rješenju gotovog proizvoda		IU-ALUGDM302-5	IU-ALUGDM-5 IU-ALUGDM-6			
	Modelira grafički proizvod i primjenjuje osnovna pravila tehničkog uređivanja grafičkog proizvoda – knjige		IU-ALUGDM302-6	IU-ALUGDM-6 IU-ALUGDM-14			
Preuvjeti za upis predmeta							
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus		Tema				
	1.		Uvod u grafiku knjige				
	2.		Formati knjige				
	3.		Proračun papira za knjigu				
	4.		Vrste papira za knjigu				
	5.		Prijelom knjige				
	6.		Layout prijeloma knjige				
	7.		Zlatni rez u prijelomu knjige				
	8.		Impozicija i numeriranje knjige				
	9.		Karakteristične tehnike tiska za knjigu				
	10.		Dizajn naslovnice knjige				
	11.		Uvez knjige – tvrdi				
	12.		Uvez knjige – meki				
	13.		Oplemenjivanje korica knjige				
	14.		Ovitak knjige				
15.		Ovjera tiska knjige					
Jezik	Hrvatski						
E-učenje	Prema dogovoru						
Metode poučavanja	Verbalne metode, metode demonstracije, praktični rad.						
Oblici provjere znanja (označiti)							
Vrsta predispitne obveze				Vrsta ispita			
kolokvij	seminarski rad	esej/refera t	<b>praktični/projektni zadatak</b>	ostalo	<b>pismeni</b>	<b>usmeni</b>	praktični
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni							
Obveze studenata		Kod ishoda učenja	Sati opterećenja	Udio u ECTS-u	Udio u ocjeni		
Pohađanje nastave		-	60	2	10%		
Praktični rad		IU-ALUGDM302-1 IU-ALUGDM302-2 IU-ALUGDM302-3	30	1	40%		



	IU-ALUGDM302-4 IU-ALUGDM302-5 IU-ALUGDM302-6			
Završni pismeni ispit	IU-ALUGDM302-1 IU-ALUGDM302-2 IU-ALUGDM302-3 IU-ALUGDM302-4 IU-ALUGDM302-5 IU-ALUGDM302-6	15	0.5	20%
Završni usmeni ispit	IU-ALUGDM302-1 IU-ALUGDM302-2 IU-ALUGDM302-3 IU-ALUGDM302-4 IU-ALUGDM302-5 IU-ALUGDM302-6	15	0.5	30%
<b>Ukupno</b>		<b>120</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Način izračuna konačne ocjene**

U konačnu ocjenu ulaze pohađanje nastave i aktivnost tijekom nastave, te ocjena finalnih djela urađenih tijekom semestra.

Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način:

F-0 – 54% nedovoljan (1)

E-55 – 66% dovoljan (2)

C/D-67 – 78% dobar (3)

B-79 – 90% vrlo dobar (4)

A-91 – 100% odličan (5).

Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente  
(ako ih ima):

/

Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna	Grafički dizajn i komunikacija M. Tomiša, M. Milković, 2013.		x	x				x			
	Osnove digitalnog tiska, Igor Majnarić, 2015		x	x				x			
	Grafički dizajn, Jana Žiljak Gršić, Morana Jugović, Ulla Leiner Maksan, 2022		x	x						x	
Dopunska	Novum, Graphis, Print, Eye i ostali stručni časopisi te internet izvori.		x		x						x
Dodatne informacije o predmetu		<p>Studenti su obvezni pohađati nastavu, toleriraju se 20% izostanaka.</p> <p>Nastavnik je dužan voditi redovitu evidenciju o dolasku studenata na nastavu.</p>									

Studijski program	Grafički dizajn						
Ciklus	2.	Vrsta	Sveučilišni				
Smjer		Modul					
Godina studija	2.	Semestar	3.				
Naziv predmeta	<b>Uvod u diplomski rad (grafički dizajn)</b>	Kod predmeta	ALUGDM303				
ECTS	12	Status	Obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			30	180	0	0	
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osposobiti studenta za izradu diplomskoga rada i njegovu prezentaciju;</li> <li>- osposobiti studenta za samostalno i istraživačko djelovanje koje se temelji na dosadašnjim stečenim ostvarenjima u problematici grafičkog dizajna;</li> <li>- osposobiti studenta za kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora;</li> <li>- proširiti znanja studenta o vlastitom stvaralačkom identitetu</li> </ul>						
Ishodi učenja predmeta			Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa			
	- osmišljava, razrađuje i provodi u djelo vlastite ideje kroz skice i različite predloške;		IU- ALUGDM303-1	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15			
	- analizira dosadašnja stečena znanja o grafičkim proizvodima i tisku u kontekstu stvaranja vlastitog rada		IU- ALUGDM303-2	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15			
	- kritički ocjenjuje i verificira radove iz srodnih područja samostalnim, istraživačkim i interdisciplinarnim pristupom zadacima;		IU- ALUGDM303-3	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15			
	- analizira i interpretira vlastito djelo koje se temelji na istraživačkom radu te povlači paralele između svoga djela i djela suvremenih autora.		IU- ALUGDM303-4	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15			
Preuvjeti za upis predmeta							
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus		Tema				
	1.		Plan i priprema izvođenja nastave				
	2.		Sadržaj diplomskog rada - uvod				
	3.-5.		Izrada skica i različitih predložaka za praktični dio rada; konzultacije				
	6.		Pregled radova, analize i korekture				

	7.-8.	Realizacija odabranih skica na dogovorenim formatima i s odabranim tehnikama									
	9.	Pregled radova, analize i korekture									
	10.-11.	Realizacija odabranih skica na dogovorenim formatima i s odabranim tehnikama									
	12.	Pregled radova, analize i korekture									
	13.-15.	Finaliziranje radova									
	15.	Interpretacija i prezentacija završnih radova									
Jezik	Hrvatski										
E-učenje											
Metode poučavanja	Verbalne, metode demonstracije, praktične vježbe.										
Oblici provjere znanja (označiti)											
Vrsta predispitne obveze					Vrsta ispita						
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>	ostalo	pismeni	usmeni	<b>praktični</b>				
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni											
Obveze studenata		Kod ishoda učenja	Sati opterećenja	Udio u ECTS-u	Udio u ocjeni						
Pohađanje nastave		-	210	7	20%						
Praktični rad		IU- ALUGDM303-1 IU- ALUGDM303-2 IU- ALUGDM303-3 IU- ALUGDM303-4	90	3	40%						
Završni praktični ispit		IU- ALUGDM303-1 IU- ALUGDM303-2 IU- ALUGDM303-3 IU- ALUGDM303-4	60	2	40%						
Ukupno			360	12	100%						
Način izračuna konačne ocjene											
Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1) 55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).											
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):											
/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna											
Dopunska											
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn					
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni			
Smjer		Modul				
Godina studija	2	Semestar	3			
Naziv predmeta	<b>Uvod u metodologiju istraživačkog rada</b>	Kod predmeta	ALUZAM301			
ECTS	2	Status	obvezni			
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa
			15	15	0	0
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Razvijanje općih znanstvenih i umjetničkih sposobnosti i mogućnosti</li> <li>- Razvijanje znanja i vještina kod vrjednovanja različitih parametara primjenom metodologije znanstvenih i umjetničkih istraživanja i istraživačkog rada</li> </ul>					
Ishodi učenja predmeta			Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa		
	Opisuje i interpretira osnovne značajke znanosti i znanstvenih istraživanja		IU-ALUZAM301-1	IU-ALUGDM-16		
	Analizira znanstvena područja, polja i grana, znanstvenih i znanstveno-nastavnih zvanja, analizira znanstvene radove, poznaje obilježja znanstvenih, znanstveno-stručnih i stručnih djela		IU-ALUZAM301-2	IU-ALUGDM-16		
	Definira i istražuje predmete znanstvene analize, definira strukture znanstvenog djela		IU-ALUZAM301-3	IU-ALUGDM-16		
	Definira hipotezu i plan znanstvenog istraživanja		IU-ALUZAM301-4	IU-ALUGDM-16		
	Analizira, kategorizira i vrjednuje znanstvene publikacije i rezultate znanstvenog istraživanja		IU-ALUZAM301-5	IU-ALUGDM-16		
Preduvjeti za upis predmeta						
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema				
	1.	Uvod u sadržaj kolegija.				
	2.-3.	Pojam znanosti, razvitak znanosti i odnos znanosti i tehnologije				
	4.-6.	Znanstvena klasifikacija, teorije znanosti i znanstvene kategorije				
	7.-9.	Znanstveno teorijsko istraživanje- znanstveno eksperimentalno istraživanje i njihova simbioza				
	10.	Klasifikacija znanstvenih metoda				
	11.-14.	Detekcija znanstvenog problema i njegovo formuliranje, postavljanje hipoteze, izrada plana znanstvenog istraživanja, prikupljanje i proučavanje literature, pripremanje strukture znanstvenog djela, rješavanje postavljenog problema, formuliranje rezultata istraživanja, analiza rezultata, primjena rezultata istraživanja i kontrola primjene rezultata istraživanja				
	15.	Publiciranje i prezentiranje rezultata znanstveno-istraživačkog rada				
Jezik	Hrvatski					

E-učenje											
Metode poučavanja											
Oblici provjere znanja (označiti)											
Vrsta predispitne obveze						Vrsta ispita					
kolokvij	<b>seminarski rad</b>	esej/referat	praktični/projektni zadatak			ostalo	pismeni	<b>usmeni</b>	praktični		
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni											
Obveze studenata		Kod ishoda učenja		Sati opterećenja		Udio u ECTS-u		Udio u ocjeni			
Pohađanje nastave		-		30		1		10%			
Seminarski rad		IU-ALUZAM301-1 IU-ALUZAM301-2 IU-ALUZAM301-3 IU-ALUZAM301-4 IU-ALUZAM301-5		15		0.5		60%			
Završni usmeni ispit		IU-ALUZAM301-1 IU-ALUZAM301-2 IU-ALUZAM301-3 IU-ALUZAM301-4 IU-ALUZAM301-5		15		0.5		30%			
Ukupno				60		2		100%			
Način izračuna konačne ocjene											
Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1) 55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).											
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):											
/											
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna	Silobrčić, V.: Kako sastaviti, objaviti i ocijeniti znanstveno djelo, 5. dop. izd., Medicinska knjiga, Zagreb, 2003.		x	x				x			
Dopunska	Zelenika, R.: Metodologija i tehnologija izrade znanstvenog i stručnog djela, 4. izdanje, Ekonomski fakultet Sveučilišta u Rijeci, Rijeka, 2000.		x	x				x			
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn				
Ciklus	2.	Vrsta	Sveučilišni		
Smjer	Režija i montaža	Modul			
Godina studija	2.	Semestar	3.		
Naziv predmeta	<b>Teorija znaka</b>	Kod predmeta	ALUZAM302		
ECTS	3	Status	Obvezni		
Broj sati nastave		Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa
		30	15	0	0
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- proširiti znanja studenta o umjetničkim kategorijama s kojima se susreću i koje upotrebljavaju u literarnom i praktičnom radu (kod izrade diplomskoga rada);</li> <li>- osposobiti studente za samostalno i istraživačko djelovanje kroz primjere raščlambe znaka i simbola u određenim segmentima društvenog djelovanja i njihovoj primjeni u aspektima suvremene umjetnosti;</li> <li>- postići kod studenata kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora;</li> </ul>				
Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa		
	- stvara i primjenjuje nove i relevantne umjetničke spoznaje u teoriji i praksi;	IU-ALUZAM302-1	IU-ALUGDM-4		
	- objašnjava određene teme kroz primjere raščlambe znaka i simbola u određenim segmentima društvenog djelovanja i njihovoj primjeni u aspektima suvremene umjetnosti.	IU-ALUZAM302-2	IU-ALUGDM-4		
	- primijenjuje stečena znanja za istraživački i interdisciplinarni pristup zadacima i za samostalno istraživanje, kritičko ocjenjivanje i verificiranje radova iz srodnih područja;	IU-ALUZAM302-3	IU-ALUGDM-15		
	- koristi usvojeno znanje za tekstualnu i vizualnu prezentaciju likovne problematike.	IU-ALUZAM302-4	IU-ALUGDM-16 IU-ALUGDM-17		
Preduvjeti za upis predmeta					
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema			
	1. tjedan	Simbol i znak (uvod, terminologija, definicije, mit)			
	2. tjedan	Simbol i znak (simbolizam kroz povijest, funkcije simbola, simbolizam i racionalizacija)			
	3. tjedan	Suvremeni simboli i znakovi (zaštitni znak, projektiranje zaštitnog znaka)			
	4. tjedan	Suvremeni simboli i znakovi (signum u likovnoj umjetnosti, primjena osnovnih karakteristika znaka u kreiranom primjeru)			

	5. tjedan	Ikonografija (tri faze ikonografskog ispitivanja)										
	6. tjedan	Ikonologija (personifikacije i alegorije)										
	7. tjedan	Ikonografija i simbolika zapadnoga kršćanstva										
	8. tjedan	Provjera znanja (kolokvij br. 1)										
	9. tjedan	Ikonografske metode (govor simbola, simbolički prizori, reducirane scene)										
	10. tjedan	Ikonografske metode (narativna metoda, metoda simulacije)										
	11. tjedan	Analiza osnovnih simbola										
	12. tjedan	Primjer 1: Zlatni rez (konstrukcija i vrste)										
	13. tjedan	Primjer 2 i 3: Simbolika crteža, boje i oblika (analiza)										
	14. tjedan	Vlastita simbolika (analiza)										
	15. tjedan	Provjera znanja (kolokvij br. 2)										
Jezik		Hrvatski										
E-učenje		/										
Metode poučavanja		Predavačke, izlagačke i metode demonstracije.										
Oblici provjere znanja (označiti)												
Vrsta predispitne obveze						Vrsta ispita						
<b>kolokvij</b>	seminarski rad	esej/ref erat	praktični/projektni zadatak	ostalo	<b>pismeni</b>	usmeni	praktični					
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni												
Obveze studenata		Kod ishoda učenja		Sati opterećenja	Udio u ECTS-u		Udio u ocjeni					
Pohađanje nastave i aktivnosti u nastavi		ALULUM302-2 ALULUM302-3		45	1.5		50%					
Kolokvij ili završni pismeni ispit		ALULUM302-1 ALULUM302-2 ALULUM302-3 ALULUM302-4		45	1.5		50%					
Ukupno				90	3		100%					
Način izračuna konačne ocjene												
U konačnu ocjenu ulaze: pohađanje nastave, aktivnosti u nastavi i kolokvij ili završni pismeni ispit. Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1) 55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).												
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):												
/												
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)	Izdanje		Jezik				Vrsta djela				
		Vlas tito	ost.	hrv.	engl.	ost.	više j ez.	knjiga	članak	skripta	ost.	
Obvezna	Ćirić, M., Grafički znak i simbol, Prometej, Novi Sad i Fakultet primenjenih umetnosti Univerziteta umetnosti		x				x		x			

	u Beogradu, Beograd, 2000.										
	Gheerbrant, J., Chevalier, A., Riječnik simbola, Nakladni zavod MH, Zagreb, 1983.		x	x				x			
	Ivančević, R., Leksikon ikonografije, liturgike i simbolike zapadnog kršćanstva, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 2000.		x	x				x			
Obvezna	Radić, S., Simbolika crteža, monografija, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Mostaru, Široki Brijeg, 2016.	x		x							
Dopunska	Pejaković, M., Zlatni rez, Art studio Azinović, Zagreb, 2000		x	x				x			
	Ripa, C., Ikonologija, Laus, Split, 2000.		x	x				x			
	Worringer, W., Kandinski, V., Duh apstrakcije, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 1999.		x	x				x			
Dodatne informacije o predmetu		Studenti su obvezni pohađati nastavu, tolerira se do 20 % izostanaka. Nastavnik vodi redovitu evidenciju o dolasku studenta na nastavu.									

Studijski program	Grafički dizajn		
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni
Smjer		Modul	
Godina studija	2.	Semestar	4.



Naziv predmeta	<b>Diplomski rad (grafički dizajn)</b>	Kod predmeta	ALUGDM401			
ECTS	30	Status	obvezni			
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa
			30	420	0	0
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osposobiti studenta za izradu diplomskoga rada i njegovu prezentaciju;</li> <li>- osposobiti studenta za samostalno i istraživačko djelovanje koje se temelji na dosadašnjim stečenim ostvarenjima u problematici grafičkog dizajna;</li> <li>- osposobiti studenta za kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora;</li> <li>- proširiti znanja studenta o vlastitom stvaralačkom identitetu</li> </ul>					
Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa			
	- analizira dosadašnja stečena znanja o grafičkim proizvodima i tisku u kontekstu stvaranja vlastitog rada	IU-ALUGDM401-1	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15 IU-ALUGDM-16 IU-ALUGDM-17			
	- kritički ocjenjuje i verificira radove iz srodnih područja samostalnim, istraživačkim i interdisciplinarnim pristupom zadacima;	IU-ALUGDM401-2	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15 IU-ALUGDM-17			
	- analizira i interpretira vlastito djelo koje se temelji na istraživačkom radu te povlači paralele između svoga djela i djela suvremenih autora.	IU-ALUGDM401-3	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15 IU-ALUGDM-16 IU-ALUGDM-17			
	- javno opisuje, objašnjava i argumentira diplomski rad u pisanom obliku i usmeno	IU-ALUGDM401-4	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9 IU-ALUGDM-15 IU-ALUGDM-16 IU-ALUGDM-17			
Preuvjeti za upis predmeta						
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema				
	1.	Izrada diplomskoga rada (prema metodologiji izrade diplomskih radova)				
	2.	Realizacija koncepta diplomskog rada (teorijskog i praktičnog dijela u pisanoj radnji)				
	3.-5.	Praktična izrada radova i pisanje radnje				
	6.	Pregled praktičnih radova i pismene radnje, analize i korekture				
	7.-8.	Praktična izrada radova i pisanje radnje				
	9.	Pregled praktičnih radova i pismene radnje, analize i korekture				
	10.-11.	Praktična izrada radova i pisanje radnje				
	12.	Pregled praktičnih radova i pismene radnje, analize i korekture				
13.-15.	Finaliziranje i odabir radova i pismene radnje					

Jezik	Hrvatski											
E-učenje												
Metode poučavanja	Predavačke metode (predavanje i metoda demonstracije) i interaktivne metode vođenja razgovora i rasprava.											
Oblici provjere znanja (označiti)												
Vrsta predispitne obveze						Vrsta ispita						
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	<b>praktični/projektni zadatak</b>			ostalo	<b>pismeni</b>	<b>usmeni</b>	praktični			
Alokacija ECTS bodova i udjela u ocjeni												
Obveze studenata		Kod ishoda učenja			Sati opterećenja		Udio u ECTS-u		Udio u ocjeni			
Pohađanje nastave		-			450		15		20%			
Praktični rad		IU- ALUGDM401-1 IU- ALUGDM401-2 IU- ALUGDM401-3 IU- ALUGDM401-4			225		7,5		40%			
Pismena radnja i usmena prezentacija		IU- ALUGDM401-1 IU- ALUGDM401-2 IU- ALUGDM401-3 IU- ALUGDM401-4			225		7,5		40%			
Ukupno					900		30		100%			
Način izračuna konačne ocjene												
Prema Pravilniku o studiranju konačna se ocjena dobiva na sljedeći način: 0 – 54% nedovoljan (1) 55 – 66% dovoljan (2) 67 – 78% dobar (3) 79 – 90% vrlo dobar (4) 91 – 100% odličan (5).												
Alokacija ECTS bodova, obveze i način izračuna konačne ocjene za izvanredne studente (ako ih ima):												
/												
Literatura (označiti)	Naslov (naziv, autor, godina)		Izdanje		Jezik				Vrsta djela			
			Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.
Obvezna												
Dopunska												
Dodatne informacije o predmetu												



# GRAPHIC DESIGN GRADUATE STUDY PROGRAMME CURRICULUM

April, 2022

# Table of Contents

<b>1. INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
<b>2. GENERAL INFORMATION ABOUT THE STUDY PROGRAMME</b>	<b>4</b>
<b>3. BASIC CHARACTERISTICS OF THE STUDY PROGRAMME</b>	<b>7</b>
<b>4. STUDY PLAN</b>	<b>13</b>
<b>5. SYLLABI</b>	<b>15</b>

## 1. INTRODUCTION

The curriculum for the Graphic Design graduate university study is the product of the regular review process, which was initiated by Senate Decision No. 01-993-1/22 of 26 February 2022. The regular revision process was carried out in accordance with the *Rulebook on the Procedure for Adopting New and Regular Revisions of Existing Study Programmes* (No. 01-993-1/22). The *Rulebook* stipulates that curriculum revision activities are to be coordinated by a Committee, which shall include student representatives and stakeholders. The Committee's proposal shall be submitted by the Faculty Council of the organisational unit to the University Senate for adoption.

To ensure all stakeholders were involved in the study programme improvement process, a public hearing was held on 31 March 2022. The conclusions of the public hearing were taken into account during curriculum development. Besides the public hearing conclusions, the curriculum revision also took into account the recommendations of the Expert Committee made during the most recent institutional accreditation process in 2020, which recommended the inclusion of practical training outside the University (where applicable), the implementation of legal and internal acts on the minimum share of pre-examination obligations in the final grade of all courses, and the application of modern teaching methods with the student as the focus of the teaching process.

Furthermore, all the strategic tasks in the field of education from the *University Development Strategy 2017-2023*, which concern the curriculum and teaching process, were carried out during curriculum development (more in chapter "3.1. Alignment with the University Development Strategy").

In addition, when making decisions on the type of changes, all relevant statistical data and survey results, collected and conducted in the period since the last study programme revision/adoption, were analysed.

Taking into account all of the above, the revised curriculum contains changes regarding the names of study programme, educational orientations and syllabi.

## 2. GENERAL INFORMATION ABOUT THE STUDY PROGRAMME

Study programme:	Graphic Design
Cycle:	2 <sup>nd</sup> (graduate studies)
Type:	University studies
Scientific area:	Arts
Scientific field:	Fine Arts
Scientific branch:	Architecture and Design
Academic title:	Master of graphic design
QF-EHEA qualification level:	7
Duration of study programme:	2 years
ECTS:	120 ECTS credits
Language:	Croatian
Mode of study:	Full time
Institution administering study programme:	University of Mostar
Home Institution:	University of Mostar, Academy of Fine Arts

Study programme objectives:

- Expand students' knowledge of the theoretical and practical basics of design;
- To achieve students' development of knowledge and skills in the field of theory and application of colours in graphic design with the aim of producing the desired marketing and economic effects;
- Expand students' knowledge of paper formats and types;
- Achieve analytical consideration of advanced visual communication systems among students;
- Train students to analyse the technology of book printing and the flow of the printing production process depending on different parameters;
- Train students to determine the optimal printing technique depending on the required conceptual design of the finished product;
- Train students to analyse the construction of letter signs, anatomy and classification of letters, as well as measuring system in typography, with the aim of optimal text shaping and solving optical problems at the letter and text level as a whole;
- Expand students' knowledge of the technological aspects of graphic design;
- Achieve students' analytical consideration of various relevant parameters that affect the possibility of realization of a particular design solution within multimedia systems;
- Train students to understand user experience in advanced multimedia systems and identify problems that users have when interacting with user interfaces;
- Train students to critically analyse the communication requirements of selected informative content;
- Train students to synthesize knowledge from analysis into understandable and communicative graphic forms through personal interpretation;
- Enable students to create a presentation project within the medium of photography with reference to the possibilities of applying photography through graphic design and product;
- Expand students' knowledge of the basic principles of art elements and art technology as well as their practical application;
- Enable students to understand the rules in the process of technological construction of a work of art, its care and protection;
  
- Expand students' knowledge of the basics of information technology and the basic theoretical principles and practice of working with a computer;
- Expand students' knowledge of the basic characteristics and expressive possibilities of digital media as well as key events that have significantly influenced the bridging of the boundaries between artistic and technological disciplines;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expand students' knowledge about artistic movements in the 20th century, the most important artistic individuals and their works;</li> <li>- To train students for critical evaluation and verification of works in related fields, independent and research activities through examples of the analysis of signs and symbols in certain segments of social activity and their application in aspects of contemporary art;</li> <li>- To enable students to create scientific, scientific-professional and professional works by applying a methodological approach;</li> <li>- Expand students' knowledge of contemporary creative polymorphic art practices and works that introduce movement, sound or video into visual art practice.</li> </ul>
<p>Study programme competencies:</p>	<p>Basic competencies:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- the ability of verbal and written expression;</li> <li>- effective use and application of acquired knowledge and skills;</li> <li>- the ability of participating in group activities, teamwork and discussion;</li> <li>- the ability of applying knowledge of foreign language;</li> <li>- the ability of independent learning and problem solving;</li> <li>- the ability of applying acquired teaching methods;</li> <li>- responsibility towards oneself and others, conducting oneself in a moral and ethical fashion;</li> <li>- the ability of applying knowledge in private and professional life;</li> </ul> <p>Expert competencies:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- the ability to realize one's own work through acquired theoretical and practical skills and its visual presentation;</li> <li>- understanding of the visual environment, its critical reflection and evaluation, and encouraging active contribution to its shaping;</li> <li>- the ability of expressing skills in graphic design;</li> <li>- the ability to use expert terminology for the analysis of one's own work from the field of graphic design;</li> <li>- the ability to use phrases and sentences from graphic design field in English language;</li> <li>- the ability of critical analysis and evaluation of an art work (through design, cultural events, galleries, exhibitions, set designs, advertisements, propaganda...);</li> <li>- the ability to participate in cultural and artistic events and acquainting with various cultural institutions;</li> <li>- the ability to use basic expert terms from graphic design in one's own artistic practice</li> <li>- the ability to analyse the influence of contemporary culture on one's own identity, creativity and artistic expression.</li> </ul>

<p>Study programme learning outcomes:</p>	<p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- explains and applies basic terms and principles in graphic design (IU-ALUGDM-1);</li> <li>- analyses colour as a fundamental element of design and the characteristics and application of colour models in the function of marketing (IU-ALUGDM-2) ;</li> <li>- classifies formats and types of paper (IU-ALUGDM-3) ;</li> <li>- explains and analyses the concepts of experience and visual perception as well as the application of visual effects in graphic design (IU-ALUGDM-4);</li> <li>- analyses the printing technologies of individual graphic products and determines the flow of the production process of printing depending on different parameters (IU-ALUGDM-5);</li> <li>- models the graphic product and applies the basic rules of technical editing of the graphic product (IU-ALUGDM-6);</li>   <li>- classifies the structure and elements of user interfaces of interactive multimedia systems (IU-ALUGDM-7);</li> <li>- critically analyses the communication requirements of a selected information content (IU-ALUGDM-8) ;</li> <li>- synthesizes data from analysis into understandable and communicative graphic forms through personal interpretation (IU-ALUGDM-9) ;</li> <li>- creates an appropriate presentation project within the medium of photography with reference to the possibilities of applying photography through graphic design and product (IU-ALUGDM-10) ;</li> <li>- explains and applies rules in the field of fine arts techniques and materials and presents them through graphic design and product (IU-ALUGDM-11) ;</li>   <li>- uses modern computer programs (IU-ALUGDM-12) ;</li> <li>- analyses and debates concepts in the field of art history (IU-ALUGDM-13);</li> <li>- analyses the construction of letter characters, the anatomy and classification of letters and the measuring system in typography, with the aim of optimal text formatting and solving optical problems on the letter and text level as a whole (IU-ALUGDM-14);</li> <li>- critically evaluates and verifies works from related fields with an independent, research and interdisciplinary approach to tasks (IU-ALUGDM-15);</li> <li>- develops scientific, scientific-professional and professional works applying a methodological approach (IU-ALUGDM-16);</li> <li>- defines, analyses and selects the best visual communication solutions (IU-ALUGDM-17).</li> </ul>
<p>Opportunities after graduation:</p>	<p>By completing the graduate study of “Graphic Design”, a master of graphic design is qualified to work in professional art associations and communities (such as associations of graphic designers, galleries, cultural events, exhibitions,</p>



	scenography, advertising and propaganda, design....) printing houses, companies for book design, furniture, sculptures, packaging... The master of graphic design will be able to work in all artistic activities and projects which demand high education in artistic and scientific institutions, public sector and other related organizations.
Accreditation:	The University of Mostar was accredited by the Decision on Institutional Reaccreditation of 14 January 2020 from the relevant Ministry of Education, Science, Culture and Sports of the Herzegovina-Neretva Canton on the recommendation of the Agency for Development of Higher Education and Quality Assurance of BiH, after which the University was registered in the State Register of Accredited Higher Education Institutions.

### 3. BASIC CHARACTERISTICS OF THE STUDY PROGRAMME

#### 3.1. Alignment with the Development Strategy of the University of Mostar

The *Development Strategy of the University of Mostar 2018-2023* sets out several strategic objectives relating to the curriculum and its elements in the field of education.

Objective 1 stipulates that the University, in cooperation with stakeholders, will design, approve, implement, continuously monitor and improve study programmes at all levels. The following tasks arise from clearly defined learning outcomes relating to labour market needs, in accordance with the European Qualifications Framework (EQF):

- Task 1: To clearly define the objectives and expected learning outcomes of each study programme, and to align them with the content of the study programme in accordance with the relevant European Qualifications Framework level and the qualification standard;
- Task 2: To introduce a transparent and consistent study programme revision and improvement process, in which students and other stakeholders will participate;
- Task 5: To ensure the realistic allocation of ECTS credits using a defined system of ECTS coordination at all study programme levels;
- Task 6: To improve the interdisciplinarity of all study programmes by allowing the student to take elective courses at university level.

Objective 3 concerns the development of a wide network of teaching bases and organisations from different fields, and the establishment of cooperation which will enable the interconnection of practice, science, art, and higher education. The following tasks arise from it:

- Task 2: To increase the number of hours and the share of teaching practicums in the study programmes and their share of allocated ECTS credits.
- Task 3: To increase the number of master theses, whose topics and content are related to teaching practicums.

### **3.2. Alignment of the achievements of a scientific/artistic area, the labour market and professional/qualification standards**

The objectives, competencies, and learning outcomes at study programme level are defined in such a way as to align the achievements of a scientific/artistic area and the labour market with professional/qualification standards.

In order to harmonize with the achievements of the scientific/artistic area, the representatives of teachers in the Committee for the development of the revised curriculum and other teachers who participated in the development of syllabi for each course took into account current achievements and trends in artistic area, fine art field, branches architecture and design, as well as study plans and curricula from related studies.

Competencies and study outcomes from referenced documents are implemented into competencies and study outcomes on a study level programme, as well as into every vocation mentioned in chapter "2. general information about a study programme", as well as chapters for each course. They are achieved in core courses in order to ensure that all students gain the necessary qualifications. The coverage of those study outcomes on the level of orientation of study outcomes regarding the core courses are represented chapter 3.12 "Learning outcomes matrix".

### **3.3. Comparability with the study programmes in the country and abroad**

The curriculum is comparable to:

- study programmes in BiH;
- study programmes in Republic of Croatia and other EU countries.

Comparability is reflected exclusively in the competencies and learning outcomes at the study programme level and in the duration of studies, while the study programme retains its specifics mainly through its structure, course titles, and ECTS credits.

### **3.4. Openness to student mobility**

Student mobility is defined by the *Rulebook on International Mobility*, which sets out administrative support for students, student mobility documents, insurance, application procedure, the mobility recognition procedure and information package. The sole method of recognition is defined at university level by the Senate Decision on the Adoption of a Single Form for the *Decision on Recognition of Courses, ECTS Credits, Grades, and Professional Practice during Student Mobility*, which is recorded in the diploma supplement. Students can find information on mobility programmes and the accompanying forms on the University's website and from The International Relations Office of the Faculty of Humanities and Social Sciences, which forwards information from the University International Relations Office to student representatives.

### **3.5. Conditions for enrolment in the study programme and transfer from other study programmes**

*The University of Mostar Study Rules and Regulations* sets out the enrolment procedure for undergraduate, graduate, and integrated study programmes, which is conducted through a public call

for admissions. The Senate, on the proposal of the Faculty Council of the organisational unit, and with the consent of the Governing Board of the University and the relevant Ministry of Education, Science, Culture and Sports of the Herzegovina-Neretva Canton, issues a public call for admissions, which is published in the daily press, on the University website and the website and bulletin board of the Academy of Fine Arts. The public call contains information on the prerequisites for enrolment, entrance examination procedure, tuition fees, criteria for selecting candidates, and other information. When transferring from other study programmes, a request is submitted to the dean of the Academy of Fine Arts, and the relevant committee decides on the possibilities and requirements for enrolment.

### **3.6. Requirements for enrolment in the next semester, next year of study and graduation**

Requirements for enrolment in the next semester and higher year of study are defined by the *University of Mostar Study Rules and Regulations* and the internal acts of the organizational unit.

The study programme ends with the composition and defence of a master's thesis that is worth 30 ECTS credits.

The manner and procedure for defending the master's thesis and its methodology are defined in the acts of the organizational unit.

### **3.7. Study Programme Organisation**

The study programme is divided into two semesters during the academic year, and classes are held weekly according to the class schedule.

### **3.8. Structure of the study programme**

The structure of the orientation is reflected in the number of hours of each type of teaching and teaching in total, as well as the number of practicum hours, and the number of hours of students' independent work in the total student load; all of that is 120 ECTS credits, or 3600 hours of work.

According to the Ordinance from the procedure of adopting new and regular revisions of existing study programs (ed. no. 01-993-1/22), only core courses are listed in the curriculum, while elective courses are adopted in the performance curriculum of each academic year. The tabular presentation will indicate the number of hours of each type of teaching and teaching in total, the number of practicum hours, and the number of hours of independent work only on compulsory subjects.

In relation to total ECTS credits, on elective courses students can gain 8 ECTS credits. Aside from core courses and elective courses on a university level and its organizational unit, which represents 30 ECTS credits per semester, students can choose university elective courses from the list approved by the Senate every academic year; those courses are validated in the addition to the diploma.

The purpose of elective courses at the level of the study program is a more detailed elaboration of learning outcomes already acquired in compulsory subjects, in accordance with student preferences, and the purpose of university elective courses is to acquire competences that are not designed by the study program, and which the student estimates can make him more competitive in the labour market and contribute to building their own personality through education

Structure of the study program with shares of certain types of teaching, practice and independent work

Year of study: 1 <sup>st</sup> year									
Winter semester									
Course Code	Course Title	Teaching Hours			I. Total classes	II. Practicum	III. Independent work	Total workload hours (I.+II.+III.)	ECTS
		l	t	s					
ALUGDM101	Graphic Design – selected chapters I	90	90		180		300	480	16
ALUGDM102	Computer Graphics I	15	15		30		30	60	2
ALUZAM101	Art Photography I	30	30		60		60	120	4
ALUZAM102	Art Elements	30	30		60		60	120	4
Total		165	165		330		450	780	26
ECTS for core courses									26
ECTS for elective courses									4
ECTS TOTAL									30

Year of study: 1 <sup>st</sup> year									
Summer semester									
Course Code	Course Title	Teaching Hours			I. Total classes	II. Practicum	III. Independent work	Total workload hours (I.+II.+III.)	ECTS
		l	t	s					
ALUGDM201	Graphic Design – selected chapters II	90	90		180		300	480	16
ALUGDM202	Computer Graphics II	15	15		30		30	60	2
ALUZAM201	Art Photography II	30	30		60		60	120	4

ALUZAM202	Art Technology and Materials	30	30		60		60	120	4
Total		165	165		330		450	780	26
ECTS for core courses									26
ECTS for elective courses									4
ECTS TOTAL									30

Year of study: 2 <sup>nd</sup> year									
Winter semester									
Course Code	Course Title	Teaching Hours			I. Total classes	II. Practicum	III. Independent work	Total workload hours (I.+II.+III.)	ECTS
		l	t	s					
ALUGDM301	Graphic Design – selected chapters III	45	45		90		180	270	9
ALUGDM302	Book Graphics	30	30		60		60	120	4
ALUGDM303	Introduction to Master's Thesis (Graphic Design)	30	180		210		150	360	12
ALUZAM301	Introduction to Research Methodology	15	15		30		30	60	2
ALUZAM302	Sign Theory	30	15		45		45	90	3
Total		150	285		435		465	900	30
ECTS for core courses									30
ECTS for elective courses									0
ECTS TOTAL									30

Year of study: 2 <sup>nd</sup> year									
Summer semester									
Course Code	Course Title	Teaching Hours			I. Total classes	II. Practicum	III. Independent work	Total workload hours (I.+II.+III.)	ECTS
		l	t	s					
ALUGDM401	Master's Thesis Graphic Design	30	420		450		450	900	30
Total		30	420		450		450	900	30
ECTS for core courses									30

ECTS for elective courses	0
ECTS TOTAL	30

### 3.9. The optimal number of enrolled students with respect to space, equipment, and number of teachers

Enrolment quotas are proposed by the Senate, adopted by the Governing Board of the University and approved by the relevant ministry.

Students can study as full-time students. Full-time students are those who study according to the programme with a full teaching schedule. Full-time students fund their own studies. Part-time students are students who attend the study programme in addition to work or other activities.

### 3.10. Resources required to implement the study programme

The study programme is implemented by teachers from the University and teachers from comparable higher education institutions holding academic rank in the relevant scientific area, field, and branch. Data on the structure of teaching staff by rank and education, gender and age structure, scientific research productivity, mobility, and project activities of teaching staff are regularly monitored by the quality assurance bodies. These data are processed at the level of the study programme and organisational unit and are published in annual reports.

The Academy of Fine Arts has adequate space for practical and theoretical classes and leisure activities. Lecture halls for theoretical classes are equipped with technical aids that include computers, projectors and similar equipment, and internet is available in all rooms of the Academy... For practical classes, student classes are equipped with the necessary material.

### 3.11. Study Programme Quality Assurance System

The purpose, objective, structure, operation and areas of evaluation of the Quality Assurance System of the University of Mostar are defined by the *Rulebook on the Structure and Operation of the Quality Assurance System of the University of Mostar*.

According to the *Rulebook*, the Quality Assurance System at the University of Mostar consists of the following permanent bodies at university level: the Quality Assurance and Improvement Committee and the Quality Assurance and Improvement Office. The functioning body at the Academy of Fine Arts is the Quality Assurance and Improvement Committee, which consists of the Vice-Dean for Academic Affairs, the Quality Coordinator, a representative of the teaching staff, a student representative, and a representative of the administrative and technical staff. The Quality Coordinator of the Academy of Fine Arts is also a member of the Quality Assurance and Improvement Committee.

The *Rulebook* defines the competencies and activities of each Quality Assurance body. Quality assurance bodies carry out regular activities defined by the *Quality Assurance Manual at the University of Mostar*, which concern the conducting of surveys, monitoring and data processing. On the basis of the activities carried out, annual reports are prepared at the level of the study programme, organisational unit, and the University.

### 3.12. Matrix of Learning Outcomes

IU-studijski program	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL	IU-AL
	UG D M-1	UG D M-2	UG D M-3	UG D M-4	UG D M-5	UG D M-6	UG D M-7	UG D M-8	UG D M-9	UG D M-10	UG D M-11	UG D M-12	UG D M-13	UG D M-14	UG D M-15	UG D M-16	UG D M-17	
ALUGDM101	x	x		x														
ALUGDM102	x											x						
ALUZAM101										X								
ALUZAM102	x	x											x					x
ALUGDM201	x	x		x														
ALUGDM202	x											x						X
ALUZAM201										X								
ALUZAM202				x							x					X		
ALUGDM301	x	x		x				x										
ALUGDM302			x		x	x			x	x					x			
ALUGDM303	x									x						x		
ALUZAM301																	X	
ALUZAM302				x											x	x	x	
ALUGDM401	x									x					x	x	x	

## 4. TEACHING CURRICULA

Year of study: 1 <sup>st</sup> year							
Winter semester							
Course Code	Course Title	Course Status	Teaching Hours			Practicum	ECTS
			l	t	s		
ALUGDM101	Graphic Design – selected chapters I	core	90	90	0	0	16
ALUGDM102	Computer Graphics I	core	15	15	0	0	2
ALUZAM101	Art Photography I	core	30	30	0	0	4
ALUZAM102	Art Elements	core	30	30	0	0	4
ECTS for core courses							26
ECTS for elective courses							4
ECTS TOTAL							30

Year of study: 1 <sup>st</sup> year							
Summer semester							
Course Code	Course Title	Course Status	Teaching Hours			Practicum	ECTS
			l	t	s		

ALUGDM201	Graphic Design – selected chapters II	core	90	90	0	0	16
ALUGDM202	Computer Graphics II	core	15	15	0	0	2
ALUZAM201	Art Photography II	core	30	30	0	0	4
ALUZAM202	Art Technologies and Materials	core	30	30	0	0	4
ECTS for core courses							26
ECTS for elective courses							4
ECTS TOTAL							30

Year of study: 2 <sup>nd</sup> year							
Winter semester							
Course Code	Course Title	Course Status	Teaching Hours			Practicum	ECTS
			l	t	s		
ALUGDM301	Graphic Design – selected chapters III	core	45	45	0	0	9
ALUGDM302	Book Graphics	core	30	30	0	0	4
ALUGDM303	Introduction to Master's Thesis (Graphic Design)	core	30	144	0	0	12
ALUZAM301	Introduction to Research Methodology	core	15	15	0	0	2
ALUZAM302	Theory of Sign	core	30	15	0	0	3
ECTS for core courses							30
ECTS for elective courses							0
ECTS TOTAL							30

Year of study: 2 <sup>nd</sup> year							
Summer semester							
Course Code	Course Title	Course Status	Teaching Hours			Practicum	ECTS
			l	t	s		
ALUGDM401	Master's Thesis (Graphic Design)	core	30	420	0	0	9
ECTS for core courses							30
ECTS for elective courses							0
ECTS TOTAL							30