



**NASTAVNI PROGRAMI (SILABUSI)
DIPLOMSKOG SVEUČILIŠNOG STUDIJA
GRAFIČKOG DIZAJNA
ZA AKADEMSKU 2024./2025. GODINU**

rujan, 2024. godine

NASTAVNI PROGRAMI (SILABUSI)

Studijski program	Grafički dizajn						
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni				
Smjer		Modul					
Godina studija	1.	Semestar	1.				
Naziv predmeta	Grafički dizajn - odabrana poglavlja I	Kod predmeta	ALUGDM101				
ECTS	16	Status	obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			90	90	0	0	
Nastavnici	dr. sc. Damir Vusić, red. prof.						
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - Razviti znanja i vještine iz područja teorije i primjene boja u grafičkom dizajnu s ciljem postizanja željenih marketinških i ekonomskih efekata. - Upoznati studente s relevantnim varijablama koje utječu na pojavnost boje u multimedijским sustavima. - Upoznati studente s područjem vizualne psihofizike i vizualnih efekata u kontekstu grafičkog dizajna. 						
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							
	Tjedan / turnus		Tema				

Sadržaj predmeta	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	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		-	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 IU-ALUGDM101-7	75	2.5	20%		
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			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višej ez.	knjiga	članak	skrip 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	Računalna grafika I	Kod predmeta	ALUGDM102				
ECTS	2	Status	Obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			15	15	0	0	
Nastavnici	dr. art. Josip Mijić, izv. prof						
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - Upoznati studente s osnovnim pojmovima i tehnologijama u području računalne grafike, uključujući 2D i 3D grafiku, renderiranje, animaciju te proširenu i virtualnu stvarnost. - Osposobiti studente za samostalnu primjenu osnovnih principa grafičkog dizajna u kreiranju vizualno privlačnih i funkcionalnih grafičkih sadržaja. - Osposobiti studente za kreiranje grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti 						

	<ul style="list-style-type: none"> - Postići kod studenta da samostalno raspravlja o problematici vizualizirana grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti - Razviti sposobnost kod studenata da rade u timu, da komuniciraju s drugim članovima tima u kreiranju grafičkih sadržaja ili digitalnih radova 		
Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa
	<ul style="list-style-type: none"> - Koristi suvremene računalne programe u svrhu realizacije grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti 	IU-ALUGDM102-1	IU-ALUGDM-12
	<ul style="list-style-type: none"> - Identificira kvalitetni grafički sadržaj, digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti 	IU-ALUGDM102-2	IU-ALUGDM-1
	<ul style="list-style-type: none"> - Objašnjava i primjenjuje temeljne pojmove i zakonitosti grafičkog dizajna u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti objašnjava likovnim jezikom 	IU-ALUGDM102-3	IU-ALUGDM-1
Preuvjeti za upis predmeta			
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema	
	1.	<ul style="list-style-type: none"> - Uvod u računalnu grafiku - objašnjenje osnovnih pojmova, predstavljanje povijesti računalne grafike, pregled tehnologija i softvera za računalnu grafiku - Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja 	
	2.	<ul style="list-style-type: none"> - Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja - Vježbe 	
	3.	<ul style="list-style-type: none"> - Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja - Vježbe 	
	4.	<ul style="list-style-type: none"> - Rad s vektorima i pikselima, korištenje alata za 2D grafiku u programima za kreiranje rasterskih i vektorskih sadržaja - Vježbe 	
	5.	<ul style="list-style-type: none"> - Animacija - objašnjenje osnova animacije, pregled vrsta animacije, kreiranje jednostavnih animacija - Vježbe 	
	6.	<ul style="list-style-type: none"> - kreiranje složenijih animacija - Vježbe 	
	7.	<ul style="list-style-type: none"> - Osnove 3D grafike - objašnjenje razlike između 2D i 3D grafike, pregled 3D tehnologija i softvera, kreiranje jednostavnih 3D objekata 	
	8.	<ul style="list-style-type: none"> - Kreiranje 3D objekata fotogrametrijom 	
	9.	<ul style="list-style-type: none"> - 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"> - Predavačke metode - Aktivno-iskustvene metode - Složene metode 						
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		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							
Pohađanje nastave, vježbe ocjenjuje se na sljedeći način:							
<ul style="list-style-type: none"> - Neredoviti dolasci, ne sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi na vježbama su loše odrađeni te ih nema dovoljno = 0% ocjene - Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ali ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi na vježbama su loše odrađeni te nema dovoljno praktičnih radova = 27,5% ocjene - Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ali ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi su na vježbama korektno odrađeni te ima dovoljno praktičnih radova = 35% ocjene 							

- Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, razumije nastavne jedinice i praktični radovi na vježbama su relativno dobro odrađeni te ima dovoljno praktičnih radova = 42,5% ocjene
- Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, razumije nastavne jedinice i praktični radovi su na vježbama izvrsno odrađeni te ima dovoljno praktičnih radova = 50% ocjene

Usmeni kolokvij 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 = 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 = 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 = 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 = 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 = 15% ocjene

Završni pismeni ispit ocjenjuje se na sljedeći način:

- manje od 55% točnih odgovora = 0% ocjene
- od 55% do 66% = 8,25% ocjene
- od 67% do 78% = 10,5% ocjene
- od 79% do 90% = 12,75% ocjene
- od 91% do 100% = 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			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.
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</i>		x		x			x			

	<i>Classroom in a Book</i> , Pearson, 2021.										
	- 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 & Augmented Reality For Dummies</i> , For Dummies, 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	Umjetnička fotografija I	Kod predmeta	ALUZAM101		
ECTS	4	Status	obvezni		
Broj sati nastave		Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa
		30	30	0	0
Nastavnici	dr. art. Svetislav Cvetković, izv. prof				
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - upoznati studenta s razvitkom fotografskih tehnika i stilova - upoznati studenta s ključnim trenucima u kronološkom povijesnom razvoju fotografske slike - upoznati studenta s osnovnim pojmovima vezanim za kreaciju fotografske slike kao što su ekspozicija, dubinska oštrina i svjetlosna jakost objektiva - upoznati studenta s osnovnim fotografskim žanrovima - upoznati studenta s načelima kompozicije i ista primijeniti u planiranim ishodima rada 				
		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa		
	poznaje različite vrste fotografskih tehnika i stilova	IU-ALUZAM101-1	IU-ALUGDM-10		

Ishodi učenja predmeta	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
Preduvjeti 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 fotoaparatima, razvijanje i skeniranje filmova	
	12.-14.		Primjena fotografske kompozicije kroz rukovanje s kompaktnim i dslr fotoaparatima	
15.		Analiza i vrednovanje studentskih radova		
Jezik	Hrvatski			
E-učenje	/			
Metode poučavanja	Verbalne metode, metode demonstracije			
Oblici provjere znanja (označiti)				
Vrsta predispitne obveze				
kolokvij	seminarski rad	esej/referat	praktični/projektni zadatak	ostalo
Vrsta ispita				
		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	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											
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.	višejez.	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			
	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 obvezni 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	Likovni elementi	Kod predmeta	ALUZAM102				
ECTS	4	Status	obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			30	30	0	0	
Nastavnici	dr. art. Mladen Ivešić, doc.						
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - upoznavanje studenata s temeljnim teorijskim načelima likovnih elemenata i njihovom praktičnom primjenom - osposobljavanje studenata za shvaćanje zakonitosti likovnih elemenata u procesu gradnje slike, njihovog psihološkog djelovanja - rad na kritičkom promišljanju i interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora kroz genezu slikarskog zanata 						
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

Vježbe u nastavi ocjenjuju se na sljedeći način:

- ne sudjeluje u nastavnim vježbama = 0% ocjene
- sudjeluje u nastavnim vježbama, ali ne zapaža propuste ni greške, =10% ocjene
- sudjeluje u nastavnim aktivnostima, zapaža greške i propuste, ali ih nevjesto komentira, ne zna ispraviti = 15% ocjene
- sudjeluje u vježbi, ostvaren je cilj vježbe, ali ne zapaža neke bitne nedostatke izvedbe = 10% ocjene
- vrlo aktivno sudjeluje u nastavnim aktivnostima (vježbi), izvrsno zapaža propuste drugih i predlaže izvrsna rješenja za izbjegavanje grešaka = 15% ocjene

Završni se ispit ocjenjuje na sljedeći način (nosi 50% od ukupne ocjene):

- manje od 55% točnih odgovora = 0% ocjene
- od 55% do 66% = 27,5% ocjene
- od 67% do 78% = 35% ocjene
- od 79% do 90% = 42,5% ocjene
- od 91% do 100% = 50% 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 ez.	knjiga	člana k	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, Radovan Ivančević, Profil international, Zagreb, 1997.		x	x				x			
	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 – osnova sredstva vizualne komunikacije, Mladen Ivešić, Sveučilište u Mostaru, Mostar, 2020.	x		x				x			
Dopunska											
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn										
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni								
Smjer		Modul									
Godina studija	1.	Semestar	2.								
Naziv predmeta	Grafički dizajn -odabrana poglavlja II.	Kod predmeta	ALUGDM201								
ECTS	16	Status	obvezni								
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa					
			90	90	0	0					
Nastavnici	dr. sc. Damir Vusić, red. prof.										
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - 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 multimedijskih 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. 										
Ishodi učenja predmeta			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				
	Analizira tehnologije tiska pojedinog grafičkog proizvoda		IU-ALUGDM201-3				IU-ALUGDM-2				
	Utvrđuje 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						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		-		180	6	30%		
Praktični zadatak		IU-ALUGDM201-1 IU-ALUGDM201-2 IU-ALUGDM201-3 IU-ALUGDM201-4 IU-ALUGDM201-5		150	5	30%		
Završni pismeni ispit		IU-ALUGDM201-1 IU-ALUGDM201-2 IU-ALUGDM201-3 IU-ALUGDM201-4 IU-ALUGDM201-5		75	2.5	20%		
Završni usmeni ispit		IU-ALUGDM201-1 IU-ALUGDM201-2 IU-ALUGDM201-3 IU-ALUGDM201-4 IU-ALUGDM201-5		75	2.5	20%		
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			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skriptata	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	Računalna grafika II		Kod predmeta	ALUGDM202							
ECTS	2	Status	obvezni								
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa					
			15	15	0	0					
Nastavnici	dr. art. Josip Mijić, izv. prof										
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - Upoznati studente s osnovnim karakteristikama i izražajnim mogućnostima digitalnih medija - Osposobiti studente za samostalnu primjenu osnovnih principa grafičkog dizajna u kreiranju vizualno privlačnih i funkcionalnih grafičkih sadržaja. - Osposobiti studente za kreiranje grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti - Postići kod studenta da samostalno raspravlja o problematici vizualizirana grafičkih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti - Razviti kreativnost i sposobnost kritičkog razmišljanja u kreiranju digitalnih sadržaja, digitalnih radova, radova u proširenoj/virtualnoj stvarnosti. - Razviti sposobnost kod studenata da rade u timu, da komuniciraju s drugim članovima tima u kreiranju grafičkih sadržaja ili digitalnih radova 										
			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			IU-ALUGDM202-2			IU-ALUGDM-1		

Ishodi učenja predmeta	u grafičkim rješenjima te digitalne radove, radove u proširenoj/virtualnoj stvarnosti objašnjava likovnim jezikom		
	- 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 međudnose	IU-ALUGDM202-4	IU-ALUGDM-17
Preuvjeti za upis predmeta			
Sadržaj predmeta	Tjedan / turnus	Tema	
	1.-2.	<ul style="list-style-type: none"> - Uvod u vizualni jezik i njegovu važnost u komunikaciji, s naglaskom na razumijevanje kako ljudski mozak obrađuje vizualne informacije. - Analiza elemenata vizualnog jezika, kao što su linije, oblici, boje, teksture i tipografija, te njihova primjena u kreiranju vizualnih komunikacija. - Pravila kompozicije, rasporeda i hijerarhije u vizualnoj komunikaciji - Korištenje vizualnih simbola, ikona i grafova za prenošenje informacija i poruka - Različiti stilovi vizualnog jezika, od tradicionalnih do modernih i digitalnih, te primjena određenih stilova u različitim kontekstima - 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. 	
	3.-4.	<ul style="list-style-type: none"> - Uvod u digitalnu umjetnost i njenu povijest, od prvih eksperimenata s računalima u umjetnosti do suvremenih oblika digitalne umjetnosti. - 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. - Aktualni trendovi u digitalnoj umjetnosti, kao što su umjetna inteligencija, proširena i virtualna stvarnost, te etička pitanja koja se javljaju u digitalnoj umjetnosti. 	
	5.-14.	<ul style="list-style-type: none"> - Kreiranje najmanje triju grafičkih rješenja ili digitalnih djela koja mogu uključivati virtualnu ili proširenu stvarnost - Pregled djela, analiza, korektura 	
	15.	<ul style="list-style-type: none"> - Pregled djela, analiza, korektura, izbor radova 	
Jezik	Hrvatski		
E-učenje			

Metode poučavanja		<ul style="list-style-type: none"> - Predavačke metode - Aktivno-iskustvene metode - Složene metode 					
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 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							
<p>Pohađanje nastave, izrada praktičnih radova ocjenjuje se na sljedeći način:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neredoviti dolasci, ne sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi su loše odrađeni te ih nema dovoljno = 0% ocjene - Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ali ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi su loše odrađeni te ih nema dovoljno = 27,5% ocjene - Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, ali ne razumije nastavne jedinice i praktični radovi su korektno odrađeni te ih ima dovoljno = 35% ocjene - Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, razumije nastavne jedinice i praktični radovi su relativno dobro odrađeni te ih ima dovoljno = 42,5% ocjene - Redoviti dolasci, sudjeluje u nastavnim aktivnostima, razumije nastavne jedinice i praktični radovi su izvrsno odrađeni te ih ima dovoljno = 50% ocjene <p>Seminarski rad ocjenjuje se na sljedeći način:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rad nije napisan = 0 % - Rad djelomično zadovoljava formalne kriterije = 8,25% ocjene - Rad u potpunosti zadovoljava formalne kriterije, ali su uočeni veći nedostaci na sadržajnom planu = 10,5% ocjene - Rad u potpunosti zadovoljava formalne i sadržajne kriterije, ali su uočene gramatičke i pravopisne pogreške = 12,75% ocjene - Rad u potpunosti zadovoljava formalne i sadržajne kriterije te je gramatički i pravopisno točan = 15% ocjene <p>Završni usmeni ispit ocjenjuje se na sljedeći način:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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			
		Vlastit o	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	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> , John Wiley & Sons, UK, 2016.		x		x			x			
Dodatne informacije o predmetu											

Studijski program	Grafički dizajn		
Ciklus	2.	Vrsta	sveučilišni
Smjer		Modul	

Godina studija	1.	Semestar	2.			
Naziv predmeta	Umjetnička fotografija II.	Kod predmeta	ALUZAM201			
ECTS	4	Status	obvezni			
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa
			30	30	0	0
Nastavnici	dr. art. Svetislav Cvetković, izv. prof					
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - upoznati studenta s različitim fotografskim žanrovima i značajnim autorima za razvoj fotografije - upoznati studenta s vrstama medija kao nosiocima fotografske slike - upoznati studenta s radom pomoću umjetne rasvjete i njenom primjenom u kreaciji fotografske slike - upoznati studenta s produkt fotografijom i njenom praktičnom primjenom - upoznati studenta s mogućnostima primjene i prezentacije fotografske slike kroz izložbe, web i tisak 					
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/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	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											
<p>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).</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			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	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			
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 obvezni 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	Likovne tehnologije i materijali	Kod predmeta	ALUZAM202				
ECTS	4	Status	obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			30	30	0	0	
Nastavnici	dr. art. Silva Radić, izv. prof.						
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - osposobiti studente za primjenu teorijskih načela likovnih tehnologija i materijala i njihove praktične primjene; - osposobiti studente za shvaćanje zakonitosti u procesu tehnološke gradnje likovnog djela, njegove njege i zaštite; - osposobiti studente za shvaćanje uloge likovnih elemenata i likovne tehnologije u procesu gradnje vlastitog djela; - postići kod studenata kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora. 						
Ishodi učenja predmeta			Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa			
	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	praktični/projektni zadatak	ostalo	Vrsta ispita				
					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	50%				
Praktični zadatak		ALULUSB302-1 ALULUSB302-2 ALULUSB302-3 ALULUSB302-4	45	1.5	40%				
Završni usmeni ispit		ALULUSB302-1 ALULUSB302-2 ALULUSB302-3 ALULUSB302-4	15	0.5	10%				
Ukupno			120	4	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.	višez. ez.	knjiga	članak

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	Grafički dizajn -odabrana poglavlja III.	Kod predmeta	ALUGDM301				
ECTS	9	Status	Obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			45	45	0	0	
Nastavnici	dr. sc. Damir Vusić, red. prof						
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - Omogućiti studentima stjecanje znanja i kompetencija vezanih uz inovativna korisnička sučelja. - Upoznati studente s metodama oblikovanja, projektiranja, implementacije i evaluacije inovativnih korisničkih sučelja kod izrade različitih računalnih aplikacija. - - Usmeriti 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.		
Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa
	- Klasificira strukturu i elemente korisničkih sučelja interaktivnih multimedijских sustava	IU-ALUGDM301-1	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-2
	- Procjenjuje postojeća korisnička sučelja interaktivnih multimedijских sustava s aspekta korisničkog iskustva	IU-ALUGDM301-2	IU-ALUGDM-4
	- Oblikuje jednostavnija sučelja interaktivnih multimedijских sustava	IU-ALUGDM301-3	IU-ALUGDM-7
	- Primjenjuje inovativne elemente korisniku usmjerenog oblikovanja interaktivnih multimedijских sustava	IU-ALUGDM301-4	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4
	- Primjenjuje karakteristične stilove interakcije na odgovarajuće interaktivne multimedijске sustave	IU-ALUGDM301-5	IU-ALUGDM-2 IU-ALUGDM-4
	- Implementira kognitivni okvir interakcije čovjeka i računala te odnosne mentalne i konceptualne modele	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	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		-		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, First Edition, O'Reilly Media,		x		x			x			

	978-0596155445, Sebastopol										
	B. Schneiderman, C. Plaisant (2010.), Designing the User Interface. Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Addison Wesley		X		X			X			
Dopunska	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	Grafika knjige	Kod predmeta	ALUGDM302				
ECTS	4	Status	Obvezni				
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa	
			30	30	0	0	
Nastavnici	Robert Geček, izv. prof						
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - Klasificirati formate i vrste papira; - Analizirati tehnologije tiska knjige te utvrditi tok proizvodnog procesa tiska u ovisnosti o različitim parametrima; - Modelirati grafički proizvod i primijeniti osnovna pravila tehničkog uređivanja grafičkog proizvoda - knjige; - Kritički analizirati komunikacijske zahtjeve odabranog informativnog sadržaja; - Sintetizirati saznanja iz analize u razumljive i komunikativne grafičke forme kroz osobnu interpretaciju; 						

	- Utvrditi optimalnu tiskarsku tehniku ovisno o potrebnom idejnom rješenju gotovog proizvoda		
Ishodi učenja predmeta		Kod ishoda učenja predmeta	Kod ishoda učenja na razini studijskoga programa
	Klasificira i objašnjava formate i vrste papira	IU-ALUGDM302-1	IU-ALUGDM-3
	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
Preduvjeti 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/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	10%						
Praktični rad		IU-ALUGDM302-1 IU-ALUGDM302-2 IU-ALUGDM302-3 IU-ALUGDM302-4 IU-ALUGDM302-5 IU-ALUGDM302-6	30	1	40%						
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%						
Ukupno			120	4	100%						
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		Studenti su obvezni pohađati nastavu, toleriraju se 20% izostanaka. Nastavnik je dužan voditi redovitu evidenciju o dolasku studenata na nastavu.									

Studijski program	Grafički dizajn											
Ciklus	2.	Vrsta	Sveučilišni									
Smjer		Modul										
Godina studija	2.	Semestar	3.									
Naziv predmeta	Uvod u diplomski rad (grafički dizajn)	Kod predmeta	ALUGDM303									
ECTS	12	Status	Obvezni									
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa						
			30	180	0	0						
Nastavnici	dr. sc. Damir Vusić, red. prof., Robert Geček, izv. prof											
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - osposobiti studenta za izradu diplomskog rada i njegovu prezentaciju; - osposobiti studenta za samostalno i istraživačko djelovanje koje se temelji na dosadašnjim stečenim ostvarenjima u problematici grafičkog dizajna; - osposobiti studenta za kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora; - proširiti znanja studenta o vlastitom stvaralačkom identitetu 											
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		IU- ALUGDM303-4	IU-ALUGDM-1 IU-ALUGDM-9									

	paralele između svoga djela i djela suvremenih autora.			IU-ALUGDM-15			
Preduvjeti za opis 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	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		-	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	Naslov	Izdanje	Jezik	Vrsta djela			

(označiti)	(naziv, autor, godina)	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	Uvod u metodologiju istraživačkog rada	Kod predmeta	ALUZAM301								
ECTS	2	Status	obvezni								
Broj sati nastave		Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa						
		15	15	0	0						
Nastavnici	dr. sc. Ivo Čolak, red. prof.										
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - Razvijanje općih znanstvenih i umjetničkih sposobnosti i mogućnosti - Razvijanje znanja i vještina kod vrjednovanja različitih parametara primjenom metodologije znanstvenih i umjetničkih istraživanja i istraživačkog rada 										
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	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		-	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		x	x				x			

	fakultet Sveučilišta u Rijeci, Rijeka, 2000.									
Dodatne informacije o predmetu										

Studijski program	Grafički dizajn									
Ciklus	2.	Vrsta	Sveučilišni							
Smjer	Režija i montaža	Modul								
Godina studija	2.	Semestar	3.							
Naziv predmeta	Teorija znaka	Kod predmeta	ALUZAM302							
ECTS	3	Status	Obvezni							
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe	Seminari	Praksa				
			30	15	0	0				
Nastavnici	dr. art. Silva Radić, izv. prof.									
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - proširiti znanja studenta o umjetničkim kategorijama s kojima se susreću i koje upotrebljavaju u literarnom i praktičnom radu (kod izrade diplomskoga rada); - 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; - postići kod studenata kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora; 									
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						
	- primjenjuje 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						
kolokvij	seminarski rad	esej/ref erat	praktični/projekt i 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 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			
		Vlastito	ost.	hrv.	engl.	ost.	višejez.	knjiga	članak	skripta	ost.

Obvezna	Ćirić, M., Grafički znak i simbol, Prometej, Novi Sad i Fakultet primenjenih umetnosti Univerziteta umetnosti u Beogradu, Beograd, 2000.		x			x		x			
	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	Diplomski rad (grafički dizajn)	Kod predmeta	ALUGDM401	
ECTS	30	Status	obvezni	
Broj sati nastave			Predavanja	Vježbe
			30	420
			Seminari	Praksa
			0	0
Nastavnici	dr. sc. Damir Vusić, red. prof., Robert Geček, izv. prof			
Ciljevi predmeta	<ul style="list-style-type: none"> - osposobiti studenta za izradu diplomskoga rada i njegovu prezentaciju; - osposobiti studenta za samostalno i istraživačko djelovanje koje se temelji na dosadašnjim stečenim ostvarenjima u problematici grafičkog dizajna; - osposobiti studenta za kritičko promišljanje u interpretaciji vlastitih djela, kao i djela drugih autora; - proširiti znanja studenta o vlastitom stvaralačkom identitetu 			
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
Preduvjeti 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	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		-	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% vrlodobar (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											

