

**OGLEDNI TESTOVI PISMENIH,
USMENIH I PRAKTIČNIH ISPITA
DIPLOMSKOG SVEUČILIŠNOG STUDIJA
GRAFIČKOG DIZAJNA
U AK. 2024./2025. GODINI**

Grafički dizajn - odabrana poglavlja I (ALUGDM101)

Ogledni test pismenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM101-1	2	20	15
IU-ALUGDM101-2	2	20	10
IU-ALUGDM101-3	2	20	10
IU-ALUGDM101-4	1	10	5
IU-ALUGDM101-5	1	10	5
IU-ALUGDM101-6	1	10	5
IU-ALUGDM101-7	1	10	5

IU-ALUGDM101-1: Analizira boju kao temeljni element dizajna

Pitanje 1:

- Objasnite osnovnu ulogu boje u grafičkom dizajnu i kako ona može utjecati na emocionalnu reakciju gledatelja.
- Razmislite o različitim vrstama boja (primarne, sekundarne, komplementarne) i objasnite kako ih možete koristiti za postizanje specifičnih marketinških ciljeva.

IU-ALUGDM101-2: Objašnjava i poznaje princip nastajanja osjeta boje

Pitanje 2:

- Objasnite fizički proces nastajanja boje i percepcije boje kroz ljudski vid.
- Razlikujte između RGB i CMYK modela boja te objasnite kada je primjena svakog od njih najprikladnija u grafičkom dizajnu.

IU-ALUGDM101-3: Definira i objašnjava percepcijske attribute boje te pojavnost boje

Pitanje 3:

- Navedite percepcijske attribute boje (ton, zasićenost, svjetlost) i objasnite kako svaki od njih doprinosi ukupnoj percepciji boje u dizajnu.
- Objasnite pojam "pojavnost boje" u kontekstu multimedijских sustava.

IU-ALUGDM101-4: Definira i objašnjava karakteristike i primjenu modela boja

Pitanje 4:

- Objasnite razlike između intuitivnih i kolorimetrijskih modela boja.

IU-ALUGDM101-5: Primjenjuje znanje o boji u grafičkom dizajnu u funkciji marketinga

Pitanje 5:

Kako različite boje utječu na percepciju brenda u marketingu? Objasnite na primjeru poznog brenda.

IU-ALUGDM101-6

Pitanje 6:

Dajte primjer kako bi se svaki od ovih modela mogao primijeniti u grafičkom dizajnu, posebno u digitalnim i tiskanim medijima.

IU-ALUGDM101-7

Pitanje 7:

Navedite i objasnite tri osnovne marketinške funkcije boje u dizajnu promotivnog materijala

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

Napomene:	
-----------	--

Ogledni test praktičnog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM101-1	2	20	15
IU-ALUGDM101-2	2	20	10
IU-ALUGDM101-3	2	20	10
IU-ALUGDM101-4	1	10	5
IU-ALUGDM101-5	1	10	5
IU-ALUGDM101-6	1	10	5
IU-ALUGDM101-7	1	10	5

IU-ALUGDM101-1: Analizira boju kao temeljni element dizajna

Praktični zadatak 1:

Izradite dizajn promotivnog plakata za novootvoreni restoran koristeći samo tri osnovne boje (primarne ili sekundarne). Prikazujte kako ste odabrali boje temeljem emocionalnog utjecaja koje žele izazvati (npr. crvena za energiju, zelena za svježinu). Objasnite kako bi dizajn mogao utjecati na emocionalnu reakciju gledatelja.

Praktični zadatak 2:

Izradite varijacije marketinškog materijala (plakat, brošura ili društvena mreža post) koristeći komplementarne boje. Objasnite kako upotreba komplementarnih boja može poboljšati vizualnu dinamiku i privući pažnju ciljne publike.

IU-ALUGDM101-2:

Objašnjava i poznaje princip nastajanja osjeta boje

Praktični zadatak 1: Izradite dizajn koji koristi RGB model boja (za web ili digitalnu primjenu) i CMYK model boja (za tiskane materijale). Prikazujte kako boje izgledaju u oba modela i obratite pažnju na razlike u izgledu boja na ekranu i na papiru.

Praktični zadatak 2: Pomoću digitalnog alata (npr. Adobe Illustrator ili Photoshop), kreirajte logo za brend koristeći RGB model boja. Nakon toga, kreirajte isti logo za tisak koristeći CMYK model boja, prikazujući prilagodbu boja za oba medija.

IU-ALUGDM101-3: Definira i objašnjava percepcijske attribute boje te pojavnost boje

Praktični zadatak 5:

Kreirajte dizajn web stranice koristeći boje s različitim tonovima, zasićenostima i svjetlostima. Objavite slike dizajna te objasnite kako su različiti percepcijski atributi boje (ton, zasićenost, svjetlost) korišteni za postizanje vizualne ravnoteže.

Praktični zadatak 6:

Dizajnirajte poster za koncert koristeći boje s različitim intenzitetima svjetlosti i zasićenosti. Objasnite kako svjetlost i zasićenost boje mogu utjecati na dojam i čitljivost vašeg dizajna.

IU-ALUGDM101-4: Definiira i objašnjava karakteristike i primjenu modela boja

Praktični zadatak 7:

Izradite paletu boja prema intuitivnom modelu boja za brand koji promovira tehnologiju i inovacije. Objasnite zašto ste odabrali baš te boje. Zatim napravite istu paletu prema kolorimetrijskom modelu boja i objasnite razlike u preciznosti boja između ova dva pristupa.

IU-ALUGDM101-5: Primjenjuje znanje o boji u grafičkom dizajnu u funkciji marketinga

Praktični zadatak 8:

Kreirajte marketinški materijal (npr. post za društvene mreže, plakat, ili oglase) za brend koji već postoji na tržištu (npr. Coca-Cola, Nike, Apple). Objasnite kako ste koristili boje da biste stvorili emocionalnu povezanost s potrošačem. Ako radite za poznati brend, objasnite kako su boje koje koriste već postale prepoznatljive i kako utječu na percepciju brenda.

IU-ALUGDM101-6

Praktični zadatak 9:

Izradite promotivni materijal koristeći RGB model boja (za digitalne platforme) i CMYK model boja (za tiskane materijale). Prikazujte kako boje moraju biti prilagođene za oba medija te objašnjavajte razlike između tih modela i njihovih primjena.

IU-ALUGDM101-7

Praktični zadatak 10:

Izradite marketinški plakat koristeći tri osnovne marketinške funkcije boje u dizajnu promotivnog materijala: stvaranje identiteta brenda, privlačenje pažnje i izazivanje emocionalnih reakcija. Prikazujte kako ste koristili boje da biste ispunili svaku od ovih funkcija.

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

Napomene:	
-----------	--

Grafički dizajn - odabrana poglavlja II (ALUGDM201)

Ogledni test pismenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM201-1	2	30	15
IU-ALUGDM201-2	2	30	15
IU-ALUGDM201-3	2	20	10
IU-ALUGDM201-4	1	10	10
IU-ALUGDM201-5	1	10	5

IU-ALUGDM201-1

Pitanje 1: Tehnički aspekti grafičkog dizajna

a) Objasnite osnovne tehnološke čimbenike koji utječu na proizvodni proces tiska i kako ti čimbenici oblikuju dizajnerska rješenja. Koje su osnovne smjernice u vezi s tehničkim uređivanjem grafičkog proizvoda?

b) Kako klasifikacija formata i vrsta papira utječe na izbor tehnologije tiska? Objasnite odabrane vrste papira za specifične grafičke proizvode.

IU-ALUGDM201-2

Pitanje 2: Proizvodni proces tiska i tehničko uređivanje

a) Razradite tok proizvodnog procesa tiska. Objasnite kako različiti parametri (vrsta tiska, materijali, boje) utječu na izvedbu grafičkog proizvoda.

b) Kako se tehničko uređivanje grafičkog proizvoda mijenja ovisno o vrsti tiskarske tehnologije koja se koristi (npr. offset, digitalni tisak)?

IU-ALUGDM201-3

Pitanje 3: Problemi u tisku i dizajnerska rješenja

a) Analizirajte potencijalne tehničke probleme koji mogu nastati u procesu tiska. Kako dizajner može predvidjeti i prevenirati ove probleme prilikom izrade grafičkog proizvoda?

b) Razmislite o tome kako različita dizajnerska rješenja (npr. boje, fontovi, layout) mogu uzrokovati izazove u tisku. Koje su najvažnije preporuke za dizajn u kontekstu tiska?

IU-ALUGDM201-4

Zadatak 1: Priprema i izrada grafičkog proizvoda

Pripremite tehnički nacrt grafičkog proizvoda koji obuhvaća sve faze proizvodnog procesa tiska. Uključite odabir formata papira, vrstu tiska, tehniku i specifikacije boja. Opišite faze dizajniranja i prepress procesa.

IU-ALUGDM201-5

Zadatak 2: Analiza proizvodnog procesa i tehničkog uređivanja

Analizirajte jedan od grafičkih proizvoda koji ste izradili (ili su izrađeni u prethodnom zadatku). Opišite tok proizvodnog procesa i obrazložite tehnološke izazove koji su se pojavili. Kako ste riješili te izazove tijekom dizajniranja?

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

Napomene:	
-----------	--

Ogledni test praktičnog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM201-1	2	30	15
IU-ALUGDM201-2	2	30	15
IU-ALUGDM201-3	2	20	10
IU-ALUGDM201-4	1	10	10
IU-ALUGDM201-5	1	10	5

IU-ALUGDM201-1: Tehnički aspekti grafičkog dizajna

Praktični zadatak 1:

Izradite tehnički nacrt za plakat, uključujući sve relevantne tehničke aspekte (format papira, vrsta tiska, boje). Opišite izbor tehnologije tiska (offset, digitalni tisak) koji biste koristili za proizvodnju plakata, uzimajući u obzir specifičnosti dizajna (npr. vrsta papira i boje). Objasnite kako odabrani čimbenici oblikuju vaše dizajnersko rješenje.

Praktični zadatak 2:

Pripremite dizajn za posjetnicu, koristeći specifičan papir (npr. mat, sjajni, reciklirani papir) i odaberite odgovarajući tisak (offset, digitalni tisak). Objasnite kako odabrane vrste papira i format utječu na izgled gotovog proizvoda i kako bi to moglo oblikovati izbor boja i fontova.

IU-ALUGDM201-2: Proizvodni proces tiska i tehničko uređivanje

Praktični zadatak 3:

Izradite dizajn promotivne brošure koja će biti tiskana pomoću offset tehnologije. Uključite odabir boja (CMYK), vrste papira i formata. Objasnite kako će različiti parametri proizvodnog procesa (vrsta tiska, boje, materijali) utjecati na izgled konačnog proizvoda. Detaljno opišite kako ste prilagodili dizajn kako biste optimizirali proizvodni proces.

Praktični zadatak 4:

Pripremite dizajn za plakat koji će biti tiskan digitalnom tehnologijom. Opišite izabrane parametre (vrsta papira, format, boje, layout) i objasnite kako digitalni tisak utječe na vaše dizajnerske odluke. Usporedite prednosti digitalnog tiska u odnosu na tradicionalni offset tisak u ovom specifičnom dizajnu.

IU-ALUGDM201-3: Problemi u tisku i dizajnerska rješenja

Praktični zadatak 5:

Izradite dizajn za časopis koristeći specifičnu paletu boja i fontova. Započnite projekt s osnovnim layoutom i pripremite ga za tiskanje. Tijekom izrade, analizirajte potencijalne

tehničke probleme koji mogu nastati (npr. problemi s preklapanjem boja, previše sitnih fontova za tisak, loša kvaliteta slike). Opišite kako ste predvidjeli i prevenirali ove probleme.

Praktični zadatak 6:

Kreirajte dizajn za plakat koji koristi jarke, kontrastne boje i velike fontove. Objasnite kako bi ovakav dizajn mogao uzrokovati izazove u tisku (npr. problemi s rasponom boja ili čitljivošću fontova na različitim papirima). Navedite preporuke za dizajn kako biste izbjegli tiskarske probleme, uključujući prilagodbu boja, fontova i rasporeda elemenata.

IU-ALUGDM201-4: Priprema i izrada grafičkog proizvoda

Praktični zadatak 7:

Pripremite tehnički nacrt za grafički proizvod (npr. katalog, brošura) koji obuhvaća sve faze proizvodnog procesa tiska. Uključite odabir formata papira, vrstu tiska, boje i tehniku koja će biti korištena. Detaljno opisujte faze dizajniranja i prepress procesa (od odabira boja, fontova do pripreme datoteka za tisak). Objasnite kako ćete prilagoditi svoj dizajn prema tehničkim smjernicama koje zahtijeva odabrani tiskarski proces.

IU-ALUGDM201-5: Analiza proizvodnog procesa i tehničkog uređivanja

Praktični zadatak 8:

Odaberite jedan od svojih prethodnih dizajna (npr. brošura ili plakat) i analizirajte proizvodni proces koji je bio potreban za njegovo tiskanje. Opišite tok proizvodnog procesa, od početnog dizajniranja, odabira boja i papira do prepress faze. Razmislite o tehnološkim izazovima koji su se pojavili i objasnite kako ste ih riješavali (npr. prilagodba boja za tisak, korekcija fontova ili slika). Objasnite kako ste optimizirali dizajn da bi finalni proizvod bio što bolji za tiskanje.

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

Grafički dizajn - odabrana poglavlja III (ALUGDM301)

Ogledni test pismenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM301-1	3	20	10
IU-ALUGDM301-2	3	20	10
IU-ALUGDM301-3	3	20	10
IU-ALUGDM301-4	3	20	10
IU-ALUGDM301-5	3	10	5
IU-ALUGDM301-6	3	10	5

IU-ALUGDM301-1

Klasificira strukturu i elemente korisničkih sučelja interaktivnih multimedijских sustava

Pitanje 1: Kako biste opisali osnovne elemente korisničkog sučelja? Koji su ključni faktori koji utječu na njihovu uspješnost u dizajnu?

Pitanje 2: Koje su glavne razlike u strukturi korisničkog sučelja između mobilnih i web aplikacija? Objasnite s primjerima.

Pitanje 3: Kako klasificirate različite elemente korisničkog sučelja prema njihovoj funkcionalnosti i važnosti u ukupnom iskustvu korisnika?

IU-ALUGDM301-2

Procjenjuje postojeća korisnička sučelja interaktivnih multimedijских sustava s aspekta korisničkog iskustva

Pitanje 1: Koje metode koristite za procjenu korisničkog iskustva postojećih sučelja? Objasnite njihov značaj u procesu dizajniranja.

Pitanje 2: Na temelju analize postojećeg sučelja, što biste promijenili kako biste unaprijedili korisničko iskustvo?

Pitanje 3: Koje su glavne prepreke u procjeni korisničkog iskustva i kako ih prevladati?

IU-ALUGDM301-3

Oblikuje jednostavnija sučelja interaktivnih multimedijских sustava

Pitanje 1: Što podrazumijevate pod oblikovanjem „jednostavnijih“ korisničkih sučelja? Koji su ključni principi za postizanje tog cilja?

Pitanje 2: Koji su izazovi u dizajniranju jednostavnih korisničkih sučelja za kompleksne sustave?

Pitanje 3: Kako odabrati koje elemente korisničkog sučelja treba pojednostaviti, a koje zadržati u složenijem obliku?

IU-ALUGDM301-4

Primjenjuje inovativne elemente korisniku usmjerenog oblikovanja interaktivnih multimedijских sustava

Pitanje 1: Koji su najnoviji inovativni trendovi u dizajnu korisničkih sučelja? Kako ih primjenjujete u svom radu?

Pitanje 2: Na koji način inovacije u dizajnu korisničkog sučelja mogu poboljšati korisničko iskustvo?

Pitanje 3: Objasnite važnost korisnički usmjerenog dizajna u inovativnim aplikacijama i kako to implementirate u praksi.

IU-ALUGDM301-5

Primjenjuje karakteristične stilove interakcije na odgovarajuće interaktivne multimedijske sustave

Pitanje 1: Koji su ključni stilovi interakcije koji se koriste u interaktivnim multimedijskim sustavima?

Pitanje 2: Kako odabrati odgovarajući stil interakcije za određenu vrstu korisničkog sučelja?

Pitanje 3: Koji su prednosti i nedostaci različitih stilova interakcije u kontekstu mobilnih aplikacija i web sučelja?

IU-ALUGDM301-6

Pitanje 1: Objasnite ulogu kognitivnih modela u dizajnu korisničkog sučelja. Kako oni utječu na konačni dizajn?

Pitanje 2: Kako implementirati mentalne modele korisnika u dizajn interaktivnog sustava?

Pitanje 3: Na koji način kognitivne teorije mogu unaprijediti dizajn korisničkog sučelja i interakcije?

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

Napomene:	
-----------	--

Ogledni test praktičnog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM301-1	2	20	10
IU-ALUGDM301-2	2	20	10
IU-ALUGDM301-3	2	20	10
IU-ALUGDM301-4	2	20	10
IU-ALUGDM301-5	2	10	10
IU-ALUGDM301-6	2	10	5

IU-ALUGDM301-1

Klasificira strukturu i elemente korisničkih sučelja interaktivnih multimedijskih sustava

Praktični zadaci:

Zadatak 1: Kreirati prototip korisničkog sučelja za mobilnu aplikaciju. Objasniti elemente koje ste uključili (ikone, gumbi, navigacija) i zašto su odabrani u kontekstu korisničkog iskustva.

Zadatak 2: Na temelju analize postojećeg korisničkog sučelja (npr. web stranica, mobilna aplikacija), predložiti poboljšanja u strukturi sučelja s ciljem unapređenja uporabljivosti.

IU-ALUGDM301-2

Procjenjuje postojeća korisnička sučelja interaktivnih multimedijских sustava s aspekta korisničkog iskustva

Praktični zadaci:

Zadatak 1: Provesti analizu postojećeg korisničkog sučelja (npr. aplikacija, web stranica) koristeći metode evaluacije (kao što je heuristička evaluacija ili testiranje korisničkog iskustva). Izraditi izvještaj sa zaključcima i prijedlozima za poboljšanja.

Zadatak 2: Koristeći metode analize korisničkog iskustva, stvoriti izvještaj o kvaliteti postojećeg sučelja. Opišite prednosti i nedostatke s obzirom na upotrebljivost.

IU-ALUGDM301-3

Oblikuje jednostavnija sučelja interaktivnih multimedijских sustava

Praktični zadaci:

Zadatak 1: Dizajnirati jednostavno, ali funkcionalno korisničko sučelje za aplikaciju s minimalnim brojem elemenata, objašnjavajući izbor svakog od njih i kako doprinosi učinkovitosti sučelja.

Zadatak 2: Redizajnirati postojeće korisničko sučelje s naglaskom na pojednostavljenje navigacije i smanjenje kompleksnosti. Objasniti kako ste primijenili principe minimalizma u dizajnu.

IU-ALUGDM301-4

Primjenjuje inovativne elemente korisniku usmjerenog oblikovanja interaktivnih multimedijских sustava

Praktični zadaci:

Zadatak 1: Kreirati interaktivni prototip korisničkog sučelja s inovativnim elementima (npr. korištenje gesti, glasovnih naredbi ili proširene stvarnosti). Objasnite kako inovativni pristup poboljšava korisničko iskustvo.

Zadatak 2: Razviti prototip koji koristi adaptivno sučelje koje mijenja izgled i funkcionalnost sučelja na temelju korisničkog ponašanja.

IU-ALUGDM301-5

Primjenjuje karakteristične stilove interakcije na odgovarajuće interaktivne multimedijске sustave

Praktični zadaci:

Zadatak 1: Izraditi prototip korisničkog sučelja koje koristi specifičan stil interakcije (npr. glasovna interakcija, vizualna interakcija). Objasniti kako je izabrani stil interakcije usklađen s potrebama krajnjeg korisnika.

Zadatak 2: Na temelju analize, implementirati inovativan stil interakcije za postojeći sustav. Objasniti kako odabrani stil utječe na korisničko iskustvo.

IU-ALUGDM301-6

Implementira kognitivni okvir interakcije čovjeka i računala te odnosne mentalne i konceptualne modele

Praktični zadaci:

Zadatak 1: Na temelju kognitivnog okvira interakcije, razviti korisničko sučelje koje uzima u obzir pažnju i memorijske kapacitete korisnika.

Zadatak 2: Implementirati mentalne modele u dizajnu sučelja za složeni sustav, s naglaskom na smanjenje kognitivnog napora korisnika.

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

Napomene:	
-----------	--

GRAFIKA KNJIGE (ALUGDM302)

Ogledni test praktičnog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM302-1	1	15	10
IU-ALUGDM302-2	1	15	10
IU-ALUGDM302-3	1	15	10
IU-ALUGDM302-4	1	15	10
IU-ALUGDM302-5	1	10	5
IU-ALUGDM302-6	2	30	10

IU-ALUGDM302-1

Zadatak 1:

Na temelju knjige po vašem izboru, dizajnirajte koncept naslovnice. Opišite kako bi izgledala vaša naslovnica (boje, fontovi, raspored elemenata, grafički motivi). Objasnite zašto ste odabrali te elemente u odnosu na sadržaj knjige. Navedite koja je ciljna skupina čitatelja i kako dizajn doprinosi komunikaciji glavne poruke.

IU-ALUGDM302-2:

Zadatak 1:

Objasnite kako biste odabrali tiskarsku tehniku (npr. offset, digitalni tisak, tipografski tisak) za knjigu koja zahtijeva visokokvalitetne slike i boje. Koje sve parametre morate uzeti u obzir pri izboru tehnike tiska, uključujući količinu, vrstu papira, format i ciljne čitatelje?

IU-ALUGDM302-3:

Zadatak 1:

Odaberite knjigu koja ima specifičan komunikacijski cilj (npr. informativna knjiga, vodič, udžbenik). Kako bi dizajn prijeloma, tipografija i odabir papira mogli utjecati na jasnoću i razumljivost informacija? Obrazložite koje grafičke elemente biste mijenjali da bi knjiga bolje komunicirala svoj sadržaj.

IU-ALUGDM302-4:

Zadatak 1:

Nakon što ste dizajnirali koncept naslovnice, predložite odgovarajući uvez za knjigu. Razmislite o tome kako različite vrste uveza mogu utjecati na percepciju i dugovječnost knjige. Obrazložite svoj odabir uveza (meki, tvrdi, spiralni itd.) prema vrsti i funkciji knjige.

IU-ALUGDM302-5:

Zadatak 1:

Razgovarajte o razlikama između tvrdog i mekog uveza knjige. Koje biste faktore uzeli u obzir prilikom odabira vrste uveza za specifičnu knjigu? Objasnite kako tip uveza utječe na trajnost knjige i njezinu estetsku privlačnost.

IU-ALUGDM302-6:

Pitanje 3:

Zadatak je dizajnirati prijelom (layout) za 5 stranica iz knjige po vašem izboru (npr. roman, priručnik, enciklopedija). Prikazivanje osnovne sheme rasporeda tekstova, slika, margina, naslova i brojeva stranica. Navedite koje sve elemente treba uzeti u obzir pri dizajniranju prijeloma, s naglaskom na čitljivost, estetiku i funkcionalnost.

Pitanje 4:

Objasnite odabrani tipografiju, razmake, margine, boje i raspored stranica koje ste koristili u prijelomu. Objasnite zašto su ti elementi važni za čitljivost i komunikaciju sadržaja knjige.

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

Napomene:	
-----------	--

Ogledni test pismenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM302-1	2	20	10
IU-ALUGDM302-2	2	20	10
IU-ALUGDM302-3	2	20	10
IU-ALUGDM302-4	2	20	10
IU-ALUGDM302-5	2	10	10
IU-ALUGDM302-6	2	10	5

U-ALUGDM302-1: Dizajn koncepta naslovnice knjige

Pitanje 1:

Na temelju knjige po vašem izboru, opišite kako biste dizajnirali koncept naslovnice. Koji bi bili ključni elementi dizajna (boje, fontovi, raspored elemenata, grafički motivi)? Objasnite zašto ste odabrali te elemente u odnosu na sadržaj knjige. Koja je ciljana skupina čitatelja i kako dizajn naslovnice doprinosi komunikaciji glavne poruke knjige?

Pitanje 2:

Kada dizajnirate naslovnicu knjige, koje čimbenike uzimate u obzir kako biste privukli pažnju ciljane publike? Objasnite kako boje, tipografija i vizualni motivi mogu utjecati na emocije čitatelja i prvi dojam o knjizi.

IU-ALUGDM302-2: Odabir tiskarske tehnike

Pitanje 3:

Objasnite kako biste odabrali tiskarsku tehniku (offset, digitalni tisak, tipografski tisak) za knjigu koja zahtijeva visokokvalitetne slike i boje. Koji bi bili ključni parametri pri izboru tehnike tiska, uključujući količinu, vrstu papira, format i ciljne čitatelje?

Pitanje 4:

Koji su prednosti i mane različitih tiskarskih tehnika (offset, digitalni tisak, tipografski tisak) u kontekstu produkcije knjige s visokom razinom kvalitete boja i slika? Objasnite kako izbor tiskarske tehnike može utjecati na cijenu, brzinu proizvodnje i kvalitetu finalnog proizvoda.

IU-ALUGDM302-3: Utjecaj dizajna na jasnoću i razumljivost knjige

Pitanje 5:

Odaberite knjigu koja ima specifičan komunikacijski cilj (npr. informativna knjiga, vodič, udžbenik). Kako bi dizajn prijeloma, tipografija i odabir papira mogli utjecati na jasnoću i razumljivost informacija? Objasnite koje grafičke elemente biste mijenjali da bi knjiga bolje komunicirala svoj sadržaj.

Pitanje 6:

Koje su ključne smjernice za dizajn prijeloma (layout) edukativne knjige (npr. udžbenik, vodič)? Kako odabir tipografije, rasporeda slika i margina utječe na funkcionalnost i učinkovitost prijeloma?

IU-ALUGDM302-4: Odabir uveza

Pitanje 7:

Nakon što ste dizajnirali koncept naslovnice, predložite odgovarajući uvez za knjigu. Razmislite o tome kako različite vrste uveza mogu utjecati na percepciju i dugovječnost knjige. Objasnite svoj odabir uveza (meki, tvrdi, spiralni itd.) prema vrsti i funkciji knjige.

Pitanje 8:

Objasnite razliku između mekog i tvrdog uveza. Koji bi čimbenici utjecali na vaš izbor uveza za knjigu koja se koristi u obrazovne svrhe, a koja bi bila estetska funkcija tih uveza?

IU-ALUGDM302-5: Učinci uveza na trajnost i estetsku privlačnost

Pitanje 9:

Razgovarajte o razlikama između tvrdog i mekog uveza knjige. Koje biste faktore uzeli u obzir prilikom odabira vrste uveza za specifičnu knjigu? Objasnite kako tip uveza utječe na trajnost knjige i njezinu estetsku privlačnost.

Pitanje 10:

Koji je utjecaj vrste uveza na upotrebljivost knjige? Objasnite kako bi izbor tvrdog ili mekog uveza mogao utjecati na dugovječnost knjige i način na koji čitatelji komuniciraju s knjigom (npr. priručnici vs. luksuzne edicije).

IU-ALUGDM302-6: Dizajn prijeloma i tipografija

Pitanje 11:

Dizajnirajte prijelom za 5 stranica iz knjige po vašem izboru (npr. roman, priručnik, enciklopedija). Prikazivanje osnovne sheme rasporeda tekstova, slika, margina, naslova i brojeva stranica. Navedite koje sve elemente treba uzeti u obzir pri dizajniranju prijeloma, s naglaskom na čitljivost, estetiku i funkcionalnost.

Pitanje 12:

Objasnite odabrani tipografiju, razmake, margine, boje i raspored stranica koje ste koristili u prijelomu. Objasnite zašto su ti elementi važni za čitljivost i komunikaciju sadržaja knjige.

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

Napomene:	
-----------	--

LIKOVNE TEHNOLOGIJE I MATERIJALI (ALUZAM202)

Praktični i teorijski dio ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadataka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUZAM202-1	2	20	10
IU-ALUZAM202-2	2	20	10
IU-ALUZAM202-3	3	30	15
IU-ALUZAM202-4	3	30	15

IU-ALUZAM202-1:

Dva pitanja o primjeni teorijskih načela likovnih tehnologija i materijala u praksi

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno $2 \times 10 = 20$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM202-1 potrebno je minimalno 10 bodova.

IU-ALUZAM202-2:

Dva pitanja o prezentaciji likovnih tehnologija i materijala kroz vlastiti uradak

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno $2 \times 10 = 20$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM202-2 potrebno je minimalno 10 bodova.

IU-ALUZAM202-3:

Tri pitanja o kritičkom promišljanju u interpretaciji vlastitih djela (uradaka), kao i djela drugih autora

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno $3 \times 10 = 30$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM202-3 potrebno je minimalno 15 bodova.

IU-ALUZAM202-4:

Tri pitanja o analizi pojmova doživljaja i vizualne percepcije kroz primjere različitih likovnih tehnika i materijala.

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno $3 \times 10 = 30$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM202-4 potrebno je minimalno 15 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja.
------------------------------------	--

LIKOVNI ELEMENTI (ALUZAM102)

Ogledni test 1. kolokvij

Kod ishod učenja	Broj pitanja/zadataka	Max. Broj bodova na Pitanju zadatka	Min. Broj bodova za Ostvarivanje ishoda učenja
IU- ALUZAM102-1	1	10	5
IU- ALUZAM102-2	2	20	10
IU- ALUZAM102-3	2	20	10
IU- ALUGDM -17	3	30	15
IU-ALULUB-1	2	20	10

IU- ALUZAM102 -1:

Pitanje br. 1: Analiza djela

Pitanje br. 2: Tehnike

Pitanje br. 3: Likovni elementi

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 3 X 10 = 30). Za ostvarivanje

IU- ALUZAM102 -1 potrebno je minimalno 15 bodova.

IU- ALUZAM102 -2

Pitanje br. 4: Kritičko mišljenje

Pitanje br. 5: Elementi umjetničkog djela

Pitanje br. 6: Načela dizajna

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 3 X 10 = 30). Za ostvarivanje

IU- ALUZAM102 -1 potrebno je minimalno 15 bodova.

IU- ALUZAM102 -3

Pitanje br. 7: Uloga boje

Pitanje br. 8: Osnovna načela suvremenih medija

Pitanje br. 9: Psihološko svojstvo dizajna

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 3 X 10 = 30). Za ostvarivanje

IU- ALUZAM102 -3 potrebno je minimalno 15 bodova.

IU- ALUGDM -17

Pitanje br. 10: Vizualno komuniciranje

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 1 X 10 = 10). Za ostvarivanje

IU- ALUGDM-14 potrebno je minimalno 5 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja.
------------------------------------	--

Ogledni test 1. pismenog-usmenog ispita

IU- ALUZAM102-1:

Pitanje br. 1: Analiza djela

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 1 X 10 = 10). Za ostvarivanje

IU- ALUZAM102 -1 potrebno je minimalno 5 bodova.

IU- ALULUSB601-2

Pitanje br. 2: Kritičko mišljenje

Pitanje br. 3: Elementi umjetničkog djela

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 2 X 10 = 20). Za ostvarivanje

IU- ALUZAM102 -1 potrebno je minimalno 10 bodova.

IU- ALUZAM102-3

Pitanje br. 4: Oblikovanje djela

Pitanje br. 5: Psihološko svojstvo boje

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 2 X 10 = 20). Za ostvarivanje

IU- ALUZAM102 -3 potrebno je minimalno 10 bodova.

IU- ALUGDM -17

Pitanje br. 6: Vizualna komunikacija

Pitanje br. 7: Oblikovanje djela

Pitanje br. 8: Primjena tehnike

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 3 X 10 = 30). Za ostvarivanje

IU- ALUGDM -17 potrebno je minimalno 15 bodova.

IU-ALULUB-1

Pitanje br. 9: Načela osnovnih likovnih elemenata

Pitanje br. 10: Likovni jezik

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 1 X 10 = 10). Za ostvarivanje

IU- ALULUB -1 potrebno je minimalno 5 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja.
------------------------------------	--

Računalna grafika I (ALUGDM102)

Praktični ispit

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM102-1	5	100	55
IU-ALUGDM102-2	10	6	10

IU-ALUGDM102-1

Zadatak br. 1: Rastersko grafičko rješenje/rasterski digitalni rad prema definiranim uputama.

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 20 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM102-1 potrebno je minimalno 10 bodova.

Zadatak br. 2: Vektorsko grafičko rješenje/vektorski digitalni rad prema definiranim uputama.

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 20 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM102-1 potrebno je minimalno 10 bodova.

Zadatak br. 3: 3D grafičko rješenje/digitalni rad prema definiranim uputama.

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 20 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM102-1 potrebno je minimalno 10 bodova.

Zadatak br. 4: Fotogrametrija

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 20 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM102-1 potrebno je minimalno 10 bodova.

Zadatak br. 5: Grafičko rješenje/digitalni rad u proširenoj AR i virtualnoj VR stvarnosti prema definiranim uputama.

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 20 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM102-1 potrebno je minimalno 15 bodova.

Koncept usmenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM102-3	20	100	55

IU-ALUGDM102-2

1. Koji su ključni kriteriji koje koristite za ocjenu dizajnerskih rješenja/digitalnih djela?
2. Što karakterizira dobar digitalni rad u kontekstu grafičkog dizajna i umjetnosti?
3. Kako prepoznajete kvalitetu rada u proširenoj/virtualnoj stvarnosti (AR/VR)? Koje su specifične karakteristike koje upućuju na kvalitetu tih radova?
4. Koje su osnovne razlike između kvalitetnog grafičkog sadržaja i onoga koji ne zadovoljava estetske ili tehničke standarde?
5. Kako prepoznati kvalitetnu animaciju u digitalnim radovima? Na koje elemente animacije treba obratiti pažnju?
6. Kako digitalni radovi, poput interaktivnih AR/VR iskustava, utječu na gledatelje i koje elemente treba uzeti u obzir pri ocjenjivanju njihova uspjeha?
7. Što su ključni tehnički i estetski faktori koji određuju kvalitetu 3D modela u VR iskustvima?
8. Na koji način likovni jezik doprinosi ocjeni kvalitete AR/VR radova u umjetničkom kontekstu?
9. Kako tehnologije poput renderiranja u stvarnom vremenu utječu na kvalitetu vizualnog prikaza u virtualnoj stvarnosti?

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – točno odgovoreno na sva pitanja vrlo dobar (4) – točno odgovoreno 9 pitanja i minimalan broj pitanja po ishodu učenja dobar (3) – točno odgovoreno 7-8 pitanja i minimalan broj pitanja po ishodu učenja dovoljan (2) – točno odgovoreno 6 pitanja i minimalan broj pitanja po svakom ishodu učenja nedovoljan (1) – nije odgovoren minimalan broj pitanja po svakom ishodu učenja
---------------------------------	--

Ogledni test pismenog ispita

IU-ALUGDM102-3

Što je računalna grafika i koje su njezine osnovne komponente?

1. Koja je povijest računalne grafike i koje su ključne tehnologije koje su omogućile njezin razvoj?
2. Koje su glavne razlike između rasterske i vektorske grafike?
3. Što su pikseli i koja je njihova uloga u računalnoj grafici?
4. Objasnite razliku između RGB i CMYK kolor modela. Kada se koristi svaki od njih?
5. Koja je razlika između PPI (Pixels Per Inch) i DPI (Dots Per Inch), i kako se oba parametra primjenjuju u grafičkom dizajnu i digitalnim radovima?
6. Kako se optimiziraju slike za web i pripremaju za print?
7. Koje su osnovne vrste formata zapisa slika i u kojim se situacijama koriste?
8. Što je rezolucija i kako utječe na kvalitetu slika u različitim medijima (web, print)?
9. Što su slojevi u grafičkim programima i kako olakšavaju manipulaciju i uređivanje slika?
10. Koja je razlika između *frame-by-frame* i *tweening* animacije?
11. Kako animacija doprinosi kvaliteti grafičkog sadržaja u digitalnim radovima?
12. Koje su osnovne razlike između 2D i 3D grafike?

13. Što je fotogrametrija i kako se koristi u 3D grafici?
14. Koji su osnovni alati za 3D modeliranje i kako se primjenjuju teksture i materijali na 3D objekte?
15. Koja je povijest računalne grafike i koje su ključne tehnologije koje su omogućile njezin razvoj?
16. Što je proširena stvarnost (AR) i kako se razlikuje od virtualne stvarnosti (VR)?
17. Koje tehničke zahtjevnosti postoje za izradu sadržaja za AR/VR?
18. Koji su izazovi u razvoju grafičkog sadržaja/digitalnih djela za AR/VR platforme?
19. Kako interakcija korisnika oblikuje dizajn grafičkih sadržaja/digitalnih djela u AR i VR?

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 4 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja za svaki zadatak.
---------------------------------	--

Računalna grafika II (ALUGDM202)

Praktični ispit

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM202-3	4	100	55

IU-ALUGDM202-3

Zadatak br. 1: Rastersko grafičko rješenje/rasterski digitalni rad u vlastitoj poetici.

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 25 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM202-1 potrebno je minimalno 12 bodova.

Zadatak br. 2: Vektorsko grafičko rješenje/vektorski digitalni rad u vlastitoj poetici.

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 25 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM202-1 potrebno je minimalno 12 bodova.

Zadatak br. 3: 3D grafičko rješenje/3D digitalni rad u vlastitoj poetici.

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 25 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM202-1 potrebno je minimalno 14 bodova.

Zadatak br. 4: Grafičko rješenje/digitalni rad u proširenoj AR i virtualnoj VR stvarnosti u vlastitoj poetici

Točan i potpun rad na ovaj zadatak nosi 25 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUGDM102-1 potrebno je minimalno 12 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja za svaki zadatak.
---------------------------------	--

Koncept usmenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Min. broj odgovorenih pitanja / riješenih zadataka za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM202-1	5	2,5
IU-ALUGDM202-2	8	4
IU-ALUGDM202-4	4	2,5

IU-ALUGDM202-1

1. Kako definirate svoju vlastitu poetiku u kontekstu digitalnih radova/grafičkog dizajna? Koji su ključni elementi vaše poetike?
2. Na koji način vaša osobna poetika oblikuje tehničke i estetske izbore u digitalnim radovima/grafičkim rješenjima?
3. Kako prepoznajete kvalitetu svojih vlastitih digitalnih radova/grafičkih rješenja?
4. Koje inovativne tehnike ili pristupe ste primijenili u vlastitim digitalnim radovima/grafičkim rješenjima? Kako oni odražavaju vaš umjetnički izričaj?
5. Na koji način izbor vizualnih elemenata u vašim radovima odražavaju vašu umjetničku intenciju? Koji su ključni faktori koji čine vaše radove prepoznatljivima?

IU-ALUGDM202-2

1. Kako biste opisali svoju umjetničku poetiku i kako se ona odražava u vašim digitalnim radovima?
2. Koji su ključni vizualni ili likovni elementi koje ste koristili u svom radu i kako oni doprinose vizualnoj komunikaciji vaše ideje?
3. Objasnite proces odabira boja u vašem radu. Koje ste kolor modele koristili i zašto?
4. Kako ste koristili slojeve u grafičkom programu za postizanje željenih efekata? Možete li opisati proces?
5. Kako ste optimizirali svoj rad za različite medije (npr. web, print, AR/VR) i na koji način to utječe na konačnu izvedbu?
6. Koje ste alate koristili za manipulaciju rasterske ili vektorske grafike u svom radu i zašto ste ih odabrali?
7. Na koji način ste uključili elemente proširene (AR) ili virtualne stvarnosti (VR) u svoj rad? Kako oni doprinose cjelokupnom iskustvu rada?
8. Kako animacija (bilo 2D ili 3D) doprinosi vašem radu? Možete li opisati kako ste ju primijenili?

IU-ALUGDM202-4

1. Valorizirati i kategorizirati rasterska grafička rješenja/svoje rasterske digitalne radove u vlastitoj poetici.
2. Valorizirati i kategorizirati vektorska grafička rješenja/svoje vektorske digitalne radove u vlastitoj poetici.
3. Valorizirati i kategorizirati 3D grafička rješenja/3D digitalne radove u vlastitoj poetici.
4. Valorizirati i kategorizirati grafička rješenja/digitalne radove u proširenoj AR i virtualnoj VR stvarnosti u vlastitoj poetici.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – točno odgovoreno 16-17 pitanja i minimalan broj pitanja po ishodu učenja vrlo dobar (4) – točno odgovoreno 14-15 pitanja i minimalan broj pitanja po ishodu učenja dobar (3) – točno odgovoreno 12-13 pitanja i minimalan broj pitanja po ishodu učenja dovoljan (2) – točno odgovoreno 9-11 pitanja i minimalan broj pitanja po svakom ishodu učenja nedovoljan (1) – nije odgovoren minimalan broj pitanja po svakom ishodu učenja
---------------------------------	--

TEORIJA ZNAKA (ALUZAM302)

Ogledni test 1. kolokvija

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadataka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUZAM302-1	1	10	5
IU-ALUZAM302-2	4	40	20
IU-ALUZAM302-3	2	20	10
IU-ALUZAM302-4	3	30	15

IU-ALUZAM302-1:

Pitanje br. 1: Simbol i znak (uvod)

Točan i potpun odgovor na ovo pitanje nosi 10 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-1 potrebno je minimalno 5 bodova.

IU-ALUZAM302-2:

Pitanje br. 2: Simbolička terminologija

Pitanje br. 3: Simbolizam kroz povijest

Pitanje br.4: Funkcije simbola

Pitanje br. 5: Simbolizam i racionalizacija

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 4 X 10 = 40). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-2 potrebno je minimalno 20 bodova.

IU-ALUZAM302-3:

Pitanje br. 6: Ikonografija i ikonologija (ikonografska analiza djela iz srodnih područja kroz tri faze)

Pitanje br. 7: Ikonografija i simbolika zapadnoga kršćanstva (analiza i kritički osvrti)

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 2 X 10 = 20). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-3 potrebno je minimalno 10 bodova.

IU-ALUZAM302-4:

Pitanje br. 8: Suvremeni simboli i znakovi (projektiranje zaštitnog znaka)

Pitanje br. 9: Signum u likovnoj umjetnosti i njegove karakteristike (različiti primjeri)

Pitanje br. 10: Kreiranje i prezentacija vlastitog inicijalnog signuma

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 3 X 10 = 30). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-4 potrebno je minimalno 15 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja.
------------------------------------	---

Ogledni test 2. kolokvija

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadataka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUZAM302-1	1	10	5
IU-ALUZAM302-2	4	40	20
IU-ALUZAM302-3	2	20	10
IU-ALUZAM302-4	3	30	15

IU-ALUZAM302-1:

Pitanje br. 1: Analiza osnovnih simbola (kvadrat, krug, križ, centar)

Točan i potpun odgovor na ovo pitanje nosi 10 bodova. Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-1 potrebno je minimalno 5 bodova.

IU-ALUZAM302-2:

Pitanje br. 2: Ikonografske metode u zapadnom kršćanstvu (govor simbola)

Pitanje br. 3: Analiza simboličkih scena i metoda redukcije.

Pitanje br.4: Narativna metoda

Pitanje br. 5: Metoda simulacije

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno 4 X 10 = 40). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-2 potrebno je minimalno 20 bodova.

IU-ALUZAM302-3:

Pitanje br. 6: Ikonografska topografija i topologija

Pitanje br. 7: Riječ i slika (sukladna, doslovna i slobodna interpretacija djela)

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno $2 \times 10 = 20$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-3 potrebno je minimalno 10 bodova.

IU-ALUZAM302-4:

Pitanje br. 8: Primjeri zlatnog reza i simbolike crteža u djelima autora

Pitanje br. 9: Analiza simbolike boje i oblika u djelima autora

Pitanje br. 10: Simbolička analiza vlastitog rada

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 10 bodova (ukupno $3 \times 10 = 30$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-4 potrebno je minimalno 15 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja.
------------------------------------	---

Ogledni test pismenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadataka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUZAM302-1	2	10	5
IU-ALUZAM302-2	8	40	20
IU-ALUZAM302-3	4	20	10
IU-ALUZAM302-4	6	30	15

IU-ALUZAM302-1:

Pitanje br. 1: Simbol i znak (uvod)

Pitanje br. 2: Analiza osnovnih simbola (kvadrat, krug, križ, centar)

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 5 bodova (ukupno $2 \times 5 = 10$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-1 potrebno je minimalno 5 bodova.

IU-ALUZAM302-2:

Pitanje br. 3: Simbolička terminologija

Pitanje br. 4: Simbolizam kroz povijest

Pitanje br. 5: Funkcije simbola

Pitanje br. 6: Simbolizam i racionalizacija

Pitanje br. 7: Ikonografske metode u zapadnom kršćanstvu (govor simbola)

Pitanje br. 8: Analiza simboličkih scena i metoda redukcije.

Pitanje br. 9: Narativna metoda

Pitanje br. 10: Metoda simulacije

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 5 bodova (ukupno $8 \times 5 = 40$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-2 potrebno je minimalno 20 bodova.

IU-ALUZAM302-3:

Pitanje br. 11: Ikonografija i ikonologija (ikonografska analiza djela iz srodnih područja kroz tri faze)

Pitanje br. 12: Ikonografija i simbolika zapadnoga kršćanstva (analiza i kritički osvrti)

Pitanje br. 13: Ikonografska topografija i topologija

Pitanje br. 14: Riječ i slika (sukladna, doslovna i slobodna interpretacija djela)

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 5 bodova (ukupno $4 \times 5 = 20$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-3 potrebno je minimalno 5 bodova.

IU-ALUZAM302-4:

Pitanje br. 15: Suvremeni simboli i znakovi (projektiranje zaštitnog znaka)

Pitanje br. 16: Signum u likovnoj umjetnosti i njegove karakteristike (različiti primjeri)

Pitanje br. 17: Kreiranje i prezentacija vlastitog inicijalnog signuma

Pitanje br. 18: Primjeri zlatnog reza i simbolike crteža u djelima autora

Pitanje br. 19: Analiza simbolike boje i oblika u djelima autora

Pitanje br. 20: Simbolička analiza vlastitog rada

Točan i potpun odgovor na svako pitanje nosi 5 bodova (ukupno $6 \times 5 = 30$). Za ostvarivanje IU-ALUZAM302-4 potrebno je minimalno 15 bodova.

Raspon bodova prolaznih ocjena:	odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova nedovoljan (1) – manje od 55 bodova, pod uvjetom da je postignut minimalan broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja.
------------------------------------	---

Umjetnička fotografija I (ALUZAM101)

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUZAM101-1	2	20	10
IU-ALUZAM101-2	3	40	25
IU-ALUZAM101-3	2	20	10
IU-ALUZAM101-4	2	10	5
IU-ALUZAM101-5	2	10	5

IU-ALUZAM101-1 (Poznavanje različitih vrsta fotografskih tehnika i stilova)

Pitanje 1:

- a) Objasnite ključne faze razvoja fotografske tehnike kroz povijest. Koji su najvažniji izumi ili tehnike koje su oblikovale način na koji danas radimo s fotografijom?
- b) Koje su glavne razlike između analogne i digitalne fotografije, te kako su te razlike utjecale na razvoj umjetničke fotografije?

Pitanje 2:

Definirajte što znači "umjetnička fotografija". Koje su karakteristike koje razlikuju umjetničku fotografiju od komercijalne ili dokumentarne fotografije?

IU-ALUZAM101-2 (Poznavanje osnovnih pojmova fotografske prakse i primjene)

Pitanje 1:

Objasnite pojam ekspozicije u fotografiji. Što sve utječe na pravilnu ekspoziciju slike i kako ju možete kontrolirati koristeći različite postavke na fotoaparatu?

Pitanje 2:

Što je dubinska oštrina i kako je možete kontrolirati u različitim uvjetima snimanja? Koji faktori utječu na dubinsku oštrinu?

Pitanje 3:

Objasnite kako se svjetlosna jakost objektiva odražava na kvalitetu fotografije. Što znači "brzina objektiva" i kako ona utječe na ekspoziciju i dubinsku oštrinu?

IU-ALUZAM101-3 (Ispravno primjenjuje ekspoziciju, kontrolira dubinsku oštrinu i svjetlosnu jakost objektiva)

Pitanje 1:

Pobjednički portret. Objasnite kako odabrati ispravnu ekspoziciju, dubinsku oštrinu i svjetlosnu jakost objektiva prilikom snimanja portreta. Koje tehnike ćete koristiti za postizanje najviše kvalitete slike?

Pitanje 2:

Koji su problemi koji mogu nastati prilikom neispravne primjene ekspozicije, dubinske oštine ili svjetlosne jakosti? Navedite primjere koji mogu nastati u različitim fotografskim žanrovima.

IU-ALUZAM101-4 (Poznavanje osnovnih fotografski žanrova)

Pitanje 1:

Navedite i objasnite najmanje tri fotografska žanra. Koje su specifične karakteristike svakog žanra, te kako odabrati odgovarajući fotografski pristup za svaki od njih?

Pitanje 2:

Objasnite ulogu "komercijalne fotografije" u odnosu na umjetničku. Kako tehničke vještine i kreativnost utječu na konačni rezultat u različitim žanrovima fotografije?

IU-ALUZAM101-5 (Poznavanje načela fotografske kompozicije i uspješno primjenjuje ista u praktičnom radu)

Pitanje 1:

Definirajte osnovna načela kompozicije u fotografiji (npr. pravilo trećina, ravnoteža, linije). Kako ćete primijeniti ova načela u praktičnom radu kako biste poboljšali estetski dojam vaših fotografija?

Pitanje 2:

Kako je fotografska kompozicija važna za stvaranje dramatičnih i emotivnih fotografija? Navedite konkretan primjer kada bi ste primijenili određena kompozicijska pravila za izazivanje određenog dojma na gledatelja.

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

Umjetnička fotografija II (ALUZAM201)

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUZAM201-1	2	10	5
IU-ALUZAM201-2	2	15	10
IU-ALUSRMRMM204-3	3	25	10
IU-ALUZAM201-4	3	25	15
IU-ALUZAM201-5	3	25	15

IU-ALUZAM201-1:

Pitanje br. 1:

a) Objasnite što su fotografski žanrovi i navedite tri glavna žanra koji se proučavaju u umjetničkoj fotografiji.

b) Istražite jednog značajnog autora iz povijesti umjetničke fotografije i obrazložite njegov utjecaj na razvoj žanra.

Pitanje br. 2:

Koje su specifičnosti različitih fotografski žanrova kao što su portretna, dokumentarna i apstraktna fotografija? Koji su ključni faktori u izradi uspješne fotografije u svakom od njih?

IU-ALUZAM201-2:

Pitanje 1:

Objasnite razlike između tradicionalnih i digitalnih medija kao nosača fotografske slike. Koje su prednosti i mane svakog od njih?

Pitanje 2:

Koje vrste medija se koriste za prezentaciju fotografske slike, a koje su njihove specifičnosti? Pojasnite razliku između tiskanih i online medija u kontekstu umjetničke fotografije.

IU-ALUZAM201-3:

Pitanje 1:

Objasnite osnovne tipove umjetne rasvjete koje se koriste u fotografiji. Koje su specifične karakteristike svakog tipa rasvjete i kako oni utječu na izgled fotografije?

Pitanje 2:

Kako umjetna rasvjeta utječe na boje i kontrast u fotografiji? Dajte konkretan primjer situacije u kojoj biste koristili različite izvore umjetne rasvjete za postizanje željenog efekta.

Pitanje 3:

Pojasnite ulogu reflektora i difuzora u fotografiji s umjetnom rasvjetom. Kako možete koristiti ove alate za poboljšanje svjetlosnih uvjeta u portretnoj fotografiji?

IU-ALUZAM201-4:

Pitanje 1:

Što je produkt fotografija i koje su ključne tehnike za uspješno snimanje proizvoda? Objasnite kako pravilno koristiti osvjetljenje i pozadinu za profesionalnu produkt fotografiju.

Pitanje 2:

Koji su izazovi s kojima se susreće fotograf prilikom snimanja produkt fotografija i kako ih prevladati? Dajte konkretne primjere.

Pitanje 3:

Kako bi trebalo izgledati postavljanje scene za produkt fotografiju? Objasnite koji su faktori važno uzeti u obzir (svjetlost, pozadina, kut fotografije).

IU-ALUZAM201-5:

Pitanje 1:

Objasnite kako biste prezentirali svoju fotografiju u različitim formama: izložbama, na webu i u tisku. Koje su ključne prilagodbe koje morate uzeti u obzir za svaku vrstu prezentacije?

Pitanje 2:

Koje su prednosti i izazovi korištenja internetskih platformi za izlaganje umjetničkih fotografija? Objasnite kako online galerije mogu utjecati na percepciju fotografije.

Pitanje 3:

Objasnite na koji način bi fotografska slika trebala biti prilagođena za tiskane izložbe. Koji su aspekti kvalitete slike koje morate razmotriti prilikom tiskanja?

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

Uvod u metodologiju istraživačkog rada (ALUZAM301)

Ogledni test usmenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUZAM301-1	2	20	10
IU-ALUZAM301-2	2	10	25
IU-ALUZAM301-3	2	10	10
IU-ALUZAM301-4	2	10	5
IU-ALUZAM301-5	2	10	5

IU-ALUZAM301-1 (Opisivanje i interpretiranje osnovnih značajki znanosti i znanstvenih istraživanja)

Pitanje br. 1:

- Objasnite što je znanost i koji su njeni osnovni ciljevi?
- Kako znanost doprinosi društvu i kako se razlikuje od drugih metoda stjecanja znanja?

Pitanje br. 2:

Što podrazumijevamo pod pojmom "znanstveno istraživanje"? Objasnite razliku između teorijskog i eksperimentalnog istraživanja.

IU-ALUZAM301-2 (Analiziranje znanstvenih područja i zvanja)

Pitanje br. 3:

- Navedite glavne znanstvene discipline i objasnite koje su njihove karakteristike.
- Koje su razlike između znanstveno-stručnih i stručnih djela? Navedite primjere.

Pitanje br. 4: Objasnite osnovne elemente koji čine strukturu znanstvenog rada.

IU-ALUZAM301-3 (Definiranje predmeta znanstvene analize i strukture znanstvenog djela)

Pitanje br. 5:

- Kako definirati predmet znanstvene analize?
- Koji su ključni koraci pri izradi strukture znanstvenog djela?

Pitanje br. 6:

Objasnite ulogu literature u procesu znanstvenog istraživanja. Kako se odabire relevantna literatura?

IU-ALUZAM301-4 (Definiranje hipoteze i plana istraživanja)

Pitanje br. 7:

- Što je hipoteza u znanstvenom istraživanju i koja je njezina svrha?
- Kako izraditi plan znanstvenog istraživanja? Navedite ključne komponente.

Pitanje br. 8: Objasnite važnost formuliranja hipoteze prije početka istraživanja.

IU-ALUZAM301-5 (Analiziranje, kategoriziranje i vrednovanje znanstvenih publikacija)

Pitanje br. 9:

- Što podrazumijevamo pod analize znanstvenih publikacija?
- Navedite kriterije prema kojima vrednujemo kvalitetu znanstvenih radova i rezultata istraživanja.

Pitanje br. 10: Objasnite što je publiciranje rezultata znanstvenog istraživanja i zašto je važno pravilno prezentirati rezultate.

Raspon bodova prolaznih ocjena:

Odličan (5) – 91-100 osvojenih bodova

Vrlo dobar (4) – 79-90 osvojenih bodova

Dobar (3) – 67-78 osvojenih bodova

Dovoljan (2) – 55-66 osvojenih bodova

Nedovoljan (1) – manje od 55 bodova

Uvod u diplomski rad (grafički dizajn) (ALUGDM303)

Ogledni test praktičnog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM303-1	4	50	25
IU-ALUGDM303-2	3	20	20
IU-ALUGDM303-3	2	10	5
IU-ALUGDM303-4	3	20	10

IU- ALUGDM303-1

Zadatak 1: Osmišljavanje skica i grafičkih predložaka

Izradite skicu ili nekoliko skica za dio vašeg diplomskog rada.

Objasnite korake koje ste poduzeli u osmišljavanju skica, počevši od početne ideje pa do razvoja osnovne grafičke kompozicije.

Koje ste elemente dizajna, poput boja, tipografije i rasporeda elemenata, odabrali? Objasnite zašto ste donijeli te odluke.

Identificirajte izazove koji su se pojavili tijekom izrade skica i objasnite kako ste ih prevladali.

IU- ALUGDM303-2

Zadatak 2: Realizacija skica u odabranim tehnikama

Odaberite jednu ili dvije skice koje ste prethodno razvili i realizirajte ih koristeći odabrane tehnike (npr. digitalni dizajn, ručni crtež, kolaž itd.).

Detaljno objasnite kako ste skice prilagodili fizičkim i tehničkim uvjetima, uključujući tehniku tiska, tipografiju i druge grafičke elemente.

Koji su ključni faktori koje ste uzeli u obzir prilikom odabira tehnike? Objasnite kako su ti faktori povezani s vašim istraživačkim procesima i idejom.

IU- ALUGDM303-3

Zadatak 3: Korektura i finalizacija rada

Obavite detaljnu korekturu i analizu vašeg diplomskog rada.

Uočite tehničke probleme poput grešaka u tipografiji, boji, poravnanju ili drugim grafičkim elementima u početnoj verziji rada.

IU- ALUGDM303-4

Zadatak 4: Interpretacija i prezentacija rada

Pripremite kratku prezentaciju vašeg diplomskog rada. Uključite ključne skice, ideje i tehnike koje ste koristili tijekom stvaranja rada.

Objasnite kako se vaš rad povezuje sa suvremenim autorima u području grafičkog dizajna i kako vaša ideja doprinosi postojećem grafičkom dizajnu.

Kako ste osigurali da vaš rad bude relevantan i inovativan u kontekstu trenutnih trendova u dizajnu?

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

Diplomski rad (grafički dizajn) (ALUGDM401)

Ogledni test pismenog ispita

Kod ishoda učenja	Broj pitanja/zadatka	Max. broj bodova na pitanju/zadatku	Min. broj bodova za ostvarivanje ishoda učenja
IU-ALUGDM401-1	4	20	10
IU-ALUGDM401-2	2	50	25
IU-ALUGDM401-3	2	20	10
IU-ALUGDM401-4	1	10	5

Kod predmeta: ALUGDM401

Praktični dio ispita:

Praktični zadatak 1: Izrada diplomskog rada

IU-ALUGDM401-1: Analizira dosadašnja stečena znanja o grafičkim proizvodima i tisku u kontekstu stvaranja vlastitog rada

IU-ALUGDM401-2: Kritički ocjenjuje i verificira radove iz srodnih područja samostalnim, istraživačkim i interdisciplinarnim pristupom zadacima

Pitanje 1:

Prikazivanje konkretne primjene vašeg diplomskog rada kroz odabrane grafičke proizvode. Objasnite kako ste integrirali svoja prethodna znanja u tisku i grafičkom dizajnu u izradu vašeg diplomskog rada. Izradite visoko kvalitetne primjere vaših radova i obrazložite izbor tehnika, boja i tipografije u odnosu na sadržaj rada. Analizirajte izazove koje ste susreli u procesu izrade i kako ste ih uspješno riješili.

Praktični zadatak 2: Razrada i finalizacija diplomskog rada

IU-ALUGDM401-2: Kritički ocjenjuje i verificira radove iz srodnih područja samostalnim, istraživačkim i interdisciplinarnim pristupom zadacima

IU-ALUGDM401-3: Analizira i interpretira vlastito djelo koje se temelji na istraživačkom radu te povlači paralele između svoga djela i djela suvremenih autora

Pitanje 2:

Prikazivanje finalnih faza izrade vašeg diplomskog rada, uključujući korekturu, analiziranje i optimizaciju vaših radova. Detaljno objasnite kako ste unijeli promjene na temelju povratnih informacija i samostalnog istraživanja. Diskutirajte o integraciji vlastitih kreativnih rješenja, usporedite s radovima suvremenih autora i obrazložite utjecaj tih radova na vašu kreativnu odluku.

Max. bodova: 20

Pismeni dio ispita:

Pismeni zadatak 1: Teorijska i metodološka analiza diplomskog rada

IU-ALUGDM401-1: Analizira dosadašnja stečena znanja o grafičkim proizvodima i tisku u kontekstu stvaranja vlastitog rada

IU-ALUGDM401-4: Javno opisuje, objašnjava i argumentira diplomski rad u pisanom obliku

Pitanje 1:

Napišite detaljnu teorijsku analizu vašeg diplomskog rada, uključujući metodološki okvir, istraživačke smjernice i teorijske temelje koji podupiru vaš rad. Opišite kako ste povezali vašu kreativnu ideju s istraživačkim radom i kako to utječe na izabranu tehniku i dizajn. Objasnite sve ključne odluke koje ste donijeli u pisanju diplomskog rada i kako su one utemeljene na vašem prethodnom znanju.

Max. bodova: 15

Pismeni zadatak 2: Korištenje relevantnih izvora i kritička analiza radova

IU-ALUGDM401-2: Kritički ocjenjuje i verificira radove iz srodnih područja samostalnim, istraživačkim i interdisciplinarnim pristupom zadacima

IU-ALUGDM401-3: Analizira i interpretira vlastito djelo koje se temelji na istraživačkom radu te povlači paralele između svoga djela i djela suvremenih autora

Pitanje 2:

Pismeno obrazložite korištenje relevantnih izvora i literature u vašem diplomskom radu.

Opišite kako ste istraživali radove drugih autora, usporedite njihove pristupe s vašim radom te izložite sve kritičke stavove prema njihovim metodama. Analizirajte kako su vas ti radovi inspirirali u razvoju vlastite ideje i koje su glavne razlike između vašeg rada i radova koje ste istraživali.

Max. bodova: 15

Usmeni dio ispita:

Usmeni zadatak 1: Prezentacija diplomskog rada

IU-ALUGDM401-4: Javno opisuje, objašnjava i argumentira diplomski rad u usmenom obliku

Pitanje 1:

Pripremite i izložite usmenu prezentaciju svog diplomskog rada. Prezentacija treba uključivati objašnjenje osnovnih ideja, procesa izrade, odabrane tehnike, te povezanost s teorijskim istraživanjem. Obratite pozornost na jasnu argumentaciju vaših odluka u radu i kako ste kroz praktične i teorijske smjernice došli do finalne verzije rada.

Usmeni zadatak 2: Odgovori na pitanja komisije

IU-ALUGDM401-4: Javno opisuje, objašnjava i argumentira diplomski rad u usmenom obliku

Pitanje 2:

Nakon vaše prezentacije, komisija će vam postaviti pitanja vezana uz vaš rad, teorijske temelje, metodološki pristup i kreativne odluke. Budite spremni na kritičku analizu svog rada i sposobnost odgovaranja na izazovna pitanja.

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

Napomene:	
-----------	--