


DETALJNI IZVEDBENI NASTAVNI PROGRAM						
Studijski program: Prijediplomski Grafički dizajn i vizualne komunikacije			Akademsko godina: 2023./2024.		 Akademija primijenjenih umjetnosti Sveučilišta u Rijeci	
OSNOVNI PODACI O PREDMETU						
Naziv predmeta			viši umj. sur. Elvis Krstulović			
Nositelj kolegija			Digitalna ilustracija 2			
Asistent/ asistentica			Korina Hunjak			
Status predmeta (obvezni ili izborni)			obvezni		izborni	
Broj ECTS - a :3	Zimski semestar			Ljetni semestar		
	P	V	S	P	V	S
			0	1	2	0
Vrijeme konzultacija			Po dogovoru			
Kabinet						
Telefon			0921265442			
e-mail			Korina.hunjak@uniri.hr			
Web stranica predmeta						
OPIS PREDMETA						
Ciljevi predmeta: Savladavanje osnovnih pojmova u konceptualnoj ilustraciji, razlikovanje praktičnih potreba različitih polja konceptualne ilustracije, savladavanje teoretskih i praktičnih znanja neophodnih za stručno i kreativno djelovanje u području konceptualne ilustracije, poglavito za ilustriranje periodičnih izdanja, plakata te izradu dvodimenzionalnih elemenata za video igre.						
Korespondentnost i korelativnost programa: Grafički dizajn i viz.kom. IV Očekivani ishodi učenja (razvijanje općih i specifičnih kompetencija – znanja / vještina): Studenti/ce će biti sposobni/e: <ul style="list-style-type: none"> - samostalno idejno razviti i digitalno izraditi konceptualnu digitalnu ilustraciju na zadanu temu - procijeniti specifične potrebe različitih medija i sukladno tome prilagoditi izričaj 						
Sadržaj predmeta: Uvod u konceptualnu ilustraciju – definicija pojma, razlikovanje od ostalih vizualnih medija, naspram <i>concept arta</i> posebice, odnos teksta i ilustracije u okvirima periodičnih izdanja, video igara i sličnih medija. Vizualne metafore, igre simbolima i snaga jednostavnog likovnog jezika. Konceptualna ilustracija za plakate, urednička ilustracija u novinama i časopisima, portretna urednička ilustracija. Likovna šaljivost i humor te različiti načini postizanja komičnosti. Ilustrator kao autor vizualnih komentara na tekstove periodičnih izdanja. Specifični zahtjevi sučelja i dvodimenzionalnih elemenata u video igrama i razmišljanje o korisničkom iskustvu, vizualnoj usklađenosti i organizaciji elemenata za dizajn cjeline igre.						
Način izvođenja nastave i usvajanje znanja (označiti komandom bold ili x pored oblika nastave)						
FIZIČKA NASTAVA (koncentrirana nastava u kombinaciji s 40% nastave online)						
Model A i model B						
Predavanja Seminari i radionice Vježbe			Obrazovanje na daljinu Konzultacije Laboratorij			

Samostalni zadaci Multimedija i Internet		Mentorski rad Terenska nastava Ostalo					
ONLINE NASTAVA							
Predavanja Seminari i radionice Vježbe Samostalni zadaci Multimedija i Internet		Konzultacije Mentorski rad Terenska nastava Ostalo, navesti (projektna nastava i sl)					
*Temeljem Preporuke UNIRI i Rasporedom sati označiti oblik nastave predmeta							
Obveze studenata/ (opisati): Redovito pohađanje nastave u skladu sa pravilnikom o studiranju, aktivno sudjelovanje u nastavi i izrada projekta, prezentacija projekta.							
Praćenje i ocjenjivanje studenata <ul style="list-style-type: none"> • Označiti masnim slovima (boldom) samo relevantne kategorije i umjesto nultih vrijednosti unijeti odgovarajuće bodovne vrijednosti ECTS-a • ukupan broj bodova u različitim kategorijama odgovara ukupnoj vrijednosti ECTS-a predmeta 							
Pohađanje nastave	1	Aktivnost u nastavi		Seminarski rad		Eksperimentanli rad	
Pismeni ispit		Usmeni ispit		Esej		Istraživanje	
Projekt	1	Kontinuirana provjera znanja		Referat		Praktični rad	1
Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu: (Kolokviji ili evaluacije studenata sukladno Pravilnikom o studiranju Akademije) Student/ica se kroz semestar prati koristeći sljedeće parametre: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pravovremeno donošenje radova 2. Vještina korištenja digitalnih alata 3. Kvaliteta korištenog vizualnog jezika 4. Razina razmišljanja problematike digitalnih alata i zadane teme 5. Prilagodba zahtjevima zadatka 6. Međusobna komunikacija i vještina konstruktivne kritike i samokritike Student/ica na kraju semestra dobiva ocjenu temeljeno na zalaganu u radu, kvaliteti izvršenih vježbi i projekata te njihove adekvatne prezentacije.							
Obvezna literatura ILLUSTRATION, A THEORETICAL & CONTEXTUAL PERSPECTIVE - Alan Male, Fairchild Books AVA (2007)							
Dopunska literatura: KEYS TO DRAWING WITH IMAGINATION - Bert Dodson, North Light Books (2006) FUNDAMENTALS OF ILLUSTRATION - Lawrence Zeegen/Crush, Fairchild Books AVA (2006) THE POWER OF INFOGRAPHICS – Mark Smiciklas, Que Publishing (2012)							
Način praćenja kvalitete i uspješnosti svakog predmeta: Evaluacijski upitnik u skladu sa propisanim standardima i procedurama Sveučilišta u Rijeci, pravilnici Akademije i studija, javno prezentiranje studentskih radova.							

POPIS NASTAVNIH JEDINICA – TEMA; ZIMSKI/LJETNI SEMESTAR 2020./2021.	
Red.broj	Tema
1	Metaforičko razmišljanje i ilustrativna simbolika
2	Plakatna ilustracija – odnos teksta i slike
3	Izrada i iteriranje skica s fokusom na kompoziciju i čitkost informacija
4	Izvedba ilustracije plakata digitalnim alatima
5	Editorijalna i novinska ilustracija
6	Portretna urednička ilustracija, karikatura i članak ilustracija
7	Karikatura
8	Finalizacija editorijalne i novinske ilustracije
9	Uvod u specifične potrebe dizajniranja elemenata za dvodimenzionalnu video igru
10	Uvod u dizajniranje lika za video igru
11	Izrada ilustrativnih elemenata video igre
12	Pokretni elementi video igre
13	Istraživanje potreba i načina rješavanja problema interaktivnosti
14	Finalizacija i prezentacija elemenata mobilne igre
15	Priprema za ispit

KONSTRUKTIVNO POVEZIVANJE			
ISHODI UČENJA	SADRŽAJ	AKTIVNOSTI ZA NASTAVNIKE I STUDENTE (metode poučavanja i učenja)	METODE VREDNOVANJA
Studenti/ce će biti sposobni/e idejno razviti i digitalno izraditi konceptualnu digitalnu ilustraciju na zadanu temu	Savladavanje osnovnih pojmova u konceptualnoj ilustraciji, razlikovanje praktičnih potreba različitih polja konceptualne ilustracije, savladavanje teoretskih i praktičnih znanja neophodnih za stručno i kreativno djelovanje u području konceptualne ilustracije, poglavito za ilustriranje periodičnih izdanja, humorističnih ilustracija i izradu dvodimenzionalnih elemenata za video igre.	Predavanja	Vrednovanje praktičnog rada i njegovih rezultata
Biti će sposobni /e procijeniti specifične potrebe različitih medija i sukladno tome prilagoditi izričaj		Zajedničke diskusije o donesenim radovima i analizama	Vrednovanje aktivnosti u nastavi
		Individualni rad na zadacima	Vrednovanje individualnog napretka kroz semestar

--	--	--	--