

DETALJNI IZVEDBENI NASTAVNI PROGRAM

Studijski program:
**Prijediplomski
Grafički dizajn i vizualne
komunikacije**



Akademija
primijenjenih
umjetnosti
Sveučilišta u Rijeci

OSNOVNI PODACI O PREDMETU

Naziv predmeta	Računalni alati II					
Nositelj kolegija	Zoltan Djeke, umj. sur.					
Asistent/ asistentica						
Status predmeta (obvezni ili izborni)	obvezni			izborni		
Broj ECTS - a : 2	Zimski semestar			Ljetni semestar		
	P	V	S	P	V	S
				1	2	
Vrijeme konzultacija	Utorkom od 13:00-16:00 uz prethodni dogovor e-mailom					
Kabinet	A-216					
Telefon						
e-mail	zoltan.djeke@uniri.hr					
Web stranica predmeta						

OPIS PREDMETA

Ciljevi predmeta:

Studenti savladavaju elementarne konceptualne, metodološke i tehničke zadatke vizualnog oblikovanje, probleme kompozicije, tipografije, vizualnog znaka, vizualne apstrakcije/pročišćenja, redukcije, animacije i interakcije digitalnih medija. Studenti će kroz jednostavne projektne zadatke i demonstracije savladati osnovne pojmove digitalnih sučelja, interaktivnih procesa i interaktivnih elemenata.

Korespondentnost i korelativnost programa

Tipografija, Vizualne komunikacije, Digitalna ilustracija, Internet i web dizajn, Uvod u nove medije

Očekivani ishodi učenja (razvijanje općih i specifičnih kompetencija – znanja / vještina)

Studenti će moći:

- razlikovati i objasniti razliku između rasterske i vektorske grafike, 1-bitne i 8-bitne rasterske grafike.
- kontrolirati parametre 1-bitne grafike, raspored tona i raster.
- razumjeti i znati kontrolirati raster, rezoluciju i dimenzije rasterske slike.
- provesti osnove korekcije tona, boje i pripreme za tisak (krivulje, maske i adjustment layeri).
- raditi s rasterskim slikama u duo i tro-tonu koristeći spot boje.
- razumjeti ulogu i način korištenja kolor profila.
- razumjeti ulogu mreže u organizaciji kompozicije.
- postaviti i koristiti elementarnu mrežu, s miješanim sadržajem (tekst, rasterska slika, vektorski oblici)
- raditi sa stranicama i predlošcima (master pages).
- koristiti dinamičke alate (paginacije i varijable) za elemente stranica koji se ponavljaju (tekstualni sateliti)
- raditi s obostrano poravnatim blokovima teksta (kontrolirati prelamanje riječi i negativni prostor između slova i riječi).
- koristiti tekstualne stilove.

Sadržaj predmeta							
<p>- Kroz projektne cjeline studentice i studenti savladavaju problemske i metodološke, kao i tehničke zadatke vizualnih komunikacija.</p> <p>- Teme obuhvaćaju dizajn elemenata interaktivnog digitalnog sučalja i oblikovanje animiranih grafičkih elemenata.</p> <p>- Nastava se sastoji od radionica u formi takozvanih dizajn sprintova, studentskih istraživanja, studentskih prezentacija i diskusija.</p> <p>- Kolegij potiče komunikaciju i odnos verbalnog i vizualnog u radu i prezentaciji</p>							
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 Samostalni zadaci Multimedija i Internet				Obrazovanje na daljinu Konzultacije Laboratorij Mentorski rad Terenska nastava Ostalo			
*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 praktičnih zadataka kroz semestar.							
Praćenje i ocjenjivanje studenata							
Pohađanje nastave	X	Aktivnost u nastavi		Seminarski rad		Eksperimentalni rad	X
Pismeni ispit		Usmeni ispit		Esej		Istraživanje	
Projekt	X	Kontinuirana provjera znanja		Referat		Praktični rad	
Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu: (Kolokviji ili evaluacije studenata sukladno Pravilnikom o studiranju Akademije)							
Student 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 na kraju semestra dobiva ocjenu temeljeno na zalaganu u radu, kvaliteti izvršenih vježbi i projekata te njihove adekvatne prezentacije.							
Obvezna literatura							
- The Usability, https://www.usability.gov - Interaction Design Foundation, https://www.interaction-design.org							

- Practical SVG, Chris Coyier, A Book Apart
- Laws of UX, <https://lawsofux.com/>

Dopunska literatura

- Evil by Design, Persuasion in UX, <https://www.linkedin.com/learning/evil-by-design-persuasion-in-ux-2020>

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 2024./2025.

Red.broj	Tema
1	Elementi interaktivnog sučelja – Istraživanje i razrada teme
2	Elementi interaktivnog sučelja – Istraživanje i razrada teme
3	Elementi interaktivnog sučelja – Dizajn sprint
4	Elementi interaktivnog sučelja – Dizajn sprint
5	Elementi interaktivnog sučelja – Kreiranje prototipa
6	Elementi interaktivnog sučelja – Kreiranje prototipa
7	Elementi interaktivnog sučelja – Kreiranje prototipa
8	Animacija u interaktivnoj grafici – Istraživanje i razrada teme
9	Animacija u interaktivnoj grafici – Istraživanje i razrada teme
10	Animacija u interaktivnoj grafici – oblikovanje grafičkih elemenata
11	Animacija u interaktivnoj grafici – oblikovanje grafičkih elemenata
12	Animacija u interaktivnoj grafici – oblikovanje grafičkih elemenata
13	Animacija u interaktivnoj grafici – oblikovanje animacija
14	Animacija u interaktivnoj grafici – oblikovanje animacija
15	Animacija u interaktivnoj grafici – oblikovanje animacija

KONSTRUKTIVNO POVEZIVANJE

ISHODI UČENJA	SADRŽAJ	AKTIVNOSTI ZA NASTAVNIKE I STUDENTE (metode poučavanja i učenja)	METODE VREDNOVANJA
Studenti savladavaju elementarne konceptualne, metodološke i tehničke zadatke vizualnog oblikovanje, probleme kompozicije, tipografije, vizualnog znaka, vizualne apstrakcije/pročišćenja, redukcije, animacije i interakcije digitalnih medija. Studenti će kroz jednostavne projektne zadatke i demonstracije savladati osnovne pojmove digitalnih sučelja, interaktivnih procesa i	- Kroz projektne cjeline studentice i studenti savladavaju problemske i metodološke, kao i tehničke zadatke vizualnih komunikacija. - Teme obuhvaćaju dizajn linearne	Projektni rad, Vizualno Istraživanje zadate teme, Prezentacija i diskusija, Praktični rad, Demonstracije i vježbe, Predavanja	Kontinuirana provjera znanja: - tematske diskusije na zadanu temu, kritičke refleksije na rezultate svog rada i rada kolega - prisutnost na nastavi, i aktivnost na nastavi - praćenje napretka - responzivnost na konstruktivnu kritiku

interaktivnih elemenata.	ikone i dizajn slobodne tipografske kompozicije.		- tehničke i problemske vještine
<p>Studenti će biti sposobni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprovesti i dokumentirati vizualno istraživanje pomoću interneta i bez - Analizirati i kritički sagledati radove nastale tijekom nastave - Primijeniti principe vizualnih komunikacija na početne i razrađene skice - Primijeniti principe kontrasta u odnosa pozitivnog i negativnog prostora u oblikovanju tipografskim elementima - Primijeniti i razumjeti osnove zakonitosti pri korištenju boje u u vizualnim komunikacijama - Razumjeti i znati primijeniti digitalne alate za izradu ikone - Razumjeti i znati primijeniti digitalne 	<ul style="list-style-type: none"> - Nastava se sastoji od radionica u formi takozvanih dizajn sprintova, studentskih istraživanja, studentskih prezentacija i diskusija - Kolegij potiče komunikaciju i odnos verbalnog i vizualnog u radu i prezentaciji 		