

SILABUSI DIPLOMSKOG SVEUČILIŠNOG STUDIJA DIZAJN

(šifra iz Upisnika studijskih programa: 326)

VRSTA STUDIJSKOG PROGRAMA:	sveučilišni diplomski studij
TRAJANJE:	2.0 godine
BROJ ECTS-A KOJI SE STJEČE:	120
AKADEMSKI NAZIV KOJI SE STJEČE ZAVRŠETKOM STUDIJA:	sveučilišna/i magistra/magistar dizajna
KRATICA:	univ.mag.art.

ISHODI UČENJA SVEUČILIŠNOG DIPLOMSKOG STUDIJA

Poslije završetka sveučilišnog diplomskog studija Dizajn student će biti sposoban:

1. interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete
2. samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
3. zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
4. komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
5. osmisliti i razviti inovativni projekt
6. upravljati timom suradnika
7. stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
8. inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna
9. upravljati strategijama i procesima razvoja dizajna
10. unaprjeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna
11. konkurirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području
12. pratiti, samostalno osmišljavati i izvoditi programe cjeloživotnog obrazovanja

PRVI SEMESTAR

Dizajn interakcija 1

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Dizajn interakcija 1

Šifra predmeta ISVU

163620

Nositelj predmeta

prof.art. Vedran Kasap, Arhitektonski fakultet

Kontakt

vkasap@arhitekt.hr

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta

Obavezni

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

1. (Prvi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

2

Način izvođenja nastave tjedno:

1P + 2V

sati predavanja

1

sati vježbi

2

sati seminar

0

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Osposobiti studenta za analizu i dizajniranje međuodnosa čovjeka i jednostavnijih ili složenijih mehaničkih sustava u realnom okruženju. Student će moći unaprjeđivati odnose čovjeka i mehaničkih sustava kroz istraživanje i eksperimentiranje s materijalima i tehnologijama.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

- 1 DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
- 2 DSD 06 Upravlјati timom suradnika
- 3 DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

- 1 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
- 2 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
- 3 Komunicirati kreativnu ideju projektom timu, stručnoj i široj javnosti

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

- 1 Uvodno predavanje – što je dizajn interakcija
- 2 Dizajn interakcija – jučer
- 3 Dizajn interakcije – danas
- 4 Dizajn interakcija – sutra
- 5 Jednostavni sustavi interakcija – primjeri
- 6 Jednostavni sustavi interakcija – projektiranje
- 7 Opipljiva korisnička sučelja – primjeri
- 8 Opipljiva korisnička sučelja – projektiranje
- 9 Vizualno kodiranje – primjeri
- 10 Vizualno kodiranje – projektiranje
- 11 Fizičko računarstvo – primjeri
- 12 Fizičko računarstvo – projektiranje
- 13 Kreiranje 3D prototipa
- 14 Kreiranje video prototipa
- 15 Prezentacija

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci
Terenska nastava

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave, predani projekti i uspješno odrađena prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Istraživanje	0,25 ECTS
Projekt i prezentacija	0,25 ECTS

Ocjnjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra. Evaluacija projekta i prezentacije.

Obvezna literatura

Moggridge, B. (2007), Designing Interactions, The MIT Press, Cambridge MA USA Cooper, A., Cronin, D. i Reimann, R. (2007.), About Face 3: The Essentials of Interaction Design, John Wiley & Sons Inc., Indianapolis USA

Dopunska literatura

-

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Dizajn vizualnih komunikacija 1

Naziv studija

Studijski program

Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Diplomski

Dizajn vizualnih komunikacija 1

Šifra predmeta ISVU

190976

Nositelj predmeta

prof.art. Tomislav Vlainić, doc.art. Marija Juza, doc.art.

Dina Milovčić, Arhitektonski fakultet

tvlainic@arhitekt.hr, mjuza@arhitekt.hr,

dmilovic@arhitekt.hr

asist. Ana-Marija Poljanec, asist. Franka Tretinjak

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta

Obvezni VK

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

1. (Prvi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

8

Način izvođenja nastave tjedno:

1P+4V

sati predavanja

1

sati vježbi

4

sati seminar

0

Očekivani broj studenata na predmetu

15

Razina primjene e-učenja

1.razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Razvijanje sposobnosti prepoznavanja i razumijevanja specifičnih područja vizualnih komunikacija

Razvijanje senzibiliteta za uočavanje i rješavanje društvenih, gospodarskih i kulturoloških problema u realnom okruženju

Razvijanje znanja i vještina te stjecanje iskustva u vođenju interdisciplinarnog razvoja složenih proizvoda/sustava/usluga u realnom okruženju

Primjena metodologije dizajna uz upoznavanje znanstvenih metoda istraživanja

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete

2. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
3. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Identificirati i analizirati potencijalne čimbenike unapređenja kvalitete komunikacije u realnom okruženju
2. Primijeniti metodologiju dizajna i upotrijebiti osnove znanstvenih metoda istraživanja
3. Argumentirati vrijednosti i smisao koncepta i strategije razvoja inovativnog projekta
4. Primijeniti metode i tehnike kreativnog promišljanja u timu i interakciji sa suradnicima na projektu
5. Inovirati proizvod /sustav/uslugu razvijen na osnovama realnog konteksta
6. Razvijati osobni stav u struci

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvodno predavanje, upoznavanje sa zadatkom
2. Odabir područja istraživanja
3. Istraživanje i definiranje specifičnosti područja interesa i konkretiziranje teme unutar njega,
4. Analiziranje odabranog sadržaja, definiranje osobnog stava prema problemu, tona i stila komunikacije te komunikacijske potencijale odabranih medija komunikacije
5. Na temelju izvedenih i usvojenih zaključaka iz istraživanja i analiza, definirati projektni zadatak
6. Izrada prijedloga idejnih rješenja oblikovanja elemenata i sustava poruka unutar odabranih medija komunikacije, na temelju izvedenih zaključaka iz istraživanja i analize
7. Izrada prijedloga idejnih rješenja oblikovanja elemenata i sustava poruka unutar odabranih medija komunikacije, na temelju izvedenih zaključaka iz istraživanja i analize
8. Izrada prijedloga idejnih rješenja oblikovanja elemenata i sustava poruka unutar odabranih medija komunikacije, na temelju izvedenih zaključaka iz istraživanja i analize
9. Izrada prijedloga idejnih rješenja oblikovanja elemenata i sustava poruka unutar odabranih medija komunikacije, na temelju izvedenih zaključaka iz istraživanja i analize
10. Izrada prijedloga idejnih rješenja oblikovanja elemenata i sustava poruka unutar odabranih medija komunikacije, na temelju izvedenih zaključaka iz istraživanja i analize
11. Vrednovanje i odabiranje rješenja za izvedbu
12. Izrada izvedbenog rješenja i prezentacije
13. Izrada izvedbenog rješenja i prezentacije
14. Izrada izvedbenog rješenja i prezentacije
15. Izrada izvedbenog rješenja i prezentacije

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Izrada projekta
Prezentacija projekta

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave

1 ECTS

Praktični rad	2 ECTS
Projekt i prezentacija	4 ECTS
Seminarski rad	1 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

1. Student dobiva ocjenu odgovarajuću kvaliteti izvršenih obveza u tri faze razvoja projekata
2. Prezentacija: rezultati istraživanja i analize
3. Prezentacija: Idejna rješenja i odabir izvedbenog rješenja
4. Prezentacija: izvedbeno rješenje

Obvezna literatura

The Design of Dissent: Socially and Politically Driven Graphics Paperback – October 1, 2006 by Milton Glaser (Author), Mirko Ilic (Author), Tony Kushner (Foreword)

Massive Change Hardcover – October 1, 2004 by Bruce Mau (Author), Jennifer Leonard (Author), Institute Without Boundaries (Author)

Dopunska literatura

Maroje Mrduljaš, Dea Vidović: Dizajn i nezavisna kultura

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Film 1

Naziv studija

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Studijski program

Diplomski

Naziv predmeta**Film 1****Šifra predmeta ISVU**

190972

Nositelj predmeta

prof. art. Stanko Herceg, Arhitektonski fakultet

Kontakt

sherceg@arhitekt.hr

Suradnici

predavač, Pavel Posavec, Arhitektonski fakultet

Mjesto izvođenja nastave:

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta

izborni

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

1. (Prvi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

3,5

Način izvođenja nastave tjedno:

1P+2V

sati predavanja

1

sati vježbi

2

sati seminar

0

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Promišljati i kreativno se izražavati filmskim jezikom.

Pravilno komunicirati s profesionalnim režiserima i snimateljima u svom budućem oglašivačkom poslu kao kreativni direktori.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi**Studenti će biti sposobni:**

1. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektom timu, stručnoj i široj javnosti.
2. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt.
3. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području.
4. DSD 12 Pratiti, samostalno osmišljavati i izvoditi programe cjeloživotnog obrazovanja.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će:

1. Samostalno primjenjivati složene filmske tehnike.
2. Montirati filmsku sliku i zvuk.
3. Izrađivati filmske špice.
4. Koristiti filmski jezik u promidžbene svrhe.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Filmski planovi.
2. Filmski rakursi.
3. Filmske interpunkcije.
4. Filmski kadar.
5. Kadar sekvenca.
6. Mizanscena.
7. Pisanje i razrada scenarija.
8. Izrada knjige snimanja.
9. Izrada storybranda.
10. Snimanje filmskog uratka promidžbeni film.
11. Snimanje filmskog uratka glazbeni spot.
12. Montiranje snimljenog materijala.
13. Kolor korekcija snimljenog materijala.
14. Izrada najavne i odjavne špice.
15. Izrada promidžbenog filmskog materijala.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Filmske vježbe
Pismeni ispit

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Prezentacija snimljenih vježbi
Pismeni ispit

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Usmeni ispit	1,5 ECTS
Program vježbi	0,5 ECTS

Ocjnjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

1. Pohađanje nastave i kvaliteta izvršavanja zadanih vježbi.
2. Prezentacija snimljenih filmskih vježbi.
3. Pismeni ispit.

Obvezna literatura

Bordwell, David, O povijesti filmskog stila, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2005.

Peterlić, Ante, Osnove teorije filma, Zagreb, 2000. - Enciklopedijska i leksikografska izdanja

Filmska enciklopedija, Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslava Krleža" Zagreb, 1986.

Dopunska literatura

Hrvatski Filmski ljetopis, Hrvatski Filmski savez- Knjiga:

Midžić, Enes (2009) Živuće fotografije i pokretne slike. Zagreb: Školska knjiga

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Industrijski dizajn 1

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto
izvođenja
nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave tjedno:

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Industrijski dizajn 1

190971

prof.art.mr.sc. Sanja Bencetić, prof.art.mr.sc. Ivana Fabio, izv.prof.art. Andrea Hercog, doc.art. Nika Pavlinek
sbencetic@arhitekt.hr, ifabrio@arhitekt.hr, ahercog@arhitekt.hr, npavlinek@arhitekt.hr

Asist. Nina Bačun, asist. Nataša Njegovanović
Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni ID

1. (Prva)

1. (Prvi)

8

1P+4V

1

4

0

15

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Razvijanje znanja i vještina te stjecanje iskustva u vođenju interdisciplinarnog razvoja složenih proizvoda/sustava/usluga u realnom okruženju.

Razvijanje senzibiliteta za uočavanje i rješavanje društvenih, gospodarskih i kulturoloških problema u realnom okruženju

Razumijevanje uloge dizajna kao sudionika društveno odgovornog, kulturološki prepoznatljivog i gospodarski održivog razvoja.

Primjena metodologije dizajna uz upoznavanje znanstvenih metoda istraživanja .

Razvijanje i komuniciranje osobnog kreativnog potencijala i stava u profesiji i društvu.

Inoviranje proizvoda, sustava i/ili usluga u okviru osobnih sklonosti, a na temelju detektiranih realnih potreba, želja i mogućnosti lokalnog okruženja.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete.
2. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna.
3. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektom timu, stručnoj i široj javnosti.
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Identificirati i analizirati potencijalne čimbenike unapređenja kvalitete života, humaniziranja tehnologije i uspostavljanja kulturnog identiteta realnog okruženja.
2. Organizirati proces razvoja.
3. Primijeniti metodologiju dizajna i osnove znanstvenih metoda istraživanja.
4. Integrirati tehničko tehnološke, društvene i prirodne resurse iz realnog okruženja kao i mogućnosti i/ili ograničenja realnog partnera na projektu.
5. Argumentirati vrijednosti i smisao koncepta i strategije razvoja inovativnog projekta.
6. Primijeniti metode i tehnike kreativnog promišljanja u timu i interakciji sa suradnicima na projektu.
7. Inovirati proizvod /sustav/uslugu razvijen na osnovama lokalnih resursa.
8. Razvijati osobni stav u struci.
9. Izraditi projektantsku dokumentaciju, organizirati izradu modela/prototipa i osmisliti interaktivnu prezentaciju.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvod -dizajn u kontekstu realnog okruženja.
2. Detektiranje problema, potreba i potencijala korisnika ili naručioca iz neposredne okoline u suradnji s kojima će se provoditi projekt.
3. Izrada plana provedbe projekta i formiranje tima suradnika.
4. Analiza iskoristivosti potencijalnih resursa i specifičnosti suradnika/naručioca i okruženja.
5. Analiza trendova društvenog i tehnološkog razvoja u kontekstu teme.
6. Istraživanje potreba potencijalnih korisnika rješenja i provođenje istraživačkih eksperimenata.
7. Sinteza, artikuliranje koncepta i strategije razvoja projekta.
8. Postavljanje zahtjeva, uputa i kriterija za novo rješenje.
9. Izrada idejnih rješenja.
10. Vrednovanje i odabir rješenja za izvedbu.
11. Razrada odabranog rješenja i prijedlog strategije uvođenja na tržište.
12. Izrada dokumentacije završnog rada.
13. Izrada modela/prototipa.
14. Izrada prezentacije.
15. Prezentacija.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Seminari
Vježbe
Mentorski rad
Radionice
Samostalni rad

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Izrada projekta
Praktični rad
Usmeni ispit
Prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Praktični rad	2 ECTS
Projekt i prezentacija	4 ECTS
Seminarski rad	1 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajući kvaliteti izvršenih obveza:

1. Rezultati istraživanja i analize
2. Idejna rješenja
3. Izvedbeno rješenje
4. Prezentacija

Obvezna literatura

Martin, B., Hanington, B.: Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions, Rockport Publishers, 2012
Kelley, T., Littman, J., Peters, T.: The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm, Crown Business, 2001

Dopunska literatura

Mootee, I.: Design Thinking for Strategic Innovation: What They Can't Teach You at Business or Design School, Wiley, 2013
Kelley, T., Peters, T.: Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All, Crown Business, 2013
Časopisi: I.D., F+W Publications; Design Report, Konradin Verlag; Frame, BIS Publishers; Modern Matter, OMO Creates; Metropolis magazine

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Interaktivni mediji 1

Naziv studija

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Studijski program

Diplomski

Naziv predmeta

Interaktivni mediji 1

Šifra predmeta ISVU

54688

Nositelj predmeta

doc.art. Emil Flatz, Arhitektonski fakultet

Kontakt

eflatz@arhitekt.hr, lperic@arhitekt.hr

Suradnici**Mjesto
izvođenja
nastave:**

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta

Obavezni VK, Izborni ID

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

1. (Prvi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

3,5

Način izvođenja nastave tjedno:

1P+2V

sati predavanja

1

sati vježbi

2

sati seminar**Očekivani broj studenata na predmetu**

10

Razina primjene e-učenja

3. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Oblikovanje digitalnih proizvoda (interaktivnih medija) — oblikovanje web aplikacije

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 03 zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 04 komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
5. DSD 09 Upravljeti strategijama i procesima razvoja dizajna
6. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete.
2. Oblikovati kompleksno korisničkog iskustva
3. Kreirati i razviti komponente korisničkog sučelja u low-fi prototipu
4. Kreirati prezentaciju korisničkog iskustva, korisničkih profila, te glavnih vizualnih standarda branda pod kojim će se razviti digitalni proizvodi
5. Koristiti suvremene alate u prezentaciji korisničkog iskustva

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Diskusija o zadatku (oblikovanje korisničkog iskustva na mobilnim, desktop i ostalim uređajima)
2. Diskusija o predloženim konceptima
3. Konzultacije, koncept
4. Konzultacije, definicija korisničkog profila
5. Konzultacije, definicija situacije i/ili problema
6. Konzultacije, oblikovanje korisničkog sustava
7. Konzultacije, oblikovanje korisničkog sustava
8. Konzultacije, prezentacija
9. Konzultacije, prezentacija
10. Konzultacije, komponente
11. Konzultacije, komponente
12. Konzultacije, low-fi prototip
13. Konzultacije, low-fi prototip
14. Konzultacije, low-fi prototip
15. Prezentacija low-fi prototipa i prezentacije digitalnih proizvoda

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mješovito e-učenje
Samostalni zadaci
Multimedija

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predaja finalnog projekta
Prezentacija finalnog projekta
Predane manje vježbe kroz semestar

Praćenje rada studenata

Predavanja	1,0 ECTS
Vježbe	1,5 ECTS
Praktični rad	0,5 ECTS
Prezentacija	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Projekt:
Kreativno rješenje
Izvedbeno rješenje (kvaliteta oblikovnog rješenja
Tehničko rješenje (prototip)
Prezentacija

Obvezna literatura

Levy, J, (2015.), UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products that People Want, O'Reilly

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Interieur 1

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Interieur 1

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta
Kontakt
Suradnici

121789
doc.dr.art. Ivana Knez
iknez@arhitekt.hr

Mjesto
izvođenja
nastave:

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta
Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave tjedno:
sati predavanja
sati vježbi
sati seminar

Obavezni ID, Izborni VK
1. (Prva)
1. (Prvi)
3,5
1P+2V
1
2

Očekivani broj studenata na predmetu
Razina primjene e-učenja
Jezik

20
1. razina
Hrvatski

Ciljevi predmeta

Prepoznati područje i značaj arhitekture interijera kao ishodišta arhitektonske prakse.
Upoznati oblikovna sredstva i elemente arhitekture interijera.
Prilagoditi projektantska rješenja sukladno postavljenim zahtjevima.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna.
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektom timu, stručnoj i široj javnosti
3. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt.
4. DSD 09 Upravljanje strategijama i procesima razvoja dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Prepoznati značaj i praksu arhitekture interijera.
2. Primijeniti osnovne elemente – vokabular arhitekture interijera
3. Povezati prostorne jedinice u kompleksnije sklopove.
4. Integrirati različite prostorne jedinice u jedinstveni sklop.
5. Kreirati prostorno rješenje odabranog funkcionalnog zahtjeva unutar zadanih parametara.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

- 1.-2. Uvod u arhitekturu interijera.

3. Modularne jedinice - kontejner.
4. Povezivanje prostora.
5. Proces projektiranja.
6. Projektni zadatak-funkcija.
7. Prostorni skup-struktura.
8. Hibridni prostorni sklop.
9. Dizajn u prostoru.
10. Materijal, konstrukcija, forma.
11. Teorija u praksi-kuće arhitekata.
12. Elementi unutarnjeg oblikovanja.
13. Otvorena tema.
14. Oblikovna sredstva.
15. Pregled modernog interieura.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predani programi u roku

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Program vježbi	2,0 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

1. Nastava: redovito pohađanje, kontinuirani rad
2. Program: predaja u roku, kvaliteta programa

Obvezna literatura

Neufert, E. (2002), Elementi arhitektonskog projektiranja, Golden marketing, Zagreb
 Strižić, Z. (1997), O stanovanju – arhitektonsko projektiranje, Psefizma, Zagreb
 Biondić, Lj. (2011), Uvod u projektiranje stambenih zgrada, Golden marketing, Zagreb

Dopunska literatura

Laan, H. (2012). Arhitektonski prostor - petnaest lekcija o rasporedu čovjekova životnog prostora. ArTresor. Zagreb

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
 Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Izbor materijala

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta
Kontakt
Suradnici

Izbor materijala

240329
doc.dr.sc. Filip Valjak
fvaljak@arhitekt.hr

Mjesto
izvođenja
nastave:

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta
Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave tjedno:
sati predavanja
sati vježbi
sati seminar

Obavezni ID
1. (Prva)
1. (Prvi)
3,5
1P+2V
1
2

Očekivani broj studenata na predmetu
Razina primjene e-učenja
Jezik

20
1. razina
Hrvatski

Ciljevi predmeta

Upoznavanje svojstava (djelomično i strukture i kemijskog sastava) različitih vrsta materijala (osnovne skupine čelika; legure aluminija, bakra, nikla, titanija te legure magnezija; kamen; polimerni materijali; keramike; kompozitni materijali; čelijasti materijali; pametni materijali; prevlake) i osvještavanje prednosti i nedostataka izbora pojedinog materijala za razvoj novog proizvoda ili poboljšanje postojećeg proizvoda.

Upoznavanje svojstva materijala: mehanička (tvrdoća, čvrstoća, elastičnost, istezljivost), tehnološka svojstva, korozijska postojanost, tribološka svojstva, osjetilna svojstva materijala, svojstva materijala povezana s utjecajem na okoliš, cijena.

Upoznavanje s upotrebom online-baza ili primjerenog softvera za pretraživanje svojstava materijala.

Upoznavanje s metodologijom izbora materijala: postavljanje (prepoznavanje) važnih zahtjeva na proizvod, postavljanje relevantnih (pripadajućih) svojstava materijala, nalaženje vrijednosti svojstava te osnove metoda za kvantitativan izbor materijala.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
4. DSD 07 stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Pri dizajniranju novog proizvoda postaviti zahtjeve na materijal ovisno o radnim uvjetima.
2. Za postavljene zahtjeve na proizvod studenti će moći definirati koja su svojstva materijala potrebna za zadovoljenje postavljenih zahtjeva.
3. Svojstva materijala pronaći u renomiranim izvorima.
4. Odabrati koji je materijal optimalan po mišljenju studenta na temelju postavljenih zahtjeva i važnosti pojedinog svojstva te svoj izbor argumentirati u pisanoj i usmenoj formi pred auditorijem.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvod: materijali kroz povijest, materijali danas
2. Svojstva materijala: mehanička, tehnološka, korozijska, tribološka
3. Estetičnost, osjetilnost i recikličnost materijala
4. Materijali na bazi željeza
5. Aluminijske legure, titanijeve i magnezijeve
6. Bakrene legure, legure nikla
7. Kamen i keramika
8. Polimerni materijali i polimerni kompoziti
9. Polimerne, metalne i keramičke pjene, pametni, nano- i biomimetički materijali
10. Zaštitni slojevi, toplinska obrada
11. Izbor materijala i razvoj proizvoda, metodologija
12. Izvori podataka o materijalima
13. Kvantitativne metode izbora materijala
14. Prezentiranje riješenih seminarskih radova 1. dio
15. Prezentiranje riješenih seminarskih radova 2. dio

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Prezentiranje uz diskusiju cijele grupe i predaja datoteke prezentacije (upload u zajednički direktorij) te do kraja nastave u zimskom semestru predati pisani seminarski rad (upload u zajednički direktorij) na temu izbora materijala za zadani proizvod.

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	0,5 ECTS
Dva kolokvija ili pismeni ispit	1,5 ECTS
Seminarski rad	1,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

1. Nastava: redovito pohađanje, kontinuirani rad i interakcija na nastavi
2. Seminarski rad: pisani seminarski rad
3. Prezentacija: ocjena konačne prezentacije
4. Dva kolokvija ili pismeni ispit

Obvezna literatura

T. Filetin, F. Kovačiček, J. Indof: Svojstva i primjena materijala, Fakultet strojarstva i brodogradnje, Zagreb, 2011.

Filetin, T.: Izbor materijala pri razvoju proizvoda, Fakultet strojarstva i brodogradnje, Zagreb, 2000.

Dopunska literatura

M. F. Ashby, K. Johnson: Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design, 2014., 3. izd., Butterworth-Heinemann

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Kreativna komunikacija i društvo 1

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Kreativna komunikacija i društvo 1

121792
pred. Goran Šrimac
gstimac@arhitekt.hr

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto

izvođenja

nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave tjedno:

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Frankopanska 12, Zagreb

Obvezni VK

1. (Prva)

1. (Prvi)

3,5

1P+2V

1

2

15

1.razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Stjecanje znanja i sposobnosti za razumijevanje društvenog konteksta i kreiranja društveno odgovornih kampanja.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
2. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
3. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna
4. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna
5. DSD 10 Unaprјeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Samostalno identificirati i analizirati djela kreativnih industrija
2. Kritički vrednovati proizvode kreativnih industrija;
3. Uspostavljati jasan odnos spram svih razina relevantnog kreativnog izričaja;
4. Voditi kritički diskurs o kreativnim radovima u socijalnom kontekstu
5. Samostalno kreirati društveno odgovornu kampanju

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Osnovni pojmovi kreativnost, komunikacija, društvo, mediji
2. Glavni komunikacijski kanali
3. Televizija kao medij
4. Radio kao medij
5. Novine, magazini
6. Komunikacija (shanon weaver model)
7. Jezik, znak, označeno
8. Pojam i uvjerljivost poruke
9. Masovna komunikacija
10. Psihologija mase
11. Internet kao medij
12. Kreativne industrije (arhitektura, design, oglašavanje)
13. Kreativne industrije (film, glazba)
14. Pismo, tisak (Guttenberg, reformacija)
15. Prosvjetiteljstvo, enciklopedisti

Vrste izvođenja nastave

Radionice
Predavanja

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Usmeni ispit

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Seminarski rad	1 ECTS
Aktivnost na vježbama	0,5 ECTS
Usmeni ispit	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
Usmeni ispit

Obvezna literatura

Kunczik, M., Zipfel, A. (2009.), Uvod u znanost o medijima i komunikologiju, Friedrich Ebert Stiftung, Zagreb
Briggs, A., Burke, P., (2011.) Socijalna povijest medija, Pelago, Zagreb

Dopunska literatura

Švob Đokić, Nada (2008.), Kultura zaborava
Industrijalizacija kulturnih djelatnosti, Jesenski i Turk, Zagreb

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Kreativni laboratorij

Naziv studija**Studijski program****Naziv predmeta****Šifra predmeta ISVU****Nositelj predmeta****Kontakt****Suradnici****Mjesto
izvođenja****nastave:****Status predmeta****Godina studija****Semestar studija****Bodovna vrijednost (ECTS)****Način izvođenja nastave tjedno:****sati predavanja****sati vježbi****sati seminar****Očekivani broj studenata na predmetu****Razina primjene e-učenja****Jezik**

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Diplomski

Kreativni laboratorij

134315

prof.dr.sc. Feđa Vukić, prof.art. Vedran Kasap,
Arhitektonski fakultet

fvukic@arhitekt.hr, vkasap@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

izborni

1. (Prva)

1. (Prvi)

2

1P+1V

1

1

0

10

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Zajedničkim sudjelovanjem u kritičkoj analizi i kreativnoj sintezi sa studentima s drugih sastavnica, studenti koji upišu ovaj kolegij steći će iskustvo suočavanja s različitim svjetonazorima i metodama rješavanja problema, što je važno za savladavanje zahtjevnih projektnih zadataka u suvremenom društvenom okruženju a koji uključuju visoku razinu kreativnosti i inovativnosti.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete.
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna.
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija.
4. DSD 10 Unaprjeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Prepoznati inovativne mogućnosti istraživanja u nepoznatoj okolini.
2. Interpretirati informacije u interdisciplinarnom kontekstu.
3. Demonstrirati problematiku kroz dijalog.
4. Pokazati povjerenje u tuđu ekspertizu.
5. Pokazati inicijativu u heterogenim timovima.
6. Razviti kreativnu sintezu u projektnim zadacima.
7. Organizirati tehnologiju potrebnu za produkciju i realizaciju projekta.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Iskustvo, percepcija, varijable i umjetnosti.
2. Materijalna i simbolička kultura.
3. Tehnologija i spoznaja.
4. Kompozicija kao kreativni alat.
5. Fizikalni pristup problemu.
6. Organizacijska internost i razvoj projekta kroz sve faze životnog ciklusa.
7. Stvaranje projektnog zadatka i metodologija.
8. Ključne tehnike pojedinačnog i skupnog donošenja odluka.
9. Mentorirani rad u timovima.
10. Finalna prezentacija projekata i predaje projektne dokumentacije.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Seminari
Vježbe
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Seminarski rad

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,0 ECTS
Skupni projektni rad	1,0 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Analiza projekta

Obvezna literatura

Kahneman, D. (2011): Thinking, Fast and Slow, New York: Farrar, Straus and Giroux.
Henry, C., de Bruin, A. (ur.) (2011): Entrepreneurship and the Creative Economy - Process, Practice and Policy, Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
Henry, C., de Bruin, A. (ur.) (2011): Entrepreneurship and the Creative Economy - Process, Practice and Policy, Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
Lehrer, J. (2012): Imagine: How Creativity Works, New York: Houghton Mifflin.
Seelig, T. (2011): inGenius: A Crash Course on Creativity, New York: Harper Collins.

Dopunska literatura

Johnson, S. (2010): Where Good Ideas Come From, New York: Riverhead Trade.
Sternberg, R. J. (ur.) (1999): Handbook of Creativity, Cambridge: Cambridge University Press.
Henry, C. (ur.) (2008): Entrepreneurship in the Creative Industries: An International Perspective, Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
Stone, B. (2014): Things a Little Bird Told Me: Confessions of the Creative Mind, New York: Grand Central Publishing

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Projektiranje pisma 1

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Projektiranje pisma 1

54686
doc.art. Andrija Mudnić, Arhitektonski fakultet
amudnic@arhitekt.hr
asist. Neva Marija Zidić, Arhitektonski fakultet
Frankopanska 12, Zagreb

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto
izvođenja
nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave tjedno:

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Izborni VK

1. (Prva)

1. (Prvi)

3,5

1P+2V

1

2

Očekivani broj studenata na predmetu

15

Razina primjene e-učenja

1.razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Osposobljavanje za istraživački rad, kao i djelovanje u području oblikovanja pisma, te završno fontova. Cilj kolegija je kroz niz međusobno povezanih vježbi i predavanja te istraživački rad, upoznati studente s metodologijom oblikovanja pisma.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta.

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
2. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
4. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području
5. DSD 12 Pratiti, samostalno osmišljavati i izvoditi programe cjeloživotnog obrazovanja

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Prikupiti i strukturirati sadržaj kao osnovu za daljnje projektiranje pisma
2. Konceptualizirati i oblikovati sustav više povezanih pisama
3. Vrednovati kvalitetu rada i kritički donositi odluke temeljene na testiranju u kontekstu
4. Generirati funkcionalne digitalne fontove za široku primjenu

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Primjeri dobre prakse, uvod u zadatak
2. Prikupljanje i analiza informacija relevantnih za temu
3. Postavljanje kreativnog koncepta
4. Definiranje parametara za oblikovanje pisma
5. Definiranje parametara za oblikovanje pisma
6. Definiranje parametara za oblikovanje pisma
7. Oblikovanje idejnih rješenja pisma
8. Oblikovanje idejnih rješenja pisma
9. Oblikovanje idejnih rješenja pisma
10. Oblikovanje idejnih rješenja pisma
11. Oblikovanje idejnih rješenja pisma
12. Oblikovanje idejnih rješenja pisma
13. Oblikovanje idejnih rješenja pisma
14. Rasprava i vrednovanje idejnog rješenja pisma
15. Prezentacija istraživačkog rada kao i idejnog rješenja pisma

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Mentorski rad
Vježbe
Samostalni rad

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Izrada projekta
Usmeni ispit
Prezentacija
Predane sve vježbe

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1.5	ECTS
Evaluacija rada kroz tjedne konzultacije tijekom semestra.	0.5	ECTS
Praktični rad	0.5	ECTS
Prezentacija	1	ECTS

Ocjnjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

1. Rezultati istraživanja i analize
2. Idejna rješenja pisma
3. Definiranje izvedbenog projekta pisma
4. Završna prezentacija

Obvezna literatura

Noordzij, G. (2012.), Potez, DVK UMAS, Split
Bringinghurst, R. (2002.), The Elements of Typographic Style, Hartley & Marks Publishers, Vancouver, Kanada
Johnston, E. (1973.), Writing & Illuminating & Lettering, London, Velika Britanija

Dopunska literatura

Tschichold, J. (1928., 2006.), The New Typography, Berlin, Njemačka / University of California Press, Los Angeles, SAD
Noordzij, G. (2000.), Letterletter, Hartley & Marks Publishers, Vancouver, Kanada
Blokland, Frank E. (1990.), Caligraphy, Royal Academy of art, Den Haag, Nizozemska

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Prostori izvedbe

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja

nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave tjedno:

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Prostori izvedbe

190975

doc.dr.art. Ivana Knez, Arhitektonski fakultet
iknez@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Izborni VK+ID

1. (Prva)

1. (Prvi)

3,5

1P+2V

1

2

10

1.razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Otvaranje novog teritorija za integraciju, razvoj i širu primjenu dizajnerskih i scenografskih metoda u oblikovanju prostora za razne događaje izvan klasičnih izvedbenih prostora.

Istraživanja prostornih modela odnosa izvođača, gledatelja i drugih elemenata izvedbe na specifičnoj lokaciji.

Upoznavanje studenata s kontekstom suvremenih umjetničkih praksi koje aktivno uključuju ulogu prostora.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
3. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
4. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna
5. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će :

1. Identificirati i analizirati specifične karakteristike prostora izvedbe i događaja
2. Prepoznati ulogu prostora u odnosu na događaj
3. Kreirati scenografsku ideju za odabrani prostor i događaj
4. Razviti i povezati dramaturgiju prostora i događaja

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvodno izlaganje o sadržaju i ciljevima predmeta.
2. Od scenskog prostora do prostora izvedbe
3. Theatre on location – prostor koji progovara
4. Izvedba u arhitektonskom/javnom prostoru
5. Prostor kao događaj i izvođač
6. Izvedbenost prostora – realan i fiktionalni prostor
7. Dramaturgija prostora
8. Site-specific
9. Participativnost i interaktivnost
10. Re-akcijska arhitektura
11. Izvedba u medijatiziranom društvu i virtualnom prostoru
12. Suvremeni konteksti scenskog dizajna – ambijent, happening, umjetnička akcija, protest
13. Suvremeni konteksti scenskog dizajna – vizualne umjetnosti
14. Suvremeni konteksti scenskog dizajna – performans / između izvedbenih i vizualnih umjetnosti
15. Završna prezentacija projekta

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Terenska nastava
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Pohađanje nastave
Predan projekt

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Istraživanje	0,25 ECTS
Projekt	1 ECTS
Prezentacija	0,5 ECTS
Usmeni ispit	0,25 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

- Student se ocjenjuje prema kvaliteti izvršenih obaveza prema točkama:
1. Redovito pohađanje nastave i kontinuitet radnog procesa
 2. Kvaliteta svih faza radnog procesa
 3. Kvaliteta projekta i prezentacije
 4. Primjena usvojenog znanja u evaluaciji projekta

Obvezna literatura

Brezjek, Th. ur. (2011.), Expanding scenography: On the authoring of space, The Arts and Theatre Institute, Prague
Kwon, M. (2004.), One place after another: site specific art and locational identity, The MIT Press, Cambridge
Marjanić, S. (2014.), Kronotop hrvatskoga performansa: od Travelera do danas, Institut za etnologiju i folkloristiku - Udruga Bijeli val - Školska knjiga, Zagreb, str. 1899-1915.

Dopunska literatura

Hannah, D., Harsløf O. ur. (2008.), Performance design, Museum Tusculanum Press, Copenhagen
Haydn, Florian, Robert Temel (eds.), Temporary urban spaces: Ideas for the Flexible Use of the City, Birkhauser, Basel, 2006.
Pearson, M. (2010.), Site-specific performance, Palgrave Macmillan, Hampshire

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Sociologija kulture

Naziv studija

Studijski program

Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave tjedno:

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Diplomski

Sociologija kulture

190970

prof.dr.sc. Anka Mišetić, Arhitektonski fakultet

amiseti@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni

1. (Prva)

1. (Prvi)

2,5

2P+1S

2

0

1

30

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Usvojiti osnovne sociološke i antropološke koncepte kulture. Osposobiti studente za razumijevanje dizajna u sustavu kulture.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna.
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti.
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava i identiteta i vizualnih komunikacija.
4. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Definirati pojam kulture.
2. Objasniti glavne teorijske modele.
3. Izdvojiti specifičnosti osnovnih tipova kulturne produkcije.
4. Analizirati elemente kulturne strukture.

5. Raščlaniti elemente kulturne dinamike

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Pojam kulture.
2. Kulturni i društveni razvitak.
3. Kulturna struktura.
4. Kulturna dinamika.
5. Osnovni tipovi kulturne produkcije: autorska, narodna, masovna.
6. Inovacija, difuzija repeticija u kulturnoj produkciji.
7. Socijalna geneza autora.
8. Socijalna geneza publike.
9. Socijalna geneza kritike.
10. Kulturno tržište. Uloga javnosti.
11. Pojam kulturne moderne.
12. Kulturna postmoderna, originalnost i referencijalnost.
13. Marginalne skupine i dizajn.
14. Kultura i tehnologija. Virtualne kulture.
15. Položaj dizajna u sustavu kulture.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Seminari
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Seminarski rad

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Seminarski rad	0,5 ECTS
Pismeni ispit	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
Pismeni ispit

Obvezna literatura

Čolić, S. (2002.), Kultura i povijest, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb
Gronow, J. (2000.), Sociologija ukusa, Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo, Zagreb

Dopunska literatura

Simmel, G. (014.), Kontepukti kulture, Jesenski i Turk, Zagreb

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Teorija i povijest dizajna 1

Naziv studija

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Studijski program

Diplomski

Naziv predmeta

Teorija i povijest dizajna 1

Šifra predmeta ISVU

121506

Nositelj predmeta

prof.dr.sc. Feđa Vukić, Arhitektonski fakultet

Kontakt

fvukic@arhitekt.hr

Suradnici

Mjesto izvođenja

Frankopanska 12, Zagreb

nastave:

Status predmeta

Obavezni

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

1. (Prvi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

3

Način izvođenja nastave tjedno:

2P+1V

sati predavanja

2

sati vježbi

1

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

2. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Poticanje analitičkog i kritičnog mišljenja studenata upoznavanjem s osnovnim teorijskim zamislima o dizajnu kroz povijest, kako bi se uveli u vježbanje argumentiranog iznošenja konceptijskih zamisli vlastitih projekata

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
4. DSD 10 Unaprjeđivati razvoj, sustav kriterija i metodologiju dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Kritički analizirati okruženje za dizajn projekt i ulazne informacije za proces dizajna.

2. Shvaćati kulturne datosti discipline dizajna i važnost kulture za uspostavu dizajn projekta.
3. Analitički misliti o dizajn procesu.
4. Provoditi umijeće dijaloga.
5. Pismeno izražavati sustave teorijskog mišljenja.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Modernizacija- koncepta i kritika.
2. Estetička kritika masovnog proizvoda i povijesni horizont dizajna.
3. Industrijska proizvodnja i dizajn-društveni aspekti.
4. Dizajn, umjetnost i tržište.
5. Teorija dizajna- kritička retrospektiva.
6. Teorija dizajna kao kritika materijalne proizvodnje.
7. Povijest dizajna-nastanak i mogućnosti.
8. Teorija značenja i dizajn.
9. Teorija okoline.
10. Kolokvij-Ideja "sustava predmeta"- Jean Baudrillard.
11. Dizajn, pojedinac i društvo masovne potrošnje-Adrian Forty.
12. Predstava o vlastitom identitetu i korporacijski identitet.
13. Pojam "interface" - Gui Bonsiepe.
14. Interaktivnost kao metoda.
15. Virtualnost i globalizacija.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Seminari
Auditorne vježbe
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Položen kolokvij
Seminarski rad

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Seminar	1,0 ECTS
Pismeni ispit	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Analiza napisanog seminarskog rada i diskusija.

Obvezna literatura

Vukić, F. (ur.) Teorija i povijest dizajna, kritička antologija, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu i Golden Marketing, Zagreb 2012.
Forty, A., Objects of Desire, Design and Society 1750-1980., Thames and Hudson, London 1986.

Dopunska literatura

Pevsner, N., The Pioneers of Modern Design, Penguin, London 1936. hrv.prijevod Pioniri modernog oblikovanja, GZH, Zagreb 1990.

Read, H., Art and Industry, Faber and Faber, London 1934.

Papanek,V., Design for the real World, Thames and Hudson, London 1972., hrv. prijevod Dizajn za stvarni svijet, NZ "Marko Marulić", Split 1973.

Thackara, J. (ed.), Design after Modernism, Thames and Hudson, London 1988.

Dormer, P., The Meanings of Modern Design, Thames and Hudson, London 1990.

Dorfles, G., Oscilacije ukusa i moderne umjetnosti, Mladost, Zagreb 1963.

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Teorija medija 1

Naziv studija

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Studijski program

Diplomski

Naziv predmeta

Teorija medija 1

Šifra predmeta ISVU

121511

Nositelj predmeta

prof.dr.sc. Feđa Vukić, Arhitektonski fakultet

Kontakt

fvukic@arhitekt.hr

Suradnici**Mjesto izvođenja nastave:**

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta

Obavezni

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

1. (Prvi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

2

Način izvođenja nastave tjedno:

2P

sati predavanja

2

sati vježbi

0

sati seminar

0

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Stjecanje znanja i vještina za razumijevanje suvremenih teorija medija.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna.
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti.
3. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna
4. DSD 10 Unaprјeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Samostalno analizirati djela najznačajnijih teoretičara medija.
2. Kritički primjenjivati spoznaje iz teorije medija u razvoju dizajn projekta.
3. Kritički vrednovati načela suvremenih teorija medija.
4. Voditi kritički diskurs o komunikacijskim načelima projekta u sklopu medija.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Pojam medija i pojam teorije.
2. Socijalna funkcija medija.
3. Povijest medija.
4. Suvremeni mediji i suvremeno društvo.
5. Kritičke teorije medija.
6. Frankfurtska škola.
7. Marcuse: Jezik i mas mediji.
8. Marcuse: Analitička predikacija
9. Marcuse: Represivna desublimacija.
10. McLuhan: Razumijevanje medija.
11. McLuhan: Svijet kao globalno selo.
12. McLuhan: Reklame.
13. McLuhan: Medij je poruka.
14. McLuhan: Topli i hladni mediji.
15. Kritike McLuhanove teorije.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja

Seminari

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,0 ECTS
Seminarski rad	0,5 ECTS
Usmeni ispit	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.

Usmeni ispit.

Obvezna literatura

Inglis, F. (1997.), Teorija medija, AGM, Zagreb

Marcuse, H. (1989.) Čovjek jedne dimenzije, Veselin Masleša, Sarajevo

McLuhan, M. (2008.), : Razumijevanje medija, Golden marketing, Zagreb

Dopunska literatura

Alić, S. (2010.), McLuhan. Najava filozofije medija, Centar za filozofiju medija i mediološka istraživanja, Zagreb

Marx, K. (1981.), Njemačka ideologija, u: Rani radovi, Naprijed, Zagreb

Marx, K. (1947.), Fetiški karakter robe i njegova tajna, u: Kapital I, Kultura, Zagreb)

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Znanstveno-istraživačke metode

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Znanstveno-istraživačke metode

206170

prof.dr.sc. Anka Mišetić, Arhitektonski fakultet
amiseti@arhitekt.hr

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta

Obavezni

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

1. (Prvi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

2

Način izvođenja nastave tjedno:

1P+1S

sati predavanja

1

sati vježbi

0

sati seminar

1

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Osposobiti studente za razumijevanje znanstvene argumentacije, pisanje znanstveno argumentiranog teksta i korištenje znanstvene literature.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna.
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti.
3. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno održivog dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Definirati pojam znanstvenog teksta.
2. Objasniti glavne sastavnice znanstvene metode.

3. Izvoditi specifičnosti osnovnih tipova znanstveno istraživačke metode.
4. Koristiti rezultate znanstvenih istraživanja.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Pojam znanstvenog znanja.
2. Obilježja znanstvenog rada.
3. Znanstveno istraživanje prema umjetničkom istraživanju.
4. Uloga znanstvene teorije.
5. Povezanost istraživanja i teorije.
6. Struktura znanstvenog istraživanja.
7. Hipoteza. Granice operacionalizacije.
8. Nacrt istraživanja.
9. Glavni tipovi znanstvenih metoda.
10. Kvalitativne i kvantitativne metode.
11. Znanstvena argumentacija.
12. Interdisciplinarnost i multidisciplinarnost u znanosti.
13. Znanstvena argumentacija.
14. Interpretacija rezultata znanstvenih istraživanja.
15. Pisanje znanstvenog teksta.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Seminari
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Seminarski rad

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Seminarski rad	0,50 ECTS
Pismeni ispit	0,50 ECTS

Ocjnjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
Pismeni ispit

Obvezna literatura

Vujević, M.(2002.), Uvođenje u znanstveni rad, Školska knjiga, Zagreb

Dopunska literatura

Kuhn, T. (1999.), Strukture znanstvenih revolucija, Jesenski i Turk, Zagreb

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Dizajn i igrifikacija

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja

nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave tjedno:

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Dizajn i igrifikacija

252935

doc.art. Andrija Mudnić, Arhitektonski fakultet

amudnic@arhitekt.hr

asist. Neva Marija Zidić

Frankopanska 12, Zagreb

Izborni: VK+ID

1. (Prva)

1. (Prvi)

3

1P+2V

1

2

0

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Predmet studentu daje osnove poznavanja i razumijevanja svih elemenata igre (analognih i digitalnih vrsta), terminologija koja se koristi u industriji, te razumijevanje konteksta igara u društvu kroz povijest do danas.

Kroz nastavu studenti će osim teorijskog znanja steći iskustvo u projektiranju različitih elemenata igre, od intervencija na postojećim igrama do igrifikacije proizvoda i usluga.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
2. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
4. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Opisati osnovne karakteristike industrije i medija analognih igara i videoigara
2. Objasniti osnovne koncepte i sustava analognih igara i videoigara
3. Objasniti osnovne termine u industriji analognih igara i videoigara
4. Opisati djelovanje i značenje pojedinih elemenata dizajna igre
5. Stvoriti kreativno rješenje igrifikacije proizvoda ili usluge
6. Stvoriti interaktivni prototip igrificiranog sustava

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Terminologija igara i videoigara
2. Pregled kroz povijest igara i videoigara, igra kao sastavni dio digitalnog društva

3. Industrija igara i videoigara
4. Elementi igara. Igre kao sustav. Prostor, komponente mehanike, cilj, pravila
5. Tema, narativ, priča. Iskustvo igranja kao holistički doživljaj
6. Tehnologije: Analogne i digitalne igre. Prototipne igre.
7. Uloga dizajnera u razvoju igre. Prototipiranje igre.
8. Modificiranje postojećih jednostavnih igara. Iterativni proces dizajna.
9. Istraživanje igara i tržišta. Proces dolaska do inovativnih rješenja.
10. Igrifikacija proizvoda i usluga. Korištenje postojećih sustava kao poligona za igru.
11. Testiranje igara. Mjerenje rezultata i prikupljanje povratnih informacija.
12. Etika i društvena odgovornost u igrama.
13. Budućnost igranja. Virtualna stvarnost. Društvene mreže. Digitalni proizvodi.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Priprema za predavanje i aktivno sudjelovanje
Izvršavanje vježbi
Praćenje struke i literature

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	0.5	ECTS
Aktivnosti na predavanjima	0.5	ECTS
Vježbe	1	ECTS
Usmeni ispit	1	ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
Kvaliteta određenih vježbi. Znanje pokazano na usmenom ispitu.

Obvezna literatura

Shell, Jesse (2019) The Art of Game Design: A Book of Lenses; A K Peters/CRC Press.
Rogers, Scott (2010) Level UP!: The Guide to Great Video Game Design, Wiley
Freyermuth, Gundolf S. (2016) Games,
Game Design, Game Studies: An
Introduction, Transcript
Publishing
Hodent, Celia (2018) The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design
Games, CRC Press; Taylor & Francis Group

Dopunska literatura

Koster, Raph (2013) Theory of Fun for Game Design, 2nd Edition, O'Reilly Media, Inc. Zimmerman
Salen (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

DRUGI SEMESTAR

Dizajn interakcija 2

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Dizajn interakcija 2

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta
Kontakt
Suradnici
Mjesto izvođenja
Status predmeta
Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave

163621
prof.art. Vedran Kasap, Arhitektonski fakultet
vkasap@arhitekt.hr

-
Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni

1. (Prva)

2. (Drugi)

2

1P + 2V

1

2

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Osposobiti studenta za analizu i dizajniranje međudnosa čovjeka i jednostavnijih ili složenijih digitalnih sustava u realnom i virtualnom okruženju. Student će moći unaprijediti odnose čovjeka i računalnih sustava kroz istraživanje i eksperimentiranje s novim materijalima i tehnologijama.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar
Odslušano Dizajn interakcija 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
2. DSD 06 Upravljeti timom suradnika
3. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Skicirati mape funkcioniranja digitalnog interakcijskog sustava
2. Modificirati dizajn postojećih interakcijskih sustava
3. Revidirati postojeća rješenja iz područja dizajna interakcija

4. Argumentirati osobna rješenja iz područja dizajna interakcija

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvodno predavanje, dizajn interakcija u digitalnim sustavima
2. Odabir subjekta projektiranja
3. Analiza
4. Analiza
5. Izrada koncepta
6. Odabir koncepta
7. 2D vizualiziranje
8. 2D vizualiziranje
9. 3D vizualiziranje
10. 3D vizualiziranje
11. Izrada prototipa
12. Izrada prototipa
13. Testiranje prototipa
14. Kreiranje video prototipa
15. Prezentacija

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci
Terenska nastava

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave, predani projekti i uspješno odrađena prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Istraživanje	0,25 ECTS
Projekt i prezentacija	0,25 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra. Evaluacija projekta i prezentacije.

Obvezna literatura

Goodwin, K. (2009.), Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, Wiley Publishing Inc., Indianapolis USA
Saffer, D. (2009.), Designing Gestural Interfaces: Touchscreens and Interactive Devices, O'Reilly Media Inc. Sebastopol USA

Dopunska literatura

Saffer, D. (2010.), Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices, New Riders, Berkeley USA

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Dizajn vizualnih komunikacija 2

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta

Dizajn vizualnih komunikacija 2

190988

Kontakt
Suradnici

prof.art. Tomislav Vlanić, doc.art. Marija Juza, doc.art. Dina Milivčić,
Arhitektonski fakultet
tvlainic@arhitekt.hr, mjuza@arhitekt.hr, dmlilovic@arhitekt.hr
asistent Ana-Marija Poljanec, asist. Franka Tretinjak, Arhitektonski
fakultet
Frankopanska 12, Zagreb

Mjesto
izvođenja
nastave:
Status predmeta

Obavezni-VK

Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave

1. (Prva)
2. (Drugi)
8
1P+4V

sati predavanja
sati vježbe
sati seminar

1
4

Očekivani broj studenata na predmetu
Razina primjene e-učenja
Jezik

15
1. razina
Hrvatski

Ciljevi predmeta

Razvijanje sposobnosti originalnog interpretiranja složenih komunikacijskih poruka
Razvijanje senzibiliteta za prepoznavanje društvenih, gospodarskih i kulturoloških problema u
realnom okruženju te komunikacijskim sredstvima informirati javnost i usmjeravati društvene
potencijale ka potrebi njihovih rješavanja
Primjena metodologije dizajna uz upoznavanje znanstvenih metoda istraživanja

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Položeno Dizajn vizualnih komunikacija 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete
2. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
3. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
5. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog i održivog dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Identificirati i analizirati potencijalne i realne društvene probleme.
2. Usmjeravati društvene potencijale ka potrebi rješavanja određenih društvenih problema.
3. Primijeniti metodologiju dizajna i upotrijebiti osnove znanstvenih metoda istraživanja.
4. Primijeniti metode i tehnike kreativnog promišljanja u timu i interakciji sa suradnicima na projektu.
5. Inovirati proizvod/sustav/uslugu razvijen na osnovama realnog konteksta.
6. Razvijati osobni stav u struci.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvodno predavanje, upoznavanje sa zadatkom.
2. Identificiranje određenog društvenog problema tj. izbor teme za istraživanje.
- 3.-4. Istraživanje i analiziranje odabrane teme/problema, definiranje osobnog stava prema problemu, tona i stila komunikacije te komunikacijske potencijale odabranih medija komunikacije.
5. Na temelju izvedenih i usvojenih zaključaka iz istraživanja i analiza, definirati projektni zadatak
- 6.-10. Izrada prijedloga idejnih rješenja oblikovanja elemenata i sustava poruka unutar odabranih medija komunikacije, na temelju izvedenih zaključaka iz istraživanja i analize.
11. Vrednovanje i odabiranje rješenja za izvedbu.
- 12.-15. Izrada izvedbenog rješenja i prezentacije.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Izrada projekta
Prezentacija projekta

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Praktični rad	2 ECTS
Projekt i prezentacija	4 ECTS
Seminarski rad	1 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajući kvaliteti izvršenih obveza u tri faze razvoja projekta:

1. Prezentacija: rezultati istraživanja i analize
2. Prezentacija: idejna rješenja i odabir izvedbenog rješenja
3. Prezentacija: izvedbeno rješenje

Obvezna literatura

Rick Poynor: No More Rules: Graphic Design and Postmodernism Paperback – October 1, 2003
Make It Bigger Paperback – September 8, 2005 by Paula Scher (Author)
Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design Paperback – March 1, 2009 by Steven Heller (Author), Mirko Illic (Author)

Dopunska literatura

Mitrović, Ivica ; Šuran, Oleg (ur.). Spekulativnost - postdizajnerska praksa ili nova utopija? / Zagreb: Ministarstvo kulture i medija Republike Hrvatske ; Hrvatsko dizajnersko društvo, 2016

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Film 2

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

**Mjesto
izvođenja
nastave:**

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati predavanja

sati vježbe

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Film 2

190987

prof.art. Stanko Herceg, Arhitektonski fakultet
sherceg@arhitekt.hr

predavač Pavel Posavec, Arhitektonski fakultet
Frankopanska 12, Zagreb

Izborni VK, ID

1. (Prva)

2. (Drugi)

3,5

1P+2V

1

2

30

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Promišljati i kreativno se izražavati filmskim jezikom, kao i pravilno komunicirati s profesionalnim režiserima i snimateljima u svojem budućem oglašivačkom poslu kao kreativni direktori.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Odslušan Film 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
2. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
3. DSD 11 Konkurirati za upis preddiplomskog studija u umjetničkom području
4. DSD 12 Pratiti, samostalno osmišljavati i izvoditi programe cjeloživotnog učenja

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Samostalno primjenjivati složene filmske tehnike
2. Montirati filmsku sliku i zvuk
3. Izrađivati filmske slike
4. Koristiti filmski jezik u promidžbene svrhe

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Filmski planovi
2. Filmski rakursi
3. Filmske interpretacije
4. Filmski kadar
5. Kadar sekvenca
6. Mizanscena
7. Pisanje i razrada scenarija
8. Izrada knjige snimanja
9. Izrada storyboarda
10. Snimanje filmskog uratka promidžbeni film
11. Snimanje filmskog uratka glazbeni spot
12. Montiranje snimljenog materijala
13. Kolor korekcija snimljenog materijala
14. Izrada najavne i odjavne špice
15. Izrada promidžbenog materijala

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Filmske vježbe
Pismeni ispit

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Prezentacija snimljenih vježbi
Pismeni ispit

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Prezentacija snimljenih vježbi	1,5 ECTS
Pismeni ispit	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajući kvaliteti izvršenih obveza:

1. Pohađanje nastave i kvaliteta izvršavanja zadanih vježbi
2. Prezentacija snimljenih vježbi
3. Pismeni ispit

Obvezna literatura

Bordwell, David, O povijesti filmskog stila, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2005
Peterlić, Ante, Osnove teorija filma, Zagreb, 2000.-Enciklopedijska i leksikografska izdanja
Filmska enciklopedija, Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslava Krleža" Zagreb, 1986.

Dopunska literatura

Hrvatski filmski ljetopis, Hrvatski Filmski savez- Knjiga
Midžić, Enes (2009) Živučne fotografije i pokretne slike, Zagreb, Školska knjiga

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Industrijski dizajn 2

Naziv studija	Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Studijski program	Diplomski
Naziv predmeta	Industrijski dizajn 2
Šifra predmeta ISVU	190983
Nositelj predmeta	prof.art.mr.sc. Sanja Bencetić, prof.art.mr.sc. Ivana Fabrio, izv.prof.art. Andrea Hercog, doc.art. Nika Pavlinek, Arhitektonski fakultet sbencetic@arhitekt.hr, ifabrio@arhitekt.hr, ahercog@arhitekt.hr, npavlinek@arhitekt.hr
Kontakt	asistent Nina Bačun, asistent Nataša Njegovanović, Arhitektonski fakultet Frankopanska 12, Zagreb
Suradnici	
Mjesto izvođenja nastave:	
Status predmeta	Obavezni-ID
Godina studija	1. (Prva)
Semestar studija	2. (Drugi)
Bodovna vrijednost (ECTS)	8
Način izvođenja nastave	1P+4V
sati predavanja	1
sati vježbe	4
sati seminar	
Očekivani broj studenata na predmetu	15
Razina primjene e-učenja	1. razina
Jezik	Hrvatski
Ciljevi predmeta	Razumijevanje aktualnih trendova razvoja društva, gospodarstva i tehnologije čije implementiranje u koncepte i inovacije bitno unapređuje kvalitetu života Razvijanje senzibiliteta uočavanja, promišljanja i vizionarskog nagovještavanja rješenja koja proizlaze iz poznatih, novonastalih ili pretpostavljenih problema potreba i želja u bližoj i daljoj budućnosti kroz principe etike, društvene odgovornosti i održivosti. Razumijevanje uloge dizajna kao avangardnog sudionika u razvojnim procesima koji, s jedne strane, koristeći tehnološke inovacije unapređuju kvalitetu života, a s druge strane razumijevanjem razvoja društvenih odnosa predviđa nove potrebe. Usvajanje osnovnih znanstvenih i dizajnerskih metoda istraživanja i provedbe eksperimenata. Osvještavanje osobnih sklonosti prema pojedinim područjima industrijskog dizajna. Razvijanje i komuniciranje osobnog vizionarskog i profesionalnog potencijala i stava. Razvijanje kritičkog promišljanja teorijske misli i metodološke prakse struke.
Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet	Položen Industrijski dizajn 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete.
2. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna.
3. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti.
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt.
5. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna.
6. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Otkriti područje ili temu u kojem razvoj društvenih odnosa i/ili tehnologije daju potencijal za kreiranje vizionarskih koncepata i/ili inovacija.
2. Organizirati proces rada na projektu u skladu s metodologijom dizajna i primjenom osnovnih metoda znanstvenog i dizajna istraživanja.
3. Procijeniti ljudske probleme, potrebe, potencijale i želje u bližoj i daljnjoj budućnosti na osnovu analize povijesnog slijeda kao i aktualnih trendova razvoja društva i tehnologije u kontekstu određene teme.
4. Procijeniti društvene, prirodne i tehnološke resurse i potencijale kroz principe etike, društvene odgovornosti i održivosti u kontekstu određene teme.
5. Primijeniti metode i tehnike kreativnog promišljanja
6. Integrirati zaključke istraživanja u koncept, ciljeve i strategiju razvoja projekta.
7. Dizajnirati vizionarsko inovativno rješenje/koncept.
8. Razviti osobni stav u struci kroz kritičko promišljanje teorijske misli i metodološke prakse struke.
9. Izraditi interaktivnu prezentaciju s pripadajućom dokumentacijom.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvod-dizajn u kontekstu razvoja društva i tehnologije.
2. Detektiranje potencijalnog područja/teme za kreiranje vizionarskih koncepata i/ili inovacija.
3. Izrada plana provođenja projekta i formiranje tima suradnika.
4. Informiranje o ljudskim potrebama i željama kroz pregled povijesnog slijeda razvoja kao i aktualnih trendova razvoja društva i tehnologije u kontekstu teme.
5. Analiza potencijalnih društvenih prirodnih i tehnoloških resursa, njihovog razvoja i aktualnih trendova kroz principe etike, društvene odgovornosti i održivosti u kontekstu teme.
6. Postavljanje pretpostavki.
7. Osobno vođeno istraživanje i eksperimentiranje.
8. Sintezа zaključaka istraživanja.
9. Artikuliranje koncepta.
10. Izrada vizija i idejnih rješenja.
11. Vrednovanje i odabir rješenja za izvedbu.
12. Razrada vizije i/ili inovacije.
13. Razrada strategije implementiranja rješenja u stvarnost.
14. Izrada interaktivne prezentacije s pripadajućom dokumentacijom.
15. Prezentacija.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Seminarski rad

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Izrada projekta
Praktični rad
Izrada seminarskog rada
Prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Praktični rad	2 ECTS
Projekt i prezentacija	4 ECTS
Seminarski rad	1 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajući kvaliteti izvršenih obveza:

1. Rezultati istraživanja i analize
2. Idejna rješenja
3. Izvedbeno rješenje
4. Prezentacija

Obvezna literatura

Thackara, J.: In the Bubble (Designing in the Complex World); MIT Press, 2005
Benyus, J. M.: Biomimicry: Innovation Inspired by Nature, Harper Perennial, 2002

Dopunska literatura

Guayabero, O., editor: Offjects-Concepts and Designs for a Change of Century, Ayuntamiento de Barcelona, 2006
McDonough, W., Braungart, M.: The Upcycle: Beyond Sustainability-- Designing for Abundance, North Point Press, 2013
Časopisi: I.D., F+W Publications; Design Report, Konradin Verlag; Frame, BIS Publishers; Modern Matter, OMO Creates; Metropolis magazine

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Interaktivni mediji 2

Naziv studija**Studijski program****Naziv predmeta****Šifra predmeta ISVU****Nositelj predmeta****Kontakt****Suradnici****Mjesto izvođenja****nastave:****Status predmeta****Godina studija****Semestar studija****Bodovna vrijednost (ECTS)****Način izvođenja nastave****sati predavanja****sati seminar****sati vježbi****Očekivani broj studenata na predmetu****Razina primjene e-učenja****Jezik**

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Diplomski

Interaktivni mediji 2

54689

doc.art. Emil Flatz, Arhitektonski fakultet

eflatz@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni VK Izborni ID

1. (Prva)

2. (Drugi)

3,5

1P+2V

1

2

10

3. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Implementacija dizajna digitalnih proizvoda (interaktivnih medija) — web aplikacija

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Odslušan kolegij Interaktivni mediji 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 03 zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 04 komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
5. DSD 09 Upravljeti strategijama i procesima razvoja dizajna
6. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Razumjeti i prepoznati probleme korisnika i ciljeve poslovanja u kontekstu kojeg se oblikuje web stranica

2. Oblikovati kompleksna web rješenja
3. Koriste suvremene alate u kreiranju korisničkog sučelja
4. Integrirati znanja i vještine za ostale interaktivne medije (web, mobilni uređaji, TV, ...)

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Napredna korisnička iskustva, prezentacija trenutnih trendova
2. Diskusija o zadatku (implementacija prototipa iz 1. semestra)
3. [Grupno] Upoznavanje s alatima za izvedbu korisničkog sučelja
4. [Grupno] Upoznavanje s alatima za izvedbu korisničkog sučelja
5. [Grupno] Upoznavanje s HTML-om, CSS-om i Java Scriptom
6. [Grupno] Upoznavanje s HTML-om, CSS-om i Java Scriptom
7. [Grupno] Upoznavanje s HTML-om, CSS-om i Java Scriptom
8. [Grupno] Upoznavanje s HTML-om, CSS-om i Java Scriptom
9. [Individualno] Konzultacije, implementacija korisničkog sučelja
10. [Individualno] Konzultacije, implementacija korisničkog sučelja
11. [Individualno] Konzultacije, implementacija korisničkog sučelja
12. [Individualno] Konzultacije, implementacija korisničkog sučelja
13. [Individualno] Konzultacije, implementacija korisničkog sučelja
14. [Individualno] Konzultacije, implementacija korisničkog sučelja
15. Prezentacija

Vrste izvođenja nastave

Predavanje
 Vježbe
 Mješovito e-učenje
 Samostalni zadaci
 Multimedija

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
 Predaja finalnog projekta
 Prezentacija finalnog projekta
 Predane manje vježbe kroz semestar

Praćenje rada studenata

Predavanja	1,0 ECTS
Vježbe	1,5 ECTS
Praktični rad	0,5 ECTS
Prezentacija	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Projekt:
 Kreativno rješenje (koncept)
 Izvedbeno rješenje (kvaliteta oblikovnog rješenja)
 Tehničko rješenje (prototip)
 Prezentacija

Obvezna literatura

Levy, J. (2015.), UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products that People Want, O'Reilly

Dopunska literatura

-

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Interieur 2

Naziv studija**Studijski program****Naziv predmeta****Šifra predmeta ISVU****Nositelj predmeta****Kontakt****Suradnici****Mjesto izvođenja****nastave:****Status predmeta****Godina studija****Semestar studija****Bodovna vrijednost (ECTS)****Način izvođenja nastave****sati predavanja****sati vježbe****sati seminar****Očekivani broj studenata na predmetu****Razina primjene e-učenja****Jezik**

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Diplomski

Interieur 2

121790

doc.dr.art. Ivana Knez, Arhitektonski fakultet

iknez@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni-ID

Izborni- VK

1. (Prva)

2. (Drugi)

3,5

1P+2V

1

2

20

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Kroz jednostavan proces arhitektonskog projektiranja uočiti važnost interdisciplinarnog pristupa i potrebe suradnje s drugim strukama.

Analizirati zadane i odabrane parametre.

Povezati postojeće ideje i postupke, te razviti novo rješenje.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Odslušan Interieur 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna.
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti.
3. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt.
4. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Prepoznati značaj i praksu arhitekture interijera
2. Razlikovati okolnosti relevantne za formiranje projektnog zadatka i razvoj prostorne misli
3. Razviti prostorno rješenje vlastite logike oslobođen zadanih parametara

4. Generirati spoznaje iz referentnih primjera u razvoju projektnog zadatka

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

- 1.-2. Stan-stanovanje
3. Razrada segmenta-interdisciplinarni pristup
4. Novo u starom
5. Postojeće stanje
6. Projektantski postupci
7. Loft
- 8.-11. Pregled modernog stanovanja
- 12.-13. Seminar- Manifesti, programi, pamfleti
14. Otvorena tema
15. Analiza interieura

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Seminarski rad

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predani programi u roku
Izrada seminarskog rada

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,25 ECTS
Seminarski rad	0,25 ECTS
Program vježbi	2 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajući kvaliteti izvršenih obveza:

1. Nastava: redovito pohađanje, kontinuirani rad, angažman
2. Program: predaja u roku, kvaliteta programa
3. Seminar: zalaganje i kvaliteta rada

Obvezna literatura

Neufert, E. (2002), Elementi arhitektonskog projektiranja, Golden marketing, Zagreb
Conrads. U. (1997), Programi i manifesti arhitekture XX. Stoljeća, UHA, Zagreb
Planić, S. (1936), Dva pisma o stanovanju u: Priručnik kućevlasnika, OORI, Zagreb

Dopunska literatura

Vukić, F. (2012), Teorija i povijest dizajna, GM-TK, Zagreb
Wexler, Allan: Crate House, 1990 (<http://www.allanwexlerstudio.com/projects/crate-house>)

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Kreativna komunikacija i društvo 2

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Kreativna komunikacija i društvo 2

121793
pred. Goran Štimac
gstimac@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

**Mjesto
izvođenja
nastave:**

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati predavanja

sati vježbe

sati seminar

Obavezni VK

1. (Prva)

2. (Drugi)

3,5

1P+2V

1

2

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Stjecanje znanja i vještina te razumijevanje socijalnog konteksta društveno odgovornih kreativnih komunikacija

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Odslušana Kreativna komunikacija i društvo 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektom timu, stručnoj i široj javnosti
3. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
4. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
5. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna
6. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna
7. DSD 10 Unaprјeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Kritički vrednovati proizvode kreativnih industrija u svim područјima komunikacije
2. Uspostavljati jasan odnos spram svih razina društveno odgovornog kreativnog izričaja

3. Voditi kritički diskurs o kreativnim radovima u socijalnom kontekstu
4. Kreirati cjelovite socijalno relevantne i odgovorne kampanje

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Razvoj transporta i komunikacijskih sredstava
2. Telegraf, brod, pošta
3. Telefon, gramofon
4. Radio
5. TV
6. Alternativni mediji (gerila, vizualna komunikacija)
7. Komunikacija izvan klasičnog oglašavanja
8. Sportsko oglašavanje
9. Humanitarne akcije
10. Političko oglašavanje
11. Komunikacija svim komunikacijskim kanalima
12. Komunikacija internetom
13. Društvene mreže
14. Viral
15. Mobilni internet

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Radionice

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Usmeni ispit

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Seminarski rad	1,0 ECTS
Aktivnost i usmeni ispit	1,0 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

1. Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
2. Usmeni ispit.

Obvezna literatura

Briggs, A., Burke, P., (2011.) Socijalna povijest medija, Pelago, Zagreb,
Kunczik, M., Zipfel, A. (2009.), Uvod u znanost o medijima i komunikologiju, Friedrich Ebert Stiftung, Zagreb.

Dopunska literatura

Švob Đokić, Nada (2008.), Kultura zaborava
Industrijalizacija kulturnih djelatnosti, Jesenski i Turk, Zagreb

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Projektiranje pisma 2

Naziv studija

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Studijski program

Diplomski

Naziv predmeta

Projektiranje pisma 2

Šifra predmeta ISVU

54687

Nositelj predmeta

doc.art. Andrija Mudnić, Arhitektonski fakultet

Kontakt

amudnic@arhitekt.hr

Suradnici

asist. Neva Marija Zidić, Arhitektonski fakultet

Mjesto

Frankopanska 12, Zagreb

izvođenja**nastave:****Status predmeta**

Izborni VK

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

2. (Drugi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

3,5

Način izvođenja nastave

1P+2V

sati predavanja

1

sati vježbe

2

sati seminar**Očekivani broj studenata na predmetu**

15

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Stjecanje sposobnosti oblikovanja pisma za specijalističku namjenu ali i oblikovanje pisma po vlastitoj zamisli, i stjecanje znanja iz produkcijske faze izrade fonta, kako bi se zaokružila cjelina od ideje do izrade samog fonta.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Odslušano Projektiranje pisma 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna:
2. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt.
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija.
4. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području.
5. DSD 12 Pratiti, samostalno osmišljavati i izvoditi programe cjeloživotnog obrazovanja.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Biti sposoban postaviti sustav pisama.
2. Znati prikupiti i strukturirati sadržaj kao osnovu za daljnje projektiranje pisma.
3. Moći oblikovati funkcionalno pismo.

4. Znati generirati digitalne fontove.
5. Prezentirati rezultate rada na prikladan način u različitim medijima.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Odabir idejnog rješenja pisma.
2. Uvod u projekt oblikovanja pisma.
- 3.-4. Definiranje izvedbenog projekta pisma.
- 5.-13. Oblikovanje izvedbenog rješenja pisma.
14. Prezentacija izvedbenog rješenja pisma.
15. Prezentacija pisma u upotrebi.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Mentorski rad
Vježbe

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predane sve vježbe

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Praktični rad	2,0 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajući kvaliteti izvršenih obveza:

1. Evaluacija rada kroz tjedne konzultacije tijekom semestra.
2. Kvaliteta vježbi predanih na ispitu.
3. Razumijevanje napravljenog.

Obvezna literatura

Noordzij, G. (2012.), Potez, DVK UMAS, Split
Brighurst, R. (2002.), The Elements of Typographic Style, Hartley & Marks Publishers, Vancouver, Kanada
Johnston, E. (1973.), Writing & Illuminating & Lettering, London, Velika Britanija

Dopunska literatura

Tschichold, J. (1928., 2006.), The New Typography, Berlin, Njemačka / University of California Press, Los Angeles, SAD
Noordzij, G. (2000.), Letterletter, Hartley & Marks Publishers, Vancouver, Kanada
Blokland, Frank E. (1990.), Calligraphy, Royal Academy of art, Den Haag, Nizozemska

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Razvoj koncepata i strategija

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati predavanja

sati seminar

sati vježbi

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Razvoj koncepata i strategija

206176

prof.art.mr.sc. Ivana Fabrio, Arhitektonski fakultet
ifabrio@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni ID + VK

1. (Prva)

2. (Drugi)

2,5

1P+1V

1

1

0

30

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Svladavanje i provođenje različitih metoda dizajn istraživanja. Sposobnost analiziranja i primjene društvenih, kulturalnih i filozofskih pitanja koja informiraju dizajnersku disciplinu. Razvoj vještina kritičkog mišljenja i načina korištenja dizajna kao medija koji propituje pretpostavke i dogme u ulozi proizvoda u svakodnevnom životu.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna.
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna.
3. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna.
4. DSD 09 Upravljeti strategijama i procesima razvoja dizajna.
5. DSD 10 Unaprjeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Prepoznati društvene, kulturološke i gospodarske okolnosti koje su dovele do razvoja struke dizajna u kontekstu suvremene transdisciplinarnosti.

2. Demonstrirati principe Kritičkog/spekulativnog dizajna, Dizajna interakcija, Participativnog dizajna i njihovih metodoloških procesa.
3. Primijeniti različite metode dizajn istraživanja (dizajn antropologija etnografske metode, generativne tehnike, participativne metode)
4. Demonstrirati vještine upravljanja procesima koji prethode definiranju inovativnih koncepta i/ili strategija.
5. Baratanje vještinama korištenja dizajna kao alata u rješavanju kompleksnih problema u raznim kontekstima, poput javnog zdravstva, kulturnih politika, prometne infrastrukture, itd.
6. Kreirati vlastite sustave metoda provođenja dizajn istraživanja.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvod u predmet i kontekst istraživanja u dizajnu.
2. Nizozemski dizajn.
3. Belgijska moda, Antwerp 6, Margiela i Chalayan.
4. Kritički dizajn-Dunne i Raby.
5. Dizajn interakcija, Spekulativni dizajn-primjena društvenih teorija u dizajnu.
6. Kultura dizajn istraživanja.
7. Design thinking.
8. Dizajn antropologija.
9. Metode istraživanja u kontekstu dizajna doživljaja.
10. Participativne metode istraživanja.
11. Vježba-uvod u zadatak, područje i temu istraživanja.
12. Vježba-definiranje metode istraživanja.
13. Vježba-provedba istraživanja, rezultati i zaključci.
14. Vježba-definiranje koncepta za dizajn.
15. Vježba-prezentacija koncepta/strategije.

Vrste izvođenja nastave

Predavanje
Vježbe
Samostalni zadaci
Mentorski rad

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predane vježbe

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Istraživanje	1 ECTS
Praktični rad	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Praćenje napretka kroz seminar, kvaliteta praktičnog rada-vježbi

Obvezna literatura

Laurel, B. (2003), Design Research: Methods and Perspectives, The MIT Press, Cambridge
Sanders, L. Stappers P.J. (2013), Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Designm BIS Publishers, Amsterdam
Clarke, A.J. (2010), Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century, Springer Vienna Architecture, Vienna

Dopunska literatura

Antonelli P., Junocosa Vecchierini P. (2008), Design and the Elastic Mind, The Museum of Modern Art, New York

Sterling B. (2005): Shaping Things, The MIT Press, Cambridge

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Suvremene tehnologije materijala

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Suvremene tehnologije materijala

Šifra predmeta ISVU

54676

Nositelj predmeta

doc.dr.sc. Filip Valjak, Arhitektonski fakultet

Kontakt

filip.valjak@arhitekt.hr

Suradnici

Mjesto

Frankopanska 12, Zagreb

izvođenja

nastave:

Status predmeta

Obavezni ID

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

2. (Drugi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

3,5

Način izvođenja nastave

1P+2V

sati predavanja

1

sati seminar

2

sati vježbi

Očekivani broj studenata na predmetu

15

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Upoznavanje studenata s proizvodnim tehnologijama lijevanja, preradbe polimera, oblikovanja deformiranjem, obradbe odvajanjem, zavarivanja, sklapanja, toplinske obradbe i površinske zaštite te s aditivnim tehnologijama.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Odslušan Izbor materijala

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektom timu, stručnoj i široj javnosti
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
5. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
6. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Student će nakon uspješno savladanog predmeta moći:

1. Klasificirati postupke lijevanja i kalupljenja prema različitim kriterijima
2. Skicirati i opisati postupke obrade odvajanjem čestica

3. Odabrati najpovoljniji koncept sklapanja za proizvod
4. Naveći najčešće korištene tehnologije zavarivanja
5. Definirati osnovne vrste polimernih materijala i njihova svojstva
6. Razlikovati osnovne postupke prerade polimera
7. Odabrati metode zaštite od korozije
8. Identificirati postupak brze izrade prototipova

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Proizvodnja artefakata i svojstva polimera
- 2.-3. Kontinuirani i ciklički postupci preradbe polimernih tvorevina
- 4.-5. Postupci aditivne proizvodnje prototipova, proizvoda, alata i kalupa
- 6.-7. Osnove tehnologije lijevanja. Kvaliteta i greške odljevaka
- 8.-9. Fizikalne osnove oblikovanja deformiranjem. Postupci oblikovanja deformiranjem
- 10.-11. Načelo ostvarivanja zavarenog spoja. Podjela postupaka zavarivanja
- 12.-13. Postupci obradbe odvajanjem alatima definirane geometrije, alatima nedefinirane geometrije i nekonvencionalni postupci
- 14.-15. Osnovna načela zaštite od korozije. Zaštitno prevlačenje. Metalne i nemetalne prevlake. Električne metode zaštite od korozije, 2h

Vrste izvođenja nastave

Predavanje

Vježbe

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave

Seminarski rad

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,5 ECTS
Seminarske vježbe	1,5 ECTS
Usmeni ispit	0,5 ECTS

Ocjnjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Aktivno sudjelovanje u nastavi

Izrada seminarskog rada

Usmeni ispit

Obvezna literatura

Godec, D., Šercer, M., (2015.), Aditivna proizvodnja, FSB, Zagreb
 Bauer, B., Mihalic, I., (2012.), Osnove tehnologije lijevanja, FSB, Zagreb
 Šavar, Š., (1991.), Obrada odvajanjem čestica, Školska knjiga, Zagreb
 Juraga, I., Alar, V., Stojanović, I., (2014), Korozija i zaštita premazima, FSB, Zagreb

Dopunska literatura

Kralj, S., Andrić, Š., (1992.). Osnove zavarivačkih i srodnih postupaka, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Teorija i povijest dizajna 2

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta
Kontakt
Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:
Status predmeta
Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave

sati predavanja
sati seminar
sati vježbi

Očekivani broj studenata na predmetu
Razina primjene e-učenja
Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Teorija i povijest dizajna 2

163619
doc.dr.sc. Iva Kostešić, Arhitektonski fakultet
ikostesic@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb
Obavezni
1. (Prva)
2. (Drugi)
3
2P+2V

2
0
2
30
2. razina
Hrvatski

Ciljevi predmeta

Poticanje analitičkog i kritičnog mišljenja studenata u svrhu stvaranja pretpostavki za odabir područja i teme diplomskog rada, kroz usavršavanje poznavanja teorijskih ideja, identiteta dizajna u Hrvatskoj te kroz poticanje kritičko-teorijskog i istraživačkog rada u svrhu prepoznavanja realnih problema koje treba adresirati dizajn projekt.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar
Odslušan predmet Teorija i povijest dizajna 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
4. DSD 10 Unaprjeđivati razvoj, sustav kriterija i metodologiju dizajna.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Kritički analizirati kontekst lokalne tradicije i identiteta dizajna kao kulturno i metodološko naslijeđe.
2. Usvajati tehnike vizualnog mišljenja i prikupljanja podataka.
3. Identificirati primjere dobre prakse.

4. Stvarati mentalne mape za dizajn proces.
5. Provoditi kritičko mišljenje o teorijskim koncepcijama dizajna.
6. Pismeno izražavati sustave teorijskog mišljenja.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Konstitucije profesije dizajna.
2. Edukacija dizajnera i industrijska modernizacija.
3. Promocija dizajna i društveni procesi.
4. Visoka škola za oblikovanje Ulm i znanstvenost metodike dizajna.
5. Kritika masovne proizvodnje i ekološki dizajn.
6. Kultura dizajna-otvorena pitanja.
7. Prema teoriji dizajna u hrvatskom kontekstu
8. Kolokvij-Modernizacija. modernizam i modernost.
9. Teorija robnih posebnosti- dizajn i modernost.
10. Prema teoriji modernizacijske nelagode-između ideologije i metodologije.
11. Zamisao o "granici, periferiji i provinciji" Lj. Karamana.
12. Koncepcija modernizacije prema I. Karamanu.
13. Hibridni identiteti i paralizirajuće tradicije.
14. Dizajn i ideologija.
15. Novi model razvoja prakse dizajna.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Samostalni zadaci
Seminar

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Položen kolokvij
Istraživački projekt
Seminarski rad

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	2,0 ECTS
Vježbe	0,5 ECTS
Seminar	0,5 ECTS

Ocjnjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Analiza napisanog seminarskog rada i diskusija.

Obvezna literatura

Vukić, F. (ur.) Teorija i povijest dizajna, kritička antologija, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu i Golden Marketing, Zagreb 2012.
Martin, B., Hamington, B., Universal Methods of Design, Rockport 2012.
Matko Meštrović, Teorija dizajna i problemi okoline, Naprijed, Zagreb 1980

Dopunska literatura

Vukić, F. (ur.), Od oblikovanja do dizajna, Meandar, Zagreb 2003.
Vukić F., Modernizam u praksi, Zagreb, 2008.
Karaman, Igor, Prijelaz ili modernizacija, Naše teme 4-5, Zagreb 1986., str. 655-676.

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Teorija medija 2

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Šifra predmeta ISVU

Teorija medija 2

121512

Nositelj predmeta

prof.dr.sc. Feđa Vukić, Arhitektonski fakultet

Kontakt

fvukic@arhitekt.hr

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta

Obavezni

Godina studija

1. (Prva)

Semestar studija

2. (Drugi)

Bodovna vrijednost (ECTS)

2

Način izvođenja nastave

2P

sati predavanja

2

sati seminar

sati vježbi

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Stjecanje znanja i vještina za razumijevanje suvremenih teorija medija

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Odslušan predmet Teorija medija 1

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna.
2. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području.
3. DSD 12 Pratiti, samostalno osmišljavati i izvoditi programe cjeloživotnog obrazovanja.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Samostalno analizirati djela suvremenih teoretičara medija.
2. Kritički vrednovati i razumjeti kontekst medijskih sadržaja.
3. Voditi kritički diskurs o komunikacijskim načelima projekta u sklopu medija.
4. Analizirati projekt prema kriteriju medijske relevantnosti.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Teorija medija i vizualni mediji.
2. Teorija medija i elektronski mediji.

3. Suvremene teorije medija.
4. Tekst i slika u modernim medijima.
5. Francis Balle; Mediji i društvene promjene.
6. Habermas: Javno mijenje.
7. Benjamin: Umjetnost i mehanička reprodukcija.
8. Williamson: Ideologija oglašavanja.
9. Williamson: Slika i značenje.
10. Politička ekonomija i mediji: Adorno.
11. Politička ekonomija i mediji: Chomsky.
12. Postmoderna.
13. Guy Debord i svijet spektakla.
14. Baudrillard: Simulakrum.
15. Značenje Deborda i Baudrillarda.

Vrste izvođenja nastave

Predavanje
Seminari

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Seminarski rad	0,5 ECTS
Usmeni ispit	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
Usmeni ispit.

Obvezna literatura

Balle, F. (2000.): Moć medija, Clio, Beograd
Baudrillard, J. (2013.), Simulacija i zbilja, Jesenski i Turk, Zagreb
Debord, G. (1999.), Društvo spektakla, Arkzin, Zagreb
Debray, R. (2000.), Uvod u mediologiju, Clio, Beograd

Dopunska literatura

Alić, S. (2010.), McLuhan. Najava filozofije medija, Centar za filozofiju medij i mediološka istraživanja, Zagreb
Marx, K. (1981.), Njemačka ideologija, u: Rani radovi, Naprijed, Zagreb
Marx, K. (1947.), Fetiški karakter robe i njegova tajna, u: Kapital I, Kultura, Zagreb

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Umjetnost danas

Naziv studija

Studijski program

Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati predavanja

sati seminar

sati vježbi

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna

Diplomski

Umjetnost danas

54668

doc.dr.sc. Ivana Podnar, Arhitektonski fakultet

ipodnar@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni

1. (Prva)

2. (Drugi)

2

2P

2

30

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Upoznavanje sa stilskim i ikonografskim obilježjima umjetnosti 2. polovice 20. st. i 21. st., te odnosa između umjetnosti, društva, tehnologija i znanosti.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti.
2. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna.
3. DSD 11 Konkurirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području.
4. DSD 12 Pratiti, samostalno osmišljavati i izvoditi programe cjeloživotnog obrazovanja.

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Definirati osnovne principe stilskih pravaca 20.st.
2. Prepoznati karakteristike navedenih stilova na primjerima vizualnih umjetnosti.
3. Imenovati ključne predstavnike navedenih pravaca.

4. Razlikovati pojedine stilove u odnosu na prethodni.
5. Povezivati karakteristike i principe navedenih stilskih pravaca s društvenim i političkim kontekstom.
6. Identificirati utjecaje znanosti, tehnologije i ekologije na razvoj umjetnosti danas.

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Avangardni pokreti umjetnosti nakon 1945. Apstraktni ekspresionizam. Umjetnost poslijeratne Europe.
2. Op-art i kinetička umjetnost. Pop-art u Americi i u Europi.
3. Poslijeratna arhitektura. Visoki i kasni modernizam.
4. Poslijeratna skulptura: asamblage i primarne strukture
5. Minimalna i konceptualna umjetnost.
6. Utvrđivanje prijednog gradiva na primjerima u Muzeju suvremene umjetnosti ili aktualnim izložbama suvremene umjetnosti.
7. Happening, instalacije i performans.
8. Ponavljanje gradiva kroz zajedničku analizu primjera.
9. Fotografija u umjetnosti i kao umjetnost.
10. Video umjetnost.
11. Transvargarda i nova slika.
12. Moderna i postmoderna arhitektura (novi modernizam/racionalizam, high-tech, dekonstrukcija.
13. Industrija medija i multimedijalna slika.
14. Analiza aktualnih svjetskih smotri suvremene umjetnosti (npr. Biennale, Venecija; Documenta, Kassel).
15. Ponavljanje gradiva kroz zajedničku analizu primjera.

Vrste izvođenja nastave

Predavanje
Seminari
Terenska nastava
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Seminarski rad

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Seminarski rad	0,5 ECTS
Usmeni ispit	0,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Seminar
Kolokviji
Usmeni ispit

Obvezna literatura

Denegeri, J. (1985.), Apstraktna umjetnost u Hrvatskoj 2. geometrijske tendencije u hrvatskoj umjetnosti, Logos, Split.
Lucie-Smith, E. (2003.), Vizualne umjetnosti dvadesetog stoljeća, Golden marketing-Tehnička knjiga, Zagreb

Rus, Z. (1985.), Apstraktna umjetnost u Hrvatskoj 1. Slikarstvo, egzistencija, apstrakcija, Logos, Split.
Susovski, M. (ur.) (1978.), Nova umjetnička praksa, Galerija suvremene umjetnosti, Zagreb.

Dopunska literatura

Arnason, H.H. (2009.), povijest moderne umjetnosti. Slikarstvo, kiparstvo, arhitektura, fotografija, Stanek, Varaždin.
Framton K. (1992.), Moderna arhitektura. Krićka povijest, Globus, Zagreb.
Šuvaković, M. (2005.), Pojmovnik suvremene umjetnosti, Horezky, Zagreb.
Walker, J.A. (1992.), Glossary of Art, Architecture and Design Since 1945, Library Association Publishing, London.

Naćini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Održivi dizajn

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek- Studij dizajna
Diplomski

Održivi dizajn

252934
doc. art. Izvorka Jurić, Arhitektonski fakultet
ijuric@arhitekt.hr

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta
Kontakt
Suradnici
Mjesto izvođenja nastave:
Status predmeta
Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave

Frankopanska 12, Zagreb

Izborni VK+ID

1. (Prva)

2. (Drugi)

3

1P+2V

1

sati predavanja

sati seminar

sati vježbi

2

Očekivani broj studenata na predmetu

30

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Predmet studentu daje osnove razumijevanja održivosti te specifična znanja i vještine potrebne za stvaranje proizvoda, usluga i iskustava koji uzimaju u obzir ekološke, društvene i ekonomske utjecaje, od početka idejne faze projekta do kraja životnog ciklusa. Poseban naglasak predmeta je na razumijevanju srodnih područja i suradnji sa stručnjacima drugih profila, koji sudjeluju u procesu istraživanja, razvoja, planiranja i dizajna održivih proizvoda, usluga i iskustava.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istraživati sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
4. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Definirati i razumjeti proces održivog dizajna
2. Razumjeti i integrirati održive principe i procese
3. Razumjeti i primijeniti principe održivosti u dizajnu proizvoda, usluga, i iskustava
4. Kritički promišljati u društvu danas iz aspekta ekološke, društvene i ekonomske održivosti

5. Interpretirati i kritički sagledati dizajn iz perspektive održivosti
6. Osmisliti i prezentirati nove koncepte održivih proizvoda, usluga ili iskustava

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Osnovna načela održivosti. Veza ekološke, društvene i ekonomske održivosti.
2. Održivi sustavi, održiva energija i održivi materijali.
3. Upcycling, Downcycling, Recikliranje. Cirkularna ekonomija i dizajn.
4. Ego centričan vs Eko centričan dizajn. Minimalistički način života kao moguće društveno načelo.
5. Dizajn za stvaranje ljudske potrebe i održivo društvo. Dizajn za zdravlje i blagostanje.
6. Dizajner - stvaralac održivog društva.
7. Monetizacija kreativne održivosti.
8. Pojam učinkovitog dizajna u suvremenom društvu.
9. Pametni gradovi, pametni prostori i pametni predmeti.
10. Održivi dizajn ambalaže.
11. Održivi dizajn vizualnih komunikacija.
12. Održivi digitalni dizajn.
13. Održivi dizajn i tehnologija. Metaverse i kreiranje novih potreba (VR, AR, AI).
14. Dizajn i održiva inovacija. Održivi dizajn u kreiranje "nove vizije" budućnosti.
15. Zaključak razmatranja.

Vrste izvođenja nastave

Predavanje
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Priprema za predavanje i aktivno sudjelovanje
Seminarski rad
Praćenje struke i literature

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	0.5 ECTS
Seminarski rad	1 ECTS
Usmeni ispit	1 ECTS
Aktivnost na predavanjima	0.5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
Kvaliteta seminarskog rada. Znanje pokazano na usmenom ispitu.

Obvezna literatura

McDonough, W., Braungart, M., McDonough (2002). Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things. North Point Press; New York
Fleming, R.M., S., (2019). Sustainable Design for the Built Environment. Taylor & Francis Group, Oxford
Chapman, J. (2005). Emotionally Durable Design: Objects, Experiences and Empathy. Earthscan Publications, Oxford

Dopunska literatura

Dougherty, B., (2008). Green Graphic Design. Alworth, New York

Frick, T., Designing for Sustainability (2016). O'Reilly media, California,
Bolochover, J. (2012). Vitamin Green. Phaidon Press, New York

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

TREĆI SEMESTAR

Dizajn vizualnih komunikacija 3

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek - Studij dizajna
Diplomski

Dizajn vizualnih komunikacija 3

205600

prof.art. Tomislav Vlaineić, doc.art. Marija Juza,
doc.art. Dina Milovčić, Arhitektonski fakultet

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta

Kontakt

tvlainic@arhitekt.hr, mjuza@arhitekt.hr,
dmilovcic@arhitekt.hr

Suradnici

asist. Ana-Marija Poljanec, asist. Franka Tretinjak,
Arhitektonski fakultet
Frankopanska 12, Zagreb

Mjesto izvođenja nastave

Status predmeta

Obavezni VK

Godina studija

2. (Druga)

Semestar studija

3. (Treći)

Bodovna vrijednost (ECTS)

13,5

Način izvođenja nastave

1P+5V

sati predavanja

1

sati vježbi

5

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

15

Razina primjene e-učenja

1. razina

Jezik

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Primjena metodologije dizajna uz upoznavanje znanstvenih metoda istraživanja
Usvajanje znanja iz područja upravljanja dizajnom i poslovnog upravljanja
Razvijanje teorijske pretpostavke za projektni dio diplomskog rada

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Položeno Znanstveno-istraživačke metode
Položeno Razvoj koncepata i strategija
Položeno Dizajn vizualnih komunikacija 2
Položeno Kreativna komunikacija i društvo 2
Položeno Teorija i povijest dizajna 2

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete
2. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
3. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Identificirati i analizirati potencijalne čimbenike unapređenja kvalitete života, humaniziranja tehnologije i uspostavljanja kulturnog identiteta realnog okruženja
2. Primijeniti metodologiju dizajna i upotrijebiti osnove znanstvenih metoda istraživanja
3. Argumentirati vrijednosti i smisao koncepta i strategije razvoja inovativnog projekta
4. Primijeniti metode i tehnike kreativnog promišljanja u timu i interakciji sa suradnicima na projektu
5. Inovirati proizvod /sustav/uslugu razvijen na osnovama lokalnih resursa
6. Razvijati osobni stav u struci

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvod u sadržaj teorijskog dijela diplomskog rada
2. Izbor područja
3. Istraživanje i analiza odabranog područja
4. Istraživanje i analiza odabranog područja
5. Istraživanje i analiza odabranog područja
6. Istraživanje i analiza odabranog područja
7. Istraživanje i analiza odabranog područja
8. Istraživanje i analiza odabranog područja
9. Istraživanje i analiza odabranog područja
10. Istraživanje i analiza odabranog područja
11. Istraživanje i analiza odabranog područja
12. Istraživanje i analiza odabranog područja
13. Definiranje projektnog zadatka
14. Izrada elaborata i multimedijalne prezentacije
15. Prezentacija

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predani projekti
Uspješno odrađena prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	2 ECTS
Teorijski elaborat	7 ECTS
Praktični rad	3 ECTS
Prezentacija	1,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajuću kvaliteti izvršenih obveza u tri faze razvoja projekata
Prezentacija: rezultati istraživanja i analize
Prezentacija: Idejna rješenja i odabir izvedbenog rješenja
Prezentacija: izvedbeno rješenje

Obvezna literatura

Graphic Design Visionaries Paperback – June 16, 2015 by Caroline Roberts (Author)
The Design Process 2nd Edition by Karl Aspelund (Author)
In the Bubble: Designing in a Complex World (MIT Press) Paperback – February 17, 2006 by John Thackara (Author)

Dopunska literatura

Thoughts on Design Paperback – August 19, 2014 by Paul Rand (Author), Michael Bierut (Foreword)
Paić, Žarko: Vizualne komunikacije - uvod / Izdavač: CVS - Centar za vizualne studije, Godina izdanja: 2008.

Victor Margolin, Feđa Vukić Croatian design now / Hrvatski dizajn sad

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Industrijski dizajn 3

Naziv studija

Studijski program

Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

**Mjesto
izvođenja
nastave**

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek - Studij dizajna

Diplomski

Industrijski dizajn 3

205599

prof.art.mr.sc. Sanja Bencetić, prof.art.mr.sc. Ivana Fabio, izv.prof.art. Andrea Hercog, doc.art. Nika Pavlinek, Arhitektonski fakultet
sbencetic@arhitekt.hr, ifabrio@arhitekt.hr, ahercog@arhitekt.hr,
npavlinek@arhitekt.hr
asistent Nina Bačun, asist. Nataša Njegovanović, Arhitektonski fakultet
Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni ID

2. (Druga)

3. (Treći)

13,5

1P + 5V

1

5

15

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Razumijevanje dizajna kao društvenog i osobnog alata samoaktualizacije

Usvajanje, primjena i integriranje stečenih interdisciplinarnih znanja u završni projekt kojim se izražava osobni stav i odnos prema motivima, metodama i smislu djelovanja u dizajnu kao životnom pozivu.

Razumijevanje i korištenje za dizajn relevantnih kao i razvijanje osobnih metoda informiranja, istraživanja, eksperimentiranja i kritičkog promišljanja te posebno logičnog, afirmativnog i kreativnog zaključivanja

Usvajanje profesionalnog odnosa uočavanja, promišljanja i dizajnom inoviranja konkurentnih, prepoznatljivih, etičkih, društveno odgovornih i održivih proizvoda, sustava i usluga s planiranom visokom dodanom vrijednosti

Usvajanje kritičkog promišljanja teorijske misli i metodološke prakse

Generiranje rezultata informiranja, istraživanja i eksperimentiranja za dizajn i o dizajnu u teorijski elaborat kao podlogu za izradu projektnog dijela završnog, diplomskog rada s izraženim konceptom, uputama za dizajn i očekivanim rezultatima

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Položeno Znanstveno-istraživačke metode

Položeno Razvoj koncepata i strategija

Položeno Suvremene tehnologije materijala

Položeno Industrijski dizajn 2

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 01 Interpretirati odabrano područje industrijskog dizajna i dizajna vizualnih komunikacija u svrhu razvoja inovacija i kulture kvalitete
2. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
3. DSD 06 Upravlјati timom suradnika
4. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna
5. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna
6. DSD 10 Unaprijediti razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Identificirati problem, potrebu ili potencijal, rješiv osobnim vođenjem dizajn procesa uz obrazloženje pretpostavki rezultata i plana osobnog pristupa na principima unapređenja života i humanizacije tehnologije
2. Organizirati proces rada na teorijskom elaboratu ovisno o izabranom području i pristupu, a u skladu s osobnim sklonostima, stavovima i kreativnim izričajem
3. Identificirati područja, teme i potencijalne izvore za dizajn i o dizajnu, relevantne za projekt
4. Integrirati u analizu i provesti za dizajn relevantne kao i osobne metode informiranja, istraživanja, eksperimentiranja i kritičkog promišljanja o dizajnu i za dizajn
5. Integrirati sadržaj i zaključke istraživanja u koncept, ciljeve, upute za dizajn, strategiju razvoja projekta, opis očekivanih rezultata i sažetak kao teorijsku podlogu za projektiranje
6. Argumentirati rezultate i zaključke teorijskog rada kao primjenjivu tezu za inoviranje proizvoda, sustava ili usluge društveno odgovorne razine
7. Komunicirati osobno kritičko promišljanje teorijske misli o dizajnu, metodološkoj praksi i upravljanju dizajnom
8. Izraditi teorijski elaborat i interaktivnu prezentaciju

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvod - dizajn kao alat osobne i društvene samoaktualizacije
2. Izbor teme i obrazloženje motivacije temeljene na osobnim sklonostima i stavovima prema realnim društvenim, gospodarskim i kulturološkim okolnostima kao i osobnom kreativnom izričaju u planiranom području industrijskog dizajna
3. Izrada okvirnog sadržaja i plana provođenja teorijskog elaborata s navedenim područjima i temama te potencijalnim izvorima i metodama informiranja, istraživanja i eksperimentiranja
4. Informiranje o potencijalno korisnim područjima i temama uz detektiranje relevantnih za dizajn i o dizajnu
5. Artikuliranje pretpostavke (hipoteze) i strategije daljnjeg istraživanja
6. Istraživanja uz primjene adekvatnih znanstvenih i dizajn metoda
7. Istraživanja uz primjene adekvatnih znanstvenih i dizajn metoda
8. Sinteza saznanja u potencijalno korisne podloge i kritička provjera procesa
9. Kreativna reakcija i provjera mogućih smjerova razvoja projekta
10. Dodatna istraživanja i eksperimentiranja
11. Generiranje saznanja, iskustava i stavova u logične, afirmativne i kreativne zaključke
12. Integriranje zaključaka istraživanja u koncept, ciljeve, upute za dizajn i strategiju razvoja projekta sa očekivanim rezultatima kao teorijsku podlogu za projektiranje
13. Komuniciranje i argumentiranje rezultata i zaključaka teorijskog rada kao primjenjive teze za društveno, gospodarski i kulturološki inovativan proizvod, sustav ili uslugu

14. Uređivanje i oblikovanje teorijskog elaborata i izrada multimedijalne prezentacije
15. Prezentacija

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Izrada teorijskog elaborata
Istraživanja
Prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	2 ECTS
Teorijski elaborat	7 ECTS
Praktični rad	3 ECTS
Prezentacija	1,5 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajuću kvaliteti izvršenih obveza:
Rezultati istraživanja i analize
Konceptualizacija diplomskog rada
Prezentacija teorijskog rada

Obvezna literatura

Ovisno o odabranom području istraživanja i u dogovoru s mentorom i komentorima

Dopunska literatura

Ovisno o odabranom području istraživanja i u dogovoru s mentorom i komentorima

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Inkluzivni dizajn

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek - Studij dizajna
Diplomski

Inkluzivni dizajn

205598
prof.art.mr.sc. Sanja Bencetić, Arhitektonski fakultet
sbencetic@arhitekt.hr

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta
Kontakt
Suradnici
Mjesto izvođenja nastave
Status predmeta
Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave

Frankopanska 12, Zagreb
Obavezni ID+VK
2. (Druga)
3. (Treći)
4
1P+2S

sati predavanja
sati vježbi
sati seminar

1
0
2
30

Očekivani broj studenata na predmetu
Razina primjene e-učenja
Jezik

1. razina
Hrvatski

Ciljevi predmeta

Spoznaja i razumijevanje različitosti korisnika kao čimbenika dizajna, odnosno potencijala i zahtjeva za dizajn. Prepoznavanje marginaliziranih i ekstremnih skupina korisnika u kontekstu projekta. Upotreba dizajna kao alata za postizanje inkluzije.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta.

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
4. DSD 10 Unapređivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Identificirati ekstremne i marginalizirane skupine korisnika s obzirom na projekt dizajna
2. Definirati sve zainteresirane subjekte u kontekstu projekta dizajna
3. Analizirati i objasniti specifična obilježja, situacije i zahtjeve korisnika i zainteresiranih subjekata
4. Primijeniti proces dizajna kao alat za postizanje i razvoj inkluzije
5. Modificirati uočene zaključke u potencijale za razvoj proizvoda i konkretne zahtjeve za dizajn

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Uvod - Što je inkluzivni dizajn, primjeri projekata
2. Temeljna načela - razumijevanje korisnika i svih zainteresiranih, ekstremne skupine, poslovna usmjerenost
3. Dizajn bez stigmatizacije
4. Proces i metodologija inkluzivnog dizajna - uvod
5. Participativni dizajn
6. Specifične tehnike istraživanja za razumijevanje stvarnih potreba
7. Specifične tehnike verifikacije ideja i rješenja u suradnji s korisnicima
8. Opća problematika korisnika starije dobi
9. Opća problematika osoba s invaliditetom
10. Posjet Tiflološkom muzeju
11. Opća problematika društveno marginaliziranih osoba
12. Poteškoće s osjetilima
13. Poteškoće u području kognitivnih procesa
14. Motoričke poteškoće
15. Prezentacija seminarskih radova

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Terenska nastava
Seminar

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Izrada seminarskog rada
Usmeni ispit

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1,0 ECTS
Seminar	1,0 ECTS
Usmeni ispit	2,0 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Aktivnost na nastavi. Kvaliteta seminarskog rada. Znanje pokazano na usmenom ispitu.

Obvezna literatura

1. (2010.) Accessibility - A Practical Handbook on Accessible Graphic Design, RGD, Ontario, Toronto
2. Clarkson, J., Coleman, R., Hosking, I., Waller, S.(2007.) Inclusive design toolkit, University of Cambridge, Cambridge
3. Preiser, W., Smith, K.H.(2010.) Universal Design Handbook, McGraw-Hill, New York
4. Bencetić, S., Njegovanović, N. (2024.) Inkluzivni dizajn, skripta, Sveučilište u Zagrebu Arhitektonski fakultet

Dopunska literatura

1. Keates, S., Clarkson, P.J.(2003.) Countering design exclusion: An introduction to inclusive design, Springer, London
2. Von Hippel, E.(2005.) Democratizing Innovation, MIT Press, Cambridge
3. Holmes, K. (2018.) Mismatch, The MIT Press

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Socijalni dizajn

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek - Studij dizajna
Diplomski

Socijalni dizajn

205597
prof.art.mr.sc. Ivana Fabio, Arhitektonski fakultet
ifabrio@arhitekt.hr

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta
Kontakt
Suradnici
Mjesto izvođenja nastave

Frankopanska 12, Zagreb

Status predmeta
Godina studija
Semestar studija
Bodovna vrijednost (ECTS)
Način izvođenja nastave

Obavezni ID+VK
2. (Druga)
3. (Treći)
4
1P+2S

sati predavanja
sati vježbi
sati seminar

1
0
2

Očekivani broj studenata na predmetu
Razina primjene e-učenja
Jezik

30
1. razina
Hrvatski

Ciljevi predmeta

Savladavanje vještina i metoda kojima dizajn postaje sredstvo društvene inovacije, pokretač kolaborativnih praksi i sistemskih promjena. Razvoj komunikacijskih vještina za uspostavljanje povjerenja i dugoročne suradnje sa zajednicom. Upoznavanje različitih modela i njihova primjena u suradnji s organizacijama civilnog društva.

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Upisan u tekući semestar

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
3. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
4. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
5. DSD 08 Inovativno djelovati u području komunikacija, te suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna
6. DSD 10 Unaprjeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Barataći tehnikama i vještinama komunikacije za uspostavljanje povjerenja i partnerstva sa zajednicom
2. Analizirati i primijeniti različite metode istraživanja u radu sa zajednicom i udrugama
3. Demonstrirati principe Design thinking-a

4. Identificirati nedostatke ali i kvalitete koje su prisutne u zajednici, a koje su primjenjive za razvoj projekta
5. Kreirati rješenja društveno inovativnih proizvoda, sistema i usluga
6. Prilagoditi opseg rješenja realnim okolnostima i planirati strategije i faze implementacije
7. Razviti osobni pristup i metode kojima dizajn postaje sredstvo rješavanja problema u kontekstu sustavnih društvenih promjena
8. Planirati i provoditi participativne i kolaborativne projekte s članovima zajednice i udrugama civilnog društva

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Definicija društveno odgovornog dizajna
2. Povijesni pregled društveno angažiranih inicijativa i projekata
3. Aspen Design Summit
4. Metode i procesi socijalnog dizajna – design thinking, etnografske metode, participativni dizajn
5. Metode i procesi socijalnog dizajna – primjeri projekata
6. Komunikacija dizajnera sa zajednicom i organizacijama civilnog društva
7. Dizajn aktivizam
8. Dizajn tranzicija
9. Dizajn abdukcija
10. Pojam održivosti i otpornost zajednice
11. Dizajn persuazija
12. Dizajn i politika
13. Definiranje tema za seminar
14. Konzultacije - istraživanje u okviru diplomskog rada
15. Prezentacija seminara

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Seminar

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave, izrada i prezentacija seminara

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	1 ECTS
Istraživanje u okviru teme diplomskog rada	1 ECTS
Seminar	2 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Aktivnost na nastavi. Kvaliteta seminarskog rada.

Obvezna literatura

Shea, A. (2012): Designing for Social Change, Princeton Architectural Press, New York
Brown, T. (2009): Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, HarperBusiness, New York

Dopunska literatura

Boelen J., Kaethler M. (2020): Social Matter, Social Design - For good or bad, all design is social, Valiz

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Upravljanje dizajnom

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU

Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto

izvođenja

nastave:

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati predavanja

sati vježbi

sati seminar

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek - Studij dizajna
Diplomski

Upravljanje dizajnom

240330

doc.art. Izvorka Jurić, Arhitektonski fakultet
ijuric@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni ID+VK

2. (Druga)

3. (Treći)

3

1P+1V

1

1

30

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Predmet studentu daje specifična znanja i vještine potrebne za uspješno upravljanje i/ili vođenje dizajnerskog tima, samostalnog biroa za dizajn, odjela za dizajn u kompaniji I u institucijama
Poseban naglasak predmeta je na suradnji s drugim timovima i stručnjacima drugih profila, koji sudjeluju u procesu istraživanja, razvoja, planiranja i politike proizvoda, usluga i asortimana

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Nema preduvjeta

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 02 Samostalno istražiti sve čimbenike projekta dizajna u interdisciplinarnom kontekstu društveno odgovornog dizajna
2. DSD 04 Komunicirati kreativnu ideju projektnom timu, stručnoj i široj javnosti
3. DSD 06 Upravlјati dizajnerskim timom
4. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna predmeta, sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
5. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna
6. DSD 10 Unaprјeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Definirati i razumјeti proces upravlјanja dizajnom.
2. Razumјeti i integrirati osnovne elemente dizajn procesa i umjetničke direkcije u upravlјanje dizajnom.
3. Razumјeti i primijeniti proces upravlјanja dizajnom, dizajn projektom, dizajn timom i/ili dizajn uredom.
4. Postaviti i organizirati provedbu projekta, financijske okvire i mogućnosti financiranja projekta.
5. Ocijeniti uspješnost dizajn projekta, dizajn tima i/ili odjela dizajna/samostalnog ureda.
6. Planirati i provoditi interdisciplinarne projekte s različitim dionicima i u realnim okolnostima.

- Interpretirati i kritički sagledati koncept orijentacije na dizajn i tzv. "design thinking".

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

- Uvodno predavanje
- Značaj upravljanja dizajnom, nastanak, izvori, područje, morfologija.
- Orijentacija na dizajn; operativni, taktički i strateški elementi upravljanja dizajnom.
- Upravljanje robnom markom, upravljanje i rukovođenje proizvodom, planiranje životnog ciklusa proizvoda, umjetnička direkcija i upravljanje dizajnom.
- Područja upravljanja dizajnom, identitet subjekta, identitet proizvoda, planiranje proizvoda i proizvodnih grupa (kratkoročno vs. dugoročno planiranje).
- Tržišni elementi upravljanja dizajnom, zadovoljstvo potrošača, potrebe potrošača, odnos marketinga i dizajna, dizajn i prodaja.
- Organizacija dizajna na međunarodnom (un, undp, icsid/WDO, icograda) i nacionalnom nivou.
- Nacionalna politika dizajna - komparativan prikaz; ekonomski element upravljanja dizajnom, dizajn u nacionalnoj, regionalnoj i međunarodnoj ekonomiji.
- Upravljanje i rukovođenje inovativnim i kreativnim procesom, interdisciplinarnom grupom, dizajnerskim timom, stimulacija disciplinirane kreativnosti, izrada briefinga, dizajn koordinacija, umjetnička direkcija projekta.
- Rukovođenje procesom dizajna i dizajn projektom, istraživanja dizajna i istraživanja za dizajn.
- Organizacija samostalnog ureda za dizajn, kadrovi, obrazovanje, osnova računovodstva, knjigovodstva, financija, specifičnosti biroa za produkt design vs. biroa za dizajn komunikacija.
- Organizacija ureda za dizajn unutar korporacije i postavljanje strateškog plana upravljanja dizajnom unutar korporacije ili za vanjskog naručitelja.
- Upravljanje dizajnom, kulturna politika, gospodarska politika, korporacijska kultura.
- Tehnološki element upravljanja dizajnom, suradnja sa znanstveno-istraživačkim ustanovama i odjelima za razvoj; suradnja s različitim dionicima i postavljanje projekta u realnim okvirima.
- Zaključna razmatranja i mogućnosti inovacije procesa upravljanja.

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Priprema za predavanje i aktivno sudjelovanje
Seminarski rad
Praćenje struke i literature

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	0,5 ECTS
Aktivnost na predavanjima	0,5 ECTS
Seminarski rad	1 ECTS
Pismeni i usmeni ispit	1 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Kvalitativna i kvantitativna evaluacija tijekom semestra.
Pismeni i usmeni ispit

Obvezna literatura

Bachman, T., Miller, B., & Dahlin, T. (1998). 18 VIEWS on the definition of Design Management. Design Management Journal, 9 (3): 14-19
Mozota, B.d. (2003) Design management: using design to build brand value and corporate innovation. Allworth Press, New York
Design management institute: <http://www.dmi.org/>

Dopunska literatura

Klein, N., No Logo, VBZ, Zagreb, 2002.

Papaneck, V: THE GREEN IMPERATIVE, Ecology and Ethics in Design and Architecture,
Thames & Hudson, London, 1995

Literatura sugerirana na predavanjima

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

ČETVRTI SEMESTAR

Dizajn vizualnih komunikacija-diploma

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Arhitektonski fakultet, Odsjek - Studij dizajna
Diplomski

Dizajn vizualnih komunikacija-diploma

83581

prof.art. Tomislav Vlanić, doc.art. Marija Juza,
doc.art. Dina Milovčić, Arhitektonski fakultet
tvlainic@arhitekt.hr, mjuza@arhitekt.hr,
dmilovcic@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto
izvođenja
nastave

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati vježbe tjedno

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Obavezni VK

2. (Druga)

4. (Četvrti)

20

14V

14

15

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Integriranje stečenih interdisciplinarnih znanja i razumijevanja, vještina i umijeća te stavova i uvjerenja u završni projekt kojim se prezentira razina osobnih kompetencija za uključivanje u profesionalni život dizajnera vizualnih komunikacija

Uobličavanje osobnog kreativnog izričaja u skladu s afinitetima, izborom područja djelovanja i pristupom dizajnu. Kreativna sinteza rezultata i zaključaka teorijskog elaborata u inovativno društveno, gospodarsko i/ili kulturološko dizajn rješenje

Komuniciranje osobnog kritičkog stava o aktualnoj teorijskoj misli o dizajnu, metodološkoj praksi kao i upravljanju dizajnom

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Položeni svi kolegiji 1., 2., 3. semestra minimum 90 ECTS

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
2. DSD 06 Upravlјati timom suradnika
3. DSD 07 Stvaralački usavršavati razvoj dizajna sustava, identiteta i vizualnih komunikacija
4. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna
5. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Identificirati i analizirati potencijalne čimbenike unapređenja kvalitete komunikacije u realnom okruženju
2. Primijeniti metodologiju dizajna i upotrijebiti osnove znanstvenih metoda istraživanja
3. Argumentirati vrijednosti i smisao koncepta i strategije razvoja inovativnog projekta
4. Primijeniti metode i tehnike kreativnog promišljanja u timu i interakciji s suradnicima na projektu
5. Inovirati proizvod /sustav/uslugu razvijen na osnovama realnog konteksta
6. Razvijati osobni stav u struci

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

- 1.-15.** Razrada projektnog dijela na temelju teorijskog dijela diplomskog rada

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci
Terenska nastava

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predani projekti
Uspješno odrađena prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	2	ECTS
Istraživanje	9	ECTS
Projekt i prezentacija	9	ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajuću kvaliteti izvršenih obveza u tri faze razvoja projekata
Prezentacija: rezultati istraživanja i analize
Prezentacija: Idejna rješenja i odabir izvedbenog rješenja
Prezentacija: izvedbeno rješenje

Obvezna literatura

How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once in a while) change the world Hardcover – 28 Sep 2015 by Michael Bierut (Author)
Art Chantry Speaks: A Heretic's History of 20th Century Graphic Design Paperback – July 14, 2015 by Art Chantry (Author), Monica Ren. Rochester (Editor)

Dopunska literatura

Envisioning Information Paperback – May 1, 1990 by Edward R. Tufte (Author)
The Visual Display of Quantitative Information Paperback – May 1, 2001 by Edward R. Tufte (Author)
Stories that Move Mountains: Storytelling and Visual Design for Persuasive Presentations 1st Edition by Martin Sykes (Author), A. Nicklas Malik (Author), Mark D. West (Author)

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,
Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu

Industrijski dizajn-diploma

Naziv studija
Studijski program
Naziv predmeta

Šifra predmeta ISVU
Nositelj predmeta

Kontakt

Suradnici

Mjesto izvođenja nastave

Status predmeta

Godina studija

Semestar studija

Bodovna vrijednost (ECTS)

Način izvođenja nastave

sati vježbe tjedno

Očekivani broj studenata na predmetu

Razina primjene e-učenja

Jezik

Arhitektonski fakultet, Odsjek - Studij dizajna
Diplomski

Industrijski dizajn-diploma

83579

prof.art.mr.sc. Sanja Bencetić, prof.art.mr.sc. Ivana Fabio,
izv.prof.art. Andrea Hercog, doc.art. Nika Pavlinek, Arhitektonski
fakultet

sbencetic@arhitekt.hr, ifabrio@arhitekt.hr, ahercog@arhitekt.hr,
npavlinek@arhitekt.hr

Frankopanska 12, Zagreb

Obavezni ID

2. (Druga)

4. (Četvrti)

20

14V

14

15

1. razina

Hrvatski

Ciljevi predmeta

Integriranje stečenih interdisciplinarnih znanja i razumijevanja, vještina i umijeća te stavova i uvjerenja u završni projekt kojim se prezentira razina osobnih kompetencija za uključivanje u profesionalni život industrijskog dizajnera
Uobličavanje osobnog kreativnog izričaja u skladu s afinitetima, izborom područja djelovanja i pristupom dizajnu
Kreativna sinteza rezultata i zaključaka teorijskog elaborata u inovativno društveno, gospodarsko i/ili kulturološko dizajn rješenje
Komuniciranje osobnog kritičkog stava o aktualnoj teorijskoj misli o dizajnu, metodološkoj praksi kao i upravljanju dizajnom

Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije koje su potrebne za predmet

Položeni svi kolegiji 1., 2., 3. semestra minimum 90 ECTS

Ishodi učenja na razini programa kojima predmet pridonosi

Studenti će biti sposobni:

1. DSD 03 Zaključivati, argumentirati i osmišljavati inovativne koncepte dizajna
2. DSD 05 Osmisliti i razviti inovativni projekt
3. DSD 08 Inovativno djelovati u području suvremene proizvodne i kreativne industrije u kontekstu društveno odgovornog održivog dizajna
4. DSD 09 Upravlјati strategijama i procesima razvoja dizajna
5. DSD 10 Unaprјeđivati razvoj, sustave kriterija i metodologiju dizajna
6. DSD 11 Konkurrirati za upis poslijediplomskog studija u umjetničkom području

Očekivani ishodi učenja na razini predmeta

Studenti će biti sposobni:

1. Integrirati stečena znanja, vještine i stavove u dizajn kompleksnog proizvoda, sustava ili usluga
2. Primijeniti i prilagoditi metode kreativnog stvaranja osobnom pristupu i izboru područja ind. dizajna

3. Dizajnirati društveno odgovorno, održivo, inovativno, prepoznatljivo i konkurentno rješenje aktualnog ili predvidivog problema, potrebe ili potencijala
4. Obrazložiti motive, procese, rezultate i smisao dizajn rješenja
5. Komunicirati osobne stavove, pristup dizajnu i kreativni izričaj
6. Izraditi interaktivnu prezentaciju s pripadajućom projektnom dokumentacijom

Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave

1. Provjera sadržajnosti i relevantnosti postavki teorijskog elaborata za pristupanje projektiranju završnog rada
2. Provjera smjerova kreativnog djelovanja i izrada plana rada
3. Kreativne reakcije na upute i zahtjeve teorijskih postavki
4. Kritičko sagledavanje kreativnih potencijala u skladu s postavljenim kriterijima
5. Izrada idejnih rješenja
6. Eksperimentalna provjera za projekt značajnih karakteristika rješenja
7. Verifikacija idejnog rješenja za daljnji razvoj
8. Dodatno istraživanje potencijala unapređenja karakterističnih čimbenika i definiranje konačnih kriterija
9. Izrada izvedbenog rješenja
10. Izrada projektne dokumentacije
11. Izrada modela, uzoraka ili prototipa
12. Eksperimentalno korištenje rješenja u stvarnim uvjetima s kritičkom provjerom i dokumentiranjem
13. Formiranje završnih zaključaka s navođenjem rezultata, benefita, potencijala i smisla za daljnji razvoj i realizaciju
14. Uređivanje teorijskog elaborata, projektne dokumentacije i završnih zaključaka u cjeloviti projekt
15. Izrada završne prezentacije

Vrste izvođenja nastave

Predavanja
Vježbe
Mentorski rad
Samostalni zadaci
Terenska nastava

Obveze studenata

Redovito pohađanje nastave
Predani projekti
Uspješno odrađena prezentacija

Praćenje rada studenata

Pohađanje nastave	2 ECTS
Istraživanje	9 ECTS
Projekt i prezentacija	9 ECTS

Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Student dobiva ocjenu odgovarajuću kvaliteti izvršenih obveza:
Integracija teorijskog dijela diplomskog rada
Konceptualizacija i realizacija projektantskog dijela diplomskog rada
Prezentacija diplomskog rada

Obvezna literatura

Design for Social Impact, IDEO, Rockefeller Foundation, 2012. https://new-ideo-com.s3.amazonaws.com/assets/files/pdfs/news/IDEO_RF_Guide.pdf

Dopunska literatura

Časopisi: I.D., F+W Publications; Design Report, Konradin Verlag; Frame, BIS Publishers

Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih kompetencija

Studentske ankete,

Pravilnici Arhitektonskog fakulteta Studija dizajna i Sveučilišta u Zagrebu