

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
	Multimedija				Razlikovni	2
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje	130	5
	10	0	10			
Nastavnik	izv.prof.art. Iva Matija Bitanga					
Suradnik						
Cilj predmeta	Upoznati studente s povijesnim i tehnološkim razvojem multimedije. Upoznavanje stupnjeva interaktivnosti pojedinih medija i ukupne interaktivnosti unutar multimedijskih projekata kao i strukture multimedijskih projekata. Stjecanje kompetencija iz područja multimedije i polaganje temelja za produbljivanje znanja iz područja medija, komunikologije i medijskog dizajna.					
Ishodi učenja	1. Student će moći definirati medije i multimediju, vrste medija i medij kao komunikaciju, 2. Moći će definirati pojam komunikacije, naraciju, žanr, diskurs i odnos medija i umjetnosti. 3. Student će razumjeti problematiku medija i identiteta, problem vizualne reprezentacije znaka, 4. Razumjeti će upotrebu slika, fotografija, ilustracija, plakata, kazališta, vide, filma animacije i zvuka kao izražajnih sredstava. 5. Student će razumjeti odnose između medija, posebice vizualnih i auditivnih, 6. Moći će prepoznati pojedine segmente multimedijskog projekta. 7. Student će moći opisati tijek nastanka i samostalno realizirati jednostavni multimedijski projekt					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine						
Vrste izvođenja predmeta	Predavanja Samostalni zadaci				Komentari	
Obveze studenata	Uredno pohađanje nastave (prema pravilniku), realizirani zadaci (praktični zadatak/projekt). Prezentacija projekta u okviru ispita					
Sadržaj predmeta						
Nastavna cjelina		Oblici nastave (sati)				
		Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje	
Mediji i Multimedija		1			1	
Kod i Diskurs		1			1	
Naracija		1			1	
Mimesis i diegesis		1			1	
Odnos medija i umjetnosti		1			1	
Problem stvaralaštva i novog u medijima		1			1	
Znakovi i simboli		1			1	
Socijalna semiotika		1			1	
Mediji i Identitet		1			1	
Kreacija multimedije virtualne realnosti		1			1	
Obvezna literatura	1. Vaughan, T., Multimedia: Making it work, 7th edition, Berkeley, CA, 2006					

Dopunska literatura	1. Popović, R., Cvetković, D., Marković, D., Multimedija, Beograd, 2010. 2. Briggs, A. i Bruke, P., Socijalna povijest medija, Zagreb : Naklada Pelago, 2011 3. Škrabalo, I., Hrvatska filmska povijest ukratko (1896-2006), Zagreb, 2008. 4. Puhovski, N., DIGITALNI ABECEDARIJ audiovizualnih medija, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008 5. Bačić M.& Mirenić-Bačić J., Uvod u likovno mišljenje, ŠKOLSKA KNJIGA, Zagreb 1994. 6. Ivančević R., Likovni govor. Uvod u svijet likovnih umjetnosti, PROFIL, Zagreb 1997. 7. Paić, Ž., Vizualne komunikacije - uvod, CVS - Centar za vizualne studije, Zagreb 2008. 8. Tanay E. R. & Kučina V., Tehnike likovnog izražavanja, od olovke do kompjutera, NALKADA ZAKEJ Zagreb 1995. 9. Afrić W., Šimović V., Milković M., Smisao (RPG) sustava igranja virtualnih uloga, Baltazar Koprivnica, Koprivnica 2013.
Način provjere ishoda učenja	Položen pismeni i usmeni dio ispita i predan praktični rad.
Završni / Diplomski rad	Ne