

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
96826	Kreativni proces				Obvezni	3
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje	105	5
	30	0	15	0		
Nastavnik	doc.art. Niko Mihaljević					
Suradnik						
Cilj predmeta	Kolegij upoznaje budućeg dizajnera sa procesom rada na projektu zadane tematike u svim njegovim fazama, od osmišljavanja ideje, osnovne vizualizacije do idejnog i izvedbenog rješenja projekta kao zaokruženog komunikacijskog sredstva kroz individualni semestralni zadatak.					
Ishodi učenja	1. Pratiti, analizirati, shvatiti, artikulirati i prezentirati osobni kreativni proces.					
	2. Oblikovno osmisliti, izabrati opciju i analizirati kreativne faze rada na projektu.					
	3. Objasniti, prezentirati i samovrednovati slijed dizajnerskih odluka donešenih kroz kreativni proces i usmeno artikulirati pojedine faze projekta.					
	4. Odabrati adekvatne medije i alate za pojedine faze idejnog rješenja i realizaciju izvedbenog projekta i preispitati učinkovitost.					
	5. Planirati potrebne korake u realizaciji projekta i steći sposobnost vođenja individualnog kreativnog projekta, te obraniti izbor i artikulirati umjetnički stav.					
	6. Primijeniti stečena praktična iskustva na projekte u narednim srodnim umjetničkim kolegijima.					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	Odslušan kolegij 'Tipografija'. Osnovno poznavanje alata za digitalni prijelom teksta. Poznavanje osnovnih pojmova i elemenata grafičkog oblikovanja. Vještina prostoručnog crtanja. Elaboriranje vlastite ideje pismeno i usmeno.					
Vrste izvođenja predmeta	Predavanja				Komentari	
	Vježbe u praktikumu					
	Seminar i radionice					
	Terenske vježbe					
	E-učenje					
	Samostalni zadaci					
Obveze studenata	Redovito pohađanje predavanja i vježbi uz aktivno sudjelovanje. Uspješno dovršenje semestralnih zadataka prema unaprijed određenim kriterijima i terminskim planovima. Prezentacija finalnih radova na ispitu.					
Sadržaj predmeta						
Nastavna cjelina		Oblici nastave (sati)				
		Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje	
Uvod u predmet. Predstavljanje okvirne teme. Upoznavanje sa osnovnim fazama rada na zadatku.		3		2		
Osmišljavanje koncepta i usmena prezentacija.		3		2		
Postavljanje kreativnog koncepta od skica do osnovnog idejnog rješenja.		4		2		
Rasprava i vrednovanje osnovnog idejnog rješenja.		3		2		
Oblikovanje idejnog rješenja.		3		2		
Rasprava i vrednovanje idejnog rješenja.		3		2		
Oblikovanje izvedbenog rješenja prema dogovoru; plakat, knjižica, maketa, film, animacija.		5		2		

Obvezna literatura	1. Bennett,A., Design Studies, Theory and research in graphic design, Princeton Architectual press, New York 2006. 2. Šuvaković, M., Pojmovnik suvremene umjetnosti, Horetzky, Zagreb i Vleesi Beton, Ghent, 2005.
Dopunska literatura	1. William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, Universal Principles of Design, Rockport Publishers, 2003.mmitment in architecture, art and design, Nai Publishers, 2003 2. Ed Annink, Max Bruinsma, Lovely language, Veenman Publishers, 2008.
Način provjere ishoda učenja	Vrednovanje zadataka prema unaprijed određenim kriterijima. Uspješna izrada praktičnih zadataka tokom semestra i prezentacija istih na ispitu. Elaboriranje vlastite ideje u skici, modelu, pismeno i usmeno. Predaja rada u sustav Merlin do zadanog roka. Kolegij jednakovrijedno podučavaju sva tri profesora i svaki student je dužan kod svakog postići prolaznu ocjenu da bi mogao položiti ispit. Literatura je podložna promjenama u skladu sa semestralnim temama.
Završni / Diplomski rad	Da