

Fakultet likovnih umjetnosti / Grafički dizajn / INTERAKTIVNI DIZAJN IV

Uslovjenost drugim predmetima	Nema uslovjenosti.
Ciljevi izučavanja predmeta	Cilj predmeta je sublimacija znanja iz prethodna tri semestra. Teorijska i praktična nadgradnja u široj oblasti interaktivnog dizajna, dizajna interakcija, video arta, digitalnih medija i kritičkog dizajna.
Ime i prezime nastavnika i saradnika	prof. mr Ana Matić – nastavnik, mr Dejan Drašković - saradnik
Metod nastave i savladanja gradiva	Frontalna predavanja, praktični individualni procesni rad - vježbe, istraživački rad, prezentacije, diskusije. Neki segmenti nastave tj. procesnih vježbi mogu biti organizovani kroz radionice ili kao kolokvijum.
I nedjelja, pred.	Dizajn u interaktivnim medijima
I nedjelja, vježbe	v1 – teorijska analiza kompleksnog ID projekta
II nedjelja, pred.	Pet dimenzija Interaktivnog dizajna
II nedjelja, vježbe	v1 – teorijska analiza kompleksnog ID projekta
III nedjelja, pred.	Informaciona arhitektura (IA)
III nedjelja, vježbe	v1 – teorijska analiza kompleksnog ID projekta
IV nedjelja, pred.	Prezentacija v1
IV nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad - koncept/scenario
V nedjelja, pred.	Video art i Novi mediji
V nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad - koncept/scenario
VI nedjelja, pred.	DIY metode
VI nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad - storyboard
VII nedjelja, pred.	Prezentacija idejnog koncepta projekta v2
VII nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad - storyboard
VIII nedjelja, pred.	Interaktivnost i advertajzing
VIII nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad - realizacija
IX nedjelja, pred.	User interface
IX nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad - realizacija
X nedjelja, pred.	User Experience
X nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad - realizacija
XI nedjelja, pred.	Generativni dizajn
XI nedjelja, vježbe	v2 – kompleksni ID projekat ili video rad
XII nedjelja, pred.	Kritički dizajn
XII nedjelja, vježbe	v3 – koncept angažovanog interaktivnog rada
XIII nedjelja, pred.	Održivi dizajn
XIII nedjelja, vježbe	v3 – koncept angažovanog interaktivnog rada
XIV nedjelja, pred.	Refleksivni dizajn
XIV nedjelja, vježbe	v3 – koncept angažovanog interaktivnog rada
XV nedjelja, pred.	Prezentacija rada v2 i idejnog koncepta projekta v3
XV nedjelja, vježbe	Evaluacija semestra
Obaveze studenta u toku nastave	Student redovno pohađa nastavu, uz konsultacije realizuje predviđene vježbe.
Konsultacije	Nedjeljno - u terminu predviđenom rasporedom za određenu studijsku godinu/semestar.
Opterećenje studenta u casovima	nedjeljno: 4 kredita x 40/30 = 5 sati 20 min Struktura: Predavanja: 1 sat 30 min. (1 sat grupno, po 30 min individualno) Vježbe: 1 sat (30 min. grupno, po 30 min individualno) Individualni rad studenata: 2 sata 50 min / u semestru: Nastava i završni ispit: (5 sata 20 min) x 16 = 85 sati 20 min Neophodne pripreme 2 x (5 sata 20 min) = 10 sati 40 minuta Ukupno opterećenje za predmet : 4 x 30 = 120 sati Dopunski rad: do 24 sata Struktura opterećenja: 85 sati 20 min (Nastava) + 10 sati 40 minuta (Priprema) + 24 sata (Dopunski rad).

Literatura	Gillian Crampton Smith: Designing Interactions, Cambridge; Richard Saul Wurman: Information Architects, Graphis Inc; Bill Buxton: Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design, Morgan Kaufmann; Jon Kolko: Thoughts on Interaction Design, Morgan Kaufmann; Ivica Mitrović: Dizajniranje novih medija, DVK Split;
Oblici provjere znanja i ocjenjivanje	Procesna realizacija vježbi ukupno 20 poena, posvećenost i prisustvo nastavi 10 poena, usmena analiza i učešće u debatama 20 poena, završni ispit 50 poena. Prelazna ocjena se dobija ako se kumulativno sakupi najmanje 51 poen.
Posebne naznake za predmet	Studenti koji za Specijalistički Modul odaberu Primijenjenu fotografiju, dobijaju ovaj predmet u okviru obavezne grupe specijalističkih predmeta tog Modula.
Napomena	
Ishodi učenja	Po završetku predmeta, student će biti osposobljen da: 1. Analizira vizuelne, tehničke i funkcionalne osobine dizajna u interaktivnim medijima. 2. Razumije savremene dizajnerske principe i tehnološki okvir dizajna interakcija. 3. Samostalno kreira koncept za komercijalnu TV formu kao dio obimnije reklamne kampanje. 4. Kreira animirane tipografske forme kao izraz autorskog stava o društveno relevantnim temama u oblasti ekologije, održivosti i socijalno odgovornog dizajna.