**ODSJEK ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE**

**Tablica: ishodi učenja na razini studijskog programa**

**Naziv studijskog programa:** Diplomski sveučilišni studij Dizajn za izvedbenu i medijsku umjetnost, Smjer: Dizajn i tehnologija lutke

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ishod učenja studijskog programa** | **00256** | **00257** | **00258** | **00259** | **00260** | **00261** | **00262** | **00263** | **00264** | **00265** | **00266** | **00267** | **00268** | **X** | **Y** | **Z** |
| **Predmeti (obavezni)** |
| Majstorska radionica: Oblikovanje i tehnologija lutke 1 | x | x | x | x |   |   |   | x |   | x | x |   | x |  |  |  |
| Majstorska radionica: Oblikovanje i tehnologija lutke 2 | x | x | x |   | x |   |   | x |   | x | x |   | x |  |  |  |
| Majstorska radionica: Oblikovanje i tehnologija lutke 3 | x | x | x |   |   | x | x | x |   | x | x |   | x |  |  |  |
| Diplomski rad: Oblikovanje i tehnologija lutke | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Pismeni diplomski rad | x | x | x | x | x | x |   | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Obavezna umjetnička praksa: lutka | x |   |   |   |   |   |   | x |   | x |   | x |   |  |  | x |
| 3D računalno modeliranje u izvedbenim umjetnostima 1 | x |  | x | x | x |  |  | x |  |  | x | x | x |  |  |  |
| 3D računalno modeliranje u izvedbenim umjetnostima 2 | x |  | x | x | x |  |  | x |  |  | x | x | x |  |  |  |
| 3D računalno modeliranje u izvedbenim umjetnostima 3 | x |  | x | x | x |  |  | x |  |  | x | x | x |  |  |  |
| Vizualna kultura |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x | x |  |
| Metode i prakse umjetničkog istraživanja |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x | x | x |
| Dizajn svjetla | x |  |  |  |  |  |  | x |  |  | x |  | x |  |  |  |
| Multimedijalni projekt 1 | x |  |  |  |  | x |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |
| Multimedijalni projekt 2 | X |  |  |  |  |  |  | x |  | x | x |  | x |  |  |  |

**Legenda:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Labela IU** | **Opis ishoda učenja** |
| 00256 | Samostalno kritički vrednovati tekstualni predložak. |
| 00257 | Analitički prilagoditi dramaturški predložak zahtjevima lutkarskog kazališnog medija. |
| 00258 | Strateški odlučivati o odabiru likovnog izričaja u odnosu na ciljanu publiku. |
| 00259 | Kreirati inovativna rješenja lutaka i  lutkarskih scenografija za dječje predstave. |
| 00260 | Kreirati inovativna rješenja lutaka i  lutkarskih scenografija za predstave namijenjene odrasloj publici. |
| 00261 | Inovativne multimedijalne pristupe integrirati u različite lutkarske tehnike. |
| 00262 | Samostalno upravljati timom u složenim i uvjetima nepredvidljivim lutkarskim produkcijama.  |
| 00263 | Inovativno primijeniti stečena znanja i vještine u kreiranju tehnoloških lutkarskih rješenja. |
| 00264 | Nastaviti samostalno umjetničko istraživanje i/ili formalno obrazovanje na području lutkarstva. |
| 00265 | Argumentirati ukupnost konstitutivnih elemenata lutkarske izvedbe.  |
| 00266 | Generirati nova tehnološka rješenja unutar tradicionalnog lutkarskog kazališta. |
| 00267 | Preuzeti osobnu, etičku i timsku odgovornost pri realizaciji lutkarskih umjetničkih projekata namijenjenih pojedinim dobnim i društvenim skupinama. |
| 00268 | Kreativno povezati stečena znanja i vještine u vlastiti originalni umjetnički rukopis. |
| X | Analizirati različite aspekte umjetničkih stilova, poetika i umjetničkih estetika. |
| Y | Argumentirati različite aspekte umjetničkih stilova, poetika i umjetničkih estetika stručnjacima i laicima na službenom i drugom jeziku. |
| Z | Samostalno provoditi ukupan proces organizacije i provedbe istraživanja za potrebe umjetničkog projekta |