

**UČNI NAČRT PREDMETA / COURSE SYLLABUS**

<b>Predmet:</b>	Grafično oblikovanje
<b>Course title:</b>	Graphic design

Študijski program in stopnja Study programme and level	Študijska smer Study field	Letnik Academic year	Semester Semester
Razvoj videoiger in razširjenih resničnosti, visokošolski strokovni študijski program prve stopnje	-	Drugi	Četrta
Game and Extended Reality Development, first cycle Professional Study Programme	-	Second	Fourth

**Vrsta predmeta / Course type**

Izbirni / Elective

**Univerzitetna koda predmeta / University course code:**

4-RVRR-VS-IP-GO-2025-09-19

Predavanja Lectures	Seminar Seminar	Vaje Tutorial	Klinične vaje work	Druge oblike študija	Samost. delo Individ. work	ECTS
30	-	45	-	-	105	6

**Nosilec predmeta / Lecturer:**

Izr. prof. dr. Ivana Tutek

**Jeziki / Languages:****Predavanja / Lectures:** slovenski / Slovenian, angleški / English**Vaje / Tutorial:** slovenski / Slovenian, angleški / English**Pogoji za vključitev v delo oz. za opravljanje študijskih obveznosti:**

Študenti predhodno osvojijo vsebine predmetov Osnove risanja z vizualnimi principi 2D in 3D percepcije in Razvoj uporabniških vmesnikov.

Pred pristopom k izpitu mora imeti pozitivno ocenjen osrednji semestrski projekt in vaje.

**Prerequisites:**

Students first study the content of the courses Fundamentals of Drawing with Visual Principles of 2D and 3D Perception and User Interface Development.

To enter an exam students are due to have a positively evaluated Major course project as well as tutorial exercises.

**Vsebina:****Content (Syllabus outline):**

Zaradi skokovitega razvoja digitalne tehnologije in vseprisotnosti različnih mobilnih tehnologij, predmet usmerja pozornost k iskanju povezav med grafičnimi prvinami ter njihovo oblikovno in percepcijsko transformacijo skozi najnovejše medije. Predmet se zato osredotoča na pridobivanje osnovnega znanja o grafičnem oblikovanju in razumevanje možnih interdisciplinarnih povezav z interaktivnim informacijskim oblikovanjem.

**Teme:**

- Uvod v predmet Grafično oblikovanje: Zgodovina, terminološka opredelitev, pojmovanje in kategorizacija, ključna področja; medsebojna razmerja med grafičnim dizajnom in interaktivnim dizajnom
- Elementi grafičnega oblikovanja: Linija, velikost, oblika, tekstura, barva in barvne sheme, pisave in tipografije, anatomija črke
- Principi grafične kompozicije: Ravnovesje, kontrast, poudarek, ritem, vzorec, enotnost, raznolikost, ipd.
- Korporativno oblikovanje: Pregled osnovnih načel in oblik, oblikovanje logotipa, oblikovanje plakatov, zložen, itd.
- Oblikovanje infografike: Vizualizacija informacij, standardni diagrami (krožni, linijski itd.) Vizualizacija informacij: abstraktni diagrami Vizualizacija informacij: ilustrativni diagrami
- Prihodnost in nove smeri grafičnega oblikovanja: Primerjalna analiza grafičnih elementov v povezavi z mobilnimi aplikacijami in videoigami

As we are witnesses to the rapid development of digital technology and the ubiquity of various mobile technologies, the program will focus on searching for correspondences between graphic elements and their conceptual and perceptual transformation over time and media evolution. The course therefore focuses on acquiring a basic knowledge of graphic design and an understanding of the possible interdisciplinary links with interactive information design, which students can later develop in more depth in the *User Interface Development course*.

**Topics:**

- An Introduction to the program of Graphic Design: History of Graphic Design, concepts and categories, key areas; mutual relationships between graphic design and interactive design
- Elements of Graphic Design: Line, shape, size, texture, colour and colour scheme, font, and typefaces, the anatomy of a letter, etc.
- Principles of composition in Graphic design: Balance, contrast, emphasis, rhythm, pattern, unity, variety, etc.
- Corporate design: Overview of basic principles and forms, logo design, poster/brochure design, etc. Infographic design: Visualisation of information, standard charts (pie chart, line chart, etc.) Visualisation of information: abstract charts Information visualisation: illustrative charts
- Future and new directions of graphic design: Comparative analysis of graphic elements related to mobile applications and videogames

**Temeljni literatura in viri / Readings:**

- Sockwell, F., Potts, E., Heller, S. (2017). *Thinking in Icons: Designing and Creating Effective Visual Symbols*. Rockport Publishers.
- Klanten, R. (2008). *Visualising Information in Graphic Design*. Prestel Pub.
- Bokhua, G. (2022). *Principles of Logo Design: A Practical Guide to Creating Effective Signs, Symbols, and Icons*. Rockport Publishers.
- Cooke, A. (2018). *Graphic Design for Art, Fashion, Film, Architecture, Photography, Product Design & Everything In Between*. Prestel.
- Müller, J. (2018). *Logo Modernism (Design)*. Taschen.
- McNeil, P. (2017). *The Visual History of Type*. Laurence King Publishing.
- Brand, W. (2017). *Visual Thinking: Empowering People & Organizations Through Visual Collaboration*. BIS Publishers.
- Lupton, E. & Cole Phillips, J. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.

### **Cilji in kompetence:**

*Učna enota prispeva k razvoju naslednjih splošnih in predmetno-specifičnih kompetenc:*

*Splošne kompetence:*

- Raziskovanje, dokumentiranje, analiza in interpretacija razvojnih in oblikovnih konceptov v kontekstih videoiger in razširjenih resničnosti.
- Sposobnost samostojnega sledenja najnovejšim tehnološkim dosežkom in pridobivanja novih znanj, ki so uporabna v produkciji videoiger in navideznih resničnosti.
- Usposobljenost za skupinsko delo v vseh fazah razvoja in oblikovanja programske opreme.
- Sposobnost interdisciplinarnega povezovanja in nadgradnje znanj iz drugih sorodnih kreativnih področij.
- Poznavanje pomena kakovosti in prizadevanje za kakovost strokovnega dela skozi avtonomnost, samoiniciativnost, (samo)kritičnost, (samo)refleksivnost in (samo)evalviranje.

*Predmetno-specifične kompetence:*

- Razumevanje procesa grafičnega oblikovanja v vseh projektnih fazah in njegova fleksibilna uporaba na vizualnem in interaktivnem področju.
- Raziskovanje strukture in funkcije grafičnih elementov v analognih in interaktivnih medijih.
- Sposobnost interdisciplinarnega pristopa k splošni oceni panoge na družbenem in medijskem področju.

### **Objectives and competences:**

*The instructional unit contributes to the development of the following general and subject-specific competences:*

*General competences:*

- Research, documentation, analysis and interpretation of development and design concepts in the contexts of video games and extended reality.
- Ability to independently keep up to date with the latest technological developments and gain new skills useful in video games and extended reality production;
- Ability to work as part of a team in all phases of software development and design.
- Ability to interdisciplinarily integrate and build on knowledge from other related creative fields.
- Understanding of the importance of quality and striving for quality in professional work through autonomy, self-initiative, (self-)criticality (self-)reflexivity and (self-)evaluation.

*Subject-specific competences:*

- Understanding the graphic design process in all project phases and its flexible use in the visual and interactive field.
- Exploring the structure and function of graphic elements in analogue and interactive media.
- Ability to take an interdisciplinary approach to the overall evaluation of the sector in the social and media arenas.

- Zaveda se o grafičnem dizajnu kot povezovalnem elementu med tradicionalnimi in sodobnimi interaktivnimi tehnikami oblikovanja.
- Razumevanje razmerja med grafiko in infografiko.
- Usposobljenost za samostojno raziskovalno in kreativno dejavnost.

- Awareness of graphic design as a link between traditional and modern interactive design techniques.
- Understanding the relationship between graphics vs. Infographics.
- Awareness of independent research and creative activity.

### **Predvideni študijski rezultati:**

Znanje in razumevanje:

*Študent/študentka:*

- pridobi znanje o trenutnih in preteklih razvojnih trendih s področja grafičnega oblikovanja
- razume razliko med grafičnim in interaktivnim oblikovanjem
- lahko zastavi produkcijski načrt za projekte s področja grafičnega oblikovanja, od začetne ideje do finalnega izdelka
- zna pripraviti, implementirati in optimizirati raznovrstne elemente grafičnega oblikovanja v vizualne elemente za druga sorodna interaktivna oblikovna področja (spletna stran, grafični uporabniški vmesnik, videoigre, itd.)
- zna vizualno izraziti kompleksno informacijo z uporabo diagramov
- ima poglobljeno znanje o programskih okoljih: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator (ali sorodnih programskih okoljih)
- spozna svet infografike in se nauči preoblikovati vizualne grafične elemente v infografske elemente

### **Intended learning outcomes:**

Knowledge and understanding:

*The student:*

- has knowledge of the current and past development paths in graphic design
- has knowledge of the differences and common areas between graphic and interactive design
- can set up a production plan for graphic design projects from the initial idea to the final product
- is able to prepare, implement and optimise a wide range of graphic design elements into visual elements for other related areas of interactive design (web design, graphical user interface, video games, etc.)
- is able to visually express complex information using diagrams
- has in-depth knowledge of software environments: Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator (or related software environments)
- understands the world of infographics and learns how to transform visual graphic elements into infographic elements

### **Metode poučevanja in učenja:**

Metodologija poučevanja združuje funkcionalno in ustvarjalno znanje s tehničnimi zmožnostmi, s ciljem razvijanja vedno bolj kompleksnih in interdisciplinarnih projektov. Vsaka naloga združuje ključne elemente grafične predstavitve: pisave, fotografije, risbe in ilustracije, diagrame, ipd. Predmet je organiziran kot kombinacija teoretičnih predavanj, praktičnih vaj ter končnega samostojnega integriranega projekta. Raziskovanje, medpredmetno povezovanje vsebin, skupinsko in

### **Learning and teaching methods:**

The teaching methodology combines functional and creative knowledge with technical abilities, with the purpose of developing increasingly complex and interdisciplinary projects. Each task integrates the key elements of the graphic representation: typeface, photographs, drawings and illustrations, diagrams, etc. The course is organized as a combination of theoretical lectures, practical exercises, and the final self-contained integrated project. Research, cross-curricular content linkage, group

samostojno reševanje problemov podprto s personaliziranim in empatičnim pristopom predavatelja, so temeljne metode poučevanja in učenja pri predmetu.

and independent problem solving, supported by the personalized and empathetic approach of the lecturer, are the basic methods of teaching and learning in the subject.

<b>Načini ocenjevanja:</b>	Delež (v %) / Weight (in %)	<b>Assessment:</b>
<p>Način (pisni izpit, ustno izpraševanje, naloge, projekt):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pisni izpit</li> <li>• vaje (<i>tehnike in metodologije, analize primerov</i>)</li> <li>• domače naloge</li> <li>• osrednji semestrski projekt</li> <li>• (individualen pristop do vsakega študenta je posebej poudarjen pri osrednjem semestrskem projektu, kjer študent konceptualno opredeli svoj projekt, izbrana sredstva izražanja, tehnike, orodja, ter individualni vizualni jezik v skladu z vsemi profesionalnimi standardi na trgu)</li> </ul>	<p>20</p> <p>20</p> <p>10</p> <p>50</p>	<p>Type (examination, oral, coursework, project):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• written exam</li> <li>• exercises (various techniques and methodologies, case studies)</li> <li>• homework</li> <li>• major course project (the individual approach to each student is especially emphasized in major course project, where the student conceptually defines his project, chooses modes of expression, technique, tools, and individual visual language in accordance with all professional standards on the market)</li> </ul>

**Reference nosilca / Lecturer's references:**

- 2018. Koncept, prostorska in likovna postavitve razstave, ter grafično oblikovanje (deplijan in katalog razstave "Ivana Tutek\_Prikaz 25 /1992-2017/"; Galerija Modulor, Zagreb, 20.02.-02.03.2018.
- 2017. Poljana Square / Trg Poljana – trg, vizualna predstavitev in grafično oblikovanje idejnega, glavnega in izvedbenega projekta,
- 2012. 47. Zagrebački salon / Razstavljeni projekti: Trg Poljana, Šibenik; Centar Karlovca – Zvezda; Postavitve razstave "Povratak", zbirka B. Bogišić, HAZU, Cavtat; arhitektura in grafično oblikovanje
- 2012. UHA – Udruženje hrvatskih arhitekata : Postavitve razstave "Povratak", zbirka B. Bogišić, HAZU, Cavtat in grafično oblikovanje
- 2010. Exhibition design „Odlazak“ – muzeološki vidik kulture spomina, zbirka Baltazara Bogišića, HAZU, Knežev dvor, Cavtat ; prostorsko in likovno oblikovanje razstave z P. Šimefin, kustos S. Đivanović
- 1994. 29. Zagrebački salon arhitekture; Razstavljeni projekti / dve natečajni deli: Shinkenchiku Sha 1992. (Muzej za 21. stoletje), Shinkenchiku Sha 1993. (Local memory for living); arhitektura in grafično oblikovanje