SLOVENSKO
OGRODJE
KVALIFIKACIJ

Magister grafični inženir/magistrica grafična inženirka

Izbrane kvalifikacije

Magister agrarne ekonomike/magistrica agrarne ekonomike

Ime kvalifikacije Magister grafični inženir/magistrica grafična inženirka

Tip kvalifikacije Diploma druge stopnje

Vrsta kvalifikacije Izobrazba

Vrsta izobraževanja Magistrsko izobraževanje

Trajanje izobraževanja 2 leti

Kreditne točke 120 kreditnih točk

Vstopni pogoji

• Zaključen študijski program 1. stopnje na področju: grafičnih interaktivnih komunikacij, naravoslovja, tehnike, tehnologije, računalništva, informatike, medijev, ekonomije, organizacije dela ali oblikovanja ali
• zaključen študijski program 1. stopnje z drugih strokovnih področij, če kandidat pred vpisom opravi študijske obveznosti, ki so bistvene za nadaljevanje študija, v obsegu 10–60 KT ali
• zaključen visokošolski strokovni študijski program pred uvedbo bolonjske deklaracije na področju: grafike, naravoslovja, tehnike, tehnologije, računalništva, informatike, medijev, ekonomije, organizacije dela ali oblikovanja ali
• zaključen visokošolski strokovni študijski program po starem programu z drugih strokovnih področij, če kandidat pred vpisom opravi študijske obveznosti, ki so bistvene za nadaljevanje študija, v obsegu 10–60 KT.

ISCED področje

ISCED področje
Umetnost in humanistika

ISCED podpodročje

isced podpodročje avdiovizualno ustvarjanje, tehnike in multimedijska proizvodnja

Raven kvalifikacije

SOK 8
EOK 7
Druga stopnja

Učni izidi

Imetnik/imetnica kvalifikacije je usposobljen/-a za:
(splošne kompetence)

- poglobljeno strokovno znanje, doseženo s študijem teoretičnih in metodoloških konceptov, povezano z usposabljanjem za iskanje novih virov znanja z uporabo znanstveno raziskovalnih metod,
- kritično refleksijo,
- eksperimentiranje in vizualno posredovanje različnih miselnih konceptov,
- lastno učenje na svojem strokovnem in znanstvenem področju,
- razumevanje soodvisnosti med tehnologijo in oblikovanjem,
- razumevanje likovnega zapisa in njegovega tehnološkega prevajanja v grafične izdelke,
- iniciativnost in samostojnost pri odločanju ter vodenju najzahtevnejših delovnih sistemov,
- socialne in komunikacijske zmožnosti vodenja skupinskega dela tudi na področju projektov, ki temelje na povezovanju znanstvenih zakonitosti z različnih področij,
- profesionalno, etično in okoljsko odgovornost,
- uporabo sodobnih orodij, veščin in spretnosti, predvsem s področja IKT tehnologij v vsakdanjem strokovnem in znanstveno raziskovalnem delu,

(predmetno specifične kompetence)

- poglobljena znanja matematike, tehniške mehanike, organske in fizikalne kemije in naravoslovno mišljenje,
- vrednotenje tehnoloških značilnosti, prednosti in slabosti naprednih spletnih tehnologij in novih medijev,

- tenkočutno in poglobljeno opazovanje, spoznavanje in razumevanje skrivne (nevidne) in vidne konstitucijske, kompozicijske, estetske in sporočilne značilnosti grafičnega izdelka,
- razvijanje avtonomnosti, raziskovalne spretnosti, kritične in samokritične presoje uporabe tipografije za različne izdelke in vsebine ter različne nosilce posredovanja informacij,
- izdelavo lastne pisave, na podlagi teoretičnih temeljev, za celoten nabor črkovnih in nečrkovnih znamenj; preverjanje njene uporabnosti z ustreznimi metodami v projektnem delu,
- seznanjanje s fotografijo kot sodobnim uporabnim vizualnim, sporočilnim in komunikacijskim sredstvom pri oblikovanju grafičnih izdelkov s poudarkom na brezhibni tehnični, estetski, izrazni in kompozicijski urejenosti doseženih rezultatov,
- razumevanje interakcij med površino tiskovnih materialov, premazi, tiskarskimi barvami, lepili, laki,
- spoznavanje teorije mešanja in reprodukcije barv v grafičnem reprodukcijskem procesu s študijem različnih matematičnih modelov, ki opisujejo dogajanje v sistemu, njihove pomanjkljivosti in prednosti ter možnosti izboljšav; rešitve zahtevnejših matematičnih modelov in usmerjanje v kritično razmišljanje in iskanje rešitev problemov barvne reprodukcije v tiskanih medijih,
- poznavanje in razumevanje temeljev in razvoja teorije rastriranja v tiskanih medijih,
- poglabljanje teoretičnih osnov večbarvne reprodukcije v konvencionalnih in digitalnih tehnikah tiska, barvni analogni in digitalni fotografiji in elektronskih (interaktivnih) medijih, poznavanje teorije aditivnega, subtraktivnega, optičnega in aditivnega mešanja barv, modelov barvnega videza, vpliva metamerije, sijaja, kontrasta in drugih dejavnikov na barvno reprodukcijo oziroma percepcijo barv,
- poznavanje in kreativno vključevanje jezikovnih tehnologij v sodobne produkte in storitve, vključujoč mobilne aplikacije,
- uporabo naravne interaktivnosti v zasnovi sodobnih uporabniških vmesnikov,
- poglobljeno spoznavanje sodobnih aplikacij interdisciplinarnega področja interaktivnih sistemov na področju poizvedovanja in ekstrakcije informacij.

Ocenjevanje in zaključevanje

Uspeh na izpitu se ocenjuje z ocenami: 10 (odlično); 9 (prav dobro: nadpovprečno znanje, vendar z nekaj napakami); 8 (prav dobro: solidni rezultati); 7 (dobro); 6 (zadostno: znanje ustreza minimalnim kriterijem); 5–1 (nezadostno). Kandidat uspešno opravi izpit, če dobi oceno od zadostno (6) do odlično (10).

Napredovanje

Študent mora imeti za vpis v 2. letnik doseženih najmanj 54 KT.

Prehodnost

Doktorski študijski programi 3. stopnje (SOK: raven 10)

Pogoji za pridobitev javne listine

Za dokončanje študija mora študent opraviti vse obveznosti pri vseh predmetih, ki jih je vpisal, ter pripraviti magistrsko delo in ga zagovarjati.

Izvajalci kvalifikacije

Univerza v Ljubljani, Naravoslovnotehniška fakulteta

URL

https://www.ntf.uni-lj.si/igt/studij/2-stopnja/graficne-in-interaktivne-komunikacije/