

## Preddiplomski stručni studij Multimedijskog računarstva Ishodi učenja na razini studijskog programa

### OPĆI ISHODI UČENJA

Po uspješnom završetku studija, student će moći;

1. Prepoznati i interpretirati primjenjive informacijske teorije te suglasja s multimedijским sadržajima, u praksi
2. Osmisliti inovativna rješenja ili/i inovativne adaptacije trenutnih rješenja kako bi generirani sadržaji i informacije bile prikazane kroz već ustaljene trendove
3. Koristiti istraživačke metode kao i aktivne analize te sprovesti dobivene zaključke kroz zahtjeve klijenata, korisnika i informacijskih sustava
4. Adaptirati postojeća i kreirati nova poslovna rješenja i prilike kroz osvježeni pristup prezentiranju i vizualnom rješavanju problema
5. Upravljati mikroprocesima projekta od korisnika do članova tima
6. Valorizirati prioritete projekata te adekvatno sprovesti njihovu izvedbu kroz prizmu efekta rezultata, isplativost i vremenski utrošak
7. Prepoznati utjecaj socijalnih mreža, organizacija i poslovanja kroz koje se može implementirati multimedijalni informacijski sustav
8. Sprovesti kreativnu ideju u poslovni plan
9. Samostalno organizirati put vlastite nadogradnje znanja što kroz praktično iskustvo što kroz verificiranje znanja putem certifikacijskih ispita
10. Planirati i voditi projekte na nivou cijelog tima ljudi različitih zaduženja
11. Samostalno izvesti projekt prema određenim i usvojenim standardima, tehnologijama i metodologijama sprovedbe i predočavanja istog

## STRUČNI ISHODI UČENJA

Po uspješnom završetku studija, student će moći;

12. Izgraditi multimedijske sustave analizirajući poslovne zahtjeve kroz najbolja praktična rješenja
13. Prepoznati i definirati različite koncepte izgradnje 2D animacije kroz aplicirane alate
14. Analizirati realne prizore stvarnih objekata te isto konstruirati u virtualnom smislu kroz adekvatnu upotrebu osvjjetljenja i postavki digitalne fotografije te njene obrade
15. Konstruirati ergonomske i funkcionalne prikaze sučelja uspoređujući ih s postojećim valorizirajući postojeće trendove i rutine u korištenju
16. Poznavati i korištenje modernih tehnika obrade zvuka te upotrebe adekvatnih računalnih alata
17. Poznavati računalnu obradu videa i post produkcije te korištenje adekvatnih računalnih alata u pripremi video sadržaja
18. Identificirati glavne razvojne smjernice interaktivnih web rješenja te konstruirati adekvatna rješenja
19. Izgraditi web sustave upotrebom adekvatnih programskih jezika te njihovih rješenja
20. Pristupiti rješavanju problema multimedijske interaktivnosti kroz razumijevanje web server tehnologija
21. Izrađivati jednostavnije aplikacije za mobilne platforme i uređaje