

Student će primijeniti znanje i vještine iz područja multimedija i primijeniti temeljne kompetencije za samostalan umjetnički rad	P						P																							
Student će primijeniti digitalne i tradicionalne tehnike u procesu grafičkog dizajniranja i na polju fotografije		P								P	P			P																
Student povezuje i upoređuje različite informacione tehnologije i njihove primjene u savremenom društvenom i poslovnom kontekstu; kritički sagledava i procjenjuje uticaj digitalne transformacije			R			R																								
Student će moći da prepozna i objasni osnovne jezičke strukture i pravila, da ih pravilno primijeni u govoru i pisanju u komunikacijskim situacijama, te da poveže vokabular i gramatičke oblike u cilju formiranja smislene i koherentne poruke					Z				Z			R				R														
Student primjenjuje stečeno znanje u inženjerskim													P														P			

[illegible]

[illegible]

[illegible]

- **znanje (Z)** – sposobnost tumačenja i prepoznavanja osnovnih činjenica i pojmova,
- **razumijevanje (R)** – sposobnost tumačenja i objašnjavanja informacija,
- **primjena (P)** – sposobnost korištenja stečenog znanja u praktičnim situacijama,
- **analiza (A)** – sposobnost razlaganja informacija na dijelove i identifikovanje uzročno-posljedičnih veza,
- **sinteza (S) / kreiranje (K)** – sposobnost objelodanjivanja elemenata u cjelinu i kreiranja novih rješenja i
- **evaluacija (E)** – sposobnost procjene vrijednosti, kvaliteta ili efikasnosti na osnovu kriterijum.

