

KLASA: 007-01/24-03/02  
URBROJ: 2170-137-01-24-293  
Rijeka, 26. studenoga 2024.

Na temelju članka 34. Statuta Sveučilišta u Rijeci (KLASA: 030-01/23-01/05, URBROJ: 2170-137-01-23-2 od 2. listopada 2023. godine), Odluke o izmjenama i dopunama Statuta Sveučilišta u Rijeci (KLASA: 007-01/24-03/02, URBROJ: 2170-137-01-24-267 od 15. listopada 2024.), članka 18. Pravilnika o cjeloživotnom obrazovanju Sveučilišta u Rijeci (KLASA: 030-01/24-01/16, URBROJ: 2170-137-01-24-1 od 28. svibnja 2024. godine) te Mišljenja Povjerenstva za cjeloživotno obrazovanje (KLASA: 644-07/24-01/68, URBROJ: 2170-137-12-24-2 od 7. studenoga 2024. godine), Senat Sveučilišta u Rijeci na svojoj 100. sjednici održanoj dana 26. studenoga 2024. donosi sljedeću

#### ODLUKU

#### **o usvajanju programa cjeloživotnog obrazovanja pod nazivom „Osnove dizajna i razvoja računalnih igara“ (jednostavna mikrokvalifikacija), Fakulteta informatike i digitalnih tehnologija**

##### I.

Senat donosi Odluku o usvajanju programa cjeloživotnog obrazovanja pod nazivom „Osnove dizajna i razvoja računalnih igara“. Nositelj programa je Fakultet informatike i digitalnih tehnologija, a izvoditelji programa su Fakultet informatike i digitalnih tehnologija i Akademija primijenjenih umjetnosti.

##### II.

Program cjeloživotnog obrazovanja pod nazivom „Osnove dizajna i razvoja računalnih igara“ je program stručnog usavršavanja temeljen na akreditiranim studijskim programima. Završetkom programa stječe se 15 ECTS bodova.

##### III.

Program cjeloživotnog obrazovanja iz točke I. ove Odluke, čini sastavni dio ove Odluke.

##### IV.

Ova Odluka stupa na snagu danom donošenja.

#### DOSTAVITI:

1. Fakultetu informatike i digitalnih tehnologija,
2. Akademiji primijenjenih umjetnosti,
3. Povjerenstvu za cjeloživotno obrazovanje Sveučilišta u Rijeci,
4. Odjelu za studije i cjeloživotno obrazovanje,
5. Pismohrani, ovdje.



REKTORICA  
prof. dr. sc. Snježana Prijić-Samaržija

## I. OBRAZAC ZA OPIS PROGRAMA CJELOŽIVOTNOG OBRAZOVANJA

### Programi stjecanja znanja, vještina i kompetencija u okviru akreditiranog studijskog programa

NAPOMENA: Neka polja u obrascima su označena simbolima <sup>a, b, c, d, e</sup>. Ta polja nisu obavezna za sve programe. Potrebno ih je ispuniti jedino ako se prijavljuje odgovarajući program prema polju *Vrsta programa* u Obrascu I – dio *Opće informacije*.

Polja koja nisu posebno označena su obavezna za sve.

OPĆE INFORMACIJE	
Naziv programa	Osnove dizajna i razvoja računalnih igara
Nositelj programa	Sveučilište u Rijeci, Fakultet informatike i digitalnih tehnologija
Izvoditelj programa	Sveučilište u Rijeci, Fakultet informatike i digitalnih tehnologija Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti
Vrsta programa	a) Razlikovni programi u postupku stjecanja akademskog naziva <b>b) Programi stjecanja znanja, vještina i kompetencija u okviru akreditiranog studijskog programa</b> c) Programi usavršavanja s ECTS bodovima d) Programi usavršavanja bez ECTS bodova e) Programi ovlaštenih tijela

#### 1. OPĆI DIO

1.1. Naziv programa cjeloživotnog obrazovanja	
Osnove dizajna i razvoja računalnih igara	
1.1.1. Vrsta programa	
a) Razlikovni programi u postupku stjecanja akademskog naziva <b>b) Programi stjecanja znanja, vještina i kompetencija u okviru akreditiranog studijskog programa</b> c) Programi usavršavanja s ECTS bodovima d) Programi usavršavanja bez ECTS bodova e) Programi ovlaštenih tijela	
1.1.2. Razina studijskog programa (ako je primjenjivo) <sup>a, b</sup>	
Prije diplomski studij	
1.1.3. Područje programa (znanstveno/umjetničko)-navesti naziv <sup>a, b, c</sup>	
Interdisciplinarno područje znanosti	
1.2. Nositelj/i programa	
Sveučilište u Rijeci, Fakultet informatike i digitalnih tehnologija	

1.3. Izvoditelj/i programa
<b>Sveučilište u Rijeci, Fakultet informatike i digitalnih tehnologija</b> <b>Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti</b>
1.4. Trajanje programa
<b>2 semestra</b>
1.4.1. ECTS bodovi – minimalni broj bodova potrebnih da bi polaznik završio program <sup>a, b, c</sup>
<b>15</b>
1.5. Uvjeti upisa na program
<b>Prethodno završeno obrazovanje najmanje na razini 4.2. prema HKO-u (kvalifikacije stečene završetkom srednjoškolskog obrazovanja u trajanju od četiri ili više godina).</b>

## 2. OPIS PROGRAMA

### 1.

#### 2.1. Struktura programa, ritam pohađanja i obveze polaznika

Program se sastoji od četiri predmeta i traje dva semestra tijekom kojih polaznici izvršavaju obveze predviđene nastavnim planom svakog predmeta. Nastava iz svih predmeta se odvija kroz 15 tjedana tijekom semestra. Predmeti se izvode u hibridnom obliku, a obveze polaznika na pojedinom predmetu programa bit će detaljnije opisane u njihovim izvedbenim planovima koji će biti dostupni polaznicima prije početka programa.

2.2. Popis predmeta i/ili modula (ukoliko postoje) s brojem sati aktivne nastave potrebnih za njihovu izvedbu (i brojem ECTS – bodova za vrste programa a, b, ili c) (prilog: Tablica 1)

#### Tablica 1.

2.3. Popis predmeta i/ili modula koji se mogu izvoditi na stranom jeziku (navesti koji jezik)

-

2.4. Način izvođenja programa<sup>1</sup> (moguće je predvidjeti više načina izvođenja programa)

- ☐ neposredna nastava  
☐ nastava na daljinu (a) sinkrona, b) asinkrona)<sup>2</sup>  
☒ hibridna nastava

2.4.1. Obrazložiti svrhu izvođenja programa/modula online ili hibridno

Hibridnim načinom izvedbe programa omogućit će se fleksibilno izvršavanje obveza programa svim polaznicima, a prvenstveno zaposlenima i polaznicima koji nemaju prebivalište u Rijeci. Polaznici će imati obvezu fizički prisustvovati aktivnostima programa u unaprijed definiranim terminima za neposrednu nastavu i aktivnosti vrednovanja, dok će preostali dio aktivnosti predviđenih izvedbenim programom pojedinog predmeta moći obavljati fleksibilno u *online* okruženju.

2.4.2. Obrazložiti postojanje uvjeta za izvođenje programa nastavom na daljinu ili hibridno (dostupnost sustava za učenje na daljinu, infrastrukture i dr.)

Za provedbu hibridnog pristupa primjenjivat će se odabrani sustav za upravljanje učenjem, primjerice sustav Merlin kojem će imati pristup izvođači nastave i polaznici programa. Sustav omogućava asinkronu komunikaciju izvođača predmeta i polaznika programa, postavljanje interaktivnih nastavnih materijala, organizaciju nastavnih aktivnosti (predavanja i vježbi,

<sup>1</sup> Ukoliko je odobreno više načina izvođenja obrazložiti za svaki.

<sup>2</sup> Nastava na daljinu odnosi se na način izvedbe programa, ali ne i na način provjere znanja koji može biti predviđen kroz neki od sustava za nastavu na daljinu ili provjerom znanja (ispitom) u neposrednom kontaktu.

aktivnosti vrednovanja) te aktivno uključivanje polaznika programa u nastavni proces. Za neposrednu nastavu su na Fakultetu informatike i digitalnih tehnologija te Akademiji primijenjenih umjetnosti dostupna računala s internetskom vezom i potrebnim računalnim programima, projektori, ploče za pisanje, bežična mreža za samostalni/timski rad polaznika i pristup potrebnim mrežnim servisima.

U slučajevima potrebe za održavanjem sinkrone online nastave (primjerice za konzultacije), primjenjivat će se odgovarajući programi za komunikaciju u stvarnome vremenu (npr. MS Teams).

## 2.5. Jezik izvedbe

- ☒ hrvatski jezik  
☐ engleski jezik  
☐ drugo: \_\_\_\_\_

## 2.6. Način završetka programa

**Položeni svi predmeti programa.**

Tablica 1.

2.1. Popis predmeta i/ili modula (ukoliko postoje) s brojem sati aktivne nastave potrebnih za njihovu izvedbu i brojem ECTS bodova

POPIS MODULA / PREDMETA						
Semestar: zimski						
MODUL	PREDMET	NOSITELJ	P	V	S	ECTS
	Digitalna slika III <sup>a</sup>	Mihael Giba, umjet. surad.	15	30	0	4
	Digitalna ilustracija III <sup>b</sup>	Doc. art. Elvis Krstulović	15	30	0	3
Semestar: ljetni						
MODUL	PREDMET	NOSITELJ	P	V	S	ECTS
	Osnove razvoja računalnih igara <sup>c</sup>	Prof. dr. sc. Marina Ivašić-Kos	30	30	0	5
	Digitalna ilustracija II <sup>b</sup>	Doc. art. Elvis Krstulović	15	30	0	3

<sup>a</sup> kolegij je dio akreditiranog studijskog programa: Prijediplomski sveučilišni studij "Primijenjena umjetnost", Akademija primijenjenih umjetnosti

<sup>b</sup> kolegij je dio akreditiranog studijskog programa: Prijediplomski sveučilišni studij "Grafički dizajn i vizualne komunikacije", Akademija primijenjenih umjetnosti

<sup>c</sup> kolegij je dio akreditiranog studijskog programa: Prijediplomski sveučilišni „Informatika“, Fakultet informatike i digitalnih tehnologija