



NTF

UNIVERZA V LJUBLJANI
Naravoslovno-tehniška fakulteta

Predstavitev izbirnih predmetov na 1. stopnji študija GIK in GMT

Izberi si

**KATEDRA ZA INFORMACIJSKO IN
GRAFIČNO TEHNOLOGIJO**

MAJ 2024



www.grafika.si





Omejitev izbirnosti

- Sprememba izbirnosti z namenom optimizacije urnika
- Prekrivanje določenih nesorodnih izbirnih predmetov
- Izbirnost omogočena v VIS-u → samodejna omejitev izbirnosti
- Naslednji korak (2025/26) → omejitev vpisa pri izbirnih predmetih





Grafična tehnologija

GRAFIČNI MATERIALI

Grafične preiskave, Grafična dodelava

TISK

Ekologija v grafiki, Tiskovne forme,
Tisk 2, Tiskarski postopki 2, 3D tehnologije

EMBALAŽA

Embalažni materiali in tehnologija, Trendi pri razvoju embalaže,
Načrtovanje ekološke embalaže

PROIZVODNJA IN PODJETNIŠTVO

Vodenje kakovosti, Načrtovanje grafične proizvodnje,
Grafični inženiring, Poslovni informacijski sistemi
in Poslovne informacijske aplikacije, Podjetništvo, Celostno
razmišljanje in delovanje, Poslovno komuniciranje



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

**GIK 2: VSI IZBIRNI PREDMETI – potrebujete 10 KT
(izberete lahko 2 izbirna predmeta izmed naštetih):**

1. Praktično usposabljanje (4 KT)
2. Tiskarski postopki 2 (6 KT)
3. Video (6 KT)
4. Oblikovanje informacij (6 KT)
5. Embalažni materiali in tehnologija (6 KT)
6. Načrtovanje uporabniških vmesnikov (4 KT)
7. Osnove 3D modeliranja (6 KT)



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

GIK 2 (10 KT)

Oblikovalska usmeritev	Informacijska usmeritev	Tehnološka usmeritev
Video (6 KT)	Video (6 KT)	Tiskarski postopki 2 (6 KT)
Oblikovanje informacij (6 KT)	Načrtovanje uporabniških vmesnikov (4 KT)	Embalažni materiali in tehnologije (6 KT)
Osnove 3D modeliranja (6 KT)	Osnove 3D modeliranja (6 KT)	Video (6 KT)
Embalažni materiali in tehnologije (6 KT)	Oblikovanje informacij (6 KT)	Praktično usposabljanje (4 KT)
Praktično usposabljanje (4 KT)	Praktično usposabljanje (4 KT)	/



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

GMT 2: VSI IZBIRNI PREDMETI – potrebujete 20 KT

1. Grafične preiskave (6 KT)
2. Tisk 2 (6 KT)
3. Video (6 KT)
4. Interaktivni mediji 1 (6 KT)
5. Embalažni materiali in tehnologije (6 KT)
6. Tiskovne forme (4 KT)
7. Strukture in prenos podatkov (4 KT)
8. Osnove 3D modeliranja (4 KT)



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

GMT 2 (20 KT)

Oblikovalska usmeritev	Informacijska usmeritev	Tehnološka usmeritev
Video (6 KT)	Video (6 KT)	Grafične preiskave (6 KT)
Osnove 3D modeliranja (4 KT)	Interaktivni mediji 1 (6 KT)	Tisk 2 (6 KT)
Interaktivni mediji 1 (6 KT)	Strukture in prenos podatkov (4 KT)	Embalažni materiali in tehnologije (6 KT)
Embalažni materiali in tehnologije (6 KT)	Osnove 3D modeliranja (4 KT)	Tiskovne forme (4 KT)



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

GIK 3: VSI IZBIRNI PREDMETI – POTREBUJETE (2 x 6 KT) + (2 x 4 KT)

1. Praktično usposabljanje (4 KT)
2. Ekologija v grafiki (6 KT)
3. Vodenje kakovosti (6 KT)
4. Medijske vizualizacije (4 KT)
5. Grafična dodelava (4 KT)
6. Trendi pri razvoju embalaže (6 KT)
7. Oblikovanje embalaže (4 KT)
8. Grafični inženiring (4 KT)
9. Načrtovanje pisav (6 KT)
10. Podjetništvo (4 KT)
11. Poslovne informacijske aplikacije (6 KT)
12. Načrtovanje ekološke embalaže (6 KT)
13. Tiskarski postopki 2 (6 KT)
14. Video (6 KT)
15. 3D tehnologije (4 KT)
16. Osnove 3D animacij in simulacij (4 KT)



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

GIK 3 ((2 x 6 KT) + (2 x 4 KT))

Oblikovalska usmeritev	Informacijska usmeritev	Tehnološka usmeritev
Medijske vizualizacije (4 KT)	Medijske vizualizacije (4 KT)	Ekologija v grafiki (6 KT)
Oblikovanje embalaže (4 KT)	Video (6 KT)	Grafična dodelava (4 KT)
Načrtovanje pisav (6 KT)	Osnove 3D animacij in simulacij (4 KT)	Trendi pri razvoju embalaže (6 KT)
Osnove 3D animacij in simulacij (4 KT)	3D tehnologije (4 KT)	Tiskarski postopki 2 (6 KT)
Načrtovanje ekološke embalaže (6 KT)	Poslovne informacijske aplikacije (6 KT)	3D tehnologije (4 KT)
Video (6 KT)	Grafični inženiring (4 KT)	Načrtovanje ekološke embalaže (6 KT)
Trendi pri razvoju embalaže (6 KT)	Podjetništvo (4 KT)	Vodenje kakovosti (6 KT)
Poslovne informacijske aplikacije (6 KT)	Praktično usposabljanje (4 KT)	Grafični inženiring (4 KT)
Podjetništvo (4 KT)	/	Podjetništvo (4 KT)
Praktično usposabljanje (4 KT)	/	Praktično usposabljanje (4 KT)



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

GMT 3: VSI IZBIRNI PREDMETI – POTREBUJETE 24 KT

1. Interaktivni sistemi 1 (6 KT)
2. Načrtovanje grafične proizvodnje (6 KT)
3. Vodenje kakovosti (6 KT)
4. Trendi pri razvoju embalaže (6 KT)
5. Oblikovanje medijev (4 KT)
6. Podjetništvo (4 KT)
7. Poslovni informacijski sistemi (6 KT)
8. Informacijske kompetence (4 KT)
9. Grafične preiskave (6 KT)
10. Video (6 KT)
11. 3D tehnologije (4 KT)
12. Tisk 2 (6 KT)
13. Osnove 3D animacij in simulacij (4 KT)
14. Medijske vizualizacije (4 KT)
15. Celostno razmišljanje in delovanje (4 KT)
16. Poslovno komuniciranje (4 KT)



Priporočljivi predmeti za usmeritve po področjih

GMT 3: 24 KT

Oblikovalska usmeritev	Informacijska usmeritev	Tehnološka usmeritev
Oblikovanje medijev (4 KT)	Interaktivni sistemi 1 (6 KT)	Tisk 2 (6 KT)
Video (6 KT)	Video (6 KT)	Grafične preiskave (6 KT)
Osnove 3D animacij in simulacij (4 KT)	3D tehnologije (4 KT)	Trendi pri razvoju embalaže (6 KT)
Medijske vizualizacije (4 KT)	Osnove 3D animacij in simulacij (4 KT)	3D tehnologije (4 KT)
Interaktivni sistemi 1 (6 KT)	Medijske vizualizacije (4 KT)	Načrtovanje grafične proizvodnje (6 KT)
Trendi pri razvoju embalaže (6 KT)	Informacijske komptence (4 KT)	Vodenje kakovosti (6 KT)
Poslovni informacijski sistemi (6 KT)	Poslovni informacijski sistemi (6 KT)	Informacijske komptence (4 KT)
Podjetništvo (4 KT)	Podjetništvo (4 KT)	Podjetništvo (4 KT)
Poslovno komuniciranje (4 KT)	Poslovno komuniciranje (4 KT)	Poslovno komuniciranje (4 KT)
Celostno razmišljanje in delovanje (4 KT)	Celostno razmišljanje in delovanje (4 KT)	Celostno razmišljanje in delovanje (4 KT)

Zakaj podjetništvo?

Iskanje in razvijanje priložnosti.

DESET NAJ VEŠČIN ZAPOSLENIH

Leta 2015 Leta 2020

- | | |
|---|---|
| 1. Sposobnost reševanja kompleksnih problemov | 1. Sposobnost reševanja kompleksnih problemov |
| 2. Koordiniranje in sodelovanje z drugimi | 2. Kritično razmišljjanje |
| 3. Znanje za vodenje ljudi | 3. Kreativnost |
| 4. Kritično razmišljjanje | 4. Vodenje ljudi |
| 5. Pogajanje | 5. Koordiniranje in sodelovanje z drugimi |
| 6. Nadzor kakovosti | 6. Čustvena inteligenco |
| 7. Storitvena naravnost | 7. Presoja in sprejemanje odločitev |
| 8. Presoja in sprejemanje odločitev | 8. Storitvena naravnost |
| 9. Aktivno poslušanje | 9. Pogajanje |
| 10. Kreativnost | 10. Kognitivna fleksibilnost |

Vir: Poročilo o prihodnosti zaposlitvev (Future of Jobs Report), Svetovni gospodarski forum

Potrebno v vsakem poslu, tudi obstoječem, kjer lahko vpeljemo nove proizvode, storitve, uporabimo nove materiale ali nove, boljše načine dela.

PODJETNIŠTVO



Engage customers on social media

Entrepreneur

CUT THE B.S. AND
**BE YOUR
OWN BOSS**



With a zero-tolerance whining policy and a focus on fun, **Barbara Corcoran** steered her company to a \$66 million payday.

+

HOW TO
crowdfund your startup in 30 days or less

INNOVATION IN DESIGN:
Trends and technologies driving the way you approach everything from web development to product manufacturing

MARCH 2012 | ENTREPRENEUR.COM

PODJETNIŠTVO

Blaž Zupan
Ekonombska fakulteta

Pri tem predmetu vas bomo naučili uporabe orodij za razvoj poslovnih priložnosti.

Pri tem boste razvijali veščine, ki jih podjetja cenijo in potrebujejo in/ali če je to vaš cilj, vam pomagali na vaši podjetniški poti.

Naslavljati osebne, družbene in gospodarske izzive, ki nam jih prinaša prihodnost.

Razvijanje samostojnega, odprtega in celostnega razmišljanja, katerega poslanstvo je delovati v dobro vseh deležnikov.

Najpomembnejši poudarki:

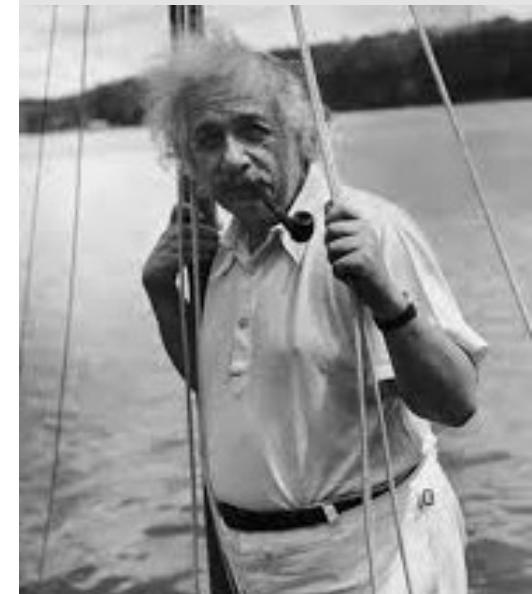
- osredinjenost na študenta;
- razvijanje študentovih kompetenc;
- celostno in transdisciplinarno razmišljanje;
- povezovanje naravoslovnih in tehnoloških znanj z družboslovnimi in humanističnimi znanji.

Nekatere vsebine:

- kompetence inženirjev prihodnosti,
- komunikacija,
- lateralno razmišljanje,
- holistična retorika – kako se sporazumevati,
- karierne in osebne odločitve.

Ne moremo reševati problemov z enakim razmišljanjem kot smo ga imeli, ko smo jih ustvarili.

A. Einstein



CELOSTNO RAZMIŠLJANJE IN DELOVANJE



ZAKAJ POSLOVNO KOMUNICIRANJE



- Izmenjava informacij
- Doseganje ciljev
- Sodelovanje in koordinacija
- Reševanje problemov
- Uresničevanje novih idej
- Uvajanje sprememb
- Uspešnost odnosov
- ...



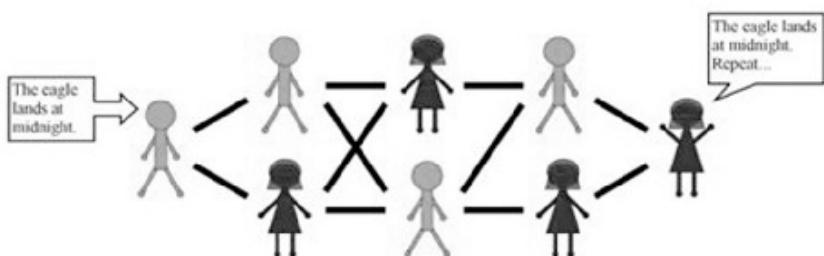
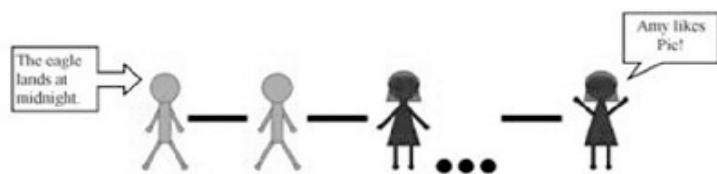
POSLOVNO KOMUNICIRANJE

Andreja Jaklič
Fakulteta za družbene vede

4 ECTS | GMT3

Uspešnost poslovanja

CILJI PREDMETA



Spozнати пomen in posledice poslovnega komuniciranja.

Podati razumevanje povezanosti poslovnega komuniciranja z reševanjem poslovnih problemov in uspešnostjo poslovanja.

Podati temeljna znanja in ugotovitve s področja poslovnih odnosov in komuniciranja.

Razvijati komunikacijske spremnosti in veščine za različne načine komuniciranja (sestanki, predstavitev, pogajanja).

Razviti spremnosti poslovnega komuniciranja s sodelavci pri reševanju problemov in v različnih težkih situacijah.

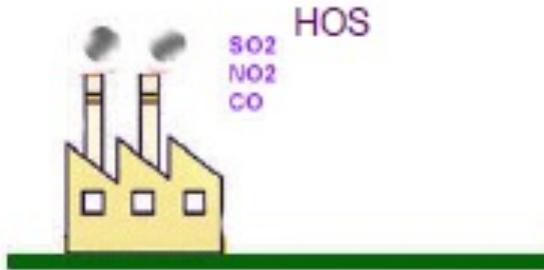
Spozнати in razvijati znanja in veščine poslovnih pogajanj.

Spozнати in razvijati znanja in veščine medkulturnih pogajanj v mednarodnem poslovanju.

KAKO?



- Študijski primeri
- Simulacije
- Opazovanje z udeležbo



vpliv grafične
industrije na okolje

okoljevarstvene rešitve



EKOLOGIJA V GRAFIKI



tiskovne forme po posameznih tehnikah tiska
vrste tiskarskih plošč in tehnologija izdelave tiskovne forme
klasični in digitalni (CtP) postopki izdelave tiskovne forme
kemijske reakcije in fizikalno-kemijske spremembe
v posameznih fazah izdelave tiskovne forme

TISKOVNE FORME



Digitalni tisk
elektrofotografija, kapljični tisk

Funkcionalni
tisk

Tiskana
elektronika

Konvencionalni tisk
fleksotisk, sitotisk, tampotisk

Hibridni tisk

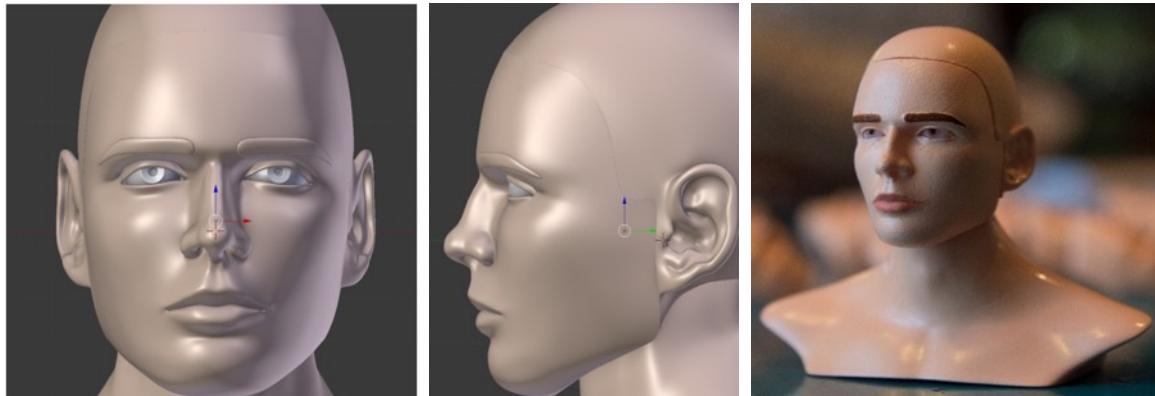
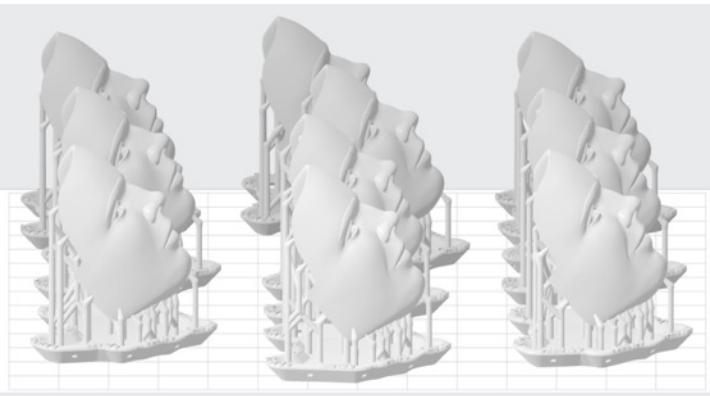
Industrijski tisk



predavanja, vaje
in projektno delo

Povezljivost: Grafična dodelava,
Tiskovne forme, Embalaža 1

TISK 2 IN TISKARSKI POSTOPKI 2



Zajem predmeta

3D skeniranje, fotogrametrija ...

Priprava modela

Reproduciranje

3D tisk, vizualizacija, animacija, VR, OR, XR

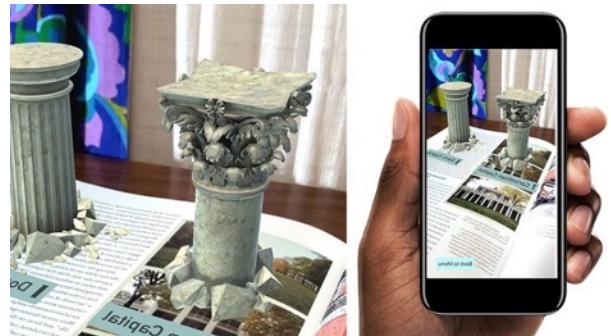


predavanja, vaje
in projektno delo

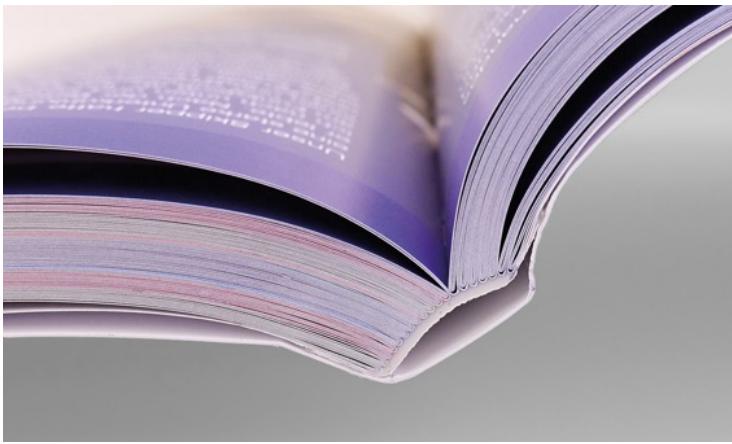
Povezljivost:
3D modeliranje

3D TEHNOLOGIJE

Deja Muck
Matej Pivar



4 ECTS | GMT3 in GIK3



GRAFIČNA DODELAVA

Urška Vrabič Brodnjak
Klemen Možina

4 ECTS | GIK3

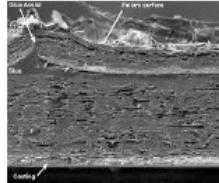


GRAFIČNA DODELAVA

Urška Vrabič Brodnjak
Klemen Možina

4 ECTS | GIK3

Embalaža 1, Tisk 2,
Grafična dodelava



Seznanitev
s preskuševalnimi
metodami
in lastnostmi grafičnih
ter embalažnih
materialov.

Projektno delo:
povezava vaj,
seminarja
in drugih oblik dela.



GRAFIČNE PREISKAVE

Diana Gregor Svetec
Klemen Možina

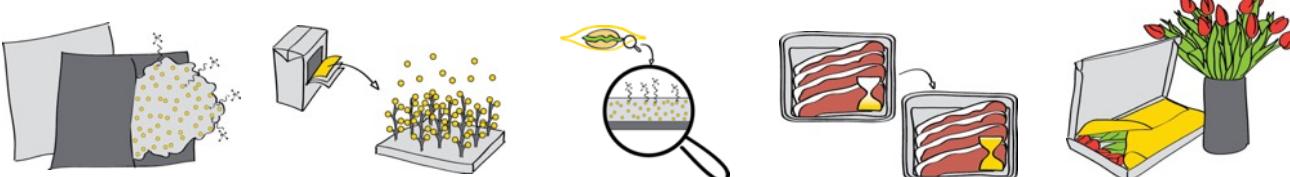
6 ECTS | GMT2 in GMT3



EMBALAŽNI MATERIALI IN TEHNOLOGIJA

Diana Gregor Svetec
Ana Mendizza

6 ECTS | GMT2 in GIK2



Aktivna embalaža
Inteligentna embalaža
Trajnost
Zakonodaja



Tested for Harmful
Substances
Suitable for Food
Contact

www.tuv.com
ID 0020000000



TRENDI PRI RAZVOJU EMBALAŽE

Življenjski krog embalaže, trajnostni embalažni materiali in biopolimeri, postopek načrtovanja embalaže z upoštevanjem smernic trajnostnega razvoja, ekološko grafično oblikovanje.

Praktični primeri ekološkega oblikovanja.



Aleša Istenič, Eva Štirn



Kristina Sojer, Patricija Pevec



Janja Cerar, Patricija Selič



Jasmina Ajdini

NAČRTOVANJE EKOLOŠKE EMBALAŽE



VODENJE KAKOVOSTI

Opredelitev sodobnega pojmovanja kakovosti in sistemov vodenja kakovosti.

Razvijanje zavesti o pomenu kakovosti.

Razumevanje sodobnih konceptov sistemov vodenja kakovosti, njihovega presojanja in certificiranja.

Kritična analiza sistemov in orodij za vodenje kakovosti.

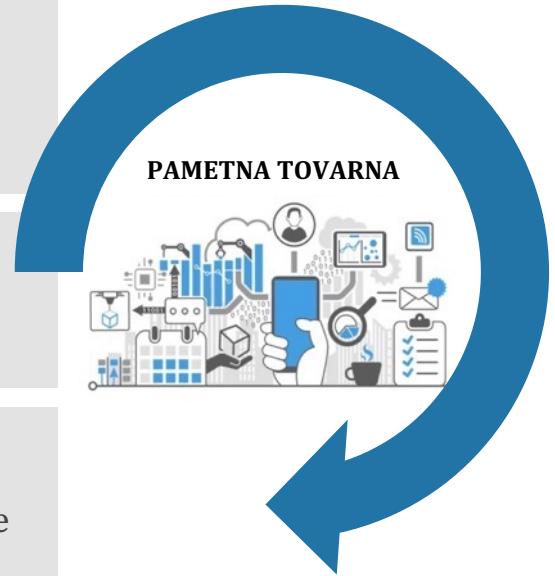
OPREDELITEV USPEŠNEGA PODJETJA



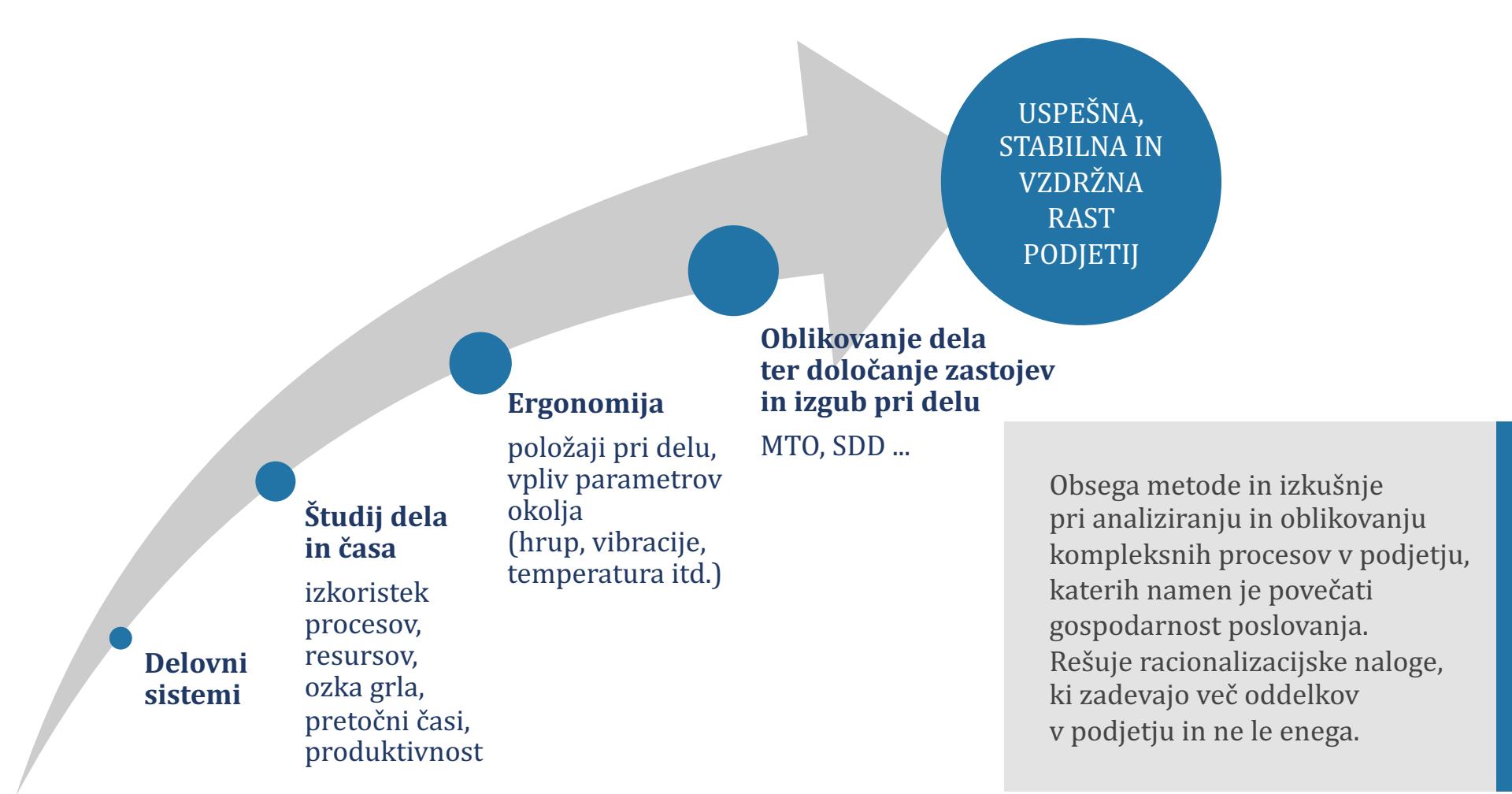
Človek v delovnem procesu
Organizacijska kultura
Vrednote, poslanstvo in vizija podjetja
Kakovost
Etika v poslovnom svetu

Organizacijske strukture
Poslovne funkcije in njihova povezljivost

Procesi
Pretok materiala in delovne dokumentacije
Študij dela in časa
Organiziranost poslovnih procesov



NAČRTOVANJE GRAFIČNE PROIZVODNJE



GRAFIČNI INŽENIRING

PODATKI

INFORMACIJE

ZNANJE

NAČRTOVANJE

ODLOČANJE



POSLOVNI INFORMACIJSKI SISTEMI IN POSLOVNE INFORMACIJSKE APLIKACIJE

**NTF**UNIVERZA V LJUBLJANI
Naravoslovno-tehniška fakulteta

Informacijska tehnologija in oblikovanje medijev

INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA

Interaktivni mediji 1, Interaktivni sistemi 1, Načrtovanje uporabniških vmesnikov

3D IN VIDEO

Osnove 3D modeliranja, Osnove 3D animacij in simulacij, Video

OBLIKOVANJE

Oblikovanje informacij, Oblikovanje medijev, Medijske vizualizacije

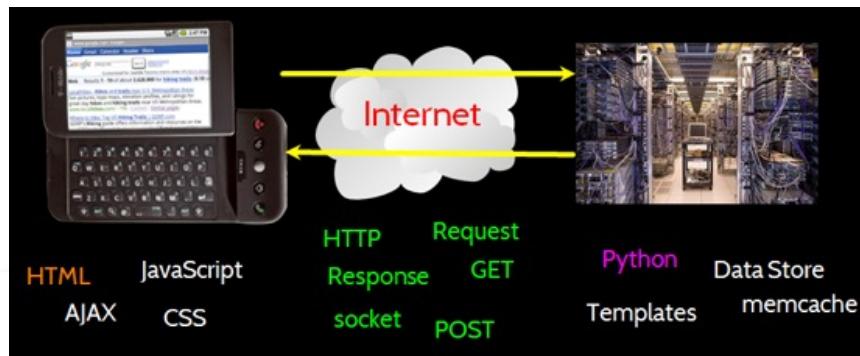
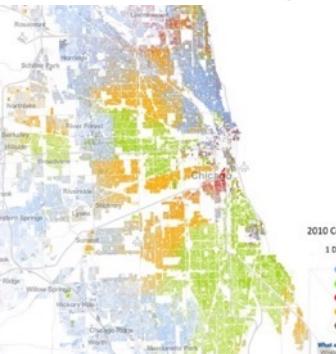
EMBALAŽA

Oblikovanje embalaže (in Načrtovanje ekološke embalaže)



E.g. Open Street Map data:

- About 3 billion GPS coordinates
- <https://blog.openstreetmap.org/2012/04/01/bulk-gps-point-data/>.
- This image was rendered in one minute on a standard MacBook with 16 GB RAM
- Renders in 7 seconds on a 128GB Amazon EC2 instance



INTERAKTIVNI MEDIJI 1

Python – osnove

sintaksa in semantika,
spremenljivke, izrazi, operatorji,
funkcije, zanke (IF) in iteracije
(OR), nizi, sezname, urejeni
sezname, datoteke, slovarji

Parsing

Dostopanje do spletnih portalov
in njihovo razčlenjevanje.

Analiza podatkov (Big data)

Interaktivne računalniške igre



INTERAKTIVNI SISTEMI 1

Mihael Lazar, Aleš Hladnik,
Matevž Hibernik

Razvoj interaktivnosti in komunikacije človek–stroj.

Trenutni obseg interaktivnih sistemov:
računalniki, mobilne in hišne naprave, roboti...

Razlike in stične točke med človekom in računalnikom.

Sistem kot vsota ljudi, dejavnosti, okolja in tehnologij.

Načrtovanje interaktivnosti na podlagi oseb in scenarijev.

Pregled osnovnih tehnologij za interaktivnost v spletu.

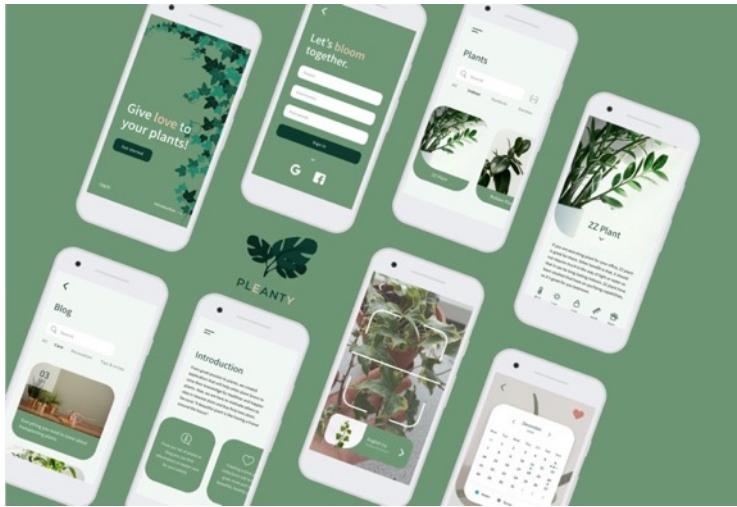
Dostopnost, uporabnost, sprejemljivost.

Bodočnost interaktivnosti:

sistemi za daljinsko prisotnost, holografski vmesnik,
razpoznavanje gibov, povezava možgani–stroj,
možgani–možgani, VR, AR, UI, napredna robotika.

Metoda UCD: načrtovanje, usmerjeno v uporabnika; postopki načrtovanja spletnih mest in aplikacij

- raziskava trga (analiza obstoječih UV), anketiranje, intervjuji in segmentacija
- izdelava person, načrt uporabniške izkušnje, informacijska arhitektura, žični modeli
- vizualna podoba in prototipiranje, testiranje uporabnosti, testiranje uporabniške izkušnje



Aplikacija in platforma

ScanTap

Optimizacija dela v industriji

Aplikacija z enostavnim skeniranjem QR kode na posameznih napravah omogoča hiter dostop do ključnih podatkov in jih za delo z napravo potrebujemo.

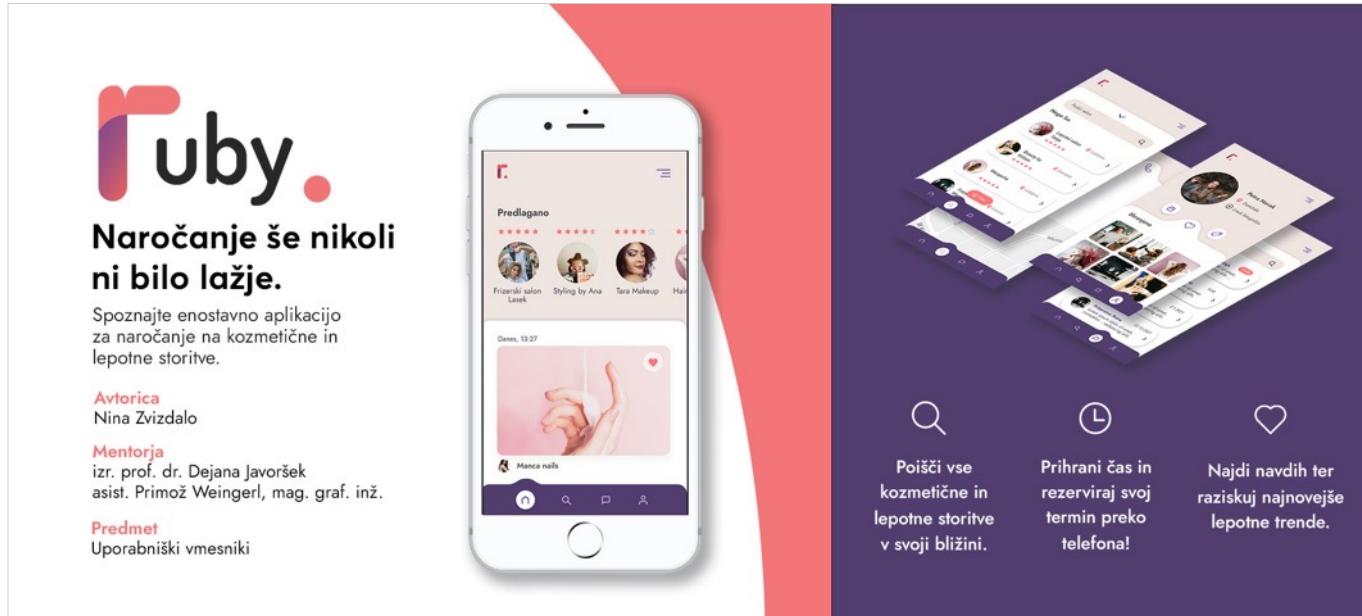
Platfroma, sinhronizirana z aplikacijo, skrbi za jasen pregled baz in služi kot podporni element za organizacijo dela.

Milko Egert in Matjaž Boček
Uporabništvo univerzalni, 2020/2021
Mentorja: dr. prof. dr. Dejanja Jošček in asist. Primož Weingerl, mag. graf. inšt.

NAČRTOVANJE UPORABNIŠKIH VMESNIKOV

Metoda UCD: načrtovanje, usmerjeno v uporabnika; postopki načrtovanja spletnih mest in aplikacij

- raziskava trga (analiza obstoječih UV), anketiranje, intervjuji in segmentacija
- izdelava person, načrt uporabniške izkušnje, informacijska arhitektura, žični modeli
- vizualna podoba in prototipiranje, testiranje uporabnosti, testiranje uporabniške izkušnje



NAČRTOVANJE UPORABNIŠKIH VMESNIKOV

teksturiranje



upodabljanje



osvetljevanje



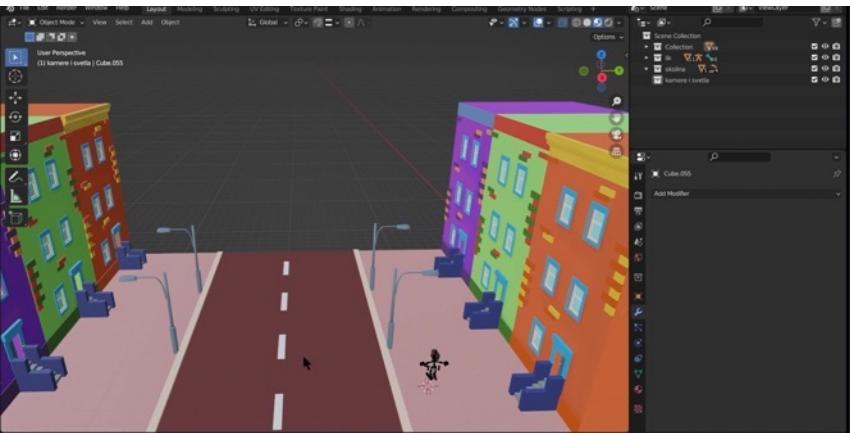
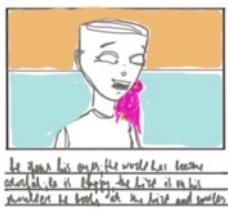
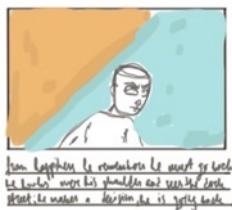
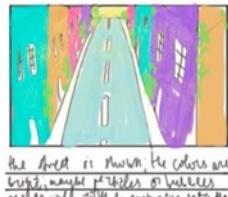
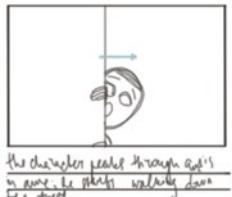
modeliranje



OSNOVE 3D MODELIRANJA

Helena Gabrijelčič Tomc
Andrej Iskra

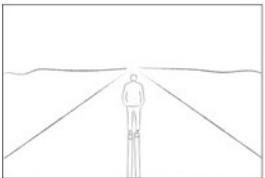
6 ECTS | GMT2 in GIK2



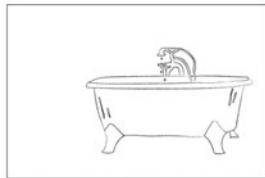
OSNOVE 3D ANIMACIJ IN SIMULACIJ

Helena Gabrijelčič Tomc, Tanja Nuša Kočevar
Matevž Hibernik, Andrej Iskra

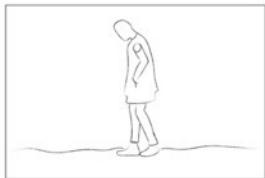
4 ECTS | GIK3, GMT3



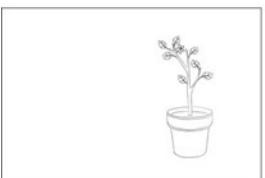
stanje sredi ceste
= nemoč



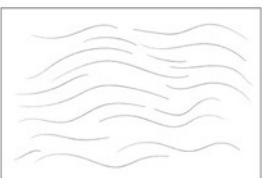
voda, ki kaplja iz pipe
= žalost



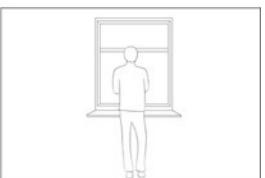
hoja po travniku
= osamljjenost



cvetoče rože
= hvaležnost



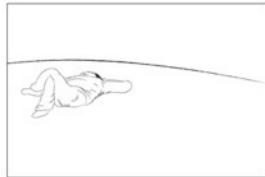
svetlikajoča se reka/morje
= motivacija



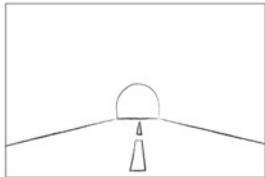
stanje pred oknom z odprtimi zavesami
= adaptacija



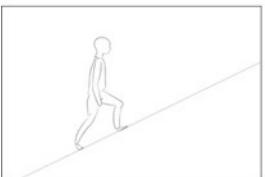
tekanje po gozdru
= frustracija



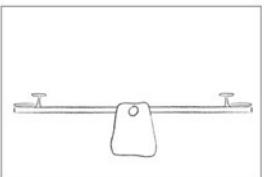
ležanje na travi
= sprejetje



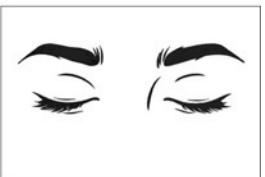
luč na koncu tunela
= olajšanje



hoja po hribu navzgor
= vztrajnost



uravnotevna gugalnica
= spokojnost



oči, ki se zaprejo
= izpolnjenost

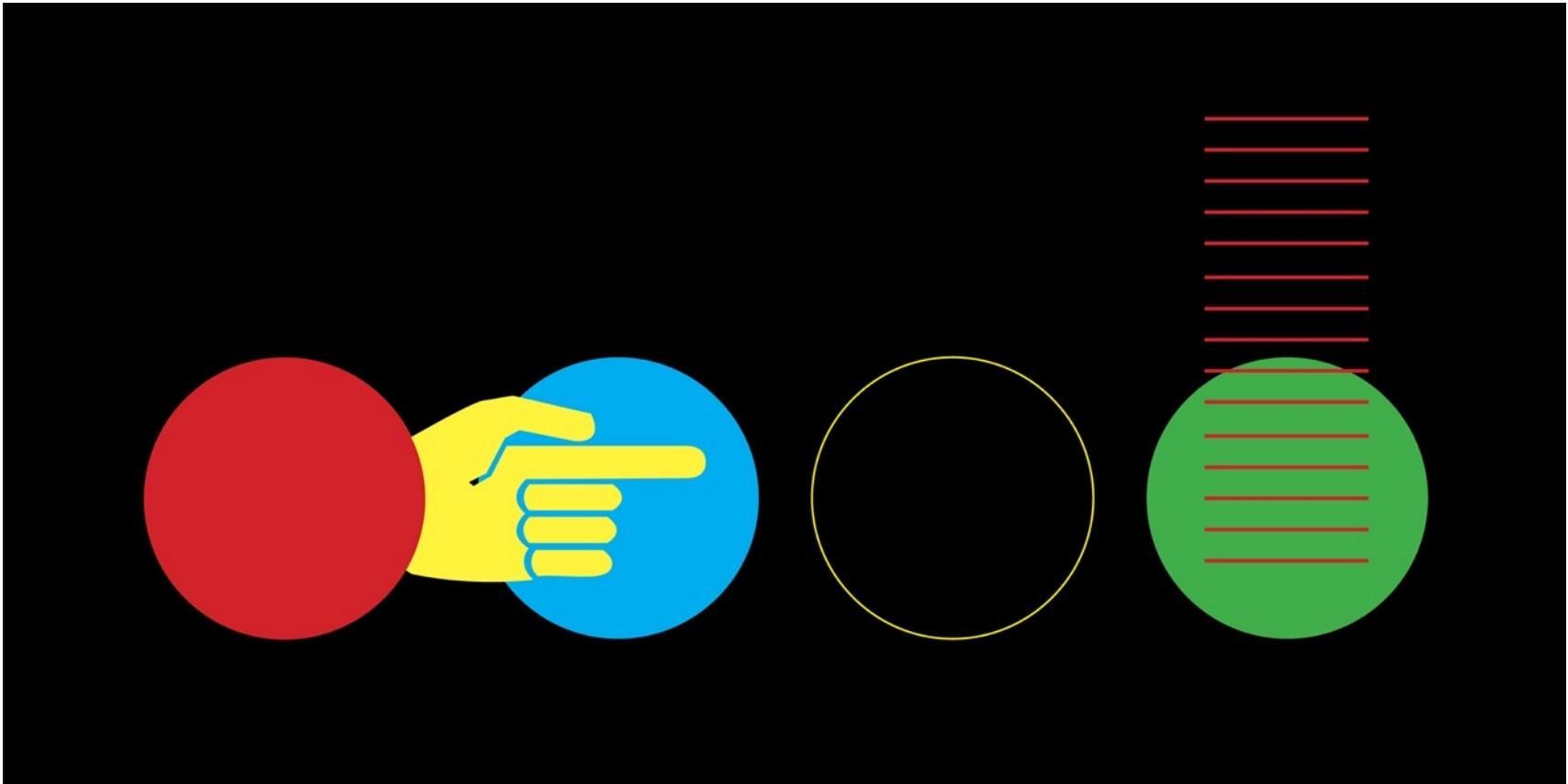


VIDEO

Helena Gabrijelčič Tomc
Andrej Učakar

forma, scena, naracija,
kader, kompozicija,
animacija,
post produkcija

6 ECTS | GMT2, GMT3, GIK2, GIK3



OBLIKOVANJE INFORMACIJ

Primož Fijavž
Gregor Franken

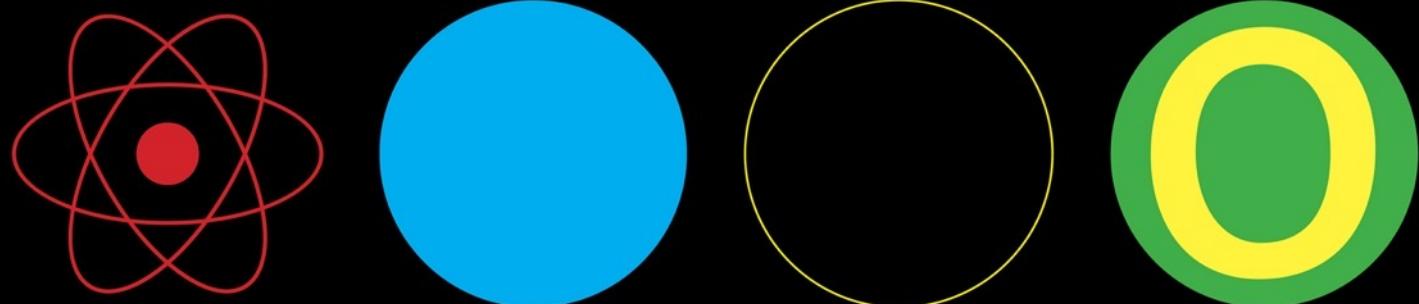
Opredeliti problem, določiti vsebino,
prikazati vrednosti in jih grafično
oblikovati.

6 ECTS | GIK2



OBLIKOVANJE INFORMACIJ

Primož Fijavž
Gregor Franken



OBLIKOVANJE MEDIJEV

Primož Fijavž
Gregor Franken

Opredeliti problem, ponuditi rešitev,
se držati ideje, jo obogatiti
in jo predstaviti v različnih medijih.

4 ECTS | GMT3

Always a ~~HEROINE~~, never a *romantic lead*.

You pile up enough enough of tomorrow's
yesterdays.
and you'll find you've collected nothing but a lot of empty yesterdays.



I am ready to start being cactI,
and start being cactUS



Writing smething on 3 hrs of sleep *If you*
And stressf out usually ends up in a lot of typos. *an fe La*

Do not go where the path may lead, go instead
where there is no path and leave a trail.
- - - - -

OBLIKOVANJE MEDIJEV



Kompetence

Iskanje zanesljivih in uporabnih informacij v veliki množici.

Sinteza novih znanj iz informacij in podatkov.

Cilj je dvig **informacijske, podatkovne, digitalne** in **vizualne** pismenosti.

Viri informacij

Vrste, zanesljivost
Bibliografski slogi
Reference

Podatkovne zbirke

Bibliografske in faktografske
Napredne tehnike iskanja
Vrednotenje informacij

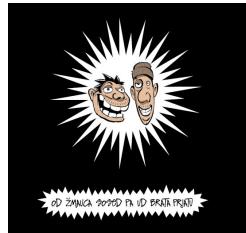
Intelektualna lastnina

Pravice avtorjev,
licence, znamke,
modeli, patenti

Iz informacij v znanje

Interpretacija, analiza,
strukturiranje, predstavitev
podatkov/informacij

INFORMACIJSKE KOMPETENCE



gorenje
Life Simplified



YIN+YOUNG

101% AGENCIJA 101

RUBIKON GRAL

MUVIT / 6x60
FILMSKI MARATON KRATKIH FILMOV



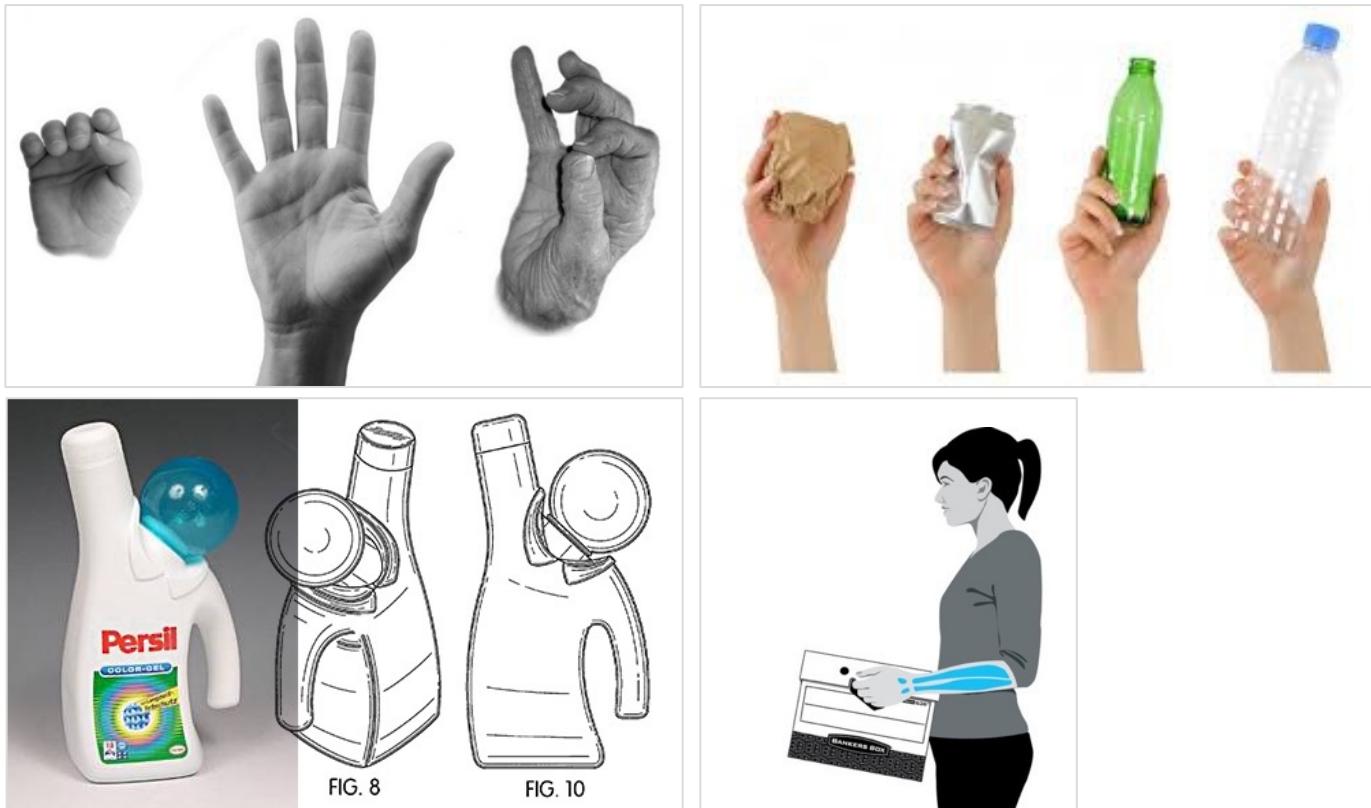
PRITLIČJE

city park
POLEPŠA DAN



union
PIVNICA
SINCE 2014

MEDIJSKE VIZUALIZACIJE



OBLIKOVANJE EMBALAŽE



OBLIKOVANJE EMBALAŽE

Urška Vrabič Brodnjak
Gregor Franken

4 ECTS | GIK3

Namen in cilji

- Preverjanje in nadgradnja teoretičnega znanja na praktičnih primerih.
- Spoznavanje novih tehnoloških procesov, delovnih sredstev, pripomočkov, materialov.
- Sočasno učenje mehkih veščin in razvijanje odgovornosti.
- Pridobivanje specifičnih strokovnih kompetenc za lažji vstop na trg dela.

- 160 delovnih ur v podjetju
- junij, julij, avgust, september
- pod vodstvom delovnega mentorja v podjetju in pedagoškega mentorja s fakultete
- zaključek s seminarsko nalogo

grafična, medijska in papirno-predelovalna podjetja, založništvo, oblikovalske in oglaševalske agencije, medijske hiše, trgovine, izobraževalne ustanove, raziskovalni inštituti, državna uprava



PRAKTIČNO USPOSABLJANJE

koordinatorka: Mirjam Leskovšek
učitelji in asistenti kot pedagoški mentorji

4 ECTS | GIK2, GIK3



NTF

UNIVERZA V LJUBLJANI
Naravoslovnotehniška fakulteta



Kje nas najdete?

www.facebook.com/ntfot

www.instagram.com/ntfot

Naravoslovnotehniška fakulteta

www.vimeo.com/ntfot

www.grafika.si

igt@ntf.uni-lj.si