



Zadatak

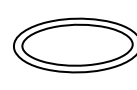
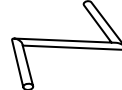
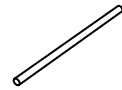
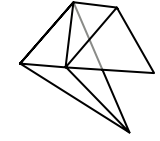
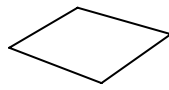
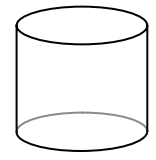
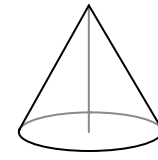
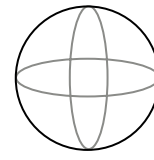
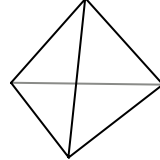
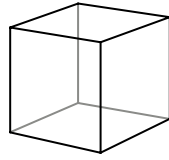
Osmislite osobni robot koji bi vam mogao koristiti u određenim svakodnevnim situacijama kod kuće. Pretpostavite jednu ili više situacija, odredite mu nekoliko funkcija i oblikujte ga da izgledom i funkcioniranjem izražava jedan od karaktera.

Za oblikovanje koristite neograničen broj ponuđenih oblika tijela, ploha i linijskih elemenata. Dozvoljeno im je mijenjati proporcije, izrezivati dijelove i slobodno ih interpretirati te koristiti slične geometrijske oblike ili kombiniranjem ponuđenih stvarati nove oblike.

Odabrane situacije, funkcije i karakter označite križićem unutar kvadrata ispred pojma.

Za probne skice koristite poledinu lista.

Ideju koju smatrate najuspješnijom nacrtajte uredno u okviru na prednjoj strani. Odabranu ideju treba prikazati kao prostorni prikaz (perspektiva, aksonometrija,...), a po potrebi slobodno prikažite specifične detalje. Poželjno je predvidjeti i naznačiti karakteristike materijala za osnovne dijelove robota.



SITUACIJE

- spavate
- jedete
- učite
- crtate
- odmarate se
- pospremate
- zabavljate se

FUNKCIJE

- nosi
- vuče
- gura
- podiže
- okreće
- grabi
- grije
- hladi
- maše

.....
(dodajte po svom izboru)

KARAKTER

- 'simpa'
- 'nestaško'
- 'profi'
- 'šminker'

Kriterij vrednovanja (ocjenjivanja):

- zanimljivost i kreativnost
- usklađenost funkcije i karaktera
- shvatljivost interpretiranja funkcija
- prepoznatljivost značajki karaktera
- jasnoća i čistoća prikaza



1. zadatak

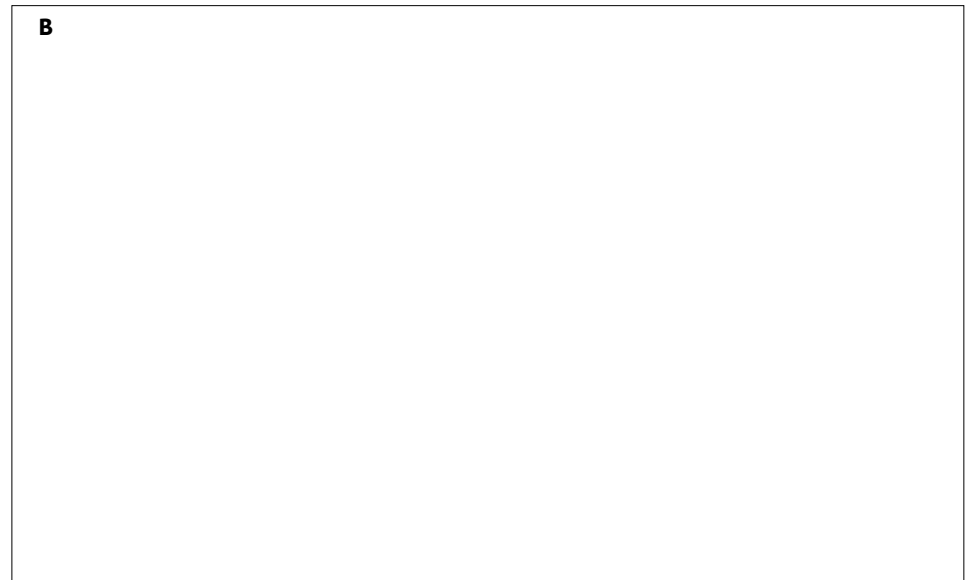
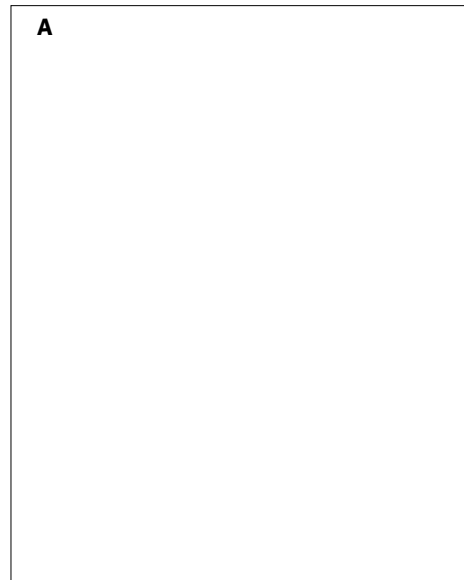
Slikovni znak – Piktogram

Led pada s krova
Mjesto za punjenje mobitela
Mjesto za roštilj

Odaberite jednu od ponuđenih obavijesti i zaokružite je. Kreirajte slikovni znak – piktogram za odabranu obavijest vodeći računa o razumljivosti i jednostavnosti prikaza. Od materijala koristite crni i/ili bijeli papir i/ili flomaster (**prilog 1**). Skice i ideje crtajte na poleđini, a završnu ideju uredno realizirajte u prostoru **A**.

Kriterij vrednovanja (ocjenjivanja):

- idejni koncept
- razumljivost i jednostavnost prikaza
- kreativnost, inventivnost i kvaliteta izvedbe



2. zadatak

Logotip (tipografski znak)

Ahilej / Kiklop / Posejdon / Hefest / Meduza / Atlas / Minotaur / Odisej / Sizif

Odaberite jedan od ponuđenih likova iz grčke mitologije i zaokružite ga. Na osnovu asocijacija vezanih uz odabrani lik iz priložene tipografije/a oblikujte logotip. U cilju naglašavanja specifičnih karakteristika odabranog lika koristite priloženi crni i/ili bijeli papir, odnosno flomaster (**prilog 2**). Rješenje treba jasno komunicirati odabrani lik. Skice i ideje crtajte na poleđini, a završnu ideju uredno realizirajte u prostoru **B**.

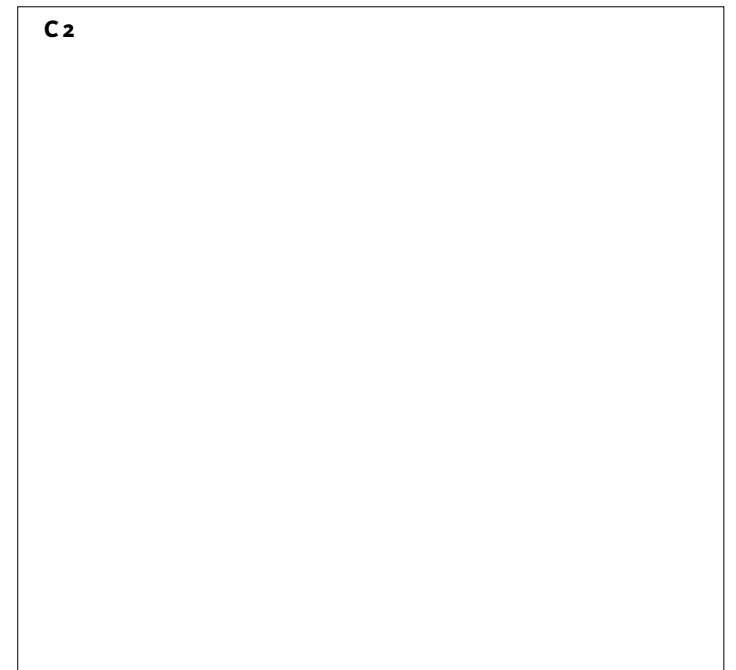
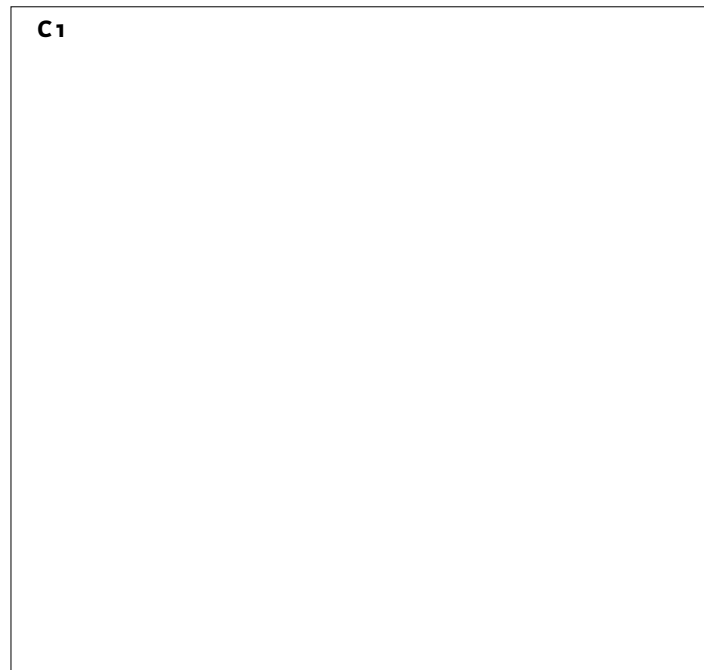
Kriterij vrednovanja (ocjenjivanja):

- idejni koncept
- kvaliteta prijevoda karakteristika lika u vizualni jezik logotipa
- razumljivost i jednostavnost prikaza
- kreativnost, inventivnost i kvaliteta izvedbe

Neki primjeri oblikovanja piktograma za wc



Neki primjeri oblikovanja logotipa



3. zadatak

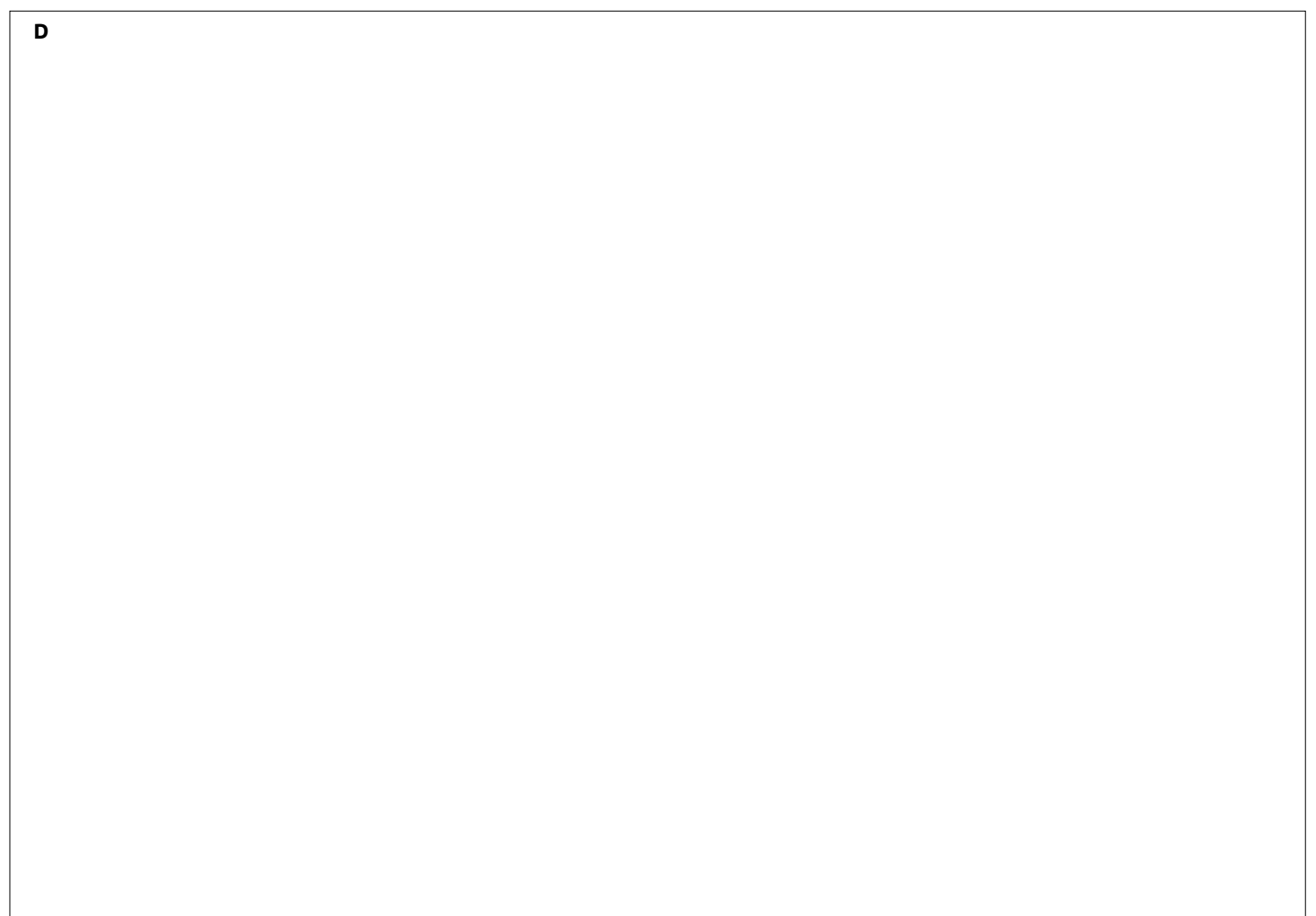
Vizualna interpretacija pojma

brzo — sporo
figurativno — apstraktno
klasično — moderno

Odaberite jedan od ponuđenih parova pojmova i zaokružite ga. Vodeći računa o sličnostima i razlikama između navedenih pojmova ilustrirajte ih materijalima po izboru: tiskani materijal (loremipsum), crni i/ili bijeli papir i/ili flomaster (**prilog 3**). Rješenja trebaju jasno komunicirati odabrani pojam. Skice i ideje crtajte na poleđini, a završnu ideju uredno realizirajte u prostoru **C1** odnosno **C2**.

Kriterij vrednovanja (ocjenjivanja):

- idejni koncept
- kvaliteta prijevoda značenja pojma u vizualni jezik
- razumljivost i jednostavnost prikaza
- kreativnost, inventivnost i kvaliteta izvedbe



4. zadatak

Plakat – vizualna interpretacija zadanog sadržaja

Životinjska farma

“Sve su životinje jednake ali neke životinje su jednakije od drugih”.

Radnja ovog romana britanskog pisca Georgea Orwela na satiričan način kritizira ljudsku pohlepu i želju za moći kao i apsolutnu poslušnost i manjak kritičkog mišljenja. Razmislite o motivima ovog romana i na simboličan način, upotrebom papira u boji i tipografskog predloška (**prilog 4**), tehnikom kolaža oblikujte plakat na temu romana Životinjska farma. Po potrebi možete koristiti i flomaster. Skice i ideje crtajte na poleđini, a završnu ideju uredno realizirajte u prostoru **D**.

Kriterij vrednovanja (ocjenjivanja):

- idejni koncept
- razumljivost i originalnost poruke (ideje)
- kompozicija (organizacija elemenata i boja na formatu)
- kreativnost, inventivnost i kvaliteta izvedbe