

GRAFIČKI UREDNIK - DIZAJNER



**REPUBLIKA HRVATSKA
MINISTARSTVO ZNANOSTI, OBRAZOVANJA I ŠPORTA**

KLASA: UP/I° - 602-03/05-05/00074

URBROJ: 533-09-05-02

Zagreb, 28. travnja 2005.

Na temelju članka 8., stavka 6. Zakona o srednjem školstvu («Narodne novine», broj 69/03. (pročišćeni tekst) ministar znanosti, obrazovanja i športa donosi

O D L U K U

O PROGRAMU ZA STJECANJE SREDNJE STRUČNE SPREME U PODRUČJU RADA GRAFIKA ZA ZANIMANJA GRAFIČKI UREDNIK – DIZAJNER, WEB DIZAJNER I MEDIJSKI TEHNIČAR.

I.

Ovom odlukom uvodi se program za stjecanje srednje stručne spreme u području rada GRAFIKA za zanimanja GRAFIČKI UREDNIK – DIZAJNER, WEB DIZAJNER i MEDIJSKI TEHNIČAR.

II.

Nastavni plan i sadržaji nastavnog programa iz područja rada GRAFIKA za zanimanja GRAFIČKI UREDNIK – DIZAJNER, WEB DIZAJNER i MEDIJSKI TEHNIČAR sastavni su dio ove odluke.

III.

Ova odluka o uvođenju programa za stjecanje srednje stručne spreme u području rada GRAFIKA za zanimanja GRAFIČKI UREDNIK – DIZAJNER, WEB DIZAJNER i MEDIJSKI TEHNIČAR objavit će se u Prosvjetnom vjesniku.

IV.

Ova odluka stupa na snagu danom donošenja, a primjenjivat će se od 2005./06. školske godine za učenike prvog razreda.

Donošenjem ove odluke prestaje Odluka o izmjenama i dopunama zajedničkog i izbornog dijela nastavnog plana i programa za stjecanje srednje stručne spreme za zanimanje grafički urednik, KLASA: 602-03/96-01/1170, URBROJ: 532-03/1-96-1 od 25. lipnja 1996. i program za zanimanje grafički urednik objavljen u Glasniku Ministarstva prosvjete i športa Republike Hrvatske, posebno izdanje, broj 10, Zagreb, veljača 1997. Također prestaje važiti i Odluka o zajedničkom i izbornom dijelu nastavnog plana i programa za stjecanje srednje stručne spreme za zanimanje grafičar – dizajner multimedijских sadržaja, KLASA: UP/I° - 602-03/03-01/87, URBROJ: 532-02-02-02/3-03-5 od 27. lipnja 2003.

Učenici koji su se u program za zanimanje grafički urednik i grafičar – dizajner multimedijских sadržaja upisali ranijih godina nastavljaju školovanje po programu i nazivlju koji su ranije upisali.

MINISTAR

doc. dr. sc. Dragan Primorac

1. NASTAVNI PLAN

Rbr.	Nastavni predmet	Tjedni broj sati			
		1. razred	2. razred	3. razred	4. razred
1.	Hrvatski jezik	4	4	3	3
2	Strani jezik	2	2	2	2
3	Povijest	2	2	0	0
4	Etika/vjeronauk	1	1	1	1
5	Geografija	2	1	0	0
6	Politika i gospodarstvo	0	0	0	2
7	Tjelesna i zdravstvena kultura	2	2	2	2
8	Matematika	3	3	3	3
9	Fizika	2	2	0	0
10	Kemija	2	2	0	0
11	Biologija	2	0	0	0
12	Informatika	2	2	0	0
13	Strojarstvo	0	3	2	0
14	Elektrotehnika s automatikom	0	0	2	2
15	Grafički dizajn	0	0	3	3
16	Grafička tehnologija	2	2	2	2
17	Praktična nastava	6	6	12	12
UKUPNO		32	32	32	32

1.1. STRUČNA PRAKSA

Stručna praksa (ferijalna neobavezna)	84	84	84	35
--	-----------	-----------	-----------	-----------

1.2. FAKULTATIVNA NASTAVA

1	Elektroničko izdavaštvo (WEB, CD)	0	0	2	2
2	Razvoj računalnih igara	0	0	2	2

1.2.1. KADROVSKI UVJETI:

1. akademski slikar grafičar
2. diplomirani informatičar

Nastavni predmet: GRAFIČKI DIZAJN- praktična nastava

Izvedbeni program:	I. godina	II. godina	III. godina	IV. godina
Sati tjedno/godišnje:	6/210	6/210	12/420	12/384

Cilj programa:

Cilj programa je da osposobi učenika za vizualnu percepciju i selektiranje po likovno estetskoj kvaliteti. Vježbama se potencira sposobnost primjene pojedinih spoznaja koje učenik izražava na svoj način.

Zadaće programa:

- usvajanje estetskih kriterija
- stjecanje potrebnih znanja o temeljnim likovnim postupcima, metodama i tehnikama
- osvješćivanje i rješavanje likovnih problema postupkom layouta
- razvijanje kreativnih sposobnosti i individualnog izražavanja
- osposobljavanje za oblikovanje i realizaciju grafičkih proizvoda na računaru korištenjem grafičkih programa
- upoznavanje suvremenih kretanja i recentnih trendova u oblikovanju sredstava vizualnih komunikacija, grafičkog dizajna i grafičkih proizvoda

Napomena: Obvezna provjera likovnog senzibiliteta (razredbeni postupak).

Literatura za nastavnika:

J. Restek: Osnove grafičkog predočavanja
J. J. Hen: Umjetnost boje
J. Itten: Umjetnost boje
N. Tauhofer: O boji
M. Frucht: Kreacija privredne propagande
A. Rodni: Ambalaža kao element marketinga
F. Mesaroš: Tipografski priručnik
Belupo: Knjiga grafičkih standarda

Udžbenik za učenike je u pripremi.

Nastavni predmet: GRAFIČKI DIZAJN - praktična nastava

Izvedbeni program: I. godina – sati 6 / 210

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	UVOD	6	6	Plan program rada zanimanja grafički dizajner. Upoznavanje s planom i programom zanimanja. Obilazak školskih radionica. Zaštita na radu.
		6	12	Upoznavanje učenika s priborom i materijalom potrebnim za rad.
2.	OSNOVNI ELEMENTI GRAFIČKOG PREDOČAVANJA			
2.1.	TOČKA	6	18	Pravilno nizanje točaka - tonski raster. Tipografski sustav.
		6	24	Nepravilno nizanje točaka - višetonski raster.
		6	30	Uočavanje tonских vrijednosti. Prenosjenje tonских vrijednosti.
		6	36	Idejno rješenje kompozicije sa zadanim likovima i tonским vrijednostima.
		6	42	Crtanje po promatranju. Tonski prikaz.
		6	48	Stilizacija crteža, korištenje točkastog rastera.
		6	54	Idejno rješenje kompozicije jednostavnih oblika u tonским vrijednostima
		6	60	Idejno rješenje kompozicije jednostavnih oblika u tonским vrijednostima
		6	66	Završno rješenje kompozicije
		6	72	Idejno rješenje zadanih elemenata u kompoziciji
		6	78	Analiza idejnih rješenja kompozicije i odabir za završni rad
		6	84	Realizacija završnog rješenja kompozicije
2.2.	CRTA (LINIJA)	6	90	Nizovi i smjerovi, kretanje linije
		6	96	Linije po karakteru
		6	102	Idejno rješenje kompozicije, linijski raster
		6	108	Analiza idejnih rješenja kompozicije i odabir za završno rješenje kompozicije
		6	114	Završni rad, realizacija
2.3.	PLOHA	6	120	Rješavanje kompozicije i osmišljavanje osnovnog lika i varijacije u kompoziciji
		6	126	Idejno rješenje kompozicije crno - bijelih ploha

		6	132	Završno rješenje kompozicije crno - bijelih ploha
		6	138	Idejno rješenje kompozicije crnih, bijelih i sivih ploha korištenjem rasterskih vrijednosti plohe
		6	144	Završno rješenje kompozicije crnih, bijelih i sivih ploha
		6	150	Važnost bijele površine u kompoziciji zadanih elemenata
		6	156	Idejno rješenje kompozicija akromatskih tonских vrijednosti
		6	162	Završno rješenje kompozicija akromatskih tonских vrijednosti
2.4.	BOJA	6	168	Vizualna predodžba osnovnih kvaliteta boje
		6	174	Kompozicija dviju boja i njihovih vrijednosti
		6	180	Idejno rješenje kompozicije dviju međusobno kontrastnih boja
		6	186	Lomljenje i gašenje boje
		6	192	Odnosi boja, sklad
		6	198	Odnosi boja, kontrast, komplementarni odnos
3.	CRTANJE I SLIKANJE	6	204	Slikanje po mašti, korištenjem spoznaja o asocijativnosti boja
		6	210	Posjet izložbama. Estetsko vrednovanje i ocjenjivanje likovnih radova. Zaključivanje ocjena.

Nastavni predmet: **GRAFIČKI DIZAJN** - praktična nastava

Izvedbeni program: II. godina – sati 6 / 210

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	UVOD	3	3	Plan program rada zanimanja grafički dizajner
	Grafički programi na računalima			
2.	Macromedia: FREEHAND	9	12	Osnovni alati - FreeHand, upoznavanje i korištenje alata i operacija
2.1.	CRTANJE	6	18	Crtanje ravnim linijama osnovnih geometrijskih likova
		6	24	Idejno rješenje kompozicije jednostavnih oblika
		6	30	Analiza i odabir za završni rad
		6	36	Realizacija završnog rada, print
		6	42	Crtanje pravilne i slobodne krivulje, otvorena, zatvorena.
		6	48	Print i korektura dobivenih likovnih formi.
		6	54	Idejno rješenje slobodnog oblika unutar zadane forme (Bezierove krivulje)
		6	60	Multipliciranje, obris i popuna dobivenih ploha vektorske grafike
2.2.	BOJA	6	66	Primjena boje u zadanoj kompoziciji
2.3.	TEKST	6	72	Tipografski mjerni sustav
		6	78	Osnovni načini slaganja teksta
		6	84	Osnovni pismovni oblici (serifno, neserifno)
		6	90	Osnovna podjela teksta i njihov međusobni odnos po veličini
		6	96	Kompozicija zadanog teksta (slogan), spacioniranje
		6	108	Spacioniranje, korektura, print
2.4.	SLOVNI ZNAK	12	120	Konstrukcija blok-slova
		12	132	Kompozicija zadanih elemenata (inicijala) i njihove varijacije, analiza, korektura, odabir za realizaciju
		12	144	Realizacija konstrukcije i idejnog rješenja simbola
		6	150	Analiza realizacije i korektura isprinta
		6	156	Provjera znaka - pozitiv, negativ, linearno
		6	162	Realizacija znaka u dvije boje

		6	168	
	Grafički programi na računalima			
3.	SIMPLE TEXT WORD	6	174	Unos teksta; rukopis
		6	180	Korektura rukopisa, korektumi znakovi
		6	186	Korektura isprinta i korektura na računalu
4.	Adobe: PAGEMAKER	12	198	Prijelom i obrada teksta i primjena osnovnih dijelova teksta (naslov, nadnaslov, podnaslov, egide, tekući tekst)
5.	CRTANJE I SLIKANJE	12	210	Crtanje po promatranju. Usavršavanje likovnih spoznaja.

Nastavni predmet: **GRAFIČKI DIZAJN - praktična nastava**

Izvedbeni program: III. godina – sati 12 / 420

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	UVOD	3	3	Plan program rada zanimanja grafički dizajner
	Grafički programi na računalima			
	Macromedia: FREEHAND			
2.	VIZUALNI IDENTITET	3	6	Uvod, simboli, znakovi
		6	12	Idejno rješenje prema odabranoj temi
2.1.	ZAŠTITNI ZNAK, LOGOTIP	6	18	Izrada grubih skica, razrada.
		12	30	Analiza, korektura grubih skica, razrada
		24	54	Razrada idejnih rješenja, korektura, odabir završnog oblika zaštitnog znaka
		36	90	Realizacija zaštitnog znaka na računalu: konstrukcija, pozitiv, negativ, linearno, stupnjevanje po veličini
		12	102	Uvrštavanje boje kućnoga stila prema asocijacijama razrada, korektura, analiza
		18	120	Kompletiranje projekta vizualnog identiteta zaštitnog znaka i logotipa
2.2.	POSJETNICA	24	144	Izrada grube skice, analiza, korektura, razrada, odabir nacrt, realizacija
		12	156	Realizacija na računalu, print, korektura, završno rješenje
2.3.	MEMORANDUM KUVERTA	24	180	Izrada grubih skica, stilsko jedinstvo, razrada idejnih rješenja, analiza, korektura i odabir za realizaciju na računalu
	Grafički programi na računalima			
	Adobe: PHOTOSHOP			
3.	ILUSTRACIJA	12	192	Upoznavanje i korištenje osnovnih alata i operacija grafičkog programa za obradu slike i bitmap grafike
		12	204	Crtanje na računalu prema zadanoj temi, print
4.	SREDSTVA GOSPODARSKE PROMIDŽBE	6	210	Podjela sredstava gospodarske promidžbe i njihova funkcija
4.1.	KATALOG	24	234	Postupak layouta: katalog Izrada grubih skica, uvrštavanje izražajnih sredstava varijante idejnih rješenja, razrada, analiza, korektura i odabir za realizaciju nacрта
	Grafički programi na računalima			

	Macromedia: FREEHAND	6	240	Izrada završnog nacrtu kataloga za realizaciju na računalu
	Adobe: PAGEMAKER	12	252	Unos ilustracija: skeniranje i obrada prema idejnom rješenju
	Adobe: PHOTOSHOP	6	258	Unos i obrada teksta
		12	270	Prijelom slike i teksta prema nacrtu idejnog rješenja
		24	294	Završno rješenje, print, korektura i unos korekture za definitivno rješenje
5.	RASTRIRANJE NOVINSKIH STRANICA	6	300	Analiza novinskih stranica. Pripadajuće stranice
		12	312	Postupak rastriranja stranica, nacrt.
		12	324	Zrcalo, idejno rješenje.
6.	PRELAMANJE I ADJUSTIRANJE	12	336	Unos teksta i ilustracija, korektura teksta i ilustracija.
	Adobe: PAGEMAKER	12	348	Prijelom teksta i ilustracije
7.	LOGOTIP (GLAVA NOVINA)	6	354	Grube skice
	Macromedia: FREEHAND	12	366	Idejno rješenje, korektura. Realizacija završnog rješenja.
	Adobe: PAGEMAKER			
	Adobe: PHOTOSHOP			
8.	PLAKAT	12	378	Upoznavanje s temom. Pripremanje materijala
	Macromedia: FREEHAND	12	390	Izrada grubih skica, idejnih rješenja. Analiza, korektura, odabir za realizaciju
	Adobe: PHOTOSHOP	12	402	Realizacija završnog rješenja
9.	ESTETSKO VREDNOVANJE I OCJENJIVANJE UČENIČKIH RADOVA	6	408	Zaključivanje ocjena
9.1.	OPREMANJE I POSTAVLJANJE UČENIČKIH RADOVA ZA IZLOŽBE	12	420	

Nastavni predmet: GRAFIČKI DIZAJN - praktična nastava

Izvedbeni program: IV. godina – sati 12 / 384

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	UVOD	3	3	Plan program rada zanimanja grafički dizajner
2.	PROJEKTI GRAFIČKOG DIZAJNA			
	Macromedia: FREEHAND			
	Adobe: PAGEMAKER			
2.1.	PRIGODNA ČESTITKA	6	9	Tematsko postavljanje zadatka
		6	15	Prigodna čestitka. Izrada grubih skica.
		15	30	Ilustracija, idejno rješenje asocijacije na zadanu temu
		12	42	Idejno rješenje oblika i prigodnog teksta s ilustracijom
		12	54	Korektura i realizacija završnog rada na računalu
2.2.	OPREMA KNJIGE	6	60	Tematsko postavljanje zadatka: naslovnica, hrbat, predlist, zalist, knjižni blok
		6	66	Naslovnica (korice knjige)
		12	78	Proces layout-a: Izrada grube skice
		12	90	Idejno rješenje ilustracije na zadanu temu
		6	96	Razrade idejnog rješenja, uvrštavanje svih zadanih elemenata
		12	108	Analiza i korektura, prijenos u grafički program računala
		12	120	Print, korektura, realizacija završnog rada
		12	132	Mogućnosti realizacije u tisku.
		12	144	Idejno rješenje predlista i zalista, analiza, realizacija na računalu
		12	156	Knjižni blok, idejno rješenje prijeloma
		12	168	Unos teksta i ilustracije
		12	180	Odabir pisma, prijelom teksta i ilustracije
		12	192	Ispis, analiza, korektura
		12	204	Završno rješenje, print
3.	ZAVRŠNI RAD (MATURA)	12	216	Odabir i prijava tema za završni rad

		6	222	Analiza odabranih tema
		6	228	Pripremanje materijala prema određenoj temi.
		36	264	Završni rad. Realizacija.
4.	PLAKAT	6	270	Tematsko postavljanje zadatka. Plakat, borba protiv ovisnosti
		12	282	Izrada grubih skica
		12	294	Idejno rješenje ilustracije
		12	306	Uvrštavanje ilustracije i teksta, razrada
		12	318	Analiza, korektura , realizacija
		12	330	Realizacija završnog rješenja
5.	LETAK	6	336	Tematsko postavljanje zadatka. Dobrovoljno davanje krvi.
		6	342	Proces layout-a: Izrada grube skice
		6	348	Idejno rješenje ilustracije na zadanu temu
		6	354	Razrade idejnog rješenja, uvrštavanje svih zadanih elemenata
		6	360	Analiza i korektura, prijenos u grafički program računala
		6	366	Print, korektura, realizacija završnog rada
5.	OPREMANJE I POSTAVLJANJE UČENIČKIH RADOVA ZA IZLOŽBE	6	372	Postavljanje izložbe učeničkih radova
6.	ESTETSKO VREDNOVANJE I OCJENJIVANJE UČENIČKIH RADOVA	12	384	

Nastavni predmet: RAZVOJ RAČUNALNIH IGARA - izborna nastava

Izvedbeni program:	III. godina	IV. godina
Sati tjedno/godišnje:	2/70	12/64

Cilj programa:

Cilj programa je osposobiti učenike da kreativno rješavaju problem i odnos elemenata koje susreću unutar formi računalnih igara

Zadace programa:

- usvajanje estetskih kriterija
- usvajanje osnovnih znanja računalnog programiranja
- usvajanje osnovnih znanja programiranja 2D grafike
- usvajanje osnovnih znanja programiranja 3D grafike
- usvajanje osnovnih znanja programiranja u interaktivnim programskim jezicima
- osposobiti učenike za izradu, uređivanje i održavanje virtualnih okruženja, kao i planiranje virtualnih aktivnosti
- razvijanje kreativnih sposobnosti i individualnog izražavanja
- razvijanje pozitivnog odnosa prema radnoj sredini i timskom radu

Literatura za nastavnika:

1. DarkBasic - manual
2. Morrison, M.: Programiranje igara

Udžbenik za učenike je u pripremi.

Nastavni predmet: RAZVOJ RAČUNALNIH IGARA - izborna nastava

Izvedbeni program: III. godina – sati 2 / 70

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	OSNOVE RAČUNALNOG PROGRAMIRANJA	2	2	Uvod u računalno programiranje
		2	4	Varjable i tipovi podataka
		2	6	Polja
		2	8	Matematički i relacijski operatori
		2	10	Uvjetne naredbe
		2	12	Petlje
		2	14	Funkcije, potprogrami
		2	16	Potprogrami
		2	18	Struktura koda

2.	2D GRAFIKA	2	20	Podešavanje zaslona
		2	22	Osnovne grafičke naredbe
		2	24	Korištenje bitmape
		2	26	Animirani mali grafički likovi (sprites)
		8	34	Programiranje ulaznih jedinica
		6	40	Audio zapisi
		6	46	Rad s informacijama
		4	50	Izvođenje intro filmova (foršpani)
		2	52	Izvođenje izrezanih scena (cut-scene)
3.	3D GRAFIKA	2	54	3D terminologija
		2	56	3D primitivi
		6	62	3D objekti
		8	70	Kamera

Nastavni predmet: RAZVOJ RAČUNALNIH IGARA - izborna nastava

Izvedbeni program: IV. godina – sati 2 / 64

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	PROGRAMIRANJE INTERAKTIVNIM JEZIKOM	2	2	Uvod u programiranje interaktivnim programskim jezikom
		6	8	Teren
		6	14	Fizika -trenje
		4	18	Ukošen pejzaž
		4	22	Nova meta
		4	26	Specijalni efekti
		2	28	Dovršen nivo
		6	34	Protivnici, pozicija igrača
		2	36	Umjetna inteligencija
		6	42	Integracija
		8	50	Tekst
		4	54	Uputstvo za upotrebu
		4	58	Zvuk i glazba
		6	64	Izrada računalne igre - timski rad

Nastavni predmet: **ELEKTRONIČKO I WEB IZDAVAŠTVO** - izborna nastava

Izvedbeni program:	III. godina	IV. godina
Sati tjedno/godišnje:	2/70	12/64

Cilj programa:

Cilj programa je osposobiti učenike da samostalno rješavaju problem likovno-grafičkog rješenja unutar zadanih promidžbenih poruka i pratiti trendove u Internetskoj komunikaciji kao i kreirati i izdavati nove elektroničke medije.

Zadaće programa:

- osposobiti učenike za upravljanje web siteovima uz pomoć alata kao što je Sustav za upravljanje sadržajima (CMS)
- usvajanje osnovnih znanja o web izdavaštvu
- usvajanje osnovnih znanja o elektroničkom izdavaštvu
- usvajanje osnovnih znanja o elektroničkom poslovanju
- razvijanje kreativnih sposobnosti i individualnog izražavanja

Literatura za nastavnika:

1. Petric, D.: Internet uzduž i poprijeko
2. Srića, V., Muller, J.: Put k elektroničkom poslovanju
3. Stein, L. D.: Web security: A step -by-step reference guide
4. InDesign 2 – manual

Udžbenik za učenike je u pripremi.

Nastavni predmet: **ELEKTRONIČKO I WEB IZDAVAŠTVO** - izborna nastava

Izvedbeni program: III. godina – sati 2 / 70

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	WEB izdavaštvo	2	2	Web preglednici
		2	4	Analiza web stranica
		2	6	Uloga web standarda
		2	8	W3C konzorcij
		2	10	Posjećenost web stranica
		2	12	Načini oglašavanja na Internetu
		8	20	Kreiranje informacija na webu
		8	28	Kreiranje osobnog web site-a
		4	32	Praćenje posjetitelja

		4	36	Kreiranje web site-a zabavnog sadržaja
		4	40	Kreiranje edukacijskog web site-a
		4	44	Kreiranje poslovnog web site-a
2.	SUSTAVI ZA UPRAVLJANJE SADRŽAJIMA (CMS)	2	46	Općenito o CMS
		2	48	Mogućnosti CMS i mjesta primjene
		12	50	Rad na jednom od CMS-ova (Open Source) - konfiguracija, dizajn, izrada skice, finalna izrada
		4	62	Stvaranje novih web sitova
		2	66	Više webmastera istih stranica
		2	68	Informacije o stranicama
		2	70	Smještanje portala na web

Nastavni predmet: ELEKTRONIČKO I WEB IZDAVAŠTVO - izborna nastava

Izvedbeni program: IV. godina – sati 2 / 64

Rb.	NASTAVNA CJELINA	Sati	Rbs.	NASTAVNI SADRŽAJ
1.	SUSTAVI ZA UPRAVLJANJE SADRŽAJIMA (CMS)	16	2	Administracija (primjena na Portalu)
		2	18	Decentralizirano održavanje sadržaja
		2	20	Prednosti i nedostaci ovakvih sustava
2.	ELEKTRONIČKO IZDAVAŠTVO	6	22	Izdavaštvo - tiskani materijali; Mediji elektroničkog izdavaštva
		18	28	SW za integraciju teksta, slike i grafike
		2	46	Izrada PDF formata
		2	48	Priprema uratka za web
		2	50	Kako zaštititi autorska prava
		2	52	On-line izdavaštvo
		2	54	Elektronička distribucija štampanih časopisa
		2	56	Digitalne knjižnice
		2	58	CD ROM/DVD izdavaštvo
3.	ELEKTRONIČKO POSLOVANJE	2	60	Principi elektroničkog poslovanja
		2	62	Sigurnosni aspekti kupovine preko Interneta
		2	64	Proces kupovine na webu