

Milenijske zvijezde

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne
industrije

**Bruno Čosić
Valentina Jolić
Dorotea Markasović
Lovro Matijević
Iva Tolić
Ivan Vuknić**



Impresum

NAKLADNIK Andizet - Institut za znanstvena i umjetnička istraživanja u kreativnoj industriji

ZA NAKLADNIKA Ana Zrnić

BIBLIOTEKA Andizetum

AUTORI Bruno Čosić
Valentina Jolić
Dorotea Markasović
Lovro Matijević
Iva Tolić
Ivan Vuknić

UREDNIK Josipa Mijoč

FOTOGRAFIJA Mario Miloloža
Tomislav Džunja

KAMERA I MONTAŽA Mario Miloloža i Tristan Media

YOUTUBE KANAL Rizničari

FACEBOOK Millennial Competition

INSTAGRAM @millennial.competition

ISBN: 978-953-8416-08-8 (elektronička publikacija dostupna na milenijsko.efos.hr)

OSIJEK, LISTOPAD 2022.



Djelo je objavljeno pod uvjetima Creative Commons Autorstvo-Nekomercijalno-Bez prerada 4.0 Međunarodne javne licence (CC-BY-NC-ND) koja dopušta korištenje, dijeljenje i umnažanje djela, ali samo u nekomercijalne svrhe i uz uvjet da se ispravno citira djelo i autora, te uputi na izvor. Dijeljenje djela u prerađenom ili izmijenjenom obliku nije dopušteno.

Sadržaj

Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije	3
Uvodnik	5
3. Milenijsko natjecanje u brojevima.....	6
Natjecateljske teme.....	7
Natjecateljske kategorije	8
Kreativni sat - Glagoljica	9
Kreativni kalendar - Glagoljica	55
Kreativni planet - Glagoljica	107
Kreativni sat - Mitologija	117
Kreativni kalendar - Mitologija	149
Kreativni planet - Mitologija	225
Kreativni sat - Put svile	245
Kreativni kalendar - Put svile.....	261
Kreativni planet - Put svile	283
Laureati	292
Rezultati - ostali timovi	297
Organizacija	299
Pozivnica - 4. MN	300

MILENIJSKO NATJECANJE IZ KREATIVNE INDUSTRije

Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije međunarodno je natjecanje organizirano za osnovnoškolce, srednjoškolce i studente iz Republike Hrvatske i inozemstva. Natjecanje je oblikovano prema pedagoškim i metodičkim standardima, a održava se u prosincu na Ekonomskom fakultetu u Osijeku.

CILJ

Cilj Milenijskoga natjecanja potaknuti je na sudjelovanje u izvannastavnim aktivnostima korisnima za razvitak vještina, kritičkog razmišljanja, kreativnosti i unaprjeđivanje stečenih znanja. Očekuje se kako će natjecanje ojačati suradničko i društveno-odgovorno ponašanje svih obrazovnih skupina.

NAGRADA VODIK

"VODIK je rizničar kozmičke kreativnosti. Jednostavnom strukturom i pokretljivošću izvor je kreativne kombinatorike."



3. MILENIJSKA RIJEŠENJA

UVODNIK

Ekonomski fakultet u Osijeku i Institut Andizet 2021. godine organizirali su 3. Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije. Natjecanje i predstavljanje idejnih rješenja održalo se 2. i 3. prosinca 2021. godine uživo na Ekonomskom fakultetu u Osijeku te online putem Zoom platforme.

U cilju poticanja na sudjelovanje u izvannastavnim aktivnostima korisnima za razvitak vještina, kritičkog razmišljanja, kreativnosti i unapređenja stečenih znanja, natjecatelji iz Republike Hrvatske i inozemstva predstavili su svoja idejna rješenja.

Natjecatelji u tri natjecateljske kategorije inspiraciju za idejna rješenja pronalazili su u trima temama natjecanja. U temama glagoljice i mitologije, natjecatelji su inovativnim rješenjima pružili tradicijskim vrijednostima novi život, a u Putu svile uočavali gospodarske prilike koje je nemoguće razvijati bez upoznavanja njezina povijesnog naslijeda. Idejna rješenja predstavljena su kroz jedan ili više sektora kreativne industrije.

Natjecanje je okupilo 133 tima s više od 450 natjecatelja i mentora.

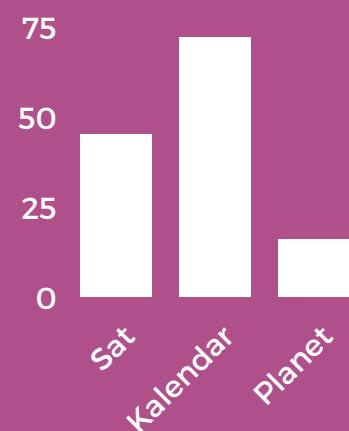
Knjiga 3. Milenijska rješenja donosi objedinjen prikaz idejnih rješenja prema temama natjecanja. Rad na izradi idejnih rješenja zahtjevao je timsko sudjelovanje članova tima te su predstavljena rješenja njihov autorski rad. Prosudbena povjerenstva odabrala su najbolje u kategorijama, a nagrade su im uručene u travnju 2022. godine na svečanosti "Milenijske zvijezde" u sklopu Kreativne riznice.

3. Milenijsko natjecanje u brojevima

Na 3. Milenijskom natjecanju sudjelovalo je 133 natjecateljska tima, od toga 45 u kategoriji Kreativni sat, 72 u kategoriji Kreativni kalendar i 16 u kategoriji Kreativni planet



Više od 450 sudionika
Natjecanja



Timovi iz više od 80 obrazovnih institucija



FILM: Milenijsko
natjecanje iz kreativne
industrije 2021.

Natjecateljske teme



GLAGOLJICA

Glagoljica je 2014. godine proglašena nematerijalnom kulturnom baštinom Republike Hrvatske, a od 2019. godine 22. veljače proslavlja se kao Dan hrvatske glagoljice. Glagoljica je jedna od temeljnih oznaka hrvatskoga kulturnog identiteta te time posjeduje kulturni, gospodarski, turistički i izvozni potencijal. Natjecatelji Milenijskoga natjecanja ponudili su rješenja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije i odgovarali na pitanje: kako OSvajati glagoljicom u novom mileniju?



MITOLOGIJA

Mitološke priče dotiču arhetipska mjesta čovjekova života, a prenose mitološke prikaze borbe između sila dobra i zla. Od natjecatelja se očekivalo maštovito rješenje o naslijedenoj tradiciji, simbolici i običajima. Natjecatelji Milenijskoga natjecanja ponudili su rješenja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije i odgovarali na pitanje: kako širiti mitologiju u novom mileniju?



PUT SVILE

Kulturno razumijevanje preduvjet je suradnje. Zamišljanje puta svile prilika je za izgradnju sadržaja kojima se povezuju brojne zemlje na putu svile. Natjecatelji Milenijskoga natjecanja ponudili su rješenja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije i odgovarali na pitanje: kako se povezati svilom u novom mileniju?

Natjecateljske kategorije



KREATIVNI SAT

Kategorija usmjerena nastavnicima i učenicima osnovnoškolskog uzrasta u Republici Hrvatskoj i izvan Republike Hrvatske. Nastavnici voditelji timova usmjeravali su učenike sukladno nastavnom planu i programu te odobrenim kurikulumima u izradi rješenja. Natjecateljski timovi predlagali su rješenja u odabranoj temi kroz jedan ili više sektora kreativne industrije. Natjecateljske timove prijavljivali su voditelji timova koji su mogli biti nastavnici odgojno-obrazovnih ustanova osnovnoškolske obrazovne razine.



KREATIVNI KALENDAR

Kategorija usmjerena nastavnicima i učenicima svih razreda srednjih škola u Republici Hrvatskoj i izvan Republike Hrvatske. Nastavnici voditelji timova usmjeravali su učenike sukladno nastavnom planu i programu te odobrenim kurikulumima u izradi rješenja. Natjecateljski timovi predlagali su rješenje u odabranoj temi kroz jedan ili više sektora kreativne industrije. Natjecateljske timove prijavljivali su voditelji timova koji su mogli biti nastavnici bilo kojeg nastavnog predmeta



KREATIVNI PLANET

Kategorija usmjerena nastavnicima i studentima iz visokoobrazovnih ustanova u Republici Hrvatskoj i izvan Republike Hrvatske. Rješenja natjecateljskih timova usmjeravali su voditelj timova s ciljem populariziranja znanosti sukladno odabranoj temi natjecanja kroz jedan ili više sektora kreativne industrije.

Rješenja su ostvarivali interdisciplinarnim pristupom primjenom znanstveno-istraživačkih rješenja ili praktično primjenjivih rješenja.

GLAGOLICA

KAKO OSVAJATI GLAGOLJICOM
U NOVOM MILENIJU

KREATIVNI SAT
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

GLAGOLITIC ALPHABET

HOW TO CONQUER WITH GLAGOLITIC
ALPHABET IN THE NEW MILLENIUM

CREATIVE HOUR
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

GLAGOLJSKI POVJESNIČARI

Osnovna škola Mladost, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Mi smo tim Glagoljskih povjesničara 6. a razreda Osnovne škole „Mladost“ iz Osijeka. Na satima povijesti i hrvatskog jezika učili smo o glagoljici. Spojili smo kulturu, povijest, tradiciju i modernu tehnologiju te odlučili predstaviti glagoljicu na malo drugčiji način. Za prikaz naše glagoljice koristili smo kockice, plastelin, papir, flomastere, kozmetičke proizvode i čokoladne pahuljice. Radeći na ovom projektu naučili smo nešto novo te se dobro zabavili i družili. Kako smo osmislili naš kreativni sat i kako zamišljamo na moderan i kreativan način osvojiti glagoljicom pogledajte u našem videu.

MENTOR
Jasna Jakopović

NATJECATELJI
Mirna Mihaljević
Nika Homan
Dorja Mitanović

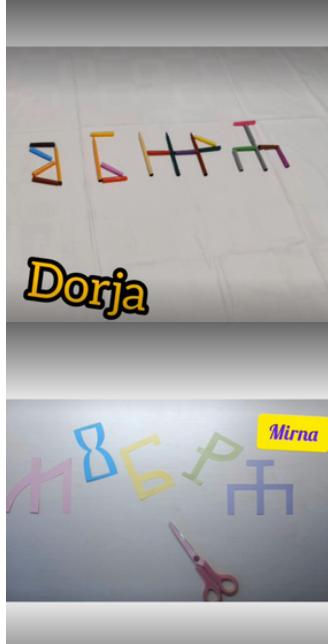
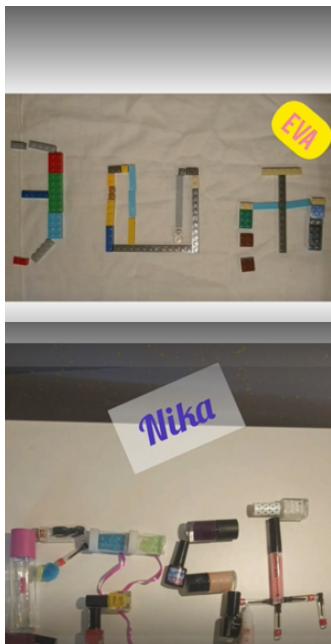


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GLAGOLJSKI POVJESNIČARI**



**Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost

GLAGOLJAŠI - BIJELO BRDO

Osnovna škola Bijelo Brdo, Bijelo Brdo, Hrvatska

Sažetak

Ljepota glagoljičkih slova prikazana fotografijama u igri svjetlosti i sjene. Fotografijama se pristupa putem QR koda otisnutog na majicama.

MENTOR
Tihana Maras

NATJECATELJI
Olivera Ďukić
Vanja Mirosavljević
Olivera Rupar



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GLAGOLJAŠI - BIJELO BRDO**



**Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost

RANO GALAMA

Osnovna škola Mladost, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Proučavali smo glagoljicu. Na satu Likovne kulture pisali smo riječ Vukovar glagoljicom. Razgovarali smo kako bismo mogli sačuvati glagoljicu od zaborava i u novim vremenima. Riječ GLAGOLJICA na glagoljici oblikovali smo tijelima. Ideja je to kako s glagoljicom u novom mileniju. Zašto baš oblikovanje tijelima? Kao prvo, mi se volimo gibati i svako jutro u učionici dan započinjemo tjelovježbom. Ljudi u ovom mileniju polako shvaćaju koliko je važna tjelovježba za zdrav život i sve više ljudi vježba. Vježbati je često zanimljivije u društvu drugih ljudi. Pripremili smo trominutno vježbanje za svako jutro, u domu, učionici, uredu... ili u parku. Vremenom, tijela će upamtiti slova glagoljice

MENTOR
Zehra Delić

NATJECATELJI
Rok Radić
Lara Popović
Anastazija Grubina



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



Vježbajte glagoljicu s nama

**TIM
RANO GALAMA**



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Izvedbena umjetnost

MALI ISTRAŽIVAČI

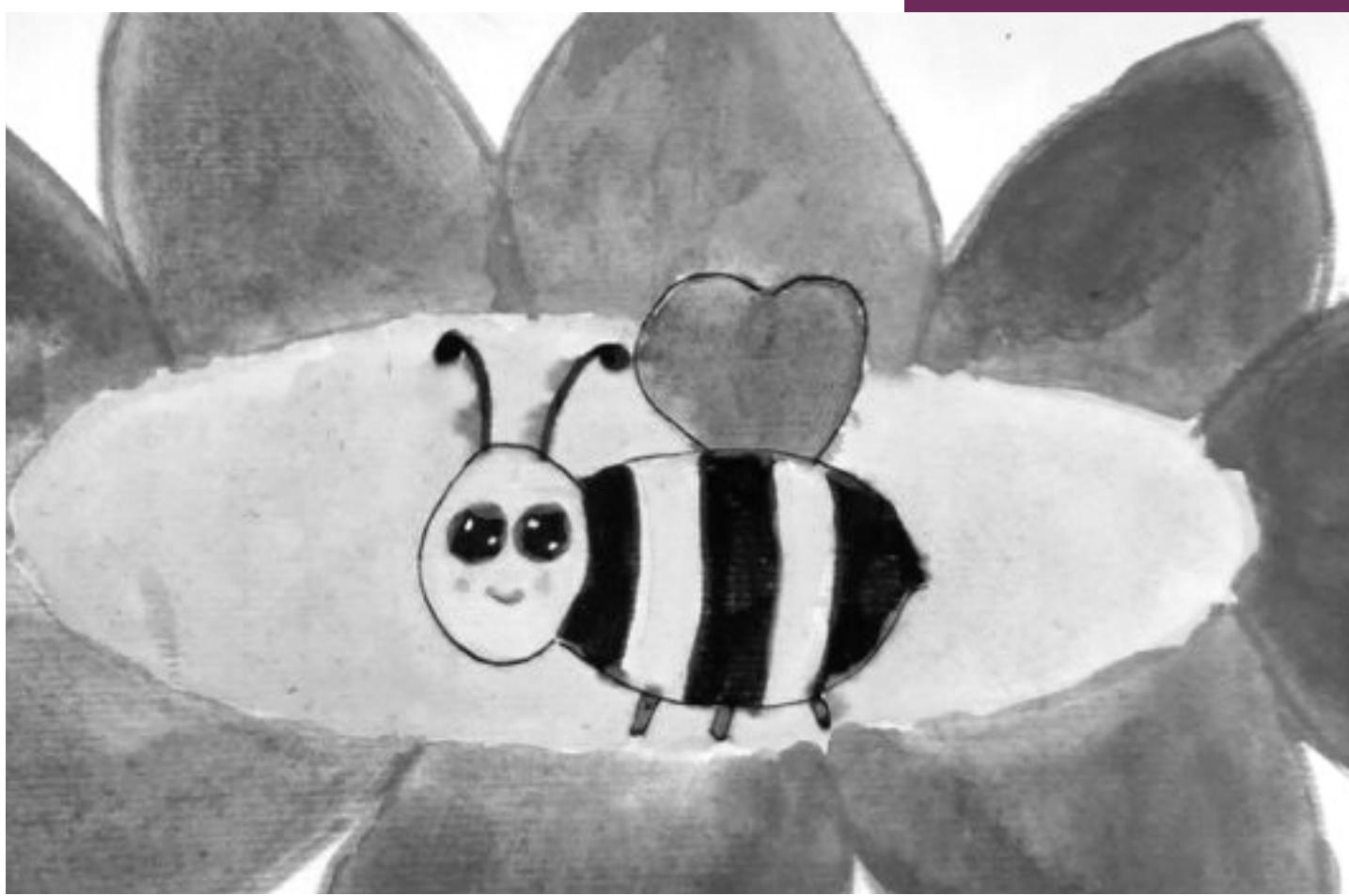
Osnovna škola Stanovi, Zadar, Hrvatska

Sažetak

Učenici trećeg razreda OŠ Stanovi će na kreativnom satu napisati na glagoljici i naslikati životinje koje svojim specifičnim karakteristikama uljepšavaju naš svijet. Njihovi radovi biti će uobličeni u slikovnicu koja govori o tome što nas životinje mogu naučiti. Naslov slikovnice će biti: Budi kao... dok bi se u sadržaju slikovnice riječima i slikom dočarale dobrobiti koje imamo od pojedinih životinja. npr. LEPTIR uljepšava svijet svojim bojama. Budi kao leptir. Cilj ovog kreativnog sata je naučiti se pismeno izražavati na glagoljici kao prvom hrvatskom pismu, potaknuti učenike na razmišljanje o važnosti pojedinih životinjskih vrsta i na suradnički rad u projektnom timu.

MENTOR
Suzana Phillips

NATJECATELJI
Tonka Crnošija
Cvita Crnošija
Kate Pedić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
MALI ISTRAŽIVAČI**



**Knjiga,
nakladništvo**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo

GRAČANI ZA GLAGOLJICU

Osnovna škola Gračani, Zagreb, Hrvatska

Sažetak

U školskoj godini 2021./2022. u šestim razredima OŠ Gračani provodimo cijelogodišnji projekt Glagoljam, glagoljaš, glagolja. Cilj projekta je proširiti znanje o glagoljici, njegovati pozitivan odnos prema kulturnoj baštini, razvijati nacionalni identitet i domoljublje. U okviru projekta provodimo i kreativne radionice gdje učenici razvijaju kreativnost, vještine i maštu pritom stvarajući predmete uporabne vrijednosti. U našim kreativnim radionicama nastali su satovi s glagoljičnim slovima/brojevima, platnene torbe ukrašene glagoljičnim slovima i sapuni s motivima glagoljice. Učenici su bojali, izrezivali slova, modelirali, a usput, kroz zajedničko druženje usvajali glagoljična slova. Glagoljica je iznimno pismo kojim se može postići vizualna atraktivnost i kompozicijski sklad te je stoga primjenjiva u oblikovanju različitih predmeta. Svi predmeti su suveniri koji svojim idejnim rješenjem simboliziraju našu domovinu Hrvatsku, naš jezik, početke pismenosti i kulturno nasljeđe kojim se doista ponosimo. Suveniri koje su učenici izradili na satovima kreativnih radionica ostaju im kao trajna uspomena na projekt u kojemu su sudjelovali.

MENTOR

Jelena Andrić

NATJECATELJI

Marin Matić
Josipa Mrzljak
Tena Štuglin



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GRAČANI ZA GLAGOLJICU**



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:

Dizajn
Baština

GLAGOLJAŠI

Osnovna škola Dobriša Cesarić, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Cilj skupine Glagoljaša imao je za zadatak promovirati glagoljicu i grad Osijek te sve karakteristične simbole grada. Zbog toga su učenici odlučili izraditi brošuru na glagoljičnom pismu, odnosno biciklistički turistički vodič značajnijih povijesnih, kulturnih, gastronomskih i inih lokacija u Osijeku. Iako je mnogo više lokacija kojima su tijekom svog rada pridodali značaj, za karakteristične primjere izdvajili su njih tek nekoliko najposebnijih, i to Konkatedralu, Bijeli most, secesijski niz na Europskoj aveniji, Tvrđu, licitarsko srce i osječku knedlicu. Osmislili su i popratni reklamni spot za tu biciklističku turističku turneju gradom. U ovom su zadatku učenici iskazali kreativnost, poduzetnost, inovativnost, samostalnost, digitalne vještine, komunikativnost, reprezentativnost i ljubav prema gradu i hrvatskoj kulturnoj baštini.

MENTOR

Jelena Červenjak
Kmoniček

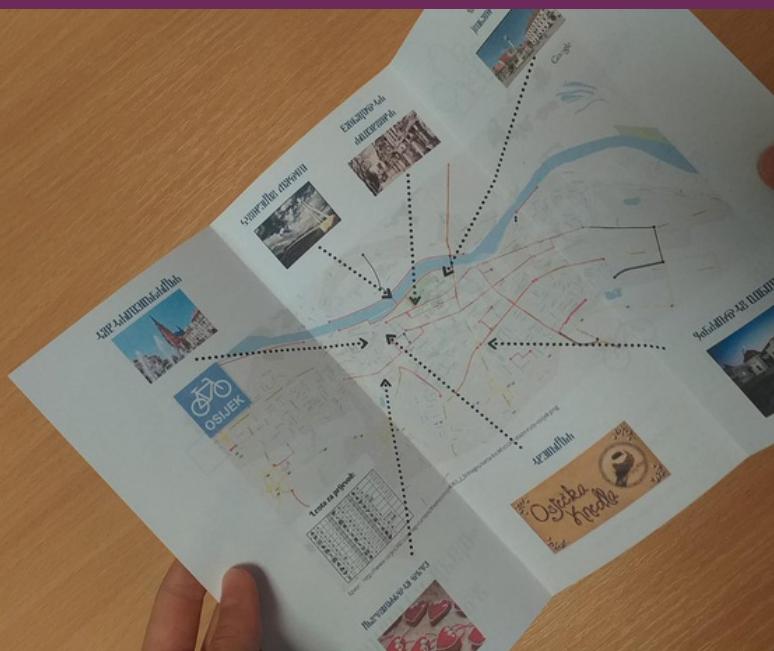
NATJECATELJI

Petra Nukić
Tena Terzić
Bruno Pinterić

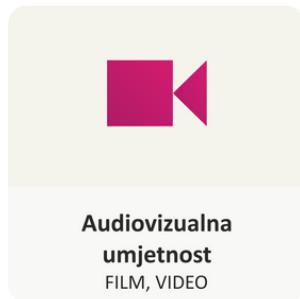


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
GLAGOLJAŠI**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

- Dizajn
- Baština
- Audiovizualna umjetnost
- Mediji

BLEF

Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

Tim učenika 8. razreda izrađuje od papira ploču s imenom ulice koristeći glagoljična slova i QR kod. Učitavanjem QR koda otvorit će se web stranica koju su izradili učenici i gdje će doznati osnovne podatke o osobama s natpisa. Privremeni natpis postavili bismo na zgradu naše škole, II. i III. gimnazije i MFOS-a (uz njihovu dozvolu) povodom Dana hrvatske glagoljice i glagoljaštva (22. veljače). Odabrali smo tri ugledna Osječanina koji su svojim radom doprinijeli razvoju pismenosti, tiskarstva, arhivistike i zdravstva u Osijeku, a čija imena nose ulice u kojima se nalaze obrazovne ustanove: Martin Divald – prva tiskara (OŠ), Kamil Firinger – Državni arhiv u Osijeku (SŠ), Josip Huttler – prva bolnica (MFOS).

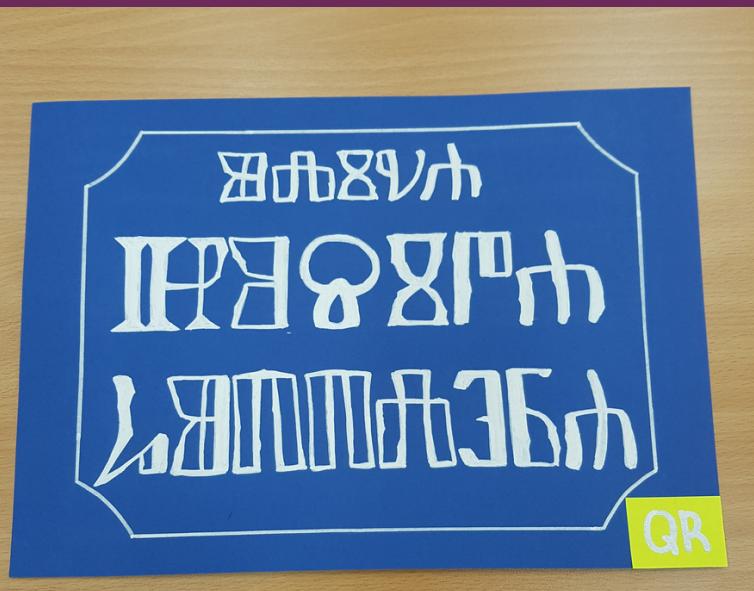
MENTOR
Vesne Štefićar

NATJECATELJI
Ema Fürst
Hrvoje Ladić
Iva Bogeljić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
BLEF**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Mediji



Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

SRCE

Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Tim učenika 7. razreda napisat će glagoljicom OSIJEK na kišobranu. Odabrali smo prepoznatljive boje Osijeka – bijelu i (svjetlo) plavu. Kišobran može biti bijele, a natpis plave boje i obrnuto. U prosincu, mjesecu darivanja, građani bi mogli uz kupljeni kišobran odabrati dar (platnenu masku za lice s glagoljičnim natpisom ♥ Osijek ili božićnu kuglicu s istim natpisom. Oba bismo dara izradili u prepoznatljivim bojama Osijeka.

MENTOR
Vesna Štefićar

NATJECATELJI
Ana Grgić
Andela Živaković
Dunja Vuzem



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
SRCE**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

GAGULANI

Osnovna škola "Vladimir Nazor", Komletinci, Hrvatska

Sažetak

Želeći afirmirati glagoljicu kao našu nacionalnu, ali i lokalnu baštinu osmislili smo idejno rješenje "Sacerdos glagoliticus -hereditatem Gagulana" kojim odajemo počast našem prvom župniku, svećeniku glagoljašu Luki Sučiću, podrijetlom Dalmatincu, životnim djelovanjem Slavoncu, čovjeku koji nas je zadužio ne samo ostavivši nam u baštinu dragocjenu glagoljicu nego i izgradivši nam župnu crkvu, udarivši temelje otvaranju prve škole i obilježivši nas, sad već kroz gotovo dva stoljeća kao Gagulane - Komletinčane koji tamo nešto gagulaju, nerazumno pripovidaju! Ali znamo mi dobro o čemu "divanimo"! Želimo očuvati svoje nasljeđe, utkati glagoljicu u svoj svakodnevni život, ugraditi je u ambleme udruga i društava i proučavati je u svojoj školi, želimo je promovirati kao prepoznatljivost svoga mjesta i baveći se glagoljicom ostati i biti nova glagolitica.

MENTOR

Katarina Bojić

NATJECATELJI

Lana Znahor

Viktoria Drljejan

Maja Lovrić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**POVEZNICA NA IDEJNO
RJEŠENJE**



**TIM
GAGULANI**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti
Mediji
Baština

ON>GLAGOLJANJE

Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

IDEJA br. 1. (za niže razrede osnovne škole) PRONAĐI SLOVO GLAGOLJICE Cilj: igrice je učenje (pisanja) prepoznavanja slova glagoljice. Faza 1. U mreži raznoraznih crta treba otkriti slovo glagoljice dodirom na crte (latinično slovo stoji prikazano). Kada smo dotakli crtu koja je dio slova, ona će promijeniti boju. Mjeri se vrijeme, što kraći put otkrivanja, veći je broj bodova. Faza 2. Odgonetnuti pitalicu (riječi sa 3 slova). Bez prikaza latinice, bodovi se koriste za pomoć. Faza 3. Odgovori na pitalicu, riječi sa više od 3 slova.

IDEJA br. 2. (za više razrede škole) ON>GLAGOLJANJE ZA DETEKTIVE Cilj alata je šifriranje poruka koje si šaljemo na glagoljicu kako bi sačuvali tajnost. Faza 1. JEDNOSTAVNO šifriranje putem kotača tako da je A latinice =A glagoljice Faza 2. MALO TEŽE šifriranje poruke npr. A latinice = R glagoljice Faza 3. TEŠKO šifriranje poruke „A=R pomak -8+5“ dešifriranje poruke „R=A pomak-5+8“

MENTOR

Stella Vukadinović

NATJECATELJI

Evan Grešić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

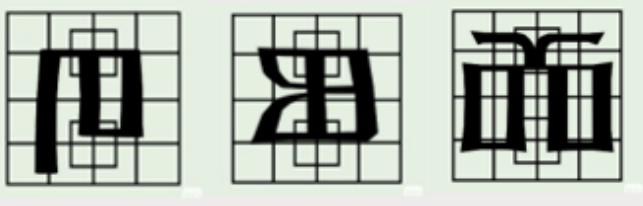
Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
ON GLAGOLJANJE**



Računalne igre,
novi mediji



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn
Računalne igre, novi mediji

VIDICI

Osnovna škola Vidici, Šibenik, Hrvatska

Sažetak

Misao vodilja našeg rada bilo je očuvanje hrvatske kulturne pisane baštine gdje smo se osvrnuli na vrijednost i promicanje glagoljice. Glagoljaši su trajno obilježili dio hrvatske povijesti i kulture čemu svjedoči Baščanska ploča, temelj naše povijesti. Cilj nam je upoznati svako dijete s ljepotom glagoljičkog pisma, a na nama je da ga ne zaboravimo, jer glagoljica je staro hrvatsko pismo, glagoljica smo mi. U ovom projektu odlučili smo se za izradu straničnika na kojima su nacrtani glagoljički inicijali. Inicijal je početno slovo u pisanim rukopisnim knjigama, posebno oblikovano, istaknuto veličinom, a najčešće ukrašeno biljnom ornamentikom. Straničnik je rađen u kombiniranoj likovnoj tehnici, akvarel, tuš i pero. Ovaj predložak (skica za gotov proizvod) straničnika rađen je s ciljem očuvanja starohrvatskog pisma glagoljice i razvijanja poduzetničkih kompetencija kod učenika.



MENTOR
Stela Čuturić

NATJECATELJI
Laura Radečić
Lana Šapina

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
VIDICI**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti
Vizualne umjetnosti

VIDIČKI TIĆI

Osnovna škola Vidici, Šibenik, Hrvatska

Sažetak

Poznata latinska izreka Verba volant, scripta manent upozorava da ostaje samo ono što je zapisano. Kako bismo stare hrvatske poslovice sačuvali od zaborava i promicali njihove poruke na buduće generacije, odlučili smo ih zapisati na razglednicama glagoljičkom pismom promovirajući ujedno staro hrvatsko pismo. Učenici su tekst pisali pisaljkama od trske. Razglednice su ukrašene minijaturama. Minijatura predstavlja malu sliku ili crtež kojima su ukrašavani tekstovi rukopisnih knjiga, one daju slikovito značenje teksta, a u našoj razglednici vizualno prikazuju poslovicu. Početak poslovice ukrašen je inicijalom u boji koju su odabrali učenici i znatno je veći u odnosu na drugi dio teksta. Razglednica je rađena u kombiniranoj likovnoj tehnici, akvarel, tuš i trska. Ovaj predložak (skica za gotov proizvod) razglednice rađen je s ciljem očuvanja starohrvatskog pisma glagoljice i razvijanja poduzetničkih kompetencija kod učenika.



MENTOR

Jelena Pavić

NATJECATELJI

Lucia Erak

Josipa Rak

Dora Grgas

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
VIDIČKI TIĆI**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti
Vizualne umjetnosti

MLADI TEHNIČARI POTPĆAN

Osnovna škola Vladimir Nazor, Potpićan, Hrvatska

Sažetak

„Krijesnica naše prošlosti danas“ naziv je idejnog rješenja na temu glagoljice. Osmišljavanje ideje vrlo je bitan segment u izradi ove teme koja obuhvaća povijest, tehniku bez koje se ne može u 21. st te dizajna s kojim se nastoji ispričati priču glagoljice. Za izradu rada korištene su razne tehnike obrade materijala poput rezanja, brušenja, lijepljenja i spajanja. Više vrsta korišteno je u radi kako bi se obuhvatilo raznovrsnost materijala poput drva, kartona, plastike i metala. Za izradu rada izabrana je ideja podne lampe sa temom glagoljice u kreativnom dizajnu. Prvi korak u izradi rada bio je tehničko crtanje, dimenzioniranje potrebnih elemenata te nakon toga izrezivanje svih elemenata pomoću električnih i ručnih alata. Nakon toga uslijedilo je spajanje električnih svjetiljki te ostalih elemenata podne lampe u cjelinu. Svi elementi koji su spojeni u konstrukciju lampe rađeni su sa naglaskom glagoljice kako bi je približili u današnje vrijeme.



MENTOR

Mateo Slivar

NATJECATELJI

Andrej Juričić

Toni Smilović

Mario Fonović

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
MLADI TEHNIČARI POTPIĆAN**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti
Dizajn

KREATIVNI CEKANI

Osnovna škola Mladost, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Učenici su sa mentoricom izabrali temu Glagoljica. Nakon kratkog upoznavanja s glagoljicom pronašli smo razne suvenire. Pojavila se ideja da izradimo unikatnu ukrasnu vrećicu sa slovom glagoljice s jedne strane i sa istim tim slovom na latinici. Nakon napravljenе skice na bijelom kartonu pristupili smo dalnjem radu. Koristili smo stare, raznolike i raznobojne salvete. Trganjem smo dobili sitne komadiće, koje smo zatim oblikovali u male kuglice. Kuglicu do kuglice smo slagali i lijepili i tako popunili unutrašnjost slova. Kada su slova bila gotova izrezali smo oblik, i po potrebi unutrašnjost slovo. Zatim smo s vanjske strane vrećice zalijepili slova. Na satu hrvatskog jezika stvarali smo kreativne stihove. Stihove smo umetnuli s unutrašnje strane vrećice. U radu su sudjelovali svi učenici 4.C razrednog odjela, a rad će prezentirati 2 predstavnika (tim).

MENTOR
Goranka Janjić

NATJECATELJI
Marko Mokoš
Marko Dorić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
KREATIVNI CEKANI**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti
Dizajn

ČUVARI BAŠTINE

Osnovna škola Ivanska, Ivanska, Hrvatska

Sažetak

Paprenjaci su tradicionalni hrvatski kolačići koji su se u našim krajevima pekli još u vrijeme renesanse. Kroz lik Magde Paprenjarke naročito ih je popularizirao August Šenoa u svom romanu „Zlatarovo zlato“. Kao sin biskupskog sladopeka Šenoa je zasigurno i sam uživao u tim suhim, prhkim i aromatičnim kolačićima. Sastojci paprenjaka su jednostavni, ali spoj brašna, meda, oraha i aromatičnih začina, prije svega papra po kojem su i dobili ime, daju im poseban okus. Ideja o glagoljskim paprenjacima nastala je nakon saznanja da je August Šenoa osobno znao i pisao glagoljicu. Ovi suhi, prhki i aromatični pripremaju se pomoću posebnih drvenih kalupa na kojima se nalaze slova uglate glagoljice, pisma na kojemu su Hrvati ušli u svijet pisane riječi. Vjerujemo da bi svojim znakovljem i simbolima ovaj slatki i mirisni suvenir mogao ispričati najljepšu priču iz hrvatske kulturno-povijesne baštine.

MENTOR
Katica Šarlija

NATJECATELJI
Matej Erdec
Laura Blazonija
Damjan Kidemet



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
ČUVARI BAŠTINE**



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština

UČENJE POBJEDNIKA

Škola Malac Genijalac, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Natjecateljski tim škole Malac Genijalac Osijek predstavit će se s temom „Glagoljica“ kroz sektor audiovizualnih umjetnosti uz pomoć umne mape kao jedne od tehnika učenja. Odličan spoj tradicije i suvremenih metoda učenja slikovito prikazuje kako osvajati Glagoljicom u novom mileniju, te način na koji se nastoji približiti djeci svih uzrasta. Tradiciju treba njegovati od najranije dobi, kao i poticati djecu učiti na kreativan i zanimljiv način, ne samo glagoljicu, već i drugu hrvatsku nematerijalnu baštinu. Umna mapa predstavlja kreativnu organizaciju misli koja djeci i mladima pomaže bolje iskoristiti neograničenu moć mozga. Upravo iz tog razloga video umne mape odličan je podsjetnik hrvatske baštine koji bi trebao krasiti zidove svih škola u Hrvatskoj.

MENTOR
Marija Špringman

NATJECATELJI
Lucija Mijoč
Mato Topić
Hanah Altmann



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
UČENJE POBJEDNIKA**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost



**Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO**

MRAVCI3

Osnovna škola Ladimirevci, Ladimirevci, Hrvatska

Sažetak

Učenici su se okušali u sektoru kreativne industrije, izabrali su temu GLAGOLJICA. Pomoću web alata Canva i QRCodeMonkey dizajnirali su straničnike na temu glagoljice. Na prednju stranicu straničnika napisali su na glagoljici poruku vezanu uz čitanje i knjige. Za pisanje poruke u glagoljici učenici su koristili digitalni alat koji su izradili studenti Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu. Na poledinu straničnika učenici su stavili glagolsku azbuku kako bi korisnici straničnika mogli odgjetnuti poruku koja se nalazi na prednjoj strani. Postavili su i jedan QR kod koji vodi na link web stranice Staroslavenskog instituta, gdje se mogu pročitati sve informacije o glagoljici. U ovoj Godini čitanja učenici su straničnike namijenili popularizaciji čitanja, a ujedno i upoznavanju glagoljice. Učenici su uključeni u međunarodni eTwinning projekt Uz čitanje riječi rastu 2/Words grow by reading 2 te će ovi straničnici biti prikazani i projektnim partnerima ovoga projekta te će širiti spoznaje o glagoljici.

MENTOR

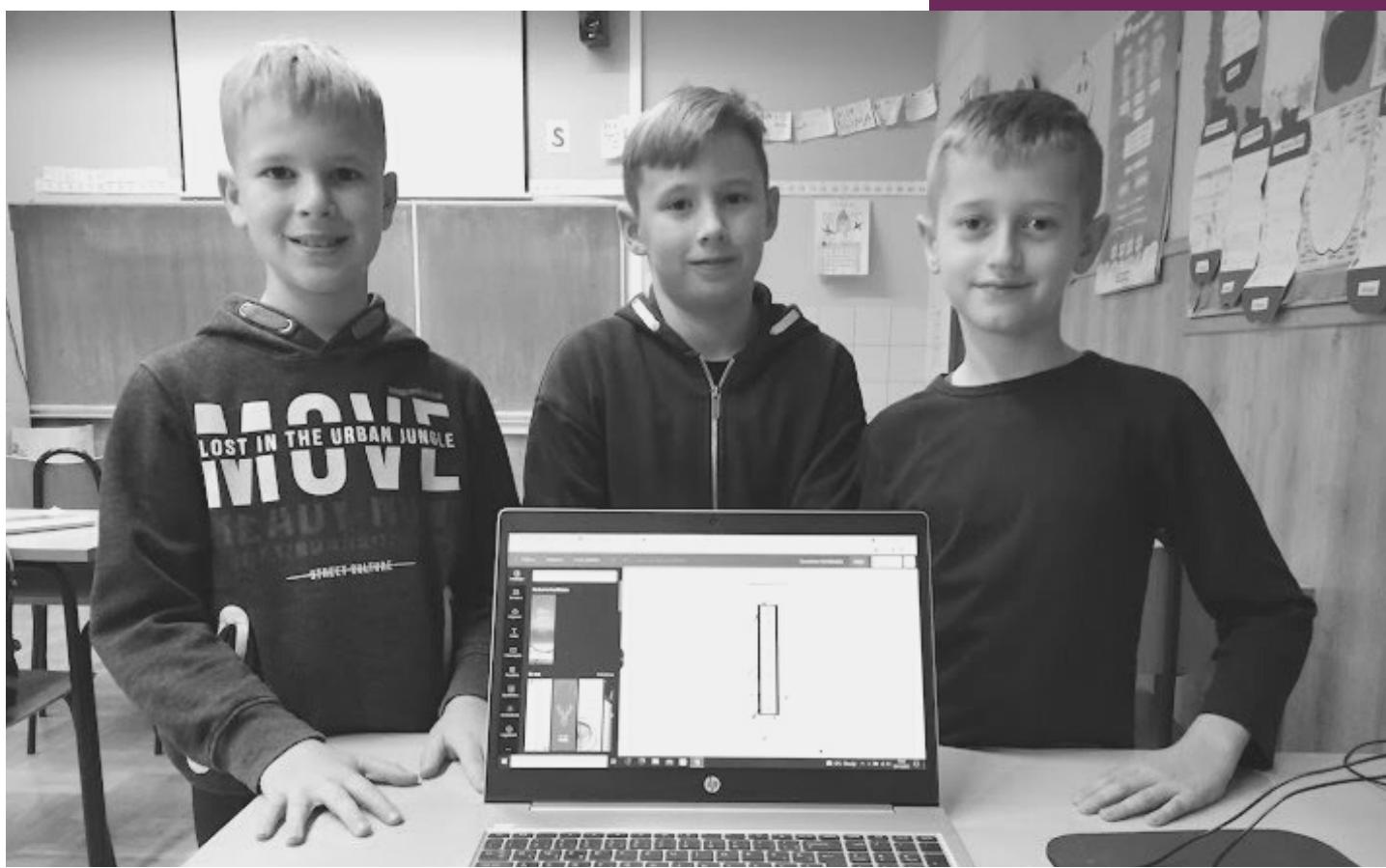
Marija Bulut Lukačević

NATJECATELJI

Fabijan Pavošević

Dino Varžić

Marin Babić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
MRAVCI3**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn

VREMEPLOVCI

Osnovna škola Cvjetno, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Upoznajući svoju povijest i njegujući nacionalni identitet, članovi tima Vremeplovci naučili su nešto novo o glagoljici. Kako se ne bi zaboravila naša povijest, ponudili su rješenja za sve generacije. Za najmlađe su osmislili memory igru upoznavanja glagoljice pod imenom "Glago Memo". Za žene dizajnirali su nakit koristeći slova glagoljice. Za muškarce su napravili kopču za pojas sa slovom glagoljice. I kao šećer na kraju, zašto naš Osijek ne bi imao svoj gastronomski brand kao licitarska srca?! Mi nudimo zamamne medenjake u obliku glagoljaških slova. Naši se proizvodi mogu plasirati kao suveniri u Turističkoj zajednici grada Osijeka, kao poslastica u našim poznatim slastičarnicama grada, trgovinama dječjih igračaka, te modnoj industriji.

MENTOR
Mirela Rudec

NATJECATELJI
Ana Crnković
Luka Holec
Martin Drenjančević

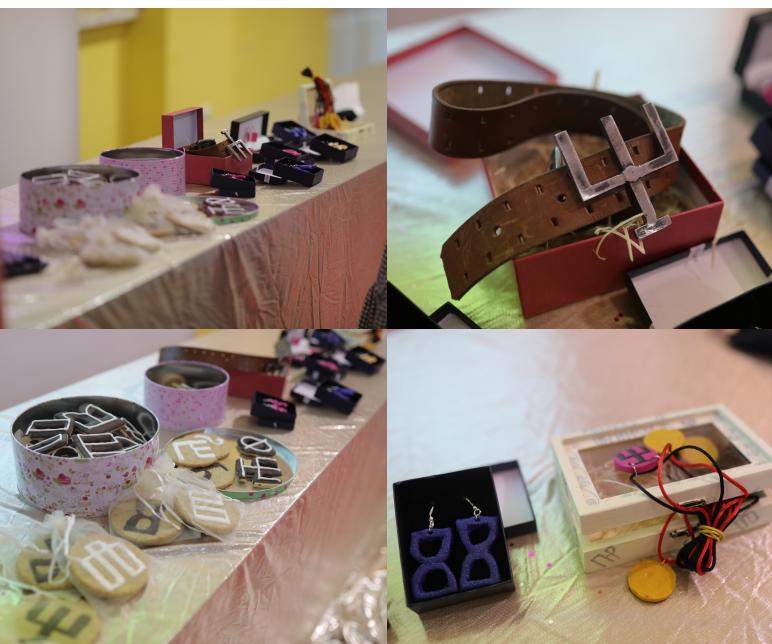


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
VREMЕПЛОВЦИ**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn
Vizualne umjetnosti

101 LICE GLAGOLJICE

Osnovna škola Kajzerica, Zagreb, Hrvatska

Sažetak

Cilj idejnog rješenja je popularizacija knjižnica kao prostora pretvarajući je u Escape Room. Posredstvom igre ER cilj je zadacima na ili o glagoljici potaknuti na čitanje i istraživanje knjižne građe te snalaženje u knjižnici. Naša misija je uvesti u knjižnice kontinuirane radionice glagoljice čiji će se produkti/stvaralaštvo koristiti u Escape Room-u, a u svrhu jačanja kreativnosti i ostvarivanja znanja. Također, knjižnica može postati reklamni prostor malih poduzetnika i pojedinaca koji stvaraju na glagoljici ili o glagoljici.

MENTOR
Stanka Svetličić

NATJECATELJI
Ana Barać
Paulina Dragčević
Nuša Matija Maršić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
101 LICE GLAGOLJICE**



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA



**Ovlašavanje
i tržišne
komunikacije**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština
Knjiga, nakladništvo
Ovlašavanje i tržišne komunikacije

IVANČICE

Osnovna škola Ivana Kukuljevića Sakcinskog, Ivanec,
Hrvatska

Sažetak

Tim Ivančice odlučio se prijaviti na natjecanje u sklopu izvannastavne aktivnosti u sklopu Učeničke zadruge koja djeluje u školi. Učenice unutar zadruge izrađuju različite ukrasne i uporabne predmete, istražuju baštinu te su na taj način i pristupile ovoj temi. Glagoljica je prvo pismo koji su Hrvati bilježili svoj materinji jezik još u 10./11. stoljeću. Željeli smo pokazati kako možemo sačuvati i njegovati našu baštinu izradom raznih predmeta s motivom glagoljice - ukrasne posude, lanterne, nakit i slično. Na taj način pridonosimo i mi očuvanju naše baštine. U naše idejno rješenje odabrali smo neke od sektora kreativne industrije - Dizajn, Ovlašavanje i tržišne komunikacije, Baština, Mediji te Primijenjena umjetnost. S našim radovima s motivima glagoljice možemo se predstaviti u našoj školi, gradu i šire te dati ideju i drugima da tako njeguju baštinu.

MENTOR
Melita Brodar

NATJECATELJI
Vanesa Prekrit
Marta Friščić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

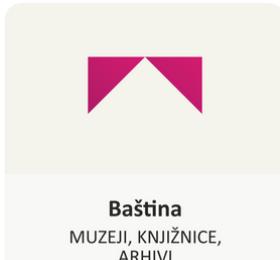
Tema Glagoljica



**TIM
IVANČICE**



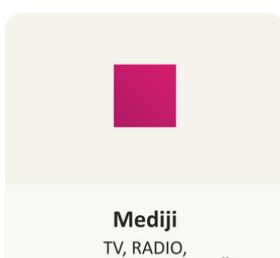
Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



**Oglašavanje
i tržišne
komunikacije**



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština
Dizajn
Mediji
Oglašavanje i tržišne komunikacije

IKSICE

Osnovna škola Ivana Kukuljevića Sakcinskog, Ivanec,
Hrvatska

Sažetak

Tim Iksice odlučio se prijaviti na natjecanje u sklopu predmeta Kemija. Učenice pohađaju također i dodatnu nastavu kemije, vole kemiju te sudjeluju u različitim aktivnostima vezanim uz sadržaje kemije. Razmišljali smo i o ovom natjecanju te se željeli uključiti i dati svoj doprinos. Bio nam je izazov kako glagoljicu povezati s kemijom. S obzirom da su jezik kemičara kemijski simboli, željeli smo napraviti Periodni sustav elemenata na glagoljici. Izazov je bio velik, pripremili smo 118 kemijskih elemenata, naišli smo i na probleme jer nekih slova nema na glagoljici. Osim izrade velikog, zidnog periodnog sustava, željeli bi napraviti i male, koji se mogu nositi i u pernici. No kako se u školi uključujemo u različite projekte, osim periodnog sustava simbole elemenata na glagoljici iskoristili smo i napravili knjižne oznake za naše udžbenike, ali naravno i za sve ostale knjige. Od sektora kreativne industrije, koji bi iskoristili su Mediji i Dizajn.

MENTOR
Melita Brodar

NATJECATELJI
Vida Mesec
Eni Kočet
Nela Hermeščec



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
IKSICE**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:

Dizajn
Mediji

GLAGOLJAŠI

Osnovna škola Antuna Masle, Orašac, Hrvatska

Sažetak

Polazište nam je bila misao: kako da osvajamo glagoljicom u ovom modernom vremenu? Razmišljajući, shvatili smo da želimo da nam u fokusu budu oni najmlađi. Odlučili smo priču o nastanku glagoljice prilagoditi i pripremiti za djecu. Tako smo napravili malu knjigu koja se sastoji od prilagođenog teksta u kojem nas djevojčica Ana i vila Glagoljka vode od 7. stoljeća, kada Hrvati dolaze na hrvatsko područje i preuzimaju latinicu i latinski jezik, pa sve do 9. stoljeća kada Konstantin Ćiril stvara prvo slavensko pismo. Tekst je popraćen prilagođenim crtežima, a kako to izgleda šaljemo u nastavku u prezentaciji. Zaista vjerujemo da budućnost ostaje na onima najmlađima i, ako oni nauče nešto o našem najstarijem pismu i zavole ga, ne trebamo brinuti za budućnost glagoljice.

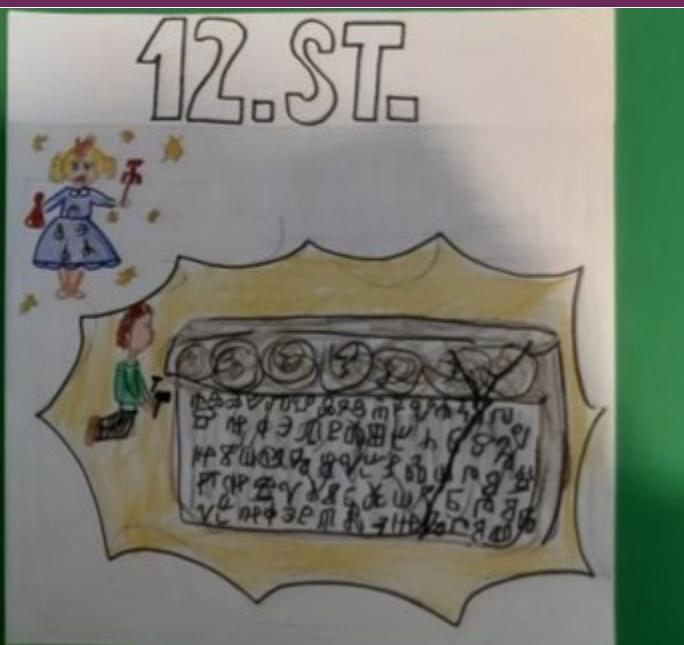
MENTOR
Ljubica Vlašić

NATJECATELJI
Antonija Bukva
Leona Curić
Marta Njirić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
GLAGOLJAŠI**



**Knjiga,
nakladništvo**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo

GLAGOLICA

KAKO OSVAJATI GLAGOLJICOM
U NOVOM MILENIJU

KREATIVNI
KALENDAR
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

GLAGOLITIC ALPHABET

HOW TO CONQUER WITH GLAGOLITIC
ALPHABET IN THE NEW MILLENIUM

CREATIVE
CALENDAR

3. MILENIJSKA RJEŠENJA

OPATIJSKI UGIĆI

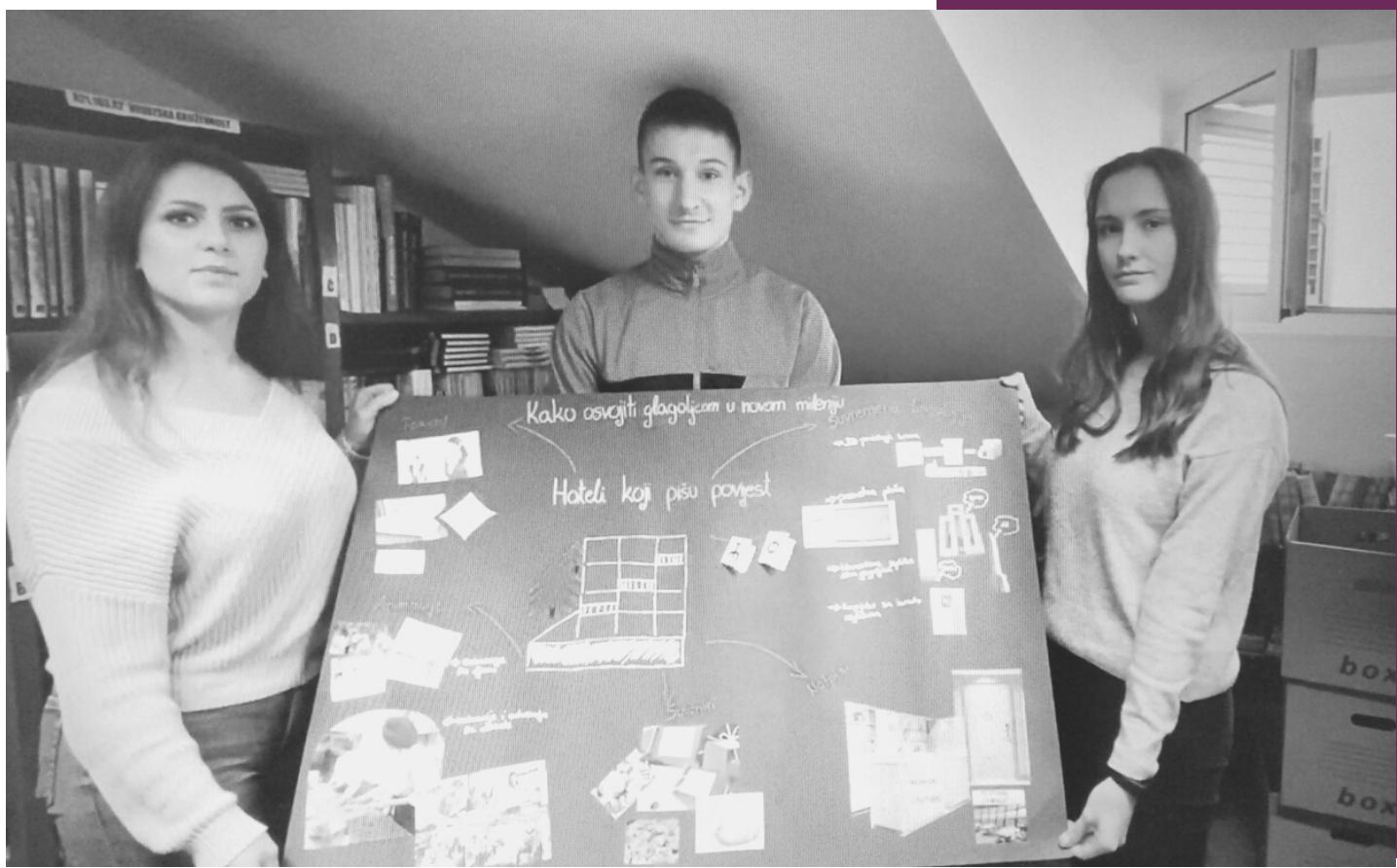
Ugostiteljska škola Opatija, Opatija, Hrvatska

Sažetak

Hoteli koji pišu povijest! Učenici će kroz snimljeni film prezentirati ideje o uključivanju glagoljice u turistički proizvod. Gost dosta svog vremena provede u hotelu. Upravo hotel može biti medij za prezentiranje naše baštine. Ideje smo podijelili u nekoliko kategorija: 1. Suvremena informacijska tehnologija (3D tehnologija proizvodnje hrane, Pametna ploča u hotelskom predvorju, Interaktivne replike slova glagoljice u hotelskom predvorju, Kompjuter za izradu razglednica). 2. Natpisi (Hotel je poslovna jedinica sa puno odjela i svaki od njih nosi neki naziv. Nazive je moguće ispisati i glagoljicom. Smještajne jedinice mogu nositi slova glagoljice ili imena gradića otoka Krka ispisanih na glagoljici). 3. Animacija (Dječja animacija, Organizacija edukacije za učenike osnovnih i srednjih škola, Animacije i edukacije za odrasle) 4. Tekstil (Radna odjeća radnika, posteljina i ručnici sa oznakama hotela na glagoljici 5. Suveniri (Izrada trajnog kolača i keksa u obliku slova glagoljice sa pozitivnim porukama na glagoljici i stranim jezicima).

MENTOR
Majda Šimunić

NATJECATELJI
Antonija Dujmović
Nataša Vučetić
Filip Kljukić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
OPATIJSKI UGIĆI**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Dizajn
Računalne igre, novi mediji

SESVEĆANKE

Gimnazija Sesvete, Sesvete, Hrvatska

Sažetak

Ovo je školski projekt učenika Likovne grupe i Čitateljskog kluba Gimnazije Sesvete u Mjesecu hrvatske knjige 2021., koji smo posvetili čitanju, knjizi i kreativnom izražavanju učenika, povodom velike izložbe i međunarodnog susreta glagoljaša u našoj školi, pod nazivom GLAGOLJICA U GOSTIMA, uz sudjelovanje hrvatskih škola i Bugarskog veleposlanstva iz Zagreba, od 8. do 19. studenoga 2021. u organizaciji Društva prijatelja glagoljice.. Učenici Čitateljskog kluba proveli su aktivnost pod nazivom: ČITAMO I PIŠEMO GLAGOLJICOM – čitali su knjige, birali najljepše prve rečenice kojima počinju poznata književna djela, izdvajali su citate, a odabrane naslove knjiga i autore ispisali su glagoljičkim slovima. Učenici Likovne grupe ilustrirali su odabранe naslovnice knjiga, likove i scene iz književnih djela, a izložili su i svoje radove GLAGOLJICA U INICIJALIMA I OSLIKANA GLAGOLJICA.

MENTOR

Ruža Jozić

NATJECATELJI

Nikolina Antić

Lucija Krivić

Tina Budimir



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
SESVEĆANKE**



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



**Knjiga,
nakladništvo**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Knjiga, nakladništvo

MEŠTRI

Prva riječka hrvatska gimnazija, Rijeka, Hrvatska

Sažetak

Mladi glagoljaši video serijal je od pet do sedam kratkih epizoda u kojima na zabavan način učimo djecu i odrasle kako se pišu slova uglate glagoljice. Magneti, nakit, podmetači i pribor za jelo samo su neki predmeti koje kralji ovo pismo osmišljeno u 9. stoljeću. Ipak, ljudi koji kupuju suvenire uglavnom traže inicijal svog imena i na to se onda svede njihovo znanje glagoljice. Glagoljica je dio hrvatske kulturne baštine o kojoj turisti često znaju više nego lokalno stanovništvo. Naše će idejno rješenje, vjerujemo, promijeniti. Kroz kratke zanimljive povijesne činjenice o glagoljici i izraze, riječi, a u kasnijim epizodama i rečenice, na zabavan način učimo kako se pišu glagoljička slova. Naravno, priliku za učenje glagoljice dobit će i oni koje ne govore hrvatski jer Mladi glagoljaši nude i prijevod na engleski jezik.



MENTOR

Nataša Kuzmar Colnar

NATJECATELJI

Katarina Dragozetić

Petra Šupuković

Laura Vidović

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
MEŠTRI**



**Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)

OBRTNICI GLAGOLJAŠI

Industrijsko - obrtnička škola Sisak, Sisak, Hrvatska

Sažetak

Industrijsko - obrtnička škola Sisak obrazuje učenike u području strojarstva i elektrotehnike u zanimanjima CNC operater, vodoinstalater, eletroinstalater, instalater klime i grijanja, automehatroničar. Učenici 840 sati Praktične nastave odraduju kod obrtnika i u školi prema planu i programu ručne i strojne obrade materijala te na tehnologijama stručnih predmeta. Ideja je bila povezati nastavu Hrvatskoga jezika i Praktične nastave, spojiti naizgled nespojivo. Učenici se na satovima Hrvatskoga jezika upoznaju s poviješću i pojmom glagoljice na hrvatskom tlu, a zatim na Tehničkom crtanju (ručno ili digitalnim alatima) izrađuju nacrte za izradu glagoljskih slova od metala, metalnih cijevi, žice, stiropora. Izradom predmeta (glagoljaški natpisi, igra memory, inicijali, pojedinačna slova) učenici ostvaruju ishode Praktične nastave, a predmeti imaju didaktičnu ulogu na satovima Hrvatskoga jezika, javnosti su pokazani tijekom Dana hrvatskoga jezika u Narodnoj knjižnici i čitaonici Sisak, originalni su dar dragim školskim gostima, bivšim učenicima i djelatnicima.



MENTOR

Sanja Tomazinić Krotin

NATJECATELJI

Antonio Biljan

Patrik Pašić

Matija Lisec

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
OBRTNICI GLAGOLJAŠI**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

EMARINICY

Ekonombska škola Vukovar, Vukovar, Hrvatska

Sažetak

Porezi kao jedan od najznačajnijih javnih prihoda i obvezna davanja koja bez izravne i trenutačne protuusluge država uzima od osoba i poduzeća da bi pomoći prikupljenog novaca financirala javne rashode. Drugim riječima, svi moramo plaćati dio svojih prihoda državi da bi nam ona za uzvrat osigurala javne usluge kao što su obrazovanje, zdravstvena zaštita, javna sigurnost, briga za starije i siromašne članove društva i sl. Dvije su temeljne značajke: porezi su obvezna davanja i za plaćene poreze nema trenutačne izravne protuusluge. Ovo su razlozi zašto smo povezali poreze s nematerijalnom kulturnom baštinom RH, glagoljicom, kao temeljnom oznakom hrvatskog kulturnog identiteta.

MENTOR

Sanja Zrilić

NATJECATELJI

Nikolina Petrović

Marija Gurka

Ema Štalmajer

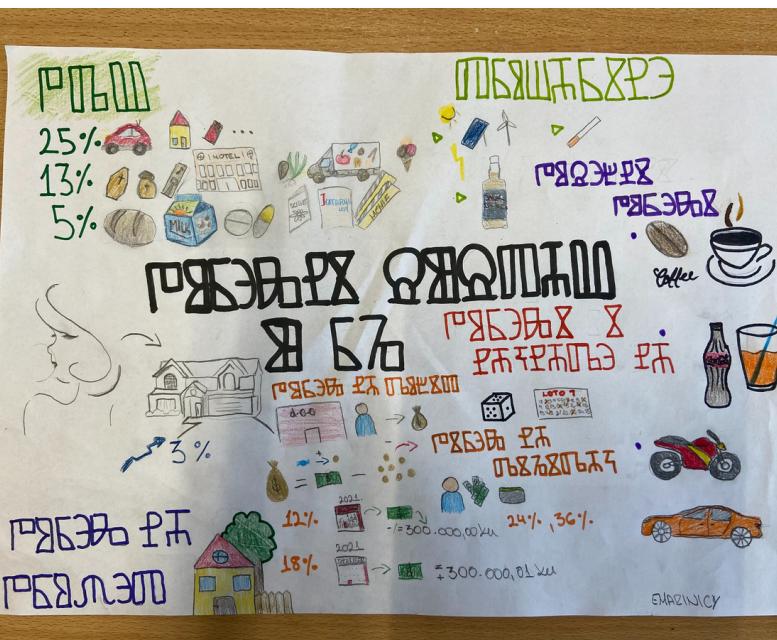


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
EMARINICY**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti

TRINOM

Ekonomска škola Vukovar, Vukovar, Hrvatska

Sažetak

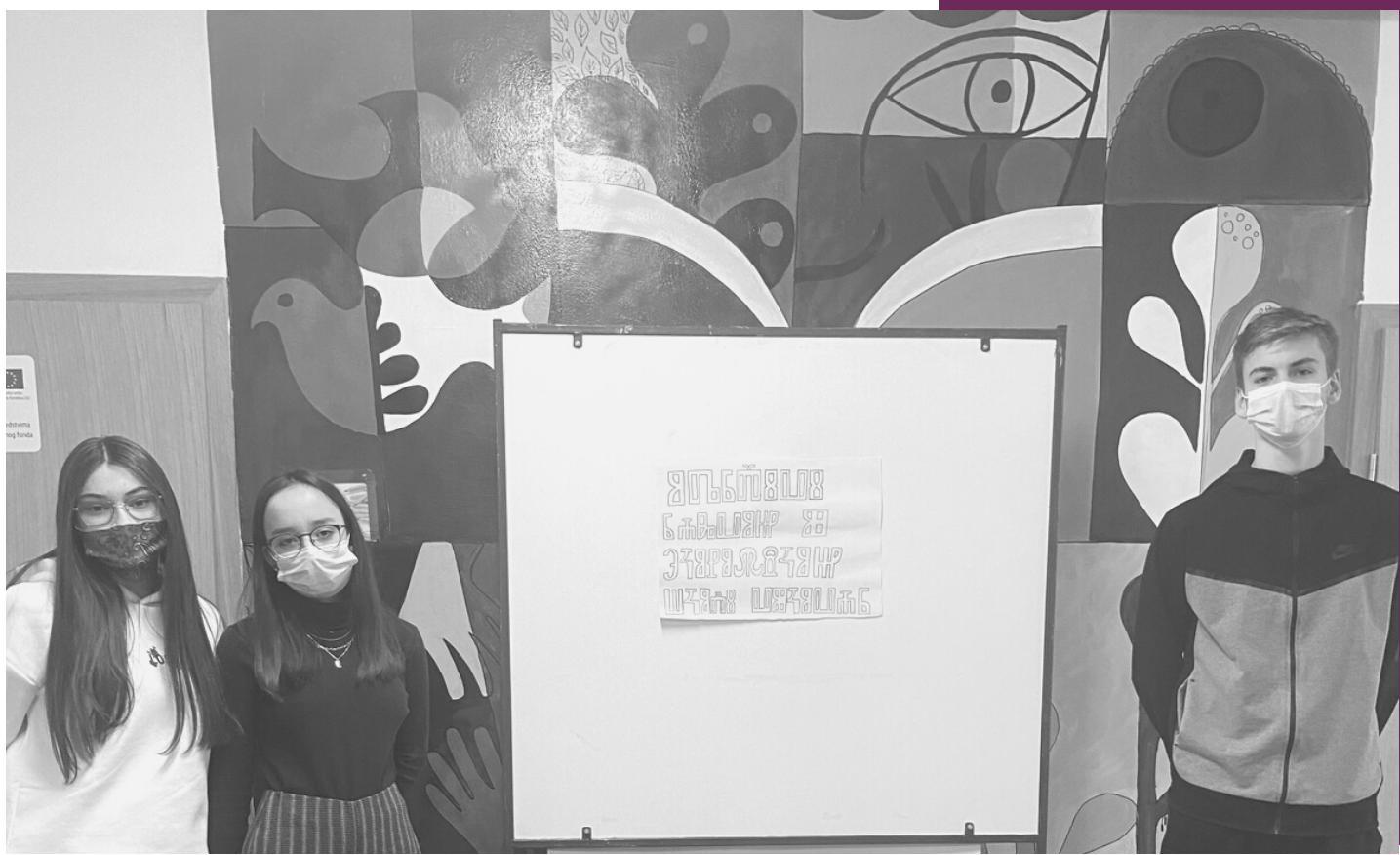
Kako održivi razvoj podrazumijeva obavljanje i razvoj gospodarske djelatnosti uz očuvanje prirodnog okoliša i osiguranje uvjeta za budući život u njemu, odlučili smo se za uradak upravo iz ovog područja. Sastavnice održivog razvoja su: očuvanje prirode, društvo i gospodarska aktivnost a još uvijek se radi na tome da se unaprijedi svijest pojedinaca o važnosti održivog razvoja. Ljudi treba poticati na štednju prirodnih bogatstava i težiti k tome da se ponovo upotrebljava plastika, staklo, drvo – RECIKLIRANJE. Na taj način smanjujemo korištenje resursa i potrošnju energije, smanjuje se i količina otpada. Recikliranje se potiče odvajanjem otpada pa je naš rad upravo povezivanje ove aktivnosti s nematerijalnom kulturnom baštinom RH, glagoljicom, kao temeljnom oznakom hrvatskog kulturnog identiteta.

MENTOR

Sanja Zrilić

NATJECATELJI

Josip Jurić
Patricija Lučević
Petrica Briševac



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
TRINOM**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

LUXIĆI

Gimnazija Livno, Livno, Bosna i Hercegovina

Sažetak

Tim Luxići u projektu „Caseus Cleuna“ čine učenice drugog razreda opće gimnazije: Lucija Batinić, Andjela Ružica Kuliš, Lucija Vujeva i mentorica Andrea Penjak. U kategoriji „Kreativni kalendar“ želimo naš livanjski sir predstaviti kroz igru znanja i glagoljicu. Mjesec prosinac proglašili smo „mjesec sira“ i za svaki mjesec u godini imamo jednu krišku sira. S jedne strane sira nalaze se pitanja o Livnu, Gimnaziji Livno, a s druge strane mjesec u godini s danima dok se na vrhu nalazi početno slovo mjeseca na glagoljici. Dvanaest kriški sira nalaze se na drvenoj dasci na kojoj glagoljicom piše naziv projekta i logo Gimnazije Livno. Cijeli mjesec prosinac ostavljat ćemo sir u „Hladnjak dobrote“ (projekt naših učenika) kako bismo uljepšali blagdane našim sugrađanima

MENTOR
Andrea Penjak

NATJECATELJI
Lucija Vujeva
Lucija Batinić
Andjela Ružica Kuliš



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
LUXIĆI**



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
Vizualne umjetnosti

MLADE TEHNIČARKE

Tehnička škola Bjelovar, Bjelovar, Hrvatska

Sažetak

Glagoljica i kreativni kalendar, zanimljiv spoj u predbožićno vrijeme, a mi smo tehničarke, žene i pune ideja. Glagoljica i nešto staro, Božić i sjećanje na davna vremena i adventski kalendar iz novijeg doba. Glagoljicu ne bi trebalo zaboraviti, a ne zaboravu vodi učenje. Kako bolje početi nego od učenika, od djece i od nas samih. Božićno, „slatko“, vrijeme, pečenje kolača, adventski kalendar na svim policama i brojevi koji su nama bliži nego ikome. Pronašle smo brojeve, poredale ih od 1 do 24, pronašle smo slova, ispisale adventski kalendar, Tehnička škola Bjelovar, naša imena i recept za kolače. Učenje glagoljice je počelo tako slatko. Ovaj naš adventski kalendar može biti baš lijepi darak za bilo koga u ovo doba.

MENTOR
Sanja Ljubić

NATJECATELJI
Nikolina Carek
Gabriela Friščić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
MLADE TEHNIČARKE**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn
Vizualne umjetnosti

GLAGOLITIC TEAM

Ekonomска škola Požega, Požega, Hrvatska

Sažetak

Centar glagoljice Iskoni be slovo predstavlja zgradu u kojoj se nalazi svo skupljeno znanje o glagoljici. Svaki kat predstavlja neku novu priču, u prizemlju se upoznajemo s poviješću i geografskom rasprostranjenosću epigrafskih spomenika i rukopisa na glagoljici. Na prvom katu naziva Kreativnost nudimo kreativne radionice za sve uzraste. Drugi kat pod nazivom Umjetnost nudi mogućnost upoznavanja glagoljice kroz glazbu, film, video i književnost. Potkrovilje nudi mogućnost kupovanja vlastitih proizvoda s tiskom glagoljice.

MENTOR

Marija Šag Sadilek

NATJECATELJI

Elena Milardović

Nina Ilić

Antun Čuljak



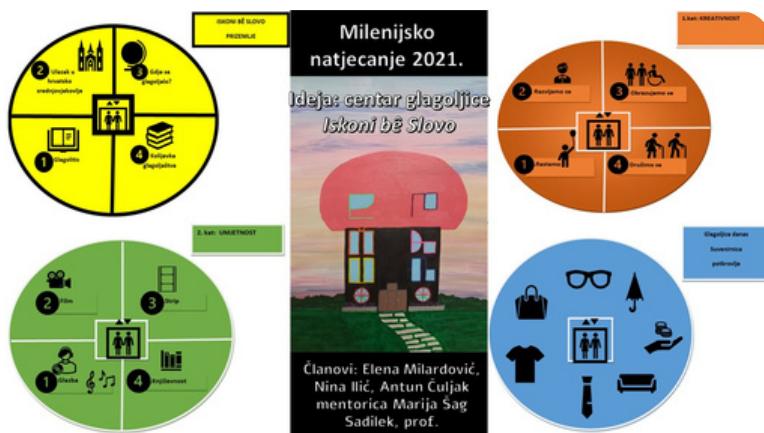
Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
GLAGOLITIC TEAM**



Arhitektura

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Arhitektura
Dizajn



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

GORIČANKE

Gimnazija Velika Gorica, Velika Gorica, Hrvatska

Sažetak

Glagoljica u suvremenom informacijsko-tehnološkom svijetu Hrvatska glagoljica povjesno je hrvatsko pismo, jedno od nezaobilaznih dijelova hrvatske kulture i simbola nacionalnog identiteta zbog kojeg je Hrvatska jedinstvena i prepoznatljiva u Europi i svijetu. Bitno je očuvati hrvatske nacionalne simbole i tradicije. S ciljem da glagoljicu približimo svijetu i posebno mladima u Hrvatskoj, smislige smo idejno rješenje koje možemo implementirati na više načina. U svrhu demonstracije našeg rješenja, napisale smo jednostavan program u Python-u. Programom možemo prevoditi rečenice, izrađivati objave na glagoljici za društvene mreže te igrati igru pograđanja slova koja na interaktivan i zabavan način pomaže u učenju i razumijevanju glagoljice. Program je privlačan mladima zbog unošenja elementa društvenih mreža. Implementirajući program na turističkim mjestima, glagoljicu možemo približiti turistima i tako pomoći razvoju turizma. Unaprjeđivanjem programa vidimo budućnost za našu ideju koju možemo koristiti u različitim edukacijskim, turističkim i povjesno-znanstvenim svrhama.

MENTOR

Kristina Lučić

NATJECATELJI

Alma Beriša

Klara Zima

Karla Barić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
GORIČANKE**

Ancient Croatian Glagolitic Script:

ѿѹѡѡѿ ѿ ѿѹѡѡѿ ѿ ѿѹѡѡѿ

Dobivenu sliku preuzmemo i iskoristimo
promociju na društvenim mrežama.



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

KreaTiva

Prirodoslovna škola Split, Split, Hrvatska

Sažetak

Učenice 2. razreda Prirodoslovne škole Split napravile su edukativni animirani video o glagoljici, njezinom postanku i fonološkim osobitostima koristeći digitalne alate. Same su osmisile radnju, ilustracije, sadržaj i tekst u svrhu promocije naše kulturne baštine. Edukativni video može se koristiti u svrhu promocije kulturne i jezične baštine, za osvještavanje važnosti čuvanja kulturnog naslijeđa kao i demonstracije visoke primjenjivosti digitalnih alata u nastavi Hrvatskog jezika.

MENTOR
Zrinka Maras

NATJECATELJI
Klara Mladenović
Marta Šimić

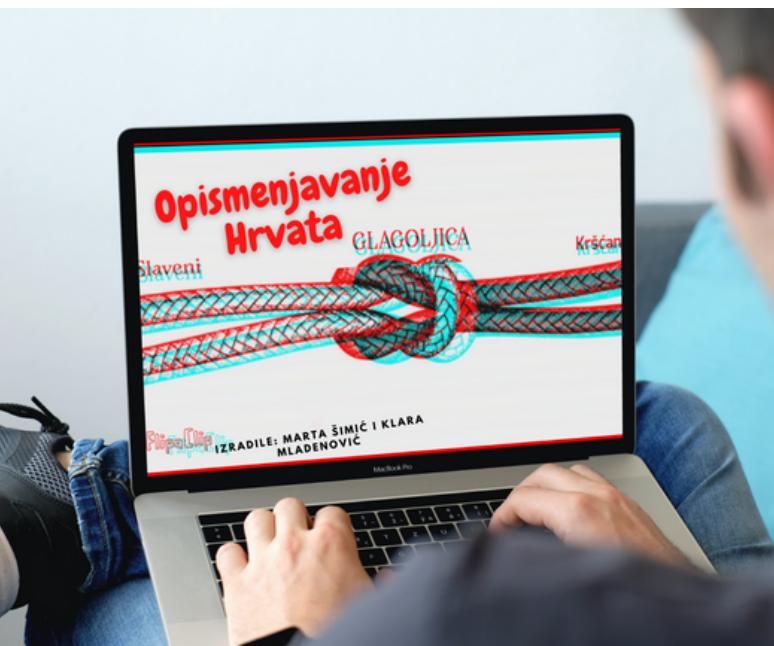


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
KREATIVA**



Baština
MUZEJI, KNIJIŽNICE,
ARHIVI



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)

DOBRO LJUDJE

Škola za umjetnost, dizajn, grafiku i odjeću Zabok,
Zabok, Hrvatska

Sažetak

Zadanu temu kalendaru odlučili smo odraditi kroz temu glagoljice. Kao inspiracija poslužila nam je dječja igračka - računaljka - abakus. Smatrali smo kako bi bilo zgodno imati kalendar i dječju igračku u jednom, jer bi uz nju djeca mogla razvijati i kognitivne i motoričke sposobnosti a oni malo stariji i naučiti glagoljicu. Jednu od ideja razradili smo u sketchup-u i to rješenje smo isprintali u 3D printeru. Ta mala mala maketa bila nam je bila polazišna točka. Istraživanjem glagoljice, njenog korištenja i vremena stizale su nam i druge ideje. Kao na primjer, povezati prošlost i sadašnjost. Interpretirali smo staroslavensku božicu Ladu u obliku crteža na okviru. Izradili smo drveni, milenijski kalendar onako kako znamo: voljom, energijom, jedinicama, deseticama, stoticama, tisućicama, pilama, bušilicama i pirografom. Uložili smo toliko puno vremena u nekoliko malih komada drva i nadamo se da ćemo time uspjeti nekoga razveseliti.

MENTOR

Aleksandra Mašić Tumpa

NATJECATELJI

Lorena Počekal

Dominiko Kobelščak



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
DOBRO LJUDJE**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Dizajn
Primijenjene umjetnosti
Vizualne umjetnosti

FRAME

Škola za umjetnost, dizajn, grafiku i odjeću Zabok, Zabok,
Hrvatska

Sažetak

Pojam kalendar povezujemo s najstarijim indoeuropskim kalendarom i to onim vučedolskim koji služi za izračunavanje protoka vremena kroz godinu dana, kroz četiri godišnja doba. Onaj vučedolski prati sazviježđe Oriona i njegovo pojavljivanje definira se simbolom u traci simbola za proljeće, ljeto, jesen i zimu na urezanoj glinenoj posudi. Koristeći glagoljicu kao autohtono i najstarije slavensko pismo kao inspiraciju za dekorativan element (unikatan privjesak, broš, prsten i sl.) izradili smo prototipove koristeći se bijelom pečenom glinom. Proces oblikovanja nastavljen je suvremenim tehnologijama, u programu Sketch-up napravili virtualni model koji smo zatim isprintali u 3-D printeru u polimeru od kukuruznog škroba crvene boje. Produkt su dizajnerski originalni privjesci koju su mješavina i onog slavenskog i onog vučedolskog, naših jakih autohtonih kulturnih nasljeđa. Na brošu od glagoljičnih početnih slova godišnjih doba nalaze se isti motivi s traka vučedolskog kalendara.



MENTOR

Mirjana Drempetić-Hanžić

NATJECATELJI

Magdalena Škreblin
Fran Korman



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
FRAME**



Baština
MUZEJI, KNUŽNICE,
ARHIVI



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Dizajn
Primijenjene umjetnosti
Vizualne umjetnosti

DREAM TEAM

Ekonomска škola Požega, Požega, Hrvatska

Sažetak

Tradicija, tehnologija i turizam geslo je naše ideje kako osvojiti glagoljicom. Razvili smo ju u okviru sektora arhitekture i zamislili kao višedimenzionalan proizvod koji spaja kulturnu baštinu s turističkom ponudom grada. Naš proizvod je klupa izrađena u obliku glagoljaških slova od autohtonog materijala (drvo za kontinentalnu i kamen za primorsku Hrvatsku). Klupe u obliku slova koje zajedno tvore riječ POŽEGA strateški su raspoređene na turistima zanimljive lokacije. Svaka klupa ima ugrađen solarni panel s punjačem za mobitel što ih čini pametnim klupama i metalnu pločicu s QR kodom koji vodi na web stranicu s opisom mjesta na kojem se turist nalazi i jednim dijelom turističke ponude grada i okolice što ju čini informativnim centrom za turiste. Na web stranici nalaze se i tragovi gdje pronaći ostale klupe pa se turist može uključiti u avanturu scavenger hunt-a.



MENTOR

Magdalena Vojak

NATJECATELJI

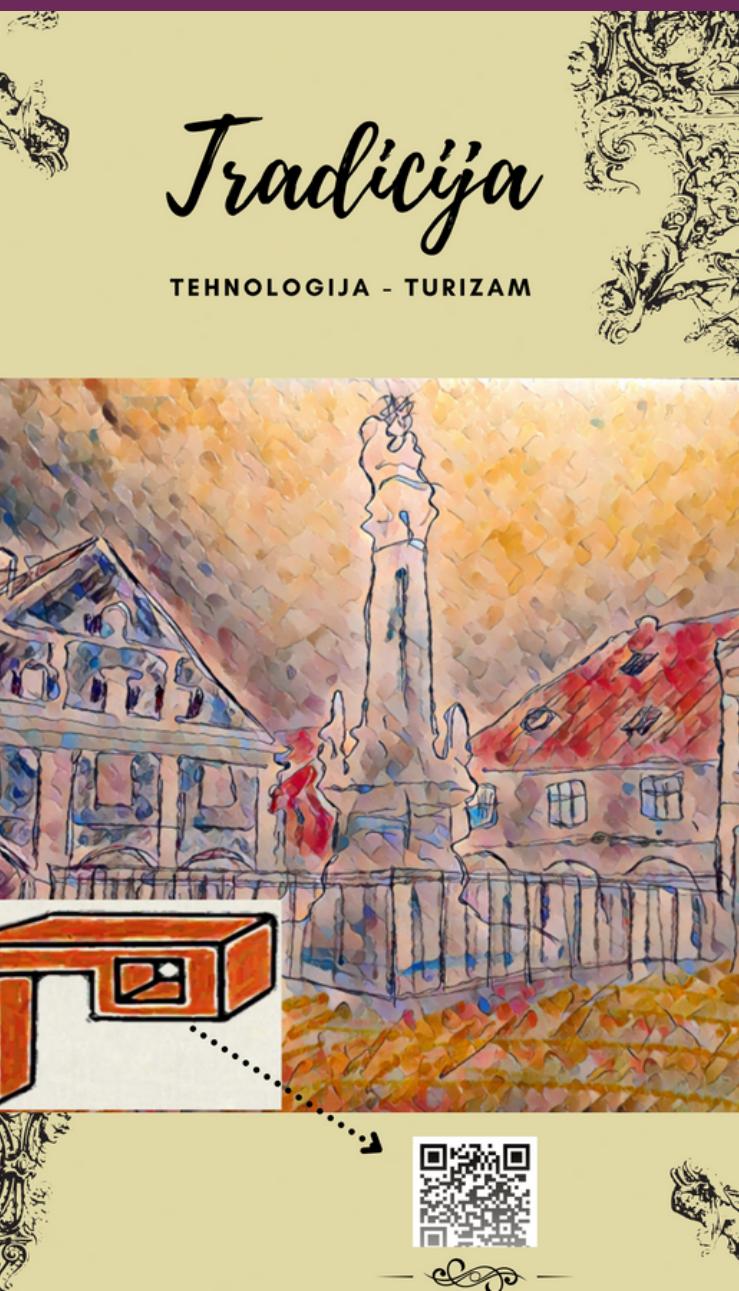
Tamara Radovanović

Marija Jambrek

Lea Mijatović

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**TIM
DREAM TEAM**



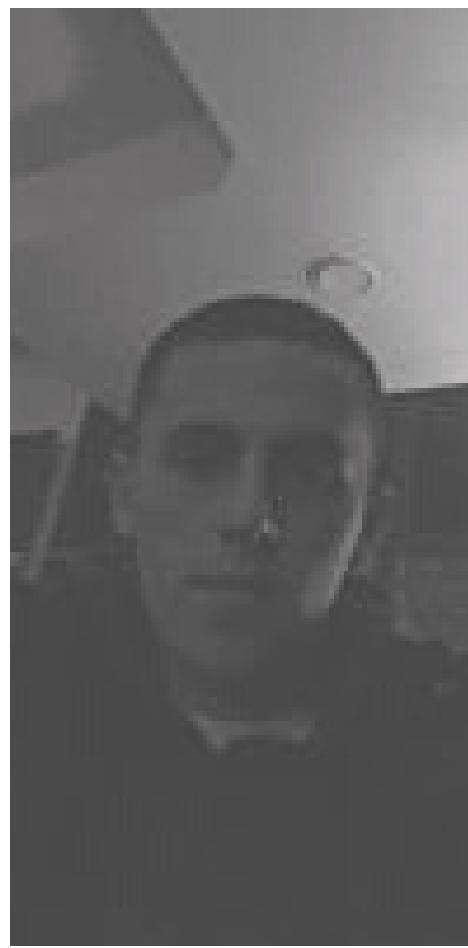
Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Arhitektura

GLAGOLITIC 321

Obrtničko-industrijska škola Županja, Županja,
Hrvatska

Sažetak

Narukvica od pleksiglasa je nastala tako što je u Auto CAD-u izrađeno slovo Ž u tri boje (crvena, bijela i plava), zatim je Plexistudio izradio navedeno slovo po dostavljenom nacrtu (prvo prototip). Nakon toga slovo spojeno špagicom. Izrađena je i okvirna cijena koštanja jedne narukvice. U Canvi smo izradili logo naše tvrtke, zatim obostrano oslikanu karticu sa svim važnim podatcima tvrtke (uz QR kodove koji vode na FB i Instagram stranicu tvrtke) na koju će doći narukvica. Naziv tvrtke je GlagoliticCro- Obrt koji se bavi proizvodnjom i prodajom nakita.



MENTOR

Vedrana Šarec

NATJECATELJI

Laura Marić

Marijana Oršolić

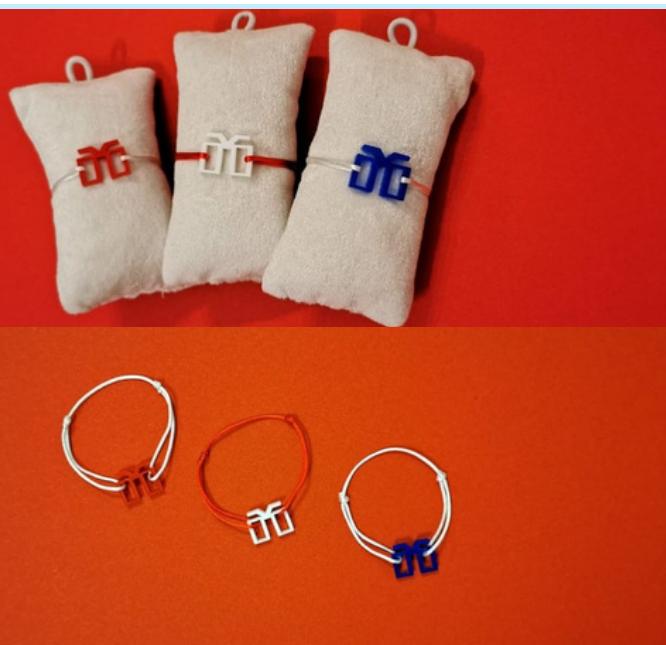
Muhsin Hajdari

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GLAGOLITIC321**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Baština

MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Dizajn

KRALJICE JASTREBOVA

Srednja škola Jastrebarsko, Jastrebarsko, Hrvatska

Sažetak

Kao polaznice ekonomski škole i fakultativnog predmeta Kulturna baština Hrvatske, s ponosom predstavljamo svoje rješenje za ovogodišnje natjecanje. Podijelile smo ga u tri koraka.

1. Inspiracija: na hodnicima škole uočile smo da učenici vole isticati neke poruke, kako na odjeći, tako i na maskama koje nose. Zloglasni virus ne posustaje, a maske kao da su postale neizbjeglan modni detalj. Raznih su boja, oblika i dizajna.
2. Idejno rješenje: odlučile smo povezati modni izričaj srednjoškolaca s čuvanjem kulturne baštine i osmisliće kreativne maske ukrašene glagoljičkim slovima i/ili znakovitim porukama (npr. Budi svoj, Vjeruj u sebe...). Naravno, na glagoljici.
3. Finalni proizvod: Uspjele smo izraditi (zasad) samo jednu masku i stavile je u tri različita pakiranja. Time smo željele pokazati kako bi mogla poslužiti kao originalan božićni ili rođendanski poklon ili jednostavno kao suvenir. Svako pakiranje sadrži i ukrasnu karticu s objašnjnjem značenja pojedinoga glagoljičkog slova otisnutog na maski.

MENTOR
Sanja Malović

NATJECATELJI
Ela Mahečić
Patricia Milašinčić
Matea Cerjan



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
KRALJICE JASTREBOVA**

The image consists of two parts. On the left, a young woman wearing a face mask is seated at a desk, drawing a stylized glagolitic character on a piece of paper. On the right, a digital slide has a blue header bar with the text 'Naše idejno rješenje' in red. Below the header are two circular frames. The top frame contains a drawing of a white face mask with a pinkish-red glagolitic character in the center. The bottom frame contains a red face mask with a similar glagolitic character.



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn

BUKYraj za glagoljicu

Ekonomска škola Šibenik, Šibenik, Hrvatska

Sažetak

Tema: Poduzetnička ideja usklađena s konцепцијом društveno odgovornog poslovanja i s konцепцијом kontrolinga (sustava potpunog upravljanja kvalitetom TQM)

Cilj: Promicanje nematerijalne kulturne baštine (glagoljice) u hotelijerstvu, odnosno hotelu s kategorizacijom hotel baština (heritage hotel), obogaćivanje turističke ponude, te doprinos očuvanju i održivom korištenju kulturne baštine. Sektori kreativne industrije: baština, dizajn, glazba, izvedbene umjetnosti, mediji

Dizajn: Postavljanje autorske operete 'BUKYraj za glagoljicu' koja se za potrebe izrade idejnog rješenja snimala u prvom baština hotelu Life Palace u Šibeniku i baština hotelu Armerun. Izrada kruha, peciva, cimetnih kolača u oblicima slova glagoljice, te dukata, po receptu autorskog tima, rezviziti su za potrebe operete, s dvojakom ulogom objedinjavanja materijalnog proizvoda i pružanja usluge. Potencijal praktične primjene idejnog rješenja: izvođenje operete u baština hotelima i služenje jela s dizajnom slova glagoljice.

MENTOR

Ljiljana Zmijanović

NATJECATELJI

Stipan Režić

Lucija Zmijanović

Tereza Trcin



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

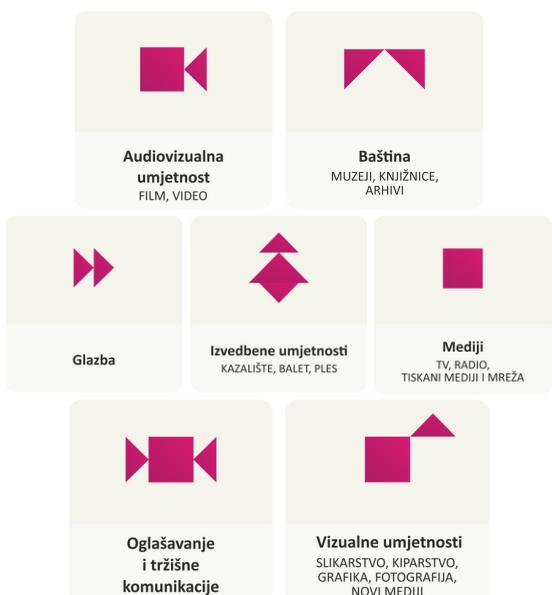
Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
BUKYRAJ ZA GLAGOLJICU**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

- Audiovizualna umjetnost (film, video)
- Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
- Dizajn
- Glazba
- Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)
- Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
- Oglašavanje i tržišne komunikacije
- Vizualne umjetnosti

StripArt

Medicinska škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Tvrđa, stara jezgra Osijeka, je naša gradska baština u koju smo željeli smjestiti glagoljicu. Fotografirali smo nazive ulica, trgova, ustanova na pročelju kuća. Fotografije su obrađene, isprintane u boji na temelju kojih smo pisali nazive na glagoljici tehnikom olovke s konturom crnog flomastera. Nazive ulica, trgova i ustanova u Tvrđi smo preveli na glagoljicu i pripremili izložbu Tvrđa u glagoljici, na sedam hamer papira. U pripremi za 3. milenijsko natjecanje iz kreativne industrije, međunarodno natjecanje, sudjelovalo je troje učenika Medicinske škole Osijek, s mentoricom Ravnateljicom.

MENTOR

Sanja Dravinski

NATJECATELJI

Luka Šubara
Maja Avdaković
Lara Krašnjak



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
STRIPART**



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)

Dream Team

AnaLena

Strukovna škola Virovitica, Virovitica, Hrvatska

Sažetak

Želeći napraviti nešto lijepo i unikatno, odlučile smo izraditi kuglice od novina te ih ukrasiti dekupaž tehnikom. Dekupaž potječe iz 12. stoljeća te dolazi od francuske riječi decouper što znači sjeći, a podrazumijeva lijepljenje komadića ukrasnih salveta na određenu površinu. Napravile smo dvanaest kuglica za svaki mjesec u godini te svaku simbolično ukrasile. Izradile smo ih tako što smo danima pomoću štirke lijepile komadičke novina na balon, sušile ih i sve ponovile kako bi bilo slojeva koliko ima dana u određenom mjesecu. Čim se osušio i posljednji sloj, dodale smo i bijeli premaz da bi kuglice mogle oblijepiti ukrasnim salvetama i na kraju prelakirati. Kako se tehnika dekupaž pojavila u vrijeme kada je u Hrvatskoj korištena glagoljica, odlučile smo nazive mjeseci napisati baš tim pismom. Naš konačni rezultat je dekorativni predmet koji ovog Božića može ukrasiti svaki dnevni boravak ili ured.



MENTOR

Gordana Kovač

NATJECATELJI

Ana Horvat

Elena Lukšec

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
Dream Team AnaLena**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn

AZBUKA

I. gimnazija Split, Split, Hrvatska

Sažetak

Oživjeti glagoljicu nije bilo lako, pogotovo imajući na umu da živimo u modernim vremenima u kojima se sve događa brzo i u trenutku. Baš smo zbog toga odlučili izraditi dva tematski povezana kreativna rješenja. Prvenstveno, kalendar, s obzirom na to da ga svakodnevno koristimo kao glavni orijentir u vremenu, te unikatne majice s motivima poznatih umjetničkih djela i slikama i stihovima poznatih hrvatskih pjesnika, s obzirom na to da su lako uočljive i vizualno primamljive. Skeniranjem priloženih QR kodova u kalendaru oživljavamo glagoljične spomenike na zaslonima svojih mobitela, a dizajniranim majicama svi koji ih nose na sebi nose djelić staroga pisma pretočen u moderno ruho. Kao autori ovih idejnih rješenja, čvrsto vjerujemo da Vam prilažemo inovativne i moderne prijedloge koji su, povrh svega, obogaćeni i uporabom informacijsko-komunikacijske tehnologije. Ne sumnjamo da će naša rješenja zaživjeti jer je kreativnost udružena s poduzetništvom dobitna kombinacija. Srdačan pozdrav od tima Azbuka!

MENTOR
Suzana Čajić

NATJECATELJI
Lea Matić
Marino Kosor
Karlo Žamić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
AZBUKA**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

**Knjiga,
nakladništvo**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Dizajn
Knjiga, nakladništvo

QuillingArt

Medicinska škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Quilling tehnikom od papirnatih traka oblikovani su kružići koji su jedan do drugoga slijepjeni u obliku slova glagoljice. Svako pojedinačno slovo glagoljice je zalijepljeno na tvrdu papirnatu podlogu, a zatim je lakirano kako bi slova bila čvršća. Svako slovo je dobilo svoju primjenu u obliku broša, naušnica, privjeska na ogrlici i prstena. Slova je izrađivala učenica Marija Bunić na poticaj mentorice Alte Pavin Banović.

MENTOR

Alta Pavin Banović

NATJECATELJI

Marija Bunić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
QuillingArt**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

EŠV GLAGOLJICA

Ekonomска škola Vukovar, Vukovar, Hrvatska

Sažetak

Prilikom pregleda tema natjecanja naš tim osvojila je tema Glagoljica, zbog svoje jedinstvenosti, povijesne važnosti i široke mogućnosti primjene. Od mnogobrojnih zanimljivih načina primjene glagoljice u današnje vrijeme jedna ideja se posebno izdvojila. Radi se o Glagicama (glagoljičnim šalicama). Budući da su Hrvati narod koji ispija kavu u velikim količinama šalice su odličan način da se glagoljica "vrati u život", naime čak 85% stanovnika Republike Hrvatske kavu popije barem jednom dnevno, a čak 60% popije i više puta dnevno. Prva pomisao na ispijanje kave je šalica stoga smo mi dizajnirali šalicu usko povezani s glagoljicom koja na edukativan, odlično dizajniran i osmišljen način potiču na poučavanje glagoljice. Glagice su četvrtastog oblika (predstavljaju šahovnicu i četiri strane svijeta).

1. glagoljično slovo (sjever), 2. prijevod na latinicu (jug), 3. crna ploča za pisanje kredom, 4. QR kod koji skeniranjem vodi glagoljična slova, hrvatske novotvorenice. Glagice predstavljaju kreativni proizvod široke primjene.

MENTOR

Dora Markić

NATJECATELJI

Lorena Bebić

Melisa Tubić

Leonarda Županić

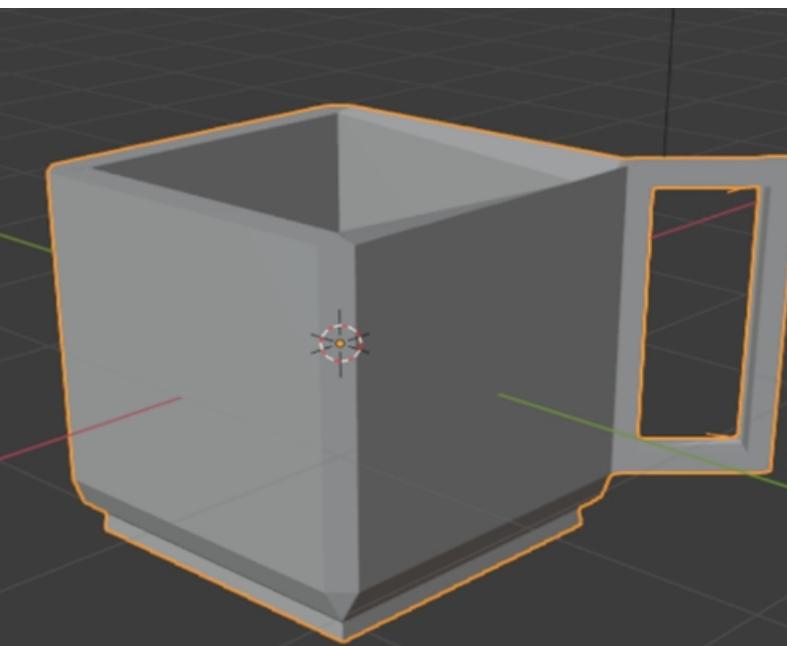


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
EŠV GLAGOLJICA**

Baština MUZEJI, KNJIŽNICE, ARHIVI	Mediji TV, RADIO, TISKANI MEDIJU I MREŽA	Dizajn MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA PRODUKT-DIZAJN
Oglašavanje i tržišne komunikacije	Primijenjene umjetnosti STAKLO, KERAMIKA, NAKIT I DRUGE PRIMIJENJENE UMJETNOSTI I ZANATI	Vizualne umjetnosti SLIKARSTVO, KIPARSTVO, GRAFIKA, FOTOGRAFIJA, NOVI MEDIJU

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)

Dizajn

Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)

Oglašavanje i tržišne komunikacije

Primijenjene umjetnosti

Vizualne umjetnosti

ŠPUD KREATIVCI ZADAR

Škola primijenjene umjetnosti i dizajna Zadar, Zadar,
Hrvatska

Sažetak

Prema postavljenim kriterijima: praktičnost, maštovitost, razumljivost, primjenjivost i popularizacija znanosti Špud kreativke iz Zadra Nika, Karmen i Marijeta predstavljaju svoju viziju kreativne industrije iz područja Primijenjene umjetnosti i dizajna mini kolekcijom nakita koja se sastoji od ogrlica, naušnica i broševa. Glagoljica kao inspiracija iznjedrila je kolekciju statement nakita za mladu ženu koja odiše tradicionalnošću, snagom i inovativnošću u uporabi forme i oblikovanju filca kao materijala u spoju tradicije i suvremenoga dizajna. Kao što svako slovo nosi određenu simboliku i šalje poruku tako i boje nisu odabrane nasumično već se zajedno nadograđuju u skladu i predstavljaju: crna-dostojanstvo i moć, bijela- eleganciju i čistoću, crvena- energiju, život i ljubav, purpurna- mističnost i kreativnost a zlatna- mudrost i duhovnost kao što to glagoljica čini stoljećima. Ovim projektom željeli smo ukazati na mogućnosti komunikacije posljednjih i novih modnih trendova u području primjene kulturne baštine i njenog potencijala u razvoju hrvatskog modnog identiteta.

MENTOR
Sandra Bačić

NATJECATELJI
Karmen Kovačev
Nika Šalković
Marieta Magaš

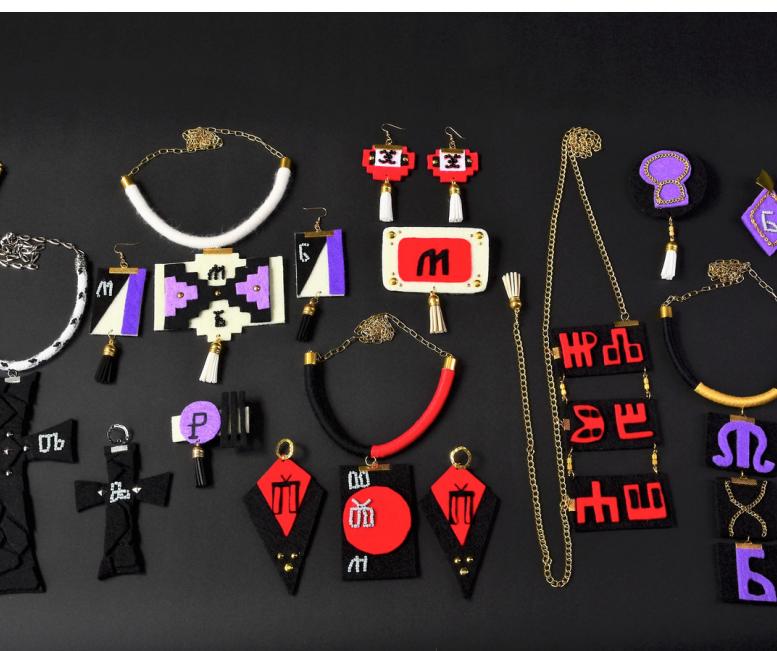


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
ŠPUD KREATIVCI ZADAR**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn
Primijenjene umjetnosti

ELPROS

Elektrotehnička i prometna škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Osmislili smo idealan suvenir nadahnut glagoljicom. Modelirali smo glagoljička slova kao pečate za kekse u programu Solid Edge i printali ih na 3D printeru. Glagoljica kao kulturno dobro postala je i digitalno dobro. Iz udžbenika i knjiga, preselila se na računala, printere, a zamišljamo je u suvenircicama, kuhinjama, restoranima, na tanjurima, u rukama turista, domaćica, kuhara i slastičara. Osmislili smo proizvod - pečat za suhe kekse koji smo spremili u kutiju zajedno s QR kodom kojim pristupate receptu za kolače i informacijama o glagoljičkom slovu.

MENTOR

Sandra Matijević

NATJECATELJI

Luka Senković
Matej Rumbak
Antonio Štruklec



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
ELPROS**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Dizajn
Primijenjene umjetnosti

OBRTNICI

Obrtnička škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Odlučili smo ove godine na Milenijskom natjecanju pokazati kako smo mi proveli jedan projekt u našoj školi. Povezali smo hrvatsku baštinu sa zanimanjima naše škole. Ministarstvo znanosti i obrazovanja odobrio nam je projekt pod nazivom Slatko uz glagoljicu koji je osmisnila i napisala profesorica Marija Ret. Dobivenim novčanim sredstvima tijekom prvog polugodišta školske godine 2020./2021. kupili smo lasersku graverku FL 40. Stolari su zajedno s profesoricom Žaklinom Tonc izradili ploču s više slova kao i četiri vrste modli s pojedinačnim slovom. Nakon toga profesorice Željka Korpar i Mirna Rosandić su sa svojim učenicima, pekari i pomoći kuhari i slastičari, izradile keksiće i slane krekeri pomoći pečata. Fotografi naše škole pod mentorstvom prof. Marije Kovačić su to zabilježili fotoaparatom.

MENTOR
Marija Ret

NATJECATELJI
Luka Levačić
Maja Prekodravac Lukić
Dario Djetka



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
OBRTNICI**



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)

GLAGOLICA

KAKO OSVAJATI GLAGOLJICOM
U NOVOM MILENIJU

**KREATIVNI
PLANET**

3. MILENIJSKA RJEŠENJA

GLAGOLITIC ALPHABET

HOW TO CONQUER WITH GLAGOLITIC
ALPHABET IN THE NEW MILLENIUM

CREATIVE
PLANET
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

AUKREATIVCI

Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

Šetnje gradom vaš su najdraži hobi? Avanturističkog ste duha i volite otkrivati nova mjesta? Motivira vas OSvajanje zanimljivih i poticajnih nagrada? Zanima vas (kul)tura vašeg grada, ali i drugih hrvatskih gradova? Ako su odgovori na prethodna pitanja potvrđni, onda mobilna aplikacija GlaGo treba potražiti mjesto na vašemu pametnom telefonu. Što je uopće GlaGo? Inspiriran nematerijalnom kulturnom baštinom Republike Hrvatske, glagoljicom, i brzim razvojem mobilnih aplikacija u novom mileniju, posebice u IT gradu Osijeku, AUKreativci trio kreirao je prototip aplikacije koja spaja prošlost i budućnost starog hrvatskog pisma. GlaGo interaktivna je aplikacija pomoću koje korisnik uživa u šetnji gradom, sakuplja slova glagoljice na raznim mjestima, uči o kulturi i baštini grada, natječe se s drugim igračima te osvaja besplatne ulaznice i popuste na cijenu ulaznica za kulturna događanja i kulturne ustanove. Tako učenici, studenti, turisti i ostali zainteresirani upoznaju grad i njegovu kulturnu baštinu te neformalno i praktično uče o glagoljici.

MENTOR

Snježana Barić-Šelmić

NATJECATELJI

Ivan Vuknić

Josipa Crnčić

Luka Mitar



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
AUKREATIVCI**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Dizajn
 MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
 PRODUKT-DIZAJN
Računalne igre, novi mediji
Vizualne umjetnosti



Baština
 MUZEJI, KNJIŽNICE,
 ARHIVI



Dizajn
 MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
 DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
 PRODUKT-DIZAJN



**Računalne igre,
 novi mediji**



Vizualne umjetnosti
 SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
 GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
 NOVI MEDIJI

GLAGOLJAJ

Filozofski fakultet Osijek,
Ekonomski fakultet u Osijeku,
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Osijek,
Osijek, Hrvatska

Sažetak

Projektom Glagoljaj rukovode Ines Martinović, studentica osječkoga Ekonomskoga fakulteta, i Antonela Jurić, studentica Ranoga i predškolskoga odgoja i obrazovanja, pod vodstvom mentorice Vere Blažević Krezić. Realizaciju idejnoga rješenja osnažili su prijatelji natjecateljskoga tima – Filip Garvanović, kao skladatelj glazbe za pjesmicu Glagoljaj, uz djecu i odgojitelje predškolske skupine Dječjega vrtića Đakovo. Cilj je projekta približiti glagoljicu djeci predškolske dobi, primjenom originalnih metodičkih postupaka i *novoosmišljenih* didaktičkih pomagala, uz afirmaciju pjesme, plesa i igre kao preduvjeta kulture (J. Huizinga). Drvenim didaktičkim igračkama koje zastupaju slova glagoljske azbuke potiče se i ekološka proizvodnja. Projektno rješenje nudi čak dva modela spomenutih pomagala: drvena glagoljična slova čijim se umakanjem u boju ostvaruje likovni postupak *pečatiranja*; uz drvene *puzzle* kojima djeca – slijedeći akrofonjsko načelo – povezuju glagoljično slovo s odgovarajućom ilustracijom (npr. *d* – *drvo*). Zvučna kulisa vođenoj dječjoj igri također je autorska, edukativna i zavičajno značajna jer Slavoniju predstavlja kao autentični glagoljaški prostor.

MENTOR

Vera Blažević Krezić

NATJECATELJI

Ines Martinović

Antonela Jurić



*Poduzetne odgojiteljice
GLAGOLJAJ*

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GLAGOLJAJ**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Glazba



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Dizajn
Glazba
Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)
Primijenjene umjetnosti

EFSA TIM

Ekonomski fakultet Univerziteta u Sarajevu, Sarajevo,
Bosna i Hercegovina

Sažetak

The goal of the project is to present Bosnia and Herzegovina at the EXPO 2020 through sectors of the creative industry that are linked by one thread - "Bosančica." The presentation of Bosnia and Herzegovina at the EXPO 2020 fair is of crucial importance for local companies as it opens them up access to finance from foreign investors. Bosnian companies and brands, whether small or big, have had the challenge to present themselves to the world and find partnerships that would help them expand their business due to negative perceptions and stereotypes connected with the country's image. We strive to change these perceptions and show Bosnia's true beauty through the work of authentic and unique artists, brands, and companies that emphasize the importance of our long and rich tradition and stability.

MENTOR

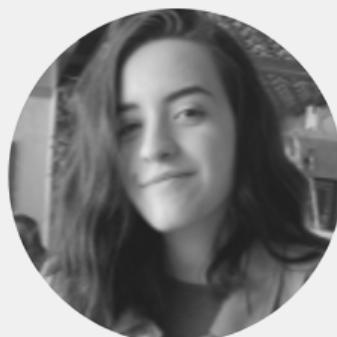
Selma Kadic-Maglajlic

NATJECATELJI

Hamza Čengić

Amela Jahić

Hena Musić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

ЈАПИЋ О ЈЕМЛАЋИ
МЕХМЕАДЛНСА МАК АНЈАДР

**TIM
EFSA TIM**

"ПИПАДО јЕАНОМ ПДАКО јЕАНОДА ПРЛН ПИПАДЧ ЈЕКН:
Δ КПО ѕЕ ПДА СПДА ѕЕ ПДА АД ПРОСПНЦ
РАДЕ ЛН ѕЕ ПДА
ОДАКЛЕ ѕЕ
КУАД ѕЕ ПДА
БОСДА
РЕКПН
Δ ЈАПИПАДНХ ОАЛ'ОПОР РЕТМ ЧХИПАДН ПДА АДАЕ:
БОСДА АД ПРОСПНЦ јЕАРДА ЈЕМЛАЋИ НМДАЕ
Н ПОСРД Н БОСД АД ПРОСПНЦ
Н ХЛДАРД Н ГЛДАРД
Н К ППОМЧ ђОС
АД ПРОСПНЦ
ПРКОСДА
ОА
СДА"



Oglašavanje
i tržišne
komunikacije



Dizajn
MODNI DIZAJN, ГРАФИЧКИ
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
ПРОДУКТ-ДИЗАЈН



Glagazba



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:

Dizajn

Glagazba

Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)

Oglašavanje i tržišne komunikacije

Primijenjene umjetnost

SUĐENICE GLAGOLJAŠKE

Filozofski fakultet Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Projekt *Glagoljada* realiziraju studentice Filozofskoga fakulteta Osijek – Ana Čičković, Daria Nedić i Dora Rašić – pod mentorstvom Vere Blažević Krezić. Zamisao ne bi zaživjela bez korisnika Društva za pomoć osobama s intelektualnim teškoćama, čime se zagovara njihova inkluzija u zajednici. Cilj je projekta popularizirati glagoljicu primjenom postupaka vizualne i primijenjene umjetnosti te novih medija (šivanje, crtanje, tehnika stripa, trodimenzionalni ispis itd.). Konačan proizvod – bombonijera *Glagoljada* – afirmira *Godinu čitanja*, *Godinu Marka Marulića* i 500. obljetnicu tiskanja najstarijega hrvatskim jezikom sročenoga epa – *Judite!* U ulozi naziva slova javljaju se imena slavenske i hrvatske do preporodne, ponajviše glagoljske (i cirilske) književnosti. Što im put otvara Marulićeva Judita, ne treba nas čuditi. Ta i njezin je tvorac u svoje doba uvažavao *predšasnike* – *začinjavce glagoljaše!* Iznova određivati sudbinu glagoljice, kojom se danas i *blaguje znanje*, mogu samo mitskom predajom inicirane suđenice glagoljaške, čijim je naslijedem usmjerena misija istoimenoga natjecateljskog tima.

MENTOR

Vera Blažević Krezić

NATJECATELJI

Ana Čičković

Daria Nedić

Dora Rašić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Glagoljica



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
SUĐENICE GLAGOLJAŠKE**



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJ I MREŽA



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJEURA
PRODUKT-DIZAJN



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

Dizajn

Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)

Primijenjene umjetnosti

Vizualne umjetnosti

MITOLOGIJA

KAKO ŠIRITI MITOLOGIJU
U NOVOM MILENIJU

KREATIVNI SAT
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

MYTHOLOGY

HOW TO SPREAD MYTHOLOGY
IN THE NEW MILLENIUM

CREATIVE HOUR
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

FRANKOPAN 1

Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

Zbirka Čuvari slavenske mitologije sadrži 16 karata koje predstavljaju izbor pojedinih bića iz slavenske mitologije (božanstva, vile, vještice, demoni, harpije, zmajevi i dr.). Karte su nacrtane ručno na grafičkom tabletu. Nastale su na temelju pročitanih mitova. Na svakoj karti, osim slikovnog prikaza, napisana je i poruka koju određeno mitološko biće poručuje s obzirom na moći koje posjeduje. Namijenjene su svakodnevnoj uporabi kao vodič ili glavna misao dana. Na taj način se korisnik može bolje povezati i upoznati se s mitološkim bićima u koja su nekoć davno vjerovali naši preci.

MENTOR

Sandra Marijanović

NATJECATELJI

Magda Oswald



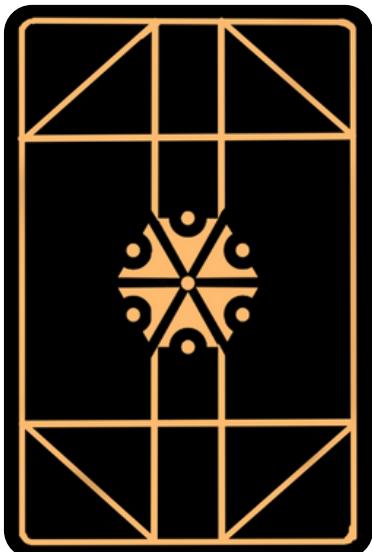
Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
FRANKOPAN 1**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

FRANKOPANI 2

Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

Inspirirala nas je božica prirode Lada, koja se uvijek brinula o prirodi. Ona je također božica ljepote, proljeća i ljubavi. Vile su mitološka stvorenja, neobične ljepote sa čarobnim moćima, te se opisuju kao vječno mlade djevojke. Najčešće su odjevene u bijele haljinice, imaju prozirna krila te dugačku kosu. Našoj vili dali smo ime Spring (proljeće) baš iz razloga što je inspirirana božicom Ladom koja je bila božica proljeća. Izradile smo ju od gline, te dekorirali sa zlatnom žicom. Na glavi joj je kruna od zlatne žice koja predstavlja moć i raskoš. Odjevena je u lepršavu haljinicu, nježne teksture. U rukama joj se nalazi flauta koja predstavlja eleganciju i zvukom doziva prirodu. Ima prekrasna krila, detaljno ukrašena zlatnom žicom.

MENTOR

Sandra Marijanović

NATJECATELJI

Tessa Purgar

Erin Plazibat

Franka Smoje



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

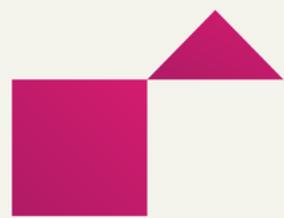
Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
FRANKOPAN 2**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti

DOMOVOJI

Osnovna škola Ljudevita Gaja, Zaprešić, Hrvatska

Sažetak

Naš tim otvorio je web stranicu namijenjenu djeci. Web stranicu nazvali smo Domovoji (mali kućni duhovi, a Ivana Brlić-Mažuranić naziva ih domaći). Kao naslovnicu web stranice postavili smo fotografiju kamina koji smo sami izradili. U kaminu se nalaze Domovoji koje smo također izradili od prući. Na web stranicu postavili smo kartu Republike Hrvatske. Na karti djeca mogu pročitati mitove i legende, vidjeti fotografije mjesta o kojima legenda ili mit govori te poslušati zvučni zapis ako se radi o djetetu mlađe dobi. Pored karte Republike Hrvatske postavili smo dva panoa. U prvom panou djeca mogu postaviti svoje fotografije na kojima su kostimirana u jednog od likova iz mita ili legende, a na drugom panou mogu postaviti fotografiju likovnog rada svojeg najdražeg mita ili legende. I sami smo se kostimirali i crtali te fotografije postavili u pano.

MENTOR

Martina Velikov

NATJECATELJI

Julia Berger

Marina Osrečki

Ivor Hamzić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
DOMOVOJI**



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA



Primjenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
Primjenjene umjetnosti

STRAHOMITOLOZI

Osnovna škola Strahoninec, Strahoninec, Hrvatska

Sažetak

Učenice su se bavile istraživanjem legendi vezanih uz selo u kojem žive - Strahoninec. Nakon završenog istraživačkog rada odlučile su naslikati jednu od scena koja ih je najviše zaintrigirala iz priča. To je scena hantlara koji vodi stoku kroz šumu u kojoj ga čekaju razbojnici. Zbog njegovog straha selo je dobilo naziv Strahoninec, a po tome je i naša škola dobila ime. Na grbu općine je iscrtani panj koji je simbol šume i bić koji je simbol hrabrog hantlara.

MENTOR

Marina Mrazović

NATJECATELJI

Ela Blagus

Marija Soldo

Rita Bernat



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
STRAHOMITOLOZI**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

MITOS

Osnovna škola August Šenoa, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Idejno rješenje predstavlja web stranicu o mitologiji koja nas na vizualno privlačan način uči o različitim aspektima slavenske mitologije. Za izradu rješenja korištene su tehnologije HTML i CSS, a svi grafički elementi (slike) izrađeni su u programu Sketchpad.io. Mrežno mjesto se različito prikazuje na stolnim računalima i na mobitelima. Web je danas jedan od medija koji najbrže prenosi informacije i to je jedan od razloga zbog kojega sam odabrala upravo ovaj medij.

MENTOR

Ivana Vezjak

NATJECATELJI

Lana Baćani



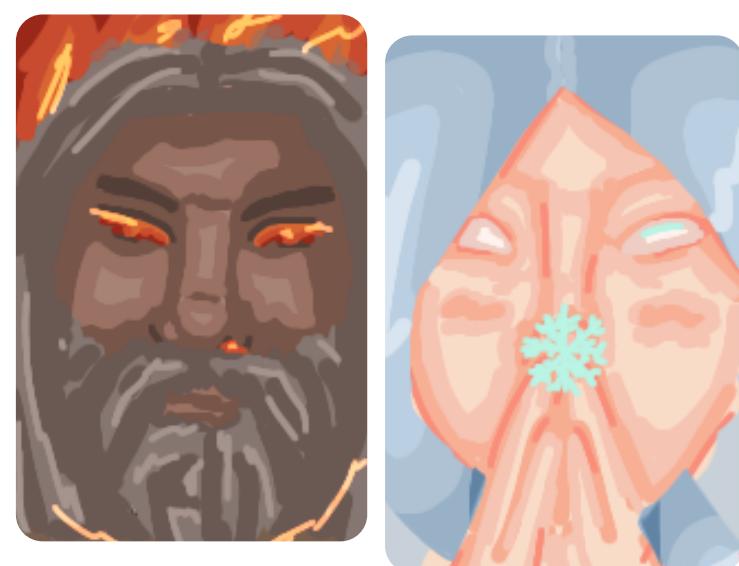
Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
MITOS**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

POZOJČEKI

Osnovna škola Strahoninec, Čakovec, Hrvatska

Sažetak

Strahominci je dvojezična bojanka nastala na temelju legende o nastanku imena Strahoninec, imena sela u kojem se nalazi naša škola i može poslužiti za rano učenje engleskog jezika. Učeničke ilustracije potkrijepljene su i stvarnim fotografijama osoba i mjesta uključenih u priču/legendu. Tekst na hrvatskom jeziku koji prati ilustracije preveden je i na engleski, a oba zapisa imaju QR kodove na kojima su zvučni zapisi teksta. Uz svaku fotografiju i ilustraciju postavljeno je pitanje o prepoznavanju boja na engleskom jeziku.

MENTOR
Petra Žganec

NATJECATELJI
Mia Komar
Noa Čurin
Filip Sutlar

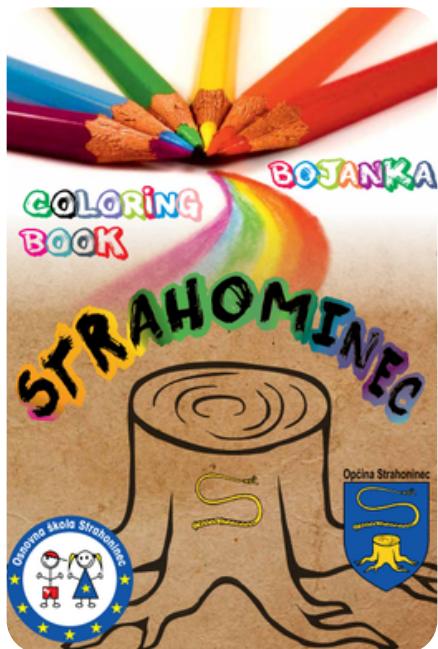


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
POZOJČEKI**



**Knjiga,
nakladništvo**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

BOGOSI

Osnovna škola Tar-Vabriga, Tar, Hrvatska

Sažetak

Igra je najlakši oblik učenja jer igra motivira i angažira djecu. Kako bi se učenici upoznali s temom slavenske mitologije, odnosno sa slavenskim božanstvima, osmišljena je didaktička igra Bogosi. Igra se sastoji se od 15 parova kartica o važnijim slavenskim božanstvima (Perun, Mokoš, Svarožić, Svarog, Stibor, Vodan, Triglav, Vesna, Velas, Černobog, Morana, Jaroslav, Zora, Koleda, Lada). Par kartica čine crtež božanstva i opis božanstva (čega je božanstvo zaštitnik te ostala zabilježena imena božanstva). Sve kartice imaju isti dizajn poledine kartice, a to je drvo života. Prije početka igre potrebno je pomiješati kartice, posložiti ih tako da su crteži božanstva i opis božanstva okrenuti licem prema dolje, odnosno da je poledina svaka kartice dobro vidljiva. Cilj je igre sakupiti što više parova kartica o slavenskim božanstvima. Kroz ovu didaktičku igru učenici će naučiti važnija slavenska božanstva, ali vježbati koncentraciju i pamćenje.



MENTOR

Valentina Milohanić

NATJECATELJI

Rea Biogradlijia

Sara Jakovljević

Tena Pavković

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
BOGOSI**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn

FRANKOVILE

Osnovna Škola Frana Krste Frankopana Osijek.
Hrvatska

Sažetak

Članice tima osmisile su i oslikale enciklopediju fantastičnih bića koju će prezentirati na atraktivan način

MENTOR

Vlatka Benki Brkić

NATJECATELJI

Ema Šegec
Helena Nenadić
Katja Bašić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
FRANKOVILE**



**Knjiga,
nakladništvo**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo

LOVCI NA MITOVE

Osnovna škola Cvjetno, Osijek. Hrvatska

Sažetak

Članovi skupine Lovci na mitove odlučili su se za bajku Ivane Brlić Mažuranić: Šuma Striborova. U njoj je naglašena vječna borba dobra i zla. Djeca su duh bajke prenijela u 21.st. kroz pjesmu, ples, strip i izradu ukrasa . Odlučili su se za pjesmu jer ona prenosi poruku cijelom svijetu. Nisu zaboravili ni strip. On bojom, likovima, pokretima i kratkim tekstom na vrlo zanimljiv i razigran način privlači djecu na čitanje. Proučavajući pozitivne likove naših bajki, došli su na ideju da bi Malik Tintilinić i Domaći mogli postati prepoznatljivi hrvatski brand - božićni ukrasi. Njihova bi se rješenja vječne borbe dobra i zla, kao i motivi doma, ljubavi, obitelji i kršćanstva, mogla plasirala na trgovacko i multimedijalno tržiste.

MENTOR
Mirela Rudec

NATJECATELJI
Roko Bilić
Luka Galić
Mihael Kraštek



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija

Šuma Striborova
Domaći – rap song
Dobro i zlo

Svuda je tama, tama,
baka više nije dama, dama.
Otkad joj je došla snaha, snaha,
zbog toga je baka bez daha, daha.
Baka pali vatru, vatru,
ponoć otkucava na satu, satu.
Domaći iskaču iz vatre, vatre,



**TIM
LOVCI NA MITOVE**



Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Glazba



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJII

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Glazba
Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)
Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
Vizualne umjetnosti

CURICE PURICE

Osnovna škola Frana Krste Frankopana Osijek,
Hrvatska

Sažetak

Proučavajući mitologiju, kako su nam se svidjele Slavenske božice te su nas inspirirale na dizajniranje odjeće. Dok smo čitale o božicama, zamišljale smo kako bi one izgledale, ali i kako bi danas izgledale, kako bi se odijevale te kakvu bi glazbu slušale. Imale smo mnoštvo ideja i skica pa smo se odlučili za izradu digitalnu knjigu u kojoj bi smo opisali tri najdraže božice i prikazali naše dizajne njihove odjeće. Obzirom da nam je dizajniranje odjeće bilo vrlo zanimljivo, odlučile smo osmisliti izazove kako bi i druge potaknuli na kreativnost. Svatko tko pročita našu knjigu može provjeriti svoje znanje o božicama kroz kviz te sudjelovati u izazovima i svoje kreacije postavljati na digitalnu izložbu. Mi smo na ovaj način odlučili ljudima približili starohrvatsku mitologiju na zanimljiv način.

MENTOR
Mirka Lončar

NATJECATELJI
Franka Radoš
Mirna Majić
Lenka Buha



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija

ŽIVA

ŽIVA JE BILA BOŽICA ŽIVOTA I PLODNOŠTI. U RUKAMA JE DRŽALA KLASJE ŽITA I PLOD. NA GLAVI JE IMALA UKRAS KOJI PODSJEĆA NA ZRAKE SUNCA TE JE BILA OGRNUTA PLAŠTOM. ONO ŠTO JE AFRODITA PREDSTAVLJALA U GRČKOJ MITOLOGIJI JE ŽIVA U SLAVENSKOJ.



ŽIVA KAO INSPIRACIJA...

KAKO JE ZAMIŠLJAMO...



ŽIVA DANAS...



PJESEME KOJE BI SLUŠALA



Cuz if you liked it then you
should have put a ring on it
If you liked it then you
should have put a ring on it
Don't be a bore
you know what I mean?
If you liked it then you
should have put a ring on it



TIM CURICE PURICE

link za skice:

<https://sway.office.com/viWRD4VqM17DPZxt>



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

Dizajn

Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)

Vizualne umjetnosti

PERUNOVA LEGIJA

Osnovna škola Franje Krežme, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Slavenska je mitologija veoma važna i zanimljiva, a zapostavljena. U školi učimo više o grčkoj i rimskoj mitologiji nego o slavenskoj, koja je naša izvorna i u koju su naši preci uistinu vjerovali. Veća zainteresiranost postigla bi se igranjem video igara pa smo stoga odlučili pristupiti izradi videoigre „Perun rush“. Igricom planiramo zainteresirati za slavensku mitologiju sve uzraste, posebno djecu. Proučavajući simbole slavenske mitologije, osmislili smo i izradili suvenir od gline, Perunicu (Perunov simbol) u obliku privjeska, koji će na svojoj deklaraciji imati kod s poveznicom na igricu. Ovom će se poduzetničkom idejom, u sklopu školske učeničke zadruge, također, širiti znanje o mitologiji. Voljeli bi više ispričati o čarobnom svijetu slavenskih bogova, o moćnom Perunu, misterioznom Velesu, olujnom Stribogu i predivnim ženskim božanstvima poput Vesne, Lade i Morane pa smo izradili i plakat. Stare predaje u koje je utisnuta mudrost predaka svakako imaju svoje mjesto i u novom mileniju.

MENTOR

Mario Jager

NATJECATELJI

Marko Jukić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**TIM
PERUNOVA LEGIJA**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Računalne igre,
novi mediji

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti
Računalne igre, novi mediji

IVANČICE

Osnovna škola Ladimirevci, Ladimirevci. Hrvatska

Sažetak

Temu milenijskog natjecanja MITOLOGIJA, obradili smo izradom digitalne društvene igre kroz priču Šuma Striborova Ivane Brlić Mažuranić. Motivi njene priče upravo proizlaze iz elemenata slavenske mitologije i hrvatskog folklora, koje je spisateljica nadogradila svojom maštovitošću i originalnošću. Njena upotreba arhaičnih izraza pomalo stvara probleme u razumijevanju, posebno mlađim čitateljima. Stoga smo odlučili približiti djeci njeni stvaralaštvo kroz drugačiji, zabavan i kreativan način primjenom novih medija koje mlađi čitatelji rado prihvaćaju. Pri izradi ove društvene igre, koristili smo različite dostupne i besplatne digitalne alate. Društvenu igru mogu igrati 4 igrača. Igrači biraju likove i pokreću digitalnu kocku koja određuje kretanje prema broju polja. Na putu prema cilju, igrači nailaze na razne prepreke/igre koje trebaju rješiti. Igra završava kada netko od igrača stigne do cilja, pronađe Stribora i tako osloboди šumu od čarolije.

MENTOR

Ljiljana Marinjak

NATJECATELJI

Ana Dorić

Vanesa Kasapović

Klara Vidaković



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**TIM
IVANČICE**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji



**Knjiga,
nakladništvo**

SVJETSKO STABLO

Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek
Hrvatska

Sažetak

Na stvaralaštvo nas je potaknuo mit o Svjetskom stablu, prapočelu svijeta. Naš cilj je upoznati učenike razredne nastave s mitom, ali ukazati im na važnost stabala za opstanak svijeta. Kako bi predstavile ovaj mit, uputile smo se u osječke parkove i upoznale stablo jasena. U suradnji s gđom Vizentaner snimile smo glazbu stabala. Napisale smo bajku, ilustrirale smo sadržaj, snimile smo glazbu stabla i nastala je slikovnica koju smo prenijele u digitalnu formu kako bi bila dostupna svima. Slikovnica je načinjena u digitalnom alatu Book creator. Tekst je pisan fontom formalnog pisma prilagođenog učenicima s disleksijom. Zvučna potpora je namijenjena učenicima 1. razreda. Nakon gledanja slikovnice svaki učenik dobiva mali paketić koji sadrži pismo-poruku Svjetskog stabla „Posadi stablo za bolji svijet“ i sjemenku stabla jasena. Pozvani smo da svoju bajku uprizorimo u ambijentu parka na Festivalu cvijeća u Osijeku. Pred nama je novi izazov kojem se veselimo!

MENTOR
Stella Vukadinović

NATJECATELJI
Ena Biljan
Gabriela Jelić
Lea Lubina

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
SVJETSKO STABLO**

Na početku svijeta, dok nije bilo ni
neba ni zemlje, postojalo je samo
sinje more.



**Knjiga,
nakladništvo**



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn
Knjiga, nakladništvo
Računalne igre, novi mediji
Vizualne umjetnosti

FRANKOBAJKE

Osnovna škola Frana Krste Frankopana, Osijek
Hrvatska

Sažetak

Tim Frankobajke smislio je zemlju Mitholand ispunjenu čudesnim bićima te priču koja je vezana uz likove i zemlju. Tijekom prezentacije članice tima kroz glumu predstaviti priču i svoju mitološku zemlju.

MENTOR

Vlatka Benki Brkić

NATJECATELJI

Ivona Kurtović

Nika Primorac

Lucija Smoje



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
FRANKOBAJKE**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti

GODDESSES OF FASHION

Osnovna škola Remete, Zagreb, Hrvatska

Sažetak

Kao odgovor na pitanje 'Kako širiti mitologiju u novom mileniju?', naš tim pronalazi idejno rješenje kroz sektor modnog dizajna. Ideja je kreirati kolekciju odjeće inspiriranu mitološkim bićima. Kolekcija bi uključivala elegantne haljine, suknje, bluze, topove i modne dodatke. Bila bi predstavljena kroz modnu reviju, a zatim bi se promovirala preko interneta i prodavala preko web shopa. U sklopu ovog idejnog rješenja, dostavljamo primjere četiriju kolekcija inspiriranih sljedećim mitološkim bićima: Feniksom, Meduzom, Zeusom i vilama.

MENTOR
Mia Škrinjar

NATJECATELJI
Leonora Malobabić
Bela Franelić
Nina Pašiček

How to spread mythology in the new millennium?

- Team: Goddesses of Fashion
- Bela Franelić, Leonora Malobabić, Nina Pašiček
- OŠ Remete, Zagreb



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

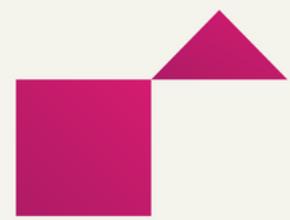
Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GODDESSES OF FASHION**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti

MITOLOGIJA

KAKO ŠIRITI MITOLOGIJU
U NOVOM MILENIJU

KREATIVNI
KALENDAR
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

MYTHOLOGY

HOW TO SPREAD MYTHOLOGY
IN THE NEW MILLENIUM

CREATIVE
CALENDAR

3. MILENIJSKA RJEŠENJA

150

TRADITION ENTUSIASTS

Ekonomski škola "Braća Radić", Đakovo, Hrvatska

Sažetak

Osnovna ideja projekta „Pavičanske tri kapije“ je odgovoriti na pitanje kako modernizirati tradicionalno. Modernizacija bi se provodila kroz brendiranje Pavičanskih kapija u obliku suvenira, promidžbenih materijala, natječaja za suvremeni glazbeni aranžman na riječi istoimene pjesme, osmišljavanjem mjuzikla na istu temu kako bi manje poznate lokaliteti kulturne baštine postali dio trajne turističke ponude našega grada. Aktivnostima bi razvijali i vještine socijalnog poduzetništva kroz brigu o starijim osobama i osobama smanjenih mogućnosti uz integraciju u školski kurikulum.

MENTOR
Snježana Marić

NATJECATELJI
Lorena Dedić
Sara Buljan
Marija Fogadić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM TRADITION ENTHUSIASTS



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština

SVILENE KRALJICE

I. gimnazija Split, Split, Hrvatska

Sažetak

Odabir mitologije kao teme činio nam se najlogičnijim rješenjem. Cilj nam je bio približiti se društvu s ovim značajnim dijelom povjesne i kulturne baštine tako što bismo povezale kreativnost, kritičko razmišljanje i unaprijedile stečena znanja. Sve smo to odlučile prikazati modernom društvenom igrom gdje ćemo uporabom kulture kao glavnog resursa privući ljudе na promicanje znanja u području kreativnog rada. Naša igra temelji se na prepoznavanju grčke mitologije putem kartica s fotografijama, asocijacijama i pitanjima. Sudjeluju najviše 4 igrača. Prvim bacanjem kocke određuje se redoslijed igranja, a započinje igrač s najvećim brojem na kocki. Ako igrači dobiju isti broj, bacanje se ponavlja. Nakon toga igrači bacaju kocku za pitanja po redu: 1 za 5, 2 za 10, 3 za 15, 4 za 20 i 5 za 25 bodova. Kada igrač dobije 6 na kocki, ima mogućnost odabira kartice po želji. Kada se potroše sve kartice, pobjeđuje igrač s najvećim brojem bodova.



MENTOR
Suzana Čajić

NATJECATELJI
Iva Dražić Balov
Petra Svaguša
Ana Mikas

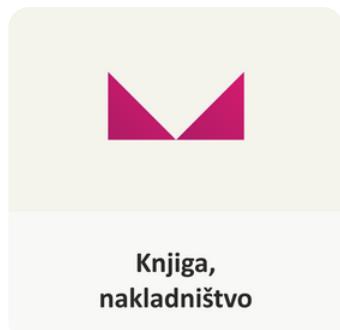
Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



SVILENE KRALJICE

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Dizajn
Knjiga, nakladništvo



TUSINA DJECA

Trgovačka i tekstilna škola u Rijeci, Rijeka, Hrvatska

Sažetak

Odlučili smo se izraziti kroz modni proizvod te izraditi suvenir - torbu koja predstavlja predmet svakodnevne upotrebe. „Čarobna torba mitoloških priča“ je ručno oslikana, sadrži simboličku mitološku priču čime predstavlja čuvara tradicije. Na prednjoj strani je simbolička slika motiva starohrvatske mitologije, a na stražnjoj strani džep u kojem je skrivena knjižica sa simboličkom porukom, te QR kod čijim skeniranjem otvarate stranicu na kojoj možete saznati detalje našeg projekta. Pri dizajniranju i izradi prototipa torbe, vodili smo računa o održivome razvoju, pa je izrađena od prirodnih materijala koji se u potpunosti mogu reciklirati (pamuk, jutena špaga i papir). Svaki od 4. motiva simboliziraju po jedno godišnje doba: Drvo života - proljeće, Svarog - ljeto, Vila Rusalka - zima i Perun - jesen. Torbe imaju etiketu na kojoj smo dizajnirali logo kombinacijom starih hrvatskih simbola u svrhu brendiranja. Na naslovima knjižica smo koristili i glagoljično pismo kao dio stare hrvatske tradicije.

MENTOR

Maja Bižaca

NATJECATELJI

Gabrijel Mišić

Valentina Alinčić

Barbara Čosić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



TIM TUSINA DJECA



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti
Dizajn

PROMETNI TEHNIČARI

Elektrotehnička i prometna škola Osijek, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

Želja nam je bila na malo drugačiji način napraviti kreativno rješenje. Predstavljene novine na interesantan i zabavan način čitatelje upoznaju sa starom mitologijom. Možemo čitati i gledati o situacijama vezanim uz sportske, svakodnevne i prehrambene navike mitoloških bića. Nadamo se da ćemo ispuniti vaša očekivanja.

MENTOR
Snježana Odak

NATJECATELJI
Borna Orešković
Nikola Lisica



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



TIM PROMETNI TEHNIČARI



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Mediji

BLL

Elektrotehnička i prometna škola Osijek, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

Kalendar s mitološkim likovima. U kalendaru su odabrani mitološki likovi koji nas asociraju i koji se lako vežu s mjesecima. Sudbine božanstava i običnih smrtnika često su se i isprepletale. Za svaki mjesec birali smo određeni specifični datum koji je povezan s tim mitološkim likom. Pa, krenimo na putovanje gledajući u novi kalendar.

MENTOR
Snježana Odak

NATJECATELJI
Lana Drgalić
Lea Agatić
Benjamin Drgalić

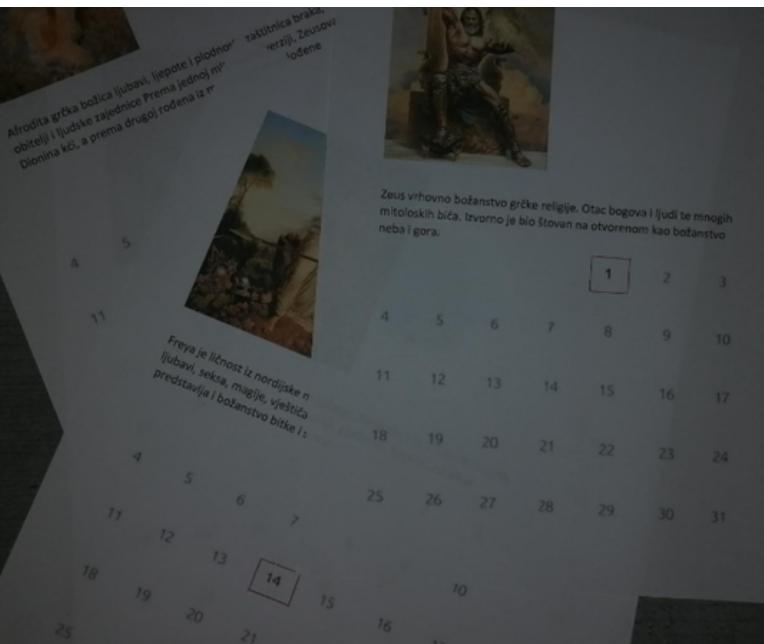


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM BLL

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Mediji

Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

IZGUBLJENI RAJ

Graditeljsko - geodetska škola Osijek, Osijek;
Hrvatska

Sažetak

Kako širiti mitologiju u novom mileniju? Potaknuti radom našeg učenika, Timona Blaža Zečevića (replikom ilustracije Gustava Dorea, Pad andela), u našem smo kratkom filmu Izgubljeni raj progovorili o vječnoj temi, borbi dobra i zla. Razmišljajući o izvorima, mitološkim pričama raznih kultura i tradicija lako se iščitava poveznica; svjetlost nasuprot tami, dobro nasuprot zlu. Trebamo li borbu tražiti oko nas ili je ona u nama samima? Postoje li dobri i loši ljudi ili nas naše svakodnevne odluke definiraju? Moramo li biti religiozni kako bismo znali što je dobro ili se već radamo sa znanjem koje je otisnuto duboko u nama, u našim dušama? U potrazi za odgovorima zaronili smo u izvore, umjetničke, ali i iskustvene. Kako širiti mitologiju u novom mileniju? Pružanjem ruke čovjeku koji je, moralno, pa kako bi se lakše ponovno (uz)digao...

MENTOR
Stela Macakanja Baćić

NATJECATELJI
Timon Blaž Zečević
Ana Grozaj
Hana Pešo



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM IZGUBLJENI RAJ



**UČITAJ VIDEO IDEJNOG
RJEŠENJA**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost

2E - VIDEOTIM

Gimnazija Josipa Slavenskog Čakovec, Čakovec,
Hrvatska

Sažetak

U cilju promicanja baštine, starohrvatske mitologije, izrađen je digitalni kalendar Božice za 2022. godinu. Kalendar se sastoji od četiriju plakata tematski podijeljenih na godišnja doba: na svakom od njih prikazana je starohrvatska božica određenoga godišnjeg doba (Morana, Vesna, Lada, Rujana), vizualno oblikovana s pripadajućim simbolima prema mitološkim pričama, a sadrži i mjesecu koji pripadaju tome godišnjem dobu te QR kod koji je poveznica za edukativne sadržaje (kratko predstavljanje božice i njezina aktualizacija, tj. podaci o učestalosti i rasprostranjenosti ženskih imena u suvremeno doba). Pri izradi idejnoga rješenja postavljeni su sljedeći ciljevi: Osvijestiti važnost (o)čuvanja baštine (mitologije). Osmisliti inovativnu koncepciju (oblikovati kalendar prema godišnjim dobima). Promicati ekološku odgovornost, tj. očuvanje prirode (kalendar nije namijenjen ispisu; može se „reciklirati“ zamjenom mjeseci svake naredne godine). Informirati i educirati javnost (o prirodnim i životnim ciklusima i vjerovanju naših predaka). Praktična uporaba. Aktualizacija (ukazati na ljepotu i simboliku narodnih ženskih imena i, nažalost, njihovo nestajanje).

MENTOR

Vedrana Močnik

NATJECATELJI

Paola Žarković

Jana Stojko

Samuel Šarić

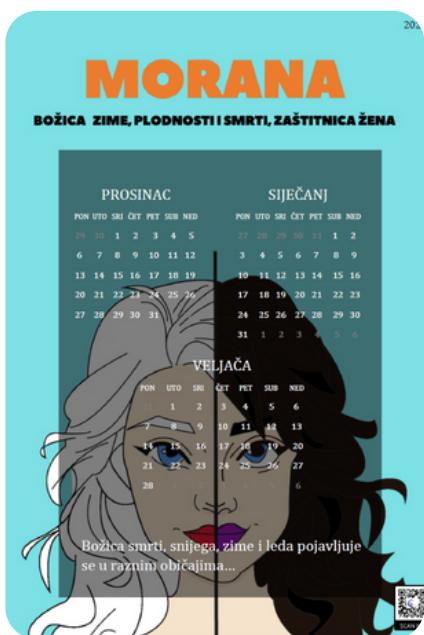


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM 2E - VIDEOTIM



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti
Računalne igre, novi mediji

MATUNI

Pomorska škola Zadar, Zadar, Hrvatska

Sažetak

Idejno rješenje osmišljeno je kao kompjutorska online igrica u kojoj može sudjelovati više igrača, ali i ne mora. Postoje opcije "player vs player" ili "single player". Svaki igrač odabire jednu od triju mitoloških priča te napredujući kroz igricu upoznaje mitologije te kulturu i običaje naroda. Svaka mitološka priča ima tri lika koji dolaze s vojskom. Nordijska mitološka priča otkriva se preko likova Odina, Thora i Lokija, slavenska mitološka priča preko likova Peruna, Velesa i Striboga te grčka preko likova Zeusa, Posejdona i Hada. Napredujući kroz igricu mijenjaju se krajolici te granice same mitologije. Granice se mijenjaju pomoću strateškoga pozicioniranja vojske na dvodimenzionalnoj mapi Europe i dijela Azije, a borbe su trodimenzionalne te se mijenjaju zahvaljujući postignućima stečenima u prethodnim misijama i izazovima.

MENTOR

Katarina Šatalić

NATJECATELJI

Antonio Glavaš

Tin Maletić

Matija Mrkić

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

Specifičnosti igrice

TIM MATUNI

- PvP (player vs player) ili „online“ opcija
- Strateško osvajanje područja mape
- Single player sa opcijom odabira mitologije



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

REVOLUCIONARI

Gimnazija Andrije Mohorovičića Rijeka, Rijeka, Hrvatska

Sažetak

Kroz odrastanje veliki utjecaj na nas ostavljaju crtići koje gledamo, pjesmice koje pjevamo i slikovnice koje čitamo. Nažalost sviti utjecaju izostavljaju likove kreirane iz mašte naših predaka, a kroz daljnje odrastanje se izrazito rijetko susrećemo s njima. U sjećanjima će nam zauvijek ostati heroji, vile, vještice, princeze i prinčevi na bijelim konjima, zašto se onda ne bi sjećali i naših tradicionalnih likova. Slavenska mitologija prepuna je vilenjaka, vila, vještica, bogova i zmajeva, ljubavi, prijateljstva, svađe i pomirenja. Svako dijete će naći barem jednu priču koja će ga zaintrigirati, te mogu puno naučiti o odnosima, pogreškama i razlikovati dobro od zla uz njihovu pomoć. Serijal slikovnica pokrivač bi sva mitološka bića i zbivanja interpretirana na način prilagođen djeci kako bi mogla sa boljim razumijevanjem i većom znatiželjom ući u njihov svijet.

MENTOR

Ivan Vitas

NATJECATELJI

Lucija Orlić

Leonarda Buneta

Marija Šverko



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

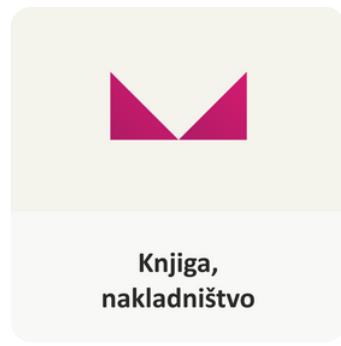
Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM REVOLUCIONARI



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo
Mediji

PERUN

Prva riječka hrvatska gimnazija, Rijeka, Hrvatska

Sažetak

Tim Perun iz Prve riječke hrvatske gimnazije: Lara Gržanić, Marta Jurada i Lucijan Mofardin pod vodstvom nastavnice Mirele Caput želi upoznati publiku sa zanimljivim mitovima nastalim na prostoru Istre i Kvarnera koji govore o davnim vremenima kroz mistične priče o borbi između sila dobra i zla. Iz tih se priča može mnogo naučiti o prošlosti ovih krajeva. Cilj nam je putem mitova predstaviti razna zanimljiva i neobična mjesta. Na taj ćemo način upoznati domaće i strane turiste s kulturnim i povijesnim nasljeđem ovih krajeva. Zato smo izradili turistički vodič (letke, brošuru i videospot) s odabranim mitovima koji se vežu uz određene lokalitete Istre i Kvarnera. Tako ćemo na zanimljiviji i neposredniji način predstaviti kulturu, običaje i tradiciju našega kraja. Naš će se turistički vodič sastojati od inventivnih rješenja u više oblika kreativne industrije: letak, crtež, strip, karta, fotografija, priča, video, a u izradi ćemo koristiti razne digitalne alate.

MENTOR
Mirela Caput

NATJECATELJI
Lara Gržanić
Marta Jurada
Lucijan Mofardin



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija

**TISUĆLJETNA POVIJEST KRIJE
MNOGE PRIČE...**

Zanimljivi su mitovi nastali na prostoru Istre i Kvarnera koji govore o davnim vremenima kroz mistične priče o borbi između sila dobra i zla.

Dragi gosti, dragi putnici! Vodimo vas na zanimljiva mjesta za koja se vežu neobične priče, mitovi... vampiri, vještice, divovi, vilenjaci... Saznat ćete zanimljivosti o prošlosti

**VAMPIR
JURE GRANDO
DIV DRAGONJA
VELI JOŽE
VJEŠTICA MARE
ZVONČARI...**

**MITOLOGIJA
PUTEVIMA MITOVA ISTRE
I KVARNERA**

TIM PERUN

**Audiovizualna umjetnost
FILM, VIDEO**

**Oglašavanje
i tržišne komunikacije**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost
Oglašavanje i tržišne komunikacije

ATENA

Prva riječka hrvatska gimnazija, Rijeka, Hrvatska

Sažetak

Za Milenijsko natjecanje odabrali smo temu Mitologija. Ime naše ekipe je Atena, a čine ju Luna Antić, Nina Valetić i Ana Jerčinović. Naša mentorica je profesorica Mirjana Šimunović-Ban. Dolazimo iz Prve riječke hrvatske gimnazije. Radom na projektu Mitologija želimo mladima približiti mitove, odnosno mitološke likove prelijepih božica. Društvene mreže nameću nam nestvarne standarde ljepote mitoloških božica zbog čega mnoge žene propituju svoj izgled i, nerijetko, pate zbog njega. U aplikaciji Snapchat izradile smo filter koji fotografije osoba čini ljepšim. Pomoću slika božica Afrodite, Atene i Here, koje smo koristile kao inspiraciju, uspjele smo izdvojiti neke karakteristike lica božica te ih uvrstiti na svoje fotografije. Takvu promjenu izgleda fotografija bez filtera i s filterom, odlučile smo prikazati videom na najpoznatijoj društvenoj mreži Tik Toku. Tranzicijom u videou prikazale smo kako izgledaju slike prije i poslije. Rad ćemo predstaviti u prezentaciji i videospotu

MENTOR

Mirjana Šimunović-Ban

NATJECATELJI

Luna Antić

Ana Jerčinović

Nina Valetić

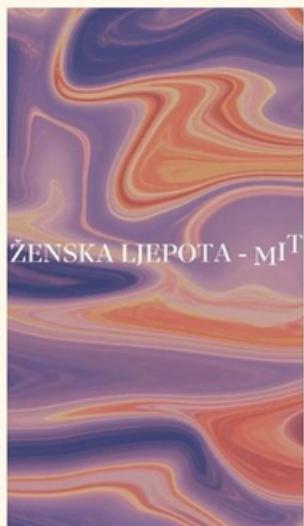


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM ATENA



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

DARELA

Gospodarska škola Varaždin, Varaždin, Hrvatska

Sažetak

Ovo natjecanje nas je potaknulo da kroz prezentaciju pobliže predstavimo tradiciju Varaždinske županije, stoga smo se odlučile za temu mitologija. Varaždinska županija poznata je po brojnim tradicionalnim jelima, igračkama, odjeći i manifestacijama. Od tradicionalnih jela predstavljamo „Varaždinsko zelje“ koje je hrvatski autohtoni proizvod registriran i zaštićen na zajedničkom tržištu EU, zatim „Varaždinske klipiće“ ručno rađena pšenično mlijeko peciva te „Varaždinski štrukli“ koji mogu biti slani, slatki, kuhanji i pečeni. Najpoznatije su tradicionalne drvene igračke čija je izrada počela u 19. stoljeću te je zadržana do dana današnjega. Varaždinski kraj poznat je po narodnim nošnjama koje prezentiraju žene i muškarci na folklornim druženjima. Još jedna poznata varaždinska uniforma je uniforma „Varaždinskih husara“. Kao poklon daje se „Licitarsko srce“ izrađeno od medenog tijesta i ukrašeno šarenim ukrasima. Najpoznatije manifestacije grada Varaždina jesu „Špancirfest“ i „Varaždinske barokne večeri“.

MENTOR
Jasminka Prstec

NATJECATELJI
Rebeka Brlek
Lana Đuras
Damjana Petovar

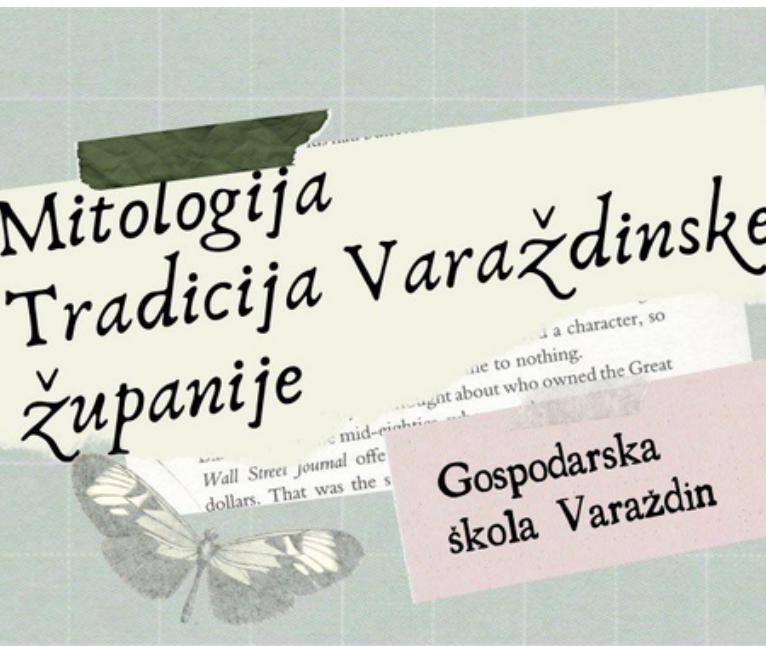


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM DARELA



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost

SRIĆICA

I. gimnazija, Split, Hrvatska

Sažetak

Inspirirana starohrvatskom mitologijom, Maša Boban, vila iz splitske I.gimnazije, autorica je ilustracija bojanke "Srićica". Maša voli poljsko cvijeće, knjige i vjeverice. Njena profesorica Josipa Vujčić uz pomoć čarobne prašine začarala je ilustracije tekstrom. Josipa voli jagode, Italiju i jednoroge. Zlatna prašina dozvala je i bivšu učenicu, Mariju Ćubelić, koja je bacila grafičku čaroliju. Srićica je nastala uz noćnu muziku, u sklopu Milenijskoga natjecanja iz kreativne industrije. Namijenjena je najmlađim vilama i vilenjacima, ali sreću nosi svima.

MENTOR
Josipa Vujčić

NATJECATELJI
Maša Boban



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



TIM SRIĆICA



Knjiga,
nakladništvo



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo
Vizualne umjetnosti

BOJANA – BOGINJA POBJEDE I SLAVE

Obrtnička škola za osobne usluge Zagreb, Zagreb,
Hrvatska

Sažetak

Naše učenice Magdalena Čibarić i Anamaria Marković pod mentorskim vođenjem profesorice Mirjane Spajić Buturac prijavili su se na 3. Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije. Svoj tim nazvale su Bojana – boginja pobjede i slave, te su u izradi idejnog rješenja obradile mitološki lik – Bojanu, starohrvatsku boginju pobjede. Utjelovljenje je ponosa. Stasita je i krilata, razborita i oštrovidna, pravedna i pametna. Krasi je odvažnost i zanos, moćan udarac, snaga i silina. Svoje viđenje Bojane učenice su pokazale na modelu kojeg su prvo našminkale, a potom fotografirale i na kraju obradile u programu Photoshop.

MENTOR

Mirjana Spajić Buturac

NATJECATELJI

Anamaria Marković
Magdalena Čibarić

NATJECATELJSKI TIM



MAGDALENA ČIBARIĆ



ANAMARIA MARKOVIĆ

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija

BOJANA



**TIM BOJANA - BOGINJA POBJEDE
I SLAVE**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti

MORANA - BOGINJA SMRTI I ZIME

Obrtnička škola za osobne usluge Zagreb,
Zagreb, Hrvatska

Sažetak

Naše učenice Tea Havrin Gorenec i Izabela Bančić pod mentorskim vođenjem profesorice Mirjane Spajić Buturac prijavili su se na 3. Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije. Svoj tim nazvale su Morana - boginja smrti i zime, te su u izradi idejnog rješenja obradile mitološki lik - Moranu. Morana se u slavenskoj mitologiji pojavljuje u raznim oblicjima. Najčešći je lik lijepe djevojke crne kose i izuzetno bijele puti vučjih očnjaka i kandžama na rukama. Zamišljana je kao žena čudesne ljepote. Inspiraciju za lik Morane pronašle su u knjigama, ali i u današnjim djevojkama koje se šminkaju i oblače u "dark" i "punk" stilu. Uz pomoć programa Photoshop napravile su mitološki lik Morane, dodavši joj duge nokte, bijelu put i krvave tragove na licu.

MENTOR

Mirjana Spajić Buturac

NATJECATELJI

Tea Havrin Gorenec

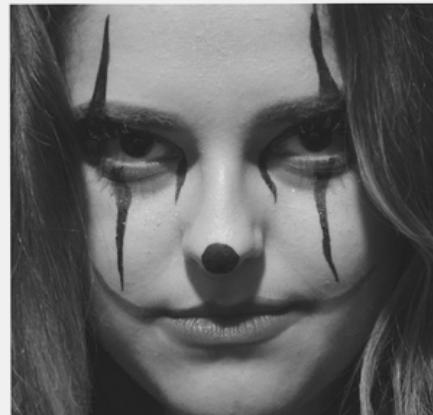
Izabela Bančić

NATJECATELJSKI TIM

IZABELA BANČIĆ



TEA HAVRIN GORENEC MIRJANA SPAJIĆ BUTURAC



MENTORICA



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

3. MILENIJSKO NATJECANJE IZ KREATIVNE INDUSTRije

MORANA



NATJECATELSKI TIM:
TEA HAVRIN GORENEC



IZABELA BANČIĆ

RICICA:

IA SPAJIĆ BUTURAC

OBRTNIČKA ŠKOLA ZA OSOBNE USLUGE, ZAGREB



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

**TIM MORANA - BOGINJA SMRTI
I ZIME**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti

ZAGONETNA BARANJA

Prva srednja škola Beli Manastir; Beli Manastir,
Hrvatska

Sažetak

Zagonetno, tajanstveno, mistično - ono što, zaljubljenike u mitologiju, potiče na istraživanje i djelovanje. U današnje doba, doba digitalne tehnologije, kada se mobilni uređaji koriste svakodnevno i cijelodnevno, osmislili smo aplikaciju koja mobitel čini didaktičkim posrednikom između korisnika i znanja. Naime, QUASCI je mobilna aplikacija koja otkriva i analizira zagonetne priče i lokacije Baranje te svojim sadržajima povezuje zabavu i učenje. Aplikacija je primjenjiva u kurikulumovima predmeta osnovnih i srednjih škola. Prva srednja škola Beli Manastir je strukovna i tehnička škola čiji su učenici, radom i rezultatima, uspješni u programiranju i razvoju softvera te im je navedena aplikacija izazov koji su željni realizirati.

MENTOR
Mirna Glavan

NATJECATELJI
Ivan Miličević



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

TIM ZAGONETNA BARANJA



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

ARTEMIDA

Gimnazija Andrije Mohorovčića Rijeka, Rijeka,
Hrvatska

Sažetak

Naše idejno rješenje je formirano u obliku kratke priče. Ideja nam je bilo povezati neko staro mitološko božanstvo sa srednjoškolskom svakodnevnicom, tako da priča ima elemente iz stvarnog života učenika, ali i mitologije (u ovom slučaju imamo Sizifa, Artemidu i Korinu). Arijadnina nit takvih priča je upravo prelazak iz magičnog i mitološkog svijeta u obični i svakodnevni svijet, a namjera nam je bila pokazati da se ta granica može prelaziti maštom i kreativnošću. Učenici u prvom koraku odabiru neki mit ili staru priču i istražuju je temeljito, a u drugoj fazi pišu priču u kojoj se miješaju elementi njihova svakodnevnog života s odabranim. Rezultati su uvijek zapanjujući jer sve mitologije imaju oblik arhetipa i priče koja se ponavlja, jedino kontekst izmjenjuje. Smatramo da takve priče nisu preživjele samo zato jer su fascinantne, već i korisne. Na taj način mi želimo širiti, no možda još važnije, probuditi mitologiju u nama.

MENTOR
Ivan Vitas

NATJECATELJI
Korina Matak



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

Bolest
Otišla sam zauvjek, nema svaka priča sretan kraj.
Znam da sam pogriješila ostavljujući te bez nade, ali cijelo moje biće je bilo teško ranjeno, poput ustreljene srne koja tren prije smrti vidi lice svojeg ubojice. Moj ubojica je teška bolest s kojom se nisam htjela boriti već sam zatvorila svoju životnu knjigu. Naš ljubav je bila posebna, ali teška jer sam ti zarezala svoje ime na srcu. Svakog dana me posjećuješ i bacasi tisuće ružnih latica vjetru koji ih odnosi u moju dušu.

Moja omiljena životinja jest srna.

Život božice Artemide

strasti, od tvog pogleda.
Moja ljubav je nedostojna do bola jer si beskrajno neopisiva kao tvoga ljepota.
Gledam u tvoga svjetleću kosu i željela bих svoj život ovjekovjećiti ovdje, pored tebe, ali ne mogu jer tečeš po moj život, ljepota tvoja je prolamala.

TIM ARTEMIDA



**Knjiga,
nakladništvo**



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Mediji
Knjiga, nakladništvo

LUMA TIM

Srednja škola "Ivan Seljanec" Križevci, Križevci,
Hrvatska

Sažetak

Mlade osobe često ni ne znaju što je zapravo mitologija jer nisu dovoljni upoznate s njom. Odabrala sam ovu temu baš zbog toga da potaknem osobe svojih godina da se upoznaju više s mitologijom općenito te s mitologijom i vjerovanjem naših predaka. Moj rad prikazuje slavenske bogove Peruna i Velesa u njihovom sukobu. Perun je tjerao točnije gađao Velesa svojim munjama kako bi ga vratio na svoje mjesto (podzemni svijet). U mom radu bogovi Perun i Veles izlaze iz knjige te započinju sukob. Svojim radom želim pokazati kako je savršen način za širenje mitologije u novom mileniju zapravo čitanje knjiga jer se u današnje vrijeme knjige čitaju sve manje i manje. Čitanje mitologija može uvelike potaknuti kreativnost kod mladih ljudi jer svaka osoba tijekom čitanja drugačije zamišlja likove u svojoj glavi. Time razvijamo svoju kreativnost te nam to može pomoći u budućnosti.

MENTOR

Martina Plantak

NATJECATELJI

Lucija Štefun



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM LUMA TIM



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

PAVELA

Ekonomski i upravni fakultet Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Smatramo da je hrvatska mitologija jako zanimljiva i puna bogatih priča i sadržaja, ali da nije dovoljno poznata ljudima, pogotovo mlađim generacijama. Zaključili smo kako bi manjoj djeci mitologiju najbolje približili pomoću digitalne 3D (pop up) slikovnice. Na taj način djeca bi učila i odrastala uz hrvatske mitove i mitološka bića, a istovremeno bi istraživala tehnologiju i poticala kreativnost. Naime, mi smo kao djeca odrastali uz bajke koje su nam čitali roditelji. To su bile većinom bajke braće Grimm, Hansa Christiana Andersena i neznatno bajke, legende iz hrvatske mitologije. Upravo to želimo promijeniti ovom digitalnom 3D slikovnicom. Slikovnica bi bila dostupna preko naše mrežne stranice, a pronađakaz bi bio lakši uz QR kodove. Izradili bi serijal hrvatskih mitova. Preuzimanje slikovnice bi bilo potpuno besplatno jer nam nije u cilju ostvarenje profita nego poučavanje mlađih generacija i njegovanje hrvatske mitologije.

MENTOR
Antonija Čalić

NATJECATELJI
Lara Babić
Vanessa Nebes
Petra Valenteković



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM PAVELA



**Knjiga,
nakladništvo**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo

RUSALKE

Druga srednja škola Beli Manastir, Beli Manastir,
Hrvatska

Sažetak

Kroz upoznavanje staroslavenskih priča i vjerovanja želimo potaknuti gospodarski i turistički razvoj našeg kraja. Kako bi smo spojili modernu tehnologiju, hrvatsku povijest i baštinu osmislili smo jedinstveni turistički proizvod Kraljevstvo vile Rusalke. Radi se o turističkom objektu u kojem će kroz čaroliju svjetla i holografske projekcije posjetitelji moći promatrati i upoznati se s likovima iz slavenske mitologije, čuti zaboravljene legende i iskusiti nezaboravno iskustvo putovanja u daleku prošlost. Kako su vile Rusalke mitološka bića koja žive u rijekama ili jezerima, lokacija našeg objekta bila bi na ulasku u Kopački rit na početku šetnica bijelog lopoča. Posjetitelje bi na ulazu u objekt dočekao hologram vile Rusalke koji ponudi VR naočale te ih uvodi u unutrašnjost objekta. Putem VR naočala posjetitelji uranjaju u virtualnu stvarnost u kojoj vladaju slavenska božanstva. Svako božanstvo priča legendu vezanu uz njega i pjeva narodne pjesme, te tako uvodi posjetitelja u svijet čarolije.



Ana Gotal



Nicole Galinec

MENTOR
Biljana Horvat

NATJECATELJI
Ana Gotal
Elena Mravljinčić
Nicole Galinec

Elena Mravljinčić

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM RUSALKE



Računalne igre,
novi mediji



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština
Računalne igre, novi mediji

MLADE MODNE DIZAJNERICE

Srednja strukovna škola Vinkovci, Vinkovici, Hrvatska

Sažetak

Kako i sami dolazimo iz Slavonije, put nas je odveo u istraživanje turističkih gastronomskih destinacija Slavonije, Baranje i Srijema. Naši ugostiteljski objekti su većinom opremljeni u rustikalnom stilu s "golim" drvenim stolicama. Stoga nam se upalila „lampica“ za novom kreativnom idejom: Haljinica za stolicu! Razmišljali smo kako najbolje prikazati spoj mitologije i kulturne baštine. Došli smo do ideje da koristimo tehnike molovanja i drapinga. "Drapirali" smo donji i gornji dio haljinice, a pomoću molovanja smo oslikali motive mitološkog porijekla. Točnije oslikali smo Peruniku, naziv za cvijet, ali i ženu boga Peruna. Bog Perun se u slavenskoj mitologiji smatra vrhovnim bogom. Na drapiranom dijelu smo oslikali njegov simbol, a ispod polukružnog drapiranog dijela smo oslikali naše viđenje Peruna i Perunike. Model rustikalne haljinice za stolicu smo dizajnirali računalnim programom za konstrukciju krojeva, a izradili u školskoj radionici.

MENTOR
Ljubica Kolarević

NATJECATELJI
Lena Dretvić
Dajana Barišić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM MLADE MODNE
DIZAJNERICE**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn

BIODINAMIČARSKA MAGIJA

Graditeljska škola Čakovec, Čakovec, Hrvatska

Sažetak

Ishodište nam je magična Biodinamika prema R. Steineru, rođenom u Međimurju, koji je antropozof, te je dokazao na znanstvenoj osnovi bolje rezultate poljoprivrednih proizvoda ako se podvrgnu dinamizaciji biodinamičkih pripravaka. Najznačajniji je pripravak 500 i 501, koji se stavlja u kravljи rog i zakopava na Miholje, u zemlju a vadi za Uskrs naredne godine nakon što se prožeо svemirskom i mjesecевом energijom. Mi smo načinili suvenir od keramika kao skulpturu od mjeseca i roga, u koji se stavlja gotov pripravak i zatvara plutenim čepom, a upotrijebili smo novu tehnologiju 3D printera za izradu podloge koja rad čini lakšim, mekšim u dodiru sa namještajem i dio je dizajna i tehnike 21. stoljeća. Isti proizvod smo stavili u kutiju koju oblažemo mekom podlogom i uz nju stavljamo certifikat sa porukom i napomenom o autorskom originalnom djelu učenika Tima 1. Graditeljske škole Čakovec. Namjenjujemo ga biodinamičkim centrima i praktičnim bio poljoprivrednicima.

MENTOR
Vesna Osojnički

NATJECATELJI
Lorena Novak
Ana Rukljač
Lana Udovičić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM BIODINAMIČARSKA
MAGIJA**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn
Primijenjene umjetnosti

MITOLJUPCI

Medicinska škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Učenici su, inspirirani slavenskom mitologijom i knjigom Alemperkina kazivanja Jasne Horvat, smislili tekst za glazbeni spot. Učenica Klara Ivković snimila je spot u reperskom stilu jer je taj izričaj blizak mladima. Učenik Matej Glavaš osmislio je nekoliko digitalnih plakata slavenskih boginja i bogova. Prezentacija će biti u obliku videa, animirat ćemo te plakate. Cilj je projekta zaljubiti mlađe u slavensku mitologiju jer je iznimno bogata i zanimljiva, potaknuti sve građane na promišljanje o vremenima kada je čovjek bio sljubljen s prirodom, živio kratko i polako, bio krotak i ponizan. Prepoznati vezu tih davnih dana s današnjicom u kojoj je čovjek i dalje uplašen jer prijete nam neke nove sile, javljaju se neki novi divovi i izazovi.

MENTOR

Đurđica Radić

NATJECATELJI

Matej Glavaš

Klara Ivković

Ante Soldo



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM MITOLJUPCI



Glazba



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Glazba
Vizualne umjetnosti

CVJETNA PRIČA

Srednja škola Donji Miholjac, Donji Miholjac, Hrvatska

Sažetak

Motivirani mitološkom božicom starih Slavena, Vesnom, božicom proljeća i ponovnog rađanja, istražili smo i otkrili da su njoj u čast i štovanje žene i djevojke bile obučene samo u ruho od cvijeća, lišća, grančica i trave. To nam je bio poticaj da izradimo originalne, kreativne i unikatne komade cvjetnog nakita i na taj način pronađemo maštovito rješenje u sektoru primijenjene umjetnosti. Nakit smo izradili od živog cvijeća, grančica i ostalih zanimljivih biljčica te smo ga prikazali izradom digitalnog kataloga i video reklamom. Na taj način smo kroz još nekoliko sektora kreativne industrije pronašli zanimljiva rješenja i odgovorili na pitanje: Kako širiti mitologiju u novom mileniju?

MENTOR

Kornelija Sabolek

NATJECATELJI

Nikolina Švaljek

Dora Sigurnjak



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM CVJETNA PRIČA



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualne umjetnosti
Dizajn
Ovlašavanje i tržišne komunikacije
Primijenjene umjetnosti

MEĐIMURKE

Gimnazija Josipa Slavenskog Čakovec, Čakovec,
Hrvatska

Sažetak

Poštovani, mi smo tim Međimurke - Maja Bogdan, Valentina Novak i Gala Pasarić, a mentorica nam je profesorica Marija Borko. Dolazimo iz Gimnazije Josipa Slavenskog Čakovec. Međimurje je kraj zanimljiv po svojim mitovima, legendama i pričama koje se prenose s koljena na koljeno. To su vile, krampusi, mraki, vodenjaci... No bića koja su specifična za međimurski kraj su pozoji. Pozoji su velike nemani, zmajevi koji sa sobom ne nose ništa dobro. Sve ono lose što se događalo pripisivalo se pozojima. Sama riječ pozoj hrvatsko-slovenskog je podrijetla i označava onoga koji strašno zija svojim raljama. Skoro svako međimursko mjesto nosi svoju posebnu priču o pozaju. Termin pozoj danas se koristi na različitim mjestima kao što su restorani, sportski klubovi, različite nagrade, knjige, čak i pivo. Interaktivna karta je karta Međimurja na kojoj se odabirom željenog mjesta prikazuje priča o pozaju tog mjesta. Nadamo se da ćete uživati u našoj kreativnosti.

MENTOR

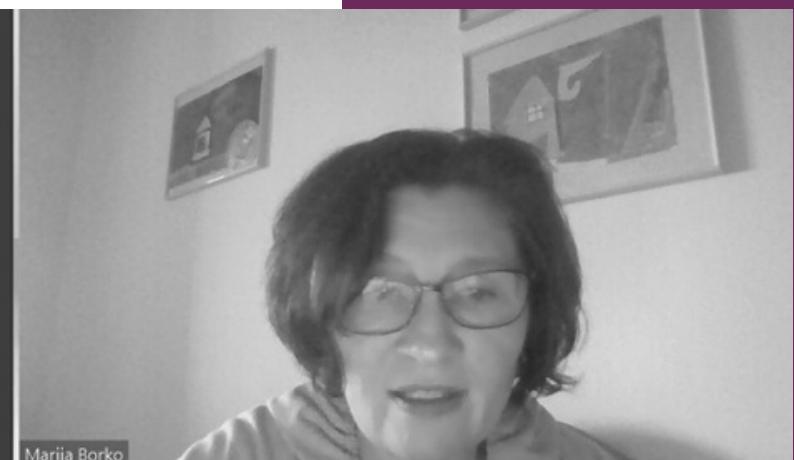
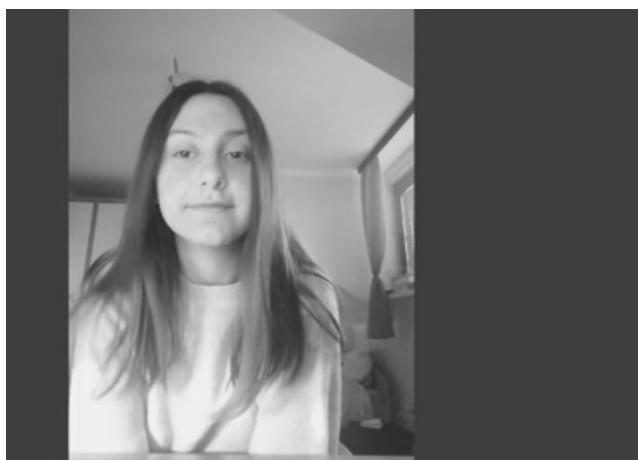
Marija Borko

NATJECATELJI

Maja Bogdan

Valentina Novak

Gala Pasarić



Marija Borko



Gala Pasarić

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM MEĐIMURKE



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

PANDORINA TAJNA

Srednja škola Valpovo, Valpovo, Hrvatska

Sažetak

Rješenje nudimo u vidu edukativnog suvenira – suvenira koji priča svoju priču. Takav suvenir približio bi mitološke priče iz naših krajeva ljudima širom svijeta i na taj način popularizirao se kao turistički proizvod. Tako bi svi koji ga dobiju mogli upoznali junake i vile iz priča naših prabaka koje su se prenosile s koljena na koljeno kao dio našeg kulturnog naslijeđa. Edukativni suvenir je zanimljivo rješenje ali i uspomena na naše kulturno naslijeđe i tradiciju putem kojeg možemo mitske junake i vile iz priča i legendi s ovih područja ponovno oživjeti. Suvenir je izrađen od drvene kuhače, oslikan je i odjeven po uzoru na mitske junake i vile. Na njega je pričvršćen papirić na kojemu piše kako se zove mitski junak ili vila kojeg predstavlja i kratka legenda o njima. Osim toga ovaj suvenir bit će lijep ukras a svojom jednostavnošću dat će dašak pozitivne energije i ugodne kućne atmosfere.

MENTOR

Tatjana Andraković

NATJECATELJI

Dorotea Ament

Ines Čvagić

Marta Podgoračan



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM PANDORINA TAJNA



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština
Vizualne umjetnosti

WOMAN

**Škola za umjetnost, dizajn, grafiku i odjeću Zabok,
Zabok, Hrvatska**

Sažetak

Na temu staroslavenske mitologije nastao je kalendar-planer. Kalendar-planer je planiran po mjesecima, godišnjim dobima, bogovima, simbolima i citatima. Svako godišnje doba ima svoju boju. Zimski mjeseci su plave boje, proljetni zelene, ljetni žute, a jesenski smeđe. Svaki mjesec ima svog staroslavenskog boga, Moranu, Stribora, Vesnu, Svantevida, Vile rusalke, Daboga, Triglava, Vodana, Velesa, Peruna, Babu Jagu i Domaće. Svaki bog ima svoj simbol i citat koji spaja motivacijske citate i mitove o tim bogovima. Na prednjoj strani korica prikazana je Morana kao mlada i lijepa žena na početku godine, a na zadnjoj strani kao ružna i zla nakraju godine. Kalendar-planer je planiran da bude zanimljiv, poseban i nešto što ćete uvijek imati uz sebe.

MENTOR

Aleksandra Mašić Tumpa

NATJECATELJI

Elena Martinčević

Natali Gabud

Maja Tomašković



Elena Martinčević



Maja Tomašković



Natali Gabud



Aleksandra Mašić Tumpa

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM WOMAN



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



**Knjiga,
nakladništvo**



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Dizajn
Knjiga, nakladništvo
Primijenjene umjetnosti
Vizualne umjetnosti

SVETI TROJANAC

Srednja škola Donji Miholjac, Donji Miholjac, Hrvatska

Sažetak

Bojanka "Ivo i Mara" pokušava slavensku mitologiju te neka božanstva kao što su Ljelja, Lada, Veles te Ivo i Mara približiti djeci. Crteže je načinila Lucija Marušić, grafičku doradu i tekst Karlo Vinković i Rebecca Mitrović koji će biti zaduženi i za samo prezentiranje idejnog rješenja. Bojanka osim likova za bojanje ostavlja dovoljno praznih papira i za samostalno crtanje te i precrtavanje likova jer djeca osim bojanja često likove docrtavaju i precrtavaju. Rukopisom su pojašnjene neke informacije osamim božanstvima slavenskog panteona, a sam naziv bojanke uzet je jer su Ivo i Mara (Perunova djeca) ostali kao najopjevaniji likovi na ovim prostorima.

MENTOR

Tomislav Livaja

NATJECATELJI

Rebecca Mitrović

Karlo Vinković

Lucija Marušić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

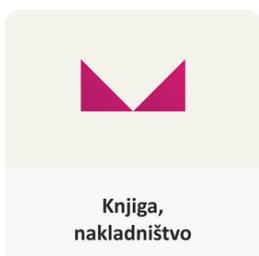
Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM SVETI TROJANAC



**Knjiga,
nakladništvo**



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Dizajn
Knjiga, nakladništvo
Mediji
Primijenjene umjetnosti

THE MAKERS

Srednja škola Isidora Kršnjavoga Našice, Našice,
Hrvatska

Sažetak

Temu mitologije smo obradili koristeći digitalne alate te izradili video u programu PowerPoint o mitu o Narcisu čime smo ostvarili ishode iz među predmetne teme Uporaba informacijsko-komunikacijske tehnologije, koja je dio kurikuluma nastavnogog predmeta Njemački jezik. Idući korak bio nam je povezati mitologiju s kozmetičkom industrijom. Nakon provedene aktivnosti 'Oluja ideja', uvezši u obzir doba godine, odlučili smo se referirati na kalendar te izraditi adventski kalendar za promociju kozmetičkih proizvoda. U duhu Adventa pripremili smo kalendar koji će pomoći korisnicima da budu lijepi i njegovani cijele godine jer sadrži brojne kozmetičke proizvode. Isto tako, uvrstili smo i proizvode koji njeguju duh, poput knjiga, filmova i pjesama koje govore kako o vanjskoj, tako i o unutarnjoj ljepoti. Budući da ljepota izvire iznutra, htjeli smo obuhvatiti i taj dio. Unutarnja ljepota vidljiva je i na van, te smo je smatrali nužnom komponentom naše kampanje.

MENTOR
Mirjana Rajić

NATJECATELJI
Nina Koljderaj
Lana Kapraljević
Tatjana Djedović



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



TIM THE MAKERS



Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO



Oglašavanje
i tržišne
komunikacije

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualne umjetnosti
Oglašavanje i tržišne komunikacije

SVAROŽIĆI

Srednja škola Isidora Kršnjavoga Našice. Našice,
Hrvatska

Sažetak

Svojim idejnim rješenjem u radijskoj emisiji Pričom u davnine odgovaramo na pitanje kako širiti mitologiju u novom mileniju. Iz razgovora s vršnjacima zaključili smo da im je svijet starih Slavena vrlo malo poznat. Potaknuti tim saznanjem odlučili smo ispričati priču jer pričom su se oduvijek prenosili mitovi. Vremena se mijenjaju, ali čovjekova potreba za pričom i pripovijedanjem odolijeva izazovima našega doba. To je dokaz supostojanja prošlosti u sadašnjosti, koja je jednako zanimljiva starijima i mlađim naraštajima. Naši sugovornici i naratori uveli su nas u svijet mitoloških bića i priča, približili nam bajkovitost i svevremenost priča Ivane Brlić Mažuranić, ukazali koliko je slavenska mitologija i danas prisutna u narodnim običajima. Nadamo se da smo ovom radijskom emisijom obnovili duh bajki i ljubav prema slavenskom naslijedu jer proučavajući mitski svijet predaka njegujemo svoje kulturno naslijeđe, otimamo zaboravu svoje korijene, narodnu mudrost i običaje.

MENTOR
Marina Pavičić

NATJECATELJI
Mirna Golub
Luka Koren
Karlo Šalek



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM SVAROŽIĆI



Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Mediji

SKOK U DALJ

Srednja škola Dalj, Dalj, Hrvatska

Sažetak

Jednom davno slavonskim ravnicama harače razbojničke bande. Najozloglašeniji među njima bijaše Stojan Varnica. Protiv njega se podiže mala grupa ljudi koju vodi vitez Hrabren. Vitez je vještvo skrивao svoj identitet pred razbojnicima i selom. Narod je vjerovao da je nadljudsko biće koje ima posebne moći. Hrabren uz pomoć plemkinje Krasanke uspijeva uhvatiti razbojnika. Razbojnici završavaju na vješalima, a ljubav viteza i djevojke sretno završava. Plemkinja Krasanka hodala je po istoj zemlji koja je stoljećima kasnije urodila grožđem, grožđem koje su naši učenici pretočili u vino. Ova legenda nije samo nas očarala. Ako želite doživjeti likove i junake ovog mita pročitajte djelo „Vitez slavonske ravni“ književnice Marije Jurić Zagorke. Željeli smo stvoriti turistički proizvod kojim smo spojili mitove Općine Erdut, učeničko poduzetništvo, tradiciju, baštinu. Svi koja ga kušaju, imaju obavezu da ovaj mit šire iz Dalja dalje.

MENTOR
Nataša Seršić

NATJECATELJI
Nika Brajković
Marko Butković



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM SKOK U DALJ

Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

**Oglašavanje
i tržišne
komunikacije**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština
Oglašavanje i tržišne komunikacije

DUO JEKA

Glazbena škola Vatroslava Lisinskog u Zagrebu, Zagreb,
Hrvatska

Sažetak

Projekt je nastao u okviru izvannastavnih aktivnosti Srednje glazbene škole Vatroslava Lisinskoga u Zagrebu, s ciljem interpretiranja kulturne baštine kroz glazbu. Kratkim videom i glazbom, koja u sebi sadrži imitaciju jednog motiva, će se ispričati legenda o Narcisu i nimfi Echo. Nimfa Echo nije sposobna govoriti, već samo ponavlja zadnju riječ sugovornika. To ponavljanje se predstavlja glazbenom izvedbom dueta Jeka. Osim razvijanja kreativnih sposobnosti glazbene interpretacije, njegovanja darovitosti i unapređenja znanja, cilj projekta je adolescentima ukazati na kreativno i društveno odgovorno ponašanje prema vršnjacima. Glazba je internacionalno sredstvo komunikacije u kojem je nimfa Echo ravnopravan sugovornik bez obzira na svoja ograničenja. Glazbeno interaktivna igra dvaju rogova se izvodi u parku Maksimir, paviljonu "Jeka", čija je izgradnja inspirirana navedenim starogrčkim mitom. Projekt povezuje više sektora kreativne industrije: arhitekturu, audiovizualnu umjetnost i glazbu. Ovo projektno rješenje bi bilo polazište za slične glazbene interpretacije srednjoškolaca u svrhu poticanja kreativnog suživota i tolerancije.



MENTOR
Hrvoje Pintarić

NATJECATELJI
Ante Penava
Greta Šukurma

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



TIM DUO JEKA



Glazba



Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO



Arhitektura

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Glazba
Audiovizualna umjetnost
Arhitektura

IZVIĐAČI-ISTAŽIVAČI

Ekonomski i upravni studij, Split, Hrvatska

Sažetak

"Put oko svijeta s mitološkim likovima" je projekt mapiranja mitoloških likova diljem svijeta. Na taj se način čitateljima približava mitologija i potiče se interakcija. Karta predstavlja virtualni muzej mitoloških likova svijeta, jedinstveno mjesto za razvoj učeničkih vještina istraživanja. Poseban naglasak je na interakciji i povratnim informacijama. Čitatelji mogu otkriti zanimljive priče iz raznih zemalja svijeta, označiti koji im se mitološki likovi sviđaju, ostaviti komentare te upisati nove mitološke priče i na taj način otkriti nove, zanimljive crte iz prošlosti raznih dijelova svijeta i preuzeti knjigu mitoloških likova mapiranih na karti. Projekt potiče učenike na istraživanje, čitanje, razmišljanje i aktivno učenje dijela povijesti ljudske civilizacije, pritom primjenjujući suvremene medije i komunikacijske alate. Učenici su u prvoj fazi izrade svjetske karte mitoloških likova izabrali 23 lokacije, a tijekom vremena će se karta upotpunjavati novim sadržajima i promovirat će se među učeničkom populacijom, kako bi se što više mitoloških priča približilo čitateljima.

MENTOR
Dino Bruža

NATJECATELJI
Leona Miletović
Marko Tomić
Luka Mandarić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

TIM IZVIĐAČI-ISTRAŽIVAČI

Dino Brula + 0 sekundi

Put oko svijeta s mitološkim likovima

Članovi tima: Leona Miletović, Luka Mandarić i Marko Tomic (studenici IC EIU) Mentor: Dino Brula, prof.



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

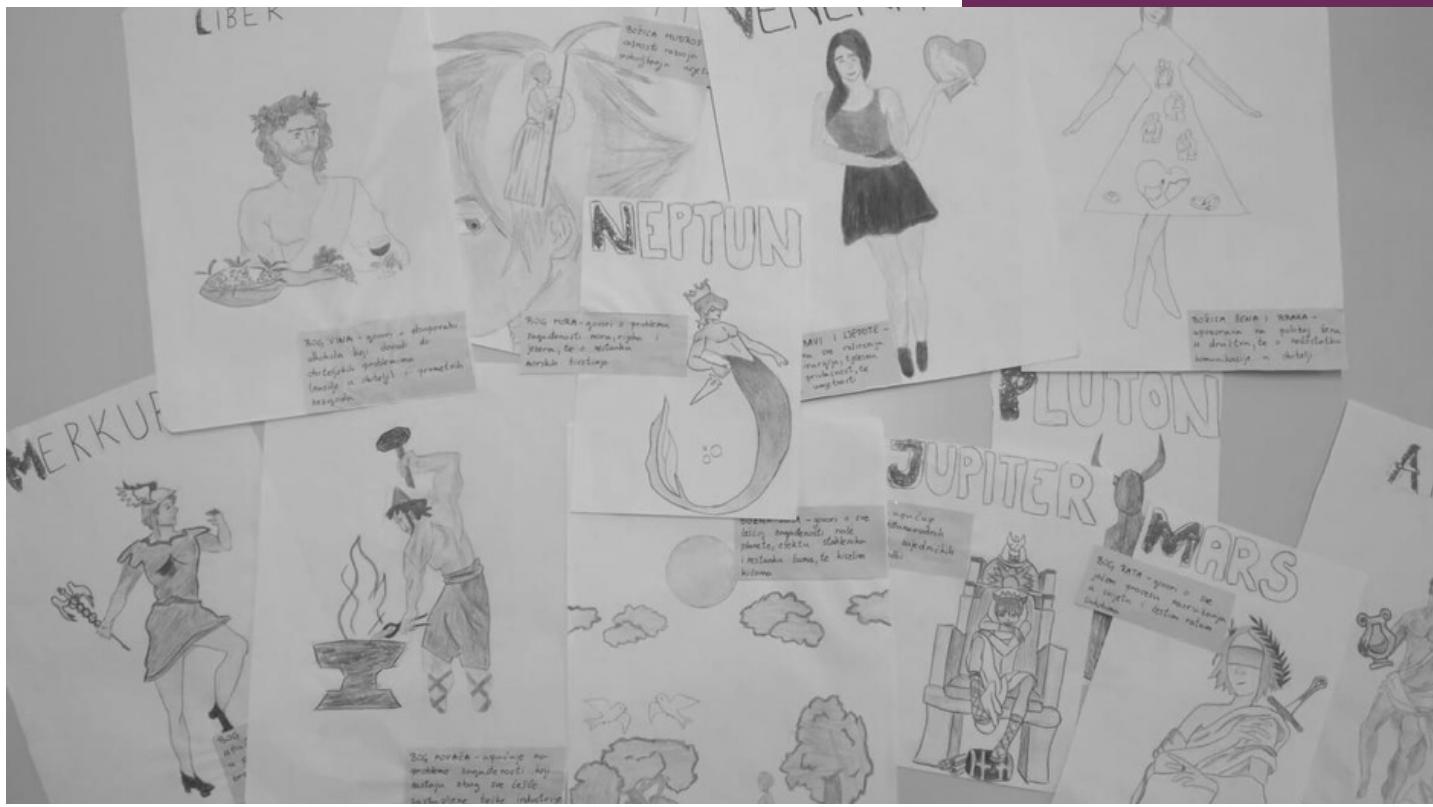
Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Mediji

RADOZNALE GLAVICE

Ekomska škola Vukovar, Vukovar, Hrvatska

Sažetak

Rimski bogovi i 21. stoljeće - Kako stari rimski bogovi vide društvo 21. stoljeća? Tijekom prvog polugodišta prvog razreda, učenici koji pohađaju strukovnu, ekonomsku školu iz nastavnog predmeta povijesti uče o mitologiji Antičke Grčke i Rima. Kroz ovaj kreativni kalendar (u programu Canva) koji se sastoji od 12 slika i 12 kratkih tekstualnih zapisa, učenici pokazuju povezanost antičke mitologije i društva 21. stoljeća. Rimski bogovi povezani su uz svakodnevnicu 21. stoljeća, tj. uz socijalne, ekonomске, kulturne i emocionalne probleme suvremenog društva. Na primjer : Venera (božica ljubavi i ljepote) upozorava na sve rašireniju estetsku kirurgiju, tjelesnu požudu i privlačnost, te nedostatak umjetnosti; dok Merkur (bog trgovine i prometa) upućuje na česte probleme u prometu, neprilagođenu brzinu, te zlouporabu alkohola i tako tako dalje.



MENTOR

Jelena Vukosavljević

NATJECATELJI

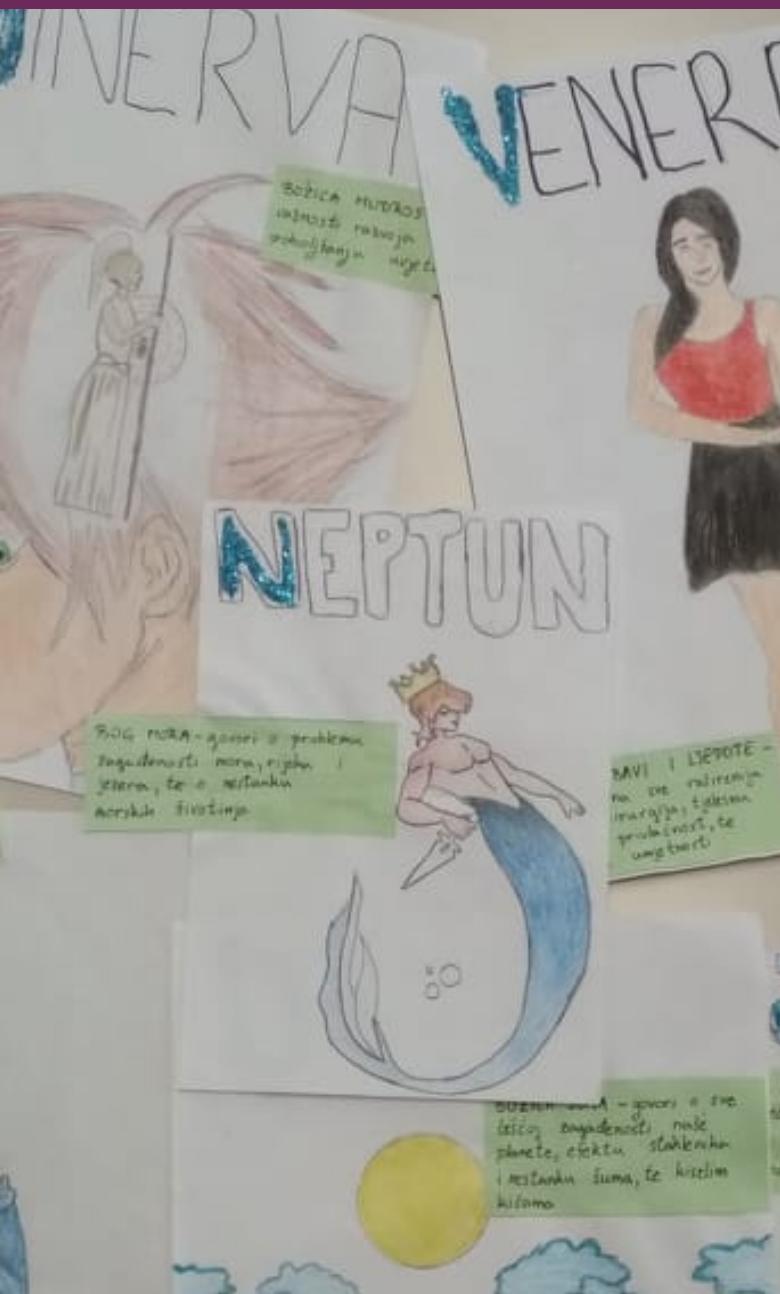
Rebecca Kojić

Tamara Galetin

Ekatarina Serdar

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**TIM
RADOZNALE GLAVICE**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA, PRODUKT-DIZAJN



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO, GRAFIKA, FOTOGRAFIJA, NOVI MEDIJI



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT I DRUGE PRIMIJENJENE UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

Dizajn

Primijenjene umjetnosti

Vizualne umjetnosti

NATURAL WOMAN

Obrtnička škola za osobne usluge, Zagreb, Hrvatska

Sažetak

U slavenskoj i starohrvatskoj mitologiji spominje se božica Lada, božica ljeta, ljubavi i ljepote. Njeno jedinstvo s prirodom očituje se u njenom izgledu - prikazuje je se kao lijepu i mladu ženu zlatne kose ukrašene cvijećem i odjeće satkane od različitih biljaka. U novom mileniju prepoznajemo božicu Ladu u djevojkama i ženama koje su, kao i Lada, povezane sa svojom prirodom i prirodom oko sebe. Lada novog milenija je „natural woman“ (engl. prirodna žena) koja vodi zdrav život, koristi prirodne preparate, poznaje i koristi ljekovito bilje, njeguje prirodan izgled kože i kose, kuha s ljubavlju te brine o sebi. U prikazu idejnog rješenja smo istaknuli neka obilježja Lade novog milenija: kosa prirodnih boja ukrašena cvijećem, uporaba ljekovitog bilja u svakodnevnom životu, priprava i primjena prirodnih krema te regenerirajućih maski za kosu.

MENTOR
Sunčica Remenar

NATJECATELJI
Iva Međugorac
Antonija Ravlić

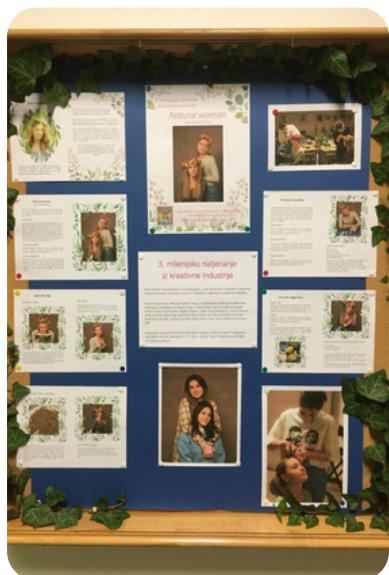


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
NATURAL WOMAN**



Primijenjene umjetnosti

STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Primijenjene umjetnosti

FAIRYTALE GIRLS

Srednja škola Dugo Selo, Dugo Selo, Hrvatska

Sažetak

Digitalni panel s interaktivnom mitološkom kartom RH postavljen u Zagrebu, na Trgu bana Josipa Jelačića, upoznao bi građane/turiste s mitološkom poviješću grada - s gričkom vješticom Baricom Cindek te ih uputio u Tkalcicevnu ulicu gdje će ih dočekati spomenik Marije J. Zagorke. Zahvaljujući Cloud tehnologiji i touch displayu, potrebno je nekoliko dodira po ekranu da bi otputovali na drugi kraj Hrvatske i saznali koja se sve mitološka bića tamo kriju. Tako bi potaknuli radoznaće građane/turiste da se upute na destinacije poput Samobora, Papuka, Rastoka, Pule, Kringe, Rogoznice, Imotskog i otoka Mljeta. Za sve one koji su možda zaobišli Zagreb, digitalni panel dočekao bi ih u navedenim gradovima gdje će iz prve ruke moći istražiti priče. Riječ jeo dvojezičnim digitalnim panelima (hrvatski i engleski jezik) popraćenim fotografijama i videozapisima, dok im je izvor napajanja solarna energija. Paneli bi se financirali iz EU fondova te bili postavljeni od strane turističke zajednice.

MENTOR

Miroslav Begić

NATJECATELJI

Helena Blažević

Paula Bićanić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
FAIRYTALE GIRLS**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



**Oglašavanje
i tržišne
komunikacije**



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Oglašavanje i tržišne komunikacije
Vizualne umjetnosti

TRIGLAV

Ekonomski i upravni škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Naša ideja je videoigra pod nazivom Triglav. Tematika videoigre jest predstavljanje slavenske mitologije. Među glavnim junacima su Morana, Veles, Vesna... Na samom početku igre potrebno je pronaći bakinu poruku koja stoji na klaviru u drugoj sobi. Kad igrač pronađe bakinu poruku, na poruci piše da za igrača ima poseban zadatak. Naime, kamen koji je igrač dotaknuo ga odvede na nepoznato mjesto i načuje razgovor iz obližnje šume između Morane, Velesa, Peruna i Mokoš. Nakon što Perun - bog groma, biva zaleden, zima postaje vječna, te se Mavka - demon, pretvori u prekrasnu djevojku. Igrač nailazi na brojne prepreke, dolazi u susret sa raznim slavenskim bogovima i bićima koji mu darivaju različite objekte koji su ključni za ostvarivanje nadmoći nad Moranom i Velesom, te povratku doma.

MENTOR
Luka Rupčić

NATJECATELJI
Valerija Fabing
Borna Gudelj
Marko Babić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

Triglav

POKRENI IGRU

TIM TRIGLAV



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

MITOLOGIJA

KAKO ŠIRITI MITOLOGIJU
U NOVOM MILENIJU

**KREATIVNI
PLANET**
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

MYTHOLOGY

HOW TO SPREAD MYTHOLOGY
IN THE NEW MILLENIUM

CREATIVE
PLANET

3. MILENIJSKA RJEŠENJA

226

BARDE

Filozofski fakultet Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Potaknute vlastitom željom za približavanjem slavenske mitologije djeci te željne početi osobno pedagoški djelovati, odlučile smo se izraditi slikovnicu "Više se ne bojim Babe Roge". Inspirirane činjenicom da je Vlada Republike Hrvatske proglašila 2021. godinu Godinom čitanja, izabrale smo temu slavenske mitologije koju smo odlučile prikazati u obliku slikovnice za djecu. Uzimajući u obzir naziv ovogodišnjeg natjecanja, "3. Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije", spojile smo suvremeno s tradicionalnim, odnosno, QR kodove s djeci nedovoljno poznatom staroslavenskom mitologijom. Naša slikovnica, koja je trenutno samo u digitalnom obliku, sadržava kratke rimovane priče o šest staroslavenskih likova. Slikovnicu smo same oblikovale, od vizualnog identiteta do rimovanog teksta te auditivnih priča kojima se može pristupiti putem QR kodova. Krajnji nam je cilj tiskanje slikovnice te njezina primjena među djecom uzrasta ranog odgoja i obrazovanja.



MENTOR

Marija Sablić

NATJECATELJI

Ena Šveger

Lucija Mustać

Katarina Mikulić

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

**TIM
BARDE**



Knjiga,
nakladništvo



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJ



Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJ I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo
Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
Vizualne umjetnosti

ROJENICE

Edward Bernays University College, Zagreb, Hrvatska

Sažetak

Manifestacija se održava na malenom otoku Visovac koji se nalazi na rijeci Krka. Tema manifestacije su mitološka bića. Ciljano tržište su nam mladi ljudi te mlađe obitelji. Cilj cijelog programa je popularizacija samo otoka i područja na kojem se nalazi. Posjetiocima nudimo raznovrstan program kroz razne igre i edukativni sadržaj kako bi bili zainteresirani za vrijeme cijelog boravka na otoku. Kako edukativni tako i drugi sadržaji koje nudimo posjetiocima želimo postići da posjetioce uvedemo u neki drugi svijet maštete. Naša ponuda se kreće od gastronomске zatim predstave te do koncerta Maksima Mrvice. Veselimo se odvesti Vas u naš mali svijet Vileniusa.

MENTOR
Krešimir Dabo

NATJECATELJI
Karla Frtalić
Ana Matić
Gabriela Kovačić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

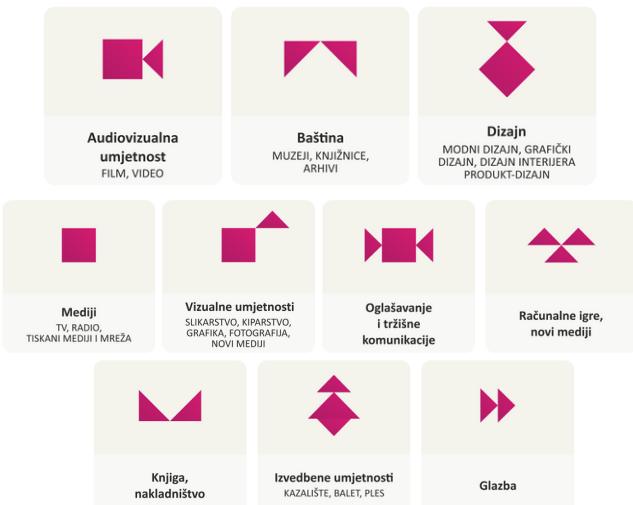
Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
ROJENICE**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

- Audiovizualna umjetnost (film, video)
- Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
- Dizajn
- Glazba
- Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)
- Knjiga, nakladništvo
- Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
- Vizualne umjetnosti
- Oglašavanje i tržišne komunikacije
- Računalne igre, novi mediji

LUXE

Filozofski fakultet Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Projekt MythOS zamišljen je u obliku mitološkog interaktivnog parka koji bi se nalazio u jednom dijelu perivoja kralja Petra Krešimira IV. u Osijeku. Sam projekt ima više različitih ciljeva koji će biti predstavljeni u prezentaciji, a glavni cilj jest približavanje slavenske mitologije svima, a posebno djeci i mladima te turistima. Osim toga, naglašava se i važnost korištenja obnovljivih izvora energije, pri čemu će u ovom slučaju najveću ulogu imati Sunce. Također, naglašava se i važnost interdisciplinarnе suradnje i komunikacije između različitih fakulteta znanosti kako bi bilo moguće ostvarenje projekta.

MENTOR
Marija Sablić

NATJECATELJI
Josipa Burazer
Marija Roksandić
Barbara Pon

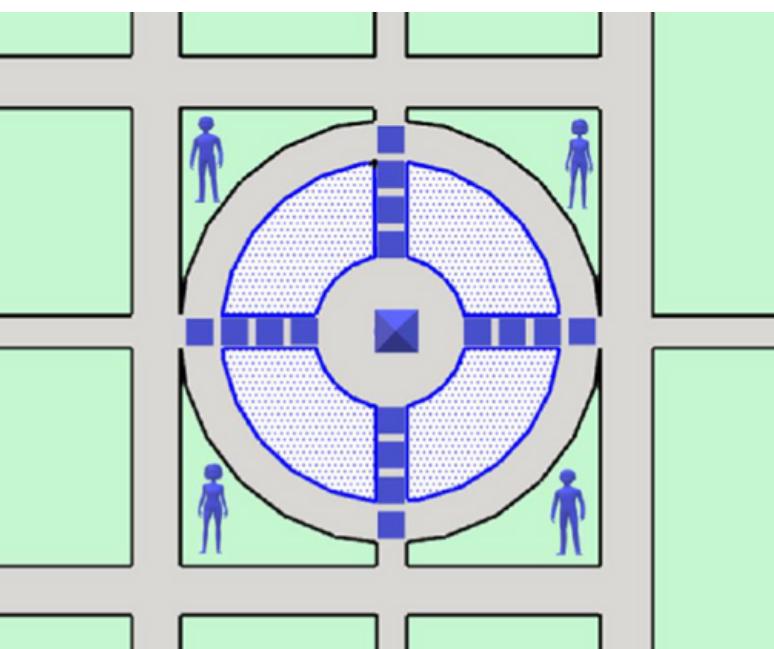


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
LUXE**



Arhitektura



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Računalne igre,
novi mediji



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Arhitektura
Dizajn
Računalne igre, novi mediji
Vizualne umjetnosti



Međimursko veleučilište u Čakovcu, Čakovec, Hrvatska

Sažetak

Izrada interaktivne knjige za djecu i mlađe utemeljena je na ideji da se očuvaju narodne predaje u izvornom obliku i to primjenom primjenjivog rješenja i nove tehnologije. Čakovečki Pozoj, koji je prikazan na naslovnici interaktivne knjige, prema predajama spava ispod Starog grada u Čakovcu i samo je jedna od mnogih legendi i mitova koji se nalaze u interaktivnoj knjizi. Osim klasičnog izgleda i sadržaja knjige u kojoj se nalaze starohrvatske mitološke priče, knjiga ima ugrađen ekran putem kojeg se na prikazu karte Republike Hrvatske nalaze označena mjesta iz kojih potječu određene priče. Odabirom određene lokacije pokreće se animirani film o toj legendi ili mitu. Knjiga ima i priključak za slušalice. Priče iz svih krajeva Hrvatske, obuhvaćaju mnoštvo mitova i legendi koje su se prenosile generacijama. Ovim praktično primjenjivim rješenjem izrada interaktivne knjige „Starohrvatske mitološke priče“ objedinile bi se klasična knjiga i nova tehnologija.



MENTOR

Mirjana Trstenjak

NATJECATELJI

Margareta Margetić
Marija Štuljan
Marija Kanešić

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
3M**



**Knjiga,
nakladništvo**



**Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO**



**Računalne igre,
novi mediji**



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Dizajn
Knjiga, nakladništvo
Računalne igre, novi mediji

ALEMPERKA

Akademija za umjetnosti i kulturu u Osijeku, Osijek,
Hrvatska

Sažetak

U knjizi Jasne Horvat „Alemperkina kazivanja“ jasno su nam nabrojani jedni od najvažnijih slavenskih mitova. Ptica Alemperkaje prikladna za njihovo prepričavanje. Tako je nastala ideja za monodramu, jer na taj način glumica može kroz Alemperkin lik koristiti razne kazališne metode i vizualne aspekte kako bi dočarala alegoriju i simbolizam mitoloških predaja. Naglasak je stavljen na funkcionalnost kostima, koji je ujedno scenografija, maska i lutka. Ovisno o mitu, glumica može koristiti krila koja imaju razne mogućnosti primjerice; otvaranje sljedeće slike i tako stvoriti scenografski prostor po kojem se može i animirati. U ovoj predstavi multifunkcionalnost kostima zahtjeva bogati likovni izričaj jer tako pospješujemo i mitološku notu.

MENTOR
Jasmina Pacek

NATJECATELJI
Krešimir Tomac

IDEJNO RJEŠENJE KOSTIMOGRAFIJE PREMA KNJIZI „ALEMPERKINO KAZIVANJE“ JASNE HORVAT
REŽIJA: ROBERT RAPONJA
MENTOR: JASMINA PACEK

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
ALEMPERKA**



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Dizajn
Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)
Primijenjene umjetnosti
Vizualne umjetnosti

DREAMTEAM

Edward Bernays Visoka škola za komunikacijski menadžment, Zagreb, Hrvatska

Sažetak

U ovom radu žele se prikazati mogućnosti spajanja staroslavenske mitologije sa tradicionalnim pučkim svečanostima. Mnoge pučke svečanosti do danas su sadržale elemente stare slavenske mitologije. Staroslavenska vjerovanja i bogovi preživljavali su pod raznim imenima u narodnoj pjesmi, predaji, vjerovanjima i običajima, objašnjavajući svijet kakav je bio nekad, ali i svijet kakav uvijek jest – u svojoj ssvremenosti. Projekt spaja staroslavenska božanstva sa pet elemenata – vatrom, zrakom, zemljom, vodom i eterom (kvintesencijom). Grad Ivanec izabran je kao lokacija za turu jer se u njegovoj okolini nalaze tri svete strukture, odnosno tri trokuta koja su bila od velike važnosti za stare Slavene. Jurjevo je jedan od najstarijih običaja Slavena, a Ivanec ima dugu i bogatu tradiciju njegovog slavljenja. Kroz projekt se želi povezati narodne običaje i mitološku dramu te ih putem storytellinga približiti široj publici.

MENTOR
Romana Lekić

NATJECATELJI
Tvrtko Jurić
Nika Medvid
Sinaja Sušak

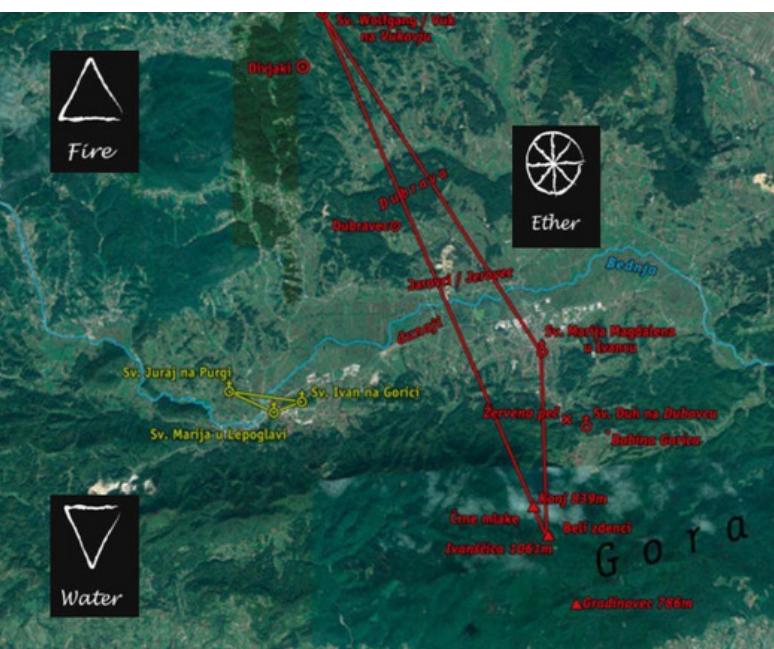


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
DREAMTEAM**



Računalne igre,
novi mediji



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Računalne igre, novi mediji

GRABANCIJAŠI

Međimursko veleučilište u Čakovcu, Čakovec, Hrvatska

Sažetak

Međimurska županija, kao mnoge kontinentalne turističke lokacije, bilježi sve veći rast dolazaka i noćenja. Kao studentice Menadžmenta turizma i sporta mapirale smo problem nedovoljne vidljivosti turističkih lokacija Donjeg Međimurja i nedovoljno zadržavanje navedenih na području kontinentalne Hrvatske. Rješenje problema vidimo u uključivanju mitologije u turističku ponudu. Naime, povezivanjem mjesta Donjeg Međimurja (Donja Dubrava, Donji Vidovec, Donji Mihaljevec i Oporovec) nudi se prikladno rješenje turistima koji mogu putem aplikacije iskusiti Međimurske mitove i legende. Turisti će pomoći virtualne stvarnosti na svakom od mjesta igrati mini igru i kroz nju upoznati mitska bića. Uspješno odigranim igramama i skupljenim pričama turisti će se uputiti u Ekomuzej „Međimurje Malo“ u Čakovcu gdje će moći preuzeti prigodne poklon pakete. Ovim idejnim rješenjem povezuje se Donje

MENTOR
Filip Zivaljic

NATJECATELJI
Lorena Furjan
Lucija Čehulić
Sofija Sopić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GRABANCIIJAŠI**



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

PARSIFAL

Međimursko veleučilište u Čakovcu, Čakovec, Hrvatska

Sažetak

Nacrt zabavno-edukativnog projekta „PRSTOHVAT MITOLOGIJE“, tima PARSIFAL sa Međimurskog veleučilišta u Čakovcu: Prvi dio – okosnice projekta i lokacije: - Legenda o PARSIFALU, po kojoj se vjeruje kako je ljekovita termo mineralna voda, kakva izvire u Toplicama Sveti Martin u Međimurju, skriveni Sveti Gral. - KNJIGA I CD KNEJA, spisateljice i glazbenice Lidiye Bajuk Pecotić, porijeklom iz Međimurja. - Lokacije: Sveti Martin na Muri i Toplice Sveti Martin u Međimurju. Drugi dio – organizacija programa: a) kostimirani domaćini kroz interakciju te motivacijskom predstavom uvode posjetitelje u svijet mitologije; b) prolazak posjetitelja kroz „Čarobni tunel“; c) aktivnosti u Vilinskom parku Toplica Sveti Martin. Naglasak je na podizanju svijesti o narušenoj ekološkoj ravnoteži. Treći dio – jedino interdisciplinarni tim stručnjaka moći će ostvariti zanimljivi program i ambijent, uključiti posjetitelje i pobuditi pozitivne emocije, skrenuti pozornost, privući medije, iskoristiti tehnologiju, koreografirati plesne točke. SUVENIRI: Lutka Zlatokosa i igračka autobus.

SLOGAN: VJERUJ I DOŽIVI MANAJA

MENTOR
Željko Blagus

NATJECATELJI
Ena Hojsak
Leina Darabuš
Ines Baisić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
PARSIFAL**



Računalne igre,
novi mediji



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJ



Oglašavanje
i tržišne
komunikacije



Primijenjene umjetnosti
STAKLO, KERAMIKA, NAKIT
I DRUGE PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I ZANATI



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:

Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Dizajn

Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)

Oglašavanje i tržišne komunikacije

Primijenjene umjetnosti

Računalne igre, novi mediji

Vizualne umjetnosti

GLASNICI BOGOVA

Međimursko veleučilište u Čakovcu, Čakovec,
Hrvatska

Sažetak

U današnje vrijeme, ljudi puno vremena provode u trgovačkim centrima. Česti način kupnje je skupljanje kupona i popusta. Naša je ideja da povežemo kupovinu i mitologiju. Kako? Na svim izlozima trgovina bit će postavljeni plakati „mitskih bića“ sa QR kodom, koji kupac može skenirati kamerom pametnog telefona. Skenirani Link vodi do web stranice na kojoj se nalazi kratki sažetak hrvatskog mita o bogovima, a na kraju pročitanog teksta ispunjava se kviz koji svakom kupcu donosi osvojene bodove i određeni popust na kupnju u tom dućanu. Popusti će se dogovoriti s dućanom, kao dio njihove promidžbe. Ovim rješenjem, kupovina će biti zanimljiva i povoljnija, a ljudi će kroz igru i skupljanje popusta, čitati o starohrvatskoj mitologiji što je glavni cilj ovog idejnog rješenja. Cijeli proces će trajati manje od 10-tak minuta.

MENTOR

Mirjana Trstenjak

NATJECATELJI

Maja Duktaj
Matija Mihalina
Danijela Senić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Mitologija



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
GLASNICI BOGOVA**



**Oglašavanje
i tržišne
komunikacije**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Oglašavanje i tržišne komunikacije

PUT SVILE

KAKO SE POVEZATI SVILOM
U NOVOM MILENIJU

KREATIVNI SAT
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

S I L K R O A

HOW TO CONNECT WITH SILK
IN THE NEW MILLENNIUM

CREATIVE HOUR
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

PANČEVCI

Malac genijalac Pančevo, Pančevo, Srbija

Sažetak

Ekipa Pančevci, u sastavu Andrea Krneta, Miloš Milutinović i Marko Milutinović, pod mentorskim vođenjem nastavnice Senke Stojanović, napravila je mapu uma na temu Put svile. Kao izvor i polazni tekst koristili smo Wikipediju (odrednica Put svile). Centralni lik mape uma predstavlja i naslov- put svile, svilenu bubu, u haljini od svile na putu. Glavne grane mape su nastanak, istorija, trgovina, širenje bolesti i Marko Polo. Kroz istoriju nastojali smo da objasnimo poreklo svile kroz isticanje države Kine, dinastije Tang i Mongolskog carstva. Takođe, naglasili smo da je svila bila najvažnija trgovačka roba kroz utvrđene trgovačke puteve. Nažalost, putem svile širile su se bolesti i infekcije, te smo i to istakli na mapi. Nismo zaboravili ni Marka Pola, koji je zaput svile i više nego bitan.

MENTOR

Senka Stojanović

NATJECATELJI

Miloš Milutinović

Marko Milutinović

Andrea Krneta



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
PANČEVCI**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Dizajn
Vizualne umjetnosti



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN

GEOGRAFSKI PUT SVIJETOM

Osnovna škola "Mladost" Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Učenice Ana Karapetrić, Sofia Jaćimović i Lana Tatić prikazale su digitalni put svile koji u našem razredu traje posljednje četiri godine tijekom kojih se povezujemo s nacionalnim parkovima, znanstvenicima, učenicima i učiteljima iz drugih dijelova svijeta stoga smo svoj projekt i skupinu nazvale Geografski put oko svijeta. Ovakva aktivnost omogućila nam je upoznavanje drugih kultura i običaja, razvoj komunikacijskih vještina i tolerancije te kreativnost pri predstavljanju naše škole i naše domovine. Djelić tih aktivnosti prikazale smo u kratkom videu koji smo samostalno izradile. Ali naš put nije gotov, nastavljamo ga i ove godine te ćemo koristeći se Teamsom i Skypeom nastaviti upoznavati prijatelje iz cijelog svijeta.

MENTOR

Nikolina Mandić Gregić

NATJECATELJI

Sofia Jaćimović

Ana Karapetrić

Lana Tatić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**TIM
GEOGRAFSKI PUT OKO SVIJETA**

Geografski put oko svijeta



ANA KARAPETRIĆ, LANA TATIĆ, SOFIA JAĆIMOVIĆ, OŠ
"MLADOST" OSIJEK, 8.C



Glazba



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES

Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:

Glazba

Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)

Audiovizualna umjetnost (film, video)

MALCI GENIJALCI

Malac genijalac Banja Luka, Bosna i Hercegovina

Sažetak

Na pitanje: Kako se povezati svilom u novom milenijumu? pokušali smo da odgovorimo crtajući mapu uma koja predstavlja naše rješenje. Razmišljali smo šta ponuditi Kini kako bi bila zainteresovana za priključenje Hrvatske na novi put svile. Znajući da Kina (Azija) ima sve manje količine pitke vode i da će za par decenija voda biti ogromna vrijednost kao što je danas nafta, ponudili smo 2 načina. Prvi način je izgradnja vodovoda koji bi gradio kroz evropske zemlje i dolazio do Istambula gdje bi se dalje voda prevozila željezničkim putem do Kine. Drugi način je da se izgradi fabrika vode u Splitu, te da morski put koji prolazi kroz Italiju svrati u Split, zalihe vode se pakuju i dalje morskim putem transportuje u Aziju pa i Afriku.

MENTOR
Milijana Čivčija

NATJECATELJI
Mila Bodroža



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
MALCI GENIJALCI**



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Vizualne umjetnosti
Audiovizualna umjetnost (film, video)

MALI MIHANOVIĆI

Osnovna škola Antuna Mihanovića, Osijek, Hrvatska

Sažetak

U stvaranju idejnog rješenja sudjeluju učenici 1.a razreda Osnovne škole Antuna Mihanovića Osijek. To su djeca koja su u rujnu ove godine sjela u školske klupe i još uvijek se prilagođavaju na školske obaveze i novi način života. Vrtićku bezbrižnost zamjenila je školska svakodnevica koja je drugačija, ali jednako uzbudljiva. Prije snimanja objasnila sam im što je bio Put svile u prošlosti. Razgovarali smo o materijalu svili i koliko često istu riječ koristimo kao metaforu u svakodnevnom životu. Našim video uratkom predstavljamo jedan dio životnog puta. Htjeli smo pokazati da iako su na početku svoga obrazovnog puta, u kojem će proći puno uspona i padova, trebaju vjerovati i ne zaustavljati se pred preprekama.

MENTOR
Helena Pejić Jukić

NATJECATELJI
Roko Šabić
Anja Alić
Ivo Banović



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
MALI MIHANOVIĆI**



**Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost

SVETA ANA OSIJEK

Osnovna škola Svete Ane u Osijeku, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Pojam put svile ili svileni put čini trgovačku rutu koja je povezivala Kinu sa Zapadom. To je, zapravo, karavanska staza koja prelazi prema sjeverozapadu kroz pustinje, planine i preko Mediterana prenoseći brojna dobra i različite ideje. Koliko god je bio težak, naporan i neprohodan put, i danas djelomično postoji kao autocesta koja veže mnoge zemlje. U posljednje vrijeme, jedna od njih je i Hrvatska, pa tako i Osijek, odnosno njegove učenice Osnovne škole Svetе Ane u dobi od 12 do 14 godina pokazujući kako se zapravo moguće kretati u svim smjerovima koliko god teška svila i njezin smisao bio te povezivati zemlje različitih interesa kroz jedan put i jedan pojas.

MENTOR

Branka Stojković

NATJECATELJI

Iva Janjić

Iva Lišnić

Petra Brstilo



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
OŠ SVETE ANE U OSIJEKU**



Glazba



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Glazba
Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)
Vizualne umjetnosti

LEEDERSICE

Klub ritmičko športske gimnastike "Rondo" Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Svila je vlakno koje proizvodi leptir dudov svilac. Dudovi svilci žive vrlo kratko - tek oko dva mjeseca, a za to vrijeme se „presvuku“ čak četiri puta kako bi ispleli najfiniju svilu. Tad odlaze na daleko putovanje gdje god oni to poželete! Isto tako i ljudi, od samih početaka civilizacije imaju žudnju za putovanjima. Uvijek su trajala danima, mjesecima, godinama.. ali ipak se stiglo. Danas možete otići na bilo koji kraj svijeta za manje od 24 sata uz samo nekoliko klikova mišem. Da bi znali to cijeniti, vratimo se u davne sedamdesete dok se još putovalo dugo uz Tinu Turner i ove tri prekrasne „Leadersice“ koje će zaplesati u svili i kroz pokret ju dočarati.

MENTOR

Branka Stojković

NATJECATELJI

Petra Crljenić

Bruna Ćučić

Helena Slovačak



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
LEEDERSICE**



Glazba



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Glazba
Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)
Vizualne umjetnosti

EKO KREATIVCI

AVO Logikon d.o.o., Varaždin, Hrvatska

Sažetak

Put svile varaždinske grupe Pobjedničkog učenja zamišljen je kao putujući vremeplov kroz države koje vode do cilja. Naš put svile vodi kroz gradove vizualizirane karakterističnim građevinama. Kao što mapa uma kreće iz jednog centra te se grana u različitim smjerovima, tako i naš kišobran, kad se otvori, postaje putokaz za upoznavanje gradova.

MENTOR
Doris Horvat

NATJECATELJI
Domagoj Kracik
Luka Hajduk
Nika Makaj



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**TIM
EKO KREATIVCI**



Dizajn

MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Vizualne umjetnosti

SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:

Dizajn

Vizualne umjetnosti

PUT SVILE

KAKO SE POVEZATI SVILOM
U NOVOM MILENIJU



**KREATIVNI
KALENDAR**

3. MILENIJSKA RJEŠENJA

HOW TO CONNECT WITH SILK
IN THE NEW MILLENNIUM

SILK ROAD

CREATIVE
CALENDAR

3. MILENIJSKA RJEŠENJA

262

PORCULANKE

Graditeljska škola Čakovec, Čakovec, Hrvatska

Sažetak

Ishodište nam je magična Biodynamika prema R. Steineru, rođenom u Međimurju, koji je antropozof, te je dokazao na znanstvenoj osnovi bolje rezultate poljoprivrednih proizvoda ako se podvrgnu dinamizaciji biodynamičkih pripravaka. Najznačajniji je pripravak 500 i 501, koji se stavlja u kravljи rog i zakopava na Miholje, u zemlju a vadi za Uskrs naredne godine nakon što se prožeо svemirskom i mjesečevom energijom. Mi smo načinili suvenir od keramika kao skulpturu od mjeseca i roga, u koji se stavlja gotov pripravak i zatvara plutanim čepom, a upotrijebili smo novu tehnologiju 3D printera za izradu podloge koja rad čini lakšim, mekšim u dodiru sa namještajem i dio je dizajna i tehnike 21. stoljeća. Isti proizvod smo stavili u kutiju koju oblažemo mekom podlogom i uz nju stavljamo certifikat sa porukom i napomenom o autorskom originalnom djelu učenika Tima 1. Graditeljske škole Čakovec. Namjenjujemo ga biodynamičkim centrima i praktičnim bio poljoprivrednicima.

MENTOR

Vesna Osojnički

NATJECATELJI

Magdalena Cukor

Tara Jambrović

Ema Žvorc



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
PORCULANKE**



Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Baština

SVILENJACI

Trgovačka i komercijalna škola "Davor Milas", Osijek, Hrvatska

Sažetak

Kako smo odlučili sudjelovati u natjecanju kroz nastavni predmet informatika, za glavnu misao vodilju i najbolje rješenje za osvajanje svilom u novom mileniju smo se odlučili izabrati DIGITALNE TEHNOLOGIJE NA PUTU SVILE. Budući da su mladi danas najviše okrenuti novim tehnologijama, koji je najbolji način prezentirati im nešto iz povijesti i ozbiljno ih zainteresirati za temu, nego uporabom interaktivnih digitalnih sadržaja. Kreirali smo interaktivnu digitalnu kartu, sa označenim carstvima i gradovima kroz koje je prolazio Put svile, multimedijalnim podacima o njima, te smo ih povezali sa sadašnjošću. U kartu smo ugradili linkove na sve sadržaje koje smo izradili - video, igre za provjeru znanja, te reklamni plakat i letak.

MENTOR
Tatjana Radć

NATJECATELJI
Gabrijel Vučanović
Nikolina Matijević
Dorija Kovačević

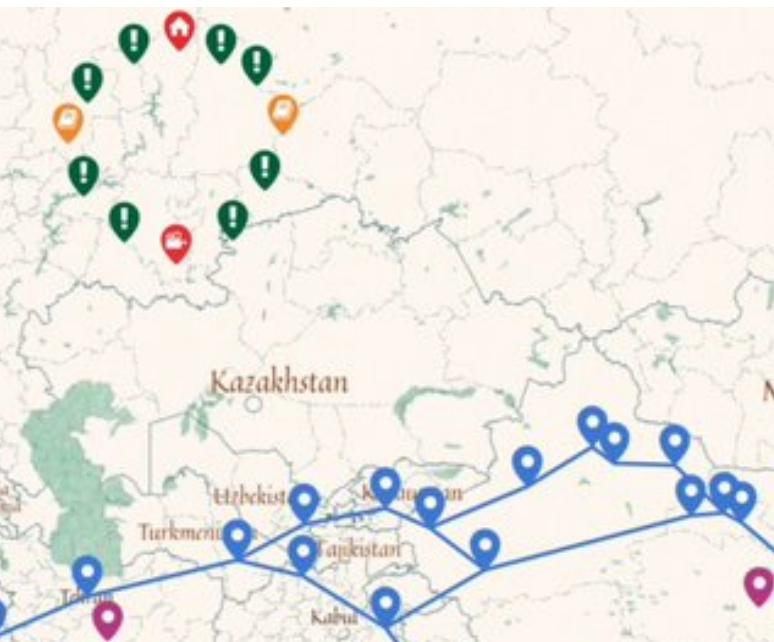


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
SVILENJACI**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



Dizajn
MODNI DIZAJN, GRAFIČKI
DIZAJN, DIZAJN INTERIJERA
PRODUKT-DIZAJN



Mediji
TV, RADIO,
TIŠKANI MEDIJ I MREŽA



**Oglašavanje
i tržišne
komunikacije**



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

Audiovizualna umjetnost (film, video)

Dizajn (modni dizajn, grafički dizajn, dizajn interijera, produkt dizajn)

Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)

Oglašavanje i tržišne komunikacije

Računalne igre, novi mediji

VAL

Strukovna škola Virovitica, Virovitica, Hrvatska

Sažetak

Putem knjige željele smo proći putevima svile, starim i novim. Kroz prikaz romana koji u sebi sadrže priče o zemljama, svijetu želimo poručiti da će tek učenjem o kulturi naučiti kako funkcioniraju zemlje na putovima, a kada ih bolje upoznamo, lakše ćemo razvijati multilateralne i nadnacionalne odnose. Knjiga je u ovom slučaju ambasador koji ruši barijere i dostupna je diljem svijeta.

MENTOR

Sanela Petrović Fijala

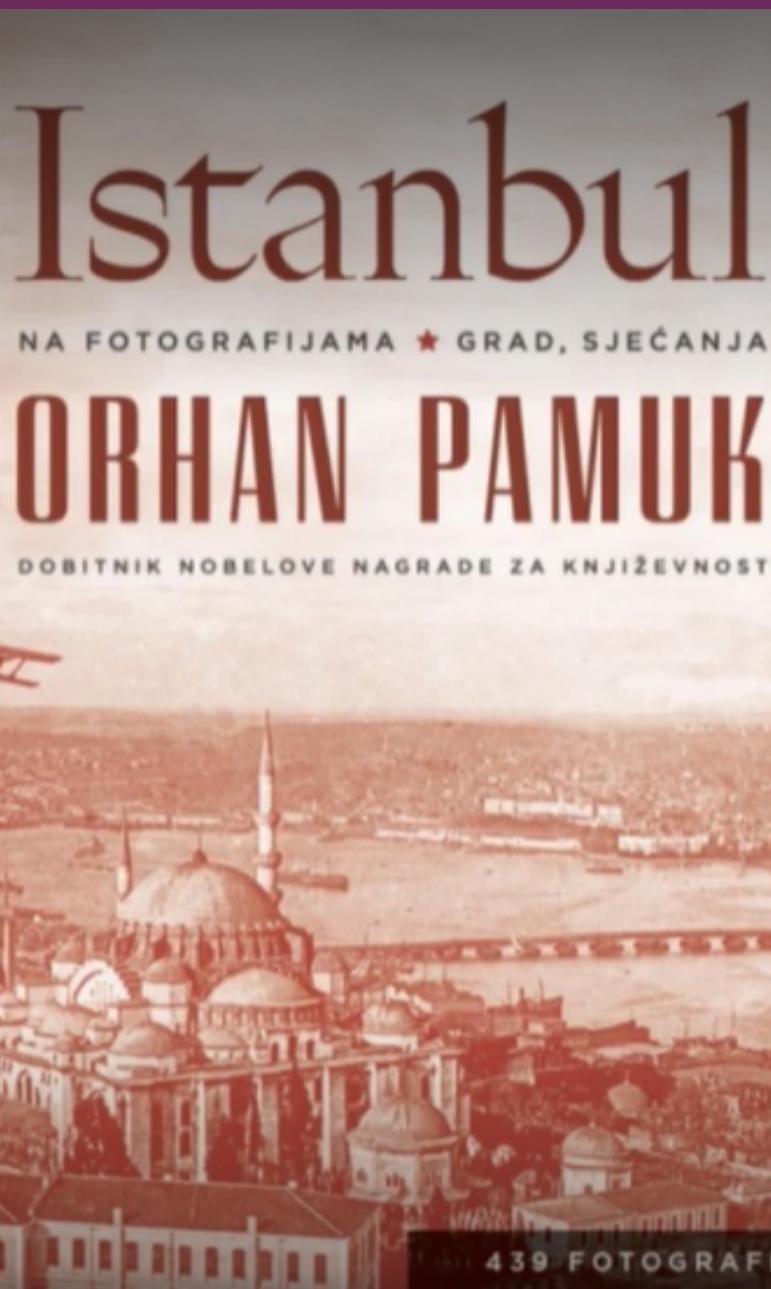
NATJECATELJI

Ana Pšihistal
Veronika Vidović
Laura Turkalj



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



TIM
VAL



Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO



Baština
MUZEJI, KNIJIŽNICE,
ARHIVI

Knjiga,
nakladništvo

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Knjiga, nakladništvo

KREATIVKE

Ekonomска škola "Braća Radić", Đakovo, Hrvatska

Sažetak

Naša poduzetnička ideja temelji se na stvaranju info stupa Puta svile koji bismo postavili u muzeje diljem Hrvatske, njegova osnovna zadaća bila bi da virtualnim načinom približimo posjetiteljima današnji karavanski put. Prvenstveno smo na umu imale da naši glavni posjetitelji budu učenici jer su oni superiorne digitalne generacije te da im na interaktivan i zabavan način pokažemo dio povijesti Puta svile. Tako bismo u njima zapalili iskru avanturizma i probudili duh za istraživanjem. Posjetitelji bi na info stupu birali područje koje ih zanima i na taj bi način virtualno ušli u Put svile te otvorili škrinju informacija. Područja koja bi mogli birati na samom info stupu su: religija, svila, trgovina, kultura, konji, novi put svile. Nakon obilaska jednog područja krenuli bi na drugo područje i tako redom. Nadamo se da ćemo postići mali djelić zamišljenoga i probuditi ljubav naših posjetitelja za poviješću. Krenimo zajedno i istražimo naš virtualni Put svile!

MENTOR
Mirela Fekete

NATJECATELJI
Lana Lešić
Aneta Pejić
Marieta Pejić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
KREATIVKE**



**Audiovizualna
umjetnost
FILM, VIDEO**



**Baština
MUZEJI, KNJIŽNICE,
ARHIVI**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)

ISTEAM

International School, Beograd, Srbija

Sažetak

Presentation is based on the interdisciplinary research of the importance of the Silk road through out the history with emphaseson the most important points on the road it self and connection to the development of the new Silk road.

MENTOR

Tamara Lazic Kapollass

NATJECATELJI

Iva Življević
Dunja Šćepanović
Sara Janković

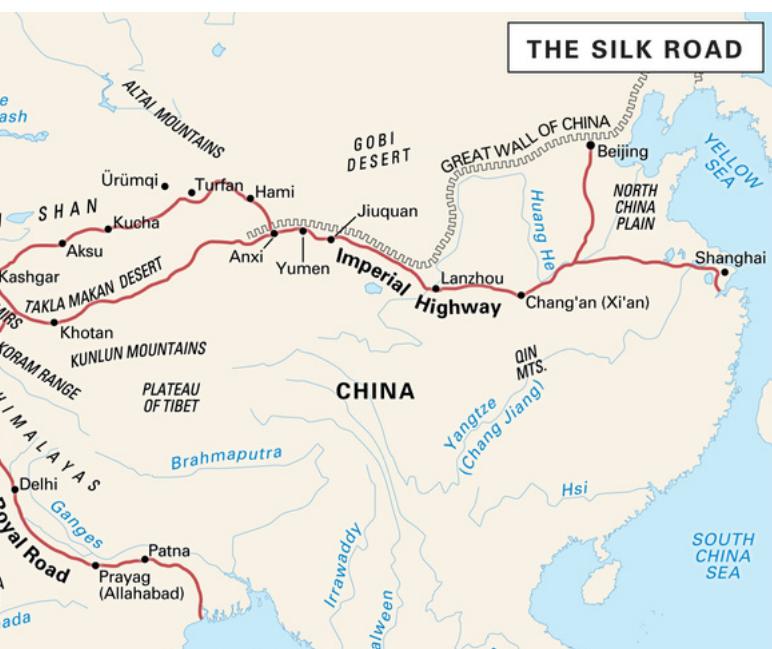


Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

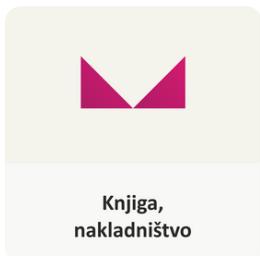
Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
ISTEAM**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Baština (muzeji, knjižnice, arhivi)
Dizajn
Knjiga, nakladništvo
Vizualne umjetnosti

SUZE RADOSNICE

Prva riječka hrvatska gimnazija, Rijeka, Hrvatska

Sažetak

Naš tim Suze radosnice za temu Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije odabrao Put svile, to jest mrežu karavanskih putova čija je svrha u prošlosti bila povezivanje Sredozemlja s istočnom Azijom. Ideja nam je napraviti aplikaciju koja mjeri prohodani put. Cilj j je da korisnik u svom lokalnom okruženju priđe 6400 metara, odnosno kraću verziju Puta svile koji u zbilji iznosi 6400 kilometara. Na svakom dijelu puta na kojem bi na Putu svile bila neka znamenitost ili mjesto važnog događaja, ona bi pokazivala slike i bitne informacije, ovisno o prijeđenoj udaljenosti. Na taj bi način osoba dobila dojam da zaista hoda Putem svile. Aplikacija bi trebala biti besplatna. Na njoj bi postojala karta koja bi prikazivala put i gradove na njemu. U svakom „prijeđenom“ gradu organizacija „Plant a tree“ posadila bi stablo i tako pridonijela očuvanju okoliša.

MENTOR

Nataša Kuzmar Colnar

NATJECATELJI

Anamarija Buršić

Klarisa Stanić

Petra Pilipović



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



00:00:00
duration

00:00
distance (m>km)

6400 km
goal

**TIM
SUZE RADOSNICE**



**start location: Dura
Europos**



**Računalne igre,
novi mediji**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Računalne igre, novi mediji

NIT

Strukovna škola Virovitica, Virovitica, Hrvatska

Sažetak

Svojim idejnim rješenjem željeli smo povezati različite zemlje svijeta na putu svile kroz ples. U videu smo prikazale tradicionalne plesove Velike Britanije, Indije, SAD-a, Austrije, Češke, Dominikanske Republike, Španjolske i Hrvatske. Kao idejno rješenje smo osmislice "Svileni ples" kao univerzalni jezik kulturne povezanosti zemalja na putu svile, koji kao takav ne poznaje nacionalne i kulturne granice. Naša zamisao je da bi "Svileni ples" bio globalno poznat i kulturna poveznica različitih zemalja svijeta na putu svile.

MENTOR

Sanela Petrović Fijala

NATJECATELJI

Nives Lukinić

Tea Povrženić

Iva Ďukić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
NIT**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



Glazba



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Glazba
Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)

PODMURVICE

Učenički dom Podmurvice Rijeka, Rijeka, Hrvatska

Sažetak

Naše kreativno rješenje, na pitanje kako se povezati sa svilom u ovom mileniju, je upotreba svile u ekološko kozmetičke svrhe. Prvo što smo napravili (u 5.,mjesecu ove godine) je da smo uzgojili dudova svilca. Pratili smo ga u svim fazama rasta: od jajašca do leptira. Uvidjeli smo i naučili kako su ljudi u prošlosti uz muku i trud dolazili do svile, jer proces uzgoja i skrb o dudovom svilcu je vrlo osjetljiv baš poput same svile. No, za razliku od prošlosti mi smo naše svilce odnosno leptire pustili da izadu iz kukuljica i doživjeli radost izlaska. Ostale su nam kukuljice koje smo odlučili upotrijebiti u kozmetičke svrhe te na taj način dobili ekološko i prirodno rješenje za čišćenje lica. Naime, kukuljica se nataknje na prst, stavi se pod vodu i s njom se obriše lice odnosno nježno se prođe, kružeći po licu te se tako lice nahrani i očisti. Rezultat je lijepi svileni ten. Kukuljice, koje su zapravo čista svila, hidratiziraju kožu i nahrane raznim mineralima. Na taj način smo prošli kroz uzgoj svile i svila je dospjela na ekološki način do nas, usput učinila je naš ten lijepšim. U kreativnom uratku prilažemo reklamu za prirodnu kozmetiku na bazi čiste svile. Homemade rješenje, potrebno je samonekoliko mjeseci biti vlasnik najljepših kućnih ljubimaca.

MENTOR
Dolores Vitas

NATJECATELJI
Filip Metz
Matija Žagar



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
PODMURVICE**



**Audiovizualna
umjetnost**
FILM, VIDEO



**Oglašavanje
i tržišne
komunikacije**



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Audiovizualna umjetnost (film, video)
Oglašavanje i tržišne komunikacije
Vizualne umjetnosti

DIVLJI VEPROVI

Gospodarska škola Varaždin, Varaždin, Hrvatska

Sažetak

VT Voćko san d.o.o. Varaždin bavi se prodajom prirodnih voćnih sokova (jabuka, grožđe, bazga) koji su izvrsne kvalitete, proizvedeni od ekološkog voća iz hrvatskih voćnjaka i prirodne izvorske vode. Sokove prodajemo putem naše web stranice te putem našega Facebook i Instagram profila. Ponudu planiramo proširiti i na azijsko tržište (gradove Put svile). Osmislili smo kampanju za kinesko tržište koju planiramo pokrenut u vrijeme Kineske nove godine te uložiti 3000 eura u promociju i degustaciju u Hong Kongu i Shangaju a zatim i na ostale gradove puta svile. Glavne aktivnosti: Facebook, Instagram (besplatno), Google Display (cijena po kliku 0,80kn), Google My business i naše Web stranice. Cilj kampanje: promocija Hrvatskih ekoloških prirodnih sokova u Aziji. Raspodjela budžeta: Tekst oglasi sveukupno: 2600,00kn, display oglasi: 4500,00kn, Youtube oglasi: 3000,00kn, Facebook i Instagram oglasi – po 1,00 kn - ukupno 12.500,00 kn, plakati i roll up banner 1.000,00kn. Ukupno: 22.000kn =3000eura

MENTOR

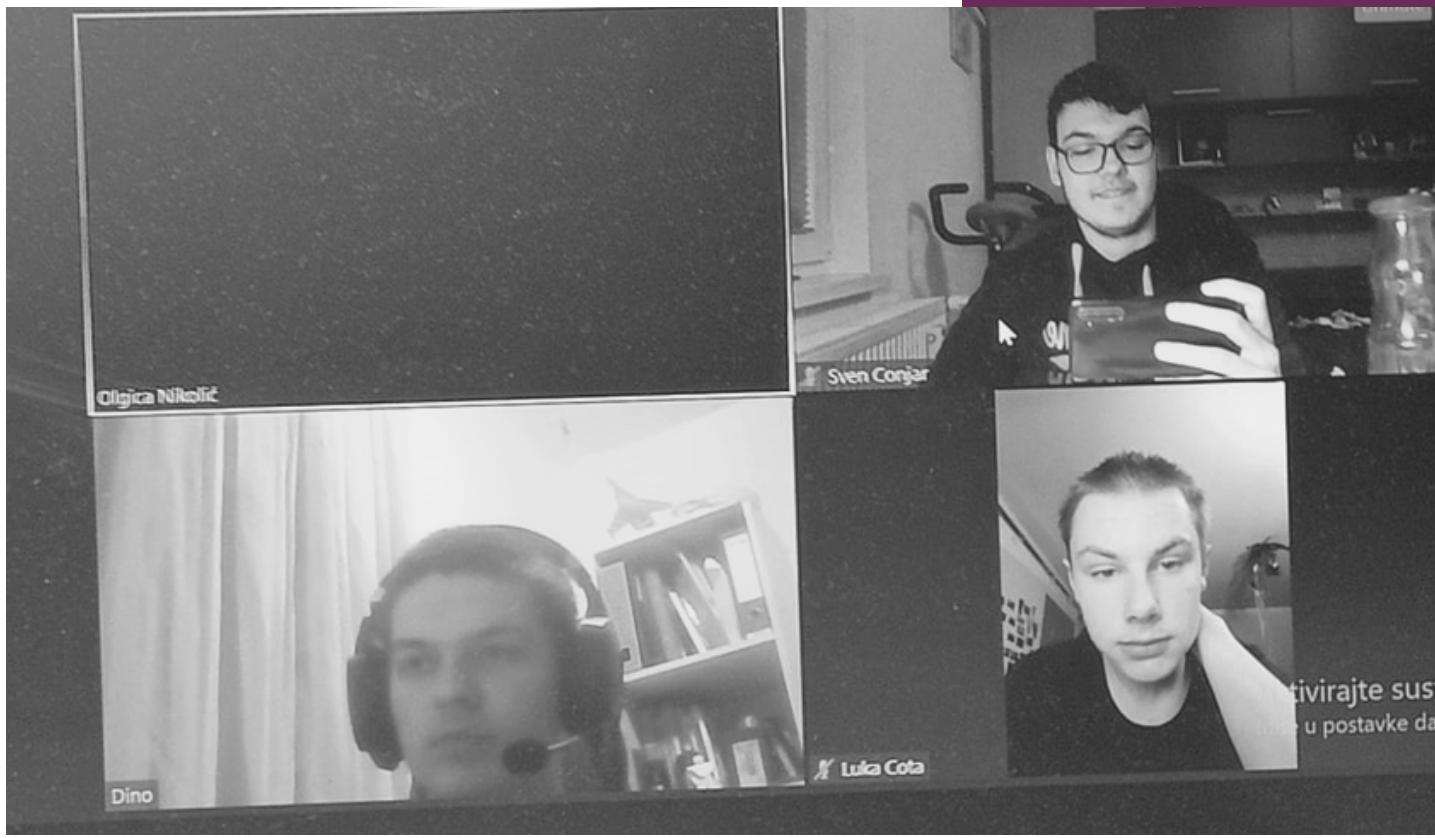
Olgica Nikolić

NATJECATELJI

Sven Conjar

Dino Janušić

Luka Cota



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**TIM
DIVLJI VEPROVI**

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
Oglašavanje i tržišne komunikacije

Mediji

TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA



**Oglašavanje
i tržišne
komunikacije**

RONDO

Klub ritmičko športske gimnastike "RONDO" Osijek, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Za Zapad je svila bila najvažnija trgovačka roba koja je prolazila Putem svile. Cijeli put je upravo i dobio ime po tom proizvodu. Međutim, to ime iskrivljuje stvarnost trgovine, jer su osim svile tim trgovačkim Putem razmjenjivane i druge robe, no najvažniji kineski proizvod ipak je bila svila. Razvoj tkanja svile može se pratiti unatrag sve do 2. milenija prije nove ere. U to vrijeme svila je bila izuzetno rijedak materijal na Zapadu i ubrajala se samo u luksuznu robu. Skromnu količinu ovog skupocjenog materijala mogli su sebi priuštiti tek najbogatiji. Danas ona ima još samo romantično i pustolovno značenje za turiste, ali i za naš „Rondo team“. Dvije srednjoškolke pokazuju čime se sve danas može proći putem svile i čime taj put ukrasiti u novom mileniju. Uz moderni način povezivanja glazbe i plesne umjetnosti, put svile ostat će zapamćen i po njima.

MENTOR
Rebeka Stojković

NATJECATELJI
Lorena jelošek
Patricija Mate



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**TIM
RONDO**



Glazba

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:

Glazba

Izvedbene umjetnosti (kazalište, balet, ples)

Vizualne umjetnosti



Izvedbene umjetnosti
KAZALIŠTE, BALET, PLES



Vizualne umjetnosti
SLIKARSTVO, KIPARSTVO,
GRAFIKA, FOTOGRAFIJA,
NOVI MEDIJI

PUT SVILE

KAKO SE POVEZATI SVILOM
U NOVOM MILENIJU

**KREATIVNI
PLANET**
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

S I L K R O A

HOW TO CONNECT WITH SILK
IN THE NEW MILLENNIUM

CREATIVE
PLANET
3. MILENIJSKA RJEŠENJA

KURĐELICA

Sveučilište u Dubrovniku, Dubrovnik, Hrvatska

Sažetak

Prototip slikovnice nastao je tijekom vježbi iz kolegija Povijest hrvatskog turizma na Sveučilištu u Dubrovniku s ciljem interdisciplinarnog povezivanja kulturno povjesnog nasljeđa i turizma. Put svile započeo je u drevnoj Kini. Svilarstvo je bilo poticano u Habsburškoj Monarhiji ali projektom će se ukazati na manje poznat put svile iz povijesti Konavala. Obzirom na višestoljetnu tradiciju konavoskog svilarstva, svila čini vrijedan dio konavoske kulturne baštine i iznimam je potencijal u području dizajna i umjetnosti te turističke ponude Konavala. Osim upoznavanja s tradicijskim vrijednostima kulturne baštine, cilj je djeci ukazati na kreativno i društveno odgovorno ponašanje u njenom očuvanju. Edukativna interaktivna slikovnica bila bi osnova za organiziranje praktičnih radionica o putu svile (na hrvatskom i engleskom jeziku) u svrhu internacionalnog povezivanja djece i poticanja dječjih kreacija inspiriranih svilom i motivima konavoskog veza. Slikovnica ima vizualnu, zvučnu i taktilnu dimenziju koja je bitna za razvoj vještina i unapređenja znanja djece bez jezičnih ograničenja.

MENTOR

Marija Benić Penava

NATJECATELJI

Anja Vlašić

Lana Kudrić



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

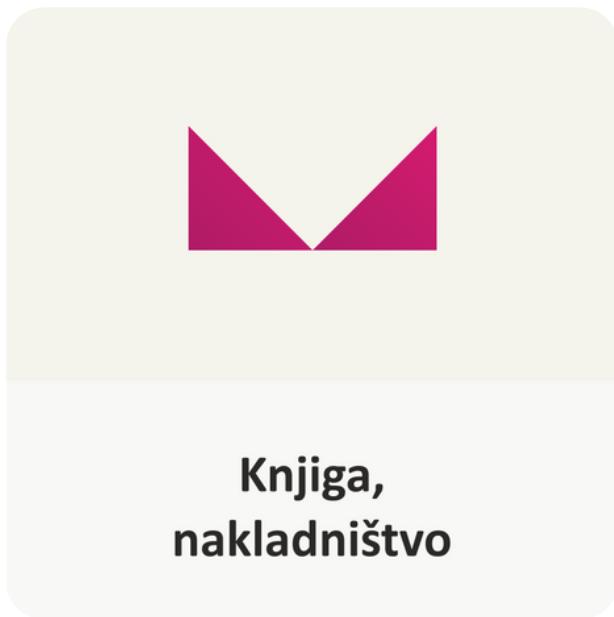
Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**



**TIM
KURĐELICA**



Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Knjiga, nakladništvo

KREATIVNI WEB

Ekonomski fakultet u Osijeku, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Web stranica Put svile je nastala kao idejno rješenje za temu ovogodišnjeg milenijskog natjecanja Kreativne Riznice - Put Svile. Na web stranici se nalaze dijelovi iz knjige Viljun.

MENTOR
Kristina Hodak

NATJECATELJI
Matija Rakitić
Robert Ellö
Filip Škoro



Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

VILIJUN

Vilijun je roman namijenjen onima koji su skloni putovanjima i upoznavanju samoga sebe očima drugoga

JĀSNA HORVAT

POZIV NA SURADNJU

Adresa: Trg Ljudevita Gaja 7, 31000, Osijek

Lorum Ipsum

Kublai Khan

I have heard that one can conquer the empire on horseback, but one cannot govern it on horseback.

— AL QUOTES —

Stranica je nastala kao idejno rješenje za temu ovogodišnjeg milenijskog natjecanja Kreativne Riznice - Put Svile

**TIM
KRETIIVNI WEB**

Računalne igre,
novi mediji

Mediji
TV, RADIO,
TISKANI MEDIJI I MREŽA

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore kreativne industrije:
Mediji (tv, radio, tiskani mediji i web)
Računalne igre, novi mediji

MILIJUN

Akademija za umjetnosti i kulturu, Osijek, Hrvatska

Sažetak

Klavirska dionica uvoda u Vilijun

Ivana Horvat

Luka Gotovac

Grave

1
piano
7
bassoon
bassoon
12



MENTOR
Robert Raponja

NATJECATELJI
Luka Gotovac

Idejna rješenja 3. Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije

Tema Put svile



**UČITAJ VIDEO PREDSTAVLJANJA
IDEJNOG RJEŠENJA**

Klavirska dionica uvoda u Vilijun

Janis Horvat Luka Gotovac

Grave

Piano

7

Piano

12

Piano

17

Piano

22

Piano

27

**TIM
MILIJUN**



Glazba

Idejno rješenje ponuđeno je kroz sektore
kreativne industrije:
Glazba





KREATIVNI SAT

Perunova legija

Mitologija



OSNOVNA ŠKOLA FRANJE KREŽME, OSIJEK

**MARKO JUKIĆ
MENTOR: MARIO JAGER**

1. MJESTO

KREATIVNI KALENDAR

ELPROS

Glagoljica



ELEKTROTEHNIČKA I PROMETNA ŠKOLA OSIJEK

**LUKA SENKOVIĆ
MATEJ RUMBAK
ANTONIO ŠTRUKLEC
MENTOR: SANDRA MATIJEVIĆ**

1. MJESTO

KREATIVNI KALENDAR

Opatijski ugići

Glagoljica



UGOSTITELJSKA ŠKOLA OPATIJA

ANTONIJA DUJMOVIĆ

NATAŠA VUČETIĆ

FILIP KLJUKIĆ

MENTOR: MAJDA ŠIMUNOVIĆ

1. MJESTO

KREATIVNI PLANET

Suđenice glagoljaške

Glagoljica



FILOZOFSKI FAKULTET U OSIJEKU

**DORA RAŠIĆ
DARIA NEDIĆ
ANA ČIČKOVIĆ**

MENTOR: VERA BLAŽEVIĆ KREZIĆ

1. MJESTO

Rezultati - ostali timovi

Kreativni sat

2. mjesto* – Lovci na mitove – Osnovna škola Cvjetno, Brijesće

Mentor: Mirela Rudec

Natjecatelj: Roko Bilić, Luka Galić i Mihael Kraštek

2. mjesto* – 101 lice glagoljice – Osnovna škola Kajzerica, Zagreb

Mentor: Stanka Svetličić

Natjecatelj: Paulina Dragčević, Ana Barać i Nuša Matija Maršić

3. mjesto* – Frankopan 1 – OŠ Fran Krste

Frankopana, Osijek

Mentor: Sandra Marijanović

Natjecatelj: Magda Oswald

3. mjesto* – Mladi tehničari Potpićan – Osnovna škola

Vladimira Nazora Potpićan

Mentor: Mateo Silvar

Natjecatelji: Toni Smilović, Mario Fonović i Andre Juričić

Kreativni kalendar

2. mjesto – Triglav – Ekonomski i upravna škola Osijek

Mentor: Luka Rupčić

Natjecatelj: Valerija Fabing, Borna Gudelj i Marko Babić

3. mjesto – Mlade modne dizajnerice – Srednja

strukovna škola Vinkovci

Mentor: Ljubica Kolarević

Natjecatelj: Lena Dretvić i Dajana Barišić

Kreativni planet

2. mjesto – EFSA tim – Ekonomski fakultet Univerziteta u Sarajevu

Mentor: Selma Kadić-Maglajlić

Natjecatelji: Hamza Čengić, Amela Jahić i Hena Musić

3. mjesto* – Parsifal – Međimursko veleučilište u Čakovcu

Mentor: Željko Blagus

Natjecatelji: Ena Hojsak, Leina Darabuš i Ines Baisić

3. mjesto* – Alemparka – Akademija za umjetnosti i kulturu Osijek

Mentor: Jasmina Pacek

Natjecatelj: Krešimir Tomac

Organizacijski odbor

prof. dr. sc. Jasna Horvat, Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska

prof. dr. sc. Irena Ograjenšek, University of Ljubljana, Faculty of Economics, Slovenija

prof. dr. sc. Jasminka Ninković, Oxford College, University of Emory, Georgia, USA

prof. dr. sc. Darko Vuković, Akademija umetnosti Novi Sad, Srbija

prof. dr. sc. Suzana Marković, Fakultet za menadžment u turizmu i ugostiteljstvu, Hrvatska

dr. sc. Igor Solaković, Bosna i Hercegovina

mr. sc. Renata Petrović, Hrvatska

Dora Radl Ćučić, univ. spec. oec., Abakus, Hrvatska

Voditeljica natjecanja

prof. dr. sc. Josipa Mijoč, Ekonomski fakultet u Osijeku, Hrvatska

Koordinatori

Bruno Ćosić

Gabrijel Knežević

Multimedijски тим

Saša Mitrović, mag. oec., predsjednik odbora

Lucija Marić

Nives Plander

Projektni tim

Ivana Jobst, mag. oec., predsjednica odbora

Valentina Jolić

Dorotea Markasović

Lovro Matijević

Iva Tolić

Pozivamo Vas na

4. MILENIJSKO NATJECANJE IZ KREATIVNE INDUSTRIJE

Od 29. 11. do 2. 12. 2022.

Ekonomski fakultet u Osijeku

3 KATEGORIJE:

Kreativni sat (osnovne škole)

Kreativni kalendar (srednje škole)

Kreativni planet (visokoobrazovne ustanove)

4 TEME:

Glagoljica

Mitologija

Put svile

Vodik

PRIJAVITE SE!



Više informacija: milenjsko.efos.hr





2022

Milen
izlaz
Moli

Milenijsko natjecanje
iz kreativne industrije
Minologija

201.

1. mjesto

Mario Jager

KATEGORIJA
KREATIVNI