

ISHODI UČENJA ZA DIPLOMSKI STUDIJ ETNOLOGIJE I ANTROPOLOGIJE

STEČENE KOMPETENCIJE:

POZNAVANJE, RAZUMIJEVANJE I PRIMJENA ZNANJA

- razlikovati i interpretirati suvremene antropološke teorije i pravce
- prepoznati potrebu njegovanja kulturne raznolikosti i interkulturnoga dijaloga u lokalnom i globalnom kontekstu
- razlikovati specifičnosti regionalnih osobitosti
- promišljati kompleksnost suodnosa između kulture i identiteta
- interpretirati različite oblike kulturnih praksi: izvedbene aspekte reprezentacija vlastite kulture, vizualne i glazbene izričaje, literarne opise, usmenu predaju, životne priče
- primjenjivati usvojena metodologijska znanja u samostalnim istraživanjima

KRITIČKO MIŠLJENJE

- analizirati, identificirati i promišljati probleme unutar same discipline
- analizirati i promišljati pojam kulture kroz artikulaciju raznih praksi i sociokulturnih obilježja poput jezika, etniciteta, religije, roda, političkih i vjerskih uvjerenja, pitanje subjektiviteta
- objasniti ulogu kulturne baštine u izražavanju i stvaranju lokalnoga, regionalnog i nacionalnog identiteta i kritički valorizirati njezinu primjenu

NACRT ISTRAŽIVANJA I PREZENTACIJE

- osmisliti i provesti individualno etnografsko istraživanje
- osmisliti i uobličiti prezentaciju koja se temelji na vlastitim istraživanjima
- osmisliti i javno prezentirati mogućnosti upravljanja kulturnom baštinom koristeći znanja stečena kroz stručnu praksu i stažiranje u odabranim institucijama
- integrirati stečena teorijska i metodološka znanja u vrjednovanju zaštićenih prirodnih prostora i kulturnih krajolika uz aktivno sudjelovanje lokalne zajednice

VJEŠTINE UČENJA

- samostalno proučavati i valorizirati literaturu na hrvatskome i stranim jezicima
- samostalno se koristiti suvremenim komunikacijskim tehnologijama
- primjenjivati etička načela struke u samostalnom i grupnom istraživanju
- argumentirano sudjelovati u interdisciplinarnim promišljanjima kulture uvažavajući kontekste koji određuju specifičnost svake kulture
- prepoznati određene sociokulturne probleme i predložiti moguća rješenja