

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво</b>			
<b>Назив предмета: ОСНОВИ ДИГИТАЛИЗАЦИЈЕ</b>			
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме):</b> <b>Б М М</b>			
Статус предмета: <b>ОБАВЕЗАН</b>			
Број ЕСПБ:6			
Услов: <b>НЕМА</b>			
<b>Циљ предмета:</b> Усвајање знања о природи аналогних и дигиталних сигнала и поступцима и правилима дигитализације			
<b>Исход предмета</b> Усвајањем основа поступака дигитализације студенти се оспособљавају за самостално коришћење појединих дигиталних уређаја за креирање, и обраду аудиовизуелних садржаја.			
<b>Садржај предмета</b>  Природа аналогног видеа. Природа аналогног аудиоа. Принципи дигитализације. Поступци и правила одабирања, квантовања и кодовања. Ограничења приликом дигитализације. Основни параметри дигиталног видеа. Основни параметри дигиталног аудиоа. Предности дигиталних сигнала. Поступци компресије видео садржаја. Поступци компресије аудио садржаја. Видео и Аудио формати, за продукцију, дистрибуцију и чување. Протоколи и интерфејси за повезивање аудио уређаја. Протоколи и интерфејси за повезивање видео уређаја.			
<b>Литература:</b>  Литература (наставни материјал): „Основи HDTV и дигиталног филма“ Скрипта и презентације наставника Television Technology Demistified, Aleksandar Louis Todorović, Focal			
<b>Број часова активне наставе</b>			
Предавања: 2	Вежбе 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад: <b>6,4</b>
<b>Методе извођења наставе</b> Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>Поена</b>	<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>Поена</b>
активност у току предавања	15	Завршни испит	
практична индивидуални радови	20	писмени испит	20
тестови током семестра	20	усмени испт	25
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....			
Максимална дужна 1 страница А4 формата Спецификацију треба дати за сваки предмет из студијског програма. Ако постоје заједнички предмети за више студијских програма тада се у Књизи предмета, предмет приказује само један пут. Књига предмета представља			

јединствен прилог за све студијске програме првог и другог нивоа студија.  
Сваки предмет мора бити одвојени фајл, да би могао да се хиперлинком повеже са наставним особљем (Књига наставника) и планом студија Табела 5.1, односно 5.1а.

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво</b>			
<b>Назив предмета: ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК 1,</b>			
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Владисављевић Ј. Гордана, предавач</b>			
Статус предмета: <b>ОБАВЕЗАН, први семестар</b>			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Нема			
<b>Циљ предмета</b> Савладавање основних структура и функција енглеског језика кроз ситуације из свакодневног живота уз развијање вештина говора, читања, писања и разумевања на том језику, и упознавање културе и начина живота у земљама енглеског говорног подручја.			
<b>Исход предмета</b> Комуникација на почетном нивоу енглеског језика.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> прати лекције из уџбеника и обухвата следеће: <b>Фонетски систем и правопис:</b> увод у гласовни систем енглеског језика; писмо; спеловање; знаци фонетске транскрипције. <b>Језичке функције:</b> тражење и давање личних података; испуњавање пријаве; поздрављање; представљање и упознавање; изражавање припадања, жеље, (не)допадања и мишљења; оријентација у простору; казивање времена; давање упутстава; позивање и (не)прихватање позива; телефонски разговор; поручивање у ресторану; куповина; описивање објекта и личности; разговори о породици, навикама, свакодневним активностима, прошлости и будућности. <b>Граматичке структуре:</b> личне и показне заменице; чланови; именице (правилна и неправилна множина, грађење, и саксонски генитив); присвојни и неодређени придеви; основни и редни бројеви; квантификатори; предлози; поређење краћих придева; егзистенцијално <i>there</i> ; прилози учесталости и за одређено време; модални глаголи <i>can, may и must</i> ; императив; глаголска времена <i>Present Simple, Present Continuous, Past Simple</i> (правилни и неправилни глаголи), <i>Future Simple</i> и конструкција <i>going to</i> . <b>Лексика:</b> речи и изрази неопходни за комуникацију на почетном нивоу знања енглеског. <i>Практична настава</i> подразумева вежбе којима се повећава степен асимилације теоријски обрађене грађе и знање језика на рецептивном и продуктивном нивоу.			
<b>Литература</b> Ј. Ковачевић: <i>Енглески језик, други страни језик – прва година учења</i> , Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 2003. <b>Препоручена литература</b> Уџбеник из граматике енглеског језика и речник по избору студента. Н. Димитријевић, К. Радовановић: <i>Your first English tests</i> , збирка тестова за енглески језик, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 2007.			
<b>Број часова активне наставе: 30</b>			Остали часови 5,7
Предавања: 2	Вежбе: 1	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе:</b> Комбинована метода.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>			поена
активност у току предавања		20	40
		Усмени испит	

практична настава			
колоквијум-и	20+20		
семинар-и			

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>			
<b>Назив предмета: ВИЗУЕЛНЕ КОМУНИКАЦИЈЕ</b>			
Наставник (Име, средње слово, презиме): Мила Г. Гвардиол, Станковић Р. Ненад			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН , први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: -Нема			
<b>Циљ предмета</b> Упознавање са појмом и програмом визуелне културе, који обухвата области графичког дизајна и штампаних медија уопште.			
<b>Исход предмета</b> Савладавање метода и техника обраде дигиталне слике, технике илустровања, као и техника адвертајзинга у домену штампаних медија			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Карактеристике визуелне културе у контексту Принт Дизајна - учење о дизајну амбалаже, дизајну шампаног промотивног материјала, плаката, болборда, илустровање књига, прелом часописа и дневних новина, пословне галантерије, креирању фонтова, креирању лога, припреми за штампу. <i>Практична настава:</i> Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад Израда пројектна задатка у програмима: Adobe Illustrator, A. Photoshop, A. InDesign <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Израда пословне галантерије</li> <li>2. Креирање лога</li> <li>3. Израда илустрације за књигу и песму</li> <li>4. Израда плаката за документарни, играни и анимирани филм</li> <li>5. Израда насловне стране модног, политичког и стручног часописа</li> <li>6. Прелом дневних новина и магазина</li> </ol>			
<b>Литература</b> 1. К. Богдановић, Увод у визуелну културу, Завод за удзбенике, 2005. 2. К. Богдановић, Б. Бурић, Терија форме, Београд 1991. 4. Арнхајм, Рудолф Визуелно мишљење Универзитет у Београду, Београд 1985 5. Grafičko oblikovanje i pismo, Miodrag Nedeljković Slobodanka Nedeljković, Завод за удзбенике и наставна сретства, Београд			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови <b>6,4</b>
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b> Интерактивне методе			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	Завршни испит	<b>поена</b>
практична настава	<b>60</b>	теоријски део испита	<b>30</b>
доласци	10	.....	
семинар-и			

<b>Студијски програм/студијски програми:</b> Дигитална продукција				
<b>Врста и ниво студија:</b> ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво				
<b>Назив предмета:</b> ДИСКРЕТНА МАТЕМАТИКА				
<b>Наставник (име, средње слово, презиме):</b> Бранко Ј. Малешевић				
<b>Статус предмета:</b> први семестар, обавезни				
<b>Број ЕСПБ:</b> 7				
<b>Услов:</b>				
<b>Циљ предмета</b> Овладавање и оспособљавање студената основним знањем из 'дискретне математике', из области елементарне, опште, апстрактне и линеарне алгебре, као и из основа класичне комбинаторике, ради даљег праћења и савладавања стручних инжењерских и рачунарских предмета.				
<b>Исход предмета</b> Да стечена знања примењују приликом конструисања и решавања математички модела из стручних предмета користећи градиво овога предметау, као и у будућем професионалном раду.				
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Логика, релације, функције, Булова алгебра, групе, прстени, поља, полиноми, комплексни бројеви, коначна поља, слободни вектори, аналитичка геометрија у простору, детерминате, системи линеарних једначина, векторски простори, матрице, карактеристични корени и вектори. <i>Практична настава - вежбе:</i> На вежбама се раде одговарајући примери са теоријске наставе којим се увежбава дато градиво а самим тим вежбе доприносе и разумевању датог градива. Предвиђено је коришћење Wolfram Alpha сајта и одабраних GeoGebra аплета који би омогућили студентима да предвиђено градиво вежбају корак по корак помоћу рачунара.				
<b>Литература</b> Д. Цветковић, И. Лацковић, М. Меркле, З. Радосављевић, С. Симић, П. Васић, Математика I - Алгебра, Академска мисао, Академска мисао, ЕТФ Београд, 2004. Б. Малешевић, П. Васић, Б. Иричанин, М. Јовановић, Т. Лутовац, Б. Михаиловић, З. Радосављевић, С. Симић, Д. Цветковић: „Збирка задатака из алгебре”, Академска мисао, ЕТФ Београд 2006.				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови: 7,1
Предавања: 2	Вежбе: 3	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b> Предавања; Рачунске вежбе. Консултације. Предавања се изводе комбиновано. На предавањима се излаже теоретски део градива пропраћен карактеристичним примерима ради лакшег разумевања градива. На вежбама, која прате предавања, раде се карактеристични задаци и продубљује се изложено градиво са предавања. Поред предавања и вежби редовно се одржавају и консултације.				

Део градива, који чини логичку целину, може се полагати и у току наставног процеса у облику колоквија.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>
Присуство на предавањима	5	Писмени део испита –комбиновано: задаци и теорија	20
Присуство на вежбама	5	Теоретски део испита	40
Колоквиј 1	15		
Колоквиј 2	15		

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво</b>			
<b>Назив предмета: ПРОГРАМИРАЊЕ 1</b>			
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Александар Д. Купусинац</b>			
Статус предмета: <b>ОБАВЕЗАН</b>			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
<b>Циљ предмета</b> Стицање основних знања о програмским језицима, структурама података и имплементацији основних алгоритама.			
<b>Исход предмета</b> Обученост студената за самосталну израду програма и примену у решавању конкретних проблема. Сечена знања представљају основ за слушање напредних курсева из програмирања, као и бављење струкама везаним за развој и одржавање софтверских система.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Алгоритам. Програмски језик. Синтакса и семантика програма. Променљива. Тип променљиве. Основне управљачке структуре. Низови. Матрице. Увод у програмски језик C#. Синтакса програмског језика C#. Увод у програмски језик MATLAB. Синтакса програмског језика MATLAB. Уграђене функције. Скрипт датотеке. Функцијске датотеке. Примери имплементације једноставних алгоритама. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Примери решавања конкретних проблема уз израду програма у програмским језицима C# и MATLAB.			
<b>Литература</b> [1.] Sharp, J. : Microsoft Visual C# 2008 – Korak po korak. CET, Čačak, 2009. [2.] Gilat, A. : Увод у MATLAB 7 са примерима. Микро књига, 2005. [3.] Hanselman D., Littlefield B. : Mastering MATLAB 6 – A Comprehensive Tutorial and Reference. Prantice Hall, 2001.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови <b>6,4</b>
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b> Монолошки, дијалoшки, интерактивно, демонстрaтивно.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>
активност у току предавања	<b>10</b>	писмени испит	<b>30</b>

практична настава	<b>30</b>	усмени испит	
колоквијум-и	<b>30</b>	.....	
семинар-и			
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испит, презентација пројекта, семинари итд.....			
Максимална дужна 1 страница А4 формата Спецификацију треба дати за сваки предмет из студијског програма. Ако постоје заједнички предмети за више студијских програма тада се у Књизи предмета, предмет приказује само један пут. Књига предмета представља јединствен прилог за све студијске програме првог и другог нивоа студија. Сваки предмет мора бити одвојени фајл, да би могао да се хиперлинком повеже са наставним особљем (Књига наставника) и планом студија Табела 5.1, односно 5.1а.			

<b>Студијски програм/студијски програми : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
<b>Врста и ниво студија: ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>
<b>Назив предмета: ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК 2</b>
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Владисављевић Ј. Гордана, предавач</b>
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, други семестар
Број ЕСПБ: 5
Услов: Нема
<b>Циљ предмета</b> Савладавање структура и функција енглеског језика на средњем нивоу и ширење стручног речника кроз теме и ситуације из струке, уз даље развијање вештина говора, читања, писања и разумевања на том језику.
<b>Исход предмета</b> Комуникација на средњем нивоу енглеског језика.
<b>Садржај предмета:</b> <i>Теоријска настава</i> прати лекције из уџбеника и обухвата следеће: <u>Језичке функције</u> : писање електронских порука; тумачење техничких података; пословни телефонски разговор; наручивање и куповина уређаја; писање радне биографије; јављање на конкурс. <u>Граматичке структуре</u> : поређење дужих и неправилних придева; односне, присвојне, неодређене и повратне заменице; прилози за начин; глаголска именица ( <i>gerund</i> ); глаголска времена <i>Past Continuous</i> , <i>Present Perfect</i> , <i>Present Perfect Continuous</i> и <i>Past Perfect</i> ; пасив; индиректни говор (наредбе, и изјавне и упитне реченице без слагања времена); три основна типа кондиционала; <i>question tags</i> . <u>Лексика</u> : речи и изрази неопходни за комуникацију на средњем нивоу знања енглеског језика са нагласком на ситуације из струке и теме које из ње произлазе, а дате су у уџбенику. <i>Практична настава</i> подразумева вежбе којима се повећава степен асимилације теоријски обрађене грађе и знање језика на рецептивном и продуктивном нивоу.
<b>Литература</b> У зависности од студијског програма, користи се један од два наведена уџбеника: D. Demetriades: Information Technology Workshop, Oxford University Press, Oxford, 2003. L. White: Engineering Workshop, Oxford University Press, Oxford, 2003. <u>Препоручена литература за све студијске програме</u> Уџбеник из граматике енглеског језика и речник по избору студента.

Н. Димитријевић, К. Радовановић: <i>Test Yourt English</i> , збирка тестова за енглески језик, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1992.				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови 4,7
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b> Комбинована метода.				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
активност у току предавања	20	Усмени испит		40
практична настава				
колоквијум-и	20+20			
семинар-и				

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>	
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво</b>	
<b>Назив предмета: ПРОГРАМИРАЊЕ 2</b>	
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Александар Д. Купусинац</b>	
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, други семестар	
Број ЕСПБ: 6	
Услов: Нема	
<b>Циљ предмета</b> Упознавање са основним појмовима објектно оријентисаног програмирања. Пројектовање графичког корисничког интерфејса (GUI) у програмском језику С#. Примена програмског окружења MATLAB у дигиталној продукцији.	
<b>Исход предмета</b> Обученост студената за самосталну израду објектно-оријентисаних програма и примену објектног приступа у решавању конкретних проблема. Пројектовање графичког корисничког интерфејса. Стечена знања представљају полазну основу за разумевање процеса обраде слике, аудио и видео записа у програмском окружењу MATLAB.	
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Основни појмови објектно-оријентисаног програмирања. Моделовање и реализација. Класа и објекат. Поља и методе. Конструктори. Полиморфизам. Везе између класа. Композиција. Наслеђивање. Графички кориснички интерфејс (GUI). Програмско окружење MATLAB. Дводимензионална и тродимензионална графика. Обрада и анализа слике, аудио и видео записа. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Израда објектно-оријентисаних програма у програмском језику С# и упознавање са применом основних принципа објектно-оријентисаног програмирања кроз конкретне примере. Програмирање у MATLAB-у са акцентом на обраду и анализу слике, аудио и видео записа.	
<b>Литература</b> [1.] Sharp, J. : Microsoft Visual C# 2008 – Korak po korak. CET, Ђаџак, 2009. [2.] Gilat, A. : Увод у MATLAB 7 са примерима. Микро књига, 2005. [3.] Hanselman D., Littlefield B. : Mastering MATLAB 6 – A Comprehensive Tutorial and Reference. Prantice Hall, 2001.	
<b>Број часова активне наставе</b>	Остали часови

Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	<b>6,4</b>
<b>Методе извођења наставе</b> Монолошки, дијалогски, интерактивно, демонстративно.				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>	
активност у току предавања	<b>10</b>	писмени испит	<b>30</b>	
практична настава	<b>30</b>	усмени испит		
колоквијум-и	<b>30</b>	.....		
семинар-и				
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испит, презентација пројекта, семинари итд.....)				
Максимална дужна 1 страница А4 формата Спецификацију треба дати за сваки предмет из студијског програма. Ако постоје заједнички предмети за више студијских програма тада се у Књизи предмета, предмет приказује само један пут. Књига предмета представља јединствен прилог за све студијске програме првог и другог нивоа студија. Сваки предмет мора бити одвојени фајл, да би могао да се хиперлинком повеже са наставним особљем (Књига наставника) и планом студија Табела 5.1, односно 5.1а.				

<b>Студијски програм/студијски програми:</b> Дигитална продукција
<b>Врста и ниво студија:</b> ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво
<b>Назив предмета:</b> ПРИМЕЊЕНА МАТЕМАТИКА
<b>Наставник (име, средње слово, презиме):</b> Бранко Ј. Малешевић
<b>Статус предмета:</b> други семестар, обавезни
<b>Број ЕСПБ:</b> 7
<b>Услов:</b>
<b>Циљ предмета</b> Овладавање и оспособљавање студената основним знањем и апстрактним мишљењем из области 'Математичке анализе', ради даљег праћења и савладавања стручних инжењерских и рачунарских предмета.
<b>Исход предмета</b> Да стечена знања примењују у даљем процесу образовања у стручним предметима, да праве и решавају математичке моделе, као и у будућем професионалном раду.
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Поље реалних и комплексних бројева. Метрички простори. Низови (конвергенција низа, реални и комплексни низови). Гранична вредност, непрекидност и униформна непрекидност функција. Реалне функције једне реалне променљиве (гранична вредност; непрекидност; диференцијални рачун и примена, неодређени интеграл; одређени интеграл и примене; несвојствени интеграл). Реалне функције више реалних променљивих (гранична вредност; непрекидност диференцијални рачун и примена). Обичне диференцијалне једначине првог и вишег реда. <i>Практична настава - вежбе:</i> На вежбама се раде одговарајући примери са теоријске наставе којим се увежбава дато градиво а самим тим вежбе доприносе и разумевању датог градива. Предвиђено је коришћење Wolfram Alpha сајта и одабраних GeoGebra аплета који би омогућили студентима да предвиђено градиво вежбају корак по корак помоћу рачунара.
М. Merkle: Matematička analiza - Teorija, primeri, zadaci Akademska misao ETF 2002., CET 2006.



<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови: 8,1
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	

#### Методe извођења наставе

Предавања; Нумеричко рачунске вежбе. Консултације. Предавања се изводе комбиновано. На предавањима се излаже теоретски део градива праћен карактеристичним примерима ради лакшег разумевања градива. На вежбама, која прате предавања, раде се карактеристични задаци и продубљује се изложено градиво са предавања. Поред предавања и вежби редовно се одржавају и консултације. Део градива, који чини логичку целину, може се полагати и у току наставног процеса у облику колоквија.

#### Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Присуство на предавањима	5	Писмени и теоријски део испита	70
Присуство на вежбама	5		
Колоквиј 1	10		
Колоквиј 2	10		

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
<b>Врста и ниво студија:</b> ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ
<b>Назив предмета:</b> ГЕОМЕТРИЈА И ВИЗУЕЛИЗАЦИЈА 3Д ПРОСТОРА
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме):</b> Радован Б. Штулић, редовни професор
Статус предмета: Обавезан, други семестар
Број ЕСПБ:6
Услов:Нема
<b>Циљ предмета</b> Развијање способности просторне визуелизације, упознавање са геометријским структурама одабраних тродимензионалних (3Д) форми и успостављање веза са њиховим дводимензионалним (2Д) приказом.
<b>Исход предмета</b> Способност идентификовања и интерпретације просторних односа изучених просторних облика из одговарајућих 2Д приказа као и познавање њихових геометријских структура. Способност дефинисања оптималних апроксимација просторних форми за њихово извођење.
<b>Садржај предмета</b>  ОСНОВНИ ЕЛЕМЕНТИ ПРОСТОРНЕ ВИЗУАЛИЗАЦИЈЕ. Пројцирања, правци посматрања и врсте слика основних геометријских форми. Критеријуми за добијање карактеристичних погледа и положаја објекта у циљу непосредне детекције метричких својстава и препознавања просторних односа објеката. Концепти видљивости. Примена на сложеније форме.  ВИЗУАЛИЗАЦИЈА И ГЕОМЕТРИЈСКЕ СТРУКТУРЕ СЛОЖЕНИХ 3Д ФОРМИ. Критеријуми анализе равних и међусобних пресека праменастих и ротационих површи, карактеристични елементи ових пресека. Концепти видљивости и визуелни реализам. Просторне и равне криве као водиле или изводнице при генерисању површи. Карактеристични погледи и директна детекција геометријских структура тих површи. Развојне и неразвојне површи.

СЕНЧЕЊЕ И ВИЗУЕЛНИ РЕАЛИЗАМ. Основни принципи сенчења. Раставница осветљености. Детекција карактеристичних елемената бачених сенки у ортогоналним и косим погледима, аксонометријским сликама.

### Литература

- 1.Р. Штулић, В.Стојаковић: Геометрија и визуелизација простора, подлоге за предавања
- 2, Довниковић Лазар Нацртна геометрија Универзитет у Новом Саду 1998.
- 3, Farin G. Curves and Surfaces for CAGD-A Practical Guide Morgan Kaufmann 2002.
- 4, Pottman, Asperl, Hofer Kilian Architectural Geometry Bentley Institute Press 2007.

### Број часова активне наставе

Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	Остали часови
2	2			6,4

### Методе извођења наставе

#### Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	20
практична настава	10	усмени испит	15
колоквијум-и	45	.....	
семинар-и			

Студијски програм/студијски програми : **ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА**

Врста и ниво студија: **ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ**

**Назив предмета: ОСНОВИ АНИМАЦИЈЕ**

**Наставник (Име, средње слово, презиме):** Предраг К. Николић, доцент

Статус предмета: **ОБАВЕЗАН**, други семестар

Број ЕСПБ:**6**

Услов: **НЕМА**

### Циљ предмета

Предмет има за циљ теоријски и практично да: научи студента да размишља и креира у духу анимације, појединачне слике постави у одређени узастопни однос, разуме механику кретања, развије осећај за „тајминг“, изабере и упозна технологију израде анимиране целине, овлада елементима моделовања тродимензионалних форми.

### Исход предмета

Након завршетка слушања предмета и израде радова, студент је оспособљен да моделује дигиталне објекте једноставне структуре и да кроз анимиране вежбе које су комбинација традиционалне и дигиталне анимације, научи покретање дигиталних објеката, примењујући принципе опште кинематике. Студент је упознат са најважнијим делима анимације током протеклог столећа.

### Садржај предмета

*Теоријска настава*

ИСТОРИЈА АНИМАЦИЈЕ.

*Практична настава*

КИНЕМАТИКА, ТЕХНИКЕ АНИМАЦИЈЕ (класичне и дигиталне) и ТЕХНОЛОГИЈА АНИМАЦИЈЕ (процес и фазе израде анимираног филма) и 3Д моделовање.

### Литература:

Borivoj Dvorniković: ŠKOLA CRTANOG FILMA (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.)

Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001			
Preston Blaire: ANIMATION (Walter Foster)			
Preston Blaire: ANIMATE FILM CARTOONS (Walter Foster)			
Muybridge: HUMAN FIGURE IN MOTION (Dover 0-486-20204-6)			
Muybridge: ANIMAL FIGURE IN MOTION (Dover 0-486-20203-8)			
Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981			
Frank Thomas, Ollie Johnston: ILLUSION OF LIFE, Hyperion, 1981			
Roger Noake: ANIMATION, a Guide to Animated Film Techniques, Macdonald Orbis, 1988			
Stan Hayward: SCRIPTWRITING FOR ANIMATION, Focal Press, London & NY, 1977			
<a href="#">Ранко Мунитић: ПОЛА БЕКА ФИЛМСКЕ АНИМАЦИЈЕ У СРБИЈИ, Институт за филм/Аурора, 1999</a>			
Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови 6,4
Предавања: 2	Вежбе 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b>			
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>Поена</b>	<b>Предиспитне обавезе</b>	<i>поена</i>
активност у току предавања	<b>10</b>	пројекат	<b>30</b>
практична настава	<b>60</b>		
колоквијум-и		усмени испт	

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>
<b>Назив предмета: МУЛТИМЕДИЈАЛНА ПРОДУКЦИЈА 1</b>
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Маја С. Буцаров, Васа Е. Доловачки</b>
Статус предмета: <b>ОБАВЕЗАН, трећи семестар</b>
Број ЕСПБ: <b>5</b>
Услов: -
<b>Циљ предмета</b> Разумевање медијске комуникације, креирање интерфејса, дефинисање појма frame by frame.
<b>Исход предмета</b> Оспособљеност за стручно обављање послова и задатака у медијима са аспекта филма, радија, телевизије и пре свега веб дизајна
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Развој медија, појам, обележја и комуникацијски захтеви, квалитативна подела медија, кодирање синтетичких садржаја, МПЕГ4, типови медијских чворова, кодирање непокретних слика.

<p><i>Практична настава: Вежбе, Други облици nastave, Студијски истраживачки рад</i></p> <p>Израда пројектних задатака: 1. Стопмотион</p> <p>2. у програму Премиер: ЗУ(утилитарност, ултиматум, утопија)</p> <p>3. Time code (лапсе тиме, естиматед тиме)</p> <p>4. ppt презентација – генерисање речи у израз</p> <p>Посета предузећу: РТВ Војводина</p>				
<p><b>Литература</b></p> <p>Роберт Фаркаш: Мултимедиа 1, ВТШ Нови Сад 2009.</p> <p><i>Web design index 6</i> The Pepin Press BV, Amsterdam 2006.W</p> <p>Wiedemann: <i>Web design: studios</i>, Taschen, 2005.</p> <p>Медиатека – центар за нове медије <i>Куда.org</i></p>				
<b>Број часова активне nastave</b>				Остали часови 4,7
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици nastave:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења nastave</b>				
Интерактивне методе				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
активност у току предавања	5	писмени испит		10
практична настава	35	усмени испт		30
колоквијум-и	20	.....		
семинар-и				

<b>Студијски програм/студијски програми : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
<b>Врста и ниво студија:дипломске академске студије</b>
<b>Назив предмета: МАРКЕТИНГ</b>
<b>Наставник (Презиме, средње слово, име): Гргар Д. Диона, доцент</b>
<b>Статус предмета: ИЗБОРНИ, трећи семестар</b>
<b>Број ЕСПБ: 9</b>
<b>Услов: нема</b>
<p>Циљ предмета</p> <p>Изучавање основа маркетинга, упознавање са савременим функционисањем тржишног механизма, инструмената маркетинг микса (производ, цена, дистрибуција и промоција), схватање значаја преласка савремених тржишно оријентисаних компанија са производа на купце (потошаче), упознавање са свим активностима и процесима у оквиру маркетинг функције, као и са потребним образовним и осталим карактеристикама успешног маркетинг менаџера.</p>
<p>Исход предмета</p> <p>Оспособљавање студената за самостално планирање, организовање, вођење и контролисање маркетинг активности у оквиру тржишно оријентисаних фирми, као и за успешну координацију инструмената маркетинг микса (производ, цена, дистрибуција, промоција) у циљу придобијања (задржавања) купаца (потрошача) и остваривања позитивног пословног резултата.</p>
Садржај предмета

<p>Теоријска настава</p> <p>Природа маркетинга, глобално маркетинг окружење, основне карактеристике маркетинг активности, планирање маркетинг активности, организовање маркетинг активности, вођење маркетинг активности, контрола маркетинг активности, размевање понашања купаца (потрошача), маркетинг истраживања и информациони систем, сегментација тржишта, таргетирање и позиционирање, менаџмент производа и брэнда, стратегија формирања цене, интегрисане маркетинг комуникације, менаџмент дистрибуције, основне маркетинг стратегије, off – line и on-line маркетинг стратегије.</p> <p>Практична настава</p> <p>Студије случајева везане за основе маркетинга, принципе маркетинга, функционисање тржишног механизма, инструменте маркетинг микса.</p> <p>Литература</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ракић, Беба, Маркетинг, Мегатренд, Београд, 2008.</li> <li>2. Милосављевић Момчило, Основи маркетинга, Економски факултет, Београд, 2004.</li> <li>3. Kotler Filip, Principles of Marketing, European edition, 2005.</li> <li>4. Котлер Филип, Маркетинг Менаџмент, Дата статус, 2006.</li> <li>5. Jobber David, Fahy John: Основи маркетинга, Дата Статус, Београд, 2006.</li> </ol>
--

Број часова активне наставе				Остали часови <b>11,6</b>
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b>				
Интерактивна настава, студије случајева, дискусије, мулти медијална комуникација				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>	
активност у току предавања	<b>5</b>	писмени испит	<b>25</b>	
практична настава	<b>10</b>	усмени испит	<b>10</b>	
колоквијум-и	<b>3 x 15</b>			
семинар-и	<b>5</b>			

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>
<b>Назив предмета: ПОСЛОВНО ПРАВО</b>
<b>Наставник: Драган М. Голубовић, ванредни професор</b>
Статус предмета: <b>ИЗБОРНИ, трећи семестар</b>
Број ЕСПБ: <b>9</b>
Услов: <b>Нема</b>
<b>Циљ предмета</b> Упознавање студената са основама права привредних друштава и уговорног права.
<b>Исход предмета</b> Стицање основних сазнања везаних за правни статус привредних друштава и правила облигационог права која се односе на уговоре.
<b>Садржај предмета</b>

**Теоријска настава:**

- 1) Подела и економски значај привредних субјеката;
- 2) Предузетник, основна обележја
- 3) Привредна друштва: подела, заједничка правила о оснивању и индивидуализације привредних друштава, заступању, имовинским односима, обавезама оснивача;
- 4) ортачко друштво;
- 5) командитно друштво;
- 6) акционараско друштво;
- 7) друштво са ограниченом одговорношћу;
- 8) Основна правила облигационог права од значаја за закључење уговора;
- 9) Основна обележја уговора о привреди;
- 10) Основна обележја уговора о продаји робе.

**Практична настава:**

Вежбе из предмета, сагласно његовој садржини, анализа образаца уговора о оснивању и статута друштва, анализа примера уговора о купопродаји. .

**Литература**

Стеван Шогоров, Миленко Радоман, *Пословно право, ФЕППС*, Сремска Каменица 2007.

**Број часова активне наставе**

Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	Остали часови 11,6
2	2			

**Метод извођења наставе**

Сократовски метод: дијалог студената и предавача.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	5	усмени испит	40
практична настава	5		
колоквијум-и (4 x 10 поена)	40		
семинар-и (2 рада x 5 поена)	10		
Пројектни задатак			

Студијски програм/студијски програми : **ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА**

Врста и ниво студија: **ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво**

**Назив предмета: ПРОДУКЦИЈА У КОМПЈУТЕРСКОЈ АНИМАЦИЈИ**

**Наставник (Име, средње слово, презиме): Предраг К. Николић, доцент**

Статус предмета: **ОБАВЕЗАН**, трећи семестар

Број ЕСПБ: **5**

Услов: **НЕМА**

**Циљ предмета**

На примеру пројекта кратке дигиталне анимиране форме студенти стичу знање у изради динамичких објеката који се анимирају сложенијим техникама дигиталног анимирања примењујући принципе кинематике живих бића, ликова који се анимирају, као и елементе режије анимације.

**Исход предмета**

Након завршетка слушања предмета и израде радова, студент је оспособљен да моделује сложеније динамичке дигиталне објекте који су конципирани на основу студије кинематике живих бића и оживљава их. Реализује краћу анимирану целину применом напреднијих техника дигиталне анимације.

### Садржај предмета

#### Теоријска настава

ИСТОРИЈА АНИМАЦИЈЕ.

#### Практична настава

Дигитално моделовање и анимација 3Д форми (3D CGI). Студент ради на сложенијим пројектима који постављају 3Д моделе и позадину у корелацији са идејом кратке анимиране целине (до 1 минута).

### Литература:

Hanson, Eric - "Maya 5 Killer Tips", New Riders Publishing, 2004.

Miller, Carolyn Handler - "Digital Storytelling", Focal Press 2004.

Bousquet, Michele - "Model, Rig, Animate with 3ds MAX 7", Peachpit Press, 2005.

Maraffi, C. - "Maya Character Creation - Modeling and Animation Controls", New Riders Publishing 2003.

Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004.

Sessions.edu - "Graphic Design Portfolio-Builder", Peachpit Press 2005.

Kerlow, Isaac & Rosebush, Judson: Computer Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1986.

Couch, John S. – »The Artist of the Future Is a Technologist«, Wired Digital, Inc. 1994-99.

### Број часова активне наставе

Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	Остали часови 4,7
-----------------	-------------	-----------------------	-----------------------------	----------------------

### Методе извођења наставе

Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.

### Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	5	писмени испит	20
практична настава	5	усмени испит	30
колоквијум-и	20+20		
семинар-и			

Студијски програм/студијски програми : **ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА**

Врста и ниво студија: **ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво**

**Назив предмета: ИНТЕРНЕТ ПРОГРАМИРАЊЕ**

**Наставник (Име, средње слово, презиме): Александар Д. Купусинац**

Статус предмета: **ОБАВЕЗАН, трећи**

Број ЕСПБ: 6

Услов: Нема

### Циљ предмета

Упознавање са основама пројектовања статичке и динамичке веб странице.

### Исход предмета

Стечена знања представљају полазну основу за пројектовање једноставнијих статичких и динамичких веб страница.

<b>Садржај предмета</b>				
<i>Теоријска настава</i>				
Интернет. Протоколи. HTML и пројектовање статичке веб странице. Документ. Тагови за обраду текста. Рад са сликама, табелама, листама, линковима и формама. Каскадне странице стилова (CSS). Повезивање CSS-а са HTML-ом. Пример једноставне статичке веб странице. JavaScript и пројектовање динамичке веб странице. Синтакса JavaScript-а. Пример једноставне динамичке веб странице. Мултимедија, слике, време одзива, анимација, видео запис и звук.				
<i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i>				
HTML. CSS. JavaScript. Примери пројектовања једноставнијих статичких и динамичких веб страница са акцентом на мултимедију, слику, анимацију, видео и звук.				
<b>Литература</b>				
[1.] Robbins J.N. : Научите Web дизајн, Микро књига, 2009.				
[2.] Ловрековић З. : Интернет програмирање. Удружење грађана „Иницијатива за управљање знањем“, Каћ, 2009.				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови <b>6,4</b>
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b>				
Монолошка, дијалогска, интерактивна и метода покушаја и погрешака				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
активност у току предавања	<b>10</b>	писмени испит		<b>30</b>
практична настава	<b>30</b>	усмени испит		
колоквијум-и	<b>30</b>	.....		
семинар-и				
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испит, презентација пројекта, семинари итд.....				
Максимална дужна 1 страница А4 формата				
Спецификацију треба дати за сваки предмет из студијског програма. Ако постоје заједнички предмети за више студијских програма тада се у Књизи предмета, предмет приказује само један пут. Књига предмета представља јединствен прилог за све студијске програме првог и другог нивоа студија.				
Сваки предмет мора бити одвојени фајл, да би могао да се хиперлинком повеже са наставним особљем (Књига наставника) и планом студија Табела 5.1, односно 5.1а.				

<b>Студијски програм/студијски програми:</b> Дигитална продукција
<b>Врста и ниво студија:</b> ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ
<b>Назив предмета:</b> ДИГИТАЛНИ МЕДИЈИ У ИЗВОЂАЧКОЈ УМЕТНОСТИ
<b>Наставник (име, средње слово, презиме):</b> Маја С. Бударов, Васа Е. Доловачки
<b>Статус предмета:</b> ОБАВЕЗАН, трећи семестар
<b>Број ЕСПБ:</b> 5
<b>Услов:</b> Претходно положен предмет 'Развој дигиталне уметности'
<b>Циљ предмета</b>
Упознавање студената са развојем и вишеструком применом дигиталних медија у савременој извођачкој уметности: савременој компонованој музици, позоришној уметности, уметничком перформансу,



популарној музици, и др. Мултимедијалност савремених рубних подручја извођачке уметности, као подршка извођачкој уметности: уметничким инсталацијама, дизајну, видеу, архитектури, и др.			
<b>Исход предмета</b>			
Дастеченазнања студенти примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду.			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава:</i>			
Историјски преглед развоја дигиталних медија и технологија и њихов утицај на извођачке уметности. Приказ утицаја дигиталних медија на креирање уметничког израза. Медиј и медијски простор као подршка извођачким уметностима.			
<i>Практична настава:</i>			
Анализирање и креирање медијских простора за потенцијалне извођачке уметности путем других облика наставе - радионице. Студијски истраживачки рад. Вежбе такође укључују уметничке и медијски различите дигиталне платформе и програме, самогућношћу слободног дизајнирања одабраних тема.			
<b>Литература</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- М. Ђурић . (2011).</li> <li>- P. Griffiths. (1981). <i>Modrn music / Theavantgarde since 1945</i>. Georg Brayiller, New York</li> <li>- Б. Ђурић . (2004).</li> <li>- ...</li> <li>- М. Ђурић . (2001).</li> <li>- R. Goldberg. (2004). <i>Performance – live art since 60's</i>. Thames and Hudson, London</li> <li>- Ed. A. Heathfield. (2004). <i>Art and performance – LIVE</i>. Tate publishing, London</li> </ul>			
<b>Број часова активне наставе: 30</b>			Остали часови 4,7
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе:</b>			
Комбинована метода: теоретска и практична. Теоретска, кроз предавања и анализе примера из праксе извођачких уметности. Практична путем реализације одређеног задатка, студијским, аналитичким и практичним (медијским) радом на дизајнирању подршке одабране извођачке уметности. Тимски рад у групама до 5 студената. Препоручује се коришћење свих расположивих програмских алата, модела и материјала којима студенти владају. Завршни испит је окончани тимски пројекат, предствљен, објашњен, продискутован и одбрањен на групној презентацији.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>			поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	40	усмени испит	50

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
<b>Врста и ниво студија:</b> ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ
<b>Назив предмета:</b> ОСНОВИ ВИРТУЕЛНЕ РЕАЛНОСТИ
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме):</b> Миљана. В. Зековић
Статус предмета: Обавезан, четврти семестар
Број ЕСПБ: 5
Услов: Нема

<b>Циљ предмета</b>				
Оспособљавање студената да схвате основе виртуалне реалности, њен развој, различите концепте и технике, као и поља примене.				
<b>Исход предмета</b>				
Да стечена знања примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду.				
<b>Садржај предмета</b>				
<i>Теоријска настава</i>				
Увод и дефинисање основних појмова: простор, репрезентација и интерпретација простора, виртуална реалност. Појашњење ширих основних појмова (глосариј) рачунарске и информационе технологије везан за поље виртуалне реалности. Преглед развоја виртуалне реалности. Хардверска и софтверска организација виртуалне реалности: типови виртуалне реалности, неконвенционални и напредни приступи, виртуална реалност и њени делови, компјутерска архитектура - хардвер, софтвери за виртуелну реалност. Виртуелна реалност и Интернет. Преглед начина и могућности примене.				
<i>Практична настава:</i>				
Практична настава (вежбе) ће се изводити у компјутерској лабораторији. Циљ вежбања је да се студенти обуче за 3Д моделовање објеката сцене за потребе различитих типова виртуалне реалности. За ове потребе студенти ће користити различите софтвере који се могу користити за виртуалну реалност ( <i>AutoCAD, 3D studioMax, Rhinoceros</i> ) као и потребне <i>plug-in</i> програме. Студенти ће радити индивидуално на моделовању различитих објеката сцене, који ће се касније у другој фази рада, спајати у групни пројекат презентације у виртуалној реалности.				
<b>Литература</b>				
- Edited by Benedikt Michael. (1991). <i>Cyber Space - First step</i> . MIT Press.				
- Earnshaw R. A. & Wiseman N. (1992). <i>An Introductory Guide to Scientific Visualisation</i> . Springer- Verlag.				
- Edited by Earnshaw R. A. , Gigante M. A. , Jones H. (1993). <i>Virtual Reality Systems</i> . Academic Press.				
- Hamit Francis. (1993). <i>Virtual Reality and the Exploration of Cyberspace</i> . Sams Publishing.				
- Kalawsky R. S. (1993). <i>The Science of Virtual Reality and Virtual Environments</i> . Adison - Wesley, Reading, Massachusetts.				
- Kruger Myron W. (1991). <i>Artificial Reality II</i> . Addison-Wesley Publishing.				
- Rheingold H.(1991). <i>Virtual Reality</i> . Secker & Warburg, London.				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови
Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	4,7
2	2			
<b>Методe извођења наставе</b>				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>	
активност у току предавања	<b>5</b>	писмени испит		
практична настава	<b>65</b>	усмени испт		
колоквијум-и		испит	<b>30</b>	

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво</b>
<b>Назив предмета: ПРИМЕЊЕНО ПРОГРАМИРАЊЕ</b>
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Душан Т. Малбашки</b>
Статус предмета: <b>ОБАВЕЗАН</b>
Број ЕСПБ: <b>6</b>

Услов: Нема				
<b>Циљ предмета</b> Упознавање са програмским окружењем MATLAB.				
<b>Исход предмета</b> Обученост студената за самосталан рад у програмском окружењу MATLAB.				
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Програмско окружење MATLAB. Променљиве (скалар, низ и матрица). Оператори. Елементарне функције и изрази. Уграђене функције. Скрипт датотеке. Функцијске датотеке. Дводимензионална и тродимензионална графика. Обрада и анализа слике, аудио и видео записа. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Решавање практичних проблема у програмском окружењу MATLAB.				
<b>Литература</b> [1.] Gilat, A. : Увод у MATLAB 7 са примерима. Микро књига, 2005. [2.] Hanselman D., Littlefield B. : Mastering MATLAB 6 – A Comprehensive Tutorial and Reference. Prantice Hall, 2001.				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови: 6.4
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b> Монолошки, дијалогски, интерактивно, демонстративно.				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
активност у току предавања	<b>10</b>	писмени испит		<b>30</b>
практична настава	<b>30</b>	усмени испит		
колоквијум-и	<b>30</b>	.....		
семинар-и				

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>
<b>Назив предмета: ПРОДУКЦИЈА У ДИГИТАЛНИМ МЕДИЈИМА</b>
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Предраг К. Николић, Буцаров С. Маја</b>
<b>Статус предмета: Обавезни</b>

<b>Број ЕСПБ: 5</b>				
<b>Услов: Нема</b>				
<p><b>Циљ предмета:</b> Овој предмет има за циљ упознавање и оспособљавање студената да примене најбоље технике и праксе у изради сервиса и производа у сироким опсегу заступљених дигиталних медија. Предмет се ослања на интердисциплинарни приступ који се базира на примени метода из психологије, дизајна и компјутерских наука. У оквиру овог предмета студент учи методе и стратегије успешног комуницирања путем дигиталних и интерактивних платформи. Акцент се ставља на концептима израде дигиталних сервиса или производа који су кориснички оријентисани. Студенти се пре свега упичују на успешне примере из области дигиталних интерактивних комуникација.</p>				
<b>Исход предмета:</b> Способност примене стечених знања у самосталној пракси.				
<p><b>Садржај предмета</b>  <i>Теоријска настава</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Планирање израде дигиталног интерактивног пројекта</li> <li>- Елементи успешне визуелне интеракције</li> <li>- Игра и интерактивност – кључни концепти</li> <li>- Напредна медијска комуникација</li> <li>- Интерактивна текстуалност</li> <li>- Интерактивност базирана на покрету</li> <li>- Веб Медији</li> <li>- Мобилни Медији</li> <li>- Мик Медији</li> <li>- Колаборативни медији</li> <li>- Партиципативни медији</li> <li>- Дигитални медији као платформа за истраживања</li> </ul> <p><i>Практична настава:</i> - Практична реализација дигиталног интерактивног пројекта</p>				
<p><b>Литература</b>  John Maeda: DESIGN BY NUMBERS, The MIT Press, 2001  John Maeda: THE LAWS OF SIMPLICITY, The MIT Press, 2006  Gorham Kindem, Robert B. Musburger PhD: THE PATH TO DIGITAL MEDIA PRODUCTION, Focal Press, 2009  Donald A. Norman: THE DESIGN OF EVERY DAY THINGS, Basic Books, 2002  Jesse James Garrett: THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE, New Riders, 2010  Kim Goodwin, Alan Cooper: DESIGNING FOR DIGITAL AGE: HOW TO CREATE HUMAN CENTERED PRODUCTS AND SERVICES, Wiley, 2009</p>				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови 4,7
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b> Теоријски и практично				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>		<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>
активност у току предавања		<b>10</b>	Испитни пројекат	<b>30</b>
практична настава		<b>60</b>		
колоквијум				
семинари				
Врста и ниво студија: ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ				
<b>Назив предмета: СТОРИБОРД У ДИГИТАЛНОЈ ПРОДУКЦИЈИ</b>				
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Мила Г. Гвардиол, Миле В. Кулачић</b>				
Статус предмета: ИЗБОРНИ, четврти семестар				

Број ЕСПБ: 9				
Услов: Нема				
<p><b>Циљ предмета</b></p> <p>Предмет Сториборд има за циљ савладавање технике причања приче у сликама, која је једна од почетних фаза продукције покретних слика уз сценарио и синопсис. Он служи да се унапред осмисле сцене и кадрови и на тај начин отклоне потенцијални проблеми пре него што до њих дође.</p>				
<p><b>Исход предмета</b></p> <p>Овим визуелним начином изражавања студент ће бити оспособљен да кроз серију цртежа- скица објасне наратив, односно ток пројекта на коме ради. Такође помоћу стори борда направиће логичан след кадрова пројекта.</p>				
<p><b>Садржај предмета</b></p> <p><i>Теоријска настава</i> Историја и технике стори борда.</p> <p><i>Практична настава</i> Анализа дела (приче и кратке играле форме) по кадровима Израда фотострипа Израда сториборда са кратку играну форму.</p>				
<p><b>Литература:</b></p> <p>Storyboards: Motion In Art, Third Edition, <a href="#">Mark A. Simon</a> Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, Francis Glebas Марко Бабац, Језик монтаже покретних слика, Clío, 2000</p>				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови
Предавања: 3	Вежбе: 3	Други облици наставе:	Студијски истраж. рад:	9,6
<p><b>Методe извођења наставе:</b> Предавања и вежбе</p>				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
доласци	<b>10</b>	Израда сториборда		40
Активност у току предавања	<b>20</b>	Израда фотострипа		30
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....				

Врста и ниво студија: ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ			
Назив предмета: ПОСТПРОДУКЦИЈА У ДИГИТАЛНИМ МЕДИЈИМА			
Наставник (Име, средње слово, презиме): Предраг К. Николић			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Продукција у дигиталним медијима			
<p><b>Циљ предмета:</b> Циљ овог предмета је да студенте оспособи да промењују постпродукцијске методе и поступке како би постигли најбоље ефекте ангажовања посетилаца тј. гледаоца и учинили те ефекте мерљивима. Студенти се пре свега упичују на успешне примере из области дигиталних интерактивних комуникација. Посебна пажња биће посвећена техникама и методама обраде, тестирања и евалуације различитих типова дигиталних сервиса и производа. У оквиру овог предмета предвиђено је да студенти науче да раде у објектно оријентисаном програмском језику Ацтион Скрипт 3.0 како би га употребљавали у даљем развоју и истраживањима на пољу постпродукције у дигиталним медијима.</p>			
<b>Исход предмета:</b> Способност примене стечених знања у самосталној пракси.			
<p><b>Садржај предмета</b>  <i>Теоријска настава</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знацај постпродукције у дигиталним медијима</li> <li>- Истраживање корисника.</li> <li>- Персона дизајн</li> <li>- Транзиција од дефинисања у дизајнирање.</li> <li>- Израда скица</li> <li>- Израда прототипа</li> <li>- Увод у АцтионСкрипт 3.0</li> <li>- Употреба и писање функција у АС 3.0</li> <li>- Разумевање Евент типова</li> <li>- Разумевање класа</li> <li>- Разумевање метода</li> <li>- Употреба кондиционалних изјава</li> <li>- Разумевање матх цласс</li> <li>- Коришћење текста и низова</li> <li>- Коришћење текста и низова</li> <li>- Креирање компјутерске игре</li> </ul> <p><i>Практична настава:</i> - Практична реализација дигиталног пројекта у постпродукцијском периоду.</p>			
<b>Литература</b>			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови 9,6
Предавања:3	Вежбе:3	Други облици наставе:	
<b>Методе извођења наставе</b> Теоријски и практично			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>
активност у току предавања	<b>10</b>	Испитни пројекат	<b>30</b>
практична настава	<b>60</b>		
колоквијум			
семинари			
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....			

**Студијски програм/студијски програми:** Дигитална продукција

<b>Врста и ниво студија:</b> ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво			
<b>Назив предмета:</b> САВРЕМЕНА ДИГИТАЛНА УМЕТНОСТ			
<b>Наставник (име, средње слово, презиме):</b> Мила Г. Гвардиол			
<b>Статус предмета:</b> четврти семестар, обавезни			
<b>Број ЕСПБ:</b> 5			
<b>Услов:</b> Нема			
<b>Циљ предмета</b>			
Оспособљавање студената да стекну основна знања из развоја дигиталне уметности. Упознавање студената са уметношћу дигиталних уметности и креативно изражавањем кроз имплементацију дигиталног медија у визуелним уметностима.			
<b>Исход предмета</b>			
Дастечена знања примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава:</i>			
Историјски преглед савремене уметности (уметност од друге половине XX века). Појавни облици и примери дигиталних уметности и њихов утицај на промену и развој савремених визуелних уметности. Социолошки контекст савремене уметности кроз дигиталне уметности. Парадокси развоја дигиталних уметности на естетику и појам ликовности. Утицај дигиталне уметности на проширивање поља уметничког деловања у савременом друштву.			
<i>Практична настава:</i>			
Вежбе се изводе уз приказивање примера из савремене дигиталне уметности, дискусије и анализе које је потребно артикулисати у облику есеја уз кратку презентацију.			
<b>Литература</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- M. ... (2011).</li> <li>- I. Chilvers. (1998). <i>Dictionary of 20th Century Art</i>. Oxford University Press, Oxford New York</li> <li>- ... (1992). <i>Electronic Art - Moving Images</i>. Oktogon, Fundacio Joan Miro, Barcelona &amp; ZKM, Karlsruhe</li> <li>- F. Poper. (1993). <i>Art of the Electronic Age</i>. Thames and Hudson, London</li> <li>- H. P. Schwartz. (1997). <i>Media Art History</i>. Prestel, ZKM, Munich New York</li> <li>- H. Klotz. (1997). <i>Contemporary Art</i>. Prestel, ZKM, Munich New York</li> <li>- M. Tribe, R. Jana. (2006). <i>New Media Art</i>. Taschen, Köln London</li> <li>- E.L. Smith. (1984). <i>Movements in art since 1945</i>. Thames and Hudson, London</li> <li>- M. Rush. (2001). <i>New Media in Late 20-th Century Art</i>. Thames and Hudson, London</li> <li>- C. Paul. (2003.). <i>Digital Art</i>. Thames and Hudson, London</li> <li>- R. Greene. (2004). <i>Internet art</i>. Thames and Hudson, London</li> </ul>			
<b>Број часова активне наставе: 30</b>			Остали часови
Предавања: 1	Вежбе: 1	Други облици наставе:	8,4
<b>Методѐ извођења наставе:</b> Комбинована метода.			
Настава се изводи путем предавања и вежби у компјутерској лабораторији. Консултације. Извођење наставе састоји из 3 сегмента: теоријска предавања, приказивања примера и презентација. У теоријском делу описане су и приказане различите технике и њихова примена дигиталних медија и технологија у савременој уметности. Навежбам се дискутују и анализирају примери дигиталне уметности, од техничко-технолошког аспекта, до опште друштвеног (социолошког). Студенти бирају слободну тему за завршни испит, кога припремају у облику семинарског рада, представљају и кроз дискусију бране. За ово могу користити мултимедијалне презентације.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>			поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	20	усмени испит	40
семинар-и	30		
<b>Студијски програм/студијски програми:</b> Дигитална продукција			

**Врста и ниво студија:**ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво

**Назив предмета:** ДИГИТАЛНИ МЕДИЈИ И ДОКУМЕНТАРНА ПРАКСА

**Наставник (Име, средње слово, презиме):** Маја С. Буцаров

**Статус предмета:**Обавезан, први семестар

**Број ЕСПБ:**5

**Услов:**Нема

### Циљ предмета

Упознавање са новим медијима, њиховим развојем и могућностима у контексту подробнијег истраживања у домену обраде пре звука, слике текста.

### Исход предмета

Оспособљеност за стручно обављање послова и задатака у медијима са аспекта филма, филмске кинематографије, радија, телевизије, уопште савремене документарне праксе.

### Садржај предмета

*Теоријска настава:* Карактеристике мултимедијалног садржаја, врсте медија, интеграција, усклађивање медија, синхронизација медијског објекта, спецификација синхронизација, слој медија, медиа стрим-а, слој објекта, архитектура мултимедијалног комуникационог система, кодери.

1. Кључни појмови интерактивне мултимедије: хипертекст, хипермедији, интерактивност, виртуелна реалност
2. Језик дигиталних медија и његова контекстуализација
3. Дизајн корисничког интерфејса
4. Наратив у мултимедијалним садржајима, нелинеарни наратив
5. Драматургија у мултимедији
6. Компјутерске игре
7. Мултимедија у јавним просторима
8. Интервенисање на дигиталној слици, compositing
9. Motion Graphics
10. Виртуелна реалност
11. Дигитални портфолио (Demo Reel)

*Практична настава:* Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад: Припрема, снимање и монтажа фотографија материјала јпг, АVI-формат - Један од универзалних задатака у савлађивању појмова за видео и јпг формат (употреба, коришћење камере LUMIX ) студент ће припремити, монтирати и снимити све детаље у циљу дефинисања адекватне композиције за реалност инструкције. Студент ће урадити HD камером снимке: фотографије, као припрему за „stopmotion“, стопмошн. Овакав рад ће се предати као први пројектни рад. Консултације у вези израде рада и контрола испуњености тражених услова у оквиру рада ће се вршити у термину аудиторних вежби и консултација.

### Литература

Роберт Фаркаш: Мултимедиа ВТШсс Нови Сад 2009.

Роберт Фаркаш: Документарна пракса ВТШсс Нови Сад 2010.

Wiedemann: *Web design: studios*, Taschen, 2005.

Jon Krasner, *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*, Elsevier, Oxford, 2008.

Gerard Kim, *Designing Virtual Reality Systems: The Structured Approach*, Springer, 2005.

Медиатека – центар за нове медије *Куда.орг*

### Број часова активне наставе

Предавања:2	Вежбе:1	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	Остали часови:
				5,7

### Методe извођења наставе

#### Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	20	усмени испит	30
колоквијум-и	20	.....	
семинар-и	20		



Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво</b>			
<b>Назив предмета: ОБЈЕКТНО ОРИЈЕНТИСАНО ПРОГРАМИРАЊЕ</b>			
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Душан Т. Малбашки</b>			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН			
Број ЕСПБ: <b>6</b>			
Услов: Нема			
<b>Циљ предмета</b> Обучавање за израду објектно-оријентисаних програма на језицима јава одн. С#.			
<b>Исход предмета</b> Обученост студената за самосталну израду објектно-оријентисаних програма на програмском језику јава одн. С#. Стечена знања представљају основ за слушање напредних курсева, као и бављење струкама везаним за развој и одржавање софтверских система.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Алгоритам. Програмски језик. Увод у програмски језик С#. Основни појмови објектно-оријентисаног програмирања. Моделовање и реализација. Класа и објекат. Поља и методе. Конструктори. Полиморфизам. Везе између класа. Композиција. Наслеђивање. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Израда објектно-оријентисаних програма у програмском језику јава (С#) и упознавање са применом принципа објектно-оријентисаног програмирања кроз конкретне примере.			
<b>Литература</b> [1.] Sharp, J. : Microsoft Visual С# 2008 – Korak po korak. СЕТ, Џаџак, 2009. [2.] Малбашки Д.: Интернет програмирање, део I, програмски језик јава. Технички факултет „Михајло Пупин“, Зрењанин, 2007.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови: 5.4
Предавања: 2	Вежбе: 3	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b> Монолошки, дијалошки, интерактивно, демонстративно.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>
активност у току предавања	<b>10</b>	писмени испит	<b>30</b>
практична настава	<b>30</b>	усмени испит	
колоквијум-и	<b>30</b>	.....	
семинар-и			

Студијски програм/студијски програми : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА				
Врста и ниво студија: ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво				
Назив предмета: <b>ОСНОВИ ХД ТВ И ДИГИТАЛНОГ ФИЛМА</b>				
Наставник (Име, средње слово, презиме): <b>М М</b>				
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, пети семестар				
Број ЕСПБ:5				
Услов: НЕМА				
Циљ предмета: Усвајање знања о HDTV аудиовизуелним технологијама, разумевање процеса технолошког развоја и оспособљавање за даље праћење технолошког				
Исход предмета: Усвајањем основа технологије HDTV аудиовизуелних медија студенти се оспособљавају за самостално коришћење уређаја за керирање, прикупљање и обраду аудиовизуелних HD садржаја као петпоставку праћења стручних предмета на даљим студијима и професионалном раду и праћење и разумевање технолошког развоја аудиовизуелних медија.				
Садржај предмета Основни параметри дигиталног видеа. Дигитални видео високе резолуције. Поступци компресије видео садржаја високе резолуције. Основне карактеристике HDTV сигнала. Начини дистрибуције HDTV до гледалаца. Производне карактеристике HDTV. Аквизиција, снимање, монтажа и постпродукција звука и слике. Радни процес и управљање медијским садржајем. Мета подаци. Комбиновање видео и филмског материјала високе резолуције. Коришћење архивског материјала у актуелној продукцији. Начини дистрибуције и приказивање дигиталног филма. Заштита од неовлашћеног коришћења садржаја. Основне карактеристике камере, снимача и дисплеја високе резолуције. Основне карактеристике 3D видеа. Поступци аквизиције, снимања и постпродукције 3D видеа. Поступци приказивања 3D садржаја. Окружујући звук у кућним условима Окружујући звук и 3D пројекција. Основне карактеристике видео дисплеја високе резолуције.				
Литература: Литература (наставни материјал): „Основни HDTV и дигиталног филма“ Скрипта и презентације наставника Филмска фотографија, О боји (Никола Танхофер) Television Technology Demistified, Aleksandar Louis Todorović, Focal Press				
Предавања:	Вежбе	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	<b>Осали часови</b>
3	3			<b>2,7</b>
<b>Методе извођења наставе</b>				
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>Поена</b>	<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	
активност у току предавања	15	Завршни испит		
практична индивидуални радови	20	писмени испит	20	
тестови током семестра	20	усмени испт	25	
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....				
Максимална дужна 1 страница А4 формата Спецификацију треба дати за сваки предмет из студијског програма. Ако постоје заједнички предмети за више студијских програма тада се у Књизи предмета, предмет приказује само један пут. Књига предмета представља јединствен прилог за све студијске програме првог и другог нивоа студија. Сваки предмет мора бити одвојени фајл, да би могао да се хиперлинком повеже са наставним особљем (Књига наставника) и планом студија Табела 5.1, односно 5.1а.				

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>			
<b>Назив предмета: ИНТЕРНЕТ МАРКЕТИНГ</b>			
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Светлана Ђ. Михаић, Бела Б. Мухи</b>			
Статус предмета: <b>ИЗБОРНИ, ЧЕТВРТИ семестар</b>			
Број ЕСПБ: 9			
Услов: Нема			
<b>Циљ предмета</b>			
Изучавање значаја, улоге и функционисања интернет маркетинга, као и стицање неопходних знања и вештина за управљање (планирање, организовање, вођење и контрола) интернет маркетинг активностима, упознавање са предностима и недостацима (грешкама у реализацији) интернет маркетинга, као нове дисциплине, у правцу успешније реализације укупних интегрисаних маркетинг активности.			
<b>Исход предмета</b>			
Оспособљавање студената за планирање, организовање, вођење и контролисање интернет маркетинг активности, као дела укупних интегрисаних маркетинг активности, у оквиру тржишно орјентисаних фирми, у циљу задржавања постојећих и придобијања нових купаца (потрошача) и остваривања позитивних пословних резултата.			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава</i> Увод у интернет маркетинг, разлике између off-line и on-line маркетинга, интернет маркетинг план, демографске карактеристике и понашање потрошача на интернету, интернет маркетинг стратегије, систем и интернет маркетинг активности, интернет маркетинг као део интегрисаних маркетинг активности, циљеви интернет маркетинга, функције интернет маркетинга, планирање, организовање, вођење и контрола интернет маркетинг активности, потенцијалне грешке у реализацији интернет маркетинг активности, сервиси интернета и интернет маркетинг технике, web дизајн, e-mail маркетинг, 4П и интернет маркетинг, on-line промоција, рекламне кампање на интернету, on-line PR, анализе посећености веб сајтова, актуелни трендови и иницијативе, могућности развоја интернет маркетинга у Србији.			
<i>Практична настава</i> Студије случајева везане за специфичности интернет маркетинг активности, са посебним акцентом на практичне активности везане за израду и реализацију интернет маркетинг плана.			
<b>Литература</b>			
1) Chaffey, Dave, Internet Marketing Strategy, Implementation and Practice, Prentice Hall, 2006. 2) Strauss, Judy, El-Ansary, Adel & Frost Raymond, E – marketing, Prentice Hall, 2006. 3) Котлер, Филип & Келер, Кевин, Маркетинг менаџмент, Дата статус, 2006. 4) Ханић, Хасан, Истраживање тржишта и маркетинг информациони системи, Центар за издавачку делатност Економског факултета, 2006.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови 7,9
Предавања: 3	Вежбе: 3	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе:</b>			
Интерактивна настава, студије случајева, дискусије, мулти медијална комуникација			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>Поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>
активност у току предавања	10	писмени испит	30
практична настава	10	усмени испит	

колоквијум-и	2 x 20	.....	
семинар-и	10		

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>				
Врста и ниво студија: ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ				
<b>Назив предмета: ПОСТ ПРОДУКЦИЈА ЗВУКА</b>				
<b>Наставник: Маја С. Буцаров, Васа Е. Доловачки</b>				
Статус предмета: ИЗБОРНИ, пети семестар				
Број ЕСПБ: 9				
Услов: Нема				
<b>Циљ предмета</b>				
Упознавање са појмом, изворима и обрадом звука, развојем и могућностима у контексту подробнијег истраживања у домену звука са сликом уз учење примене разних аудио софтвера.				
<b>Исход предмета</b>				
Оспособљеност за стручно обављање послова и задатака у медијима: филмска и ртв продукција				
<b>Садржај предмета</b>				
<i>Теоријска настава</i>				
Карактеристике мултимедијалног садржаја у контексту звука са врстама медија, интеграција, усклађивање медија, синхронизација унутар медијског објекта, спецификација синхронизација, слој медија, медиа стрим-а, слој објекта, архитектура мултимедијалног комуникацијског система, кодирање звука, извори звука, дигитални звук, кодери.				
Квалитетна обрада звука са студијском продукцијом уз примену нових програма за дизајнирање звука уз учење типова звучник таласа, физичких особина звука, брзине и јачине звука, звучног притиска са новиома, анатомије људског уха и електроакустичких претварача: микрофона, звучника и слушалица.				
<i>Практична настава</i>				
Израда четири пројектна задатка:				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Израда aviso-а, jingle-а и уводне шпике за потребе РНС</li> <li>2. Израда РТВ рекламе – Adobe Premier Pro, Sony Vegas Pro, Final Cut Pro</li> <li>3. Звук – дигитализација звука – звучна завеса</li> <li>4. Обрада звука – електронска и филмска музика ABLETHON live , SONY Acid Vegas, Sony Sound Forge, Reason 4, Pro tools, Nuendo, Cubase, Logic</li> </ol>				
<b>Литература</b>				
Роберт Фаркаш(2009.): Мултимедиа 2. ВТШ Нови Сад				
Роберт Фаркаш(2010.): Мултимедиа 2. Аналогни и дигитални звук ВТШ Нови Сад				
Popper, K. (1972). <i>Objective knowledge. An evolutionary approach.</i> Oxford, Oxford University Press.				
Prior, A. N. & Fine, K. (1977). <i>Worlds, times and selves.</i> London: Duckworth.				
Rigby, B. (1991). <i>Popular culture in France: A study of cultural discourse.</i> London: Routledge.				
Ross, K. (1995). <i>Fast Cars, Clean bodies. Decolonization and the reordering of French culture.</i> London & Cambridge, MA: The MIT Press.				
<i>Web design index</i> (2006) 6 The Pepin Press BV, Amsterdam				
Медиатека(2007) – центар за нове медије <i>Куда.орг</i>				
<b>Број часова активне наставе: 30</b>				Остали часови: 7,9
Предавања: 3	Вежбе: 3	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставe</b> Интерактивне, лабораторијске и демонстрационе.				

Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
Активност у току предавања	10	Писмени испит	60
Пројектни задатак	30	Усмени испит	
Колоквијум-и			
Посета предузећу			

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>				
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво</b>				
<b>Назив предмета: ТЕХНОЛОГИЈА ФИЛМА И МОНТАЖЕ</b>				
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме):</b> <b>М М</b>				
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, шести семестар				
Број ЕСПБ:5				
Услов: НЕМА				
<b>Циљ предмета</b> Усвајање знања о технологијама филма и монтаже видео и аудио садржаја.				
<b>Исход предмета</b> Усвајањем основа технологије аудиовизуелних медија студенти се оспособљавају за самостално коришћење уређаја за креирање, и обраду аудиовизуелних садржаја.				
<b>Садржај предмета</b> Основе технологије снимања и развијања филмске траке. Технике филмске монтаже. Реализација специјланих ефеката током снимања и копирања филма. Дигитални видео. Компесија видео садржаја. Дигитални аудио. Дигитални видео формати за монтажу и постпродукцију. Колор и друге дигиталне корекције. Линеарни и нелинеарни поступци монтаже. Коришћење мета података у монтажи. Уређаји за снимање и репродукцију. Интеграција система за монтажу. Прилагођавање и поновно коришћење аудио и видео садржаја за нове дистрибутивне канале и нове аудиовизуелне медије.				
<b>Литература:</b> Литература (наставни материјал): „Технологија филма и монтаже“ Скрипта и презентације наставника Електронска монтажа и постпродукција, Рихард Клајн, ФДУ 1993. Лексикон филмских и телевизијских појмова, ФДУ 1993.				
<b>Број часова активне наставе</b>				<b>Број часова активне наставе</b> Предавања:
Предавања: 2	Вежбе 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	4,7
<b>Методе извођења наставе</b> Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>Поена</b>	<b>Предиспитне обавезе</b>	<i>поена</i>	
активност у току предавања	15	Завршни испит		

практична индивидуални радови	20	писмени испит	20
тестови током семестра	20	усмени испт	25
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....)			
Максимална дужна 1 страница А4 формата Спецификацију треба дати за сваки предмет из студијског програма. Ако постоје заједнички предмети за више студијских програма тада се у Књизи предмета, предмет приказује само један пут. Књига предмета представља јединствен прилог за све студијске програме првог и другог нивоа студија. Сваки предмет мора бити одвојени фајл, да би могао да се хиперлинком повеже са наставним особљем (Књига наставника) и планом студија Табела 5.1, односно 5.1а.			

<b>Студијски програм/студијски програми : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
<b>Врста и ниво студија: ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>
<b>Назив предмета: МУЛТИМЕДИЈАЛНА ПРОДУКЦИЈА 2</b>
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Маја С. Буцаров, Жарко М. Дринчић</b>
<b>Статус предмета: ОБАВЕЗАН, шести семестар</b>
<b>Број ЕСПБ: 5</b>
Услов: -
<b>Циљ предмета</b> Упознавање са медијима, њиховим развојем и могућностима у контексту подробнијег истраживања у домену обраде пре свега звука и слике. Веб у медијима и медији у вебу.
<b>Исход предмета</b> Оспособљеност за стручно обављање послова и задатака у медијима са аспекта филма, радија, телевизије и пре свега веб дизајна.
<b>Садржај предмета</b>  <i>Теоријска настава</i> Карактеристике мултимедијалног садржаја, врсте медија, интеграција, усклађивање медија, синхронизација унутар медијског објекта, спецификација синхронизација, слој медија, медиа стреам-а, слој објекта, архитектура мултимедијалног комуникацијског система, кодирање звука, извори звука, дигитални звук, кодери. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Израда три пројектна задатка: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. LDU ... нивои, пихел, блок, фрејм, кадар, филм</li> <li>2. SMIL/W3C и LINGO– Real Player, Quick Time</li> <li>3. Звук – дигитализовање природног звука: ветар, шум, грмљавина</li> <li>4. Израда рекламе и jingle-а</li> </ol> Опонашање природног звука – електронска музика ABLETHON live 8, SONY Acid, Vegas, Reason 4, Pro tools, Logic
<b>Литература</b> Роберт фаркаш: Мултимедиа 2. ВТШ Нови Сад 2009. <i>Web design index 6</i> The Pepin Press BV, Amsterdam 2006. Wiedemann: <i>Web design: studios</i> , Taschen, 2005. Медиатека – центар за нове медије <i>Куда.org</i>

<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови 2,7
Предавања: 3	Вежбе: 3	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b>				
Интерактивне методе				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>	
активност у току предавања	7	писмени испит	10	
практична настава	40	усмени испит	30	
колоквијум-и	13	.....		
семинар-и				

Студијски програм/студијски програми : <b>ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>
Врста и ниво студија: <b>ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ</b>
<b>Назив предмета: КРЕИРАЊЕ ДИГИТАЛНИХ КОМУНИКАЦИЈА</b>
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме): Мила Г. Гвардиол, Жарко М. Дринчић</b>
Статус предмета: <b>ОБАВЕЗНИ, шести семестар</b>
Број ЕСПБ: 5
Услов: Нема
<p><b>Циљ предмета</b></p> <p>Предмет Креирање дигиталних комуникација има за циљ да код студента развије вештину стварања суда о естетским вредностима визуелних утисака у дигиталном делу, као и визуелног мишљења. На овај начин они ће формирати и креативно користити вредности суд у свим видовима дигиталних комуникација, а посебно у медијима као што су: видео/филм, анимација, веб, мултимедија, интернет, ВР (виртуелна реалност). Овај предмет има за циљ да студентима предочи вредности и правила ликовности, која би их удаљила од нестручности и кича</p>
<p><b>Исход предмета</b></p> <p>Студенти ће бити оспособљени да на једноставан начин комуницирају кроз дела дигиталних медија која носе јасну поруку и задовољавају естетске стандарде. Стечена знања користиће у даљем образовању као и у стручним предметима.</p>
<p><b>Садржај предмета</b></p> <p><i>Теоријска настава</i></p> <p>Појам, дефиниција и значај естетике у визуелним комуникацијама</p> <p>Технички аспекти, елементи и принципи, теорија дизајна његова употреба у естетици визуелног.</p> <p><i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i></p> <p>На практичном делу ћемо се бавити Фотомонтажом (спајање више фотографија у једну), дигиталном обрадом фотографија (бојење, ретуширање..), као и употребом разних ефеката у циљу што богатије и јасније комуникације на пољу дигиталних медија.</p>
<b>Литература</b>

1. К. Богдановић, Увод у визуелну културу, Завод за удзбенике, 2005.
2. Дигитална фотографија, Лиз Велс, Клио, Београд
3. *Digital Art*, Christiane Paul, Thames & Hudson
4. К. Богдановић, Б. Бурић, Терија форме, Београд 1991.
5. Ђ. Доци, Моћ пропорција, Нови Сад 2005.
6. Арнхајм, Рудолф Визуелно мишљење Универзитет у Београду, Београд 1985

<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови 2,7
Предавања: 3	Вежбе: 3	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b>				
Предавања и вежбе				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
доласци	<b>10</b>	вежбе		<b>30</b>
		завршни рад		60

<b>Студијски програм/студијски програми:</b> Дигитална продукција
<b>Врста и ниво студија:</b> ОСНОВНЕ АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, први ниво
<b>Назив предмета:</b> ИМЕРСИВНА ВИРТУЕЛНА РЕАЛНОСТ
<b>Наставник (име, средње слово, презиме):</b> Миљана. В. Зековић
<b>Статус предмета:</b> шести семестар, обавезан
<b>Број ЕСПБ:</b> 6
<b>Услов:</b> Одслушан и положен испит из 'Основи виртуалне реалности'
<b>Циљ предмета</b> Оспособљавање студената да схвате технике имерсивне виртуалне реалности, њен развој, различите концепте и технике, као и поља примене.
<b>Исход предмета</b> Да стечена знања примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду.
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Увод и дефинисање основних појмова: имерсивност виртуалне реалности, интуитивни графички интерфејс, репрезентације простора. Појашњење ширих основних појмова (гласариј) рачунарске и информационе технологије везан за поље имерсивне виртуалне реалности. Преглед развоја имерсивне виртуалне реалности са примерима. Хардверска и софтверска организација и архитектура имерсивне виртуалне реалности. Преглед начина и могућности примене. <i>Практична настава:</i> Практична настава (вежбе) ће се изводити у компјутерској лабораторији специјално опремљеној за имерсивну виртуалну реалност. Циљ вежбања је да се студенти обуче креирању различитих типова симулација, појава и ситуација у имерсивној виртуалној реалности. За ове потребе студенти ће користити софтвере који ће се користити за одговарајућу опрему виртуалне реалности. Студенти ће радити гупни пројекат различитих тема у виртуалној реалности – од симулација одређених ситуација из реалног света до интерактивних колаборативних игара.



**Литература**

- Edited by Wexselblat Alan. (1993). *Virtual Reality - Applications and Explorations*. Academic Press Professional.
- Gibson William. (1993). *Virtual Light*. Viking, Penguin books ltd.
- Sidjanin P., Kraak M. J. & Smets G. J. F., (1995). *The Delft University of Technology's Campus Information System Accessed by GIS and Virtual Reality Technology*. Proceedings JEC onference on Geographical Information, Den Haag
- Thimbleby Harold. (1990). *User Interface Design*. Addison-Wesley Publishing Company.

**Број часова активне наставе**

Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	Остали часови 4,7
2	2			

**Методе извођења наставе**

Предавања и вежбе у компјутерској лабораторији. Консултације. Извођење наставе се састоји из два сегмента: теоријског дела и израда дигиталних модела. У теоријском делу описане су и технике и начини примене имерсивне виртуалне реалности. На вежбама, студенти у групама од 5, раде 3Д моделовање виртуелног окружења, његово тестирање и побољшавање. Испит је успешно окончаним када је студент кроз тимски рад успешно реализовао предвиђене задатке.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	30	усмени испит	
колоквијум-и		испит	60