

**Табела 5.2. Спецификација предмета Мастер академске студије**  
Спецификацију треба дати за сваки предмет из студијског програма

<b>Студијски програм:</b> ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
<b>Назив предмета:</b> ИНТЕРАКТИВНИ МЕДИЈИ			
<b>Наставник/наставници:</b> Маја С. Буцаров			
<b>Статус предмета:</b> Обавезан, први семестар			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> Нема			
<b>Циљ предмета</b> Оспособљавање студената да схвате технике и начине интерактивних дигиталних комуникација и медија, њихов развој, различите концепте и технике, као и поља примене.			
<b>Исход предмета</b> Примена стечених знања у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Увод и дефинисање основних појмова: интерактивност, комуникације, трансмисиони медији. Појашњење ширих основних појмова (гласариј) рачунарске и информационе технологије везане за поље интерактивних комуникација. Преглед развоја интерактивних комуникација са примерима. Хардверска и софтверска организација савремених интерактивних комуникација. Преглед начина и могућности примене савремених концепата интерактивних комуникација и медија. <i>Практична настава:</i> Практична настава (вежбе) ће се изводити у компјутерској лабораторији специјално опремљеној софтверима и додатном опремом за интерактивне комуникације. Циљ вежбања је да се студенти обуче креирању различитих типова интерактивности за различите потребе и медије, од решавања конкретних проблема до интерактивне компјутерске графике и игара. За ове потребе студенти ће користити специјализовани софтвер. Студенти ће радити индивидуалне пројекате или, по жељи у мањим групама (до 5 студената).			
<b>Литература</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manovich, L. (2006). <i>Image Future</i>, Manovich.net</li> <li>• Svanaes, D. (2000). <i>Understanding Interactivity: Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction</i>. NTNU, Trondheim, Norway. PhD, NTNU.no</li> <li>• Popper F. (1875). <i>Art — Action and Participation</i>, New York University Press</li> </ul>			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:
<b>Методе извођења наставе</b>			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	Поена	<b>Завршни испит</b>	Поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
Практични индивидуални радови	30	усмени испит	
колоквијум-и		Завршни испит	60

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА

<b>Назив предмета:</b> ДИГИТАЛНА ФАБРИКАЦИЈА			
<b>Наставник/наставници:</b> Бојан Б. Тепавчевић, Предраг С. Шиђанин, Мила Г. Гвардиол			
<b>Статус предмета:</b> Обавезни, први семестар			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> нема			
<b>Циљ предмета</b> Овладавање основним програмским вештинама у функцији израда макета или прототипа комплексне геометријске форме генерисане из дигиталног 3D модела.			
<b>Исход предмета</b> Примена стечених знања у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Дигитална фабрикација у уметности и инжењерству, појам, примери, историјат. Подела и технике. Геометријски принципи и стратегије 3D моделовања у односу на различите задатке израде физичких модела. Технике 2D и 3D CAM фабрикације. Материјали и њихова улога у дигиталној фабрикацији. Технике дигиталне фабрикације ( <i>sectioning, folding, forming, contouring</i> ). Геометрија и моделовање за CNC ласер. "Rapid prototyping" врсте. ( <i>3D printing, 3D Wax Printing, Multijet Modeling, SLS</i> , и др.). Материјали. Дигитална фабрикација еластичним материјалима. Предавања и вежбе се изводе у лабораторији за дигиталну фабрикацију. Извођење наставе се састоји из 3 сегмента: Теоријски део; Демонстрациј дигитално фабрикованих модела; Израда дигитално фабрикованих модела. У теоријском делу су описане различите технике дигиталне фабрикације, као и улога геометрије и материјала у њиховој изради. <i>Практична настава:</i> На вежбама се ради задатак предвиђен за рад у тиму који има до 5 чланова. Курс нема формални завршни испит и сматра се успешно окончаним уколико је студент кроз самостални и тимски рад успешно реализовао предвиђене задатке.			
<b>Литература</b> - L. Iwamoto, Digital Fabrications: Architectural and Material Techniques, Princeton Architectural Press, 2009 - B. Kolarevic, Manufacturing Material Effects: Rethinking Design and Making in Architecture, Routledge, 2008 - D. Schodek, M. Bechtold, J.K. Griggs, K. Kao, K. Steinberg, Digital Design and Manufacturing: CAD/CAM Applications in Architecture and Design, Wiley, 2004			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b>			
<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	5	завршни испит	30
практични индивидуални радови	5	писмени испит	
Тестови током семестра	60	усмени испит	
<b>Студијски програм:</b> ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			

<b>Назив предмета:</b> ТЕХНИКЕ ВР СИМУЛАЦИЈА			
<b>Наставник/наставници:</b> Предраг С. Шиђанин			
<b>Статус предмета:</b> Обавезни, први семестар			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> нема			
<b>Циљ предмета</b> Оспособљавање студената да схвате технике и начине креирања различитих видова симулација у виртуелној реалности.			
<b>Исход предмета</b> Примена стечених знања у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Увод и дефинисање основних појмова: технике, симулације, концептуални дизајн, функционлни дизајн. Појашњење ширих основних појмова (гласариј) рачунарске и информационе технологије везане за поље симулација у виртуелној реалности. Преглед развоја симулационих технологија. Хардверска и софтверска организација савремених симулација у виртуалној реалности. Преглед начина и могућности примене савремених концепата симулација виртуалном реалношћу. <i>Практична настава:</i> Практична настава (вежбе) ће се изводити у компјутерској учионици специјално опремљеној софтверима и додатном опремом за израду уметничких симулација у виртуелној реалности. Циљ вежбања је да се студенти обуче конципирању и изради симулација у виртуелној реалности. Студенти ће радити индивидуалне уметничке симулационе пројекте или, по жељи у мањим групама (до 5 студената).			
<b>Литература</b> - Шиђанин П. и Лазић М., (2018). <i>ВИРТУЕЛНА И ПРОШИРЕНА РЕАЛНОСТ – концепти, технике, примене</i> . ФТН издаваштво. - Edited by Wexselblat Alan. (1993). <i>Virtual Reality - Applications and Explorations</i> . Academic Press Professional. - Gibson William. (1993). <i>Virtual Light</i> . Viking, Penguin books ltd. - Sidjanin P. & Plavsic J. (2019). <i>The VR Simulation of hydrological data</i> . ZINC 2019, international conference, Novi Sad.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b>			
<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	10	завршни рад	60
практични индивидуални радови	30	писмени испит	
Тестови током семестра		усмени испит	
<b>Студијски програм:</b> ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			

<b>Назив предмета:</b> ПРОДУКЦИЈА И ПРЕЗЕНТАЦИЈА ДИГИТАЛНИХ УМЕТНОСТИ			
<b>Наставник/наставници:</b> Сања С. Којић Младенов, Маја С Буцаров			
<b>Статус предмета:</b> Изборни, први семестар			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> нема			
<b>Циљ предмета</b> Упознавање са досадашњом теоријом и праксом продукције и презентације дигиталних уметности код нас и у свету, указивање на могућности позитивних решења кроз критичко аналитички и практични рад.			
<b>Исход предмета</b> Оспособљеност за препознавање и примену адекватне продукције и презентације дигиталних уметности у даљем образовном и професионалном раду.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Историјски преглед кључних теорија и пракси продукције и презентације дигиталних уметности код нас и у свету (компјутерска, нет и веб уметност, уметност виртуелне реалности, анимација, компјутерска графика, видео игре; интерактивна уметност, медијске и хибридне инсталације, светлосни и звучни радови; био арт, device art, DIY (уради сам пракса), хаптика, роботска, кибернетска, интермедијска и хибридна уметност...);</li> <li>• Анализа процеса продукције дигиталних уметности - од идеје до реализације (тематски оквир, референтни теоријски апарат, формирање концепта, избор адекватног медија у оквиру дигиталних пракси, методологија рада и приступа, стратегије везане за процес настанка рада, индивидуално / колективно, интердисциплинарност као изазов);</li> <li>• Историјски преглед и критичка анализа презентације дигиталних уметности (изложбени музејско / галеријски простори, алтернативни урбани и природни простори, виртуелни простори интернета, друштвених мрежа и видео игара, виртуелна реалност, хепенинг, акција, интервенција, перформанс)</li> <li>• Стратегије промоције, повећања видљивости и позиционирања дигиталне уметности у јавности, политика идентитета, родна перспектива, пројекције будућег развоја.</li> </ul> <i>активна настава:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Анализа и дискусија о примерима из продукције и презентације дигиталних уметности, активно праћење актуелне дигиталне уметничке продукције;</li> <li>• Вежбе – процес продукције дигиталног рада (писање концепта - одабир теме, референтни теоријски апарат, медиј и методологија);</li> <li>• Истраживачки пројекат – реализација дигиталног рада и његова адекватна презентација.</li> </ul>			
<b>Литература</b> ne Paul. (2003). <i>Digital Art</i> , London: Thames & Hudson; Michael Rush. (1999). <i>New Media in Late 20th-Century Art</i> , London: Thames & Hudson; Jana Reena, Mark Tribe, Uta Grosenick (ed.). (2006). <i>New Media Art</i> . Taschen; Rachel Greene. (2004). <i>Internet Art</i> . London: Thames & Hudson; Оливер Грау. (2008). <i>Виртуелна уметност</i> . Београд: Сlio; Јован Чекић и Јелисавета Благојевић (ур.). (2012). <i>Моћ/медију/&amp;</i> . Београд: Факултет за медије и комуникације, Универзитет Сингидунум.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b>			
<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	20	завршни испит	50

практични индивидуални радови	30	писмени испит	
тестови током семестра		усмени испит	

<b>Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
<b>Назив предмета: ДРАМАТУРГИЈА АУДИОВИЗУЕЛНИХ УМЕТНОСТИ</b>			
<b>Наставник/наставници: Петар Ж. Протић, Маја С. Бударов, Милан С. Влашки</b>			
<b>Статус предмета: Изборни, први семестар</b>			
<b>Број ЕСПБ: 6</b>			
<b>Услов: нема</b>			
<b>Циљ предмета</b> Стицање основног знања из историје и драматургије аудиовизуелних уметности, са фокусом на филм. Препознавање значајних стилских и ауторских обележја у кинематографији и познавање терминологије аудиовизуелног и филмског језика.			
<b>Исход предмета</b> Самосталан приступ стваралачком процесу утемељен на познавању историје и терминологије филма.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Упознавање са развојем стилских праваца у историји кинематографије. Учење основне терминологије аудиовизуелног и филмског језика. Упознавање са развојем жанрова, историјом продукције, техничким усавршавањем. Изучавање упечатљивости ауторског филмског израза и стила. Филмска критика, есеј, преглед. Развој филмског стваралаштва по категоријама (сценариста, редитељ, сниматељ, продуцент, итд). Утицај комерцијалног фактора на развој аудиовизуелне и филмске уметности и индустрије. Еволуција филмске публике. Феномен римејка, поновна адаптација популарног књижевног дела (нпр. Ана Карењина, Мадам Бовари, Моби Дик) Либерализација аудиовизуелног израза и растућа доступност бављењу филмском уметношћу. Сврха познавања и изучавања теорије и историје филма. <i>Практична настава:</i> Настава се изводи уз пројекције аудиовизуелних и филмских дела. Заједничка анализа упечатљивих историјских промена у филмском изразу и стилу. Практично упознавање са значајним филмским делима и ствараоцима у филмској историји. Развој телевизије, дигиталног стваралаштва, видео игара, уз анализу утицаја филмске уметности.			
<b>Литература</b> (2005). <i>Историја филма. 1, 2, 3.</i> Београд: Сlio. I. & Лим, А. (2006). <i>Најважнија уметност: источноевропски филм у двадесетом веку.</i> Београд: Сlio. Б. (1927/1928). <i>Развитак филмске уметности. Естетика филма. Филм као уметност. Наша филмска уметност. У: Летопис Матице српске.</i>			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b>			
<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	10	завршни испит	60

практични индивидуални радови	30	писмени испит	
тестови током семестра		усмени испит	

<b>Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА</b>			
<b>Назив предмета: ПРОЈЕКТОВАЊЕ МОБИЛНИХ АПЛИКАЦИЈА</b>			
<b>Наставник/наставници:</b> Предраг М. Текић			
<b>Статус предмета:</b> Изборни, први семестар			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> Нема			
<b>Циљ предмета</b> Упознавање са основним појмовима писања апликација за Android уређаје.			
<b>Исход предмета</b> Обученост студената за самосталну израду апликација за Android уређаје.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава:</i> Карактеристике и примене мобилних уређаја. Android и његова структура. Вишенитни рад, сервиси, пријемници и друге позадинске операције. Пружање информација кориснику. Програмирање у Android окружењу. Интерфејс Android апликација. Животни циклус Android апликације. Обрада догађаја чији је извор корисник, као што су додир и покрети. Снимање и репродуковање аудио и видео записа. Паковање и инсталирање Android апликације. Безбедоносне дозволе и API кључеви. Употреба API функција за приступање хардверским компонентама на Android уређајима. Комуницирање с другим мобилним уређајима преко SMS порука, претраживање веб и друштвених мрежа. SQL и SQLite имплементације у Android окружењу. Складиштење података. Учитавање GPS података о географском положају. Употреба Google Maps API. Израда бржих апликација помоћу сопственог кода. Израда резервне копије података на систему и њихово обнављање помоћу класе BackupManager. Тестирање апликација и отклањање грешака током развојног циклуса. <i>Практична настава:</i> Рад са развојном платформом Android SDK и развој једноставнијих Android апликација помоћу Java програмског језика.			
<b>Литература</b> [1.] James Steele, Nelson To : Андроид. Микро књига, 2011. [2.] Ed Burnette : Hello, Android: Introducing Google's Mobile Development Platform. Pragmatic Bookshelf, 2010.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:
<b>Методe извођења наставе</b>			
<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	10	завршни испит	30
практични индивидуални радови	30	писмени испит	
Тестови током семестра	30	усмени испит	

<b>Студијски програм:</b> ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
<b>Назив предмета:</b> ИНТЕРНЕТ МАРКЕТИНГ			
<b>Наставник/наставници:</b> Бранислав З. Радновић			
<b>Статус предмета:</b> Изборни, први семестар			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> 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 оријентисаних 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. <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. Котлер, Филип & Келер, Кевин, Маркетинг менаџмент, Дата статус, Београд, 2006. 2. Fahy, John i Jobber, David, Основи маркетинга, Дата статус, 2. издање, 2006. 3. Ханић, Хасан, Истраживање тржишта и маркетинг информациони системи, Центар за издавачку делатност Економског факултета, 2006. 4. Sccot, M., David, Нова правила маркетинг и односа са јавношћу, Микро књига, Београд, 2009.			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b>			
<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	10	завршни испит	30
практична настава	10	писмени испит	
колоквијум-и	2 x 20	усмени испит	
семинар-и	10		

<b>Студијски програм:</b> ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
<b>Назив предмета:</b> ПЕРСПЕКТИВНА ИНТЕРПРЕТАЦИЈА 3Д ПРОСТОРА			
<b>Наставник/наставници:</b> Предраг С. Шиђанин, Весна З. Стојаковић			
<b>Статус предмета:</b> Обавезан, други семестар			
<b>Број ЕСПБ:</b> 4			
<b>Услов:</b> Нема			
<b>Циљ предмета</b> Циљ предмета је оспособљавање студената за идентификацију, разумевање и интерпретацију просторних односа и тумечење везе тродимензионалног простора и дводимензионалне перспективне слике (пројекције).			
<b>Исход предмета</b> Исход предмета је да студентима омогући да стечена знања примењују у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Развој и сврха перспективе. Основни елементи просторне визуелизације. Пројигирање и правци посматрања. Основне геометријске форме. Тумачење просторних односа сложених геометријских форми. Визуелни реализам, контуре и видљивост тела. Сенке и просторни реализам. Просторни односи на перспективној слици. Илузије и неодређеност перспективне пројекције. Симулација простора. Примена перспективних односа. <i>Практична настава:</i> Елементи перспективе. Детекција метричких својстава и препознавање објеката. Представљање 3д форми у карактеристичним погледима и 3д приказима. Основни принципи сенчења. Примена перспективних односа.			
<b>Литература</b> - П. Анагности ПЕРСПЕКТИВА Научна књига, Београд. - Р. Штулић ПЕРСПЕКТИВА ФТН, Нови Сад - А. Perez-Gomez, L. Pelletier, Architectural Representation and Perspective Hinge, The MIT Press 1997			
<b>Број часова активне наставе</b>			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
<b>Методе извођења наставе</b>			
<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	10	завршни испит	
практична настава	30	писмени испит	30
колоквијуми	30	усмени испит	

<b>Студијски програм:</b> ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
<b>Назив предмета:</b> СТУДИЈСКИ ИСТРАЖИВАЧКИ РАД



<b>Наставник/наставници:</b> Ментор				
<b>Статус предмета:</b> Обавезан, други семестар				
<b>Број ЕСПБ:</b> 5				
<b>Услов:</b> Положени сви испити				
<b>Циљ предмета</b> Да сходно избору предмета и ментора стекне одређена знања која ће му помоћи да заврши мастер рад.				
<b>Исход предмета</b> Да после завршеног студијско истраживачког рада студенти буде способан да самостално напише текстуални део мастер рада и изведе медијску продукцију онога што је са ментором договорио.				
<b>Садржај предмета</b> У зависности за шта се студент одлучи и коју тему одабере ће зависити и садржај истраживања у датој области.				
<b>Литература</b> Утврђује се у складу са захтевом за мастер рад који препоручује ментор.				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови
Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад: 6	
<b>Методе извођења наставе</b>				
<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 студијско – истраживачког рада	50	завршни испит		
потписан дневник студијско – истраживачког рада	10	писмени испит		
Извештај о студијско – истраживачком раду	40	усмени испит		
Начин провере знања могу бити различити. Наведено у табели су само неке опције (писмени испити, усмени испит, презентација пројекта, семинари, итд.)				

<b>Студијски програм:</b> ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА				
<b>Назив предмета:</b> СТРУЧНА ПРАКСА				
<b>Наставник/наставници:</b> Мила Г. Гвардиол				
<b>Статус предмета:</b> Обавезан, други семестар				
<b>Број ЕСПБ:</b> 8				
<b>Услов:</b> Нема				
<b>Циљ предмета</b> Стручна пракса треба да омогући студентима стицање искустава путем конкретног рада на различитим пољима (технике, припреме, извођење и сл.) медијских садржаја које су учили током студија.				
<b>Исход предмета</b> После завршене стручне праксе студенти треба да буду упознати са конкретним протоколима, техникама, многоућностима и сл. продукције и постпродукције различитих медијских садржаја. Студенти ће према				

личном интересовању стећи искуства у штампаним, аудио и видео медијима, медијским регулативама, веб платформама, гејмингу, оптимизацији и форматирању и складиштењу аудио визуелних записа и др.

#### Садржај предмета

Стручна пракса за све студенте основних академских студија Дигитална продукција се изводи у реномираним установама које су у домену информационих технологија – дигиталне продукције. Са следећим реномираним установама је успостављена сарадња пошто оне омогућавају студентима пуну иновативну и инфраструктурну подршку. Неке од тих установа су: РТВ, Адриа Медиа Груп, Еипикс ентертаинмент, Нав Њу Медија, НС плакат и др. Садржај и начин извођења стручне праксе је дефинисан споразумима о сарадњи са наведеним институцијама.

#### Литература

–

#### Број часова активне наставе

Остали часови

Предавања:

Вежбе:

Други облици наставе:

Студијска пракса:  
90

#### Методе извођења наставе

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

#### Предиспитне обавезе

Поена

#### Предиспитне обавезе

Поена

активност у току студијске праксе

50

завршни испит

потписан дневник студијске праксе

10

писмени испит

Извештај о студијској пракси

40

усмени испит