

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

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНИ МЕДИЈИ			
Наставник/наставници: Маја С. Бударов			
Статус предмета: Обавезан, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
Циљ предмета Оспособљавање студената да схвате технике и начине интерактивних дигиталних комуникација и медија, њихов развој, различите концепте и технике, као и поља примене.			
Исход предмета Примена стечених знања у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Увод и дефинисање основних појмова: интерактивност, комуникације, трансмисиони медији. Појашњење ширих основних појмова (глосариј) 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 пројекте или, по жељи у мањим групама (до 5 студената).			
Литература [1] Manovich, L. (2006). <i>Image Future</i> , Manovich.net [2] Svanaes, D. (2000). <i>Understanding Interactivity: Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction</i> . NTNU, Trondheim, Norway. PhD, NTNU.no [3] Popper F. (1875). <i>Art — Action and Participation</i> , New York University Press			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
Практични индивидуални радови	30	усмени испит	
колоквијум-и		Завршни испит	60

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: МУЛТИМЕДИЈАЛНИ СИСТЕМИ			
Наставник/наставници: Гвардиол Мила			
Статус предмета: Обавезни, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
Циљ предмета Оспособљавање студената за прикупљање, руковање, архивирање, програмирање, синхронизацију и презентовање мултимедијалних токова података у мрежном окружењу.			
Исход предмета Обученост студената за самостални развој и употребу софтвера и система са израженим мултимедијалним карактером.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Елементи мултимедије (појмови, карактеристике и токови података медија). Карактеристике медија (аудио, видео, слика-графика). Компресија, стандарди и алгоритми. Мултимедијални комуникациони системи. Мултимедијалне базе података. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Израда апликација (програмски и скрипт језици; аутооринг системи и ММ киоск) и упознавање са употребом система са израженим мултимедијалним карактером кроз конкретне примере.			
Литература [1] Д. Иветић, Основи интерактивних система са елементима рачунарске графике и мултимедије, у припреми [2] R. Steinmetz, K. Nahrstedt, Multimedia: Computing, Communications & Applications, Prentice Hall, 1995			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе Монолошки, дијалошки, интерактивно, демонстративно.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Предиспитне обавезе	Поена
активност у току предавања	10	Теоријски испит	30
практични индивидуални радови	40		
Тестови током семестра	20		

Студијски програм/студијски програми : ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Врста и ниво студија: МАСТЕР АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ			
Назив предмета: НАУКА О ПОДАЦИМА (DATA SCIENCE) У МУЛТИМЕДИЈИ			
Наставник (Име, средње слово, презиме): Текић Предраг, Групчев Владимир, Стојчевска Биљана			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН , први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
Циљ предмета Оспособљавање студената у напредним принципима и техникама општег вађења знања из података. Сечена знања студент треба да примени у анализи, проучавању и решавању реалних проблема у различитим областима над мултимедијалним подацима.			
Исход предмета Обученост студената за самосталну примену вештина потеклих из математике, статистике, машинског учења и база података на мултимедијалне податке, уз добро разумевање проблема мултимедијалних података.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Кључне методологије за рад са великим подацима у мултимедији. Прикупљање података, интеграција, управљање, моделирање, анализа, визуализација, предвиђање и одлучивање, као и приватност мултимедијалних података. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Имплементација и анализа конкретних примера науке о подацима путем практичних пројеката и студија случаја у пословним, инжењерским и друштвеним наукама на мултимедијалним подацима. Упознавање са библиотекама за рад са великим скуповима података (<i>Apache Hadoop, Apache Spark</i>) и техникама као што је <i>MapReduce</i> .			
Литература [1] Cyrus F. Nourani, Intelligent Multimedia Computing Science, ASP, 2005 [2] S. Vrochidis, B. Huet, E. Y. Chang, I. Kompatsiaris, Big Data Analytics for Large-Scale Multimedia Search, Wiley, 2019 [3] A. K. Vaughan., J. Gao, J. Pan, V. A. Petrushin, Multimedia Data Mining and Analytics: Disruptive Innovation, Springer, 2015			
Број часова активне наставе			Остали часови:
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе Монолошки, дијалогски, интерактивно, демонстративно.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	Теоријски испит	30
пројекат	40		
семинари	20		

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО				
Назив предмета: ТЕХНИКЕ ВР СИМУЛАЦИЈА				
Наставник/наставници: Предраг С. Шиђанин				
Статус предмета: Обавезни, први семестар				
Број ЕСПБ: 6				
Услов: нема				
Циљ предмета Оспособљавање студената да схвате технике и начине креирања различитих видова симулација у виртуелној реалности.				
Исход предмета Примена стечених знања у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.				
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Увод и дефинисање основних појмова: технике, симулације, концептуални дизајн, функционлни дизајн. Појашњење ширих основних појмова (глосариј) 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).				
Литература [1] Шиђанин П. и Лазић М., (2018). <i>ВИРТУЕЛНА И ПРОШИРЕНА РЕАЛНОСТ – концепти, технике, примене</i> . ФТН издаваштво. [2] Edited by Wexselblat Alan. (1993). <i>Virtual Reality - Applications and Explorations</i> . Academic Press Professional. [3] Gibson William. (1993). <i>Virtual Light</i> . Viking, Penguin books ltd. [4] Sidjanin P. & Plavsic J. (2019). <i>The VR Simulation of hydrological data</i> . ZINC 2019, international conference, Novi Sad.				
Број часова активне наставе				Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
Методe извођења наставе				
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе	Поена	Предиспитне обавезе	Поена	
активност у току предавања	10	завршни рад	60	
практични индивидуални радови	30	писмени испит		
Тестови током семестра		усмени испит		

Студијски програм : ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: IoT АПЛИКАЦИЈЕ,			
Наставник/наставници: Ранков Г. Александра			
Статус предмета: ИЗБОРНИ, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов:Нема			
Циљ предмета			
Оспособљавање студената за разумевање примене IoT-а, одређивање тржишне перспективе IoT-а, употреба уређаја и апликација IoT-а у управљању подацима у IoT-у.			
Исход предмета			
Студенти стичу знања о применама IoT-а у индустријској и комерцијалној аутоматизацији и стварном свету.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
Увод, IoT апликације за индустрију. Визија IoT-а из глобалног контекста. Паметни објекти, паметне апликације. Стварање знања из великих података и серијализације. IoT за малопродајну индустрију. IoT за пољопривреду. Мишљења о примени IoT-а и вредности за индустрију, управљање IoT апликацијама.			
<i>Практична настава:</i>			
<i>Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i>			
Разумевање примене IoT-а. Одређивање тржишне перспективе IoT-а. Употреба уређаја и изградња архитектуре у IoT-у.			
Литература			
[1] Vijay Madiseti and Arshdeep Bahga, “Internet of Things (A Hands-on-Approach)”, 1st Edition, VPT, 2014			
[2] Francis daCosta, “Rethinking the Internet of Things: A Scalable Approach to Connecting Everything”, 1st Edition, Apress Publications, 2013			
[3] Cuno Pfister, Getting Started with the Internet of Things, O’Reilly Media, 2011			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Монолошки, дијалoшки, интерактивно, демонстрaтивно.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	теоријски испит	30
пројекат	40		
семинари	20	

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: ПРОДУКЦИЈА И ПРЕЗЕНТАЦИЈА ДИГИТАЛНИХ УМЕТНОСТИ			
Наставник/наставници: Сања С. Којић Младенов, Маја С Бударов			
Статус предмета: Изборни, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
Циљ предмета 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.			
Исход предмета Оспособљеност за препознавање и примену адекватне продукције и презентације дигиталних уметности у даљем образовном и професионалном раду.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> <ul style="list-style-type: none"> - 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...); - 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); - 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) - Стратегије промоције, повећања видљивости и позиционирања дигиталне уметности у јавности, политика идентитета, родна перспектива, пројекције будућег развоја. <i>Практична настава:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Анализа и дискусија о примерима из продукције и презентације дигиталних уметности, активно праћење актуелне дигиталне уметничке продукције; - Вежбе – процес продукције дигиталног рада (писање концепта - одабир теме, референтни теоријски апарат, медиј и методологија); - Истраживачки пројекат – реализација дигиталног рада и његова адекватна презентација. 			
Литература [1] Christiane Paul. (2003). <i>Digital Art</i> , London: Thames & Hudson; Michael Rush. (1999). <i>New Media in Late 20th-Century Art</i> , London: Thames & Hudson; [2] Jana Reena, Mark Tribe, Uta Grosenick (ed.). (2006). <i>New Media Art</i> . Taschen; Rachel Greene. (2004). <i>Internet Art</i> . London: Thames & Hudson; [3] Оливер Грау. (2008). <i>Виртуелна уметност</i> . Београд: Clío; [4] Јован Чекић и Јелисавета Благојевић (ур.). (2012). <i>Моћ/медији/&</i> . Београд: Факултет за медије и комуникације, Универзитет Сингидунум.			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Предиспитне обавезе	Поена
активност у току предавања	20	завршни испит	50
практични индивидуални радови	30	писмени испит	
тестови током семестра		усмени испит	

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: ИНТЕРНЕТ МАРКЕТИНГ			
Наставник/наставници: Бранислав З. Радновић			
Статус предмета: Изборни, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
Циљ предмета 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.			
Исход предмета 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.			
Садржај предмета <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.			
Литература [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] Scot, M., David, Нова правила маркетинг и односа са јавношћу, Микро књига, Београд, 2009.			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Предиспитне обавезе	Поена
активност у току предавања	10	завршни испит	30
практична настава	10	писмени испит	
колоквијум-и	2 x 20	усмени испит	
семинар-и	10		

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: ПЕРСПЕКТИВНА ИНТЕРПРЕТАЦИЈА 3Д ПРОСТОРА			
Наставник/наставници: Предраг С. Шиђанин, Предраг М. Текић, Весна З. Стојаковић			
Статус предмета: Обавезан, други семестар			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: Нема			
Циљ предмета Циљ предмета је оспособљавање студената за идентификацију, разумевање и интерпретацију просторних односа и тумечење везе тродимензионалног простора и дводимензионалне перспективне слике (пројекције).			
Исход предмета Исход предмета је да студентима омогући да стечена знања примењују у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Развој и сврха перспективе. Основни елементи просторне визуелизације. Пројицирање 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.			
Литература [1] П. Анагности ПЕРСПЕКТИВА Научна књига, Београд. [2] Р. Штулић ПЕРСПЕКТИВА ФТН, Нови Сад [3] А. Perez-Gomez, L. Pelletier, Architectural Representation and Perspective Hinge, The MIT Press 1997			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 3	Вежбе: 3	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Предиспитне обавезе	Поена
активност у току предавања	10	завршни испит	
практична настава	30	писмени испит	30
колоквијуми	30	усмени испит	

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: ДРАМАТУРГИЈА АУДИОВИЗУЕЛНИХ УМЕТНОСТИ			
Наставник/наставници: Петар Ж. Протић, Маја С. Буцаров, Милан С. Влашки			
Статус предмета: Изборни, други семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
Циљ предмета 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.			
Исход предмета Самосталан приступ стваралачком процесу утемељен на познавању историје и терминологије филма.			
Садржај предмета <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.			
Литература [1] Кук, Д. (2005). <i>Историја филма. 1, 2, 3.</i> Београд: Слио. [2] Лим, М. & Лим, А. (2006). <i>Најважнија уметност: источноевропски филм у двадесетом веку.</i> Београд: Слио. [3] Токин, Б. (1927/1928). Развитак филмске уметности. Естетика филма. Филм као уметност. Наша филмска уметност. У: <i>Летопис Матице српске.</i>			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Предиспитне обавезе	Поена
активност у току предавања	10	завршни испит	60
практични индивидуални радови	30	писмени испит	
тестови током семестра		усмени испит	

Студијски програм/студијски програми : ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Врста и ниво студија: МАСТЕР АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ			
Назив предмета: ПРОГРАМСКЕ ТЕХНИКЕ У МУЛТИМЕДИЈИ			
Наставник (Име, средње слово, презиме): Ранков Александра, Горачинова Илијева Лидија, Групчев Владимир			
Статус предмета: ИЗБОРНИ, други семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
Циљ предмета Оспособљавање студената у напредним принципима и техникама програмирања у мултимедији. Сечена знања студент треба да примени у анализи, проучавању и решавању реалних проблема.			
Исход предмета Обученост студената за самосталну реализацију и употребу процедура прихватања, обраде, складиштења, преноса, просторне и временске синхронизације мултимедијалних токова података.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Структуре података за мултимедијалне токове података дискретне (текст, слика) и континуалне природе. Алгоритми преноса, манипулације и приказа мултимедијалних токова података. Алгоритамска теорија игара. Стратегија. Примена интелигентних алгоритама у рачунарским играма. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Имплементација и анализа конкретних примера појединих алгоритама у одговарајућим програмским окружењима. Визуелно програмирање у мултимедији.			
Литература [1] Weiss M.A., Data Structures and Algorithm Analysis in C++, 4th Edition, Addison-Wesley, 2014 [2] Preim B., Botha C.P. Visua Computing for Medicine, 2nd Edition: Theory, Algorithms, and Applications, Elsevier/Morgan Kaufmann, 2013 [3] Dalmau D.S.C. Core Techniques and Algorithms in Game Programming, New Riders Publishing, 2003			
Број часова активне наставе			Остали часови:
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе: Студијски истраживачки рад:	
Методе извођења наставе Монолошки, дијалошки, интерактивно, демонстративно.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	Теоријски испит	30
пројекат	40		
семинари	20		

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: СТУДИЈСКИ ИСТРАЖИВАЧКИ РАД			
Наставник/наставници: Ментор			
Статус предмета: Обавезан, други семестар			
Број ЕСПБ: 4			
Услов: Положени сви испити			
Циљ предмета Да сходно избору предмета и ментора стекне одређена знања која ће му помоћи да заврши мастер рад.			
Исход предмета 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.			
Садржај предмета У зависности за шта се студент одлучи и коју тему одабере ће зависити и садржај истраживања у датој области.			
Литература Утврђује се у складу са захтевом за мастер рад који препоручује ментор.			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	
			Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Предиспитне обавезе	Поена
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.)			

Студијски програм: ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Назив предмета: СТРУЧНА ПРАКСА			
Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол			
Статус предмета: Обавезан, други семестар			
Број ЕСПБ: 4			
Услов: Нема			
Циљ предмета 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.			
Исход предмета После завршене стручне праксе студенти треба да буду упознати са конкретним протоколима, техникама, могућностима 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 ентертајнмент, Нав Њу Медиа, 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 7
Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	
			Студијска пракса: 90
Методe 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	

Студијски програм/студијски програми : ИНФОРМАТИЧКО ИНЖЕЊЕРСТВО			
Врста и ниво студија: МАСТЕР АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ, други ниво			
Назив предмета: ЗАВРШНИ РАД			
Наставник (Име, средње слово, презиме): Ментор			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Положени сви испити			
Циљ предмета			
Циљ израде и одбране завршног рада (мастер рада) је да студент покаже да поседује задовољавајућу способност самосталне и креативне примене стечених теоријских и практичних знања током студирања као и знања из стручне литературе. Завршним радом студент доказује способност оригиналног и креативног решавања сложених проблема.			
Исход предмета			
Оспособљавање студената за систематски, креативан и мултидисциплинаран приступ у решавању битно нових проблема, спровођење анализа, примену стечених и критичком коришћењу знања из других области у циљу изналажења решења задатог проблема. Стицање знања и искустава о начину, структури и форми писања извештаја након извршених анализа, експеримената и других активности које су спроведене у оквиру задате теме завршног рада. Израдом завршног-мастер рада студенти стичу искуства за писање извештаја (анализа, процена, реферата и сл.) у оквиру којих је потребно описати проблематику, методологију и резултате до којих се дошло.			
Садржај предмета			
Процес израде завршног рада се у принципу одвија по следећим фазама: анализа и схватање постављеног задатка (теме завршног рада), прикупљање, обрада и анализа литературе по задатој теми (примарне и секундарне), евентуални експериментални или практични рад, анализа и дискусија прикупљених података или експерименталних резултата, предлагање и избор најповољнијег решења постављеног задатка, доношење одговарајућих закључака. На крају се приступа писању рада. Студент припрема рад у писаном или електронском облику са следећим принципијелним поглављима: Увод, Теоријски део рада (прикупљени подаци из примарне и секундарне литературе), Анализа прикупљених литературних података (или Експериментални део, Анализа и дискусија експерименталних резултата), Резултати анализе и дискусија, Закључци, Преглед литературе, Списак слика, дијаграма и табеларних приказа.			
Литература			
Одређује се у складу са потребама и облашћу која је обухваћена задатом темом завршног рада.			
Број часова активне наставе			Остали часови
Предавања:	Вежбе:	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад: 6
			2
Методe извођења наставе			
Ментор саставља задатак дипломског рада и доставља га студенту. Студент је обавезан да дипломски рад изради у оквиру задате теме која је дефинисана задатком. Током израде дипломског рада, ментор може давати додатна упутства студенту, упућивати на одређену литературу и додатно га усмеравати у циљу израде квалитетног рада. У оквиру теоријског дела дипломског рада студент обавља консултације са ментором, а по потреби и са другим наставницима који се баве проблематиком из области теме дипломског рада. У оквиру задате теме, студент по потреби врши и одређена мерења, испитивања, бројања, анкете и друга истраживања, ако је то предвиђено задатком дипломског рада. Студент сачињава дипломски рад и након добијања сагласности од стране комисије за оцену и одбрану, укоричене примерке доставља комисији. Одбрана дипломског рада је јавна, а студент је обавезан да након презентације усмено одговори на постављена питања и примедбе.			
Оцена знања - максимални број поена 100			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања		Презентација и излагање	20
Квалитет рада и резултата	50	Одговори на постављена питања	20
Технички изглед рада	10	