

## GRAFIČKI DIZAJN - 60 ESPB

<b>NASTAVNI PLAN I PROGRAMI PREDMETA</b>					
<b>Semestar I</b>	<b>Fond</b>	<b>Bod</b>	<b>Semestar II</b>	<b>Fond</b>	<b>Bod</b>
	<b>P+V</b>	<b>ESPB</b>		<b>P+V</b>	<b>ESPB</b>
Metodologija istraživanja	3+2	6	Teorija dizajna	2+2	4
Teorija umjetnosti	2+2	4	Lični i profesionalni razvoj i samopromocija	2+4	5
Sociologija	2+2	6	<b>Izborni predmet 2</b>	2+2	5
<b>Izborni predmet 1</b>	2+2	6	<b>Izborni predmet 3</b>	2+4	6
Umetnička istraživanja za završni rad	2+2	8	<b>Završni (master) rad</b>		10
<b>Ukupno:</b>	<b>21</b>	<b>30</b>	<b>Ukupno:</b>	<b>20</b>	<b>30</b>

<b>Izborni predmet 1</b>	<b>Izborni predmet 2</b>	<b>Izborni predmet 3</b>
<b>P2+V2 - 6 ESPB</b>	<b>P2+V2 - 5 ESPB</b>	<b>P2+V4 - 6 ESPB</b>
Dizajn grafičkih medija	Digitalna ilustracija	Dizajn za digitalnu fabrikaciju
Karakter i koncept dizajna	Savremena računarska animacija	Osnove fotorealnog rendera
Nove softverske tehnologije	Savremeni Veb dizajn	Pravo intelektualne svojine
<p><b>Napomena:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iz svake grupe predmeta student bira po jedan predmet.</li> <li>2. Prilikom biranja izbornih predmeta poželjno je sa se studenti konsultuju sa potencijalnim mentorom.</li> </ol>		

## 1. PROGRAMI OBAVEZNIH PREDMETA

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - master studije			
<b>naziv predmeta:</b> Metodologija istraživanja			<b>šifra:</b> MI
<b>Nastavnik:</b> Budimirović M. Vjekoslav			
<b>Status predmeta:</b> Obavezni Izborni			
<b>Broj ESPB:</b> 6			
<b>Uslov:</b> nema			
<b>Cilj predmeta:</b> Dobijanje celovitog uvida u sve faze naučnog i stručnog istraživanja i osposobljavanje za njegovo samostalno planiranje i sprovođenje.			
<b>Ishod predmeta:</b> Očekuje se da uspešan student ovlada svim fazama naučnog i stručnog istraživanja i bude u potpunosti osposobljen za samostalno planiranje i sprovođenje naučno-stručnog rada.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Nauka		
2.	Logika		
3.	Osnovne metode naučnog istraživanja i mišljenja		
4.	Naučna i stručna dela		
5.	Publikovanje naučnog i stručnog rada		
6.	Etika naučnog i stručnog rada		
7.	Razvrstavanje i način navođenja naučnoistraživačkih rezultata.		
8.	Kriterijumi za određivanje kategorije naučnih publikacija		
9.	Statistika		
10.	Vrste naučnih i stručnih istraživanja		
11.	Metode proučavanja i istraživanja		
12.	Istraživačke tehnike		
13.	Istraživački instrumenti		
14.	Struktura i tok istraživanja		
15.	Projekat istraživanja		
<b>Napomena:</b> Sadržaj vežbi je rešavanje zadataka i problema koji prate teorijski deo predmeta.			
<b>Literatura:</b> 1. V. Budimirović, N. Budimirović, <i>Istraživački rad</i> , Visoka škola strukovnih studija za vaspitače, Šabac, 2017. 2. M. Miljević, <i>Metodologija naučnog rada</i> , Filozofski fakultet Univerziteta u Istočnom Sarajevu, Pale, 2012.			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 3</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>DON:</b>			
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Na predavanjima se koriste klasične metode nastave uz korišćenje projektora. Odgovarajući rezultati i istraživanja se prezentuju u novom svetlu.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 40</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Usmeni ispt	<b>40</b>
projekat istraživanja	<b>50</b>		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Teorija umjetnosti		<b>šifra:</b>	TU
<b>Nastavnik:</b> dr Maja Stanković, prof.			
<b>Status predmeta:</b> Obavezni			
<b>Broj ESPB:</b> 4			
<b>Uslov:</b> Istorija umjetnosti, Istorija dizajna			
<b>Cilj predmeta:</b> Cilj izučavanja predmeta je osposobljavanje studenata za analizu i raspravu posebnih estetičkih i teorijskih disciplina i karakterističnih problema umjetnosti i kulture. Studenti treba da se upoznaju sa interdisciplinarnim pristupima savremenoj estetici, filozofiji i teoriji umjetnosti. Akcenat je na savremenim teorijskim orijentacijama druge polovine XX vijeka.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Pojam teorije umjetnosti		
2.	Pojam umjetnosti i postupci definisanja umjetnosti		
3.	Teorija umjetničke kritike		
4.	Teorijski pravci XX vijeka		
5.	Strukturalizam i poststrukturalizam <b>(kolokvijum 1.)</b>		
6.	Teorija moderne, avangarde i neoavangarde		
7.	Teorija ideologije		
8.	Situacionizam i postmoderna		
9.	Filozofija umjetnosti i kulture		
10.	Pojam Studija kulture i kulturne analize <b>(kolokvijum 2.)</b>		
11.	Analiza umjetničkih i kulturnih praksi		
12.	Analiza teorijskih praksi		
13.	Analiza umjetničkog teksta		
14.	Teorijska psihoanaliza		
15.	Biopolitika <b>(kolokvijum 3.)</b>		
<b>Literatura:</b>			
1. Birger, Peter. - <i>Teorija avangarde</i> . Beograd, Narodna knjiga – Alfa, 1998.			
2. Biti, Vladimir. – <i>Pojmovnik suvremene književne teorije</i> . Zagreb, Matica Hrvatska, 1997.			
3. Bodrijar, Žan. – <i>Drugo od istoga</i> . Beograd, Lapis, 1994.			
4. Debor, Gi. – <i>Društvo spektakla i komentari društva spektakla</i> . Zagreb, Arkzin, 1999.			
5. Denegri, Ješa. – «Socijalistički modernizam», <i>Treći program</i> , br. 133 – 134, I-II, Beograd, Radio-televizija Srbije i Filip Višnjić, 2007.			
6. Erjavec, Aleš. – <i>Ideologija i umjetnost modernizma</i> . Sarajevo, Svjetlost, 1991.			
7. Žižek, Slavoj. - <i>Sublimni objekt ideologije</i> . Zagreb i Sarajevo, Arkzin i Društvo za teorijsku psihoanalizu, 2002.			
8. Kršić, Dejan. – «In schluhten des kassel, a rewiew», <i>Up&amp;underground/Art dossier</i> , br.7/8, Zagreb, Bijeli val, 2004.			
9. Mišo, Iv. – <i>Umjetnost u plinovitu stanju: ogled o trijumfu estetike</i> . Zagreb, Naklada Ljevak, 2004.			
10. Fuko, Mišel. – <i>Rađanje biopolitike: predavanja na Kolež de Fransu</i> . Novi Sad, Svetovi, 2005.			
11. Hart, Majkl i Antonio Negri. – <i>Imperij</i> . Zagreb, Multimedijalni institut, Arkzin, 2003.			
12. Šuvaković, Miško. – «Ideologija izložbe: O ideologijama Manifeste», u djelu <i>Platforma SCCA</i> , br. 3, Ljubljana, 2002.			
13. Šuvaković, Miško. - <i>Pojmovnik moderne i postmoderne likovne umetnosti i teorije posle 1950. godine</i> . Beograd, Novi Sad, SANU i Prometej, 1999.			
14. Jameson, Fredric. – <i>Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism</i> . London, Verso, 1992			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz predavanja i vežbe sa pokazivanjem, objašnjenjem i poredenjem relevantnih primera, te analizom relevantnih tekstova i pisanjem seminarских radova.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	10	Ispit	30
Kolokvijum 1	20		
Kolokvijum 2	20		
Kolokvijum 3	20		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Sociologija		<b>šifra:</b>	SC
<b>Nastavnik:</b> dr Dragana Radisavljević - Ciparizović			
<b>Status predmeta:</b> Obavezni			
<b>Broj ESPB:</b> 6			
<b>Uslov:</b> nema			
<b>Cilje predmeta:</b> Sociologija na studijama dizajna ima karakter izbornog predmeta. Njen glavni obrazovni cilj jeste da studente uvede u osnovne probleme i savremene tokove fundamentalnih društvenih nauka koji se pojavljuju na tri nivoa: teorijsko-epistemološkom, metodološko-istraživačkom i praktično-primjenjenom. Neposredni obrazovni cilj nastave sociologije na studijama dizajna jeste upoznavanje sa strukturom odnosa u društvenim grupama i modelima društvene organizacije i upravljanja na grupnom, lokalnom i globalnom nivou.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Nastanak i razvoj sociologije		
2.	Terminološki preobražaj		
3.	Konstitutivni problemi sociologije		
4.	Istraživačke tehnike u sociologiji		
5.	Sociološko shvatanje porodice		
6.	Političke stranke: određenje pojma		
7.	Političke ideologije ( kolokvijum 1.)		
8.	Evropska unija		
9.	Religija		
10.	Kultura i privreda		
11.	Sociologija masovnih komunikacija		
12.	Gestualna komunikacija i civilizacije		
13.	Sociologija slovenskih imena		
14.	Trendovi u oblikovanju savremenih radnih organizacija		
15.	Društvene institucije i kulturni identitet ( kolokvijum 2.)		
<b>Literatura:</b>			
1. Milošević, Zoran ur. 2008. Lekcije iz sociologije, skripta za studente Slobomir P Univerziteta, Slobomir.			
2. Gidens, Entoni (1998): Sociologija, CID, Podgorica.			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz predavanja sa pokazivanjem, opisom i objašnjenjem relevantnih primjera.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	10	Ispit	30
Kolokvijum 1	30		
Kolokvijum 2	30		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Umetnička istraživanja za završni rad			<b>šifra:</b> UI
<b>Nastavnik:</b> mogući izabrani mentor			
<b>Status predmeta:</b> Obavezni			
<b>Broj ESPB:</b> 8			
<b>Uslov:</b>			
<p><b>Cilj predmeta:</b> Predmet je deo završnog master rada u izabranoj umetničkoj oblasti. Njegova uloga je vođenje i usmeravanje studenta u primeni stečenih znanja ( umetničkih, teorijsko umetničkih, stručno umetničkih i teorijskih ) i sposobnosti u cilju samostalnog:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ usavršavanja i samoostvarivanja u izabranom području dizajna, prema vlastitim sklonostima i sposobnostima;</li> <li>▪ istraživanja mogućnosti i metoda za rešenje zadatka uz pomoć literature i dobre dizajnerske prakse;</li> <li>▪ proučavanja problema i zaključivanja o mogućim rešenjima na osnovu sprovedenih istraživanja i analiza;</li> <li>▪ pripremanja, planiranja i organizovanja za izradu, prezentaciju i odbranu završnog rada.</li> </ul>			
<p><b>Ishod predmeta</b> se ogleda u sposobnosti svakog studenta da:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uspešno artikuliše i sintetizuje svoje znanje i razumevanje, osobine i veštine u kontekstima kreativnog rada, daljeg usavršavanja i istraživanja;</li> <li>▪ primeni, utvrdi i proširi svoje znanje u različitim kontekstualnim okvirima i situacijama, kako unutar tako i izvan područja izabrane uže umetničke oblasti.</li> <li>▪ stvara ideje, koncepte, predloge, rešenja i argumente, samostalno ili u saradnji s drugima, u cilju izvršavanja lično iniciranih ili postavljenih zadataka;</li> <li>▪ samostalno uči i postavlja ciljeve, uspešno savladava radno opterećenje i obavlja poslove u zadatom roku;</li> <li>▪ analizira informacije i iskustva, samostalno rasuđuje, kao i da uobliči logične argumente kroz razmišljanje, preispitivanje i vrednovanje;</li> <li>▪ uspostavi uspešan interaktivni odnos sa drugima, npr. kroz saradnju, rad na zajedničkim ciljevima ili kroz pregovore.</li> <li>▪ pronađe, prikupi, odabere, izdvoji, proceni, rukuje i upravlja informacijama iz različitih izvora.</li> </ul>			
<b>Sadržaj predmeta:</b>			
<p>Formira se u skladu sa odobranom temom svakog pojedinačnog završnog rada, njegovom složenošću i strukturom:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ istraživanje može da obuhvati jedan ili više predmeta koji čine umetničko područje u okviru koga se radi završni rad;</li> <li>▪ obuhvata preliminarne istraživanja neophodna za izradu teorijskog i idejnog obrazloženja projekta, ( od koncepta do finalnog rešenja ) u formatu seminarskog pisanog i ilustrovanog rada praćenog interaktivnom digitalnom prezentacijom za odbranu na ispitu.</li> </ul>			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>	<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>	<b>DON:</b>
<b>Literatura:</b> U skladu sa temom i u dogovoru sa mentorim.			
<b>Metode izvođenja nastave:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ samostalna studentska istraživanja i praktičan, projektantski rad studenta na projektu;</li> <li>▪ samostalan rad studenata na prezentacijama i izveštajima o rezultatima rada na projektu;</li> <li>▪ mentorski rad/ individualne konsultacije i korekture</li> <li>▪ timski rad / komuniciranje sa drugim strukama u procesu dizajna</li> <li>▪ kontakti i saradnja sa profesionalnom praksom/okruženjem.</li> <li>▪ učenje iz neakademskih izvora (internet, prospektni materijal, izložbe i sl. ).</li> </ul>			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	10	Prezentacija i odbrana seminarskog rada	<b>30</b>
Istraživanje i izrada seminarskog rada	60		
<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			

<b>Naziv predmeta: Teorija dizajna</b>		<b>šifra:</b>	TD
<b>Nastavnik: : dr Maja Stanković, prof.</b>			
<b>Status predmeta:</b> Obavezni			
<b>Broj ESPB: 4</b>			
<b>Uslov:</b> Istorija umjetnosti, Istorija dizajna, Teorija umjetnosti			
<b>Cilj predmeta:</b> Cilj izučavanja predmeta je osposobljavanje studenata za analizu i raspravu fenomena savremenog dizajna, posebno u kontekstu savremenih estetskih stremljenja i tehničkih srandarda i inovacija.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Uvod u teoriju medija		
2.	Medij kao poruka – uvod u teoriju percepcije i recepcije		
3.	Teorija fotografije		
4.	Teorija video umjetnosti		
5.	Teorija filma <b>(kolokvijum 1.)</b>		
6.	Vizuelna kultura		
7.	Medijska kultura		
8.	Kultura ekrana		
9.	Metamediji ili Novi mediji		
10.	Dizajn kao višemedijska praksa <b>(kolokvijum 2.)</b>		
11.	Dizajn kao sublimni objekat ideologije		
12.	Analiza dizajnerskih praksi: grafičke komunikacije		
13.	Analiza dizajnerskih praksi: industrijski dizajn		
14.	Analiza dizajnerskih praksi: veb dizajn		
15.	Analiza i kritika koncepta vlastitog master rada <b>(kolokvijum 3.)</b>		
<b>Literatura:</b>			
1. <b>Kuda. read Editorial Board</b> (urednici). – <i>Bitomatik: Umetnička praksa u vremenu informacijske/medijske dominacije</i> . Novi Sad, Futura publikacije, 2004.			
2. <b>Kuda. read Editorial Board</b> (urednici). - <i>Tektonik: Nova društvena ontologija u vreme totalne komunikacije</i> . Novi Sad, Futura publikacije, 2004.			
3. <b>Bart</b> , Rolan. – <i>Svetla komora</i> . Beograd, Rad, 2004.			
4. <b>Vukić</b> , Feđa (priređio). – <i>Od oblikovanja do dizajna: teorija i kritika projektiranja za industrijsku proizvodnju</i> . Zagreb, Meandar, 2003.			
5. <b>Denegri</b> , Ješa (priređivač). - <i>Dizajn i kultura</i> . Beograd, SIC, 1980.			
6. <b>Dorfles</b> , Đilo. – <i>Uvod u dizajn: jezik i istorija serijske proizvodnje</i> . Novi Sad, Svetovi, 1994.			
7. <b>Eko</b> , Umberto. – <i>Kultura, informacija, komunikacija</i> . Beograd, Nolit, 1973.			
8. <b>Kelner</b> , Daglas. – <i>Medijska kultura</i> . Beograd, Klio, 2004.			
9. <b>Makluan</b> , Maršal. – <i>Poznavanje opštita čovekovih produžetaka</i> . Beograd, Prosveta, 1971.			
10. <b>Meštrović</b> , Matko. - <i>Roba i sloboda</i> . Zagreb, Hrvatska sveučilišna naklada, 1995.			
11. <b>Papanek</b> , Viktor. – <i>Dizajn za stvarni svijet</i> . Split, Nakladni zavod Marko Marulić, 1973.			
12. <b>Čurčić</b> , Branka (urednica). – <i>Ideologija dizajna</i> . New York, Autonomedia, Novi Sad, Kuda.org, 2009.			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>DON:</b>			
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz predavanja i vežbe sa pokazivanjem, objašnjenjem i poređenjem relevantnih primera, <i>te analizom relevantnih tekstova i pisanjem seminarskih radova</i> .			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>20</b>		
Kolokvijum 2	<b>20</b>		
Kolokvijum 3	<b>20</b>		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn	
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije	
<b>Naziv predmeta:</b> Lični/profesionalni razvoj i samo-promocija	<b>šifra:</b> PRSP
<b>Nastavnik:</b> mr Sandra Mladanović, doc.	
<b>Status predmeta:</b> Obavezni	
<b>Broj ESPB:</b> 5	
<b>Uslov:</b> nema	
<p><b>Cilj predmeta:</b> Svi studenti i studentkinje žele da postanu diplomci i uđu u „stvarni svet“ na kraju svog školovanja. Od velikog je značaja da današnji diplomci postanu deo zajednice dizajnera kao profesionalno osposobljeni, da odgovore na zahteve discipline koju su odabrali i započnu karijere koje će obogatiti njihov život, kao i živote njihove publike. Imajući u vidu da je takmičenje za nalaženje posla sve izraženije, od suštinskog je značaja da svršeni studenti mogu da se reklamiraju i afirmišu na profesionalan i sveobuhvatan način. Razumevanje principa samo-promocije je ključno za uspešno planiranje karijere – nije dovoljno samo imati odličan portfolio, iako je i to očigledno važno – međutim, potrebno je da ga vide pravi ljudi u pravim agencijama!</p> <p>Ovaj modul upoznaje studente za principima profesionalne prakse koji se odnose na niz stručnih pravaca unutar područja dizajna, ilustracije, fotografije, multi-medijskih disciplina i opštih kreativnih industrija. Ilustrativna predavanja, prezentacije i seminari detaljno ispituju tehnike profesionalne prakse koje uključuju pisanje CV-ja, prezentaciju portfolia i vrednost umrežavanja i promotivnih inicijativa. Studenti rade na projektima koji uključuju pisanje propratnih pisama, građenje kontakata i baza podataka, samo-promotivne dizajnerske projekte, kao i razvoj <i>Web</i> stranica, promotivnih kampanja baziranih na <i>Email-u</i> i samo-promotivnih dizajnerskih projekata. Studenti istražuju tekuće trendove i tehnike kao osnov za sopstvene samo-inicirane dizajnerske strategije.</p>	
<b>Ishod predmeta:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ jasno razumevanje uloge samo-promovisanja i spektra metoda koje se mogu primeniti;</li> <li>▪ sposobnost da kreiraju primere potencijalnih samo-promotivnih alatki;</li> <li>▪ sposobnost da kritički procene sopstveni, kao i rad drugih u grupi;</li> <li>▪ veće znanje o opcijama za karijeru unutar industrije dizajna;</li> <li>▪ povećanu sposobnost da identifikuju i ostvare profesionalni kontakt sa ljudima iz struke;</li> <li>▪ veću svest o ljudima iz struke;</li> <li>▪ sposobnost da na profesionalan način predstave sebe i svoj rad;</li> <li>▪ razumevanje značaja prenosivih veština u sprezi sa budućim profesionalnim izborima;</li> </ul>	
<b>Sadržaj predmeta</b>	
1.	Uvodno predavanje o značaju predmeta, metodima rada i ocenjivanja.
2.	<b>Razumeti tržište:</b> Sesija se bavi sve više globalizovanim tržištem / industrijom za dizajnere, ilustratore, fotografe i multi-medijske dizajnere.
3.	Prezentacije studentskih vežbi sa temom <b>Razumeti tržište</b> i zajednička diskusija
4.	<b>Istraživanje samo-promotivnih tehnika:</b> Sesija ispituje primere samo-promotivnih alata / tehnika koje primenjuju profesionalci zaposleni u industriji dizajna.
5.	Prezentacije studentskih vežbi sa temom <b>Istraživanje samo-promotivnih tehnika</b> i zajednička diskusija o prezentiranim vežbama.
6.	<b>Osnovne poslovne/administrativne veštine i zahtevi:</b> Sesija daje pregled ključnih koncepata vezanih za pisanje CV-ja, pisama, upotrebu telefona i organizovanje baze podataka.
7.	Prezentacije studentskih vežbi sa temom <b>Osnovne poslovne/administrativne veštine i zahtevi</b> i zajednička diskusija o prezentiranim vežbama.
8.	<b>Umrežavanje, takmičenja i događaji vezani za industriju dizajna:</b> Sesija istražuje umetnost umrežavanja, važnost nacionalnih i internacionalnih takmičenja, kao i prisustva na događajima vezanim za industriju dizajna.
9.	Prezentacije studentskih vežbi sa temom <b>Umrežavanje, takmičenja i događaji vezani za industriju dizajna</b> i zajednička diskusija o prezentiranim vežbama.
10.	<b>Analogni i digitalni portfolio:</b> Sesija upućuje na ključne aspekte pripreme i prezentacije portfolia, analognog i digitalnog, i razmatra strukturu i hijerarhiju <i>Web</i> stranica.
11.	Prezentacije studentskih vežbi sa temom <b>Analogni i digitalni portfolio</b> i zajednička diskusija o prezentiranim vežbama.
12.	Studentska prezentacija i diskusija o <b>Ličnom analognom portfoliju</b> . ( kolokvijum 1)

13.	Studentska prezentacija i diskusija o Ličnom digitalnom portfoliju. ( kolokvijum 2 )		
14.	<b>Umetnost samo-promocije:</b> Kao zaključak prethodnih sesija, finalna sesija stavlja pred studente zadatak kreiranja završnih rešenja za njihove vlastite samo-promotivne alatke / tehnike.		
15.	Kreacija i prezentacija projekta: Lična samopromotivna akcija/kampanja ( kolokvijum 3 )		
<b>Literatura:</b>			
1. Godišnjaci: <i>D&amp;AD, Art Directors Club, The Association of Illustrators, The Society of Artist's Agents, The Association of Photographers.</i>			
2. Periodika: Eye, Campaign, Creative Review, Computer Arts, Design Week, Grafik.			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 4</b>
<b>DON:</b>			
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Ilustrativne prezentacije stručnjaka i profesora; radionice /seminari kreativnog razmišljanja; seminarara i ilustrativnih prezentacija na temu samo-promotivnih tehnika / metoda.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>20</b>		
Kolokvijum 2	<b>20</b>		
Kolokvijum 3	<b>20</b>		



<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b>			<b>šifra:</b> ZR
<b>Nastavnik:</b> Izabrani mentor			
<b>Status predmeta:</b> Obavezni			
<b>Broj ESPB:</b>			
<b>Uslov:</b>			
<p><b>Cilj predmeta:</b> Osnovni cilj je da student, radeći praktično na projektu grafičkog dizajna, integriše znanja i veštine stečene tokom studija sa svojom individualnom sklonošću i sposobnošću kreira i prikaže originalan i realan grafički proizvod, koji poseduje jasan simbolički smisao.</p> <p>Ostali ciljevi su da se student osamostali u radu, na način što približnji interdisciplinarnoj profesionalnoj praksi dizajna, što podrazumeva projektantski rad u skladu sa raspoloživim vremenom i resursima, primenu informacionih tehnologija u procesu oblikovanja, kao i uvažavanje zahteva koji su posledica, proizvodnih, tehničko-tehnoloških ili tržišnih procesa.</p>			
<p><b>Ishod predmeta:</b> Tokom samostalne izrade i odbrane završnog rada, očekuje se da će student da pokaže: sposobnost integracije različitih teorijskih/praktičnih znanja i veština, kao i njihove primene u okviru rada na utvrđenoj temi; sposobnost istraživanja i identifikovanja problemskog polja u kome će tražiti rešenje za sopstveni originalan dizajn; sposobnost uočavanja i formulisanja tehničko-tehnoloških, funkcionalnih, utilitarnih, kulturno estetskih i dr. kriterijuma pomoću kojih će biti u stanju da vrednuje rešenja dizajna u svim fazama rada na projektu; sposobnost kreacije originalnog rešenja dizajna u skladu sa uslovima i ciljevima proisteklim iz istraživanja i utvrđenog zadatka; veće razumevanje, sposobnost i veštinu upotrebe informacionih tehnologija u razvojnim i komunikacionim procesima, a posebno 2D i 3D softverskih alata u procesima istraživanja, kreacije ili prezentacije rešenja dizajna; sposobnost kreacije profesionalne prezentacije koja će na jasan, efektan i prihvatljiv način predstaviti rešenje završnog rada, stručnom kao i najširem auditorijumu.</p>			
<p><b>Opšti sadržaji:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Završni rad je uvek projekat grafičkog dizajna koji može biti anlogni ili digitalni;</li> <li>▪ strukturu završnog rada čine tri osnovne celine: analiza, projekt i prezentacija.</li> <li>▪ sadržaj završnog rada mora da obuhvati: projektni zadatak temu; grafički i tekstuelni prikaz svih analiza, koncept dizajna kao sintezu obavljenih istraživanja i analiza; idejna rešenja, detaljno rešenje i izvedeno rešenje u formi analognog ili digitalnog modela/prototipa;</li> <li>▪ idejni opis i obrazloženje rešenja;</li> <li>▪ 2D /3D vizuelizaciju svih rešenja;</li> <li>▪ pregled literature.</li> </ul>			
<p><b>Projektna dokumentacija minimalno mora da sadrži:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaborat u A4, povezanom formatu;</li> <li>▪ CD ili DVD koji sadrži: elaborat, format A4 ( priprema za štampu, PDF format ), 3D digitalni model/prototip ili kvalitetne digitalne fotografije fizičkog modela/prototipa, najmanje 6 vizuelnih priloga, format B2 ( priprema za štampu, PDF format 300 dpi, );</li> <li>▪ odštampano svih 6 priloga B2 kaširano na tvrdu podlogu, spremno sa izlaganje</li> <li>▪ interaktivnu prezentaciju (za projekciju tokom odbrane u trajanju najviše 30 min).</li> </ul>			
<p><b>Odbrana završnog rada:</b></p> <p>Na diplomskom ispitu kandidat javno brani završni rad pred komisijom. Odbranjen završni rad učestvuje na javnoj izložbi diplomskih radova fakulteta, a jedan primerak kompletne dokumentacije završnog rada predaje se biblioteci fakulteta.</p>			
<b>Literatura:</b> U skladu sa temom i u dogovoru sa mentorim.			
<b>Metode izvođenja nastave:</b> samostalna studentska istraživanja i praktičan, projektantski rad studenta na projektu; samostalan rad studenata na prezentacijama i izveštajima o rezultatima rada na projektu; mentorski rad/konsultacije i korekture profesora i saradnika tokom rada na projektu dizajna.			
<b>Oцена znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
istraživanje i izveštaj o istraživanju	20	prezentacija i obrazloženje	30
projekat i realizacija rešenja poena;	50		

## 2. PROGRAMI IZBORNIH PREDMETA

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Dizajn grafičkih medija		<b>šifra:</b>	DGM
<b>Nastavnik:</b> dr Nenad Malešević, prof.			
<b>Status predmeta:</b> Izborni predmet 1			
<b>Broj ESPB:</b> 6			
<b>Uslov:</b> Grafički Dizajn, Ilustracija, Fotografija, Informatika			
<p><b>Cilj predmeta:</b> Cilj je usavršavanje znanja o savremenim temama i specijalizovanim oblastima umjetnosti i dizajna, odnosno osposobljavanje studenta za istraživački i kritički rad na osnovu koga će formulirati temu master rada. Studenti se edukuju za teorijsko promišljanje i praktično djelovanje u oblastima savremenih vizuelnih medija. Poseban akcenat stavlja se na analizu odabranih tendencija u oblastima tipografskog oblikovanja, ilustracije, slikarstva, fotografije i filma. Studenti kontinuirano i aktivno učestvuju u nastavi, a na ispitu obrazlažu urađene zadatke, daju predlog teme master teze.</p>			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Savremene tendencije grafičkog dizajna		
2.	Estetika savremenog dizajna		
3.	Pojam medija i metamedija		
4.	Savremeni štampani mediji		
5.	Pojam brenda		
6.	Predstavljanje dizajnerskih agencija i studija (kolokvijum 1.)		
7.	Predstavljanje savremenih autora 1		
8.	Predstavljanje savremenih autora 2		
9.	Projekcije grafičkog dizajna		
10.	Projekti grafičkog dizajna (kolokvijum 2.)		
11.	Dizajn knjige grafičkih standarda		
12.	Konstrukcija narativa		
13.	Izrada serije sukcesivnih fotografija ili ilustracija		
14.	Realizacija projekta iz oblasti grafičkog dizajna		
15.	Predlog teme master rada (kolokvijum 3.)		
<b>Literatura</b>			
1. Batajić, Olivera i Olivera Stojadinović. – <i>Svakodnevna tipografija</i> . Beograd, Tipometar, 2008.			
2. Fiell, Charlotte & Peter (ED). - <i>Contemporary Graphic Design</i> . Taschen			
3. Fiell, Charlotte & Peter (ED). - <i>Graphic Design for the 21st Century</i> . Multilingual Edition: English, French, German, Taschen			
4. Grozdanić, Mile. - <i>Put do knjige</i> . Beograd, Publikum, 2007.			
5. Nedeljković, Slobodan i Miodrag Nedeljković- <i>Grafičko oblikovanje i pismo</i> , Beograd, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 1998.			
6. Pincas, Stéphane / Loiseau, Marc. - <i>A History of Advertising</i> . Taschen			
7. Wiedemann, Julius (ED). - <i>Logo Design</i> . Taschen			
8. Wiedemann, Julius / Kozak, Gisela (ED). - <i>Japanese Graphics Now!</i> . Taschen			
9. Wiedemann, Julius / Taborda, Felipe (ED). - <i>Latin American Graphic Design</i> . Taschen			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz predavanja i vežbe sa pokazivanjem, objašnjenjem i poređenjem relevantnih primera, kroz vežbe oblikovanja softverom, i kroz kritike i korekture radova.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	10	Ispit	30
Kolokvijum 1	20		
Kolokvijum 2	20		
Kolokvijum 3	20		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Karakter i koncept dizajna		<b>šifra:</b>	KKD
<b>Nastavnik:</b> dr Bojan Stevanić, prof.			
<b>Status predmeta:</b> Izborni predmet 1			
<b>Broj ESPB:</b> 6			
<b>Uslov:</b> Grafički Dizajn, Crtanje i slikanje, Informatika			
<b>Cilj predmeta:</b>			
Cilj izučavanja predmeta je usavršavanje znanja o savremenim alatima i oblastima ilustrovanja, odnosno osposobljavanje studente za istraživački i kritički rad u oblasti karakter i koncept dizajna. Studenti istražuju medije savremene ilustracije, sa namjerom da ponude upečatljiv i autentičan vizuelni koncept, a u funkciji izrade master rada.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Savremene tendencije u oblasti ilustracije		
2.	Karakter i koncept dizajn		
3.	Hardverski alati		
4.	Softverski alati		
5.	Predstavljanje savremenih autora <b>(kolokvijum 1.)</b>		
6.	Odnos ilustracije i animacije		
7.	Odnos ilustracije i grafičkog dizajna		
8.	Odnos ilustracije i veb dizajna		
9.	Odnos ilustracije i slikarstva		
10.	Odnos ilustracije i scenskog dizajna <b>(kolokvijum 2.)</b>		
11.	Izrada serije ilustracija: dizajn karaktera		
12.	Izrada serije ilustracija: dizajn enterijera		
13.	Izrada serije ilustracija:dizajn eksterijer		
14.	Izrada serije ilustracija:strip		
15.	Izrada serije ilustracija u funkciji master rada <b>(kolokvijum 3.)</b>		
<b>Literatura</b>			
1. Fiell, Charlotte & Peter (ED). - <i>Design of the 20th Century</i> . Edition: English, Taschen			
2. Kršić, Dejan. – <i>Mirko Ilić: Eye to hand</i> . Beograd, Mikser Books, 2011.			
3. Wiedemann, Julius (ED). - <i>Advertising Now! Print</i> . Taschen			
4. Wiedemann, Julius (ED). - <i>Illustration Now</i> . Taschen			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz predavanja i vežbe sa pokazivanjem, objašnjenjem i poređenjem relevantnih primera, kroz vežbe oblikovanja softverom, i kroz kritike i korekture radova.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>20</b>		
Kolokvijum 2	<b>20</b>		
Kolokvijum 3	<b>20</b>		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Nove softverske tehnologije		<b>šifra:</b>	NST
<b>Nastavnik:</b> dr Đorđe Babić			
<b>Status predmeta:</b> Izborni			
<b>Broj ESPB:</b> 6			
<b>Uslov:</b> nema			
<b>Cilje predmeta:</b>			
Cilj predmeta je da svojim programskim sadržajem studentima kroz nastavu i praktične vježbe na računaru obezbijedi neophodna teoretska i praktična znanja iz novih, naprednih programerskih tehnologija za razvoj složenih web aplikacija.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Shvatanje softverskog sistema		
2.	Shvatanje softverskih tehnologija		
3.	JAVA tehnologije		
4.	Razumijevanje metoda razvoja softvera		
5.	Larmanova metoda i jedinstveni proces razvoja softvera ( <b>kolokvijum 1.</b> )		
6.	Razumevanje UML dijagrama koji se koriste u razvoju softvera		
7.	Korišćenje relacionog modela kao osnove za projektovanje baze podataka		
8.	Strukture softverskog sistema		
9.	Razmatranje sistemskih operacija		
10.	Pregled softverskih arhitektura		
11.	Upoznavanje sa paternima projektovanja		
12.	Upoznavanje sa načinom projektovanja korisničkog interfejsa		
13.	Shvatanje osnovnih operacija nad bazom podataka		
14.	Upravljanje bazama podataka		
15.	Shvatanje i korišćenje Microsoft tehnologije ( <b>kolokvijum 2.</b> )		
<b>Literatura:</b>			
1. Siniša Vlajić, <i>Razvoj aplikacija korišćenjem J2EE tehnologije</i> , skripta, Beograd, 2006.			
2. Karli Watson, <i>C#, CET</i> , Beograd 2002.			
3. Siniša Vlajić, <i>MySQL DBMS</i> , skripta, Beograd, 2006.			
4. Siniša Vlajić, <i>Projektovanje programa – Skripta</i> , Beograd, 2004.			
5. <i>The J2EE 1.4 Tutorial</i> , Sun Microsystems, August 31, 2004			
6. Richard Monson-Haefel, <i>Enterprise JavaBeans</i> , O'Reilly & Associates, 1999,2000.			
7. Craig Larman: <i>Applying UML and Patterns</i> , Second edition, Prentice Hall, New Jersey, 1998			
8. Ullman D. Jeffrey, Widom Jennifer, <i>A First Course in Database Systems</i> , Prentice Hall, New Jersey, USA, 1997.			
9. E. Gamma, R. Helm, R. Jonson, J. Vilissides, <i>Design patterns</i> , Addison Wesley, 18 <sup>th</sup> Printing, 1999.			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b>			
Predavanja i vježbe sa pokazivanjem, opisom i objašnjenjem relevantnih primjera, kao i praktičan rad upotrebom softvera.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>30</b>		
Kolokvijum 2	<b>30</b>		

Studijski program: Grafički dizajn			
Vrsta i nivo studija: Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
Naziv predmeta: <b>Digitalna ilustracija</b>		šifra:	DI
Nastavnik: <b>Zdravko Janković, docent</b>			
Status predmeta: Izborni predmet 2			
Broj ESPB: <b>5</b>			
Uslov:			
<b>Cilj predmeta:</b>			
Istraživanje digitalne Ilustracije kroz savremene medije i njena primena u marketingu. Ishod učenja je istorisko izučavanje linije od duhovnog magiskog izraza do upotrebe u savremenom marketingu.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Istoriska evolucija crteža, Paleolitska umetnost		
2.	Paleolitski crtež.		
3.	Apstraktna umetnost 20 veka.		
4.	Ilustracija sredstvo zabave i manipulacije		
5.	Politička Ilustracija. ( kolokvijum 1.		
6.	Razvoj Ilustracije kroz likovne grafičke tehnike		
7.	Likovne grafičke tehnike u digitalnim softverima		
8.	Digitalno slikanje		
9.	Digitalna ilustracija u industriji igara		
10.	Digitalna ilustracija, pozadina-gejm dizajn backgrounds ( kolokvijum 2. )		
11.	Digitalni umetnik-veštačka inteligencija		
12.	Svetlost kao marketinški izraz.		
13.	Likovna ilustracija u savremenom marketingu		
14.	Digitalna ilustracija na društvenim mrežama		
15.	Interaktivna digitalna ilustracija ( kolokvijum 3.)		
<b>Literatura:</b>			
1. Robin Landa (1998): <b>THINKING CREATIVELY, How to design books.</b>			
2. Vishakha Chanchani (2010) <b>Cave art – The first paintings.</b> Tulika Publication. New Delhi			
3. Ratsko Ćirić (2005) <b>Svaštara, TK Mont image.</b> Beograd			
4. Lawrence Zeegen (2005) <b>DIGITAL ILLUSTRATION.</b> Rotovision			
5. Terence Dalley (1980) <b>The Complete Guide to ILLUSTRATION AND DESIGN, Techniques and Materials.</b> Phaidon			
6. Dušan Petričić (2008) <b>AUTOBIOGRAFIKA, (katalog izložbe) tekstovi S. Jovanovic B. Kršić, R. Ćirić.</b> MPU Beograd			
7. Pepe Harmel (2020) <b>Abstract Art: A Global History.</b> Thames & Hundson.			
8. Steve Swink (2020) <b>GAME FEEL: A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation.</b> Crc Press			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b>			
Predavanja i vežbe sa pokazivanjem, opisom na relevantnim primerima uz upotrebu softvera.			
Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)			
Predispitne obaveze	Poena 70	Završni ispit	Poena 30
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>20</b>		
Kolokvijum 2	<b>20</b>		
Kolokvijum 3	<b>20</b>		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Savremena računarska animacija		<b>šifra:</b>	SRA
<b>Nastavnik:</b> Dr Bojan Stevanić, prof.			
<b>Status predmeta:</b> Izborni predmet 2			
<b>Broj ESPB:</b> 5			
<b>Uslov:</b> Ilustracija, Računarsko modelovanje, Digitalna fotografija, Animacija			
<b>Cilj predmeta:</b> Usavršavanje znanja o savremenim alatima i oblastima računarske animacije. Osposobljavanje studente za istraživački i kritički rad u sferi video igara i filmske i televizijske animacije. Osposobljavanje studente za interdisciplinarni i višemedijski rad na polju vizuelne umjetnosti, a posebno u kontekstu promocije i produkcije dizajna.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Uvod u savremene tendencije računarske animacije		
2.	Upoznavanje sa sovtverskim alatom Autodesk Maya		
3.	Upoznavanje sa sovtverskim alatom Pixologic Z-brush		
4.	Upoznavanje sa sovtverskim alatom 2d3 Boujou		
5.	Upoznavanje sa sovtverskim alatom After Effects i Eyeon Digital Fusion		( kolokvijum 1 )
6.	Autodesk Maya: alati i tehnike modelovanja		
7.	Autodesk Maya: alati i tehnike osvjetljenja		
8.	Autodesk Maya: alati i tehnike animiranja		
9.	Autodesk Maya: alati i tehnike postprodukcije		
10.	Koncept animiranog filma: elementi scenarija i knjige snimanja		( kolokvijum 2 )
11.	Predstavlanje animacijskih studija		
12.	Predstavlanje savremenih autora I		
13.	Predstavlanje savremenih autora II		
14.	Predstavlanje savremenih festivala animiranog filma I		
15.	Izrada animiranog filma		( kolokvijum 3 )
<b>Literatura</b>			
1. Jae – Jin Choi, Maya. Character Animation, Seul, 2004			
2. Chris Maraffi, Maya Character Creation: Modeling and Animation Controls, 2003			
3. Gary Oliverio, Maya 8 Character Modeling, Wordware, 2007			
4. Eric Keller, Introducing ZBrush, Sybex, 2008			
5. Scott Spenser, Zbrush Character Creation, Advanced Digital Sculpting, Sybex,2008			
6. <a href="http://www.cg.tutsplus.com">www.cg.tutsplus.com</a>			
7. <a href="http://www.creativecrash.com">www.creativecrash.com</a>			
8. <a href="http://www.digitaltutors.com">www.digitaltutors.com</a>			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>	<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 2</b>	<b>DON:</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz predavanja i vežbe sa pokazivanjem, objašnjenjem i poređenjem relevantnih primera, kroz vežbe oblikovanja softverom, kao i kroz kritike i korekture radova.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum / evaluacija 1	<b>20</b>		
Kolokvijum / evaluacija 2	<b>20</b>		
Kolokvijum / evaluacija 3	<b>20</b>		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Savremeni Veb dizajn			<b>šifra:</b> SVD
<b>Nastavnik:</b> Mr Zoran Jović, docent			
<b>Status predmeta:</b> Izborni predmet 2			
<b>Broj ESPB:</b> 5			
<b>Uslov:</b> Uvod u veb dizajn, Veb dizajn			
<b>Cilj predmeta:</b> Sticanje posebnih znanja i vještina kombinujući teoretsku i praktičnu nastavu za stručno, kvalitetno, samostalno ili timsko rješavanje zadataka u oblasti veb dizajna. Praćenje i realizacija ideja u oblasti savremenog veb dizajna. Razvijanje sposobnosti rasuđivanja i teorijskog promišljanja kroz kontinuirano interaktivno učenje i praktičan rad na vežbama i projektima.			
<b>Ishod predmeta:</b> Razumje i poznaje postojeće trendove u veb dizajnu; razumje važnost vizuelne i emotivne percepcije publike; razumje korelaciju veb dizajna, naručioca i korisnika/publike i važnost ostvarene komunikacije; samostalno/u timu projektuje veb aplikacije poslovne ili druge primjene.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Savremeni trendovi veb dizajna		
2.	Univerzalni principi razvoja savremenog veb dizajna		
3.	Vizuelna komunikacija i informacijska grafika		
4.	Implementacija i upotreba informacijske grafike u veb dizajnu		
5.	Savremene tehnike i upotreba animacije u veb dizajnu		
6.	Predstavljanje modernih softverskih veb okruženja		
7.	<b>( kolokvijum 1.)</b>		
8.	Planiranje projekta kroz interakciju sa klijentom		
9.	Upoznavanje savremenih dostignuća u oblasti veb dizajna		
10.	Savremeni pristupi rješavanju poslovnih problema		
11.	<b>( kolokvijum 2.)</b>		
12.	Izbor teme za vježbu i planiranje izrade izabrane teme		
13.	Izrada tri različita rješenja izabrane teme		
14.	Realizacija projekta iz oblasti veb dizajna		
15.	Prijedlog teme master rada		
<b>Literatura</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brian Wood, Adobe XD Classroom in a Book, 1st edition   Macromedia Press, 2020.</li> <li>2. Eugene Fedorenko, Designing in Figma, 2020.</li> <li>3. Janani Ravi, SVG Animation with JavaScript, Pluralsight.com, 2018.</li> <li>4. Tom Corson-Knowles, Email Marketing Mastery, AT Real Estate Solutions LLC, 2016.</li> <li>5. Eric Ries, The Learn Startup, New York, NY : Crown Publishing Group, ©2011.</li> </ol>			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vježbe: 2</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz predavanja i vežbe sa pokazivanjem, objašnjenjem i poređenjem relevantnih primjera; vežbe oblikovanja softverom kao i kroz kritike i korekture radova.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>30</b>		
Kolokvijum 2	<b>30</b>		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta:</b> Dizajn za digitalnu fabrikaciju			<b>šifra:</b> DDF
<b>Nastavnik:</b> Kosta Krsmanović, prof.			
<b>Status predmeta:</b> Izborni predmet 3			
<b>Broj ESPB:</b> 6			
<b>Uslov:</b> nema			
<b>Cilj predmeta:</b> Upoznavanje sa materijalima i tehnologijama za digitalnu fabrikaciju, kao i sa prevođenjem digitalno definisanih podataka u fizički artefakt/objekat. Razvoj sposobnosti za kreativno i kritičko mišljenje u cilju rešavanja realnih zadataka naprednom upotrebom odgovarajućih softvera za 3D modeliranje.			
<b>Ishod predmeta:</b> Student je sposoban da: kombinuje 3D modelovanje i računarski dizajn (CAD) sa aditivnom i subtraktivnom produkcijom radi izrade fizičkog modela; da koristi softver za pripremu subtraktivne/aditivne produkcije; odabere i kreira dizajn za odgovarajući materijal i tehnološki postupak izrade.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
1.	Pojam i koncepcija digitalne fabrikacije		
2.	Digitalna fabrikacija u umetnosti, arhitekturi i dizajnu		
3.	Vrste i karakteristike subtraktivne proizvodnje (CNC kateri, laseri za sečenje i graviranje)		
4.	Pregled 2D i 3D softvera za kreaciju dizajna pripremu za fabrikaciju subtraktivnom tehnologijom		
5.	Pregled najčešćih materijala za fabrikaciju subtraktivnom tehnologijom		
6.	Koncipiranje, razvoj i realizacija dizajna u skladu sa mogućnostima, prednostima i ograničenjima subtraktivne tehnologije		
7.	Projekat dizajna jednostavnog artefakta/objekta za realizaciju subtraktivnom tehnologijom		
8.	<b>( kolokvijum 1 )</b>		
9.	Vrste i karakteristike aditivne proizvodnje ( SLS, DMLS, FDM, SLA, 3D Print ...)		
10.	Pregled CAD/CAM i drugih softvera za kreaciju dizajna i 3D modeliranje objekata namenjenih realizaciji aditivnom proizvodnjom		
11.	Pregled najčešćih materijala za fabrikaciju aditivnom tehnologijom		
12.	Koncipiranje, razvoj i realizacija dizajna u skladu sa mogućnostima, prednostima i ograničenjima aditivne tehnologije		
13.	Priprema modela za štampu (CURA), proces štampe i postprodukcija odnosno obrada odštampanih modela (ručno i mašinski).		
14.	Projekat dizajna jednostavnog artefakta/objekta za realizaciju aditivnom tehnologijom		
15.	<b>( kolokvijum 2 )</b>		
<b>Literatura:</b>			
1. B. Kolarevic, Manufacturing Material Effects: Rethinking Design and Making in Architecture, Routledge, 2008			
2. D. Schodek, M. Bechtold, J.K. Griggs, K. Kao, K. Steinberg, Digital Design and Manufacturing: CAD/CAM Applications in Architecture and Design, Wiley, 2004			
3. 3D Printing for Artists, Designers and Makers, Stephen Hoskins, Bloomsbury Visual Arts, 2017			
4. Fundamentals of CNC Machining, A Practical Guide for Beginners, 2014, Autodesk			
5. Enrico Valenza, Blender 3D Cookbook, 2015. Packt Publishing Ltd...			
6. Mastering 3D Printing in the Classroom, Library, and Lab, 2018, Joan Horvath, Rich Cameron, Apress			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>	<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 4</b>	<b>DON:</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Vizuelizirana predavanja sa diskusijom i vežbe sa demonstracijama; pokazivanje, tumačenje i poređenje relevantnih primera; projektovanja dizajna u odgovarajućem softveru; diskusije, kritike i korekture radova.			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>20</b>		
Kolokvijum 2	<b>20</b>		



<b>Studijski program: Grafički dizajn</b>			
<b>Vrsta i nivo studija: Akademске master studije</b>			
<b>Naziv predmeta: Osnove fotorealnog rendera</b>			<b>šifra: OFR</b>
<b>Nastavnik: mr. Milan Miletin red. prof.</b>			
<b>Status predmeta:</b> Izborni predmet 3			
<b>Broj ESPB: 6</b>			
<b>Uslov:</b> nema			
<p><b>Cilj predmeta:</b> Predmet Osnove fotorealnog rendera ima za cilj sintezu svih predmeta iz oblasti digitalne slike, obuhvaćenih u akademskim osnovnim studijama grafičkog dizajna, u cilju formiranja generisane digitalne slike koja zadovoljava najviše standarde profesionalnog fotorealnog kvaliteta.</p> <p>Render sa fotorealnim kvalitetima se ostvaruje korišćenjem programa 3ds Max i render sistema Brazil r/s (Brazil Rendering System - firma SplutterFish) koji predstavlja fotorealni render i koristi se u profesionalnoj holivudskoj produkciji, na primer: Ratovi zvezda – epizoda III (Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith – 2005) produkcija Đorđ Lukas, Povratak Supermena (Superman Returns- 2006), Neverovatni (The Incredibles – 2004) produkcija Volt Dizni kompanija i sl. Cilj teorijske nastave je upoznavanje studenta sa principima fotorealizma koji se primenjuju u praksi u formi individualnih studentskih umetničkih radova, koji predstavljaju uslov za polaganje ispita.</p>			
<p><b>Ishod predmeta:</b> Savladavanjem gradiva predmeta Osnove fotorealnog rendera student je sposoban da realizuje umetničke radove visokog tehnološkog i estetskog kvaliteta u oblasti digitalne fotografije, reklame, grafičkog dizajna, televizije i kinematografije.</p>			
<b>Sadržaj predmeta po sedmicama:</b>			
1	Upoznavanje sa predmetom		
2	Formiranje materijala sa mat površinom		
3	Formiranje materijala sa polurefektivnom površinom		
4	Formiranje materijala sa viskorefektivnom površinom (čelik, zlato i sl.)		
5	Formiranje materijala sa transparentnom površinom (staklo)		
6	PBR (Physically based rendering ) materijali		
7	Osvetljavanje i vrste generisanih 3d svetlosnih izvora		
8	Osvetljavanje sa IES (Illuminating Engineering Society) fajlovima		
9	Osvetljavanje sa HDRI (High dynamic range imaging) fajlovima		
10	Radioznost – Luma Server		
11	Korekcija rendera – Pass Control		
12	3d kamera – kontrola perspektive		
13	3d scena – 3d model i fotografija u pozadini (bit mapa)		
14	Render separatih slojeva		
15	Kompozit rendera 3d modela i fotografije u pozadini – Photoshop		
<b>Literatura:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brazil render v.2 User Manual PDF</li> <li>2. Digital Lighting and Rendering 3rd Edition, by <u>Jeremy Birn</u>, ISBN-13: 978-0321928986</li> <li>3. Aesthetic 3D Lighting: History, Theory, and Application 1st Edition by Lee Lanier (Author) ISBN-13: 978-1138737563</li> <li>4. Brazil for Rhino <a href="https://wiki.mcneel.com/brazil/home">https://wiki.mcneel.com/brazil/home</a></li> <li>5. Brazil for Rhino <a href="http://brazil.rhino3d.com/">http://brazil.rhino3d.com/</a></li> </ol>			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>		<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 4</b>
<p><b>Metode izvođenja nastave:</b> Nastava se izvodi kroz: a) predavanja i vežbe sa pokazivanjem, opisom i objašnjenjem karakterističnih primjera, b) praktičan rad sa softverom za render i kompozit v) kritike i korekture studentskih ispitnih umetničkih radova.</p>			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>30</b>
Kolokvijum 1	<b>30</b>		
Kolokvijum 2	<b>30</b>		

<b>Studijski program:</b> Grafički dizajn			
<b>Vrsta i nivo studija:</b> Drugi ciklus akademskih studija - Master studije			
<b>Naziv predmeta: Pravo intelektualne svojine</b>		<b>šifra:</b>	PIS
<b>Nastavnik:</b> -----			
<b>Status predmeta:</b> Izborni predmet 3			
<b>Broj ESPB: 6</b>			
<b>Uslov:</b> nema			
<b>Cilj predmeta:</b>			
Razvijanje naučnih saznanja, akademskih veština i praktičnih sposobnosti za ostvarivanje i zaštitu intelektualne svojine, u nacionalnim i međunarodnim okvirima, kao i ovladavanje postupcima, metodama i procesima istraživanja u ovoj specifičnoj i dinamičnoj pravnoj materiji.			
<b>Ishod predmeta:</b>			
Savladavanjem programa predmeta kroz planirane aktivnosti i oblike nastave-učenja, očekuje se da student 1) shvati genezu i razvoj prava intelektualne svojine, 2) ovlada osnovnim pojmovima i institutima iz oblasti intelektualne svojine, 3) ovlada postupkom ostvarivanja (pravne zaštite) prava industrijske svojine, 3) bude osposobljen za ostvarivanje autorskih i srodnih prava i zaštitu prava intelektualne svojine pred nadležnim organima, 3) bude u stanju da analitički i kritički sagleda pojedine pojmove i zakonska rešenja u ovoj materiji, naročito u ko0ntekstu savremenog digitalnog (informatičkog) društva.			
<b>Sadržaj predmeta</b>			
Pojam prava intelektualne svojine; Razvoj intelektualne svojine; Izvori prava intelektualne svojine; Pojam i predmet pronalaska; Uslovi i postupak zaštite pronalaska; Subjekt zaštite i prava pronalazača; Vrste patenata; Sadržina prava i ograničenja prava na patent; Prestanak prava na patent; Know-how; Topografija integrisanih kola; Korisni modeli; Pravna zaštita biljnih sorti; Predmet i uslovi zaštite oznaka; Vrste oznaka; Postupak zaštite oznake; Sadržina prava i prestanak prava na žig; Predmet, uslovi i postupak zaštite dizajna; Sadržina i prestanak prava na dizajn; Predmet i uslovi zaštite geografske oznake porekla; Postupak zaštite; Sadržina prava i obim korišćenja; Prestanak prava; Pravni promet prava industrijska svojine; Zaštita prava industrijske svojine; Autorsko delo; Uslovi zaštite autorskog dela; Vrste autorskih dela; Autor, koautor, nosilac autorskog prava; Sadržina subjektivnog autorskog prava; Moralna prava autora; Imovinskoppravna ovlašćenja autora; Trajanje i ograničenja autorskog prava; Autorski ugovori, Prava interpretatora, Prava proizvođača fonograma, Pravo proizvođača videograma, Pravo proizvođača emisija, Pravo izdavača, Pravo proizvođača baza podataka, Ostvarivanje autorskih i srodnih prava, Zaštita autorskih i srodnih prava.			
<b>Literatura:</b>			
1. Vesna Besarović: <i>Pravo intelektualne svojine</i> , Beograd, Pravni fakultet Beograd. 2011. 2. Slobodan Marković, <i>Intelektualna svojina</i> , Beograd, 2000.			
<b>Broj časova aktivne nastave</b>	<b>Predavanja: 2</b>	<b>Vežbe: 4</b>	<b>DON:</b>
<b>Metode izvođenja nastave:</b> Predavanja, vežbe, kolokvijumi, testovi; Istraživački projekat (rad studenata u istraživačkim grupama); Individualne konsultacije; Časovi seminara (prezentacija seminarskih radova studenata)			
<b>Ocena znanja (maksimalni broj poena 100)</b>			
<b>Predispitne obaveze</b>	<b>Poena 70</b>	<b>Završni ispit</b>	<b>Poena 30</b>
Prisustvo i aktivnost u toku predavanja	<b>10</b>	Ispit	<b>50</b>
Kolokvijum 1	<b>20</b>		
Kolokvijum 2	<b>20</b>		