



Стандард 05. - Курикулум

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Наставни предмет	<b>Мултимедијалне комуникације - одабрана поглавља</b>					
Ознака предмета: D20054						
Број ЕСПБ: 10						
Наставник (ци)	Штављанин Б. Велимир, Редовни професор Старчевић Б. Душан, Професор Емеритус					
Статус предмета:	И					
Број часова активне наставе	Теоријска настава:	4	Студијско истраживачки рад:	3		
Предмети предуслови	Нема					
1. Образовни циљ:						
<p>Упознавање студената са теоријским и практичним знањима у области мултимедијалних комуникација како би се омогућило разумевање теорија и модела и самостално вођење истраживања ради решавања кључних проблема у области мултимедијалних комуникација. Циљ предмета је и да оспособи студенте за управљање истраживачким пројектима како би проширила и редефинисала постојећа знања у областима мултимедија и мултимедијалних технологија, у интеракцији човека и рачунара, у дизајну корисничког интерфејса и гемификацији.</p>						
2. Исходи образовања (Стечена знања):						
<p>Студент ће након успешног савладавања предмета поседовати врхунска знања која ће му омогућити да критички анализира савремене концепте и теорије области мултимедијалних комуникација. Студент ће бити оспособљен за самостално вођење истраживања у циљу унапређења постојећих знања у области мултимедијалних комуникација. Студент ће у потпуности овладати знањима потребним за вођење интердисциплинарних пројеката које обухватају различите области примене мултимедијалних комуникација.</p>						
3. Садржај/структура предмета:						
<p><b>Теоријска настава</b> Дигитална трансформација пословања и мултимедијалне технологије. Феномен мултимедија. Врсте мултимедијалних података: Текст и хипертекст. Графика. Анимација. Звук. Видео. Мултимедијална продукција. Стандарди за складиштење и пренос мултимедијалних података. Мултимедијалне технологије. Мултимедији и веб. Друштвени медији. Веб дизајн и мултимедији. Оптимизација конверзије и мултимедији. Оптимизација саобраћаја и мултимедији. Интеракција човек-рачунар. Мултимодална комуникација. Мобилне платформе и мултимедији. Паметни повезани производи и мултимедији. Мултимедији у интелигентном окружењу. Кориснички интерфејс. Дизајн корисничког интерфејса. Доживљај корисника. Дизајн корисничког доживљаја. Управљање корисничким доживљајем. Озбиљне игре. Игре и гемификација. Принципи дизајна игара. Гемификација у бизнису. Примена гемификације. Примери апликација.</p>						
<p><b>Студијски истраживачки рад</b> Истраживачки рад се одвија у Лабораторији за мултимедијалне комуникације. Рад обухвата практичну примену одабране технологије у области мултимедијалних комуникација. Студент је обавезан да истражи задати проблем, прикаже стање у облику семинарског рада, и практично реализује постављени задатак из области мултимедијалних комуникација. Сепарат семинарског рада треба приредити у форми рада погодног за излагање на научној конференцији или публиковање у часопису.</p>						
4. Методе извођења наставе:						
<p>Настава се одвија у облику предавања или у облику појединачних консултација по наставним јединицама. Истраживачки део обухвата прикупљање и проучавање релевантне литературе са сопственим критичким освртом у облику семинарског рада погодног за публиковање. Практични део обухвата реализацију примера мултимедијалних комуникација.</p>						
Оцене знања (максимални број поена 100)						
Предиспитне обавезе		Обавезна	Поена	Завршни испит	Обавезна	Поена
Рад приређен за публиковање		Да	25.00	Усмени испит	Да	50.00
Семинарски рад		Да	25.00			
Литература						
Р.бр.	Аутор-и	Наслов		Издавач	Година	
1,	Старчевић, Д., Штављанин, В., Миновић, М.	Мултимедији, друго издање		ФОН	2020	
2,	Costello, V.	Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design (2nd Edition)		Routledge	2016	
3,	Sharp, H., Preece, R., Rogers, Y.	Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction 5th Edition		Wiley	2019	
4,	Werbach, K., Hunter, D.	For the Win, Revised and Updated Edition: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education		Wharton School Press	2020	



### Стандард 05. - Курикулум

Литература				
Р.бр.	Аутор-и	Наслов	Издавач	Година
5,	Werbach, K., Hunter, D.	The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win	Wharton School Press	2015
6,	Ash, T., Gintzy, M., Page, R.	Landing Page Optimization: The Definitive Guide to Testing and Tuning for Conversions (2nd Edition)	Sybex	2012
7,	Tidwell, J. Brewer, C., Valencia, A.	Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design 3rd Edition	O'Reilly Media	2020