

Табела 5.1 Листа предмета на на студијском програму **ДИГИТАЛНА УМЕТНОСТ**

Обавезни предмети

- 1 [Дигитална анимација 1](#)
- 2 [Дигитална анимација 2](#)
- 3 [Дигитална слика 1](#)
- 4 [Дигитална слика 2](#)
- 5 [Дигитална технологија](#)
- 6 [Дигитални видео 1](#)
- 7 [Дигитални видео 2](#)
- 8 [Дигитални звук 1](#)
- 9 [Дигитални звук 2](#)
- 10 [Интерактивна мултимедија 1](#)
- 11 [Интерактивна мултимедија 2](#)
- 12 [Методи уметничко истраж. рада 1](#)
- 13 [Методи уметничко истраж. рада 2](#)
- 14 [Теорије нових медија](#)
- 15 [Поетике дигиталне уметности 1](#)
- 16 [Поетике дигиталне уметности 2](#)
- 17 [Теорије савремених уметничких и медијских пракси](#)
- 18 [Израда ДУП](#)
- 19 [Јавно извођење - презентација ДУП](#)
- 20 [Одбрана ДУП](#)

Изборни предмети

- 1 [Дигитална анимација 3А](#)
- 2 [Дигитална анимација 3Б](#)
- 3 [Дигитална анимација 4А](#)
- 4 [Дигитална анимација 4Б](#)
- 5 [Дигитална слика 3А](#)
- 6 [Дигитална слика 3Б](#)
- 7 [Дигитална слика 4А](#)
- 8 [Дигитална слика 4Б](#)
- 9 [Дигитални видео 3А](#)
- 10 [Дигитални видео 3Б](#)
- 11 [Дигитални видео4А](#)
- 12 [Дигитални видео4Б](#)
- 13 [Дигитални звук 3А](#)
- 14 [Дигитални звук 3Б](#)
- 15 [Дигитални звук 4А](#)
- 16 [Дигитални звук 4Б](#)
- 17 [Интерактивна мултимедија 3А](#)
- 18 [Интерактивна мултимедија 3Б](#)
- 19 [Интерактивна мултимедија 4А](#)
- 20 [Интерактивна мултимедија 4Б](#)
- 21 [Уметничка пракса као научно истраживање](#)
- 22 [Архитектура граничних простора уметности](#)
- 23 [Истраживање у вези са ДУП \(1-5\)](#)

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 1	
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко, Протић Јулијана	
Статус предмета: Обавезни	
Број ЕСПБ: 5	
Услов: положен пријемни испит	
Циљ предмета Први сегмент КИНЕМАТИКА има за циљ теоријски и практично да: научи студента да размишља и креира у духу анимације – покретања и оживљавања слика, појединачне слике постави у одређени узастопни однос, разуме механику кретања, развије осећај за „тајминг“ – процену трајања покрета, упозна технологију израде анимиране целине, овлада елементима моделовања тродимензионалних форми и њиховим даљим манипулисањем помоћу анимације и упозна се са уметничком баштином анимираног филма. Други сегмент ДИГИТАЛНО МОДЕЛОВАЊЕ има за циљ да упозна студента са начинима израде једноставнијих тродимензионалних виртуелних форми.	
Исход предмета После одслушаног сегмента Кинематика студент је оспособљен да разуме и примени у уметности различите основне начине кретања из природе. Након завршетка сегмента Дигитално моделовање, студент је научио да моделује дигиталне објекте једноставније структуре.	
Садржај предмета Предмет ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 1 састоји се из два сегмента: 1) КИНЕМАТИКА и 2) ДИГИТАЛНО МОДЕЛОВАЊЕ. У првом се студент упознаје са кинематиком односно начинима кретања, а други се односи на елементе дигиталног моделовања и програмски је у корелацији са првим.	
Сегмент КИНЕМАТИКА 1. УВОДНИ ЧАС (основни појмови и термини) 2. ЛОПТА И КЛАТНО 3. ДЕФОРМАЦИЈА И АНТИЦИПАЦИЈА 4. ЛЕТ ПТИЦЕ 5. ЦИКЛУС ДВОНОЖНОГ ХОДА 1 6. ЦИКЛУС ДВОНОЖНОГ ХОДА 2 7. ЦИКЛУС ДВОНОЖНОГ ХОДА 3 8. ДВОНОЖНИ ТРК 9. ЦИКЛУС ЦЕТВОРОНОЖНОГ ХОДА 10. ЦИКЛУС ЦЕТВОРОНОЖНОГ ТРКА 11. ОСТАЛИ ЦИКЛУСИ КРЕТАЊА КОД ЖИВОТИЊА 12. ЦИКЛУСИ У ПРИРОДИ, ЕФЕКТИ 13. ВОКАЛИЗАЦИЈА 1 14. ВОКАЛИЗАЦИЈА 2 15. МОНТАЖА свих вежби у целину	Сегмент ДИГИТАЛНО МОДЕЛОВАЊЕ 1. Увод у 3D софтвере 2. Хијерархије у 3D софтверу и анимација експресијама 3. Keyframe Анимација – ротације и величине (<i>squash and stretch</i>). 4. NURBS моделовање- линије 5. NURBS моделовање- облици 6. Увод у полигонално моделовање. <i>Quad</i> моделовање. 7. Полигонално моделовање једноставног карактера 8. Полигонално моделовање карактера по задатку. Торзо. 9. Полигонално моделовање карактера по задатку. Глава: очи, усне, ухо. 10. UV мапирање 11. Дигитално вајање 12. Основе 3D материјализације 13. Riging – Увод у скелетне системе. Појам <i>Set Driven Key</i> . Прављење и селекција атрибута 14. Riging – Прављење једноставног скелетног система. Прављење контрола. Карактер сет. 15. Skinning, <i>Skin Bind</i> .
Препоручена литература Borivoj Dovniković: ŠKOLA CRTANOG FILMA (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001 Preston Blaire: ANIMATION (Walter Foster) Preston Blaire: ANIMATE FILM CARTOONS (Walter Foster) Muybridge: HUMAN FIGURE IN MOTION (Dover 0-486-20204-6) Muybridge: ANIMAL FIGURE IN MOTION (Dover 0-486-20203-8) Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981	

Frank Thomas, Ollie Johnston: ILLUSION OF LIFE, Hyperion, 1981 Ranko Munić: POLA VEKA FILMSKE ANIMACIJE U SRBIJI, Institut za film/Aurora, 1999		
Број часова активне наставе 5	предавања:2	Студијски истраживачки рад: 3
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања 10		
реализација пројеката током семестра 20		
Завршни испит		
испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 2	
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко, Протић Јулијана	
Статус предмета: Обавезни	
Број ЕСПБ: 5	
Услов: Дигитална анимација 1	
Циљ предмета Сегмент 1 – Режија анимације 1: током процеса креирања кратке анимираних форме у трајању од 1 минута студенти се упознају са процесом израде кратке анимираних целине, техникама анимације, дизајном карактера и позадине и елементима режије анимације у оквиру третмана артикулације анимираних целине. Сегмент 2 – Дигитално анимирање: Студенти стичу знање о начину покретања динамичких објеката који су моделовани у оквиру предмета Дигитална анимација 1, примењујући принципе кинематике живих бића.	
Исход предмета Сегмент 1 – Режија анимације: Студент је оспособљен да артикулише и реализује краћу анимирану целину. Сегмент 2 – Дигитално анимирање: Након завршетка слушања предмета и израде радова, студент је научио да покреће једноставније моделоване форме које је израдио у оквиру предмета Дигитална анимација 1. динамичке дигиталне објекте који су конципирани на основу студије кинематике живих бића и покреће, односно оживљава их.	
Садржај предмета Предмет ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 2 састоји се из два сегмента: 1) РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ и 2) ДИГИТАЛНО АНИМИРАЊЕ (реч анимација се овде користи у ужем смислу). У првом се студент упознаје са процесом артикулације и израде анимираних филма, при чему упознаје са техникама анимације (класичне и дигиталне, дводимензионалне и тродимензионалне). Током практичне израде минутног анимираних филма студент се упознаје са елементима РЕЖИЈЕ анимираних филма (драматургија, дизајн ликова и позадине, монтажа слике и звука). Сегмент Дигитално анимирање односи се на оживљавање 3Д форми (3D CGI) и програмски је у корелацији са Режијом анимације. Студент ради на сложенијим пројектима који постављају 3Д моделе и позадину у корелацију са идејом кратке анимираних целине (до 1 минута).	
Сегмент РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ 1. Фазе настанка анимираних филма – идеја за филм до 1 минута 2. Драматургија анимираних филма 3. Анализа класичног и модерног анимираних филма 4. КОЛОКВИЈУМ 1 – Сценарио за минутни филм 5. Технике традиционалне анимације 6. Књига снимања, аниматик 7. КОЛОКВИЈУМ 2 – Књига снимања 8. Дизајн карактера и позадине 9. Картон снимања и брзи 10. КОЛОКВИЈУМ 3 - Аниматик 11. Рад на филму 1 (цртање, екстремни) 12. Рад на филму 2 (анимација, фазе) 13. Рад на филму 4 (звук, шпица) 14. Монтажа слике и тона 15. Монтажа слике и тона	Сегмент ДИГИТАЛНО АНИМИРАЊЕ 1. Увод у карактер анимацију 2. Анимација циклуса хода 3. Вокализација 4. Facial Riging – Анимација фацијалних експресија 5. Нелинеарна анимација, карактер сетови, Trough Editor 6. Поставка камера и кадрирање у 3D софтверима 7. 3D Layout - сцене у 3D софтверима 8. Основе рендеринга. 9. Mental Ray – Antialiasing, GI, Final Gather. Mental ray Shaders: Mia X Pass, SSS, Illumination Shaders, Displacement, Ambient Occlusion. 10. Mental Ray – Render Layers, Render Passes, Contribution maps 11. Hardware render 12. Осветљавање 13. Оптимизација рендеринга 14. Планирање и организација пројекта 15. Техничка разрада пројекта
Препоручена литература Боривој Довниковић: ШКОЛА ЦРТАНОГ ФИЛМА (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Ranko Munitić: ESTETIKA ANIMACIJE (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001 Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 Frank Thomas, Ollie Johnston: ILLUSION OF LIFE, Hyperion, 1981	

Roger Noake: ANIMATION, a Guide to Animated Film Techniques, Macdonald Orbis, 1988
 Stan Hayward: SCRIPTWRITING FOR ANIMATION, Focal Press, London & NY, 1977
 Maestri, George - "Digital Character Animation 2, Vol. I", New Riders Publishing, 1999.
 Birn, Jeremy - "Digital Lighting And Rendering", New Riders Publishing, 2000.
 De Zwart, Gijs - "Studio-Quality Rendering", Gijs de Zwart and Robert McNeel & Associates, 2004.
 Flamingo User's Guide, Robert McNeel & Associates, 2001.
 Rivlin, Robert - "The Algorithmic Image", Microsoft Press, 1986.
 Hanson, Eric - "Maya 5 Killer Tips", New Riders Publishing, 2004.
 Miller, Carolyn Handler - "Digital Storytelling", Focal Press 2004.
 Bousquet, Michele - "Model, Rig, Animate with 3ds MAX 7", Peachpit Press, 2005.
 Maraffi, C. - "Maya Character Creation - Modeling and Animation Controls", New Riders Publishing 2003.
 Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004.
 Sessions.edu - "Graphic Design Portfolio-Builder", Peachpit Press 2005.
 Kerlow, Isaac & Rosebush, Judson: Computer Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1986.
 Couch, John S. – »The Artist of the Future Is a Technologist«, Wired Digital, Inc. 1994-99.

Број часова активне наставе 5	предавања: 2	Студијски истраживачки рад: 3
-------------------------------	--------------	-------------------------------

Методе извођења наставе

Програм се реализује кроз предавања, консултације, колоквијуме, студијски истраживачки рад

Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе

активност у току предавања	10
реализација пројеката током семестра	20

Завршни испит

испитни пројекат	70
------------------	----

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА СЛИКА1		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Шијак М. Иван		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: положен пријемни испит		
Циљ предмета - Наставни предмет Дигитална Слика 1 има за циљ да обједини естетске и практичне приступе стварању покретних и статичних дигиталних слика. Уклапањем више слојева слика различитих извора (дигиталне фотографије, дигитални видео запис, скенирани узорци, генеричка дигитална слика и сл.) студент стиче основно искуство у креирању дигиталне слике. Доводећи у узајамни однос више елемената унутар јединствене слике студент стиче основно искуство о техникама манипулације сликом у дигиталном окружењу. Стичу се основна искуства о софтверској манипулацији перспективом, бојом и светлом. Изучавају се методологија и креативни поступци, проблеми и креативни аспекти креирања као и снимања дигиталних покретних и статичних слика. Исход предмета - Након одслушаних предавања и урађених практичних радова студент је оспособљен да сними и композитује једноставне дигиталне слике и кратке видео форме (клипове) базиране на основним принципима перспективе, боје и осветљавања. Студент се током семестра упознаје са историјом и актуелном уметничком и филмском продукцијом у области дигиталне слике.		
Садржај предмета 1. Теорија боје у дигиталном окружењу и колорни модели у дигиталном окружењу. 2. Колор профили. 3. Дефиниција пиксела, CCD, CMOS и FOVEON технологија. Формирање дигиталне слике. 4. Уређаји за снимање дигиталних слика. 5. Компјутерски програми (алати) за манипулацију дигиталном сликом. 6. Параметри дигиталне слике у софтверском окружењу. Манипулација бојом. 7. Геометријске деформације. 8. Перспектива и покрет. 9. Селективно интервенисање на дигиталној слици. 10. Лејеринг. 11. Дефиниција визуелних ефеката. 12. Подкатегорије визуелних ефеката. 13. Перцепција. 14. Ритам и темпо у визуелним ефектима. 15. Аниматик.		
Препоручена литература The Complete Guide to Digital Imaging - Everything you need to know to create perfect digital images. By Joël Lacey. Special Effects: An Oral History--Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years by Pascal Pinteau. Visual Effects in A Digital World: A Comprehensive Glossary of over 7,000 Visual Effects Terms (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) by Karen Goulekas. Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects by Piers Bizony The Art and Science of Digital Compositing, by Ron Brinkmann Digital Compositing in Depth by Doug Kelly "http://www.highend3d.com/"www.highend3d.com forumi Припремљени rideri у PDF formatu		
Број часова	активне наставе 3	предавања: 1 Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе		
Програм се реализује кроз предавања, консултације и студијски истраживачки рад.		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања 10 реализација пројеката током семестра 20		

Завршни испит	
испитни пројекат	70

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА СЛИКА2		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Шијак М. Иван		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: Дигитална Слика 1		
Циљ предмета - Анализа и детаљна експликација израде конкретне дигиталне слике комплексног садржаја у оквиру које су коришћени сложени поступци снимања и композитовања из актуелне уметничке и/или филмске продукције. У току израде практичног рада студенти стичу знање о изради дигиталне слике комплексног садржаја у оквиру које су обједињени различити изворни материјали за креирања јединствене сложене финалне слике. Исход предмета - Након одслушаних предавања и урађеног практичног рада студент је оспособљен да креира сложене визуелне форме сачињене од различитих узорака - семплова и материјала снимљених или генерисаних за конкретан пројекат. Реализација пројекта применом узимања узорака и актуелних поступака дигиталног композитинга. Садржај предмета 1. Појмови величине и запремине. 2. Релативност величине. 3. Ефекти и светлост. 4. Осветљавање у реалном окружењу (пред камером или фото апаратом). 5. Осветљавање у 2Д и 3Д окружењу. 6. Инклинација уређаја за регистрацију слике. 7. Дигитално композитовање (уклапање) слика. 8. Генерички филтери. 9. Маска, алфа канал. дефиниција и употреба маске. 10. Хрома ки, лума ки и диференс ки. 11. Брзина и временска информација. 12. Праћење покрета. Трекинг. Усклађивање покрета. 13. Интерполација. 14. Трансформације, морфинг. 15. Тајм слајс. Препоручена литература Joël Lacey , The Complete Guide to Digital Imaging - Everything you need to know to create perfect digital images Special Effects: An Oral History--Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years by Pascal Pinteau. Karen Goulekas 7,000 Visual Effects Terms (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) Piers Bizony , Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects Ron Brinkmann, The Art and Science of Digital Compositing, Doug Kelly, Digital Compositing in Depth "http://www.highend3d.com/" www.highend3d.com forumi Pripremljeni rideri u PDF formatu		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе - Програм се реализује кроз предавања, консултације и студијски истраживачки рад. Оцена знања (максимални број поена 100) Предиспитне обавезе активност у току предавања 10 реализација пројекта током семестра 20 Завршни испит испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА ТЕХНОЛОГИЈА		
Наставници: мр Драган Димчић		
Статус предмета: обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: нема посебних услова		
Циљ предмета Циљ предмета је да кроз објашњење основа дигиталне технологије и принципа функционисања дигиталне технике на којој се заснива опрема са којом ће они током студија и у будућности радити, студенти буду у стању да схвате и процене могућности и ограничења тренутног степена развоја дигиталне технологије. Поред тога предмет ће упознати студенте са основним алаткама са којима ће се сусретати (графичке станице, карактер генератори, системи за снимање и репродукцију, монтажни системи., итд.) и да им укаже на битну везу између дигиталне технологије и аналогне рецепције њених резултата.		
Исход предмета По одслушаном предмету студенти ће стећи довољно разумевање техничких основа на којима су засновани уређаји са којима они раде. Биће у стању да са пуним разумевањем одаберу уређаје са којима ће радити и да воде стручни дијалог са техничким експертима у овој области са циљем оптимизације својих алатки.		
Садржај предмета 1. Uvod i istorija razvoja tehnologije 2. Svetlo i ljudski vid 3. Stvaranje c/b video slike, progresivna i analiza sa proredom 4. Stvaranje slike u boji 5. Digitalni signal 6. Analogno/digitalna konverzija 7. Kompresija digitalnog video signala 8. Kompresija digitalnog audio signala 9. Generisanje slike – video kamere 10. Snimanje signala slike i tona 11. Montaža video snimaka 12. Grafičke stanice i integrisani digitalni produkcionni sistemi 13. Televizija visoke definicije 14. D cinema 15. Osnove stereoskopije		
Препоручена литература Todorović: TELEVISION TECHNIQUE DEMYSTIFIED – A NON TECHNICAL GUIDE, Elsevier – Focal Press, 2006 G. Millerson: THE TECHNIQUE OF TELEVISION PRODUCTION, Focal Press, 1999		
Број часова активне наставе 1	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 0
Методе извођења наставе		
Предавања		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Знање показано на испиту 70%, долажење на наставу 30%		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ВИДЕО 1		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Александар Б. Давић,		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: положен пријемни испит		
Циљ предмета Циљ предмета Дигитални видео 1 је да се студент упозна са условностима и креативним могућностима медија "покретних слика", као и стручном терминологијом. Такође, циљ предмета је и упознавање студента са значајем и улогом режијског, сниматељског и монтажног поступка у односу на специфичности креирања филмског простора, као и оспособљавање студента да те поступке уочава и у делима различитих аутора, а потом анализира и користи у сопственој пракси.		
Исход предмета Студент је оспособљен да разуме и користи стручну терминологију, упознат је са условностима и техникама за успостављање просторно временског континуитета у медију филма-видео и оспособљен је да те технике препознаје на примерима филмова и видео радова различитих аутора. Студент је оспособљен да ова знања примени припремајући фото стрип за сопствени практични рад.		
Садржај предмета методске јединице: 1. Кадар, план, ракурс 2. Дубинска оштрина, објективи 3. Покрети камере 4. Фи ефекат, кинестезија 5. Филмски простор 6. Рампа-оса акције, правило троугла, приближавање и удаљавање 7. Објективни углови, субјективни углови 8. Биполарна организација простора, ракорд, правац погледа 9. Пет основних варијанти правила троугла, правило трећине 10. Континуитет и повезивање покрета, оверлепинг 11. Продужавање акције 12. Сцена, секвенца, знаци интерпункције 13. Технологија видео монтаже на рачунару 14. Пракса видео монтаже на рачунару 15. Анализа фото стрипа Практични рад: 1. Фото стрип кратког пројекта		
Препоручена литература Жак Омон, Ален Бергала, Мишел Мари, Марк Верне, Естетика филма , Београд, Клио, 2006. (странице 15-45) Michael Rabiger, Directing – Film Techniques and Aesthetics , Focal Press, 2003. (странице 55-66) Марко Бабац, Језик монтаже покретних слика , Београд, Клио, 2000. (странице 63-86, 57-63, 115-127, 139-167, 185-215, 277-301, 239-243) Денијел Ерицон, Граматика филмског језика , Београд, Универзитет уметности, 1988. (странице 53-74, 522-557)		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе Предавања, студијски истраживачки рад, консултације.		
Оцена знања (максимални број поена 100) <i>Услови за излазак на завршни испит:</i> редовно похађање наставе, урађен и усвојен практичан рад. <i>Завршни испит се организује у усменом облику и садржи:</i> - презентовање и анализу практичног рада., (60 % од оцене) - провера усвојеног теоријског градива, (40% од оцене) <i>Оцењивање:</i> студијски истраживачки рад до 30 поена активност на часу до 10 поена редовност на настави до 10 поена завршни испит до 50 поена Број потребних поена за прелазну оцenu је 51		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ВИДЕО 2		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Александар Б. Давић,		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: Дигитални видео 2		
Циљ предмета Циљ предмета Дигитални видео 2 је да студенте упозна са дефинисањем и грађењем филмског времена, временским континуитетом и дисконтинуитетом у монтажном грађењу целине. Циљ предмета је и упознавање студената са звучним сегментом филма/видеа, најчешћим стилским фигурама, те у најгрубљим цртама основама драматургије наративног филма/видеа. Циљ предмета је и практично овладавање технолошким и оперативним процедурама у поступку монтаже на рачунару.		
Исход предмета Студент је упознат са специфичностима филмског језика као предуслова креативног израза у медију "покретних слика", способан је да манипулише филмским временом, креативно користи звук и самостално измонттира слику и звук у практично реализованом пројекту кратке форме по сопственом избору и сценарију.		
Садржај предмета методске јединице: 1. Технологија видео монтаже на рачунару пројекта у коме је доминантан материјал 2. Пракса видео монтаже на рачунару 3. Врсте монтаже-линеарна, паралелна, ретроспективна... 4. Ритам и темпо 5. Аналитичка и интегрална наратија 6. Филмско време 7. Стилске фигуре-елипса, метонимија, синегдоха... 8. Поступци у монтажи 9. Визуелно акустични контрапункт 10. Иманентна и трансцендентна музика 11. Звучни ефекти и тишина 12. Репродукција свести и тачка погледа 13. Мотивација покрета камере 14. Драматуршке основе-троделна структура 15. Анализа кратких студентских пројеката		
Практични рад: 1. Реализација кратког снимљен камером.		
Препоручена литература Жак Омон, Ален Бергала, Мишел Мари, Марк Верне, Естетика филма , Београд, Клио, 2006. (странице 47-81) Michael Rabiger, Directing – Film Techniques and Aesthetics , Focal Press, 2003. (странице 47-55) Марко Бабац, Језик монтаже покретних слика , Београд, Клио, 2000. (странице 243-271, 301-311, 327-384) Денијел Ерицон, Граматика филмског језика , Београд, Универзитет уметности, 1988. (странице 127-149, 325-436)		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе Предавања, консултације, студијски истраживачки рад.		

Оцена знања (максимални број поена 100)

Услови за излазак на завршни испит:

редовно похађање наставе,
урађен и усвојен практичан рад.

Завршни испит се организује у усменом облику и садржи:

- презентовање и анализу испитне вежбе, (60 % од оцене)
- провера усвојеног теоријског градива, (40% од оцене)

Оцењивање:

студијски истраживачки рад до 30 поена

активност на часу до 10 поена

редовност на настави до 10 поена

завршни испит до 50 поена

Број потребних поена за прелазну оцenu је **51**

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ЗВУК 1		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Стојановић Д. Марко		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: положен пријемни испит		
Циљ предмета Предмет има за циљ да упозна студенте са теоријским и практичним могућностима коришћења синтетизованог звука у аудио пројектима. Сагледавањем широког спектра могућности синтезе дигиталног звука студенти се подстичу да размишљају о звуку као самосталном медију. Упознавање са параметрима звучне слике омогућава студентима преношење креативних идеја из визуелног у апстрактни домен синтетизованог звука.		
Исход предмета Овладавање техникама синтезе звука у софтверским синтисајзерима. Студенти се оспособљавају да израде елементе синтетизованог звука и искористе их у реализацији једноставних и сложенијих звучних структура у оквиру краћег аудио пројекта.		
Садржај предмета 1. Појам дигиталног звука – поређење са аналогним 2. МИДИ систем – догађаји, поруке, контролери 3. Функционални модел синтисајзера 4. Суптрактивна синтеза звука 5. Адитивна и ФМ синтеза звука 6. Синтеза „музичког“ и „немузичког“ звука – pitch и noise 7. Анvelope звука музичких инструмената 8. МИДИ секвенцер - софтвер CUBASE 9. Софтверски синтисајзер a1 – осцилатор и миксер, таласни облици 10. Софтверски синтисајзер a1 - VCF 11. Софтверски синтисајзер a1 - VCA 12. ”Оживљавање“ синтетизованог звука – модулација висине, боје и динамике у времену 13. Грађење сложеног звука, умножавање и варирање, 14. Структура звучне слике, трајање и контрасти 15. Анализа и коментари студентских радова		
Препоручена литература Скрипта: МИДИ систем, мр Ђорђе Петровић Audio in media, Stanley Alten CUBASE Help http://www.soundonsound.com/sos/allsynthsecrets.htm Ридери у електронском формату		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе Предавања – група студијски истраживачки рад – паралелно са предавањима као илустрација и практична примена теорије. Сваки студент индивидуално решава задатке а групно се анализира и пореди добијени звук		
Оцена знања (максимални број поена 100) Похађање наставе – 30 бодова Анализа звучних резултата задатака – 20 бодова Писмени тест – 50 бодова		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ЗВУК 2		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Стојановић, Д. Марко		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: Дигитални звук 1		
Циљ предмета Циљ предмета Дигитални звук 2 је креативно изражавање помоћу звука као самосталног медија или као дела дигиталног уметничког пројекта. Студенти се упознају са поступцима и могућностима креирања и обраде дигиталног звука насталог од реалног звука. Студентима се такође указује на неопходност и значај продукције звука – креирања звучне слике у реализацији пројекта.		
Исход предмета Овладавање техником снимања, дигитализације и семпловања као поступком уметничке трансформације реалног звука. Студенти се оспособљавају за израду уметничких пројеката у домену дигиталног звука: припрему и обраду свих елемената дигиталног звука – семплова, изворног и синтетизованог звука, као и њихову употребу у аудио и аудио-визуелним радовима. Најзад, коришћењем савременог софтвера студенти су у стању да уобличи коначну звучну слику контролом атмосфере, ефеката и планова.		
Садржај предмета 1. Подела реалног звука на тонове и шуме – периодичан и непериодичан звук 2. Спектар звука – опсези, субјективна перцепција појединих фреквенција 3. Снимање звука, микрофони. Креативна поставка микрофона, амбијент звука 4. Коришћење реалног звука у уметничком пројекту – изворни и трансформисани звук 5. Halion семплер 6. Припрема узорака звука 7. Транспозиција семплова 8. Креирање мултитимбралних инструмената у семплеру 9. Сложен звук – вертикална структура 10. Сложен звук – хоризонтална структура 11. Динамика звука у времену, контрасти 12. Планови у звучној слици, реверберација 13. Комбиновање реалног, семплованог и синтетизованог звука. Sound art 14. Микс звука. Параметри звучне слике. Ефекти и аутоматизација у Cubase-у 15. Звук за слику – реализација у софтверу Cubase		
Препоручена литература Скрипта: Снимање и продукција звука, мр Ђорђе Петровић Audio in media, Stanley Alten Cubase Help Srdjan Hofman: Osobine elektronske muzike(FMU,Beograd) http://www.soundonsound.com/forum http://www.ubu.com/sound/index.html		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе Предавања – група студијски истраживачки рад – паралелно са предавањима као илустрација и практична примена теорије. Сваки студент индивидуално решава задатке а групно се анализира и пореди добијени звук		
Оцена знања (максимални број поена 100) Похађање наставе – 30 бодова Анализа звучних резултата задатака – 20 бодова Писмени тест – 50 бодова		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА 1		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Јованић М. Александра		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 4		
Услов: положен пријемни испит		
Циљ предмета Усвајање основних знања из области интерактивне мултимедије, као и знања неопходних за кодирање веб страница (HTML и CSS) и креирање једноставних (статичних и интерактивних) <i>Flash</i> анимација.		
Исход предмета Стечена знања о креирању веб садржаја, познавање основних језика за креирање веб садржаја, познавање <i>Flash</i> алата за креирање базичних интерактивних мултимедијалних садржаја. Функционално знање HTML-а и CSS-а. Базична функционална знања за рад у софтверу <i>Adobe Flash</i> .		
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Интерактивна мултимедија. Интернет као медиј. Основе HTML-а и CSS-а. Основе Flash-а. <i>Практична настава: демонстрације, други облици наставе, студијски истраживачки рад</i> Сваку тематску јединицу прати један или више задатака који се практично реализује кроз специфично одређене задатке у софтверу <i>Adobe Flash</i> . <i>Методске јединице по недељама:</i> 1. Увод у интерактивну мултимедију 2. Веб кодирање. Интернет као медиј. Преглед и анатомија HTML-а. 3. Текст. Слике и мултимедија. 4. Линкови. Листе. Табеле. 5. Раздвајање дизајна од садржаја. CSS синтакса. Селектори. Позиционирање елемената. 6. Особине текста. Процене, величине, позиције. Боје. Организација елемента на web страни. 7. Реализација пројекта – основна поставка веб пројекта. Критичка радионица. 8. Упознавање са радном површином програмског пакета Adobe Flash. 9. Алати за цртање. Употреба симбола и библиотека. 10. Креирање једноставних и напредних анимација. 11. Типови објеката. Графике. Дугмад. 12. Анимирани клипови. Инстанцирање објеката. 13. Додељивање једноставних акција дугмадима. 14. Анализа задатка испитног пројекта – интерактивна галерија. Презентација репрезентативних примера. Критичка радионица. 15. Конципирање испитног пројекта, критичка радионица.		
Препоручена литература 1. Addison, D. (2006) Web Site Cookbook . O'Reilly, Cambridge, USA. 2. Musciano, C. / Kennedy, B (2004) HTML & XHTML: The Definitive Guide . O'Reilly. Cambridge, USA. 3. Нилсен, Џ (2001) Дизајн функционалних web страна . ЦЕТ. Београд. 4. Gerantabee, F (2010) Flash CS4 Professional Digital Classroom . Wiley. 5. Donnelly, D (2002) In Your Face Too! . Rockport Publishers. 6. Vaughan, T (2010) Multimedia - Making It Work . McGraw-Hill Osborne Media. 7. N. Chapman (2009) Digital Multimedia . Wiley. 8. Cotton, B. Oliver, R. (1997) Understanding Hypermedia 2.000: Multimedia Origins, Internet Futures . Phaidon.		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе Предавања, консултације и студијски истраживачки рад.		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе активност у току предавања 10 реализација пројекта током семестра 20 Завршни испит испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА 2		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Јованић М. Александра		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: Интерактивна мултимедија 1		
Циљ предмета Усвајање знања која се везују за концепте, принципе и практичну примену интерактивне мултимедије. Усвајање знања из програмирања у ActionScript-у и употреба тих знања у креативне сврхе.		
Исход предмета Стечена знања о креирању напредних и креативних интерактивних садржаја у Flash-у, са одговарајућом применом стечених знања из програмирања, креативном осмишљавању интерактивних пројеката и овладавање савременим техникама мултимедије.		
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Напредни концепти Flash-а. Основе програмског језика ActionScript 3.0. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Сваку тематску јединицу прати један или више задатака који се практично реализује кроз специфично одређене задатке у софтверу Adobe Flash. <i>Методске јединице по недељама:</i> 1. Увод у креативне употребе програмирања у интерактивној мултимедији 2. Употреба ActionScript-а за основне акције. 3. Догађаји (events) и контролисање догађаја. 4. Контроле тока, типови података. 5. Функције. Рандом функција. 6. Сlike, Слова, Тригонометрија. 7. Реализација пројекта – интерактивни квиз. Критичка радионица. 8. Спрајтови, кретање, матрице. 9. XML 10. Контрола активности помоћу миша и тастатуре. 11. Дизајн интерфејса. Звук. 12. Flash екстензије 13. Напредна оптимизација Flash пројеката. 14. Анализа задатка испитног пројекта – компјутерска игра. Презентација репрезентативних примера. Критичка радионица. 15. Конципирање испитног пројекта, критичка радионица.		
Препоручена литература 1. Crawford, C (1984) The Art of Computer Game Design . McGraw-Hill Osborne Media. 2. Paul, C. (2003) Digital Art . Thames & Hudson. London. UK. 3. Picot, E. (2009) Play on Meaning? – Computer games as art. The Hyperliterature Exchange and Furtherfield . 4. Salen, K., Zimmerman, E. (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals . The MIT Press. 5. Gary Rosenzweig. “Flash MX Actionscript for Fun&Games” 6. Colin Moock. “Essential ActionScript 3.0“, O'Reilly. 7. Reinhardt, R. (2006) Flash MX 2004 ActionScript Bible . Wiley. 8. Makar, J (2002) Macromedia® Flash™ MX Game Design Demystified: The Official Guide to Creating Games with Flash . Peachpit Press.		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
Методе извођења наставе Предавања, консултације и студијски истраживачки рад.		
Оцена знања (максимални број поена 100) Предиспитне обавезе активност у току предавања 10 реализација пројекта током семестра 20 Завршни испит испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: МЕТОДЕ УМЕТНИЧКО ИСТРАЖИВАЧКОГ РАДА 1		
Наставници: Светозар Рапајић, проф. емеритус; Чедомир Васић, проф. емеритус; Зоран Тодоровић, ванр проф.; Срђан Хофман, проф. емеритус; Бранимир Карановић, проф. емеритус		
Статус предмета: обавезни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: нема		
Циљ предмета је да полазницима разјасни појам уметничког истраживања кроз анализу употребљених истраживачких метода и постигнутих уметничких резултата, те да, у оквиру савремене уметности, укаже на различите видове испољавања истраживачке димензије у стваралаштву и извођачким дисциплинама. Интердисциплинарни приступ – који се првенствено заснива на појавама у ликовној, драмској, филмској и примењеној уметности, дизајну и музичкој уметности – има за циљ шире образовање студената и допринос њиховом бољем разумевању откривачког аспекта уметности.		
Исход предмета Од студента се очекује да савлада методологију уметничко истраживачког рада од идеје, преко концепта и планирања процеса реализације, до стварања дела. Оспособљеност за вербалну и писану анализу и тумачење употребљених метода и процеса при настајању уметничког дела.		
Садржај предмета Методологија уметничко истраживачког рада је једносеместрални курс који обухвата циклус од по 12 предавања (са по 2 часа недељно) и по три двочаса посвећена студијама случаја и дискусији. Теме курса се паралелно сагледавају из угла различитих уметности, те их стога обрађују уметници различитих профила, професори са сва четири факултета Универзитета уметности.		
литература 1. Веселиновић-Хофман, Мирјана: <i>Пред музичким делом</i>, Београд, Завод за издавање уџбеника, 2007 2. Драгићевић-Шешић, Милена: <i>Уметност и алтернатива</i>, Београд, ФДУ, 1992. 3. Драгићевић-Шешић, Милена: <i>Уметност перформанса — сапостојање или прожимање</i>, у <i>Зборник радова ФДУ 4</i>, Београд, ФДУ, 2002. 4. <i>Ликовне свеске 1-9</i>, Београд, Универзитет уметности 5. Јовићевић, Александра: <i>Позориште на прагу новог миленијума: између сећања на авангарду и могућности нове перцепције</i>, у <i>Зборник радова ФДУ 4</i>, Београд, ФДУ, 1997. 6. Мандић, Тијана: <i>Креативност као судбина</i>, у <i>Зборник радова ФДУ 3</i>, Београд, ФДУ, 1999. 7. Hannula, Mika: <i>The Responsibility and Freedom of Interpretation</i>, in <i>Innovations in Art and Design – New practices, new pedagogies</i>, London and New York, Routledge, 2005. 8. <i>Универзитет уметности као експериментални простор за уметничке, педагошке и научне иновације (од институционалне ка пројектној логици)</i>, Београд, Универзитет уметности, 2002. 9. Шуваковић, Мишко: <i>Теорија уметника</i>, у <i>Дискурзивна анализа</i>, Београд, Универзитет уметности, 2006.		
Број часова активне наставе: 30	предавања: 30	Студијски истраживачки рад: 0
Методе извођења наставе		
предавања, консултације		
Оцена знања (максимални број поена 100) Предиспитне обавезе: присуство (15 бодова) и активно учешће на предавањима (15 бодова) Испитни задатак: писани рад (најмање 3000 речи) и његова одбрана. Садржај писаног рада: приказ употребљеног истраживачког метода кроз анализу једног савременог уметничког дела – 70 бодова. Студент за испитивача бира једног од наставника на предмету.		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: МЕТОДЕ УМЕТНИЧКО ИСТРАЖИВАЧКОГ РАДА 2		
Наставници: Светозар Рапајић, проф. емеритус; Чедомир Васић, професор емеритус; др Милена Драгићевић Шешић, ред. проф у пензији; др Дубравка Јовичић, ред. проф.; Берберовић Ј. Миланка, проф. емеритус		
Статус предмета: обавезни		
Број ЕСПБ:5		
Услов: Положен испит из предмета Методологија уметничко истраживачког рада 1		
Циљ предмета: Циљ предмета је да полазнике, након положеног предмета Методологија уметничко истраживачког рада 1, детаљније упозна са видовима уметничког истраживања кроз анализу употребљених истраживачких метода и постигнутих уметничких резултата, те да, у оквиру савремене уметности, укаже на различите видове испољавања истраживачке димензије у стваралаштву и извођачким дисциплинама. Интердисциплинарни прилаз – који се првенствено заснива на појавама у ликовној, драмској, филмској и примењеној уметности, дизајну и музичкој уметности – има за циљ шире образовање студената и допринос њиховом бољем разумевању откривачког аспекта уметности.		
Исход предмета: Од студента се очекује да се оспособи за теоријско и критичко мишљење о свом раду, као и да формулише предлог теме докторског уметничког пројекта и изради писану експликацију која је део докторског уметничког пројекта.		
Садржај предмета: Методологија уметничко истраживачког рада 2 је једносеместрални курс који обухвата циклус од по 12 предавања (са по 2 часа недељно) и по три двочаса посвећена студијама случаја и дискусији. Теме курса се паралелно сагледавају из углова различитих уметности, те их стога обрађују уметници различитих профила, професори са сва четири факултета Универзитета уметности.		
Литература		
1. Веселиновић-Хофман, Мирјана: <i>Пред музичким делом</i>, Београд, Завод за издавање уџбеника, 2007 2. Драгићевић-Шешић, Милена: <i>Уметност и алтернатива</i>, Београд, ФДУ, 1992. 3. Драгићевић-Шешић, Милена: <i>Уметност перформанса — сапостојање или прожимање</i>, у <i>Зборник радова ФДУ 4</i>, Београд, ФДУ, 2002. 4. <i>Ликовне свеске 1-9</i>, Београд, Универзитет уметности 5. Јовићевић, Александра: <i>Позориште на прагу новог миленијума: између сећања на авангарду и могућности нове перцепције</i>, у <i>Зборник радова ФДУ 4</i>, Београд, ФДУ, 1997. 6. Мандић, Тијана: <i>Креативност као судбина</i>, у <i>Зборник радова ФДУ 3</i>, Београд, ФДУ, 1999. 7. Hannula, Mika: <i>The Responsibility and Freedom of Interpretation, in Innovations in Art and Design – New practices, new pedagogies</i>, London and New York, Routledge, 2005. 8. <i>Универзитет уметности као експериментални простор за уметничке, педагошке и научне иновације (од институционалне ка пројектној логици)</i>, Београд, Универзитет уметности, 2002. 9. Шуваковић, Мишко: <i>Теорија уметника, у Дискурзивна анализа</i>, Београд, Универзитет уметности, 2006.		
Број часова активне наставе : 30	предавања: 30	Студијски истраживачки рад: 0
Методе извођења наставе		
предавања, консултације		
Оцена знања (максимални број поена 100) Предиспитне обавезе: присуство (15 бодова) и активно учешће на предавањима (15 бодова) Испитни задатак: писани рад (најмање 3000 речи) и његова одбрана. Садржај писаног рада: приказ планираног (или коришћеног) истраживачког метода при стварању сопственог замишљеног (или оствареног) уметничког дела – 70 бодова. Студент за ипитувача бира једног од наставника на предмету.		

Назив предмета: ТЕОРИЈЕ НОВИХ МЕДИЈА		
Наставник: др Лековић М. Биљана; др Николић Д. Санела		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: уписана друга година докторских студија		
Циљ предмета Циљ предмета је да се студенти упознају са теоријама нових медија и филозофијом медија, те њиховом применом на савремене уметничке праксе. Циљ је да се нове, опште теорије медија примене на експерименталне медијске и технолошки оријентисане уметничке праксе.		
Исход предмета Као исход ангажовања на курсу очекују се усвајање општих теоријско-критичких претпоставки за разумевање деловања нових медија у данашњем времену.		
Садрежај предмета: Теме предавања: (1) Историја нових медија; (2) Кључни појмови теорије нових медија; (3) Симулакрум и симулација – Жан Бодријар; (4) Информатичка бомба – Пол Вирилио; (5) Теорија киборга – Дона Харавеј; (6) Метамедиј – Лев Манович; (7) Филозофија нових медија – Марк Хансен; (8) Критичка феноменологија нових медија – Борис Гројс; (9) Виртуелна реалност – Брајан Масуми, Марина Гржинић; (10) Сајберкултура; (11) Естетика база података; (12) Теорија ремедијације; (13) Теорија пост медија; (14-15) Читање домаћих задатака и дискусије о испитном раду.		
Препоручена литература 1. J. D. Bolter and R. Grusin, <i>Remediation: Understanding New Media</i>, The MIT Press, Cambridge, London, 1999. 2. A. Bošković (ed), <i>Critical Art Ensemble: Digitalni partizani - Izbor tekstova</i>, CSU, Beograd, 2000. 3. Л. Манович, <i>Метамедију, избор текстова</i>, ЦСУ, Београд, 2001. 4. B. Massumi, <i>Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation (Post-Contemporary Interventions)</i>, Duke University Press, Durham, 2002. 5. Д. Харавеј, “Манифест за киборге – Наука, технологија и социјалистички феминизам осамдесетих година двадесетог века”, из Анђелковић, Бранислава (ед.), <i>Увод у феминистичку теорију слике</i>, ЦСУ, Београд, 2002. 6. W. H. Kyong Chun, T. Keenan, ed., <i>New Media, Old Media. A History and Theory Reader</i>, Routledge, New York, London, 2006. 7. V. Vesna, ed., <i>Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow</i>, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2007. 8. S. Dixon, <i>Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation</i>, The MIT Press, Cambridge, London, 2007. 9. W. J. T. Mitchell and M. B. N. Hansen, ed., <i>Critical Terms for Media Studies</i>, The University of Chicago Press, Chicago and London, 2010. 10. C. Apprich, Josephine Berry Slater, Anthony Iles & Oliver Lerone Schultz ed., <i>Provocative. Alloys: A Post-Media. Anthology</i>, Post-Media Lab & Mute Books, London, 2013.		
Број часова активне наставе: 45	предавања: 15	Студијски истраживачки рад: 30
Методе извођења наставе Теоријска предавања, дискусије са студентима и извођења истраживања са одабраним студијама случаја. Писање и усмена одбрана семинарског рада.		
Оцена знања За полагање испита студент предаје семинарски рад (обим 2.000 речи). Писани рад се брани усмено. Студент добија максимално 100 поена на основу свих обавеза. Предиспитне обавезе носе 40 поена (40%) а испитне 60 (60%). У оцену улазе: Присуство на часовима 10 Учешће на часу 30 Писани рад 50 Усмени испит 10		

Назив предмета: ПОЕТИКЕ ДИГИТАЛНЕ УМЕТНОСТИ 1
Наставник (Презиме, средње слово, име): Дејан Д. Грба, Јулијана Протић
Статус предмета: Обавезни
Број ЕСПБ: 5
Услов: Уписан други семестар прве године докторских уметничких студија.
Циљ предмета Упознавање поетике дигиталне уметничке продукције, њихово разматрање и разумевање на формалном, концепцијском и теоријском плану.
Исход предмета Успостављање креативног истраживачког односа студента према поетичким одредницама дигиталне уметности и сопственог уметничког деловања.
Садржај предмета Дигитална уметност захвата, одражава и обликује широк опсег друштвених појава и представља динамичну лабораторију која ствара моћна средства изражавања и људског саобраћања. Предмет <i>Поетике дигиталне уметности 1</i> успоставља платформу за критичко разматрање стваралачких чинилаца дигиталне уметности. Појам <i>уметничка поетика</i> обухвата идејне, рефлексивне, емоционалне, интуитивне, сазнајне, етичке, наративне и контекстуалне квалитете који одређују настанак, презентацију и рецепцију уметничког дела. Уметничка поетика се успоставља уодношавањем животних искустава, доживљаја стварности, намера, вештина и досетљивости уметника са концепцијама, методологијама, техникама, дискурсима и политикама које примењује у свом раду. Поетика је фундаментална релациона карактеристика уметничког процеса и стваралаштва уопште. Садржај предмета је усклађен са продукцијском и феноменолошком сложености дигиталне уметности. Нарочита пажња је посвећена експерименталној, високопрофилној уметничкој продукцији намењеној за галеријско-музејску и фестивалску презентацију, у којој су поетички чиниоци најпрочишћенији и најјаснији, а особености дигиталне парадигме највидљивије. Програм првог семестра започиње разматрањем услова и околности за настанак информатичког друштва, информатичке културе и савремене дигиталне парадигме, а затим обрађује историјски и методолошки примарне области дигиталне уметности као што су дигитална визуализација, дигитална анимација, филм и видео, генеративна, алгоритамска и софтверска уметност. План реализације предмета 1. Уводно предавање 2. Информатичко друштво и информа-тичка култура 3. Дигитална визуализација 1 4. Дигитална визуализација 2 5. Консултације 6. Дигитална анимација 7. Дигитални филм 8. Дигитални видео 1 9. Дигитални видео 2 10. Консултације 11. Генеративна уметност 1 12. Генеративна уметност 2 13. Алгоритамска и софтверска уметност 1 14. Алгоритамска и софтверска уметност 2 15. Консултације
Препоручена литература Детаљан списак библиографије, по областима: http://dejangrba.dyndns.org/teaching/sr/digital-art/bibliography.pdf. Ana Botella Diez del Corral (ed.), <i>Feedback: Art Responsive to Instructions, Input or its Environment</i>, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007. Catherine Elwes, <i>Video Art: A Guided Tour</i>, I.B. Tauris, 2005. Charlie Gere, <i>Digital Culture</i>, 2nd ed, Reaktion Books, 2008. Christiane Paul, <i>Digital Art</i>, 2nd ed, Thames & Hudson, 2008. Doug Hall & Sally Jo Fifer (eds.), <i>Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art</i>, Aperture, 1990. Henry Lowood & Michael Nitsche (eds.), <i>The Machinima Reader</i>, MIT Press, 2011. Iain Robert Smith (ed.), <i>Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation</i>, Scope, 2009. Jack Burnham, <i>Systems Aesthetics</i>, Artforum, vol. 7, no. 1, September, 1968. Jeffrey Shaw & Peter Weibel (eds.), <i>Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film</i>, MIT Press,

2003.

John Maeda, *Creative Code: Aesthetics + Computation*, Thames & Hudson, 2004.

Jon Ippotito & Joline Blais, *At the Edge of Art*, Thames & Hudson, 2006.

Lev Manovič, *Šta je digitalni film?* u *Metamediji*, CSU, 2001.

Martin Fuchs & Peter Bichsel, *Written Images*, Gray Area Foundation for the Arts, Druckerei Dietrich, 2011.

Matthew Fuller (ed.), *Software Studies: A Lexicon*, MIT Press, 2008.

Michael Rush, *New Media in Art*, Thames & Hudson, 2005.

Mitchell Whitelaw, *Metacreation: Art and Artificial Life*, MIT Press, 2004.

Oliver Grau, *Virtual Art*, MIT Press, 2003. / Oliver Grau, *Virtuelna umetnost*, Clio, 2008.

Richard Colson, *The Fundamentals of Digital Art*, Ava Publishing, 2007.

Sean Cubitt, *The Cinema Effect*, MIT Press, 2004.

Stephen Wilson, *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*, MIT Press, 2002.

Stephen Wilson, *Art + Science Now*, Thames & Hudson, 2010.

Timothy Murray, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, Minnesota U.P., 2008.

V.A., *Video Vortex Reader 1 / Video Vortex Reader 2*, Institute of Network Cultures, 2008 / 2011.

Wolf Lieser, *Digital Art (Art Pocket)*, hf Ullmann, 2010.

Број часова активне наставе: 3	Предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
---------------------------------------	---------------------	--------------------------------------

Методе извођења наставе: Настава се изводи комбинацијом предавања и консултација-радионица. На предавањима се приказују и дискутују одабрани примери дигиталних уметничких поетика. Консултације-радионице су намењене истраживању посебно занимљивих поетичких питања дигиталне уметности и припреми испитних презентација.

Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Редовно похађање наставе	10	Квалитет поетичке анализе	40
Квалитет учешћа на настави	30	Квалитет припремљене презентације	20

Предиспитне обавезе и услов за излазак на испит: Редовно похађање наставе, самостално припремљена и у прописаном року предата испитна презентација рада, опуса или појаве у области дигиталне уметности. Студент самостално бира тему презентације и методолошки је уобличује са наставником на консултацијама.

Испитне обавезе: Успешно реализована презентација и поетичка анализа.

Назив предмета: ПОЕТИКЕ ДИГИТАЛНЕ УМЕТНОСТИ 2
Наставник (Презиме, средње слово, име): Дејан Д. Грба, Јулијана Протић
Статус предмета: Обавезни посебни
Број ЕСПБ: 5
Услов: Уписан први семестар друге године докторских уметничких студија.
Циљ предмета Целовито сагледавање поетике дигиталне уметничке продукције и њихово позиционирање у научно-технолошком, економско-политичком, културном и ширем друштвеном контексту.
Исход предмета Формирање сложене критеријумске платформе за промишљање, идентификовање, идејно-језичку и техничко-процедуралну артикулацију докторског уметничког пројекта студента.
Садржај предмета Дигитална уметност захвата, одражава и обликује широк опсег друштвених појава и представља динамичну лабораторију која ствара моћна средства изражавања и људског саобраћања. Предмет <i>Поетике дигиталне уметности 2</i> је посвећен слојевитом критичком разматрању стваралачких чинилаца дигиталне уметности. Појам <i>уметничка поетика</i> обухвата идејне, рефлексивне, емоционалне, интуитивне, сазнајне, етичке, наративне и контекстуалне квалитете који одређују настанак, презентацију и рецепцију уметничког дела. Уметничка поетика се успоставља уодношавањем животних искустава, доживљаја стварности, намера, вештина и досетљивости уметника са концепцијама, методологијама, техникама, дискурсима и политикама које примењује у свом раду. Поетика је фундаментална релациона карактеристика уметничког процеса и стваралаштва уопште. Садржај предмета је усклађен са продукцијском и феноменолошком сложеношћу дигиталне уметности. Нарочита пажња је посвећена експерименталној, високопрофилној уметничкој продукцији намењеној за галеријско-музејску и фестивалску презентацију, у којој су поетички чиниоци најпрочишћенији и најјаснији, а особености дигиталне парадигме највидљивије. Програм другог семестра је посвећен методолошки и медијско-технолошки сложенијим областима дигиталног стваралаштва као што су интернет уметност, тактички медији, дигитална интерактивност и перформанс, уметност компјутерских игара, дигитална архитектура, звучна и биотехнолошка уметност. У фокус долазе перформативни и политички аспекти уметничких пројеката који комбинују различите видове партиципације и стратегије хетерогеног ангажовања публике. План реализације предмета 1. Интернет уметност 1 2. Интернет уметност 2 3. Тактички медији 1 4. Тактички медији 2 5. Консултације 6. Дигитална интерактивност 7. Уметност компјутерских игара 1 8. Уметност компјутерских игара 2 9. Дигитални перформанс 10. Консултације 11. Дигитална архитектура 12. Звучна уметност 13. Биотехнолошка уметност 1 14. Биотехнолошка уметност 2 15. Консултације
Препоручена литература: Детаљан списак библиографије, по областима: http://dejangrba.dyndns.org/teaching/sr/digital-art/bibliography.pdf. Alexander Galloway, <i>Protocol</i>, MIT Press, 2006. Alexander Galloway & Eugene Thacker, <i>The Exploit: A Theory of Networks</i>, Minnesota U.P., 2007. Andy Clarke & Grethe Mitchell, <i>Videogames and Art</i>, Intellect Books, 2007. Beatriz da Costa & Kavita Philip (eds.), <i>Tactical Biopolitics: Art, Activism and Technoscience</i>, MIT Press, 2008. C. Reas & C. McWilliams, <i>Form+Code in Design, Art, and Architecture</i>, Princeton A.P., 2010. Caroline Jones (ed.), <i>Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art</i>, MIT Press, 2006.

Dimitris Kottas, *Contemporary Digital Architecture: Design and Techniques*, Links International, 2010.
 Eduardo Kac (ed.), *Signs of Life: Bio Art and Beyond*, MIT Press, 2007.
 Eugene Thacker, *The Global Genome*, MIT Press, 2005.
 Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, 2010.
 Johnny Ryan, *A History of the Internet and the Digital Future*, Reaktion Books, 2010.
 Julian Stallabrass, *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*, Tate, 2003.
 Lawrence Lessig, *Code v2*, Basic Books, 2006.
 Lisa Iwamoto, *Digital Fabrications: Architectural and Material Techniques*, Princeton A.P., 2009.
 Matteo Bittanti & Domenico Quaranta (eds.), *GameScenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi Editore (Acc), 2006.
 Neil Spiller, *Digital Architecture Now: A Global Survey of Emerging Talent*, Thames & Hudson, 2009.
 Nick Dyer-Witheford & Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minnesota U.P., 2009.
 Peter Manning, *Electronic and Computer Music*, Oxford U.P., 2004.
 Rachel Greene, *Internet Art*, Thames & Hudson, 2004.
 Rita Raley, *Tactical Media*, Indiana U.P., 2009.
 Robert Mitchell & Phillip Turtle (eds.), *Data Made Flesh, Embodying Information*, Routledge, 2004.
 Simon E. Nielson, Jonas H. Smith & Susana P. Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, 2008.
 Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007.
 Susan Kozel, *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*, MIT Press, 2008.
 Suzanne Anker & Dorothy Nelkin, *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age*, Cold Spring Harbor Laboratory Press, 2003.

Број часова активне наставе: 2	Предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 1
---------------------------------------	--------------	-------------------------------

Методе извођења наставе: Настава се изводи комбинацијом предавања и консултација-радионица. На предавањима се приказују и дискутују одабрани примери дигиталних уметничких поетика. Консултације-радионице су намењене истраживању посебно занимљивих поетичких питања дигиталне уметности и припреми испитних презентација.

Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Редовно похађање наставе	10	Квалитет поетичке анализе	40
Квалитет учешћа на настави	30	Квалитет припремљене презентације	20

Предиспитне обавезе и услов за излазак на испит: Редовно похађање наставе, самостално припремљена и у прописаном року предата испитна презентација рада, опуса или појаве у области дигиталне уметности. Студент самостално бира тему презентације и методолошки је уобличује са наставником на консултацијама.

Испитне обавезе: Успешно реализована презентација и поетичка анализа.

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ТЕОРИЈЕ САВРЕМЕНИХ УМЕТНИЧКИХ И МЕДИЈСКИХ ПРАКСИ		
Наставник: др Лековић, М. Биљана; др Дедић Р. Никола		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: нема		
Циљ предмета		
Циљ предмета је да представи различите теорије савремених уметничких и медијских пракси.		
Исход предмета		
По завршетку наставе из предмета од студента се очекује: да дефинише приступе интерпретацији уметничког дела, уметника, уметности, историје уметности, нових медија и културе; да овлада читањем и писањем савременог теоријског текста о уметности; да буде способан за вербалну анализу и критику задатог теоријског проблема		
Садржај предмета		
Теме предавања (двочаси): (1) Антихуманизам као теоријска платформа за тумачење уметности, (2) Критика политичке економије уметности, (3) Модернизам и рађање уметничких тржишта, (4) Уметност, финансијализација и капиталистичке кризе, (5) Политичка економија авангарди, (6) Студије културе и медија, (7) Теорије нових медија/постмедија, (8) Реперција филозофије Жила Делеза и Феликса Гатарија у теорији уметности и медија, (9) Масуми и теорија афеката, (10) Биополитика и теорија уметности и медија, (11) Постхуманизам, нови материјализам у контексту уметности и медија, (12) Теорије уметности и медија у трансдисциплинарном контексту (13-15) Читање домаћих задатака и дискусије о испитном раду.		
Препоручена литература		
1. R. Brajdoti. 2016. <i>Posthumano</i>. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum. 2. M. Hansen. 2004. <i>New Philosophy for New Media</i>. London: The MIT Press. 3. C. Harrison, P. Wood (ed). 2003. <i>Art in Theory 1900-2000</i>. Blackwell: Oxford. 4. E. Kac. 2007. <i>Signs of Life – Bio Art and Beyond</i>. The MIT Press: Cambridge. 5. L. Manovich. 2002. <i>The Language of New Media</i>. London: The MIT Press. 6. K. Marx. 1977. „Uvod – Proizvodnja, potrošnja, raspodjela, razmena (promet)“. U <i>Temelji slobode</i> (izbor iz <i>Osnovi kritike političke ekonomije</i>). Zagreb: Naprijed. 7. M. Šuvaković. 2005. <i>Pojmovnik suvremene umjetnosti</i>, Horetzky: Zagreb. 8. M. Šuvaković, A. Erjavec (ur.). 2009. <i>Figure u pokretu - Savremena zapadna estetika, filozofija i teorija umetnosti</i>, Atoča, Beograd. 9. P. Osborne. 2015. “Problematizing Disciplinarity, Transdisciplinary Problematics.” U <i>Theory, Culture & Society: Transdisciplinary Problematics</i>, special issue, 32 (5–6): 3–36. 10. B. Massumi. 2015. <i>The politics of affects</i>, Polity Press.		
Број часова активне наставе: 30	предавања: 30	Студијски истраживачки рад: 0
Методе извођења наставе		
Теоријска предавања, дискусије са студентима и извођења истраживања са одабраним студијама случаја. Писање и усмена одбрана семинарског рада.		
Оцена знања		
За полагање испита студент предаје семинарски рад (обим 3.000 речи). Писани рад се брани усмено. Студент добија максимално 100 поена на основу свих обавеза. Предиспитне обавезе носе 40 поена (40%) а испитне 60 (60%). У оцену улазе:		
Присуство на часовима	10	
Учешће на часу	30	
Писани рад	50	
Усмени испит	10	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ИЗРАДА ДОКТОРСКОГ УМЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА		
Наставник или наставници: одређени ментор		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: Да би приступио полагању овог испита студент претходно треба да положи све испите из 1. и 2. године студија, односно да има остварених 120 ЕСПБ, као и да му је претходно одобрена тема докторског уметничког пројекта и именован ментор.		
Циљ предмета: Докторски уметнички пројекат је завршни део студијског програма докторских студија уметности. Докторски уметнички пројекат је самостални, оригинални, уметнички рад и допринос знању и разумевању у оквиру поља уметничког истраживања и састоји из уметничког пројекта и писаног дела рада. Уметнички пројекат представља јавно приказан или изведен уметнички рад у форми: концерта, изложбе, интерактивне, амбијенталне или просторне инсталације, аудио-визуелног, музичко-сценског дела или дигиталног остварења.		
Исход предмета: Од студента се очекује самостални рад на изради докторског уметничког пројекта. Писани део рада докторског уметничког пројекта представља резултат теоријског и уметничког истраживачког рада у којем се даје темељно тумачење и експликација докторског уметничког пројекта у теоријском, критичком и поетском смислу. Писани део рада треба да има најмање 200.000 карактера (око 30.000 речи) или 100 страна (не укључујући пратеће текстове, биографију, библиографију, сажетак, итд.) формата А4, величине фонта 12, назива фонта Times New Roman и са проредом 1,5 линија.		
Садржај предмета Студент систематизује резултате истраживања како са практичне тако и теоретске стране ради остварења свог одобреног интердисциплинарног уметничког пројекта. У овој фази студент ради самостално уз неопходне консултације са имаенованим ментором (коменторим) на појединим сегментима завршног рада и конкретизује докторски уметнички пројекат од почетне идеје, преко разраде идејног пројекта, до завршне фазе реализације. Кандидат за одбрану докторског уметничког пројекта је дужан преда аудио и DVD запис јавне уметничке презентације и писани део докторског уметничког пројекта у најмање 7 штампаних укорићених примерака, заједно са идентичном електронском верзијом, за потребе похрањивања у репозиторијуму Универзитета. У докторском уметничком пројекту се као обавезни саставни делови налазе следеће потписане изјаве: 1) потписана изјава о ауторству којом се тврди да у докторском уметничком пројекту односно докторској дисертацији нема делова којима се нарушавају ауторска и сродна права других особа; 2) потписана изјава да су обе верзије, штампана и електронска, истоветне; 3) потписана изјава о коришћењу којом се овлашћује факултет односно Универзитет Универзитетска библиотека да дисертацију чува у електронском облику, односно депонује у дигиталном репозиторијуму Универзитета уметности, те је учини доступном јавности, под условима дефинисаним лиценцом за коју се аутор одлучи. Универзитет или факултет је дужан да уз електронску верзију одбрањеног докторског уметничког пројекта, односно докторске дисертације, које се трајно чувају у дигиталном репозиторијуму Универзитета уметности (које по одбрани аутоматски преузима Националном Репозиторијум Дисертација у Србији - НАРДУС) регистру, похрани и извештај Комисије из члана 16. став 2. овог правилника, податке о ментору и саставу Комисије и податке о заштити ауторских и сродних права, као и да све наведене податке учини јавно доступним.		
Препоручена литература		
Списак литературе одобрен одлуком Сената о одобрењу теме докторског уметничког пројекта.		
Број часова активне наставе: 20	Теоријска настава: 0	Практична настава: 20
Методе извођења наставе		

Менторски рад - усмене и писмене консултације и коректуре уметничког докторског дела и писаног рада.	
Оцена знања (максимални број поена 100)	
Студент подноси писмени извештај (1000 речи) о обављеним истраживањима и уметничкој реализацији рада.	
Рад на уметничком пројекту	70
Усмени испит (образложење)	30
Начин провере знања могу бити различити : (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....	
*максимална дужна 1 страница А4 формата	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ЈАВНО ИЗВОЂЕЊЕ ДОКТОРСКОГ УМЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА		
Наставник или наставници: одређени ментор и комисија за оцену и одбрану ДУП		
Статус предмета: обавезни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: Да би приступио полагању овог предмета студент претходно треба да положи предмете из 5. и 6. семестра Истраживање за докторски уметнички пројекат и Израда докторског уметничког пројекта, односно да до тада има остварених 150 ЕСПБ.		
Циљ предмета Стварање и извођење/презентација докторског уметничког пројекта пред публиком у јавном простору (галерији, позорници, концертној дворани и др...) или виртуелном простору (веб пројекат). Докторски уметнички пројекат треба да представља самосталан и оригинални уметнички рад студента којим се дају нови уметнички резултати и допринос у области дигиталне уметности.		
Исход предмета Завршен и јавно приказан докторски уметнички пројекат чији резултати треба да буду документовани, представљени и објашњени у писаном делу докторског уметничког пројекта. Уметнички пројекат представља јавно приказан или изведен уметнички рад у форми: концерта, изложбе, интерактивне, амбијенталне или просторне инсталације, аудио-визуелног, музичко-сценског дела или дигиталног остварења. Јавна уметничка презентација се документује (фотографише или снима) у облику трајног електронског записа – аудио, и визуелни или DVD запис. Кандидат за одбрану докторског уметничког пројекта је дужан преда аудио и DVD запис јавне уметничке презентације уз писани део докторског уметничког пројекта, за потребе похрањивања у репозиторијуму Универзитета.		
Садржај предмета Реализација докторског уметничког пројекта у јавном простору (галерија, позориште, концертна сала, други јавни простори) или виртуелном простору у складу са идејом, намером и значењем предвиђеног уметничког дела.		
Препоручена литература Списак литературе одобрен одлуком Сената о одобрењу теме докторског уметничког пројекта.		
Број часова активне наставе 20	Теоријска настава: 0	Практична настава: 20
Методе извођења наставе Менторски рад - усмене и писмене консултације и коректуре уметничког докторског дела.		
Оцена знања (максимални број поена 100) Студент реализује уметнички пројекат у јавном простору..		
Дело у реалном или виртуелном простору и успешност комуникације/интеркције са публиком		70
Развој дигиталне концепције и примена технолошких метода до јавног извођења дела		30
Начин провере знања могу бити различити : (писмени испити, усмени испит, презентација пројекта, семинари ИТД.....		
*максимална дужна 1 страница А4 формата		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ОДБРАНА ДОКТОРСКОГ УМЕТНИЧКОГ ПРОЈЕКТА		
Наставници: Комисија за оцену и одбрану ДУП		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: • 170 кредита са докторских студија (положени сви претходни испити) • Усвојен извештај Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта, од стране Сената универзитета • Јавно изведен/приказан и документован докторски уметнички пројекат		
Циљ предмета: Јавна одбрана докторског уметничког пројекта који се састоји од јавно изведеног уметничког дела рада и писаног дела рада у обиму од најмање 200.000 знакова (100 страна) пред Комисијом за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта.		
Исход предмета: Завршен и јавно приказан докторски уметнички пројекат и јавна одбрана докторског уметничког пројекта и писаног рада пред Комисијом за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта. Студент је оспособљен да осмисли и реализује сложено интердисциплинарно уметничко дело и да га писмено и усмено јавно образложи. Осим уметничког рада који подразумева синтезу више дигиталних медија, студент је оспособљен за теоријски и педагошки рад на универзитетском нивоу.		
Садржај предмета: Индивидуалан приступ и избор теме и садржаја. Садржај предмета састоји се у практичној настави из стварања интердисциплинарног дигиталног уметничког дела. Од основне идеје, преко разраде идејног пројекта, до реализације коначног дела, студент ради самостално уз консултације с ментором или коментором током сваке фазе. Стварање интердисциплинарног дигиталног дела подразумева комплетну реализацију најмање две медијске компоненте које делују на различита чула. Примери: дигитални анимирани филм, интерактивна мултимедијска презентација, интернет презентација, видео инсталација, комбинација видеа и анимације, комбинација статичне слике и звучне кулисе, дигиталне инсталације итд.		
Препоручена литература: Одговарајућа литература за одобрени докторски уметнички пројекат и писани рад.		
Број часова активне наставе: 0	предавања: 0	Студијски истраживачки рад: 20
Методе извођења наставе: Менторски рад - усмене и писмене консултације и коректуре уметничког докторског дела и писаног рада. Јавна одбрана докторског уметничког пројекта и писаног рада пред Комисијом за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта.		

Оцена знања (максимални број поена 100).

Уметнички пројекат и писани рад 70

Усмени испит (одбрана ДУП) 30

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА ЗА	
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко, Протић Јулијана	
Статус предмета: изборни	
Број ЕСПБ: 12	
Услов: Дигитална анимација 2	
Циљ предмета Сегмент Режија анимације 2: Пошто је ово примарни од два изборна предмета у другој години, студент комбиновањем знања и искустава из овог предмета, а пожељно је и из других медија, треба да замисли и изведе припремни део свог ауторског дигиталног анимираног филма, који представља сложен интердисциплинарни рад (нарација, слика, покрет, звук). Сегмент 3D анимација 1: Студент унапређује своја знања из области дигиталне анимације у оквиру припрема за израду дуже анимиране форме проучавајући напредне технике CGI. Одређени сегмент свог пројекта студент ће усавршавати на изборном предмету 3Б.	
Исход предмета Студент се оспособљава да научи и искуси припремну фазу израде сложеног интердисциплинарног пројекта - наративне анимиране целине у 3D компјутерском програму. Финални рад је макета филма (аниматик) у којој је филм режијски дефинисан.	
Садржај предмета Сегмент Режија анимације 2: Студент осмишљава наративну целину (трајања до 4 минута) која ће бити реализована једном од техника дигиталне анимације. Рад на идеји, снопсису, сценарију, дизајну ликова и позадине, изради књиге снимања, осмишљавању концепта звука и изради аниматика (макете филма). Сегмент 3D анимација 1: напредне технике моделовања и анимирања у 3D програмима.	
Сегмент РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ 2 - Идеја за филм до 4 минута - Снопсис - Драматургија - Карактери - Позадина - Колоквијум 1 – сценарио - Књига снимања - Монтажа - Дизајн ликова и позадине - Разрада књиге снимања - Колоквијум 2 - књига снимања - Поставка звука - Поставка слике - Монтажа аниматика - Колоквијум - аниматик	Сегмент 3D АНИМАЦИЈА 1 - Увод у напредне технике 3D анимације - Визуелни ефекти 2Двизуелни ефекти 3D визуелни ефекти - Композитинг и композитинг софтвери - Node Based Compositing софтвери - Увод у динамичке симулације - Честични системи (Particles) - Динамика честичних система - Динамичке тканине (Cloth) - Динамичка влакна (Hair) - Флуиди и динамика флуида 2D флуиди 3D флуиди - Кеширање и рендеринг динамичких симулација
Препоручена литература Ranko Munitić: ESTETIKA ANIMACIJE (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 Stan Hayward: SCRIPTWRITING FOR ANIMATION, Focal Press, London & NY, 1977	

Robert Russett, Cecile Starr: EXPERIMENTAL ANIMATION, Van Nostrand Reinhold Company, 1976
 Maestri, George - "Digital Character Animation 2, Vol. II", New Riders Publishing, 2002. ISBN 0-7357-0044-3
 Birn, Jeremy - "Digital Lighting And Rendering", New Riders Publishing, 2000. ISBN 1-56205-954-8
 Rivlin, Robert - "The Algorithmic Image", Microsoft Press, 1986. ISBN 0-914845-80-2
 Bates, Bob - "Game Design", Thomson Course Technology PTR, 2004. ISBN 1-59200-493-8
 Miller, Carolyn Handler - "Digital Storytelling", Focal Press 2004. ISBN 0-240-80510-0
 Briere & Hurley - "HDTV for Dummies", Wiley Publishing Inc. 2005. ISBN 0-7645-7586-4
 Ward, Antony - "Game Character Development with Maya", New Riders Publishing 2004. ISBN 0-7357-1438-X
 Bousquet, Michele - "Model, Rig, Animate with 3ds MAX 7", Peachpit Press, 2005. ISBN 0-321-32178-2

Број часова активне наставе: 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
--------------------------------	--------------	-------------------------------

Методе извођења наставе

Програм се реализује кроз предавања, консултације, колоквијуме и студијски истраживачки рад

Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе

активност у току предавања 10
 реализација пројеката током семестра 20

Завршни испит

испитни пројекат 70

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА ЗБ
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко, Протић Јулијана
Статус предмета: изборни
Број ЕСПБ: 5
Услов: Дигитална анимација 2
Циљ предмета Предмети под Б директно сарађују са примарним предметом који је студент изабрао под А. Зависно од задатка на главном (А) предмету (Дигитална слика, Дигитални видео, Дигитални звук или Интерактивна мултимедија) студент треба да замисли и изведе аниматик у оквиру сегмента свог рада који се односи на анимацију. Студент унапређује своја знања из области дигиталне анимације са акцентом на напредне технике CGI.
Исход предмета Студент се оспособљава да оствари синтезу анимације и медија везаног за примарни предмет са аниматиком као завршним радом. У фази аниматика дефинисан је режијски аспект анимираног филма.
Садржај предмета Зависно од садржаја изабраног сегмента у служби предмета под А, студент треба да осмисли краћу целину која ће бити део пројекта задатог на изабраном предмету под А, и реализована једном од техника дигиталне анимације. Рад на пројекту задатом у оквиру предмета под А, са аниматиком као завршним пројектом. Примери: анимирани сегменти унутар видео филма, анимирана шпица за видео филм, анимирани карактери или сегменти у интерактивној презентацији, анимирана визуелизација дигиталног звука, анимирани композитинг у дигиталној слици итд.
Препоручена литература Боривој Довниковић: ШКОЛА ЦРТАНОГ ФИЛМА (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Ranko Munitić: ESTETIKA ANIMACIJE (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001 Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 Stan Hayward: SCRIPTWRITING FOR ANIMATION, Focal Press, London & NY, 1977 Robert Russett, Cecile Starr: EXPERIMENTAL ANIMATION, Van Nostrand Reinhold Company, 1976 Maestri, George - "Digital Character Animation 2, Vol. II", New Riders Publishing, 2002. ISBN 0-7357-0044-3 Birn, Jeremy - "Digital Lighting And Rendering", New Riders Publishing, 2000. ISBN 1-56205-954-8 Rivlin, Robert - "The Algorithmic Image", Microsoft Press, 1986. ISBN 0-914845-80-2 Bates, Bob - "Game Design", Thomson Course Technology PTR, 2004. ISBN 1-59200-493-8 Miller, Carolyn Handler - "Digital Storytelling", Focal Press 2004. ISBN 0-240-80510-0 Briere & Hurley - "HDTV for Dummies", Wiley Publishing Inc. 2005. ISBN 0-7645-7586-4 Ward, Antony - "Game Character Development with Maya", New Riders Publishing 2004. ISBN 0-7357-1438-X Bousquet, Michele - "Model, Rig, Animate with 3ds MAX 7", Peachpit Press, 2005. ISBN 0-321-32178-2 Maraffi, C. - "Maya Character Creation - Modeling and Animation Controls", New Riders Publishing 2003. ISBN 0-7357-1344-8 Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004. ISBN 1-4018-4818-4 Sessions.edu - "Graphic Design Portfolio-Builder", Peachpit Press 2005. ISBN 0-321-33658-5 Kerlow, Isaac & Rosebush, Judson: Computer Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1986. ISBN 0-442-24712-5 Hoeben, Aldo & Jan Stappers, Pieter: A vision of a designer's sketching-tool, Tools for Conceptual Phase of Design 2003. Delft University of Technology Jaffalaan 9, NL-2628 BX Delft, The Netherlands a.hoeben@io.tudelft.nl, p.j.stappers@io.tudelft.nl

Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методe извођења наставе		
Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања 10		
реализација пројеката током семестра 20		
Завршни испит		
испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 4А	
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко, Протић Јулијана	
Статус предмета: изборни	
Број ЕСПБ: 12	
Услов: Дигитална анимација 3А	
Циљ предмета Сегмент Режија анимације 4: Студент треба да анимира, озвучи и постпродуцира свој ауторски дигитални анимирани филм дефинисан макетом филма (аниматик). Сегмент 3D анимација 2: Студент наставља да унапређује своја знања из области дигиталне анимације и напредних техника CGI.	
Исход предмета Студент је оспособљен да артикулише и реализује сложени интердисциплинарни пројект - анимирану целину до 4 минута у 3D компјутерском програму.	
Садржај предмета Студент треба да реализује анимирани пројект једном од техника 3D дигиталне анимације. Рад на финалном моделовању и мапирању ликова и позадине, припремању звука, анимирању ликова, постављању осветљења, монтажи, композитингу и постпродукцији слике и звука.	
Сегмент РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ 3 1. Разрада аниматика 2. Картон снимања 3. Финално моделовање ликова 4. Финално мапирање ликова 5. Прорачун осветљења 6. Припрема звука 7. Анимирање 8. Анимирање 9. Анимирање 10. Анимирање 11. Композитинг 12. Монтажа слике 13. Монтажа звука 14. Шпица 15. Постпродукција	Сегмент 3D АНИМАЦИЈА 2 1. Green Screen Compositing 2. Grading – колор корекција 3. Филтери и дизајн слике 4. Генератор слике и експресије 5. Композитинг рендер пасова 6. Увод у 3D композитинг 7. 3D композитинг – 3D layers и 3D објекти, светла и рендерери у композитинг софтверима 8. 3D композитинг – Displacement 9. 3D композитинг – Честични ситеми у композитинг софтверима 10. 3D композитинг – Position pass и волуметријска магла 11. Материјализација и текстуре у композитингу 12. Camera Projection технике 13. Motion tracking 14. Match Moving 15. Елементи стереоскопије и стереоскопски алати
Препоручена литература Боривој Довниковић: ШКОЛА ЦРТАНОГ ФИЛМА (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Richard Williams: THE ANIMATOR’S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001 Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 Maraffi, C. - "Maya Character Creation - Modeling and Animation Controls", New Riders Publishing 2003. ISBN 0-7357-1344-8 Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004. ISBN 1-4018-4818-4 Sessions.edu - "Graphic Design Portfolio-Builder", Peachpit Press 2005. ISBN 0-321-33658-5 Kerlow, Isaac & Rosebush, Judson: Computer Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1986. ISBN 0-442-24712-5 Hoeben, Aldo & Jan Stappers, Pieter: A vision of a designer’s sketching-tool, Tools for Conceptual Phase of Design 2003. Delft University of Technology Jaffalaan 9, NL-2628 BX Delft, The Netherlands a.hoeben@io.tudelft.nl, p.j.stappers@io.tudelft.nl	

Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методe извођења наставе		
Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања 10		
реализација пројеката током семестра 20		
Завршни испит		
испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 4Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко, Протић Јулијана		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 7		
Услов: Дигитална анимација 3Б		
Циљ предмета Предмети под Б директно сарађују са примарним предметом који је студент изабрао под А. Зависно од задатка на главном (А) предмету (Дигитална слика, Дигитални видео, Дигитални звук, Интерактивна мултимедија) студент треба да реализује завршни део свог рада који се односи на анимацију. Студент наставља да унапређује своја знања из области дигиталне анимације са акцентом на напредне технике CGI.		
Исход предмета Студент се оспособљава да реализује финалну и постпродуктивну фазу у оквиру синтезе анимације и медија везаног за примарни предмет.		
Садржај предмета Студент ради на анимацији, озвучавању, композитингу и постпродукцији датих секвенци у оквиру синтезе анимације и медија везаног за примарни предмет коју реализује једном од техника дигиталне анимације. Примери: анимирани сегменти унутар видео филма, анимирана шпица за видео филм, анимирани карактери или сегменти у интерактивној презентацији, анимирана визуелизација дигиталног звука, анимирани композитинг у дигиталној слици итд.		
Препоручена литература Боривој Довниковић: ШКОЛА ЦРТАНОГ ФИЛМА (ФИЦ – ФПУ, Београд 2007.) Ranko Munitić: ESTETIKA ANIMACIJE (ФИЦ – ФПУ, Београд 2007.) Richard Williams: THE ANIMATOR’S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001 Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 Stan Hayward: SCRIPTWRITING FOR ANIMATION, Focal Press, London & NY, 1977 Robert Russett, Cecile Starr: EXPERIMENTAL ANIMATION, Van Nostrand Reinhold Company, 1976 Maestri, George - "Digital Character Animation 2, Vol. II", New Riders Publishing, 2002. ISBN 0-7357-0044-3 Birn, Jeremy - "Digital Lighting And Rendering", New Riders Publishing, 2000. ISBN 1-56205-954-8 Rivlin, Robert - "The Algorithmic Image", Microsoft Press, 1986. ISBN 0-914845-80-2 Bates, Bob - "Game Design", Thomson Course Technology PTR, 2004. ISBN 1-59200-493-8 Miller, Carolyn Handler - "Digital Storytelling", Focal Press 2004. ISBN 0-240-80510-0 Briere & Hurley - "HDTV for Dummies", Wiley Publishing Inc. 2005. ISBN 0-7645-7586-4 Ward, Antony - "Game Character Development with Maya", New Riders Publishing 2004. ISBN 0-7357-1438-X Bousquet, Michele - "Model, Rig, Animate with 3ds MAX 7", Peachpit Press, 2005. ISBN 0-321-32178-2 Maraffi, C. - "Maya Character Creation - Modeling and Animation Controls", New Riders Publishing 2003. ISBN 0-7357-1344-8 Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004. ISBN 1-4018-4818-4 Sessions.edu - "Graphic Design Portfolio-Builder", Peachpit Press 2005. ISBN 0-321-33658-5 Kerlow, Isaac & Rosebush, Judson: Computer Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1986. ISBN 0-442-24712-5 Hoeben, Aldo & Jan Stappers, Pieter: A vision of a designer’s sketching-tool, Tools for Conceptual Phase of Design 2003. Delft University of Technology Jaffalaan 9, NL-2628 BX Delft, The Netherlands a.hoeben@io.tudelft.nl, p.j.stappers@io.tudelft.nl		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4

Методe извођења наставe		
Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања	10	
реализација пројеката током семестра	20	
Завршни испит		
испитни пројекат	70	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА СЛИКА 3А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Иван М. Шијак		
Статус предмета: Обавезни изборни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: Дигитална слика 2А		
Циљ предмета - Као примарни од два изборна предмета у другој години, студент комбиновањем стеченог знања и праксе из овог предмета, треба да осмисли и изведе припремни део свог ауторског дигиталног уметничког рада, који представља сложен мултимедијални рад са дигиталном сликом као основним изражајним средством. Студент унапређује своја знања из области дигиталне слике са акцентом на креирању дигиталне слике као уметничке форме. Исход предмета - У процесу припреме комплексног мултимедијалног уметничког рада, а на основу личног концепта, студент се оспособљава да на крају семестра приступи реализацији личног пројекта. Кроз серију консултација као и презентације личног концепта и методе у реализацији рада од студента се очекује да антиципира могуће исходе примењених поступака као и да у потпуности представи концепт и поступак на малом узорку тј. тесту. Студент по истеку семестра у потпуности може да антиципира све аспекте и могуће проблеме у изради коначног рада. Садржај предмета - На основу стеченог знања и праксе из програма прве године, уз консултације са професором, студент треба да концептира уметничку форму базирану на дигиталној слици као основном средству уметничког израза. Рад на идеји, концепту, снимању, разрада продукционих и постпродукционих поступака и концепт коначне поставке рада. 1. Експликација концепта пројекта - дискусија. 2. Избор примарне технике у реализацији пројекта - дискусија. 3. Примена одабране технике и поступка на тест моделу. 4. Примена одабране технике и поступка на тест моделу - дискусија. 5. Израда амиматика по утврђеном концепту рада - примарно обликовање. 6. Дискусија о могућим проблемима у процесу настанка рада I. 7. Дискусија о могућим проблемима у процесу настанка рада II. 8. Основна поставка "Pipeline"-а у оквиру одређеног пројекта. 9. Тестирање постављеног "Pipeline"-а - дискусија. 10. Израда скриптова специфичних за одређени пројекат. 11. Тестирање скриптова специфичних за одређени пројекат. 12. Избор формата одређеног пројекта. 13. Тестирање одређеног формата у простору тј. условима финансијског представљања рада. 14. Компресија и коначна презентација рада - проба - дискусија. 15. Дискусије пред коначну реализацију рада.		
Препоручена литература The Complete Guide to Digital Imaging - Everything you need to know to create perfect digital images. By Joël Lacey. Special Effects: An Oral History--Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years by Pascal Pinteau. Visual Effects in A Digital World: A Comprehensive Glossary of over 7,000 Visual Effects Terms (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) by Karen Goulekas. Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects by Piers Bizony The Art and Science of Digital Compositing, by Ron Brinkmann Digital Compositing in Depth by Doug Kelly "http://www.highend3d.com/" www.highend3d.com forumi Pripremljeni rideri u PDF formatu		
Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методе извођења наставе - Програм се реализује кроз предавања, демонстрације и израду пројекта.		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања	10	
реализација пројекта током семестра	20	
Завршни испит		
испитни пројекат	70	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА СЛИКА 3Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Иван М. Шијак		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: Дигитална слика 2Б		
Циљ предмета - Као секундарни од два изборна предмета у другој години, студенти комбиновањем стеченог знања и праксе из овог предмета, треба да осмисле и изведу део једноставнијег заједничког ауторског дигиталног уметничког рада, који представља сложен мултимедијални рад са дигиталном сликом као основним изражајним средством. Студенти унапређују своја знања из области дигиталне слике са акцентом на креирању дигиталне слике као уметничке форме. Исход предмета - У процесу припреме комплексног мултимедијалног уметничког рада, а на основу заједничког концепта, студенти се оспособљавају приступе реализацији једноставнијег групног пројекта. Садржај предмета - На основу стеченог знања и праксе из програма прве године, уз консултације са професором, студенти требају да конципирају уметничку форму базирану на дигиталној слици као основном средству уметничког израза. Рад на идеји, концепту, снимању, разрада продукционих и постпродукционих поступака и концепт коначне поставке рада. Препоручена литература The Complete Guide to Digital Imaging - Everything you need to know to create perfect digital images. By Joël Lacey. Special Effects: An Oral History--Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years by Pascal Pinteau. Visual Effects in A Digital World: A Comprehensive Glossary of over 7,000 Visual Effects Terms (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) by Karen Goulekas. Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects by Piers Bizony The Art and Science of Digital Compositing, by Ron Brinkmann Digital Compositing in Depth by Doug Kelly "http://www.highend3d.com/" www.highend3d.com forumi Pripremljeni rideri u PDF formatu		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања 10		
реализација пројеката током семестра 20		
Завршни испит		
испитни пројекат 70%		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА СЛИКА 4А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Иван М. Шијак		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 12		
Услов: Дигитална слика 3А		
Циљ предмета - Студент реализује и финализује свој ауторски уметнички мултимедијални рад са дигиталном сликом као основним изражајним средством.		
Исход предмета - Студент приступа извођењу рада а након тога постпродукцији и мастеровању. Студент стиче неопходна искуства у процесу реализације комплексног мултимедијалног уметничког рада кроз процес извођења, фазу постпродукције и коначног мастеровања. Финална поставка уметничког рада према индивидуално замишљеном концепту у конкретном простору, порталу или пројекцији одређених карактеристика је коначни исход рада на предмету Дигитална Слика 4.		
Садржај предмета – Студент финализује свој ауторски уметнички рад уз консултације са професором. Стицање искуства у процесу реализације, постпродукције и презентације дигиталног уметничког рада. 1. - 4. Увод у реализацију рада. 5. - 7. Извођење рада. 8. - 12. Постпродукција рада. 12. - 15. Финализација и мастеровање.		
Препоручена литература The Complete Guide to Digital Imaging - Everything you need to know to create perfect digital images. By Joël Lacey. Special Effects: An Oral History--Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years by Pascal Pinteau. Visual Effects in A Digital World: A Comprehensive Glossary of over 7,000 Visual Effects Terms (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) by Karen Goulekas. Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects by Piers Bizony The Art and Science of Digital Compositing, by Ron Brinkmann Digital Compositing in Depth by Doug Kelly "http://www.highend3d.com/" www.highend3d.com forumi Pripremljeni rideri u PDF formatu		
Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања 10		
реализација пројеката током семестра 20		
Завршни испит		
испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА СЛИКА 4Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Иван М. Шијак		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 8		
Услов: Дигитална слика 3Б		
Циљ предмета - Реализација заједничког уметничког мултимедијалног рада са дигиталном сликом као основним изражајним средством. Тимски рад.		
Исход предмета Студент је оспособљен да реализује комплексни мултимедијални уметнички рад са акцентом на дигиталну слику и оспособљен да креира у оквиру тима.		
Садржај предмета Рад на групном пројекту. Студенти реализују свој заједнички уметнички рад уз консултације са професором. Стицање искуства у процесу реализације, постпродукције и презентације дигиталног уметничког рада.		
Препоручена литература The Complete Guide to Digital Imaging - Everything you need to know to create perfect digital images. By Joël Lacey. Special Effects: An Oral History--Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years by Pascal Pinteau. Visual Effects in A Digital World: A Comprehensive Glossary of over 7,000 Visual Effects Terms (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) by Karen Goulekas. Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects by Piers Bizony The Art and Science of Digital Compositing, by Ron Brinkmann Digital Compositing in Depth by Doug Kelly "http://www.highend3d.com/" www.highend3d.com forumi Pripremljeni rideri u PDF formatu		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања 10		
реализација пројеката током семестра	20	
Завршни испит		
испитни пројекат 70		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ВИДЕО 3А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Давић Б. Александар		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: Дигитални видео 2		
Циљ предмета Циљ предмета Дигитални видео 3А је да студента упозна са различитим начинима употребе медија покретних слика као и техникама карактеристичним за сваку појединачну употребу. Поред овога, циљ предмета је и да студента хронолошки упозна са главним фазама рада на припреми филма-видеа, како би током семестра и сам прошао кроз све фазе припрема за свој практични рад.		
Исход предмета Студент је упознат са различитим начинима употребе медија покретних слика у вишемедијским уметностима, као и техникама карактеристичним за сваку појединачну употребу. Студент је усвојио поступност у припремном раду и завршио је припреме за снимање свог практичног рада.		
Садржај предмета 1. Припрема пројекта – Тема и идеја 2. Видео у вишемедијском делу, видео као део инсталације, видео у новим медијима 3. Припрема пројекта - Истраживање 4. Видео у интерактивном вишемедијском делу, отворена и затворена интеракција, процесорска уметност 5. Припрема пројекта – Синопис и сценарио 6. Снимљени перформанс, снимљени перформанс у Србији и Југославији 7. Припрема пројекта – Избор сарадника и рад са сарадницима 8. Коришћење видеа у перформансу, телевизија затвореног круга, претходно снимљен материјал и директан пренос 9. Припрема пројекта – Сториборд, књига снимања 10. Видео и филм у позоришту, продужетак перспективе, коментар, ликови на екрану 11. Припрема пројекта – локације, костими, реквизита 12. Плесни видео, снимљена кореографија и кореографија створена у монтажи 13. Припрема пројекта – Глумачке пробе, глумци, натуршчици 14. Музички видео спот, наративни музички спот, визуелизација музике 15. Припрема пројекта – план снимања Практични рад : синопис, сценарио, књига снимања, план снимања за видео рад		
Препоручена литература Michael Rabiger, Directing – Film Techniques and Aesthetics, Focal Press, 2003. (стране 253-375) RoseLee Goldberg, Performance Art, Thames and Hudson, 1999. Lev Manovich, The Language of New Media, MIT Press, 2001. (стране 6-115) Susan Hayward, Cinema Studies The Key Concepts, Routledge, 2008. (стране 38-40)		
Број часова активне наставе: 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методе извођења наставе Предавања, консултације, студијски истраживачки рад.		

Оцена знања (максимални број поена 100)

студијски истраживачки рад до 30%

активност у настави до 10%

редовност у настави до 10%

завршни испит до 50%

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ВИДЕО 3 Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Александар Б. Давић		
Статус предмета: Обавезни изборни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: Дигитални видео 2		
Циљ предмета Циљ предмета Дигитални видео 3Б је да студента упозна са различитим начинима употребе медија покретних слика. Поред овога, циљ предмета је и да студента хронолошки упозна са главним фазама рада на припреми филма-видеа, како би током семестра и сам прошао кроз све фазе припрема за свој практични рад.		
Исход предмета Студент је упознат са различитим начинима употребе медија покретних слика у вишемедијским уметностима. Студент је усвојио поступност у припремном раду и завршио је припреме за снимање видео сегмента свог пројекта.		
Садржај предмета 1. Припрема пројекта – Тема и идеја 2. Видео у вишемедијском делу 3. Припрема пројекта - Истраживање 4. Видео у интерактивном вишемедијском делу 5. Припрема пројекта – Синопис и сценарио 6. Снимљени перформанс 7. Припрема пројекта – Избор сарадника и рад са сарадницима 8. Коришћење видеа у перформансу 9. Припрема пројекта – Сториборд, књига снимања 10. Видео и филм у позоришту 11. Припрема пројекта – локације, костими, реквизита 12. Плесни видео 13. Припрема пројекта – Глумачке пробе, глумци, натуршчици 14. Музички видео спот 15. Припрема пројекта – план снимања Практични рад : синопис, сценарио, књига снимања, план снимања за видео сегмент студентовог практичног рада		
Препоручена литература Michael Rabiger, Directing – Film Techniques and Aesthetics , Focal Press, 2003. (стране 253-375) RoseLee Goldberg, Performance Art , Thames and Hudson, 1999. Lev Manovich, The Language of New Media , MIT Press, 2001. (стране 6-61)		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе Предавања, консултације, студијски истраживачки рад.		
Оцена знања (максимални број поена 100) студијски истраживачки рад до 30% активност у настави до 10% редовност у настави до 10% завршни испит до 50%		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ВИДЕО 4 А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Александар Б. Давић		
Статус предмета: Обавезни изборни		
Број ЕСПБ: 12		
Услов: Дигитални видео 3 А		
Циљ предмета Циљ предмета Дигитални видео 4А је да студента упозна са различитим формама медија покретних слика са акцентом на техникама карактеристичним за сваку појединачну форму. Поред овога, циљ предмета је и да студента хронолошки упозна са захтевима рада на филму-видео у фази снимања и постпродукције, како би током семестра студент завршио свој практични рад или га довео у одмакну фазу постпродукције.		
Исход предмета Студент је упознат са различитим формама медија покретних слика, као и техникама карактеристичним за сваку појединачну форму. Студент је завршио свој практични рад или га довео у одмакну фазу постпродукције.		
Садржај предмета 1. Мјузикл, снимљена опера 2. Снимање – снимање игране структуре, рад са глумцима на снимању 3. Рекламни спот, елиптична нарација 4. Снимање – снимање документарне структуре, снимање интервјуа 5. Кратки и дугометражни наративни филм 6. Постпродукција – Монтажа слике 7. Документарни филм, филмски есеј, коришћење наратора, аутор као актер у филму, синема верите 8. Постпродукција – Монтажа звука, монтажа дијалога 9. Фаунд футиц – архивски филм, поступак деконструкције 10. Постпродукција – Визуелни ефекти 11. Експериментални филм, експериментални наратив, аудио-визуелни експеримент 12. Постпродукција – Постпродукција звука 13. Видео арт, видео арт у Србији – Југославији 14. Презентација – Фестивали, галерије, интернет 15. Анализа завршених пројеката студената и пројеката у одмакну фази постпродукције		
Видео рад		
Препоручена литература Michael Rabiger, Directing – Film Techniques and Aesthetics , Focal Press, 2003. (strane 385-562) Susan Hayward, Cinema Studies The Key Concepts , Routledge, 2008. (strane 262-280, 282-284, 26-28, 31-38, 69-71, 73-75, 82-85, 165-172, 192-203, 76-77, 105-108, 97-98) Ken Dancyger, Director's Idea , Focal Press, 2006. www.withoutabox.com www.reelport.com		
Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методе извођења наставе Предавања, консултације, студијски истраживачки рад.		
Оцена знања (максимални број поена 100) студијски истраживачки рад до 30% активност у настави до 10% редовност у настави до 10% завршни испит до 50%		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ВИДЕО 4 Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Давић Б. Александар		
Статус предмета: Обавезни изборни		
Број ЕСПБ: 8		
Услов: Дигитални видео 3 Б		
Циљ предмета Циљ предмета Дигитални видео 4Б је да студента упозна са различитим формама медија покретних слика. Поред овога, циљ предмета је и да студента хронолошки упозна са захтевима рада на филму-видеу у фази снимања и постпродукције, како би током семестра студент завршио свој практични рад или га довео у одмаклу фазу постпродукције.		
Исход предмета Студент је упознат са различитим формама медија покретних слика и завршио је видео сегмент свог практичног рада или га довео у одмаклу фазу постпродукције.		
Садржај предмета 1. Мјузикл 2. Снимање – снимање игране структуре, рад са глумцима на снимању 3. Рекламни спот 4. Снимање – снимање документарне структуре, снимање интервјуа 5. Кратки и дугометражни наративни филм 6. Постпродукција – Монтажа слике 7. Документарни филм 8. Постпродукција – Монтажа звука, монтажа дијалога 9. Фаунд футиџ 10. Постпродукција – Визуелни ефекти 11. Експериментални филм 12. Постпродукција – Постпродукција звука 13. Видео арт, 14. Презентација – Фестивали, галерије, интернет 15. Анализа завршених пројеката студената и пројеката у одмаклој фази постпродукције		
Видео сегмент студентовог пројекта		
Препоручена литература Michael Rabiger, Directing – Film Techniques and Aesthetics , Focal Press, 2003. (strane 385-562) Susan Hayward, Cinema Studies The Key Concepts , Routledge, 2008. (strane 262-280, 26-28, 31-38, , 73-75, 165-172, 192-203, 105-108, 97-98)		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе Предавања, консултације, студијски истраживачки рад.		
Оцена знања (максимални број поена 100) студијски истраживачки рад до 30% активност у настави до 10% редовност у настави до 10% завршни испит до 50%		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ЗВУК 3А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Стојановић, Д. Марко		
Статус предмета: Обавезни изборни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: Дигитални звук 2		
Циљ предмета Савладавање поступака модулларне синтезе и обраде звука у графичком окружењу програма Макс МСП. У току рада студенти се упознају са интерактивном синтезом звука као и могућностима контроле генерисаног звука у реалном времену. Циљ предмета је да се усвоје принципи рада у МАКС-у: све се може представити бројевима (дигитализовати), и све може све да контролише.		
Исход предмета Студенти се оспособљавају за израду универзалних интерактивних објеката, „пачева“ који обухватају генерисање и контролу звучних и графичких елемената. Ове универзалне „пачеве“ ће користити као готове објекте у сложенијим пројектима. Студенти ће се упознати са начином рада, размишљања и планирања пројекта у специфичном окружењу програма Макс МСП.		
Садржај предмета 1 – 3. Софтвер МАКС: Упознавање са програмским целинама и могућностима програмирања у Макс-у. Елементи графичког окружења, објекти, поруке, пач. Хијерархија елемената. Једноставни пачеви. 4 – 7. Почетно стање пача. Бенг објекат. Математика у Макс-у – бројеви и функције. Управљање помоћу тастатуре и миша. 8 – 10. Макс – МСП: генерисање и контрола звука. Интеракција контролних објеката (Макс) и звучних објеката (МСП). Генерисање и контрола графичких елемената помоћу звука. 11 – 14. Издавање команди гласом у реалном времену. Генерисање случајних догађаја – рендомизација исхода пројекта. 15. Пач као универзални објекат. Креирање самосталног програма (standalone application).		
Препоручена литература Max Tutorials with examples (Cycling '74, html format) Max Reference (Cycling '74, html format) MSP Tutorials with examples (Cycling '74, html format) MSP Reference (Cycling '74, html format) Dj.Petrović:Uvod u modularnu sintezu zvuka - MaxMSP(skripta) Srdjan Hofman: Osobine elektronske muzike (FMU,Beograd)		
Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
присуство на предавањима и СИР-у	10%	
активност и залагање у настави	20%	
испит - техничка реализација	20%	
практични део испита - задаци	50%	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ЗВУК ЗБ		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Стојановић, Д. Марко		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: Дигитални звук 2		
Циљ предмета Зависно од задатка на главном (А) предмету студент треба да замисли и изведе припремни део свог рада који се односи на звук. Студент унапређује своја знања из области дигиталног звука са акцентом на грађењу коначне звучне слике.		
Исход предмета Студент се оспособљава да оствари припремну фазу поставке звучне слике у формату стерео или 5.1.		
Садржај предмета Практична примена знања и искустава из програма прве године. Уз консултације са професором, студент треба да сними и обради поједине елементе звука (обрада фреквенције, динамике и додавање ефеката).		
Препоручена литература Ђорђе Петровић: Снимање музике и тонска режија (скрипта, ФМУ, 1990.) Alec Nisbett: The Sound Studio (prevod, FDU) Stanley R. Alten: Audio in Media (Wadsworth Publishing, 1995)		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
присуство на предавањима и СИРу	10%	
активност и залагање у настави	20%	
испит - техничка реализација	20%	
практични део испита - задаци	50%	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ЗВУК 4А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Стојановић, Д. Марко		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 12		
Услов: Дигитални звук 3А		
Циљ предмета Проширење рада у програмском окружењу Макс МСП увођењем елемената непокретне и покретне слике. Синтеза слике звуком и обрнуто, интеракција слике и звука и контрола покретом и гласом.		
Исход предмета Студенти ће научити и искусити завршну фазу израде сложеног интердисциплинарног пројекта у програму Макс. На тај начин ће бити оспособљени за реализацију интерактивног аудиовизуелног перформанса.		
Садржај предмета 1- 3. Представљање дигиталне слике као тродимензионалне матрице бројева (Макс - Цитер). Генерисање и манипулација сликом на нивоу пиксела. Трансформација боје. 4 – 7. Непокретна и покретна слика. Успостављање двосмерне везе између дигиталне слике и дигиталног звука. Интерактивна синтеза дигиталне слике, превођење звучне информације у визуелну. 8 – 10. Детекција спољашњих догађаја: светло, звук, покрет. Умрежавање пројекта - паралелна креација више аутора преко интернета. 11 – 12. Коришћење елемената израђених у другим програмима: 3Д објекти, флеш формат. 13 – 15. Завршна фаза пројекта: изглед пројекта, кориснички интерфејс, израда самосталне апликације.		
Препоручена литература Jitter Tutorials with examples (Cycling '74, html format) Jitter Reference (Cycling '74, html format) Max Tutorials with examples (Cycling '74, html format) Max Reference (Cycling '74, html format) MSP Tutorials with examples (Cycling '74, html format) MSP Reference (Cycling '74, html format) Max msp jitter live performance – you tube search http://www.cycling74.com/forums/		
Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
присуство на предавањима и СИРу	10%	
активност и залагање у настави	20%	
испит - техничка реализација	20%	
одбрана завршног рада	50%	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНИ ЗВУК 4Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Стојановић, Д. Марко		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 8		
Услов: Дигитални звук 3Б		
Циљ предмета Зависно од задатка на главном (А) предмету студент треба да реализује свој сегмент рада који се односи на звук. Студент унапређује своја знања из области продукције и постпродукције звука за слику.		
Исход предмета Студент се оспособљава да реализује завршну фазу синтезе звука и медија везаног за примарни предмет.		
Садржај предмета Уз консултације са професором, студент треба да креира постпродукцију звука. Зависно од примарног предмета (Дигитална анимација, Дигитални видео, Дигитална слика или Интерактивна мултимедија), рад на постпродукцији звука - поставци коначне звучне слике, динамике, односа појединих елемената у простору, временског тока и атмосфере.		
Препоручена литература Ђорђе Петровић: Снимање музике и тонска режија (скрипта, ФМУ,1990.) Alec Nisbett: The Sound Studio (prevod, FDU) Stanley R. Alten: Audio in Media (Wadsworth Publishing, 1995)		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
присуство на предавањима и СИРу	10%	
активност и залагање у настави	20%	
испит - техничка реализација	20%	
одбрана завршног рада	50%	

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА 3А																				
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Јованић М. Александра																				
Статус предмета: изборни																				
Број ЕСПБ: 10																				
Услов: Интерактивна мултимедија 2																				
Циљ предмета Усвајање знања неопходних за креирање сложеног интердисциплинарног пројекта, надоградња знања из области интерактивне мултимедије, овладавање комплексним комбиновањем знања и искуства.																				
Исход предмета Стечена знања неопходна за креирање мултимедијалног плејера. Надоградња технике програмирања и упознавање са објектно орјентисаним начином програмирања. Упознавање са напредним коришћењем дизајна и интерактивне анимације у процесу израде елемената модерног интерфејса апликације.																				
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Комбинација техника: Flash, звук, HTML i XML. Објектно програмирање. <i>Практична настава: демонстрације, други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Реализација пројекта у софтверу <i>Adobe Flash</i> . <i>Методске јединице по недељама:</i> (1-3) Креативне употребе комбинација техника – реализација малих пројеката. (4-7) Објектно програмирање (8-15) Реализација пројекта – дизајн и програмирање корисничког интерфејса за музички плејер																				
Препоручена литература 1. Paul, C. (2003) Digital Art . Thames & Hudson. London. UK. 2. Rosenzweig, G (2002) Flash MX Actionscript for Fun&Games . QUE. 3. Moock, C (2007) Essential ActionScript 3.0 . O'Reily.																				
Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8																		
Методе извођења наставе предавања, консултације, студијски истраживачки рад																				
Оцена знања (максимални број поена 100) <table> <tr> <td colspan="3">Предиспитне обавезе</td></tr> <tr> <td>активност у току предавања</td><td>10</td><td></td></tr> <tr> <td>присуство на настави</td><td>10</td><td></td></tr> <tr> <td>реализација пројекта током семестра</td><td>30</td><td></td></tr> <tr> <td colspan="3">Завршни испит</td></tr> <tr> <td>испитни пројекат</td><td>50</td><td></td></tr> </table>			Предиспитне обавезе			активност у току предавања	10		присуство на настави	10		реализација пројекта током семестра	30		Завршни испит			испитни пројекат	50	
Предиспитне обавезе																				
активност у току предавања	10																			
присуство на настави	10																			
реализација пројекта током семестра	30																			
Завршни испит																				
испитни пројекат	50																			

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА 3Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Јованић М. Александра		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: Интерактивна мултимедија 2		
Циљ предмета Усвајање знања неопходних за реализацију пројекта из првог изборног предмета, било као подршка изради рада или у презентацији рада или као саставни део одабраног пројекта.		
Исход предмета Стечена знања из неопходних техника и формата за реализацију одабраног пројекта на првом изборном предмету.		
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Рад на мултимедијалним форматима: звук, слика, текст, видео. <i>Практична настава: демонстрације, други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Реализација пројекта у софтверу Adobe Flash. <i>Методске јединице по недељама:</i> (1-3) Креативне употребе комбинација техника – реализација малих пројеката. (4-7) Формати – звук, слика, текст, видео (8-15) Реализација пројекта – сегменти пројекта одабраног на првом изборном предмету предмету.		
Препоручена литература 1. Donnelly, D (2002) In Your Face Too!. Rockport Publishers. 2. Vaughan, T (2010) Multimedia - Making It Work. McGraw-Hill Osborne Media. 3. N. Chapman (2009) Digital Multimedia. Wiley. 4. Cotton, B. Oliver, R. (1997) Understanding Hypermedia 2.000: Multimedia Origins, Internet Futures. Phaidon.		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100) Предиспитне обавезе активност у току предавања 10 присуство на настави 10 реализација пројекта током семестра 30 Завршни испит испитни пројекат 50		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА 4А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Јованић М. Александра		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 12		
Услов: Интерактивна мултимедија 3А		
Циљ предмета Надоградња знања неопходних за конципирање, дизајнирање и реализацију сложеног интердисциплинарног пројекта.		
Исход предмета Конципиран и реализован сложени интердисциплинарни интерактивни мултимедијални пројекат.		
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Конципирање сложеног интердисциплинарног пројекта. <i>Практична настава: демонстрације, други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Реализација пројекта у софтверу <i>Adobe Flash</i> . <i>Методске јединице по недељама:</i> (1-7) Осмишљавање пројекта. Иницијална истраживања. Критичке радионице. (8-15) Реализација пројекта		
Препоручена литература 1. Paul, C. (2003) Digital Art. Thames & Hudson. London. UK. 2. Rosenzweig, G (2002) Flash MX Actionscript for Fun&Games. QUE. 3. Moock, C (2007) Essential ActionScript 3.0. O'Reily. 4. Crawford, C (1984) The Art of Computer Game Design. Mcgraw-Hill Osborne Media. 5. Paul, C. (2003) Digital Art. Thames & Hudson. London. UK. 6. Picot, E. (2009) Play on Meaning? – Computer games as art. The Hyperliterature Exchange and Furtherfield. 7. Salen, K., Zimmerman, E. (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press. 8. Reinhardt, R. (2006) Flash MX 2004 ActionScript Bible. Wiley. 9. Makar, J (2002) Macromedia® Flash™ MX Game Design Demystified: The Official Guide to Creating Games with Flash. Peachpit Press.		
Број часова активне наставе 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методе извођења наставе предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100) Предиспитне обавезе активност у току предавања 10 присуство на настави 10 реализација пројекта током семестра 30 Завршни испит испитни пројекат 50		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА 4Б		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Јованић М. Александра		
Статус предмета: Обавезни изборни		
Број ЕСПБ: 8		
Услов: Интерактивна мултимедија 3Б		
Циљ предмета Надоградња знања из интерактивне мултимедије неопходних за креирање презентације својих радова урађених током 3. и 4. семестра.		
Исход предмета Стечена знања из неопходних техника за реализацију практичног рада и реализован рад – презентација, са акцентом на дизајну, функционалности, употребљивости и квалитету интерактивности.		
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Конципирање презентације – дизајн, функционалност, квалитет интерактивности. <i>Практична настава: демонстрације, други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Реализација пројекта у одговарајућем софтверу. <i>Методске јединице по недељама:</i> (1-7) Осмишљавање презентације. Иницијална истраживања. Критичке радионице. Анализа и избор медија за презентацију. (8-15) Реализација пројекта		
Препоручена литература 1. Donnelly, D (2002) In Your Face Too!. Rockport Publishers. 2. Vaughan, T (2010) Multimedia - Making It Work. McGraw-Hill Osborne Media. 3. N. Chapman (2009) Digital Multimedia. Wiley. 4. Cotton, B. Oliver, R. (1997) Understanding Hypermedia 2.000: Multimedia Origins, Internet Futures. Phaidon.		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100) Предиспитне обавезе активност у току предавања 10 присуство на настави 10 реализација пројекта током семестра 30 Завршни испит испитни пројекат 50		

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: Уметничка пракса као научно истраживање		
Наставник или наставници: Ивана Вујић Коминац, редовни професор, ФДУ, Београд		
Статус предмета: Изборни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: нема		
Циљ предмета: Овај курс има за циљ истраживање и развој уметничких вештина и развој критичког и концептуалног мишљења. То се постиже методама које студента укључују у различите процесе, од анализа студија практичног уметничког случаја, које се односе на различите интердисциплинарне поступке (редитељске, дизајнерске и кустоске). Курс ће кроз практичне уметничке пројекте које ће студенти остварити, упознати студенте са различитим уметничким праксама и њиховим фазама од концептуализације до реализације и евалуације. Развој критичког мишљења студента подстиче се истраживањем различитих уметничких пракси, применом метода научног истраживања и оспособљавања да се практичан рад сагледа из угла научног приступа, а да и даље остане жива уметничка пракса. Практична примена усвојених знања, техника и метода у реализацији докторског уметничког пројекта.		
Исход предмета: Стицање способности за самостално истраживање и примену научних метода у пољу креативне уметничке праксе и развијање међусобног утицаја креативне уметничке праксе и научног истраживања. Студент ће свој задатак/уметнички пројекат конципирати и реализовати имајући у виду његове уметничке, друштвене, економске, културне, политичке и педагошке аспекте и стећи ће одговарајућа знања о томе како интегрисати догађај/спектакл/изложбу/пеформанс/инсталацију у јавни простор. Студент се оспособљава за самосталну израду концепта уметничког рада, његово планирање и реализацију, као и евалуацију и критичку анализу резултата.		
Садржај предмета: <i>Теоријска настава (1-4)</i> Анализа изабраних изведених уметничких случаја или уметничке праксе. Примена научних метода и истраживање везе између уметничке праксе и научних истраживања. Рад на елементима докторског уметничког пројекта као инспирацији приступа научног истраживања (5-15) <i>Практична настава са евалуацијом:</i> Студијски истраживачки рад.		
Препоручена литература: Janelle Reinelt, Shirin Rai, eds. (2014) <i>The Grammar of Politics and Performance</i>, London: Routledge Schechner R. (1988, 2003), <i>Performance Theory</i>, London: Routledge Eugenio Barba, (2010), <i>On Directing and Dramaturgy: Burning the House</i>, London: Routledge Getz, Dennis (2007) <i>Event Studies: Theory, research and Politics of Planed Events</i>. Oxford: Elsevier Quinn, Bernadette (2005) "Arts Festival and the City", in <i>Urban Studies</i>, Vol. 42 No. 5-6, pp. 927-943. Waterman, Stanley. "Carnivals for Elites: The Cultural Politics of arts Festivals", <i>Progress in Human Geography</i> 22 (1), pp. 55-74. Publ Hauptfleisch, Temple, Lev-Aladgem Shulamith, Jacqueline Martin, Willmar Sauter and Henri Schoenmakerset, eds. (2007). <i>Festivalising: Theatrical Events, Politics and Culture</i>. Amsterdam/New York, NY: Rodopi. Bachelard, G. (1994), <i>The poetics of space</i>, Beacon Press, Boston Carlson, M. Places of Performance (1993): <i>The Semiotics of Theatre Architecture</i>, Cornell University Press, New York. McAuley, G. (2000), <i>Space in Performance: Making Meaning in the Theatre</i>, University of Michigan Press Mackintosh, I. (2005), <i>Architecture, Actor and Audience (Theatre concepts)</i>, London: Routledge Kaprow. A. ed. (2003) <i>Essays on the Blurring of Art and Life</i>, University of California Press, Berkley, Los Angeles, London, Nick Kay, Nick (2000). <i>Specific Art: Performance Place and Documentation</i>, Routledge, London Kwon, Miwon (1997), <i>One Place after Another: Notes on Site Specificity</i>, The MIT Press, Cambridge		
Број часова активне наставе: 45	Теоријска настава: 15	Практична настава: 30
Методе извођења наставе		

Анализа одбраних уметничких радова уз коришћење, аудио-видео и фото документација уметничких радова, демонстрација уметничких техника и поступака, као и анализа резултата уметничке праксе.

Практична примена усвојених техника и метода у реализацији студентског уметничког пројекта.

Оцена знања (максимални број поена 100) 100

Начин провере знања:

Презентација студентског пројекта и његова евалуација као и дискурс о практичном пројекту и научним праксама.

*максимална дужна 1 страница А4 формата

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: Архитектура граничних простора уметности		
Наставник или наставници: Др Миљана Зековић		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: -		
Циљ предмета: Пружање увида у могуће креативне интерпретације одабраних теорија простора и просторних феномена у циљу оспособљавања студената за даљи самостални, како креативни, тако и научно-теоријски истраживачки рад у интердисциплинарном пољу. Указивање на значај континуалног развоја индивидуалног креативног мишљења. Практична примена усвојених знања, техника и метода у реализацији уметничког докторског пројекта.		
Исход предмета: Студенти развијају свест о потреби за континуалним преиспитивањем постојећих просторних парадигми и феномена, те успостављању нових креативних тумачења истих. Студенти овладавају методама и стратегијама за даљу свесну интеграцију ових тумачења у сопствени уметнички и научно-теоријски рад.		
Садржај предмета: <i>Теоријска настава</i> Предмет <i>Архитектура граничних простора уметности</i> обухвата разматрање, анализу, компаративно уређење и могућности примене претежно ефемерних архитектонских оквира у функцији успостављања граничног простора посматрача, који му омогућује доживљај уметничког дела / догађаја. Теоријска настава одвија се у три тематске целине (30 часова): 1. Ефемерна архитектура и гранични простори – 10 часова: феномени, појмови, дефиниције; архитектонске типологије ефемерних структура; ефемерност постојећег архитектонског оквира; успостављање граничног простора и корелирајуће теорије простора 2. Теорија функције простора – 10 часова: ефемерне констелације функција простора; архитектонски субјекат; перформативност архитектонске форме 3. Драматургија архитектонског простора – 10 часова: простор-догађај (<i>event-space</i>); успостављање ефемерног хронотопа; опросторење наратива. <i>Практична настава - Студијски истраживачки рад.</i>		
Препоручена литература: • Augé, Marc. <i>Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity</i>. London: Verso, 1995. • Bašlar, Gaston. <i>Poetika prostora</i>. Beograd: Kultura, 1969. • Hannah, Dorita, <i>Event-Space: Theatre Architecture & the Historical Avant-Garde</i>. New York: ProQuest, 2008. • Holl, Steven, Juhani Pallasmaa and Alberto Pérez-Gómez. <i>Questions of Perception: Phenomenology of Architecture</i>. Japan: A+U Publishing Co., Ltd, 2008. • Hočevar, Meta. <i>Prostori igre</i>. Beograd: Jugoslovensko dramsko pozorište, 2003. • Lefebvre, Henri. <i>The Production of Space</i>. Oxford: Blackwell, 1991. • Norberg-Schulz, Christian. <i>Intentions in Architecture</i>. Massachusetts: The MIT Press, 1968. • Norberg-Šulc, Kristijan. <i>Egzistencija, prostor i arhitektura</i>. Beograd: Građevinskaknjiga, 1999. • Pallasmaa, Juhani. <i>The Eyes of the Skin</i>. Chichester: Wiley-Academy, 2007. • Zanini, Pjero. <i>Značenja granice: Prirodna, istorijska i duhovna određenja</i>. Beograd: Clio, 2002.		
Број часова активне наставе: 60	Теоријска настава: 30	Практична настава: 30
Методе извођења наставе: Предавања, консултација, студијски истраживачки рад.		
Оцена знања (максимални број поена 100): Предиспитне обавезе = 10; активност на часу = 30; завршни		

усмени испит = 60.

Назив предмета: ИСТРАЖИВАЊЕ У ВЕЗИ СА ДОКТОРСКИМ УМЕТНИЧКИМ ПРОЈЕКТОМ (1-5)
Наставници: именовани ментор
Статус предмета: Обавезни
Број ЕСПБ: 30
Услов: Студент претходно треба да положи све испите из 1. и 2. године студија, односно да има остварених 120 ЕСПБ, као и да му је претходно одобрена тема докторског уметничког пројекта и именован ментор.
Студент се на трећој години студија опредељује за једну од пет понуђених области у којој ће обавити примарна истраживања за докторски уметнички пројекат, а затим приступити изради његовог писаног и практичног дела и то: 1. Дигитална анимација 2. Дигитална слика 3. Дигитални видео 4. Дигитални звук 5. Интерактивна мултимедија Циљ предмета: Припрема и реализација плана уметничког истраживања у одабраној уметничкој области применом теоријских и/или емпиријских метода. Прикупљање и систематизација резултата уметничких истраживања. Експликација добијених резултата истраживања и план за њихову примену у стварању оригиналног уметничког дела. Припрема за реализацију и јавно приказивање докторског уметничког пројекта реализованог у дигиталној технологији. Крајњи циљ предмета је стварање интердисциплинарног дигиталног дела које подразумева синтезу најмање два медија. Примери: дигитални анимирани филм, интерактивна мултимедијска презентација, интернет презентација, видео инсталација, комбинација видеа и анимације, комбинација статичне слике и звучне кулисе, дигиталне инсталације итд.
Исход предмета: Експликација добијених резултата уметничких и теоријских истраживања и њихова примена у стварању оригиналног уметничког дела. Припрема за реализацију и јавно приказивање докторског уметничког пројекта реализованог у дигиталној технологији. Студент припрема Извештај о обављеним истраживањима у писаној форми у обиму од најмање 1000 речи, заједно са планом реализације докторског уметничког пројекта. Ментор оцењује успешност обављених истраживања на основу поднетог Извештаја студента оценом ПОЛОЖИО/НИЈЕ ПОЛОЖИО и даје Записник о полагању испита који садржи коментаре ментора у успешности обављених истраживања и напретку

кандидата.		
Садржај предмета: Индивидуалан приступ и избор теме и садржаја у договору са ментором. Садржај предмета састоји се у континуираном менторском раду, који се одвија према утврђеном плану истраживања, по фазама које су унапред одређене. Прикупљање и систематизација резултата уметничких истраживања према одабраној теоријској или емпиријској методи. Од основне идеје, преко разраде идејног пројекта, до реализације коначног дела, студент ради самостално уз консултације с ментором или коментором. Студент паралелно припрема теоријску експликацију рада на основу усвојеног списка литературе у писаном облику која ће бити брањена пред комисијом.		
Препоручена литература: Одговарајућа литература за одобрени докторски уметнички пројекат и писани рад.		
Број часова активне наставе: 0	предавања: 0	Студијски истраживачки рад: 20
Методе извођења наставе: Менторски рад - усмене и писмене консултације и коректуре уметничког докторског дела и писаног рада.		
Оцена знања (максимални број поена 100) је положио/није положио Студент подноси писмени извештај (1000 речи) о обављеним истраживањима и уметничкој реализацији рада.		
Рад на уметничком пројекту	70	
Усмени испит (образложење)	30	