



*Заједнички мастер програм Универзитета уметности и Математичког факултета
Универзитета у Београду*

УМЕТНОСТ И ДИЗАЈН ВИДЕО-ИГАРА

ОБАВЕЗНИ ПРЕДМЕТИ:

1. [Увод у студије видео игара](#)
2. [Програмирање за уметнике 1](#)
3. [Дигитални запис података](#)
4. [Драматургија и игра](#)
5. [Дизајн видео игара 1](#)
6. [Аудио продукција у видео играма 1](#)
7. [3Д моделовање 1](#)
8. [3Д Анимација](#)
9. [3Д моделовање 2](#)
10. [Дизајн видео игара 2](#)
11. [Програмирање за уметнике 2](#)
12. [Архитектура и алати за видео игре](#)
13. [3Д Анимација карактера](#)
14. [Маркетинг и предузетништво у индустрији видео игара](#)

ИЗБОРНИ ПРЕДМЕТИ:

1. [Аудио продукција у видео играма 2](#)
2. [Драматургија видео игара](#)
3. [HTML5 и JavaScript за видео игре](#)
4. [Уметност, идеологија, утопија: критичке праксе и практични обрти](#)
5. [Дигитална обрада звука и слике](#)
6. [Карактер дизајн 3](#)
7. [Алати – UNITY, UE3](#)
8. [3Д Анимација 3](#)
9. [Културна политика и културна права](#)
10. [Увод у студије медија 1](#)
11. [Плесне културе света](#)
12. [Популарна визуелна култура](#)
13. [Развој креативних тимова](#)

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара		
Назив предмета: Увод у студије видео-игара		
Наставник/наставници: др Биљана Митровић, научни сарадник, др Марко Сувајић, гостујући професор		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 3		
Услов: Уписане мастер студије		
Циљ предмета Упознавање студената са различитим теоријским приступима сагледавања и проучавања видео-игара у контекстима: медија, културе – лудологије у ужем и ширем смислу, представљачких и извођачких уметности – пре свега у областима наратологије, студија филма и перформанса, затим проучавање трансмедијалних и транстекстуалних веза са текстовима других медија и уметности, те представљање теорија виртуелних светова. Стицање увида у теоријско разматрање хибридних форми уско повезаних са видео-играма – машинама, као и примене игара у не-лудичке стврхе (гејмификација).		
Исход предмета Овладавање знањима и поседовање стручних и академских компетенција за разумевање историје и теорије видео-игара, што омогућава развијено критичко-аналитичко схватање и самостално проучавање и процењивање видео-игара (критика, журнализам, интердисциплинарне академске и стручне праксе), а у сфери праксе могућност свесне (освешћене) артикулације и интерпретације стваралачког процеса и његових резултата, позиционирање сопственог рада у контексту различитих аспеката историје, теорије, правила и модалитета видео-игара, употреба стечених знања у креативној пракси, што је један од предуслова висококвалитетног и иновативног рада и професионалних стандарда.		
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> 1. Уводни час: приступиу проучавању видео-игара, упознавање са термилошким и методолошким оквиром; 2. Историја и развој видео-игара и пратећег хардвера; 3. Антрополошко-социолошки приступ проучавању видео-игара; 4. Жанрови видео-игара; 5. Видео-игре и (нови) медији; 6. (Видео-)игре у контексту популарне културе; 7. Лудолошки приступ проучавању видео-игара; 8–9. Наратолошки приступ проучавању видео-игара и теорије виртуелних светова; 10. Видео-игре и перформанс; 11–12. Видео-игре и текстови (других) уметности и медија: интертекстуалност и трансмендијалност; 13. Филмске форме у видео-играма: машинама; 14. Гејмификација и друге не-лудичке примене видео-игара; 15. Испит.		
Литература 1. Castronova, Edward. 2005. <i>Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games</i> . Chicago and London: University Of Chicago Press. 2. Manović, Lev. 2015. <i>Jezik novih medija</i> . Beograd: Clío 3. Ryan, Marie-Laure. 2015. <i>Narrative as Virtual Reality 2, Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media</i> , Baltimor: The Johns Hopkins University Press 4. Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël (Eds.) 2014. <i>Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology</i> Lincoln and London: University of Nebraska Press 5. Salen, K., and E. Zimmerman. 2005. <i>The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology</i> . Cambridge, MA: MIT University Press 6. Wolf, Mark J. P (ed.) 2012. <i>Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming</i> , Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood 7. Wolf Mark J. P., Perron, Bernard. 2014. <i>The Routledge Companion to Video Game Studies Edited</i> . New York and London: Routledge 8. Yee Nick. 2014. <i>The Proteus Paradox – How Online Games and Virtual Worlds Change Us and How They Don't</i> . New Haven: Yale University Press		
Број часова	активне наставе: 2	Теоријска настава: 2
		Практична настава: 0
Методе извођења наставе Теоријска предавања, приказивање одговарајућег видео-материјала, дискусије са студентима и извођења истраживања и анализе на студијама случаја. Писање и усмена одбрана семинарског рада.		

Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	60 поена	Завршни испит	40 поена
активност у току предавања	20	усмени испт	40
семинарски рад	40		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара			
Назив предмета: Програмирање за уметнике 1			
Наставник/наставници: Милена Вујошевић Јаничић, доцент; Ања Букуров, асистент, Марјана Шолајић, асистент, Мирко Спасић, асистент			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Уписане мастер студије			
Циљ предмета			
Упознавање са основним концептима скрипт програмирања кроз програмски језик Пајтон.			
Исход предмета			
Студенти овладавају основним техникама скрипт програмирања кроз програмски језик Пајтон, са акцентом на примене у развоју игара. Студенти су оспособљени да самостално праве програме и развијају једноставне алгоритме важне у развоју игара као и да помоћу препоручене и друге литературе самостално даље унапређују своја знања у тој области.			
Садржај предмета			
1. Рачунарство и програмирање; 2. Рачунарски системи; 3. Увод у скрипт програмирање: скрипт језици, програмске библиотеке, програмска окружења; 4. Програмски језик Пајтон: концепт, историја, радно окружење и извршавање кода; 5. Консултације; 6. Основни и сложени типови података, променљиве, изрази и израчунавања кроз својства облика и боја, брзина и кретања; 7. Условне контролне структуре кроз редослед исцртавања, избор облика и ликова; 8. Итеративне контролне структуре, кроз низове, интерполацију и исцртавање сложених облика; 9. Функције, колекције, библиотеке; 10. Консултације; 11. Модуларност: значај и улога модуларности, поновно коришћење кода, стилови; 12. Развојна окружења и компонентно програмирање; 13. Развој алгоритама са применама у развоју игара, пример једноставне игре 1; 14. Развој алгоритама са применама у развоју игара, пример једноставне игре 2; 15. Консултације			
Литература			
- Sweigart, Albert. Invent Your Own Computer Games with Python, 4E. No Starch Press, 2016. - Kafle, Sachin. Learning Python by building games: a beginner's guide to Python programming and game development. 2019. - Lutz, Mark. Learning python: Powerful object-oriented programming. O'Reilly Media, Inc., 2013. - Romano, Fabrizio. Learning Python. Packt Publishing Ltd, 2015 - Наставник може изабрати и другу актуелну литературу.			
Број часова активне наставе: 5		Теоријска настава: 2	Практична настава: 3
Методе извођења наставе			
Предмет се реализује комбинацијом предавања, практичног рада и консултација. Предавања укључују теоријске основе сваке од тематских целина. Практичан рад обухвата имплементацију наведених концепата у програмском језику и одговарајућем алату. Практичан рад се обавља самостално, за рачунаром, уз сталан контакт са наставником и сарадником. У току курса предвиђена је израда самосталног семинарског рада / пројекта.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
Семинарски рад	30	Усмени испит	30
Практични испит	40		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара			
Назив предмета: Дигитални запис података			
Наставник: др Владимир Филиповић, ред. проф; Милан Чугуровић, асистент			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Уписане мастер академске студије на програму Уметност и дизајн видео игара			
Циљ предмета			
Упознавање са основама записа елементарних и мултимедијалних података у рачунарским сиситемима, њиховом обрадом, приказивањем и чувањем			
Исход предмета			
Студенти овладавају кључним концептима везаним за запис, обраду и чување различитих типова података у рачунару. Оспособљени су да врше различите трансформације података, мењају њихове карактеристике различите приказе. Обрађене теме су илустроване на практичним примерима у програмском окружењу.			
Садржај предмета			
1. Кратак увод у запис типова података у рачунару; Запис бројева; 2. Записивање текстова, ASCII, кодне стране, Unicode, UTF-8; XML, JSON, YML; 3. Визуелизација података; 4. Боје и рад са бојама; 5. Векторска графика; Елементи аналитичке геометрије; 6. Елементи аналитичке геометрије; 2Д трансформације; 7. Битмапирана графика; 8. Консултације; избор семинарских радова; 9. Дигитализација слика, резолуција, динамички распон; 10. Записивање звука, обрада сигнала; 11. Записивање филмова и осталих мултимедијалних садржаја; 12. Дигиталитација слика, звука и филма, резолуција, учесталост, динамички распон; 13. Записивање 3д модела; Компресија и оптимизација кода; 14. Рачунарски хардвер за видео игре; 15. Рачунарски хардвер за видео игре.			
Литература			
1. Peter Fenwick: Introduction to Computer Data Representation, Bentham Science Publishers, 2018, ISBN: 978-1608058839			
2. Karen Collins: Game sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design, MIT Press, 2008, ISBN 978-0-262-03378-7			
3. Kieran Healy: Data Visualization: A Practical Introduction, Princeton University Press, 2019, ISBN 978-0-691-18161-5			
4. Ze-Nian Li, Mark S. Drew, Jiangchuan Liu: Fundamentals of Multimedia, Springer International Publishing, 2014, ISBN 978-3-319-05289-2			
5. Друга одговарајућа актуелна литература			
Број часова активне наставе: 3		Теоријска настава: 1	Практична настава: 2
Методе извођења наставе			
Предмет се реализује комбинацијом предавања, практичног рада и консултација. Предавања укључују теоријске основе сваке од тематских целина. Практичан рад обухвата имплементацију наведених концепата у програмском језику и одговарајућем алату. Практичан рад се обавља самостално, за рачунаром, уз сталан контакт са наставником и сарадником. У току курса предвиђена је израда семинарског рада.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
Семинарски рад	20	Усмени испит	30
Практични испит	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара		
Назив предмета: Драматургија и игра		
Наставник: др ум. Иван Правдић, редовни професор Академије уметности, УНС		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 3		
Услов: Уписане мастер студије		
Циљ предмета: Предмет <i>Драматургија и игра</i> има за циљ да упозна студенте са основним појмовима, принципима и поступцима како у историјском развоју драматуршких поетика, тако и кроз антропологију и modele игара. Игре и играње чине срж искуства бивања човеком и изучавање ове области, кроз креативне задатке, оспособиће студенте да артикулишу и креирају поступке којима ће се корисницима њихових дела омогућити осећај промене, размене и заинтересованости. Како је драматургија најинтензивније коришћење наратива свесним усмеравањем пажње људи, студенти ће проучавањем и вежбањем основних елемената драматургије стећи искуства како да њихови радови плене, држе и развијају пажњу. Упознавање са архетипским наративним моделима бајке и мита оспособиће студенте да стварају сложене и интерактивне структуре неходне за видео игре.		
Исход предмета: Исход предмета <i>Драматургија и игра</i> је способност разумевања и креирања основних драматуршких и наративних модела који се могу користити у видео играма. Студенти ће бити подстакнути да кроз предавања, вежбе и задатке примене ова знања и кроз анализе и синтезе драматичног у видео играма. Од теме и идеје, преко отворености концепта игре до јасних и прецизних драмских чворова, студенти ће моћи да анализирају и стварају како једноставне, тако и сложене наративе променљивих жанрова и кодова.		
Садржај предмета: 1. Игра и људско искуство; 2. Психолошке и друштвене игре; 3. Креативне игре; 4. Драмска радња; 5. Карактери; 6. Ситуација; 7. Изазивање осећања; 8. Атмосфера и промена; 9. Темпо и ритам радње; 10. Заплет и расплет; 11. Сиже и фабула; 12. Једноставне приче; 13. Сложене приче; 14. Модели бајке; 15. Модели мита		
Литература: • Aldama Frederick Luis, <i>Toward a Cognitive Theory of Narrative Acts</i>, Austin, University of Texas Press, 2010. • Carse James P, <i>Finite and Infinite Games</i>, New York, Free press, 2013. • Sutton Damian, <i>Photography, cinema, memory: the crystal image of time</i>, Minneapolis MN, University of Minnesota Press, 2009. • Huizinga Johan, <i>Homo ludens</i>, Matica hrvatska, Zagreb, 1970. • <i>Водич кроз креативни драмски процес</i>, група аутора, Базаарт, Београд, 2012. • Батановић Лаловић Вера, <i>Замисљено путовање: 127 игара за другачије играње</i>, Свет играчака, Београд, 2001. • Берн Ерик, <i>Коју игру играш</i>, Беокњига, Београд, 2003. • <i>Основи драматургије</i>, приредио Ђокић Љубиша, Универзитет уметности, Београд, 1989. • Шекнер Ричард, <i>Ка постмодерном позоришту: између антропологије и позоришта</i>, приредиле Александра Јовићевић и Ивана Вујић, Факултет драмских уметности, Београд, 1992. • Еуђенио Барба и Николо Саварезе, <i>Тајна уметност глумца: речник позоришне антропологије</i>, Факултет драмских уметности, Београд, 1996. • Проп Владимир, <i>Морфологија бајке</i>, Библиотека XX век, Београд, 1982. • Сурио Етјен, <i>Двеста хиљада драмских ситуација</i>, Нолит, Београд 1982. • Кембел Џозеф, <i>Херој са хиљаду лица</i>, Златно руно, Београд, 2018. • Аристотел, <i>Поетика</i>“, превод Милош Ђурић, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1988 .		
Број часова активне наставе: 2	Теоријска настава: 2	Практична настава: 0
Методе извођења наставе: Самостално учење кроз практичан рад под руководством наставника, у комбинацији са предавањима, вежбама, демонстрацијама, студентским презентацијама и консултацијама. Током семестра се развија концепт драмске игре, а завршни рад је креирање једноставне наративне структуре за видео игру.		
Оцена знања (максимални број поена 100)		

Предиспитне обавезе	50 поена	Завршни испит	50 поена
Драмска минијатура	15	Оцена практичног рада	40
Развијање концепта драмске игре	15	Презентација рада	10
Активно учешће у настави	20		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара				
Назив предмета: Дизајн видео игара 1 (стручна пракса)				
Наставник: др ум. Владимир Тодоровић, Никола Дамјанов, Марко Бркић				
Статус предмета: Обавезни				
Број ЕСПБ: 4				
Услов: Нема				
Циљ предмета				
Студенти се уводе у интердисциплинарни процес примене креативности у видео играма и продукцији. Практично усвајање знања неопходних за разумевање процеса креирања видео игре кроз партиципацију и групно ангажовање.				
Исход предмета				
Студенти су способни да артикулишу главне методологије у области продукције видео игара, анализирају праксе, трендове и продукционе циклусе осмишљавају прототип сопствене видео игре.				
Садржај предмета				
1 - 2. Основе дизајна видео игара. Очекивања играча. Анализа различитих награђиваних независно продуцираних игара. Деконструкција објављених игара. 3-4. Кључне фазе креирања игре. Креирање предлога концепта игре. Рад на концепту. 5-6. Комуникативност дизајна. Креирање дизајн документације игре (<i>Game Design Document - GDD</i>). Методологија креирања прототипа. Рад на прототипу игре.7-10. Дигитални прототип. Механика игре, естетика, кинестетика, технологија, контроле, погледи, интерфејс дизајн. Алати за креирање игара. 10. Тестирање игре и итеративни дизајн. Рад на прототипу игре.11. Функционалност, целовитост и баланс. Забавност и приступачност. Рад на прототипу игре.12-15. Критичке радионице. Рад на прототипу до креирања прва игриве верзије игре (playableversion).				
Литература				
- Fullerton, Tracy <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>,Morgan Kaufmann, 2008. - Brathwaite, Brenda; Schreiber, Ian. <i>Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers</i>.Charles River Media, 2008. - Zimmerman, Eric, Salen, Katie. <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. The MIT Press, 2004. - McCabe, Patrick. <i>Create Computer Games</i>. Wiley, 2018. - Sylvester, Tynan. <i>Designing Games A Guide to Engineering Experiences</i>. O'Reilly. 2013. - Rouse, Richard. <i>Game Design: Theory & Practice</i>. Wordware Publishing, Inc., 2001.				
Број часова активне наставе: 6		Теоријска настава:0	Практична настава:6	
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, вежби и дискусија. Акценат је на брзој изради прототипова, рад у итеративним циклусима, сарадња и управљање пројектима у кратким циклусима. Групна реализација практичног рада под руководством наставника и сарадника.				
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе		70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица		20	презентација и одбрана рада	30
практичан рад		50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара		
Назив предмета: Аудио-продукција у видео-играма I		
Наставник/наставници: др ум. Светлана Савић, др ум. Марко Стојановић, Ана Крстајић		
Статус предмета: Обавезни		
Број ЕСПБ: 3		
Услов: Уписане мастер студије		
Циљ предмета Упознати студенте са развојем индустрије видео-игара са посебним фокусом на аудио-продукцију, напретком технологија и естетиком. Студенти треба да се упуте у разноликости улога и типова аудио-садржаја у видео-играма.		
Исход предмета Након овог програма студенти треба: да стекну увид у развој индустрије видео-игара са посебним фокусом на аудио-продукцију; да буду упознати са свим типовима интерактивног аудио-садржаја у видео-игри; да успешно примењују стечено знање при анализи видео-игара и да буду у стању да критички посматрају аудио-садржај у видео-играма; да стекну основе познавања софтвера за имплементацију аудио-садржаја.		
Садржај предмета 1. Историјат видео-игара: а) Претече видео-игара; прве видео-игре; аудио-садржај кроз компјутерске генерације; б) PSG и Chiptune; в) Синтеза говора; г) FM (frequency modulation) синтеза; д) MIDI, MOD и њихов значај за музику у видео-играма; ђ) iMUSE његов утицај на савремене системе за интерактивни аудио као што су Wwise, FMOD Studio; е) CD и зачетак употребе аудио-фајлова; ж) 3D видео-игре – развијање surround sound технологије и њен значај за индустрију видео-игара; з) Мобилне конзоле/телефони и третман аудио-садржаја; и) Online видео-игре (MMORPG, casual, social network, итд); ј) VR (виртуелна реланост) и AR (аугментирана реалност). 2. Интерактивна музика: а) Шта музику чини интерактивном; б) Претече интерактивне музике од 18. в. до музике савремених композитора 20. в. (музика препуштена шанси – алеаторичка музика) в) Зачеци интерактивне музике у видео-играма; г) Естетика музике и видео-играма кроз време д) Упознавање са техникама компоновања за видео-игре (horizontal resequencing, vertical remixing) ђ) Познати композитори и композиције које су обележиле музику у видео-играма у последњих 35 година; е) Анализа интерактивне музике. 3. Класификација аудио-садржаја у видео-играма: а) Категоризација музике; б) Категоризација звука; в) Категоризација дијалога; г) Утицај аудио-садржаја на психо-емотивно стање играча. 4. Индустрија видео-игара: а) Организација тима (подела); б) Организација унутар аудио-департамента; в) Процес стварања видео-игре (од креирања game design document (GDD) до издавања готовог производа); г) Организација пројеката, планирање, одређивање техничких захтева; д) Организација буџета, календара, архивирања и достављања производа; ђ) Уговори, лиценце, права; е) Развијање аудио-садржаја кроз фазе продукције; ж) Документација везана за музику, звук, дијалоге, маркетиншки материјал; з) Формати фајлова и конвенције именовања истих; и) Локализација. 5. Упознавање са софтвером: а) за интерактивни аудио (FMOD Studio) – нижи ниво; б) game engine (Unity) – нижи ниво		
Литература • Collins, Karen. Game sound: An introduction to the history, theory and practice of video games music and sound design, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press -Cambridge, 2008. • Sweet, Michael. Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide (Game Design). London: Pearson Press, 2014. • Marks, Aaron. The complete guide to game audio – For composers, musicians, sound designers, and game developers, Oxford: Elsevier, Inc. 2009.		
Број часова активне наставе: 2	Теоријска настава: 2	Практична настава: 0
Методе извођења наставе: Предавања, студије и анализа случаја, самостални рад на компоновању музике за видео игре.		
Оцена знања (максимални број поена 100)		

Предиспитне обавезе	60 поена	Завршни испит	40 поена
активност у току предавања	20	Презентација и одбрана испитног рада	40
колоквијум-и	40		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: 3Д моделовање 1			
Наставник: др ум. Александра Јованић, Марко Бркић, Мања Ћирић и Никола Дамјанов			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Нема			
Циљ предмета			
Практично усвајање знања неопходних за самостално креирање једноставних дигиталних тродимензионалних модела - од идеје, обликовања у различитим окружењима и трансформисања, до израде финалног пројекта и рендеринга.			
Исход предмета			
Студенти овладавају кључним концептима и општом логиком моделовања у 3Д апликацијама, полигонално и NURBS моделовње. Оспособљени су засамостално креирање дигиталних модела и њихов развој у различитим методологијама и технолошким условима, независно од конкретног софтвера у коме се реализује настава.			
Садржај предмета			
1. Софтвери за дигитално моделовање, области примене, основни концепти рада у 3Д софтверу Maya; 2.Упознавање са интерфејсом, основним објектима и компоненатама, навигацијом, алатима за манипулацију објектима; 3. Едитори, хијерархија објеката, парентовање, дупликација; 4. Основе полигоналног моделовања, полигонална геометрија, компоненте, екструдирање и основни алати за полигонално моделовање; 5. Напреднији алати за полигонално моделовање, оптимална геометрија и нискополигонални модели; 6. Оптимизација модела, отклањање недостатака геометрија, деформери; 7. Основе NURBS моделовања, примена и примери; 8-9. Реализација првог модела, консултације, критичке радионице; 10. Материјализација објеката, шејдери, текстуре; 11. УВ мапирање, додатни алати; 12. Осветљавање и камера; 13. Рендеринг, припреме за продукцију; 14-15. Рад на финалном пројекту – једноставан неоргански 3Д модел, консултације, критичке радионице			
Литература			
- Montgomery, Lee. <i>Tradigital Maya. A CG Animators Guide to Applying the Classical Principles of Animation</i> .Focal Press, 2011. - O'Hailey, Tina. <i>Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People)</i>. Focal Press, 2013. - Ingrassia, Michael.<i>Maya for Games: Modeling and Texturing Techniques with Maya and Mudbox</i>. Focal Press, 2008. - Watkins, Adam. <i>Getting Started in 3D with Maya. Create a Project from Start to Finish - Model, Texture, Rig, Animate, and Render in Maya</i>. Focal Press, 2012. - Gahan, Andrew. <i>3ds Max Modeling for Games Insiders Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling</i>. Routledge, 2011. - Franson, David. <i>2d Artwork and 3d Modelling for Game Artists</i>. Premier, 2002.			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 1	Практична настава: 1
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, вежби, демонстрацијама, студентским презентацијама и консултацијама. Самостална реализација практичног рада под руководством наставника и сарадника.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица	20	презентација рада и одбрана рада	30
практичан рад	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: 3Д анимација			
Наставник: др ум. Јулијана Протић, др ум. Александра Арванитидис, Рајко Радосављевић			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Нема			
Циљ предмета			
Усвајање и практична/уметничка примена знања из области 3Д анимације - од генералних анимацијских поступака својствених за све видове анимације до специфичних за 3Д софтвере. Целовито познавање процеса реализације 3Д анимираних секвенци, кроз избор адекватне технологије за осмишљену идеју.			
Исход предмета			
Суденти овладавају кључним принципима дигиталне анимације, разумеју општу логику 3Д анимације и оспособљени су да их примењују и развијају у различитим поступцима и технолошким условима. Рализација кратке 3Д анимираних секвенци.			
Садржај предмета			
1-3. Основе анимације (екстреми, претеривање, линија покрета, фазе покрета, циклуси, убрзавање и успоравање, тајминг); 4.Постављање и подешавање кључних фрејмова. Анимативни параметри; 5. Едитори за анимацију (<i>Graph editor, Dope Sheet, Outliner</i>). <i>Breakdown keys, Set-driven keys</i> ; 6. Анимација објеката по путањи (<i>Motion paths</i>). <i>Ghost, Constraints</i> ; 7. Деформери; 8. <i>Blendshape</i> деформер. Припрема облика за вокализацију; 9-10. Вокализација. Анимација израза лица; 11. Виртуелни скелет. Скининг. 12. Циклична анимација. Вежба: циклично кретање (ход, лет птице и сл.); 13. Анимација камере и светла. Основе кадрирања; 14-15. Рад на финалном пројекту – 3Д анимираних секвенци, консултације, критичке радионице.			
Литература			
- Whitaker, Harold. Halas, Joh. Sito, Tom. <i>Timing for Animation</i>. Focal press, 2009. - Beane, Andy. <i>3D Animation Essentials</i>. Sybex, 2012. - Montgomery, Lee. <i>Tradigital Maya. A CG Animators Guide to Applying the Classical Principles of Animation</i>Focal Press, 2011. - O'Hailey, Tina. <i>Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People)</i>. Focal Press, 2013. - Miller, Carolyn Handler. <i>Digital Storytelling</i>. Waltham, MA: Focal Press, 2004. - Noake, Roger. <i>Animation: The Guide to Animated Film Techniques</i>. New York: Little, Brown and Company, 1988. - Dovniković, Borivoj – Bordo. <i>Škola crtаног филма</i>. Beograd: Filmski centarSrbije / Fakultet primenjenih umetnosti, 2007. - Roberts, Steve. <i>Character Animation in 3D</i>. Waltham, MA: Focal Press, 2004. - Williams, Richard. <i>The Animator's Survival Kit</i>. London: Faber & Faber, 2001.			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава:1	Практична настава:1
Методе извођења наставе:Комбинација предавања, практичног рада и консултација. Практичан рад се обавља самостално, под руководством наставника и сарадника, а односи се на студентске вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица	20	презентација и одбрана рада	30
практичан рад	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара				
Назив предмета: 3Д моделовање 2				
Наставник: др ум. Александра Јованић, др ум. Владимир Тодоровић, Мања Ћирић, Марко Бркић				
Статус предмета: Обавезни				
Број ЕСПБ: 4				
Услов: положено 3Д моделовање 1				
Циљ предмета				
Практично усвајање знања неопходних за самостално креирање напредних дигиталних тродимензионалних модела – са посебним освртом на развој дизајна модела, грађења оптималне топологије за видео игре.				
Исход предмета				
Студенти овладавају напреднијим концептима и логикомполигоналног моделовања у 3Д апликацијама за примену у видео играма. Оспособљени су засамостално креирање дигиталних модела и њихов развој у различитим методологијама и технолошким условима, независно од конкретног софтвера у коме се реализује настава.				
Садржај предмета				
1-3. Моделовање реквизита, возила и других чврстих објеката. Примена алата за полигонално моделовање, оптимална употреба и брзо креирање геометрија. Креирање комплексних објеката од примитивних. Креирање текстура од фотографија. Нормал мапирање. 4-7. Развој и моделовање окружења (<i>environment</i>).Креирање иницијалних текстура. Основна структура. Материјализација. Осветљавање. 8-13. Моделовање бипедалног и квадрипедалног карактера. Топологија модела, тела, главе и детаља лица. Нискополигонални и високополигонални модел. 14-15. Рад на пројекту – модел органског карактера, консултације, критичке радионице.				
Литература				
Montgomery, Lee. <i>Tradigital Maya. A CG Animators Guide to Applying the Classical Principles of Animation</i> .Focal Press, 2011. O'Hailey, Tina. <i>Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People)</i> . Focal Press, 2013. Ingrassia, Michael. <i>Maya for Games: Modeling and Texturing Techniques with Maya and Mudbox</i> . Focal Press, 2008. Watkins, Adam. <i>Getting Started in 3D with Maya. Create a Project from Start to Finish - Model, Texture, Rig, Animate, and Render in Maya</i> . Focal Press, 2012. Gahan, Andrew. <i>3ds Max Modeling for Games Insiders Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling</i> . Routledge, 2011. Franson, David. <i>2d Artwork and 3d Modelling for Game Artists</i> . Premier, 2002.				
Број часова активне наставе: 3		Теоријска настава:2	Практична настава: 1	
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, вежби, демонстрацијама, студентским презентацијама и консултацијама. Самостална реализација практичног рада под руководством наставника и сарадника.				
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе		70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица		20	презентација и одбрана рада	30
практичан рад		50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара			
Назив предмета: Стручна пракса 2 - Дизајн видео игара 2			
Наставник: др ум. Владимир Тодоровић, др ум. Марко Стојановић, Кристина Марковић, Марко Бркић			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Уписан други семестар			
Циљ предмета Студенти се настављају са напреднијим фазама рада на видео играма и њихову продукцију и пласирање. Практично усвајање знања неопходних за разумевање процеса креирања видео игре кроз партиципацију и групно ангажовање.			
Исход предмета Студенти су способни да артикулишу главне методологије у области продукције видео игара, анализирају праксе, трендове и продукционе циклусе и креирају сопствену видео игру.			
Садржај предмета 1. Структура тима за креирање видео игара, посао дизајнера игара. 2. Стратегије и методе развоја игре. Планирање пројекта. 3-4. Дизајн и обрада звука за видео игру. Наставак рада на игри. 5. Модели монетизације видео игре. Наставак рада на игри. 6-9. Анализа оквира игре – Увод, Описни ниво, Динамички ниво, Културолошки ниво. Рад на прототипу игре. 10. Наставак рада на игри. 11. Маркетинг и промо материјал игре. Наставак рада на игри. 12. Гејмификација у едукацији. Наставак рада на игри. 13-15. Ревидирање и завршетак рада на бета верзији пројекта видео игре. Критичке радионице.			
Литература • Fullerton, Tracy <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>, Morgan Kaufmann, 2008. • Zimmerman, Eric, Salen, Katie. <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. The MIT Press, 2004. • McCabe, Patrick. <i>Create Computer Games</i>. Wiley, 2018. • Sylvester, Tynan. <i>Designing Games A Guide to Engineering Experiences</i>. O'Reilly. 2013. • Rouse, Richard. <i>Game Design: Theory & Practice</i>. Wordware Publishing, Inc., 2001.			
Број часова активне наставе: 6	Теоријска настава: 0	Практична настава: 6	
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, вежби и дискусија. Акценат је на брзој изради прототипова, рад у итеративним циклусима, сарадња и управљање пројектима у кратким циклусима. Групна реализација практичног рада под руководством наставника и сарадника.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица	20	презентација и одбрана рада	30
практичан рад	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара			
Назив предмета: Програмирање за уметнике 2			
Наставник/наставници: др Александар Картељ, доцент; Ања Букуров, асистент, Марјана Шолајић, асистент			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: Нема			
Циљ предмета			
Унапређивање програмерских способности кроз упознавање са објектно оријентисаним стилем програмирања и библиотеке за развој игара.			
Исход предмета			
Студенти овладавају напреднијим техникама скрипт програмирања кроз програмски језик Пајтон, укључујући и технике објектно оријентисаног програмирања, са акцентом на примене у развоју игара и кроз библиотеку Pygame. Студенти су оспособљени да самостално праве једноставне игре и да помоћу препоручене и друге литературе самостално даље напређују своја знања у тој области.			
Садржај предмета			
1. Увод у ОО програмирање - класе, објекти, методи; 2. Увод у ОО програмирање – наслеђивање; 3. ОО програмирање у Пајтону; 4. Алгоритми са применама у развоју игара, обрада слика и звука; 5. Алгоритми са применама у развоју игара, обрада кретања; 6. Консултације; 7. Библиотека Pygame, инсталација, подешавања, основни објекти; 8. Библиотека pygame, угнежене петље, петље у игри и петље за подржавање догађаја; 9. Библиотека Pygame, пример игре 1; 10. Библиотека Pygame, пример игре 2; 11. Консултације; 12. Организација кода код једноставних игара (Пајтон и Pygame); 13. Тестирање и дебаговање програма; 14. Упознавање са језицима Луа и Јава скрипт; 15. Консултације			
Литература			
• McGugan, Will, and Harrison Kinsley. <i>Beginning Python Games Development: With Pygame</i>. Apress, 2015. • Sweigart, Albert. <i>Making Games with Python & Pygame</i>. North Charleston: CreateSpace, 2012. • Lutz, Mark. <i>Learning Python: Powerful object-oriented programming</i>. O'Reilly Media, Inc., 2013. • Gutschmidt, Tom. <i>Game Programming with Python, Lua, and Ruby</i>. Premier Press, 2004. • Наставник може изабрати и другу актуелну литературу.			
Број часова активне наставе: 6		Теоријска настава: 2	Практична настава: 4
Методе извођења наставе			
Предмет се реализује комбинацијом предавања, практичног рада и консултација. Предавања укључују теоријске основе сваке од тематских целина. Практичан рад обухвата имплементацију наведених концепата у програмском језику и одговарајућем алату. Практичан рад се обавља самостално, за рачунаром, уз сталан контакт са наставником и сарадником. У току курса предвиђена је израда самосталног семинарског рада / пројекта.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
Семинарски рад	30	Усмени испит	30
Практични испит	40		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара			
Назив предмета: Архитектура и алати за видео игре			
Наставник: др Мирослав Марић, ванр. проф; Милан Чугуровић, асистент, Никола Дамјанов, Рајко Радосављевић			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 4			
Услов: Уписане мастер академске студије на програму Уметност и дизајн видео игара			
Циљ предмета			
Упознавање са основама архитектуре видео игара и алатима за њихов развој.			
Исход предмета			
Студенти се упознају са основама архитектуре видео игара и специфичностима сваке од компоненти архитектуре. На практичном примеру се упознају са могућностима савремених алата за развој видео игара.			
Садржај предмета			
1. Квалитет кода; 2-3. Стандарди кодирања; 4. Приоритет кодирања (брзина, величина, флексибилност, преносивост, одржавање); 4. Врсте грешака и њихово исправљање; 5. Поновно коришћење софтвера; документација, дизајн; 6. Евалуација и коначна анализа софтвера; 7-8. Лиценце, језици, демо пример, фокусне групе, веб презентација; 9 -11. Алати за развој видео игара. Основе Unity алата; 12. Развој видео игара под Unity. Пример пројекта; 13. Развој видео игара под Unity. Пример пројекта; 14. Консултације и избор семинарског рада; 15. Испит.			
Литература			
1. Andrew Rollings, David Morris: Game Architecture and Design: A New Edition, New Riders Games, 2003, ISBN: 9780735713635			
2. Michael Kelley: No-Code Video Game Development Using Unity and Playmaker, CRC Press, 2016, ISBN: 9781498735650			
3. Друга одговарајућа актуелна литература			
Број часова активне наставе: 3		Теоријска настава: 2	Практична настава: 1
Методе извођења наставе			
Предмет се реализује комбинацијом предавања, практичног рада и консултација. Предавања укључују теоријске основе архитектуре видео игара. У сарадњи са стручњацима из привреде реализује се део предмета везан за практичан пример употребе алата и прављење елементарних видео игара. Практичан рад се обавља самостално, за рачунаром, уз сталан контакт са наставником/сарадником и стручњаком из привреде. У току курса предвиђена је израда семинарског рада.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
Семинарски рад	30	Усмени испит	30
Практични испит	40		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: 3Д анимација карактера			
Наставник: др ум. Јулијана Протић, Рајко Радосављевић			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 4			
Услов: положен испит из предмета Основе 3Д моделовања и анимације			
Циљ предмета			
Практично усвајање знања из области 3Д анимације карактера - од генералних поступака поставке виртуелног скелета и скиновања до специфичних напредних техника за риговање. Целовито познавање процеса риговања карактера за видео игру.			
Исход предмета			
Суденти овладавају кључним принципима анимације карактера, разумеју општу логику риговања 3Д модела и оспособљени су да их примењују и развијају у различитим поступцима и технолошким условима. Рализација кратке 3Д анимиране секвенце.			
Садржај предмета			
1. Риговање и скиновање карактера. Деформатори и зглобови. 2. Карактеристике и понашање зглобова. 3. Типови повезивања коже на скелет. Зоне утицаја (<i>Skin Weighting</i>). 4 - 6. Технике грађења скелета. Корен и низ зглобова. Инверзна и напредна кинематика. 7. Очи, трептај и фацијалне експресије. 8. Контроле за риг. 9. Редослед ротација. Осе. Решавање флиповања. 10. Напредне контроле скелета. 11. Растезања. Кластери. <i>Lattice. Blend Shape</i> .12. Одвојиви делови скелета, независно покретљиви. 13-15. Рад на финалном пројекту – кратка 3Д анимирана секвенца, консултације, критичке радионице.			
Литература			
• Cooper, Jonathan.<i>Game Anim: Video Game Animation Explained</i>. CRC Press,2019. • Palamar, Todd. <i>Mastering Autodesk Maya</i>. Autodesk Official Press. Sybex A Wiley Brand, 2016. • O'Hailey, Tina. <i>Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People)</i>. Focal Press, 2013. • De Zwart, Gijs. <i>Studio-Quality Rendering</i>. Gijs de Zwart / Robert McNeel& Associates, 2004; • Miller, Carolyn Handler. <i>Digital Storytelling</i>. Waltham, MA: Focal Press, 2004; • Kerlow, Isaac. <i>The Art of 3D Computer Animation and Effects</i>, Fourth Edition. • Roberts, Steve. <i>Character Animation in 3D</i>. Waltham, MA: Focal Press, 2004; • Williams, Richard. <i>The Animator's Survival Kit</i>. London: Faber & Faber, 2001.			
Број часова активне наставе: 3		Теоријска настава:2	Практична настава:1
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, практичног рада и консултација. Практичан рад се обавља самостално, под руководством наставника и сарадника, а односи се на студентске вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица	20	презентација и одбрана уметничког рада	30
практичан рад	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: Аудио-продукција у видео-играма 2			
Наставници: др ум. Светлана Савић, др ум. Марко Стојановић, Кристина Марковић			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Нема			
Циљ предмета			
Упознавање и савладавање техника рада у програмима FMOD Studio и Unity engine у циљу креирања практичног задатка (функционалне демо сцене видео-игре) који подразумева рад са музиком, звуковима и дијалозима. Циљ је да будући дизајнери видео-игара стекну шири увид у функционисање аудио-садржаја у видео-играма, што ће поспешити њихову креативност, инвентивност и размишљање при развоју видео-игара.			
Исход предмета			
Након овог програма студенти треба да стекну вештине рада: са интерактивном музиком и да успешно примењују различите технике имплементације; са интерактивним звуком и да успешно примењују различите технике имплементације; са интерактивним дијалозима и да успешно примењују различите технике имплементације; у програмима FMOD Studio и Unity.			
Садржај предмета			
1. Интерактивна музика – рад у програму FMOD Studio (виши ниво): а) Упознавање са техникама компоновања за видео-игре (horizontal resequencing, vertical remixing); б) Упознавање са техникама имплементације/програмирања музике; в) Пројекат интерактивне музике који подразумева организацију постојећих аудио-трака (стемова) према одређеном сценарију видео-игре, служећи се различитим техникама имплементације.			
2. Интерактивни звукови – рад у програму FMOD Studio (виши ниво): а) Технике креирања звукова у видео-играма (амбијентални звукови, кораци, loops, trigger sounds, итд.); б) Организација аудио-фајлова (експортовање, именовање); в) Упознавање са техникама имплементације/програмирања звукова (loops, multi instruments, рандомизација, параметри, итд.).			
3. Интерактивни дијалози – рад у програму FMOD Studio (виши ниво): а) Технике обраде гласа б) Организација аудио-фајлова (експортовање, именовање); в) Имплементација дијалога.			
4. Креирање функционалне демо сцене у видео-игри – рад у програму FMOD Studio и Unity engine (виши ниво): а) FMOD/Unity интеграција (повезивање FMOD пројекта са Unity пројектом) б) FMOD Studio прејекат треба да садржи музику, звучне ефекте и дијалоге; в) Unity пројекат подразумева додавање event-ова, коришћење скрипти, trigger зона, итд; г) Повезивање FMOD Studio и Unity путем опције live update, ради миксовања пројекта у току тестирања видео-игре (real time mixing). У зависности од стручне спреме студената, као и услова за рад, овај део програма може да обухвата рад у софтверу за аудио -продукцију, рад са звучним библиотекама као и студијско снимање.			
Литература			
• Collins, Karen. Game sound: An introduction to the history, theory and practice of video games music and sound design, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press - Cambridge, 2008. • Sweet, Michael. Writing Interactive Music for Video Games: A Composer’s Guide (Game Design). London: Pearson Press, 2014. • Marks, Aaron. The complete guide to game audio – For composers, musicians, sound designers, and game developers, Oxford: Elsevier, Inc. 2009.			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 2	
		Практична настава: 0	
Методе извођења наставе: Предавања, студије и анализа случаја, самостални рад на компоновању музике за видео игре.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		60 поена	
активност у току предавања		20	
колоквијум-и		40	
		Завршни испит	
		Презентација и одбрана испитног рада	
		40 поена	

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара			
Назив предмета: Драматургија видео игара			
Наставници: др ум. Иван Правдић, редовни професор Академије уметности, УНС			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Положен предмет Драматургија и игра			
Циљ предмета			
Предмет има за циљ да упозна студенте са градивним елементима видео игара, жанровским условностима, те принципима и поступцима који су видео игре учинили најмасовнијим и економски најуспешнијим медијским жанром у историји. Стварање сликама и другим медијима, коришћење разноврсних интерфејса, омогућавање корисницима разних нових интерактивности, секвенцирање сториборда, примена радијалне и фракталне драматургије, медијске и наративне специфичности проширене и виртуалне реалности... само су неке од модела којима ће студенти овладавати, како би били у стању да креирају сложене интерактивне структуре које плене људску пажњу.			
Исход предмета			
Исход предмета <i>Драматургија видео игара</i> је способност студената да разумеју, осмисле и креирају концепт, садржај и наратив, као и интерфејс игре. Студенти ће бити подстакнути да кроз предавања, вежбе и задатке примене ова знања кроз анализе и синтезе драматургије у видео играма. Кроз комбинован индивидуални и тимски рад, студенти ће бити оспособљени да самостално и у сарадњи са другима, стварају развојне видео игре, преносе своје идеје и комуницирају како са другим уметницима, тако и са продуцентима, корисницима и јавношћу.			
Садржај предмета: 1. Визуелно и визибилно; 2. Изражавање сликом; 3. Секвенцирање слика; 4. Слика и интеракција; 5. Интерфејси видео игара; 6. Игре и наративи; 7. Правила и нивои; 8. Игра и интерактивност; 9.- Жанрови видео игара; 10. Наративне игре; 11. Игре искуства; 12. Игре као информатички системи; 13. Игре као друштвене мреже; 14. Игре у виртуалној реалности и проширеној стварности; 15. Култура видео игара			
Литература			
- Богдановић Коста, <i>Увод у визуелну културу</i>, Завод за уџбенике, Београд, 2005. - Ериџон Дениел, <i>Граматика филмског језика</i>, Студентски културни центар и Универзитет уметности, Београд, 1998. - Heeks Richard, <i>Current Analysis and Future Research Agenda on 'Gold Farming': Real World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games</i>, Institute for Development Policy and Management, University of Manchester, UK (sed.manchester.ac.uk), 2008. - Мукаржовски Јан, <i>Структура, функција, знак, вредност</i>, Нолит, Београд, 1987. - Fullerton Tracy, <i>Game Design Workshop</i>, Elsevier Inc, USA, 2008. - McNamara Tom, <i>GDC 2004: Warren Spector Talks Games Narrative</i>, Imagine Games Network (ign.com) - Iuppa Nicholas/Borst Terry, <i>Story, Simulations and Serious Games</i>, Elsevier Inc, USA, 2007. - Bergeron Bryan, <i>Developing Serious Games</i>, Thomson Delmar Learning, USA, 2006. - Freeman David, <i>Creating Emotion in Games</i>, New Riders Publishing, USA, 2007. - Christy Marx, <i>Writing for Animation, Comics and Games</i>, Elsevier Inc, USA, 2007. - Salen Katie, Zimmerman Eric, <i>Rules of Play</i>, MIT Press, USA, 2004. - Koster Ralph, <i>A Theory of Fun for Game Design</i>, Paraglyph Press, USA, 2005. - Schreier Jason, <i>Blood, Sweat and Pixels</i>, Harper, USA, 2017.			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 2	
		Практична настава: 0	
Методе извођења наставе			
Самостално учење кроз практичан рад под руководством наставника, у комбинацији са предавањима, вежбама, демонстрацијама, студентским презентацијама и консултацијама. Током семестра студенти пишу два рада, а завршни испитни рад је конструисана сложена интерактивна структура.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		Завршни испит	
50 поена		50 поена	

активност у току предавања	20	Оцена практичног рада	40
Аналитички рад	15	Презентација рада	10
Синтетички рад	15		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: HTML5 и JavaScript за видео игре			
Наставник: др Саша Малков, ванр. проф; др Нина Радојичић, доцент, Ања Букуров, асистент			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Уписане мастер академске студије на програму Уметност и дизајн видео игара			
Циљ предмета			
Упознавање са основним веб-технологијама и техникама за програмирање игара за веб.			
Исход предмета			
Студенти овладавају кључним савременим веб-технологијама, а пре свега основним елементима језика <i>HTML5</i> , <i>CSS</i> и <i>JavaScript</i> . Студенти су оспособљени да самостално праве једноставне видео игре за веб и да помоћу препоручене и друге литературе самостално даље унапређују своја знања у тој области.			
Садржај предмета			
1. Архитектура веба: клијент-сервер архитектуре, концепти и појмови веба, основи комуникационог протокола <i>HTTP</i> , појам веб-сервера и веб-клијента, комуникација програма и веб-сервера. 2. <i>HTML</i> као језик за описивање структуре докумената и <i>DOM</i> као модел за разумевање и руковање структуром докумената. 3. <i>CSS</i> као језик за описивање визуалне репрезентације докумената. 4. Увод у Јава-скрипт и контролу <i>DOM</i> -а. 5. <i>JSON</i> – записивање ресурса и конфигурације система. 6. <i>HTML5</i> – платно за цртање, основне технике цртања. 7. Напредније технике цртања, путање, криве, битмапе. 8. Консултације. 9. Анимација. 10. Објектно програмирање на језику Јава-скрипт, описивање објеката. 11. „Класе“ као шаблони објеката. 12. Интеракција са тастатуром и мишем. 13. Колизije и интеракције објеката. 14. Спајање свега у целину – покретање и контрола извршавања. 15. Осврт на напредне могућности: 3Д графика, комуникација и друго.			
Литература			
1. Graeme Stuart, <i>Introducing JavaScript Game Development / Build a 2D Game from the Ground Up</i> , Apress Media, 2017, ISBN: 978-1-4842-3251-4 2. Chris Strom: <i>3D Game Programming for Kids / Create Interactive Worlds With JavaScript</i> , The Pragmatic Programmers LLC, 2013, ISBN: 978-1-937785-44-4 3. Rodrigo Silveira: <i>Learn HTML5 by Creating Fun Games</i> , Packt Publishing Ltd, 2013, ISBN: 978-1-84969-602-9 4. Colt McAnlis et al.: <i>HTML5 Game Development Insights</i> , Apress Media, 2014, ISBN: 978-1-4302-6697-6 5. Друга одговарајућа актуелна литература			
Број часова активне наставе: 3		Теоријска настава: 1	Практична настава: 2
Методе извођења наставе			
Предмет се реализује комбинацијом предавања, практичног рада и консултација. Предавања укључују теоријске основе сваке од тематских целина. Практичан рад обухвата имплементацију наведених концепата у програмском језицику и одговарајућем алату. Практичан рад се обавља самостално, за рачунаром, уз сталан контакт са наставником и сарадником. У току курса предвиђена је израда самосталног семинарског рада / пројекта.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
Семинарски рад	20	Усмени испит	30
Практични испит	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара/ Теорија уметности и медија			
Назив предмета: Уметност, идеологија, утопија: критичке праксе и практични обрти			
Наставник: Ненић, др Ива			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Уписане мастер академске студије			
Циљ предмета			
Упознавање студената/киња са општим теоријским, филозофским и научним интерпретацијама конститутивног односа идеологије и уметности/културе, са нагласком на различитим концептуализацијама појма уметности (популарна, висока, народна/пучка, ангажована, утопијска/дистопијска, антиуметност, уметност као пракса, уметности као догађај, уметност као рад, уметност као инструмент извођења друштвене моћи), као и тумачењима појма идеологије (различите гране марксизма, психоанализа, студије културе, критичка теорија, феминизам), и преплетености идеологије, културе и уметничких пракси. Провођење студената кроз теоријске мапе сложених, антагонизованих и повезаних светова, жанрова и дискурса уметности и културе XX и раног XXI века, са нагласком на револуционарним, еманципаторним, утопијским и дистопијским дискурсима. Расправа домета и граница дејствености модерне и постмодерне уметности, као и уметности у у доба културе, на примеру одабраних рефлексивних, критичких и артивистичких пракси. Предочавање смена (трајања, дотрајалости, преокрета, револуција, ревитализација) парадигми рада у уметности и култури.			
Исход предмета			
Овладавање студенткиња/ната базичним сазнањима о уметничким и културалним појавама, жанровима и световима различитих идеолошких и естетичких оријентација, чији је идеолошки дискурс центриран око критике (света уметности, друштвених режима моћи, доминантних дискурса) и пружања алтернативе (инвенција, интервенција, самоорганизација, револуција). Развијање одговарајућег теоријског вокабулара. Оспособљавање студената/киња за самостални, критички настројен, ауторефлексивни и трансдисциплинарни/постдисциплинарни приступ уметничким и културалним феноменима.			
Садржај предмета			
1) Увод у савремене критичке теорије уметности и културе (1); 2) Увод у савремене критичке теорије уметности и културе (2); 3) Општи приступи идеологији и појам идеологије (у) уметности; 4) Уметност као пракса под идеологијом; 5) Уметност у доба културе; 6) Уметност и прогрес у двадесетом веку; 7) Феминистичка уметност и родно интониране уметничке праксе; 8) „Меке“ идеолошке алтернативе у уметности; 9) Утопијски дискурси у пољу уметничког рада; 10) Уметност и мишљење револуције; 11) Артивизам; 12) Критички приступи друштву у популарној уметности; 13–15) Израда, презентација и коментар семинарског рада			
Литература			
• Adorno, Teodor (1970). „O fetišu u muzici i regresiji slušanja”, <i>Treći program</i>, god. II(1): 239-266. • Dedić, Nikola (2009) <i>Utopijski prostori umetnosti i teorije posle 1960</i>. Beograd: Atoča. • Erjavec, Aleš. (1991) <i>Ideologija i umetnost modernizma</i>. Sarajevo: Svjetlost. • Milohnic, Aldo (2005), „Artivism“ http://www.republicart.net/disc/realpublicspaces/milohnic01_en.pdf • Nenić, Iva (2009). <i>Povratak prošlog: kritički pristup ideologijama tradicije</i> (magistarska teza). Beograd: Univerzitet umetnosti (odabrana poglavlja). • Nenić, Iva (2012). „Roze kiborzi i /de/centrirane ideološke mašine: preobražaji muzičke kulture (turbo)folka“, <i>Genero: časopis za feminističku teoriju i studije kulture</i> 13. Beograd: Centar za ženske studije, Beograd, 63 – 80. • Suvin, Darko (2009). <i>Naučna fantastika, spoznaja, sloboda</i>. Beograd: SlovoSlavia. • Šuvaković, Miško (2006). <i>Farenhajt 387 – Teorijske ispovesti</i>. Novi Sad: Orpheus; Šuvaković, Miško (2006) <i>Studije slučaja – Diskurzivna analiza izvođenja identiteta u umetničkim praksama</i>. Pančevo: Mali Nemo; TkH 11: <i>Self-Organization Issue</i> (2006), текстови по избору			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 2	
Практична настава:			
Методе извођења наставе			
Предавања, вежбе, дискусије, самостални истраживачки рад			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	60 поена	Завршни испит	40 поена
активност у току предавања	10	усмени испт	40
семинар-и	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: Дигитална обрада звука и слике			
Наставник: др Саша Малков, ванр. проф; Милан Чугуровић, асистент			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Уписане мастер академске студије на програму Уметност и дизајн видео-игара			
Циљ предмета			
Упознавање са основним концептима обраде звука и слике, као и са техникама за програмирање обраде звука и слике на програмском језику <i>Python</i> .			
Исход предмета			
Студенти овладавају основним техникама дигиталне обраде звука, слике и видео записа помоћу програмског језика <i>Python</i> . Студенти су оспособљени да самостално праве умерено сложене програме за обраду записа звука, слика и видеа, као и да помоћу препоручене и друге литературе самостално даље унапређују своја знања у тој области.			
Садржај предмета			
1. Основе рада са дигиталним звучним записима – <i>MIDI</i> и таласни записи. 2. Библиотеке <i>audioop</i> и <i>simpleaudio</i> . 3. Библиотека <i>pydub</i> за рад са дигиталним таласним записима. 4. Библиотека <i>mingus</i> за рад са <i>MIDI</i> записима. 5. Основе рада са дигиталним записима слика – векторске и битмапиране слике. 6. Библиотека <i>svgwrite</i> . 7. Библиотека <i>svglib</i> . 8. Консултације. 9. Библиотека <i>scikit-image</i> . 10. Библиотека <i>OpenCV-Python</i> . 11. Библиотека <i>pgmagick</i> . 12. Основе рада са видео записима. 13. Библиотека <i>moviepy</i> . 14. Библиотека <i>scikit-image</i> . 15. Библиотека <i>OpenCV-Python</i> .			
Литература			
1. John Proakis, Dimitris Manolakis: Digital Signal Processing, 3.ed., Prentice Hall Int.Inc., 1996, ISBN: 0-13-394338-9 2. Rafael C. Gonzalez, Richard E. Woods: Digital Image Processing, 3.ed., Addison-Wesley, 1992, ISBN: 978-0201508031 3. Друга одговарајућа актуелна литература			
Број часова активне наставе: 3		Теоријска настава: 1	
		Практична настава: 2	
Методе извођења наставе			
Предмет се реализује комбинацијом предавања, практичног рада и консултација. Предавања укључују теоријске основе сваке од тематских целина. Практичан рад обухвата имплементацију наведених концепата у програмском језику и одговарајућем алату. Практичан рад се обавља самостално, за рачунаром, уз сталан контакт са наставником и сарадником. У току курса предвиђена је израда самосталног семинарског рада / пројекта.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		70 поена	
Завршни испит		30 поена	
Семинарски рад		20	
Практични испит		50	
Усмени испит		30	

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара				
Назив предмета: Карактер дизајн (стручна пракса)				
Наставник: др ум. Александра Јованић, мр Чедомир Васић и Никола Дамјанов				
Статус предмета: Изборни				
Број ЕСПБ:8				
Услов: Положен исит из предмета 3Д моделовање 2 и 3Д анимација 2				
Циљ предмета				
Практично усвајање знања неопходних за самостално осмишљавање и реализацију карактера од постављање концепта до финалног моделовања и рендера карактера.				
Исход предмета				
Студенти овладавају целокупним процесом дизајнирања и обликовања (у 3Д софтверу) карактера за примену у видео играма.				
Садржај предмета				
1. Pipeline за креирање карактера. 2. Концпет карактера. Анатомија. Позадинска прича о карактеру. 3. Рефернце и развој дизајна карактера. 4. Развој варијација, избор финалног дизајна. 5. Рефернтне скице за поставку моделовања. 6. Моделовање нискополигоналног карактера. Неутрална поза. Пропорције модела. 7. Примена алата и додатне технике везане за топологију карактера. 8. Додавање полигона, прелазак на високополигонални модел. 9. Додавање детаља на високополигоналном моделу.10. UV мапирање карактера. 11. Креирање набора и финих неравнина. 12-15. Рад на пројекту – финална подешавања, материјализација, рендер, консултације, критичке радионице. Припрема портфолиа.				
Литература				
- Montgomery, Lee. <i>Tradigital Maya. A CG Animators Guide to Applying the Classical Principles of Animation</i> .Focal Press, 2011. - O'Hailey, Tina. <i>Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People)</i>. Focal Press, 2013. - Ingrassia, Michael.<i>Maya for Games: Modeling and Texturing Techniques with Maya and Mudbox</i>. Focal Press, 2008. - Watkins, Adam. <i>Getting Started in 3D with Maya. Create a Project from Start to Finish - Model, Texture, Rig, Animate, and Render in Maya</i>. Focal Press, 2012. - Gahan, Andrew. <i>3ds Max Modeling for Games Insiders Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling</i>. Routledge, 2011. - Franson, David. <i>2d Artwork and 3d Modelling for Game Artists</i>. Premier, 2002.				
Број часова активне наставе: 12		Теоријска настава:2	Практична настава: 10	
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, вежби, демонстрацијама, студентским презентацијама и консултацијама. Самостална реализација практичног рада под руководством наставника и сарадника.				
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе		70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица		20	презентација одбрана рада	30
практичан рад		50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: Алати UNITY, UE3 (стручна пракса)			
Наставник: др ум. Владимир Тодоровић, др ум. Марко Стојановић, Кристина Марковић			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 8			
Услов: Положени испити из предмета Архитектура и алати за видео игре, 3д моделовање 2 и 3д анимација карактера			
Циљ предмета Практично усвајање знања неопходних за самостално осмишљавање и реализацију пројекта у алатима за развој видео игара од веба, преко десктоп платформи, конзола, виртуелних реалности и мобилних уређаја (Unity).			
Исход предмета Студенти овладавају целокупним процесом креирања интерактивниг пројекта, од основне поставке до финалног експортовања за различите употребе и платформе.			
Садржај предмета 1-3. Први Unity пројекат, упознавање са окружењем, <i>pipeline</i> од почетних поставки до експортовања првог пројекта. 4. Интеграција асета. Модели, реквизити, окружење (environment), анимација припрема за интеграцију у Unity-ију. 5-8. Развој структуре игре, планирање тока игре, дизајнирање структуре интерфјеса (UI), улазни подаци од играча, кретање карактера, кирање основне интеракције. 9-12. Креирање нивоа и прогресије игре. Атрибути карактера. Унапређење непријатеља. Чување поена. Кодирање победе и пораза. 13. Постпродукција и специјални ефекти. Аудио ефекти. 14. Финални развој игре и припрема за различите платформе. Оптимизација. 15. Виртуелна реалност.			
Литература 1. Eng, Lee Zhi. <i>Building a Game with Unity and Blender</i> Packt Publishing, 2015. 2. Halpern, Jared. <i>Developing 2D Games with Unity: Independent Game Programming with C#.Apress</i> , 2018. 3. Lavieri, Edward. <i>Getting Started with Unity 2018 - Third Edition: A Beginner's Guide to 2D and 3D game development with Unity</i> . Packt Publishing , 2018.			
Број часова активне наставе: 12	Теоријска настава:2	Практична настава:10	
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, вежби, демонстрацијама, студентским презентацијама и консултацијама. Самостална реализација практичног рада под руководством наставника и сарадника.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица	20	презентација одбрана рада	30
практичан рад	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: 3Д анимација (стручна пракса)			
Наставник: др ум. Јулијана Протић, Рајко Радосављевић и Никола Дамјанов			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 8			
Услов: Положен испит из предмета 3Д анимација карактера			
Циљ предмета Практично усвајање напредних знања неопходних за самостално осмишљавање и реализацију анимација за продукцију видео игре.			
Исход предмета Студенти овладавају целокупним процесом анимације за различите примене у видео играма.			
Садржај предмета 1. Осмишљавање пројектних задатака у контексту реализације видео игре за завршни рад. 2-5. Истраживање. Припрема аниматика. Риговање и анимација готових модела. 6.-11. Прилагођено индивидуланим концептима, итеративни рад на изради анимација. Рендер секвенци.12-15. Завршетак рада на анимацијамаи припрема експортовања за игру.			
Литература • Cooper, Jonathan. Game Anim: Video Game Animation Explained. CRC Press, 2019. • O'Hailey, Tina. Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts (Computers and People). Focal Press, 2013. • Kerlow, Isaac. The Art of 3D Computer Animation and Effects, Fourth Edition. • Roberts, Steve. Character Animation in 3D. Waltham, MA: Focal Press, 2004; • Williams, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Faber & Faber, 2001.			
Број часова активне наставе: 12		Теоријска настава: 2	Практична настава: 10
Методе извођења наставе: Комбинација предавања, вежби, демонстрацијама, студентским презентацијама и консултацијама. Самостална реализација практичног рада под руководством наставника и сарадника.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току радионица	20	презентација и одбрана рада	30
практичан рад	50		

Студијски програм: Културна политика и менаџмент			
Назив предмета: Културна политика и културна права			
Наставник: др Цветичанин М. Предраг, доцент Академија уметности у Нишу, др Михаљинац С. Нина, доцент ФДУ, др Драгићевић Шешић Милена, проф. емерита УУ			
Статус предмета: Обавезни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Уписане мастер академске студије односно одговарајући семестар сличног студијског програма за студенте у програму размене			
Циљ предмета је да студентима пренесе неопходна знања и вештине за разумевање модела и инструмената културне политике, те да им омогући укључивање у културно-политичке дебате и процесе лобирања и заговарања (lobbying and advocacy), представи преглед опште законодавне регулативе која се тиче културе на европском нивоу, као и регулативе земаља југоисточне Европе, истовремено нудећи практичну анализу техника и инструмената, представи међусобни однос културне политике, права и економије, и да пружи знања у домену ауторских права, како међународне тако и домаће регулативе, неопходна у вођењу уметничких пројеката и менаџмента установа културе.			
Исход предмета: Након завршеног курса студенти ће стећи потребне вештине и способности за преузимање активне улоге у процесу доношења кључних одлука о културном развоју и дизајнирању културних политика на националном, регионалном и локалном нивоу јавних управа. За сваку област уметности студент ће упознати и одговарајуће моделе инструмената културних политика у Европи. Студент ће стећи знања о процесима културне политике, као делу јавне политике, кроз општу легислативу и појединачна законска акта релевантна за културни менаџмент. Студент ће, такође, стећи неопходна знања о заштити ауторских права и могућностима установа културе и уметника да кроз заштиту остваре додатне приходе.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
Предавања у оквиру курса Културне политике су интерактивна и организована у три конзистентне целине које изводе професори из Француске, Хрватске и Србије: Културне политике Европске уније, Културне политике на Балкану и Националне културне политике. Курс обухвата и радионице: како се пише <i>policy paper</i> и како се приоритети министарства културе изражавају кроз конкурсне приоритете и уговоре са институцијама културе и сл. Изазов за креаторе културне политике је како да усагласе заштиту позитивних карактеристика институција уметности и културе са креативним динамизмом и иновацијом у свим областим уметности и науке, као и како да примене ту врсту политике. Стога је важно да се сагледају изазови и потенцијали стварања законске регулативе која би помогла остваривању тих циљева. Кроз компаративну анализу ауторског права и проблема његове имплементације у земљама транзиционе економије обрађиваће се и аспекти везани за заштиту како ауторских, стваралачких, тако и извођачких малих права.			
1. Кључни појмови културне политике; 2. Историја културних политика – од Грчке до Совјетског савеза; 3. Историја културних политика – културна политика Краљевине Југославија, СФРЈ и СРЈ; 4. Историја културних политика – Малроова културна политика у Француској; 5. Историја културних политика – Глазерова културна политика у Немачкој; 6. Нивои културне политике; 7. Модел културне политике; 8. Инструменти културне политике; 9. Законска регулатива везана за културну политику; 10. Однос културне политике и права; 11. Однос културне политике и економије; 12-13. Ауторска права; 14-15. Презентације студентских радова			
<i>Практична настава</i>			
Анализа инструмената културне политике на локалном и међународном нивоу.			
Литература			
1. <i>Writing Effective Public Policy Papers – A guide for Policy Advisers in Central and Eastern Europe, Local Government and Public Service Reform initiative</i> , OSI, Budapest, 2000, http://lgi.osi.hu			
2. Djukic Dojcinovic, Vesna (2002). <i>Cultural policy in Serbia</i> , activity report, research and policy papers, www.policy.hu/fellows/djukic			
3. Mundy, Simon (2000). <i>Cultural Policy, A Short Guide</i> . Council of Europe			
4. Bourdieu, Pierre (1979). <i>La distinction, critique sociale du jugement</i> , Paris: Minuit			
5. d'Angelo, Mario e Vespérini, Paul (1998). <i>Politiques culturelles en Europe: une approche comparative</i> , Strasbourg, Editions du Conseil de l'Europe, Série Formation, sept. 1998			
Број часова активне наставе: 5		Теоријска настава: 2	
		Практична настава: 3	
Методе извођења наставе: предавања, вежбе, дискусије и евалуације међународних конвенција.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	30 поена	Завршни испит	70 поена
активност у току предавања	20	писмени испит	50
практична настава	10	усмени испт	20

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара/ Теорија уметности и медија			
Назив предмета: Увод у студије медија 1			
Наставник: Николић, др Мирјана М; Даковић, др Невена М,			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Уписане мастер академске студије			
Циљ предмета			
Омогућити студенту да се упозна са основним појмовима, теоријским полазиштима, историјском генезом развоја медија са акцентом на будућност медија сфере која је под снажним утицајем дигитализације, мрежног повезивања и интерактивности као елементима важним за разумевање медија и медијске комуникације. На основу стечених знања од студента се очекује да разуме медијску теорију и актуелну праксу, да развије аналитичко-критички однос према садржајима, формама, функцијама, структурама, значењима медијских текстова, а потом и ефектима, утицајима и укупном импакту медија у друштвеном, политичком, културном и уметничком амбијенту.			
Исход предмета			
По завршеном курсу и на основу стечених знања, студент би требало да буде у могућности критички и теоријски утемељено анализира савремени медијски амбијент и медијске текстове, да препозна различите медијске форме и жанрове, да разуме различите облике медијске продукције и институционалног организовања медија.			
Садржај предмета			
Теоријска настава:			
1. Дефинисање основних појмова – масовно друштво, масовна култура, масовни медији, креативне и медијске индустрије 2-3. Историјат – генеза и еволуција масовних медија; 4. Теоријски и епистемиолошки приступ медијима и медија сфери (Бењамин, Адорно, Маклуан, Барт, Бретон, Фидлер, Хол, Фиск, Манович, Кастелс); 5. Друштвене и експресивне карактеристике медија; 6. Функције и дисфункције медија; 7. Структура медијског текста; 8. Медијске форме – копаративна анализа; 9. Уметност и масовни медији; 10. Публика; 11. Теорије медијских утицаја и ефеката; 12. Етика медија; 13. Медијска политика и модели медијских организација; 14. Дискусија на теме усклађене са савременим трендовима у сфери медија; 15. Испит – разговор о темама које су биле предмет предавања и усмена одбрана семинарског рада			
Практична знања: Анализа одабраних медијских текстова и садржаја у функцији одржених методских јединица.			
Литература			
- Brigs, Adam, Kobli, Pol: (2010) Uvod u studije medija, BG, Clio - Brigs, Asa., Berk, Piter (2005): Društvena istorija medija, BG, Clio - Herman, Edward S., Mekčesni, Robert V. (2004) Globalni mediji, BG, Clio - Lorimer, Rolend .(1998) Masovne komunikacije, BG, Clio - Bal, Fransis (1997), Моћ медија, BG, Clio - Прајс, Стјуарт (2011) Изучавање медија, БГ, Клио - Тјуроу, Џозеф (2012) Медији данас 1 и 2, БГ, Клио - Мек Квин, Д., (2006) Телевизија, БГ, Клио, - Шинглер, М. и Виринга С. (2002) Радио, БГ, Клио			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 2	
Практична настава:			
Методе извођења наставе: предавања са интерактивним елементима, дискусије и дебате, семинарски радови.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		60 поена	
активност у току предавања		10	
семинар-и		50	
Завршни испит		40 поена	
усмени испт		40	

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара / Теорија уметности и медија			
Назив предмета: Плесне културе света			
Наставник: Ракочевић, др Селена Ч.			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Уписане мастер академске студије			
Циљ предмета			
Циљ курса је упознавање студената са различитим концептима тела, плесних покрета и плесне музике у цивилизацијама незападног света кроз интерактивно дискутовање студија случаја различитих пракси њиховог уметничког интерпретирања и медијског експонирања.			
Исход предмета			
По окончању наставе од студената се очекује разумевање „плесног другог“ кроз поимање комплексних и хетерогених односа према телу, покрету и плесној музици у различитим културама света, те сагледавање дијалогских потенцијала плесне уметности у односу на уске оквире европоцентричног културног наслеђа.			
Садржај предмета			
1. Концептуално-теоријска полазишта: етнокореологија, игра, плес; настанак етнокореологије; 2)Теорије о игри/плесу (Ђорђевић, Хуизинга, Кајоа,); појам етничког, националног и вернакуларног плеса; појам презентационог и партиципаторног плеса (Нахачевски); концепти перформативности далекоисточних традиционалних уметности (Каерплер); 3. Плесови Аборицина; 4. Плесови субсахарске Африке; 5. Плесови полинезијских острвских народа (Хаваји, Нови Зеланд, Тонга); 6. Плесови северноамеричких Индијанаца; 7. Плесови високих цивилизација далеког истока (Индонезија); 8. Плесови Филипина; 9. Плесови високих цивилизација далеког истока (Кина и Кореја); 10. Плесови високих цивилизација далеког истока (Јапан); 11. Плесови Индије; 12. Плес и шаманизам; 13. Плесови Турске; 14. Плесови Балкана; 15. Припрема испита.			
Литература			
• Johan Huizinga,1970 (1956). <i>Homo ludens. O podrijetlu kulture u igri</i>. Matica hrvatska, Zagreb; • Тихомир Ђорђевић, 1907. <i>Српске народне игре</i>, СЕЗБ IX, Српска краљевска академија, Београд; • Roger Caillois, 1979. <i>Igre i ljudi</i>. Nolit, Beograd; Andriy Nahachewsky, 2012. • <i>Ukrainian dance. A cross-cultural approach</i>, Jefferson, North Carolina & London: McFarland & Company; • Мара Магазиновић, 1951. <i>Историја игре</i>, Просвета, Београд; • Milica Jovanović, 1999. <i>Balet. Od igre do scenske umetnosti</i>, CLIO, Beograd; • Драгослав Џацевић, 2005. <i>Игра, Прометеј</i>, Нови Сад; • Natak Akademi, 1986. <i>Indian Dance</i>, New Delhi; • Ohtani Kimiko, 1991. "Japanese approaches to the study of dance", <i>Yearbook for Traditional Music</i>, vol 23, 23-32; Kendra Steputat, 2012. "Performing kecak: A Balinese dance tradition between daily routine and creative art". <i>Yearbook for Traditional music</i>, vol 44, 49-70; • Judy van Zile, 2001. <i>Perspectives on Korean Dance</i>, Wesleyan university press, Middletown, Connecticut; • Adrienne Kaeppler, 1972. “Method and Theory in Analysing Dance Structure with an analysis of Tongan dance”, <i>Ethnomusicology</i> 16 (2), 173-217; • Andree Grau, 1995. “Dance as Part of the Infrastructure of Social Life”, <i>World of Music</i>, (2), 43-59; • Sparti Barbara & Judy van Zile (eds). 2011. <i>Imaging dance. Visual representations of dancers and dancing</i>, Olms, Hildesheim, Zurich, New York.			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 2	
		Практична настава:	
Методе извођења наставе: Предавања са демонстрацијама по задатим темама; аналитичко читање видео снимака; дискусије у оквиру предавања; припреме краћих излагања студената			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		60 поена	
Активност у току предавања		10	
2 колоквијума		10+10 = 20	
Семинар/и		30	
Завршни испит		40 поена	
усмени испт		40	

Студијски програм: Уметност и дизајн видео игара / Теорија уметности и медија			
Назив предмета: Популарна визуелна култура			
Наставник: Јанковић, др Александар С, ванр. проф. ФДУ; мр Шибалић Вања, доцент ФДУ			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Уписане мастер академске студије			
Циљ предмета Циљ предмета је да омогући студенту увид у различите теорије популарне визуелне културе као и покушај да се открију релације популарне културе и идеологија, али и везе између популарне културе и пракси тзв. високих уметности. У вези са тим, циљ предмета је да омогући практично укључивање студената у теоријска истраживања популарне културе и уметности.			
Исход предмета Као исход ангажовања на предмету очекују се следећи резултати: усвајање општих теоријско-критичких претпоставки за разумевање деловања популарне културе у данашњем времену, потом елементарна медијска писменост у контексту „читања“ одређених покултурних феномена, те успостављање критичко-аналитичког односа према актуелним покултурним појавама у перманентним променама доминантних медијских наратива. По завршетку наставе из предмета од студента се очекује да може да примени различите поступке теоријског и критичког тумачења и интерпретације појава из домена популарне културе, и презентира их у оквирима критички постулираног научног текста, као и да буде у стању да вербално проблематизује феномене пракси популарне визуелне културе.			
Садржај предмета Дефинисање основних појмова високе и ниске културе, дијахронијско и синхронијско праћење свбеобухватног феномена популарне културе. Курс упознаје студенте са историјским токовима и савременим стремљењима, од теорија Франкфуртске школе (Адорно, Хорхајмер) преко Рожака до Кетрин Пиксток и Грила Маркуса, као и са поп културним праксама. Анализа одабраних медијских текстова и садржаја из поља популарне визуелне културе (различити примери, инсерти) у функцији одрђених методских јединица. Теме предавања: (1) Дефинисање основних појмова високе и популарне културе, (2) Студије визуелне културе, (3) Студије визуелне популарне културе, (4) Дијахронијско праћење појава визуелне популарне културе, (5) Синхронијско праћење појава популарне визуелне културе, (6) Жанрови и дисциплине популарне визуелне културе, (7) Стрип, (8) Анимирани филм, (9) ТВ серије, (10) ТВ спотови, (11) Видео и компјутерске игре, (12) Визуелна култура забаве, (13-15) Читање домаћих задатака и дискусије о испитном раду.			
Литература 1. Јанковић, Александар, <i>Дуг и кривудава пут</i> (докторска дисертација "Битлси као културни артефакт"), Београд: Ред Бокс., 2011 (прво издање 2009); 2. Marcus, Greil. <i>Mystery Train</i> . Penguin Books, London, 1991; 3. Ковачевић, Иван. <i>Урбани Ритуали</i> . Култура, Београд, 1982; 4. Кор, Филип. <i>Кемп, лаж која говори истину</i> . Ренде, Београд, 2003; 5. Вајлд, Оскар. <i>Пропаст Лагања</i> . Београд, Паидеја, 2000; 6. Милена Драгићевић-Шешић. <i>Неофолк култура: публика и њене звезде</i> . Нови Сад: 1994; 7. Фиск, Џон. <i>Популарна култура</i> . Клио, Београд, 2001; 8. Даковић, Невена. <i>Мелодрама није жанр</i> . Прометеј Нови Сад 1999; 9. Јованов, Светислав. <i>Речник Постмодерне</i> . Геопоетика, Београд, 1999.			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 2	
		Практична настава:	
Методе извођења наставе: предавања уз инсерте, дискусије, студијски истраживачки рад			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	60 поена	Завршни испит	40 поена
активност у току предавања	10	писмени испит	40
семинар-и	50		

Студијски програм: Уметност и дизајн видео-игара			
Назив предмета: Развој креативних тимова			
Наставник: др Ристић, Ј. Ирена;			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: Уписане мастер студије			
Циљ предмета Стицање знања и вештина у домену вођења и развоја креативних тимова и упознавање студената са научно-теоријским системом и савременим истраживањима креативности која се могу применити у виртуелном окружењу.			
Исход предмета: Од студената се очекује да на крају курса буду способни за анализу релевантних теорија и истраживања, као и за примену стечених знања из области психологије креативности у професионалној пракси.			
Садржај предмета: Приказ и анализа кључних истраживања креативних тимова фокусираних на процес, мотивацију и развој способности. Разматрање принципа релационе и колективне креативности, методолошких дилема и питања, са посебним освртом на следеће теме: 1-2. Нови лидерски модели: разумевање динамике и развоја људских ресурса у оквиру тимова 3-4. Појам креативног тима: услови настанка и анализа потенцијала. Савремена истраживања тимског рада и организационе креативности . 5-6. Формирање креативних тимова: анализа, планирање, селекција и обука. 7-8. Мотивациона основа креативног процеса и концепт мотивационе синергије. Истраживања ефеката интринзичких и естринзичких фактора на дивергентну продукцију. 9-10. Структура и динамика креативних тимова: учење и напредовање (развијање талента) 11-12. Услови за развој иновације и нових модела. Контекстуална ограничења, препреке и проблеми. Ефекти групне климе. 13-14. Креирање заједничких вредности, и улога организационе културе у ширењу домета креативне продукције. Тешкоће у изградњи плуралистичких модела 15. Евалуација и технике мерења			
Литература Mandić, T. & Ristić, I. (2014). <i>Psihologija kreativnosti</i> . Beograd : Fakultet dramskih umetnosti Unioverzitet umetnosti u Beogradu MacGregor, S. P., & Torres-Coronas, T. (Eds.)(2007). <i>Higher Creativity for Virtual Teams: Developing Platforms for Co-Creation</i> . Hershey & New York: Information Science Reference Paulus, P. B. & Nijstad, B. A. (2003) <i>Group Creativity. Innovation Through Collaboration</i> . New York: Oxford University Press			
Број часова активне наставе: 2		Теоријска настава: 2	Практична настава: 0
Методе извођења наставе Предавања, дискусије, радионице, семинари, демонстрације гостујућих експерата, истраживачки пројекти. Преовлађујући начин рада у оквиру часова чини дијалогска метода, која подразумева активно учешће студената у разговорима о темама које су предмет преиспитивања. Интерактивност у раду на предмету постиже се и кроз учешће студената/студенткиња у радионицама и критичким приказима истраживања.			
Оцена знања (максимални број поена 100) Да би приступили полагању испита, студенти треба да редовно похађају часове и активно учествују у настави, као и да припреме семинарски приказ у оквиру изабране теме. Оцена се изводи из бодовања студенатовог ангажовања у оквиру наставе (учешће у предавањима, дискусијама и радионицама), семинарског приказа и процене постигнућа у оквиру завршног испита.			
Предиспитне обавезе	40 поена	Завршни испит	60 поена
активност у току предавања	30	писмени испит	60
Редовно похађање наставе	10		