



UNIVERZITET
METROPOLITAN
BEOGRAD

MASTER AKADEMSKE STUDIJE

DIZAJN NOVIH MEDIJA

www.metropolitan.ac.rs

DIZAJN NOVIH MEDIJA

Trajanje studija: 1 godina

Broj ESPB: 60 ESPB

Izborni moduli:

Zvanje: Master dizajner

Polje: Umetnost

Oblast: Primenjene umetnosti i dizajn

Oblik studiranja: Tradicionalni (u prostorijama univerziteta)

OPIS PROGRAMA

Master program iz dizajna novih medija koncipiran je kao prirodni nastavak osnovnih studija Dizajna interaktivnih medija, sa kojima čini jednu kompleksnu integralnu edukativnu petogodišnju platformu. Program je formiran kao odgovor na kompleksne produkcijske zahteve projekata koji se nalaze na raskrsnici umetnosti i tehnologije. Svaki predmet je pažljivo odabran kako bi gradacija krive učenja tokom master programa bila postepena, a konačna lista stečenih znanja i veština uspešno zaokružena. Studijski program obuhvata alate poput Adobe Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects, Final Cut Pro / Adobe Premiere, Dreamweaver The Foundry Nuke, Autodesk Maya, OpenFrameworks, Processing, Quartz Composer i sl.

CILJ STUDIJSKOG PROGRAMA

Cilj programa je formiranje praktičnog, funkcionalnog, kreativnog i estetskog mišljenja kod studenata, paralelno sa razvojem umetničkih i tehničkih sposobnosti i veština koje, uz adekvatnu upotrebu tehnologije i mogućnosti danas dostupnog hardvera i softvera, omogućavaju studentima da uspešno realizuju svoje kreativne zamisli i koncepte. Obrazovni profil koji nastaje ovim programom predstavlja novinu u obrazovanju u Srbiji, regionu i ovom delu Evrope. Naš ključni interes je stvaranje nove kategorije umetnika, intelektualaca i profesionalaca koji su primarno inovatori, koji idu ispred svog vremena, i koji su u trenutku izlaska iz učionica spremni da kvalitetno odgovorena na izazove - kako iz domena produkcije savremene umetnosti, tako i iz domena produkcije komercijalnih projekata okrenutih tržištima na kojima je jezik vizuelnih medija primarni komunikacioni okvir.

ISHODI UČENJA STUDIJSKOG PROGRAMA

Student se osposobljava za aktivan samostalan i timski kreativni i analitički pristup rešavanju konkretnih zadataka i projekata.

Raspon projekata kojima se studenti bave na master programu kreće se od koncipiranja permanentnih i semi-permanentnih interaktivnih instalacija, dizajna događaja (event design), video mapiranja (projection mapping), zatim projekata koji za cilj imaju razvoj jedinstvenog korisničkog iskustva (unique user experience design – UX), koncipiranjem mobilnih i web aplikacija i servisa, i naprednim video kompozitingom i specijalnim efektima.

Studenti stiču veštine iz sledećih oblasti:

1. grafički dizajn
2. motion graphics / pokretna grafika
3. 3d modelovanje i animacija
4. napredni video kompoziting
5. web dizajn
6. dizajn interaktivnih iskustava i aplikacija
7. dizajn mobilnih aplikacija
8. programiranje interaktivnih aplikacija

POSLOVI ZA KOJE SE STUDENTI OSPOSOBLJAVAJU

Obzirom na multidisciplinarni karakter master programa, spisak zanimanja kojima se diplomirani studenti kao budući profesionalci mogu baviti je nadprosečno raznovrsan. Zahvaljujući mogućnosti kombinovanja predmeta iz različitih domena i razvijanja potpuno novih veština, a sve prema sopstvenim afinitetima i pojedinačnim estetikama, studenti su u poziciji da kao stručna lica konkurišu za poslove u sledećim oblastima i industrijama:

- Umetnost i tehnologija – umetnički projekti
- Video
- Film
- Industrija video igara
- 2D i 3D animacija
- Postprodukcija, video kompoziting i specijalni efekti
- Dizajn i produkcija događaja, industrija zabave (Event production and entertainment industries)
- Dizajn i programiranje integrisanih interaktivnih sistema, rešenja i instalacija
- Industrija hardverskih i softverskih rešenja, koncipiranje i prototipiranje
- Dizajn i produkcija vizuelnih intervencija u prostoru
- Internet i online tehnologije
- Kreiranje i razvoj aplikacija i sadržaja za mobilne uređaje
- Grafički dizajn
- Oglasne, marketing, PR i konsalting agencije
- Desktop i online izdavaštvo, štampa

ORGANIZACIJA PROGRAMA

Jednogodišnji program obuhvata ukupno 8 predmeta, i to:
7 obaveznih (uključujući završni rad) i jedan izborni.

Obavezni predmeti:

AD426 Interaktivne instalacije i vizuelne intervencije u prostoru
AD441 Filmski i video kompoziting
AD521 Programiranje vizuelnih umetnosti
AD535 Dizajniranje jedinstvenog korisničkog iskustva
AD446 Kreativnost na mobilnim platformama
AD460 Uvod u teoriju medija
AD495 Završni rad

Izborni predmet (student bira jedan predmet):

AD527 3D Modelovanje i animacija
AD531 Video u novim medijima

MAS DIZAJN NOVIH MEDIJA – 60 ESPB

Sem	RB	MAS DIZAJN NOVIH MEDIJA (60 ESPB) Tradicionalna nastava	ESPB	P	V	SIR
9	1	AD426 Interaktivne instalacije i vizuelne intervencije u prostoru	8	3	3	0
	2	AD441 Filmski i video kompoziting	8	3	3	0
	3	AD528 3D Modelovanje	4	1	2	0
	4	AD531 Video u novim medijima	6	2	3	0
10	5	AD535 Dizajniranje jedinstvenog korisničkog iskustva	8	2	3	0
	3	AD529 3D Animacija	4	1	2	0
	6	Izborni predmet				
	7	AD460 Uvod u teoriju medija	8	2	2	0
	8	AD595 Završni rad	6	0	0	4

Sem	Izborni predmet 1		ESPB	P	V	SIR
9	4	AD447 Dizajn mobilnih aplikacija	8	2	3	0
	4	AD521 Programiranje vizuelnih umetnosti	8	2	3	0

KRATAK OPIS SVIH PREDMETA

AD426 Interaktivne instalacije i vizueln intervencije u prostoru

Ovaj predmet predstavlja uvod u projekte iz domena novih medija i korisničkog iskustva (experience design-a). Studentima se predstavljaju ključne oblasti i pravci koje je moguće klasifikovati kao intersekciju umetnosti i tehnologije u najsavremenijem obliku. Cilj predmeta je razvijanje kreativnog mišljenja i multidisciplinarnog pristupa projektima kod studenata.

AD441 Filmski i video kompoziting

Cilj predmeta je da studenti savladaju i usvoje osnovne pojmove iz oblasti naprednog video i filmskog kompozitinga (video and movie compositing), kao i produkcije specijalnih efekata. Studenti će imati priliku da savladaju The Foundry Nuke radno okruženje koje predstavlja vrhunac mogućnosti u industriji specijalnih efekata danas. The Nuke je softver koji je ključni alat gotovo svih velikih postprodukcijskih studija širom sveta, od ILM-a do Digital Domain-a i Double Negative-a.

AD521 Programiranje vizuelnih umetnosti

Quartz Composer je platforma za razvijanje multisciplinarnih interaktivnih sadržaja, aplikacija je deo operativnog sistema OSX i kao takva direktno koristi resurse sistema. Renderuje u OpenGL-u, OpenCL-u, dakle radi se o punoj MIDI i OSC komunikacija. Ipak, najzastupljenija je u segmentu interaktivnog i generativnog video servera koji se koristi od mapirnih projekcija do galerijskih instalacija. Predmet podrazumeva rad sa alatima unutar same aplikacije, renderovanje slike, stvaranje uslovnih algoritama, komunikaciju sa periferijama tipa OSC link, Kinect, itd.

AD535 Dizajniranje jedinstvenog korisničkog iskustva

Dizajn jedinstvenog korisničkog iskustva predstavlja novu i rastuću multidisciplinarnu oblast u okviru koje se prepliću vizuelne umetnosti, interaktivnost, zvuk, kreativno kodiranje, inovativni poslovni principi i tehnologije, kao i vrhunski hardverski resursi. Krajnji rezultat jednog takvog projekta predstavlja rešenje koje zadovoljava specifične potrebe samog umetnika i klijenta, a ujedno formira nov i jedinstven utisak na krajnje korisnike ili posmatrače. Studenti se tokom trajanja predmeta osposobljavaju za kvalitetno, vremenski i finansijski efikasno reagovanje i kreiranje rešenja koje će na jedinstven način, u njima svojstvenim estetskim okvirima, predstaviti publici projektni zadatak.

AD446 Kreativnost na mobilnim platformama

Cilj predmeta je uvođenje studenata u okruženje produkcije sadržaja za mobilne platforme kao i u okruženje mobilnih tehnologija kao sastavnog dela integrisanog multidisciplinarnih interaktivnih projekata. Kroz predstavljanje različitih tehnologija i programskih okruženja, studentima se približava razvojni proces kreiranja mobilni aplikacija, kako onih namenjenih industriji zabave, tako i aplikacija utilitarnog karaktera za poslovnu primenu. U realizaciji ovog predmet uključeni su i predavači sa Fakulteta informacionih tehnologija.

AD460 Uvod u teoriju medija

Cilj predmeta je da studenti savladaju i usvoje osnovne pojmove iz oblasti dramaturgije, da steknu osnovna znanja o pisanju i pravilnom čitanju scenarija kratkih formi, te da uspešno mogu da implementiraju stelena znanja prilikom pravljenja kraćih video i animiranih formi. Takođe, predmet pruža mogućnost studentima da prošire svoja znanja o digitalnim medijima i marketingu.

AD531 Video u novim medijima

Na ovom predmetu studenti će se baviti naprednim nivoom primene vizuelnih sadržaja u projektima iz oblasti novih medija, gde je akcenat na video projekcijama velikog formata. Od Amerike, preko Francuske i Britanije, do Dalekog Istoka, video mapiranje, sa i bez interakcije, postalo je jedan od ključnih mehanizama komuniciranja vizuelnih sadržaja u okviru event design-a (dizajniranja događaja i spektakla). Studenti će imati priliku da se bave tehnologijama projection mapping-a, kao i da se oprobaju u realnim produkcionim uslovima na minijaturnom modelu.

KONTAKT I LOKACIJA

U roku od 10 meseci sa master diplomom preskočite konkurenciju i zakoračite na sledeći nivo svoje karijere.



*Javite nam se,
rado ćemo odgovoriti na vaša pitanja:*

Univerzitet Metropolitan
Tadeuša Košćuška 63
11000 Beograd
Tel: +381 (11) 203 08 85
+381 (69) 203 08 85
Faks: +381 (11) 203 06 28
email: info@metropolitan.ac.rs
www.metropolitan.ac.rs

Čekamo vas!
