



OSNOVNE AKADEMSKE STUDIJE

# DIZAJN INTERAKTIVNIH MEDIJA

[www.metropolitan.ac.rs](http://www.metropolitan.ac.rs)

# DIZAJN INTERAKTIVNIH MEDIJA

- › Trajanje studija: 4 godina
- › Broj ESPB: 242 ESPB
- › Studijski program: Grafički dizajn
- › Izborni modul: Dizajn interaktivnih medija
- › Zvanje: Diplomirani dizajner
- › Polje: Umetnost
- › Oblast: Primijenjene umetnosti i dizajn
- › Oblik studiranja: Tradicionalni (u prostorijama univerziteta) i onlajn, preko Interneta (e-učenje)

## ŠTA JE DIZAJN INTERAKTIVNIH MEDIJA?

*Interaktivni mediji* su proizvodi i usluge računarskih sistema koji odgovaraju na akcije njihovih korisnika, predstavljajući sadržaje kao što su tekst, grafika, animacija, video, audio, igre i dr. Dizajn interaktivnih medija je oblast primenjenih umetnosti koja se bavi estetskim i funkcionalnim aspektima rada i korišćenja interaktivnih medija. Dizajn interaktivnih medija kao jedna od oblasti primenjenih umetnosti, na jedinstven način objedinjuje praktičnu i estetsku stranu umetnosti.

## CILJ STUDIJSKOG PROGRAMA

Cilj studijskog programa „Dizajn interaktivnih medija“ je da osposobi studenta da se uspešno bavi profesionalnim dizajnerskim rešenjima korišćenjem interaktivnih medija, a u skladu sa očekivanjima i potrebama tržišta i naručioca posla.

Program „Dizajn interaktivnih medija“ je izborni modul studijskog programa „Grafički dizajn“, koji obuhvata i module koji se odnose na grafički dizajn i na modni dizajn. U ovom dokumentu se pod programom „Dizajn interaktivnih medija“ podrazumeva program koji obezbeđuje izborni modul „Dizajn interaktivnih medija“ kao i program zajedničkih predmeta studijskog programa „Grafički dizajn“. Program „Dizajn interaktivnih medija“ osposobljava studenta za samostalan i kreativan umetnički rad u oblasti dizajna interaktivnih medija. Program modula omogućava i sticanje teoretskih, stručnih i praktičnih znanja iz oblasti digitalnih umetnosti, grafičkog dizajna i šireg spektra društveno-humanističkih predmeta.

Obzirom na to da je dizajn interaktivnih medija usko povezan sa novim tehnologijama i društvom, podrazumeva se da student stiče sklonosti ka kontinuiranom radu i usavršavanju, informisanju i upoznavanju sa savremenim tokovima u oblasti primenjenih umetnosti i umetnosti uopšte.

**Studijski program ostvaruje:**

- kompletno obrazovanje kadrova koji su kompetentni za stručni i kreativni rad u oblasti veb dizajna, interaktivnih medija, 2D i 3D kompjuterske grafike i animacije, dizajna video igara.
- razvoj kritičkog i analitičkog mišljenja i kreativnog procesa u cilju sticanja novih saznanja i primene novih medija u mnogim oblastima.

## • POSLOVI ZA KOJE SE STUDENTI OSPOSABLJAVAJU

*U celom programu i svim modula naglasak se daje sticanju praktičnih i primenjivih znanja i veština. Iz svakog predmeta se rade praktični radovi/projekti i veliki broj zadataka. Po završetku studija, student je potpuno osposobljen za uspešan rad u oblasti primenjenih umetnosti, a posebno za rad na sledećim poslovima:*

- dizajn veb stranica, kao i veb sajtova i portala,
- razvoj interakcije čovek-računar
- razvoj grafičkog interfejsa veb aplikacija
- izrada vizuelnih računarskih 3D modela
- razvoj 2D i 2D animacija i izrada kraćih animiranih filmova
- dizajn i razvoj video igara
- dizajn tera likova u video igrima

## • NAJČEŠĆA RADNA MESTA DIPLOMIRANIH STUDENATA

Student koji završi modul **Dizajn interaktivnih medija** osposobljen je da samostalno ili kao deo tima, bude na radnom mestu:

- Veb dizajnera
- Dizajnera korisničkog interfejsa
- Dizajnera interaktivnih platformi
- 3D modelara
- 2D i 3D animatora
- Dizajnera računarskih igara
- Dizajnera vizuelnih efekata
- Koncept i karakter dizajnera
- Dizajnera animirane grafike (Motion graphics)

## ISHODI UČENJA MODULA DIZAJN INTERAKTIVNIH MEDIJA

Student ovog modula je osposobljen da idejno i vizuelno kreira različite interaktivne multimedijalne forme. **Student:**

- dobija znanja o tehnološkim i estetskim osobinama i mogućnostima veb dizajna i animacije, kao i o svim segmentima procesa kreiranja animiranog filma-pa je osposobljen da osmisli i realizuje kratke animirane forme.
- osposobljen je i za vođenje i tehničko unapređenje Internet marketing kampanja; konceptualno i strukturalno kreiranje vizuelnog identiteta u veb prostoru.
- u stanju je da izgradi funkcionalno interaktivno rešenje u vidu veb prezentacije, kao i da kreira kratke 2d i 3d animirane forme i 2d i 3d video igre.
- osposobljen je da formira kritičko mišljenje o postojećim proizvodima grafičkog dizajna na tržištu, kao i da razvija kritički stav prema svom radu.

Studijski program podrazumeva sticanje veštine za samostalan rad u kompjuterskim softverima za dizajn kao što su *Maya, Macromedia Dreamweaver, Flash, Final Cut, Adobe Photoshop i drugi*.

## ORGANIZACIJA PROGRAMA

Četvorogodišnji program obuhvata ukupno 37 predmeta, i to: 33 obavezna i 4 izborna predmeta izbornog modula.

### **Obavezni predmeti:**

1. AD103 Crtanje i slikanje
  2. AD165 Uvod u animaciju
  3. AD108 Istorija dizajna
  4. AD110 Osnove grafičkog dizajna
  5. NT111 Engleski 1
  6. AD270 Izrada računarske animacije
  7. AD125 Tipografija 1
  8. AD102 Crtanje 2
  9. AD111 Istorija umetnosti starog i srednjeg veka
  10. NT112 Engleski 2
  11. AD261 Interaktivni mediji 1
  12. AD350 Dramaturgija
  13. AD251 Veb dizajn 1
  14. AD250 Digitalna fotografija
  15. NT215 Engleski za dizajnere
  16. AD262 Interaktivni mediji 2
  17. AD352 Veb dizajn 2
-

18. AD156 Animirana grafika
19. AD112 Istorija umetnosti novog veka
20. AD356 3D Modelovanje (Maya)
21. AD374 Tehnologija video produkcije
22. AD201 Istorija moderne i savremene umetnosti
23. AD281 Dramaturgija zvuka
24. AD331 Animacija1
25. AD434 Snimanje i dizajn zvuka
26. AD115 Vizuelna kultura
27. AD332 Animacija 2
28. AD370 Vizuelni efekti
29. AD255 Digitalni video
30. IT340 Programiranje i dizajn veb aplikacija
31. AD385 Portfolio
32. AD492 Stručna praksa za DIM
33. AD495 Završni rad

***Izborni predmeti (biraju se četiri predmeta):***

***Izborni predmet 1:***

- 1.1.AD360 Uvod u racunarske igre
- 1.2.AD170 Digitalne komunikacije

***Izborni predmet 2:***

- 2.1.AD361 Izrada video igara
- 2.2.AD415 Teorija vizuelne kulture

***Izborni predmet 3:***

- 3.1.AD366 Dramaturgija video igara
- 3.2.AD161 Proces i tehnike grafičkog dizajna

***Izborni predmet 4:***

- 4.1.AD367 Razvoj karaktera i okruženja za video igre
  - 4.2.AD260 Ilustracija
-

| Semestar | Redni broj | Osnovne akademske studije 240 ESPB<br><b>DIZAJN INTERAKTIVNIH MEDIJA</b> | ESPB | Broj časova |       |           |     |
|----------|------------|--------------------------------------------------------------------------|------|-------------|-------|-----------|-----|
|          |            |                                                                          |      | Pred.       | Vežbe | Lab. vež. | DON |
| <b>1</b> | 1          | AD103 Crtanje i slikanje                                                 | 6    | 2           | 4     | 0         | 0   |
|          | 2          | AD165 Uvod u animaciju                                                   | 6    | 2           | 0     | 3         | 0   |
|          | 3          | AD108 Istorija dizajna                                                   | 6    | 3           | 1     | 0         | 0   |
|          | 4          | AD110 Osnove grafičkog dizajna                                           | 8    | 2           | 0     | 4         | 0   |
|          | 5          | NT111 Engleski 1                                                         | 4    | 3           | 0     | 0         | 0   |
| <b>2</b> | 6          | AD270 Izrada računarske animacije                                        | 8    | 2           | 3     | 0         | 0   |
|          | 7          | AD125 Tipografija                                                        | 6    | 2           | 2     | 0         | 0   |
|          | 8          | AD102 Crtanje 2                                                          | 6    | 2           | 3     | 0         | 0   |
|          | 9          | AD111 Istorija umetnosti starog i srednjeg veka                          | 6    | 3           | 1     | 0         | 0   |
|          | 10         | NT112 Engleski 2                                                         | 4    | 3           | 0     | 0         | 0   |
| <b>3</b> | 11         | AD261 Interaktivni mediji 1                                              | 6    | 2           | 0     | 3         | 0   |
|          | 12         | AD350 Dramaturgija                                                       | 6    | 2           | 2     | 0         | 0   |
|          | 13         | AD251 Veb dizajn 1                                                       | 8    | 2           | 0     | 3         | 0   |
|          | 14         | AD250 Digitalna fotografija                                              | 6    | 2           | 0     | 3         | 0   |
|          | 15         | NT215 Engleski za dizajnere                                              | 4    | 3           | 0     | 0         | 0   |
| <b>4</b> | 16         | AD262 Interaktivni mediji 2                                              | 8    | 3           | 0     | 2         | 0   |
|          | 17         | AD352 Veb dizajn 2                                                       | 8    | 2           | 0     | 4         | 0   |
|          | 18         | AD156 Animirana grafika                                                  | 8    | 2           | 0     | 3         | 0   |
|          | 19         | AD112 Istorija umetnosti novog veka                                      | 6    | 3           | 1     | 0         | 0   |
| <b>5</b> | 20         | AD356 3D modelovanje (Maya)                                              | 8    | 3           | 0     | 3         | 0   |
|          | 21         | AD201 Istorija moderne i savremene umetnosti                             | 6    | 3           | 1     | 0         | 0   |
|          | 22         | Izborni predmet 1                                                        | 8    |             |       |           |     |
|          | 23         | AD281 Dramaturgija zvuka                                                 | 8    | 2           | 0     | 3         | 0   |
| <b>6</b> | 24         | AD331 Animacija 1                                                        | 8    | 3           | 0     | 3         | 0   |
|          | 25         | AD434 Snimanje i dizajn zvuka                                            | 8    | 2           | 4     | 0         | 0   |
|          | 26         | AD115 Vizuelna kultura                                                   | 6    | 3           | 0     | 0         | 0   |
|          | 27         | AD374 Tehnologija video produkcije                                       | 8    | 2           | 0     | 3         | 0   |
| <b>7</b> | 28         | AD370 Vizuelni efekti                                                    | 8    | 2           | 0     | 3         | 0   |
|          | 29         | AD255 Digitalni video                                                    | 6    | 2           | 0     | 3         | 0   |
|          | 30         | AD332 Animacija 2                                                        | 8    | 3           | 0     | 3         | 0   |
|          | 31         | AD385 Portfolio                                                          | 2    | 2           | 0     | 2         | 0   |
|          | 32         | Izborni predmet 2                                                        | 8    |             |       |           |     |
| <b>8</b> | 33         | AD330 Dizajn interakcije i korisničkog iskustva                          | 8    | 3           | 1     | 2         | 0   |
|          | 34         | Izborni predmet 3                                                        | 8    |             |       |           |     |
|          | 35         | Izborni predmet 4                                                        | 6    |             |       |           |     |
|          | 36         | AD492 Stručna praksa za DIM                                              | 2    |             |       |           | 4   |
|          | 37         | AD496 Završni rad -dizajn interaktivnih medija                           | 4    |             |       |           | 0   |

| Semestar                   | Redni broj | Osnovne akademske studije 240 ESPB<br><b>DIZAJN INTERAKTIVNIH MEDIJA</b><br>Izborni predmeti | ESPB | Broj časova |       |          |     |
|----------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------|-------|----------|-----|
|                            |            |                                                                                              |      | Pred.       | Vežbe | Lab.vež. | DON |
| Izborni predmet programa 1 |            |                                                                                              |      |             |       |          |     |
| 5                          | 22         | AD360 Uvod u računarske igre                                                                 | 8    | 3           | 0     | 3        | 0   |
|                            | 22         | IT101 Osnove informacionih tehnologija                                                       | 8    | 2           | 1     | 2        | 0   |
| Izborni predmet programa 2 |            |                                                                                              |      |             |       |          |     |
| 7                          | 32         | AD361 Izrada video igara                                                                     | 8    | 3           | 2     | 1        | 0   |
|                            | 32         | AD321 Dizajn publikacija 1                                                                   | 8    | 3           | 0     | 3        | 0   |
|                            | 32         | AD260 Ilustracija                                                                            | 8    | 3           | 2     | 0        | 0   |
|                            | 32         | AD415 Teorija vizuelne kulture                                                               | 8    | 3           | 0     | 0        | 0   |
| Izborni predmet programa 3 |            |                                                                                              |      |             |       |          |     |
| 8                          | 34         | AD368 Vizuelna naracija i dramaturgija računarskih igara                                     | 8    | 2           | 3     | 0        | 0   |
|                            | 34         | AD322 Dizajn publikacija 2                                                                   | 8    | 3           | 0     | 2        | 0   |
|                            | 34         | OM350 Preduzetništvo                                                                         | 8    | 3           | 3     | 0        | 1   |
| Izborni predmet programa 4 |            |                                                                                              |      |             |       |          |     |
| 8                          | 35         | AD367 Razvoj karaktera i okruženja za video igre                                             | 8    | 2           | 0     | 3        | 0   |
|                            | 35         | AD170 Digitalne komunikacije                                                                 | 8    | 2           | 3     | 0        | 0   |
|                            | 35         | AD240 Vizuelni identitet                                                                     | 6    | 2           | 0     | 3        | 0   |

**NAPOMENA:**

Izborni predmeti sa Fakulteta informacionih tehnologija, sa oznakom IT, su dodati na zahtev studenata koji žele da se više upoznaju sa informacionim tehnologijama, programiranjem veb aplikacija, skripting jezicima i dizajniranjem, kao i sa programiranjem interakcije korisnika i računarske aplikacije. Ovo je dodato zbog izražene želje pojedinih studenata ovog studijskog programa. Studenti koji žele da izaberu neki od ovih predmeta, to mogu da urade do 1. oktobra 2017.

## KRATAK OPIS SVIH PREDMETA

### ***AD103 Crtanje i slikanje:***

Cilj predmeta: Cilj je da se kroz složen teoretski i praktičan rad edukuju samostalni likovni umetnici kao kompleksne i slobodne umetničke ličnosti, sposobne da se samostalno bave umetničkim stvaralaštvom. Student se upoznaje sa osnovnim elementima procesa crtanja i slikanja. Cilj predmeta je da razvije vizuelnu kreativnost kod studenata i kultiviše njihovu vizuelnu percepciju. Poseban cilj ovog predmeta je da razvije različite oblike veštine umetničkog izražavanja.

Ishod predmeta: Student zna da primeni stečeno znanje i veštine u daljem likovnom razvoju individualnih rešenja. Kontinuirano kreira sopstveni izraz i stav u kombinaciji sa drugim medijima projektovanja ciklusa slika, ambijentalnih postavki u kombinacijama i rešenjima proširenih mogućnosti koje uključuju sve istražene i neistražene mogućnosti savremene umetnosti. Student je savladao umetničku oblast crtež, a zatim i sliku, počev od faze studioznog posmatranja do kompletno realizovanog likovnog dela.

### ***AD165 Uvod u animaciju***

Cilj predmeta: Ovo je predmet koji ima za cilj da približi studentu opšte i suštinske odlike animacije kao medija u savremenim digitalnim sadržajima. Student je u mogućnosti da prepozna tehnološke i perceptivne razlike animacije i ostalih žanrova pokretne slike. Priprema studenta se sastoji u upoznavanju sa programima za obradu videa poput Adobe Premiera, Adobe After Efekta kao i specifičnostima video formata kroz kreativne zadatke. Istražujući tehnike stop trik i kompjuterske animacije studenti se pripremaju za rad na zadacima u kreativnoj industriji poput izrade reklamnih spotova, muzičkih videa i kratkih video formi. Studenti stiču znanja iz kompozitne slike, mogu samostalno da snime i komponuju više video sadržaja u jedan upoznajući se istovremeno sa osnovama audio video montaže i specijalnim filmskim efektima.

Ishod predmeta: Ovladavanjem gradiva iz ovog predmeta studenti mogu samostalno sa kreiraju kratke video forme, da spoje video i audio sadržaje, dodaju specijalne filmske efekte u cilju proizvodnje reklamnih spotova, muzičkih videa, i pripreme se za predmete u kojima je neophodno znanje iz oblasti obrade i editovanja videa. Kroz različite kreativne i tehničke vežbe studenti usvajaju znanja potrebna za samostalno snimanje i editovanje video materijala, upoznaju se sa programima za obradu videa i mogu da produkuju video u standardizovanim video formatima.

### ***AD108 Istorija dizajna***

Cilj predmeta: U okviru predmeta istorija dizajna studenti stiču znanja o osnovnim funkcijama i formama vizuelne komunikacije počevši od najranijih, prvobitnih oblika do vodećih pravaca i predstavnika grafičkog dizajna postmodernog doba. Cilj je upoznavanje sa osnovnim konceptima i polazištima u istoriji grafičkog dizajna počevši od najranijih oblika vizuelne komunikacije, kakvi su piktogrami, hijeroglifi, kaligrafija, srednjovekovna iluminacija, preko pronalaska štampe, različitih oblika tipografije, do fotografije, postmodernog dizajna i savremenih dizajn studija.

Ishod predmeta: Studenti se osposobljavaju za razumevanje i poznavanje različitih idejnih okvira, vizuelnih formi, polazišta i pravaca grafičkog dizajna. Savladavanjem sadržaja predviđenih u okviru nastavnog plana ovog predmeta formira se osnovna teorijska obrazovna platforma budućeg dizajnera.

## **AD110 Osnove grafičkog dizajna:**

Ovaj predmet nastoji da usmeri studenta ka razumevanju elemenata i koncepta vizuelnih materijala. Materija koja se izučava ima za cilj da pripremi studenta za usvajanje, integraciju, interpretaciju i primenu savremenih važnost jezika, medija i semiotike u vizuelnoj kulturi. Student se profilise da razume važnost jezika, medija i umetnosti u procesu kreiranja i analize vizuelnog materijala. Važan aspekt predmeta je izučavanje programa Adobe Photoshop. Sposobnost razumevanja teorijske osnove vizuelnih komunikacija, kao i praksa primenjivanja istih. Student stiče znanje iz različitih perspektiva vizuelne teorije (kulturalno i istorijski). Student je osposobljen da analizira vizuelne sadržaje i plasira kritičko mišljenje.

## **NT111 Engleski 1:**

Cilj predmeta: Cilj je da se kroz složen teoretski i praktičan rad edukuju samostalni likovni umetnici kao kompleksne i slobodne umetničke ličnosti, sposobne da se samostalno bave umetničkim stvaralaštvom. Student se upoznaje sa osnovnim elementima procesa crtanja i slikanja. Cilj predmeta je da razvije vizuelnu kreativnost kod studenata i kultiviše njihovu vizuelnu percepciju. Poseban cilj ovog predmeta je da razvije različite oblike veštine umetničkog izražavanja. Ishod predmeta: Student zna da primeni stečeno znanje i veštine u daljem likovnom razvoju individualnih rešenja. Kontinuirano kreira sopstveni izraz i stav u kombinaciji sa drugim medijima projektovanja ciklusa slika, ambijentalnih postavki u kombinacijama i rešenjima proširenih mogućnosti koje uključuju sve istražene i neistražene mogućnosti savremene umetnosti. Student je savladao umetničku oblast crtež, a zatim i sliku, počev od faze studioznog posmatranja do kompletno realizovanog likovnog dela.

## **AD270 Izrada računarske animacije:**

Cilj predmeta: Teorijska nastava upoznaje studenta sa osnovama okruženja u Maji i kroz određene kreativne vežbe, kao što su animiranje animativnih kontrola kroz procese modelovanja, osvetljenja i teksturiranja, su iskorišćeni maksimalni kreativni kapaciteti studenta u programskom okruženju. Prikazuju se najbolji primeri eksperimentalne i 3D animacije. Ishod predmeta: Ovladavanjem gradiva iz ovog predmeta studenti dobijaju znanje o tehnološkim i kreativnim mogućnostima animacije u Maji, i dobijaju potrebna predznanja za predmete AD331 Animacija 1 i AD332 Animacija 2.

## **AD125 Tipografija**

Cilj predmeta: Cilj predmeta je sticanje znanja o osnovama tipografskog oblikovanja kako na tradicionalnim grafičkim formama kao što je štamparska površina tako i u digitalnim, interaktivnim medijima. Student je osposobljen da samostalno, uz korišćenje odgovarajućih kompjuterskih softvera, dizajnira tipografska rešenja i primeni stečena znanja u oblastima grafičkog dizajna (oglas, plakat, prelom teksta i fotografije, vizuelni identitet, web dizajn...). Ishod predmeta: Student je osposobljen da samostalno, uz korišćenje odgovarajućih kompjuterskih softvera, dizajnira tipografska rešenja i primeni stečena znanja u oblastima grafičkog dizajna (oglas, flajer, plakat, prelom novinskog teksta, prelom monografije umetnika, vizuelni identitet, web dizajn). Stiče znanje za adekvatnim odabirom fontova u odnosu na zadatak temu ili oblast, razvijajući pritom kritički stav prema fontovima. Osim sticanja znanja o osnovnim tipografskim pravilima za slaganje teksta, student razvija sposobnost osmišljavanja inovativnih tipografskih prisupa u različitim obalstima grafičkog dizajna. Pojedini zadaci pružaju mogućnost realizacije na više načina: u vidu statične ili štampane grafičke slike ili u vidu pokretne – animirane slike. Sve zadatke student realizuje primenom odgovarajućih softvera za dizajn kao što su Adobe Illustrator i Adobe Photoshop

---

## ***AD102 Crtanje 2:***

Cilj predmeta: Cilj ovog predmeta je da razvija vizuelnu kreativnost kod studenata i kultiviše njihovu vizuelnu percepciju. Kroz ovaj predmet studenti se upoznaju sa anatomijom ljudskog tela. Klasičnim i savremenim crtačkim tehnikama studenti realizuju crtež figure i akta.

Ishod predmeta: Student zna da nacrtati ljudsku figuru kroz primenu klasičnog i savremenog pristupa sagledavanja i realizovanja. Korišćenjem savremenih i klasičnih crtačkih materijala i tehnika, a uz prethodnu izradu skice, ima sposobnost da na crtežu dočara različite teksture kao i enterijer u kojem je smeštena data figura ili akt. Primenjuje stečeno znanje i veštine u daljem likovnom razvoju individualnih rešenja.

## ***AD111 Istorija umetnosti starog i srednjeg veka:***

Studenti se upoznaju sa nastankom, razvojem i tokovima umetnosti u rasponu od 500. godine pre nove ere do 1500. godine na evropskom geografskom području. Umetničko delo i vizuelna kultura sagledavaju se u različitim fazama nastanka u njegovom idejnom, socijalnom i kulturnom kontekstu. Posebna pažnja biće usmerena na različite oblike vizuelne kulture i vizuelnog identiteta koji su obeležili kako antičku, grčku, rimsku i helensku umetnost tako i srednjovekovnu kulturu istoka kakva je vizantijska i zemalja vizantijskog kulturnog kruga kao i Zapadne Evrope, počevši od kulture Karolinga preko romanike, sve do pozne gotike u Italiji. Studenti stiču uvid u širok vremenski, idejni, socijalni i kulturološki okvir nastanka antičke grčke, rimske, helenske i srednjovekovne umetnosti. Takođe, stiču znanja o pojedinačnim umetničkim pravcima, značajnim umetnicima, razlici između paganske i hrišćanske ikonografije i stila i promenama umetničkog jezika.

## ***NT112 Engleski jezik 2***

Cilj predmeta: Engleski jezik 2 je viši srednji kurs engleskog jezika – kombinacija opšteg engleskog jezika i jezika struke. Cilj ovog kursa je razviti kompetenciju iz oblasti gramatike i vokabulara, kao i razvijati i uvežbavati veštine govora, slušanja, čitanja, pisanja, prevođenja i integrisati pomenute veštine.

Ishod predmeta: Student se osposobljava da usmeno i pismeno komunicira na engleskom jeziku u stvarnim komunikacionim situacijama, da sa razumevanjem čita stručne i druge tekstove adaptirane na višem srednjem nivou, da piše privatna i poslovna pisma, biografiju i kraće stručne informativne tekstove, da prevodi kraće stručne tekstove sa engleskog na srpski jezik i da kombinuje različite veštine u stvarnim situacijama.

## ***AD261 Interaktivni mediji 1***

Cilj predmeta: Upoznavanje sa osnovama interaktivnosti medija, njihove međusobne kombinacije, aktuelnih pravaca. Ovladavanje konceptima u oblasti interaktivnog dizajna i njegovom primenom u oblasti novih medija kroz upotrebu Adobe Muse softvera.

Ishod predmeta: Student je sposoban da samostalno osmisli i kreira interaktivne multimedijalne projekte korišćenjem alata poput Adobe Muse.

---

### ***AD350 Dramaturgija***

Cilj predmeta: Cilj predmeta je da studenti savladaju i usvoje osnovne pojmove iz oblasti dramaturgije.

Ishod predmeta: Sticanjem osnovnih znanja iz oblasti dramaturgije, pre svega o pisanju i pravilnom čitanju scenarija, studentima se olakšava ispunjavanje budućih profesionalnih zadataka iz oblasti animacije.

### ***AD251 Veb dizajn 1***

Cilj predmeta: Upoznavanje sa suštinskim koncepti i odlikama veb dizajna, vizuelnih elemenata komunikacije u veb okruženju, primenjivih tehnika i tehnologija. U praktičnom smislu studenti se upoznaju sa osnovnim tehnikama izrade veb prezentacija koje podrazumevaju samostalno kodiranje i skriptovanje, optimizaciju koda i grafike.

Ishod predmeta: Student je osposobljen za konceptualno i strukturalno kreiranje vizuelnog identiteta u veb prostoru. Kroz tehničku osposobljenost u stanju je da izgradi potpuno funkcionalno interaktivno rešenje u vidu veb prezentacije

### ***AD250 Digitalna fotografija***

Cilj predmeta: U današnjoj likovnoj teoriji i praksi vizuelnih umetnosti, usled upotrebe računara i digitalne tehnologije u svim oblastima, nastale su mnogobrojne teorijske i praktične dileme o načinu i stepenu uklapanja digitalne tehnologije u tradicionalno likovno nasleđe. Cilj predmeta "Digitalna fotografija" je da objedini i prilagodi osnovne postulate fotografsko-likovne tradicije sa savremenim tehnološkim mogućnostima formiranja i obrade fotografske digitalne slike.

Ishod predmeta: Uspešnim savladavanjem programa predmeta "Digitalna fotografija " student je idejno, estetski i tehnološki osposobljen da realizuje snimanje i obradu fotografije pomoću digitalne tehnologije tako da savremena tehnologija predstavlja samo sredstvo za realizovanje individualnog umetničkog izraza.

### ***NT215 Engleski jezik za dizajnere***

Cilj predmeta: Engleski jezik 3 za dizajn je viši srednji kurs engleskog jezika struke. Cilj ovog kursa je da konsoliduje upotrebu gramatike na višem srednjem nivou, da proširi opšti i naročito stručni vokabular i da uvežba njihovu primenu u različitim jezičkim funkcijama, kao i da usavrši i integriše sve jezičke veštine: čitanje, pisanje, slušanje i govor.

Ishod predmeta: Student se osposoblja da usmeno i pismeno komunicira na engleskom jeziku u stvarnim profesionalnim komunikacionim situacijama, da sa razumevanjem čita stručne tekstove i druge tekstove adaptirane na višem srednjem nivou, da piše privatna i poslovna pisma, biografiju i kraće stručne informativne tekstove, da prevodi kraće stručne tekstove sa engleskog na srpski jezik, kao i da kombinuje različite veštine u stvarnim situacijama.

## ***AD262 Interaktivni mediji 2***

Cilj predmeta: Osposobljavanje kandidata da samostalno dizajnira i realizuje napredne interaktivne projekte. Ishod predmeta: Student razume principe interaktivnog dizajna i osposobljen je da rešava kompleksne zadatke na polju interaktivnog dizajna u različitim novomedijskim okruženjima. Osposobljen je za naprednu upotrebu videa i zvuka kao i za dizajniranje korisničkog interfejsa kako u okviru aplikacija tako i za korporativne potrebe.

## ***AD352 Veb dizajn 2***

Cilj predmeta: Ovaj predmet uvodi studente u dinamičko veb okruženje upoznavanjem sa osnovama PHP, XML, JavaScript i MySQL preko praktičnog rada na WordPress platformi. Student se osposobljava za samostalno kreiranje i objavljivanje dinamičkih veb prezentacija u skladu sa veb standardima i potrebama korisnika

Ishod predmeta: Kroz dva praktična projekta studenti samostalno dizajniraju responzivni veb sajt koji se validno prikazuje na desktop i mobilnim uređajima, dizajniraju i implementiraju Word Press temu upotrebom HTML, CSS, MySQL, PHP i JavaScript-a.

## ***AD156 Animirana grafika***

Cilj predmeta: Cilj predmeta je teoretsko i praktično osposobljavanje studenata za osmišljavanje i izradu animiranih grafičkih sekvenci (Motion Graphics sekvenci) kombinovanjem animacije, videa, tipografije i zvuka.

Ishod predmeta: Nakon položenog ispita, student poseduje praktična i teoretska znanja potrebna da obavlja poslove dizajnera animiranih grafičkih sekvenci za potrebe televizije, filma, veba i drugih medija koji podrazumevaju primenu animirane grafike.

## ***AD112 Istorija umetnosti novog veka***

Cilj predmeta: Studenti stiču znanja o nastanku, razvoju, i tokovima evropske umetnosti i vizuelne kulture novog doba, a ukazaće se i na najvažnije pojave u srpskoj umetnosti ovog perioda. Studenti se upućuju, u skladu sa savremenim metodološkim polazištima, na funkciju i značenje umetničkih dela u okviru njihovih idejnih, teorijskih, ali i društvenih, religioznih, socioloških i političkih konteksta.

U okviru ciklusa predavanja, studenti će se upoznati sa kulturno-istorijskim okvirima u kojima nastaju različiti fenomeni i umetnički pravci evropske kulture novog doba.

Ishod predmeta: Studenti stiču osnovna znanja o funkciji vizuelne kulture novog veka u renesansi, baroku, rokokou, realizmu, romantizmu i simbolizmu, kao i o različitoj primeni umetničkog jezika i praksi grafičkog dizajna u okvirima novovekovnog društva.

## ***AD356 - 3D modelovanje (Maya)***

Cilj predmeta: Cilj predmeta je upoznavanje studenata sa osnovama modelovanja u 3D softverskom paketu Autodesk Maya.

Ishod predmeta: Student stiče veštine, ovladava tehnikama i znanjima neophodnim za oblikovanje forme 3D modela, njegove postavke modelovanom 3D prostoru, kao osvetljavanjem generisanim svetlosnim izvorima. Realizovani modeli mogu biti samostojeći - tretirani kao realni predmeti svojevrsnog (industrijskog) dizajna, ali i višenamenski (animacija ili 3D računarske igre).

---

### ***AD374 Tehnologija video produkcije***

Cilj predmeta: Na ovom predmetu student treba da se upozna sa analizom video zapisa i osnovnim principima delovanja videa, beleženjem i snimanjem istog, isto kao i odnosa video slika-zvuk, u smislu tehničkih i estetskih principa.

Ishod predmeta: Uz usvajanje potrebnih saznanja student će biti sposoban da razume i primeni savremene tehnike snimanja, preprodukcije i produkcije video materijala.

### ***AD201 Istorija moderne i savremene umetnosti***

Cilj predmeta: Predmetom istorija moderne i savremene umetnosti studenti stiču znanja o počecima i tokovima modernog slikarstva i skulpture. Cilj je upoznavanje sa istorijom moderne i savremene vizuelne kulture i savladavanje neophodnih metodoloških pretpostavki za razumevanje njenih idejnih koncepata i likovnih sadržaja.

Ishod predmeta: Studenti se osposobljavaju za razumevanje pojma, idejnih okvira, kao i različitih jezika slike moderne i savremene umetnosti. Studenti stiču bazična teorijska znanja o funkciji vizuelne kulture moderne i savremene umetnosti, ali i o različitoj primeni umetničkog jezika i praksi grafičkog dizajna u okvirima savremenog društva.

### ***AD281 Dramaturgija zvuka***

Cilj predmeta: Cilj predmeta je uvođenje studenata u oblast zvuka u modernim digitalnim medijima masovnih komunikacija. Nastajanje i dizajniranje zvučne slike u medijima ljudske komunikacije kroz istoriju, njen razvoj i moderna primena, svrha su ovog nastavnog programa.

U okviru predmeta studenti će saznati i imati priliku da se oprobaju u oblasti snimanja i obrade zvuka. Učiće o dramaturgiji zvuka u audiovizuelnim delima. Upoznaće se sa formatima i nosačima zvuka. Stečena znanja trebalo bi da rezultiraju kreiranjem zvučne slike ispitnog rada (projekta) studenata katedre za dizajn interaktivnih medija.

Ishod predmeta: Koristeći teoretska i praktična znanja student se osposobljava da samostalno kreira zvučnu sliku za audio-vizuelno delo, primenom savremenih hardverskih i softverskih rešenja (Programski paketi: Cubase, Nuendo, ProTools...)

### ***AD331 Animacija 1***

Cilj predmeta: Upoznavanje studenata sa opštim metodama animacije (najčešće na zadatu temu i sa utvrđenim scenarijem), karakterne animacije, elementima montaže i osnovama filmskog jezika kroz konkretne primere.

Ishod predmeta: Ovladavanje tehnikama 3D animacije neophodnim za samostalno realizovanje kratke animirane forme.

---

## ***AD434 Snimanje i dizajn zvuka***

Cilj predmeta: Cilj predmeta Snimanje i dizajn zvuka jeste sticanje naprednih znanja o teoriji analognog i digitalnog snimanja i obradi zvuka, principima, opremi i tehnici za snimanje i obradu zvuka.

U okviru predmeta studenti će saznati i imati priliku da se oprobaju u naprednim tehnikama snimanja i obrade zvuka.

Stečena znanja trebalo bi da rezultiraju kreiranjem napredne zvučne slike ispitnog rada (projekta) studenata katedre za dizajn interaktivnih medija.

Ishod predmeta: Koristeći teorijska i praktična znanja student se osposobljava da samostalno kreira zvučnu sliku naprednog nivoa za audio-vizuelno delo primenom savremenih hardverskih i softverskih rešenja (Programski paketi: Cubase, Logic audio, Pro Tools...)

## ***AD 115 Vizuelna kultura***

Cilj predmeta: Razvijanje kreativnog mišljenja, kultivisanje vizuelne percepcije, produbljivanje mogućnosti realnog viđenja i viđenja uobraziljom u domenu prirodnih formi, formi u svakodnevnom životu i formi u umetnosti. Proučavanje arhetipova kao nosioca značenja vizuelne forme sa svim produbljenim simboličkim značenjima u kulturološkom i antropološkom domenu, neophodnih za shvatanje savremene vizuelne znakovnosti.

Ishod predmeta: Student se osposobljava za samostalno kreativno mišljenje, za sagledavanje arhetipskih značenja u pojavnosti i vizuelnoj dejstevnosti oblika, pojava, stanja i događaja, i to u prirodi, svakodnevnom životu i u umetnosti. Ishod predmeta je sticanje sposobnosti uviđanja načina i mogućnosti komunikacije vizuelne forme, razumevanje i sagledavanje produbljenosti smisla oblika, pojava, stanja i događaja izvan same činjenice da se oni kao takvi samo prepoznaju i registruju.

## ***AD332 Animacija 2***

Cilj predmeta: Predmet AD332 Animacija 2 podrazumeva nastavak rada na polju 3D animacije i animiranog filma. Sa 3D modelovanjem i samim procesom animacije studenti su se upoznali kroz predmete AD355 3D modelovanje i AD331 Animacija 1. Pohađanjem ovog predmeta studenti izučavaju preostali deo procesa, što podrazumeva kreiranje tekstura za izmodelovane i animirane objekte, postavljanje rasvete za kreirane 3D scene, postavljanje i animiranje kamera, renderovanje i montažu, kao i Dynamics, Particles, Cloth, Hair, Fur i Fluid simulacije. Pošto je predmet Animacija 2 direktan nastavak predmeta Animacija 1, studenti nastavljaju rad na vežbama i ispitnom zadatku, to jest, upoznaju se sa preostalim delom procesa izrade 3D animiranog filma. Vežbe i ispitni rad podrazumevaju nastavak rada na vežbama i ispitnom radu predmeta Animacija 1: kreiranje tekstura za modele u sceni, postavljanje rasvete u scenu, postavljanje kamera u scenu i kadriranje scene, animiranje kamera u sceni, renderovanje scene, montaža scene i dodavanje zvučnih efekata i muzičke podloge finalnom radu.

Ishod predmeta: Ovladavanje i primena osnovnih i naprednih znanja i veština iz oblasti 3D animacije, ispoljavanje kreativnih sposobnosti, analitičko i kritičko rasuđivanje. Prolazeći kroz ovaj proces studenti stiču znanje i jasnu predstavu o svim segmentima procesa kreiranja kompjuterski generisanog animiranog filma.

### ***AD370 Vizuelni efekti***

Cilj predmeta: Osposobljavanje studenata da, koristeći različite materijale i grafičke elemente (2D i 3D statične i pokretne sadržaje), kreiraju vizuelno potpuno novo i koherentno delo, sa visokim nivoom autentičnosti.

Ishod predmeta: Studenti stiču znanja i sposobnosti, da koristeći tehnike i veštine usvojene na ovom predmetu, samostalno kreiraju vizuelne (specijalne) efekte. Rezultat koji nastaje je novi i autentičan video ili grafički materijal, koji na prvi pogled deluje realistično i ubedljivo.

### ***AD255 Digitalni video***

Cilj predmeta: Predmet Digitalni video izučava brojne teorije i prakse u korišćenju videa kao kreativnog medija. Pored upoznavanja studenata sa istorijskim razvojem videa kao umetničke discipline, fokusiraće se na upotrebu opreme za video, digitalne kamere, svetla, kao i obrade video materijala. Studenti će izučavati snimateljsku sintaksu i teorije montaže, koju će praktično izvoditi u softveru Premier i Final Cut Pro. Krajnji cilj je kreativno korišćenje stečenog znanja za realizaciju ličnih video projekata.

Ishod predmeta: Studenti će steći veštine snimanja digitalnom kamerom. Naučiće da montiraju video zapis korišćenjem softvera Final Cut Pro. Razvije znanja neophodna za stvaranje videa - od ideje, preko montaže i produkcije, do promocije i distribucije. Upoznati sa istorijskim i savremenim pristupima videu, studenti će razviti kritički pristup radovima i artikulirati svoj stav u ovom mediju. Kreativnim povezivanjem slike, zvuka i vremena, realizovaće originalne projekte.

### ***IT340 Programiranje i dizajn veb aplikacija***

Cilj predmeta: Cilj ovog predmeta je da kroz projektno orijentisan pristup studente uvede u domen aktuelnih tokova veb dizajna i integrisanih interaktivnih solucija. Pored poslovno primenljivih formata studenti se podstiču na kreativno razmišljanje i eksperimentisanje upotrebom mogućnosti koje pružaju hipertekst i interaktivna multimedija.

Ishod predmeta: Student se osposobljava za kreativno razmišljanje pri upotrebi raspoloživih veb koncepata i upoznaje tehnike i tehnologije za vizuelizaciju podataka. Takođe se specijalizuje za kreiranje interaktivnog veb videa, animacije i veb igara upotrebom naprednih mogućnosti HTML5, CSS3 i JavaScript tehnologija.

### ***AD385 Portfolio***

Cilj predmeta: U pripremi za intervju za posao, grafički dizajn za štampanje i digitalni portfolio je završen u ovom kursu. Rad pojedinačno sa profesorom, svaki student će odabrati reprezentativne delove za diskusiju i poboljšati materijale. Naglasak će biti na prikazivanju jedinstvenog stila i demonstraciju konceptualnih sposobnosti i tehničkih sposobnosti koje ispunjavaju zahteve osnovnih akademskih studija u programu grafički dizajn. Cilj ovih predavanja jeste da se student osposobi za rad na tržištu u okviru svih normi i zahteva koji su mu usmereni, da li od klijenata ili samih tržišnih vrednosti.

Ishod predmeta: Sposobnost da predstavlja nečiji rad u oblasti ekspertize, da studentski radovi tokom 4 godine osnovnih studija, spreman da bude objavljen i predstavlja klijentima i javnosti. Kompetentnost da student ume da prepozna i izdvoji sve najuspešnije radove koji ima da predstavi klijentu, koji odgovaraju zahtevima tržišta i trenutnog trenda. Studenti se uče umećem kako dizajnerski i estetski da prezentuju svoje koncepte i ideje, i kako najuspešnije da se njihova dela predstave javnosti.

---

### ***AD360 Uvod u računarske igre***

Cilj predmeta: Ovladavanje osnovama igara, osnovnim oblastima znanja i tehnikama potrebnim za razvoj igara i okruženjima za razvoj 2D i 3D igara.

Ishod predmeta: Poznavanje osnova, šta su to igre i kako se prave računarske igre. Poznavanje karakteristika igara, njihove psihološke, socijalne i edukacione uloga i kriterijuma koje pouzdana igra treba da zadovolji. Uvid u osnovne oblasti znanja potrebnih za razvoj igara. Poznavanje osnovnog postupka kreiranja igre i primera okruženja (endžina) za razvoj 2D i 3D igara.

### ***AD170 Digitalne komunikacije***

Cilj predmeta: Ovaj predmet za cilj ima da upozna studente sa osnovnim principima digitalnih komunikacija u okruženju novih medija. Pokrivene su oblasti poput interaktivnog filma, mašine, faund futidž filma, pokretnih stripova, video džokejunga, animiranih infografika, muzičkog videa, kao i viralne video forme. Cilj predmeta je da studenti dobiju sliku o najnovijim tendencijama razvoja korisnički orijentisanih načina komuniciranja u digitalnom okruženju.

Ishod predmeta: Studenti mogu samostalno da naprave Veb video ili interaktivnu formu koristeći dostupna sredstva poput mobilnih telefona, veb kamera, go pro kamera, da naprave interaktivni sadržaj koristeći različite kreativne alate. Upoznaju se sa terminima i estetskim zakonitostima formi digitalnim komunikacija, kao i autorima po kojima je ova forma digitalne komunikacije poznata. Student je sposoban da analitički pristupi, konceptualno i strateški razvija različite modele komuniciranja u okruženju novih medija. Student je takođe osposobljen za vođenje i tehničko unapređenje internet marketing kampanja sa aspekta vizuelnog i tehničkog.

### ***AD361 Izrada video igara***

Cilj predmeta: Osposobljavanje studenta digitalnih umetnosti za samostalni razvoj kompletne 3D igre u okruženju (endžinu) sa semi-vizualnim programiranjem i skriptingom.

Ishod predmeta: Poznavanje osnovnih procesa izrade 3D računarske igre. Poznavanje tehnika pripreme aseta za 3D igru i import u endžin za razvoj igre. Poznavanje osnovne tehnika implementacije funkcionalnosti igre primenom skripting jezika.

### ***AD415 Teorija vizuelne kulture***

Cilj predmeta: Cilj ovog predmeta je izučavanje, otkrivanje i promovisanje oblika vizibiliteta kroz istoriju ljudske kulture i civilizacije. Predmet omogućava sagledavanje značaja uobrazilnog viđenja i negovanja kulture vizibiliteta kroz istoriju, od prvobitnih vidova vizibiliteta mitskog viđenja do virtueliteta savremene ekranske slike.

Ishod predmeta: Na predmetu teorija vizuelne kulture, kao višem stepenu izučavanja mogućnosti vizuelne spoznaje, student se osposobljava za samostalno istraživanje i sagledavanje oblasti vizibilnog, kao oblasti od presudne važnosti za negovanje kulture viđenja i stvaralačkog vizuelnog mišljenja, a samim tim i vizuelnog izražavanja i umetničkog stvaranja. Student se osposobljava da na osnovu produbljenih teoretskih znanja, ali i na osnovu iskustava stečenih kroz njihovu primenu u samostalnim istraživačkim radovima, i na taj način objedinjenih znanja i iskustava o mogućnostima tumačenja i stvaranja vizuelnih formi, sagleda mogućnosti produbljenih značenja sa stanovišta nevizuelnih oblasti – antropologije, mitologije, religije, poezije i muzike, i na taj način dostigne jedan mnogo produbljeniji nivo izraza u svojim radovima.

---

## ***AD366 Dramaturgija video igara***

Cilj predmeta: Cilj predmeta je da studenti savladaju i usvoje osnovne pojmove iz oblasti Dramaturgije video igara, kao i da se osposobe za samostalno pisanje scenarija za video igre.

Ishod predmeta: Student je osposobljen da napiše jednostavan GDD (Game Design Document), što je ekvivalent filmskoj knjizi snimanja. U okviru pisanja GDD, student je osposobljen da kontrolše i usmerava i sve one aspekte koji postoje i u filmskoj industriji kada je scenario u pitanju, poput žanra (arkadna, akciona, strateška...) ili ciljnih grupa (video igre za decu, za odrasle...), ali i onih koji su specifični za industriju igara poput mehanike same igre ili korisničkog interfejsa.

## ***AD161 Procesi i tehnike grafičkog dizajna***

Cilj predmeta: Razvijanje kreativnih i tehničkih sposobnosti u kreiranju različitih vizuelnih predstava koje su osnova u grafičkim komunikacijama. Istraživanje likovno-grafičkih elemenata i primena u različitim grafičkim rešenjima i vizuelnim predstavama. Analiza principa kompozicije likovno-grafičkih elemenata koji služe kao osnova za sve vizuelne komunikacije. Istraživanje formi koje se mogu kreirati od papira ili kartona kao osnovnog materijala u grafičkom dizajnu.

Razvijanje kreativnosti kroz istraživanje slučajno nastalih formi i traženju smislenih vizuelnih predstava. Kreiranje vizuelnih predstava korišćenjem određenih digitalnih alata.

Ishod predmeta: Student stiče znanje i veštine da samostalno kreira i primenjuje likovno-grafičke elemente, da ih obrazuje u vizuelne elemente i da primenjuje principe kompozicije u odnosu na određenu namenu.

Student može da:

- kreira i primenjuje sve likovno-grafičke elemente (tačka, linija, oblik, valer, boja, tekstura, prostor)
- kreativno, vizuelno i tehnički reši zadati problem koristeći principe kompozicije (balans, harmonija, kontrast, ritam i proporcija)
- samostalno kreira, primeni i uskladi likovno-grafičke elemente u vizuelne predstave koje se mogu primeniti na različita grafička rešenja
- prepozna, analizira i izrazi kreativno razmišljanje u svom idejnom procesu
- konstruiše i tehnički pripremi različita idejna rešenja od papira ili kartona
- pripremi fajlove za štampu

## ***AD367 Razvoj karaktera i okruženja za video igre***

Cilj predmeta: Predmet tretira materiju koja se bavi vizuelnim aspektom video igara. Uz značajan teorijski sadržaj, akcenat je na vizuelno-oblikovnom aspektu prvenstveno igara, ali i drugih medija. Termin Character design & Concept art, inače engleski sinonim za naziv ovog predmeta, tretira oblasti znanja i veština koje se ne odnose samo na igre, već semogu primeniti u širokom spektru medija: od filma, animiranog filma, eksperimentalnih animirano-filmskih formi itd.

Ishod predmeta: Kroz niz predavanja student se postepeno uvodi u različite aspekte likovnog oblikovanja karaktera i okruženja, što na kraju rezultuje potpunim vizuelnim razrešenjem jednog autentičnog (igračkog) univerzuma.

## **AD260 Ilustracija**

Cilj predmeta: Osposobljavanje studenta za samostalni rad na ilustraciji. Komparativno sagledavanje istorijskih prilika i tehničke uslovljenosti ilustracije. Upoznavanje sa tehnikama i materijalima, osnovnim kompozicijskim i stilskim zakonitostima, primaena sadržaja na adekvatan način i prilagođen nameni publici sa kojom komunicira i prenosi poruku. Upotreba ilustracije u svim vidovima i formama bez ograničenih objekata štampane forme (grafika knjige, brošure, poster, katalozi, časopisi, omoti, kese, pakovanja...).

Ishod predmeta: Vladanje različitim tehnikama u izvođenju ilustracije.

Sagledavanje i primena određenih likovnih elemenata sa namenom da upotpune vizuelni kvalitet i podstaknu specifični odnos kreatora u stvaranju ilustrovane forme.

Razvijanje individualnosti u izboru tehnike prilikom izvođenja ilustracije (tradicionalne tehnike i digitalna tehnika).

---

# KONTAKT I LOKACIJA



*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](mailto:info@metropolitan.ac.rs)  
[www.metropolitan.ac.rs](http://www.metropolitan.ac.rs)

**Čekamo vas!**

---