



UNIVERZITET  
METROPOLITAN  
BEOGRAD

# FAKULTET DIGITALNIH UMETNOSTI

GRAFIČKI DIZAJN



AKREDITOVANO



KREIRANO PO  
MEĐUNARODNIM  
STANDARDIMA

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



UNIVERZITET  
METROPOLITAN  
BEOGRAD

# GRAFIČKI DIZAJN

- Trajanje studija: 4 godine
- Broj ESPB: 240 ESPB
- Zvanje: Diplomirani dizajner

## Osnovne informacije:

- Polje: Umetnost
- Oblast: Primenjena umetnost
- Oblici studiranja: tradicionalni (U prostorijama univerziteta) i onlajn, preko Interneta (E-učenje)

## ŠTA JE GRAFIČKI DIZAJN?

Program Grafički dizajn je namenjen onima koji žele da svoju kreativnost i talenat pretoče odgovarajućim vizuelnim jezicima u forme koje su umetnička dela, ali imaju i svoju praktičnu namenu u savremenom potrošačkom društvu. Studenti se osposobljavaju za kreativan, umetnički, stručni rad na konkretnim zadacima i poslovima grafičkog dizajnera kao što su: vizuelni i korporativni identitet proizvoda ili firme, idejno-grafičko rešenje loga, oblikovanje fontova, dizajn štampanih materijala kao što su plakati, bilobordi, brošure, katalozi, knjige, ambalaže, ilustracije. Takođe, se upoznaju sa likovnim principima komponovanja koja primenjuju ne samo kroz crtež i sliku, već i kroz savremenije vidove vizuelnog izražavanja koje obuhvata grafički dizajn. Studenti se i upoznaju sa procesima digitalne i ofset štampe. Studijski program podrazumeva sticanje veštine za samostalan rad u kompjuterskim softverima kao što su Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, In Design, FontLab Studio, Dreamweaver.

## ZAŠTO STUDIRATI GRAFIČKI DIZAJN NA UNIVERZITETU METROPOLITAN?

Diplomirani studenti su kvalifikovani da se uspešno bave profesionalnim dizajnerskim rešenjima, u skladu sa očekivanjima i potrebama tržišta i poslodavaca. Studenti edukovani ovim programom osposobljeni su za samostalno umetničko delovanje i pruža im se mogućnost zaposlenja u dizajn studijima, produkcijskim i medijskim kućama, marketinškim agencijama, modnim kućama, institucijama kulture i izdavačkim kućama.

## ZNANJE KOJE STUDENT STIČE TOKOM STUDIJA

Studenti Grafičkog dizajna se tokom studija bave tradicionalnim i digitalnim umetničkim veštinama kao što su crtanje, slikanje, kaligrafija i 3D modelovanje koje predstavljaju osnovu za rad i grafičko izražavanje.

Studenti stiču i praktična znanja u oblasti pripreme za štampu, dizajna pakovanja i druge praktične veštine, radom na konkretnim projektima iz prakse. Takođe, studenti stiču osnovna teorijska znanja iz istorije evropske i nacionalne umetnosti, kao i vizuelne kulture.

## POSLOVI ZA KOJE SE STUDENTI OSPOSOBLJAVAJU

Studijski program Grafički dizajn podrazumeva sticanje veštine za samostalan rad u kompjuterskim softverima za dizajn kao što su Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, InDesign, FontLab Studio, 3d Max. Student se informiše i upoznaje sa kompletnim procesom digitalne i ofset tehnologije.

# NAJČEŠĆA RADNA MESTA

Student koji diplomira na studijskom programu Grafički dizajn može raditi samostalno ili kao deo tima, i to kao:



**Grafički dizajner**



**Veb dizajner**



**Ilustrator**



**Dizajner pakovanja**



**Dizajner tipograf**



**Saradnik u izradi kratkih animiranih formi**



**Dizajner vizuelnog identiteta i brendiranja**



**Dizajner publikacija**



**Brend menadžer**

## NAŠI PARTNERI



# GRAFIČKI DIZAJN

Upis 2019. - Nastava u Beogradu

	Semestar	Redni broj	Osnovne akademske studije <b>GRAFIČKI DIZAJN</b> <b>Nastava u Beogradu</b> Program studija Generacija upisana 2019/20.	ESPB	Broj časova nedeljno			
					Pred.	Vežbe	Lab. veže	Drugi oblici nastave
1. godina 2019/20	1	1	AD101 Crtanje 1	6	2	4	0	0
		2	AD120 Pismo	6	2	2	0	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
	2	6	AD102 Crtanje 2	6	2	3	0	0
		7	AD125 Tipografija	6	2	2	0	0
		8	AD162 Forme grafičkog dizajna	8	2	0	3	0
		9	AD111 Istorija umetnosti starog i srednjeg veka	6	3	1	0	0
		10	NT112 Engleski 2	4	3	0	0	0
2. godina 2020/21	3	11	AD204 Crtanje i stilizacija oblika	6	1	3	0	0
		12	AD325 Korporativni identitet	6	2	0	2	0
		13	AD211 Grafički 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
	4	16	AD311 Grafički dizajn 2	6	2	3	0	0
		17	AD240 Vizuelni identitet	6	2	0	3	0
		18	AD206 Likovna forma	6	2	3	0	0
		19	AD115 Vizuelna kultura	6	3	0	0	0
		20	AD112 Istorija umetnosti novog veka	6	3	1	0	0
3. godina	5	21	AD260 Ilustracija	8	3	2	0	0
		22	AD321 Dizajn publikacija 1	8	3	0	3	0
		23	AD251 Veb dizajn 1	8	2	0	3	0
		24	AD201 Istorija moderne i savremene umetnosti	6	3	1	0	0
	6	25	AD322 Dizajn publikacija 2	8	3	0	2	0
		26	AD310 Dizajn pakovanja 1	8	2	0	3	0
		27	AD355 3D modelovanje (3Dmax)	6	3	0	2	0
		28	AD170 Digitalne komunikacije	8	2	3	0	0
4. godina	7	29	AD312 Dizajn pakovanja 2	8	2	0	3	0
		30	AD385 Portfolio	2	2	0	2	0
		31	AD372 Kompoziting u grafičkom dizajnu	8	3	4	0	0
		32	AD415 Teorija vizuelne kulture	8	3	0	0	0
		33	Izborni predmet 1	6	2	0	3	0
		34	AD340 Digitalna ilustracija	8	3	3	0	0
	8	35	AD411 Grafički dizajn 3	8	3	0	3	0
		36	Izborni predmet 2	8	2	3	0	0
		37	AD491 Stručna praksa za GD	2	0	0	0	4
		38	AD495 Završni rad-grafički dizajn	2	0	0	0	0

# GRAFIČKI DIZAJN

## Izborni predmeti - Nastava u Beogradu

Semestar	Redni broj	Osnovne akademske studije <b>GRAFIČKI DIZAJN</b> Izborni predmeti Trajanje 4 god., obezbeđuje 240 ESPB, Generacija upisana 2019.	ESPB	Broj časova			
				Predav.	Vežbe	Lab. vežbe	Drugi oblici nastave
Izborni predmet programa 1							
7	33	AD261 Interaktivni mediji 1	6	2	0	2	0
	33	AD165 Uvod u animaciju	6	2	0	3	0
Izborni predmet programa 2							
8	36	AD156 Animirana grafika	8	2	0	3	0
	36	AD330 Dizajn interakcije u korisničkog iskustva	8	3	1	2	0
	36	AD352 Veb dizajn 2	8	2	0	4	0
	36	AD369 Razvoj karaktera i okruženja za video igre	8	2	0	3	0
	35	*MK230 Brend menadžment	8	2	3	0	0

# GRAFIČKI DIZAJN

Upis 2019. - Nastava u Nišu

	Semestar	Redni broj	Osnovne akademske studije <b>GRAFIČKI DIZAJN</b> <b>Nastava u Nišu</b> Program studija Generacija upisana 2019/20.	ESPB	Broj ned. časova			
					Pred.	Vežbe	Lab.veže	Drugi oblici nastave
1. godina 2019/20	1	1	AD101 Crtanje 1	6	2	4	0	0
		2	AD120 Pismo	6	2	2	0	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
	2	6	AD102 Crtanje 2	6	2	3	0	0
		7	AD125 Tipografija	6	2	2	0	0
		8	AD162 Forme grafičkog dizajna	8	2	0	3	0
		9	AD111 Istorija umetnosti starog i srednjeg veka	6	3	1	0	0
		10	NT112 Engleski 2	4	3	0	0	0
2. godina 2020/21	3	11	AD204 Crtanje i stilizacija oblika	6	1	3	0	0
		12	AD325 Korporativni identitet	6	2	0	2	0
		13	AD211 Grafički 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
	4	16	AD311 Grafički dizajn 2	6	2	3	0	0
		17	AD240 Vizuelni identitet	6	2	0	3	0
		18	AD206 Likovna forma	6	2	3	0	0
		19	AD115 Vizuelna kultura	6	3	0	0	0
		20	AD112 Istorija umetnosti novog veka	6	3	1	0	0
3. godina 2021/22	5	21	AD260 Ilustracija	8	3	2	0	0
		22	AD321 Dizajn publikacija 1	8	3	0	3	0
		23	AD251 Veb dizajn 1	8	2	0	3	0
		24	AD201 Istorija moderne i savremene umetnosti	6	3	1	0	0
	6	25	AD322 Dizajn publikacija 2	8	3	0	2	0
		26	AD310 Dizajn pakovanja 1	8	2	0	3	0
		27	AD355 3D modelovanje (3Dmax)	6	3	0	2	0
		28	AD170 Digitalne komunikacije	8	2	3	0	0
4. godina 2021/22	7	29	AD312 Dizajn pakovanja 2	8	2	0	3	0
		30	AD385 Portfolio	2	2	0	2	0
		31	Izborni blok 1	8	3	4	0	0
		32	Izborni blok 2	8	3	0	0	0
		33	Izborni blok 3	6	2	0	3	0
	8	34	Izborni blok 4	8	3	3	0	0
		35	Izborni blok 5	8	3	0	3	0
		36	Izborni predmet 6	8	2	3	0	0
		37	AD491 Stručna praksa za GD	2	0	0	0	4
		38	AD495 Završni rad-grafički dizajn	2	0	0	0	0



# GRAFIČKI DIZAJN

## Izborni predmeti - Nastava u Nišu

Semestar	Redni broj	Osnovne akademske studije <b>GRAFIČKI DIZAJN</b> Nastava u Nišu Izborni predmeti Generacija upisana 2019.	ESPB	Broj časova			
				Predav.	Vežbe	Lab. vežbe	Drugi oblici nastave
Izborni predmet programa 1							
7	31	<b>AD372 Kompoziting u grafičkom dizajnu</b>	8	3	4	0	0
	31	MK251 Digitalni marketing	8	3	0	3	0
Izborni predmet programa 2							
7	32	<b>AD415 Teorija vizuelne kulture</b>	8	3	0	0	0
	32	<b>OM350 Preduzetništvo</b>	8	3	3	0	1
Izborni predmet programa 3							
7	33	AD261 Interaktivni mediji 1 (onlajn)	6	2	0	2	0
	33	AD165 Uvod u animaciju (onlajn)	6	2	0	3	0
Izborni predmet programa 4							
8	34	<b>AD340 Digitalna ilustracija</b>	8	3	3	0	0
	34	OM323 Upravljanje projektima	8	3	3	0	1
Izborni predmet programa 5							
8	35	<b>AD411 Grafički dizajn 3</b>	8	3	0	3	0
	35	MK230 Brend menadžment*	8	2	3	0	0
Izborni predmet programa 2							
8	36	<b>AD374 Tehnologija video produkcije (onlajn)</b>	8	2	0	3	0
	36	<b>AD352 Veb dizajn 2 (onlajn)</b>	8	2	0	4	0
	36	AD156 Animirana grafika (onlajn)	8	2	0	3	0
	36	AD330 Dizajn interakcije korisničkog iskustva (online)	8	3	1	2	0
	35	*MK230 Brend menadžment	8	2	3	0	0

**OPISI PREDMETA**  
**OSNOVNIH AKADEMSKIH STUDIJA**  
**NA USMERENJU**  
**GRAFIČKI DIZAJN**  
(4 GODINE / 240 ESPB)

## **AD101 CRTANJE 1**

---

Cilj predmeta 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.

## **AD120 PISMO**

---

Program je usmeren ka upoznavanju i razumevanju studenata sa istorijskim razvojem pisma – od pojave alfabeta do savremenih tendencija u dizajnu fontova. Student se upoznaje sa pretečama pisma, nastankom pisama, klasifikacijom i karakteristikama savremenih pisama. Na vežbama i kroz domaće zadatke, savladava tradicionalnu kaligrafsku veštinu. Sledi upoznavanje sa istorijom tipografskih pisama, njihovim karakteristikama i primenom u grafičkom dizajnu. Proučavanje odlika slova latiničnog i ćiriličnog alfabeta prethodi samostalnom studentskom projektu fonta koji se realizuje u okviru vežbi i korišćenjem kompjuterskog softvera (Fontlab Studio 5). Student savladava osnovne alatke za korišćenje pomenutog softvera. Realizuje font u digitalnom formatu, a uz korekturu nastavnika.

## **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 važnosti 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 ENGLSKI 1**

---

Engleski jezik 1 je srednji kurs opšteg engleskog jezika za studente sva tri fakulteta. Cilj predmeta je obnavljanje, vežbanje i utvrđivanje poznavanja i upotrebe gramatike i vokabulara na srednjem nivou engleskog jezika., kao i podjednako razvijanje svih jezičkih veština: govor - kojim se student osposobljava da usmeno komunicira u formi razgovora na svakodnevne i profesionalne teme, usmerene konverzacije, dijaloga i kraće usmene prezentacije; slušanje, kojim se student osposobljava da sluša, prati i razume kraće segmente govornog engleskog jezika; čitanje, kojim se student osposobljava da sa razumevanjem čita kraće tekstove, kao i duže novinske i beletrističke tekstove adaptirane na srednjem nivou; pisanje, kojim se student osposobljava da hvata beleške na engleskom jeziku, piše sažetke kraćih stručnih tekstova, kraće informativne tekstove (uputstvo, izveštaj, opis) i kraće odgovore na pitanja o zadatoj temi; integrisanje gore pomenutih veština, kojim se student osposobljava da u stvarnim situacijama kombinuje različite veštine.

## **AD102 CRTANJE 2**

---

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 nacrti 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.

## **AD125 TIPOGRAFIJA**

---

Cilj predmeta je sticanje znanja o osnovama tipografskog oblikovanja. Program obuhvata upoznavanje sa istorijskim razvojem tipografije, tipografskom terminologijom, metodama i principima tipografskog oblikovanja i primenom tipografije u oblastima grafičkog dizajna. Student se upoznaje sa tipografskim elementima: slovo, linija, površina, kao i sa principima njihove organizacije na radnoj površini (statična ili pokretna slika). Upoznaje se sa karakterom fontova, njihovom primenom, standardnim veličinama za slaganje teksta, prelomom teksta u oblastima štampanih i interaktivnih medija. Student je osposobljen da samostalno dizajnira tipografska rešenja i primeni stečena znanja u oblastima grafičkog dizajna. Predispitne obaveze realizuju se primenom dizajnerskih softvera (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop...).

## **AD162 FORME GRAFIČKOG DIZAJNA**

---

Profesionalna edukacija i kreativne sposobnosti iz oblasti grafičkog dizajna sa akcentom na povezanost sa drugim oblastima dizajna. Ovaj predmet nastoji da usmeri studenta ka razumevanju elemenata i koncepta vizuelnih materijala. Fokus semestra je izučavanje Adobe Illustrator programa i integracija vektora sa bitmapom. Student dalje razvija sposobnost da uočava, analizira i primenjuje konceptualnu osnovu i vizuelne elemente u celinu koja komunicira kao grafički dizajn. Student je osposobljen da analizira vizuelne sadržaje, kreira vizuelne materijale i plasira kritičko mišljenje. Novostečena znanja student će moći da koristi kako u daljoj edukaciji u polju grafičkog dizajna, tako i u drugim sferama savremene umetnosti i dizajna.

## **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 kulturološkom 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, umetničkog jezika.

## **NT112 ENGLESKI 2**

---

Engleski jezik 2 je viši srednji kurs opšteg engleskog jezika za studente sva tri fakulteta. Cilj predmeta je obnavljanje, vežbanje i konsolidovanje poznavanja i upotrebe gramatike i vokabulara na višem srednjem nivou B2 engleskog jezika, kao i podjednako razvijanje svih jezičkih veština: govor, čitanje, pisanje i slušanje kao i integracija tih veština. Predmet obuhvata teme koje spadaju u opšti jezik i razvija podjednako sve četiri jezičke veštine: govor, pisanje, pričanje i slušanje kroz interaktivna predavanja gde studenti imaju priliku da obnove znanje iz gramatike, da savladaju složenije gramatičke jedinice, da razvijaju vokabular, da savladaju pisanje kraćih formi, čitanje dužih tekstova na akademske i opšte teme, da slušaju sa razumevanjem materijal koji se odnosi na opšti jezik, odnosno svakodnevnih situacije kao i da razvijaju govor kroz diskusije, dijaloge, prezentacije. Vladanje stranim jezikom studentu omogućava sticanje znanja iz različitih oblasti koja primenjuje u svakodnevnom životu, obrazovanju i radu.

## **AD204 CRTANJE I STILIZACIJA OBLIKA**

---

Predmet inicira kontinuiran rad na izradi studije, izučavanju crtačkih tehnika i anatomskih karakteristika ljudske figure koji je započet u prethodnim semestrima, ali u ovom, anatomija ljudskog tela zauzima dominantan prostor za izučavanje i crtačko usavršavanje. Radi se studiozno od početnih koraka: postavke kompozicije, perspektive i proporcija, do finalnog crtačkog nivoa u koje spadaju anatomija lica i tela, mimika, svetlost, tekstura i draperija. Crtačkim tehnikama se, takođe, podstiče širenje crtačkih osobina studenata, a neke od tih tehnika kao što su ugljen, tuš i pero, akvarel potpomažu kreativno razmišljanje i primenu prilikom izrade određenog vizuelnog grafičkog rešenja. Plan predmeta predviđa izradu deset studija portreta, portreta sa šakama i cele figure, a preostala predavanja su namenjena ostalim, ne manje važnim vežbama poput krokija, kolaža i slobodnog likovnog izraza.

## **AD325 KORPORATIVNI IDENTITET**

---

Program ovog predmeta obuhvata pregled istorijskog razvoja korporativnog identiteta, upoznavanje sa terminologijom, metodama i principima grafičkog oblikovanja u ovoj oblasti i primere različitih pristupa likovno-grafičkom rešenju. Student se postupno uvodi u oblast korporativnog identiteta počev od osnova kao što su simboli, znakovi i piktogrami, preko dizajna zaštitnog znaka-logotipa, elemenata poslovne komunikacije (vrednosni papiri), do oblikovanja promotivnog materijala za predstavljanje korporacije na tržištu i reklamnog obeležavanja poslovnog prostora firme. Na kraju programa osposobljen da samostalno realizuje Knjigu grafičkih standarda.

## **AD211 GRAFIČKI DIZAJN 1**

---

Cilj ovog predmeta je integracija slike i teksta na inventivan, kreativan i autentičan način. Imperativ Grafičkog dizajna 1 je da student ovlada programom InDesign i da se fluentno koristi njim u svom likovno dizajnerskom izrazu. Student ovo postiže radom na nizu različitih dizajnerskih zadataka. Vizuelna pismenost je povećana eksponiranjem studenata različitim diskursima savremene umetnosti i dizajna, kao i onih koji su bili relevantni kroz istoriju grafičkog dizajna. Student utvrđuje znanje u svim aspektima dizajnerskog procesa: u upotrebi formalnih elemenata i principa dizajna, upotrebi tipografije uz (umesto) slike, konceptualnog i kritičkog mišljenja, kolaboracije i prezentacije.

## **AD250 DIGITALNA FOTOGRAFIJA**

---

Ovaj predmet biće obrađen kroz sledeće nastavne jedinice: Osnovi fotografije, digitalna kamera – komponente i rukovanje, softver digitalne kamere i kontrole izrade snimka – rezolucija, kompresija, format slike, fokus, ravnoteža bele boje, filteri i objektiv, kontrola blende i ekspozicije, rad u studiju i eksterijeru – vrste rasvete i merenje svetlosti, računar i digitalna fotografija, pomoćna oprema, fotografisanje portreta, fotografisanje statične postavke, fotografisanje izbliza i makro fotografija, fotografisanje pejzaža, kontrola boja, štampanje digitalnih fotozapisa. Student treba u potpunosti da se osposobi za izradu kvalitetne fotografije u tehničkom, izražajnom i umetničkom smislu.

## **NT215 ENGESKI ZA DIZAJNERE**

---

Cilj nastave engleskog jezika za dizajnere je konsolidovanje poznavanja i upotrebe gramatike engleskog jezika na višem srednjem nivou, proširivanje opšteg, a posebno stručnog vokabulara iz oblasti grafičkog dizajna, razvijanje svih jezičkih veština: govor, čitanje, pisanje i slušanje kao i funkcija potrebnih u umetnosti grafičkog dizajna. Studenti dizajna će tokom nastave engleskog jezika za dizajnere, kao engleskog jezika struke, obnoviti i proširiti svoja gramatička znanja, usavršiti formalno izražavanje i prezentovanje, ali i znatno proširiti vokabular iz oblasti dizajna, što će biti značajan doprinos njihovoj karijeri.

## **AD311 GRAFIČKI DIZAJN 2**

---

Ovaj predmet treba da omogući studentu sticanje karakteristika ozbiljnog i opismenjenog grafičkog dizajnera. Znanja iz dizajna sticana do sada se produbljuju, kao i interesovanja i mogućnosti realizovanja ideja, koncepata i tumačenja. Na predmetu se analiziraju i izrađuju svi segmenti koje oblast grafičkog dizajna nudi, kao što su: plakat, ambalaža, brošure, vizit karte, grafika knjige, web dizajn. Student se podstiče da promišlja, razvija koncepte i oblikuje svoj kreativni izraz kako bi pored toga što bi uspešno izrađivao određene zadatke to radio sa svojstvenim i prepoznatljivim estetskim izrazom.

## **AD240 VIZUELNI IDENTITET**

---

Program obuhvata pregled najvažnijih segmenata vizuelnog identiteta i načina njegovog plasiranja u medijima. Student se postupno uvodi u oblast vizuelnog identiteta počev od dizajna zaštitnog znaka, preko oblikovanja promotivnog materijala za predstavljanje firme, kampanja, do brendiranja poslovnog prostora, ambijentalnog advertajzinga, sajamske grafike, grafike za izloge. Stiče kompetencije za osmišljavanje i realizaciju grafičkog, vizuelnog identiteta firme, manifestacije, festivala. Razvija sposobnost za apstraktno mišljenje, vizuelno predstavljanje verbalnih sadržaja kao i stilizaciju forme. Razvija kreativno mišljenje kao i sposobnost za saradnju na poslovima i projektima u okviru jednog tima. Predispitne obaveze podrazumevaju pripremu u vidu istraživačkog rada kao i izradu skica uz konsultacije sa nastavnikom.

## **AD206 LIKOVNA FORMA**

---

Predmet ima za cilj da kroz složen teorijski i praktičan rad edukuje samostalne likovne umetnike kao kompleksne i slobodne umetničke ličnosti, sposobne da se samostalno bave umetničkim stvaralaštvom. Kroz ovaj predmet studenti se upoznaju sa osnovnim elementima procesa slikanja. Cilj predmeta je da razvija vizuelnu kreativnost kod studenata i kultiviše njihovu vizuelnu percepciju. Poseban cilj ovog predmeta je da razvije različite oblike veštine umetničkog izražavanja studenata.

## **AD115 VIZUELNA KULTURA**

---

Cilj predmeta: Razvijanje kreativnog mišljenja, kultivisanje vizuelne percepcije, produbljanje 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 dejstvenosti 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.

## **AD112 ISTORIJA UMETNOSTI NOVOG VEKA**

---

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. Studenti se upoznaju sa kulturno istorijskim okvirima u kojima nastaju različiti fenomeni i umetnički pravci evropske kulture novog doba. 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.

## **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, primena 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 stvaranje ilustrovane forme. Razvijanje individualnosti u izboru tehnike prilikom izvođenja ilustracije (tradicionalne tehnike i digitalna tehnika).

## **AD321 DIZAJN PUBLIKACIJA 1**

---

Student se upoznaje sa prirodom grafičkog oblikovanja i rešavanjem vizuelnih problema. Tako osnovne oblasti istraživanja obuhvataju vizuelnu simboliku, tipografiju, dizajn komunikacija i vizuelni koncept, što omogućava da se postavkom strukture, rasporedom grafičkih elemenata i uspostavljanjem njihovog jasnog i funkcionalnog odnosa, te hijerarhijom tih elemenata raspoređenih po mrežnim osnovama, u skladu sa formatima i obimom, pruži uvid i mogućnosti za rešenje problema oblikovanja publikacija (časopisa, knjiga, novina, plakata, korporativnog i ostalog štampanog materijala). Predmet, takođe, uvodi studenta u načine i faze rada kao što su odnos klijent dizajner, proizvodni proces štampanih medija i finalizacija proizvoda, ujedno se upoznajući sa istorijskim razvojem ove oblasti. Prolazeći kroz sve faze u procesu štampe, obrađuju se karakteristike (vrste štampe), proizvodne metode, strukture, površine i vrste materijala, a potom i pozicioniranje proizvoda.

## **AD251 VEB DIZAJN 1**

---

Fokus ovog predmeta je upoznavanje sa osnovnim vizuelnim i funkcionalnim konceptima u procesu kreiranja veb stranica i aplikacija. Analiziraće se osobine veb okruženja, psihologija korisnika i primena različitih dizajnerskih pristupa prilikom kreiranja efektne online prezentacije. Studenti će biti upućeni u proces pripreme sadržaja i vizuelnih elemenata za veb, ali i u širi kreativni potencijal veb medija. Korišćenjem različitih softverskih aplikacija biće u potpunosti osposobljeni za samostalno kreiranje veb sajtova kroz potpuno razumevanje i kontrolu konstitutivnih elemenata poput HTML koda, CSS stilova, strukture sajta i navigacije.

## **AD201 ISTORIJA MODERNE I SAVREMENE UMETNOSTI**

---

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. 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.

## **AD322 DIZAJN PUBLIKACIJA 2**

---

Na predmetu Dizajn publikacija 2, prethodno upoznati sa grafičkim elementima i osnovama oblikovanja publikacija na predmetu Dizajn publikacija 1, studenti se bave rešavanjem zahtevnijih i složenijih formi (od ideje/skice do gotovog proizvoda – brošure, kataloge, novine, časopise, de lova korporativne kampanje i drugog publikovanog dizajna komunikacija). Studenti se upuštaju u planiranje i istraživanje kreirajući koncepte koji utiču na uvećanje vrednosti sadržaja. Definišu hijerarhiju informacija kroz pravilno i funkcionalno postavljenje svih grafičkih elemenata u razumljivo vizuelno jedinstvo.

## **AD310 DIZAJN PAKOVANJA 1**

---

Svakodnevno dolazimo u kontakt sa ambalažom različitog oblika, veličine i namene koja nas obaveštavaju o odlikama, opasnostima, prednostima ili vrednosti proizvoda koji se u njoj nalazi. Jedan deo ambalaže napravljen je tako da se odbacuje odmah nakon kupovine ili otvaranja dok je u drugom slučaju ambalaža sastavni deo proizvoda tokom cele njegove upotrebe. Grafički dizajner mora da stvori ubedljivo grafičko rešenje ambalaže koje pre svega mora lako privući pažnju i da pri tom vodi računa o zahtevima regulative, pravilima poslovanja i ekološkim kriterijumima koje moraju ispunjavati industrijski proizvodi.

## **AD355 3D MODELOVANJE (3DMAX)**

---

Predmet “3D modelovanje” ima za cilj definisanje načina i mogućnosti formiranja kompjuterski generisane slike i razumevanje elemenata iz kojih se sastoji kompjuterska grafika. Usvajanjem procesa modelovanja predmeta i scene u tri dimenzije u cilju formiranja “generisane slike”, kao produkta kompjuterske grafike, omogućava studentu multidisciplinarno shvatanje savremene digitalne slike. Student na jednoj strani usvaja i koristi tehničke principe iz prirodnih nauka koji se na drugoj strani komponuju u digitalnu sliku na osnovu likovnog nasleđa.

Savladavanjem različitih tehnika 3d modelovanja u odgovarajućim 3d programima, mladi umetnik moći će da formira željeni oblik bilo kog predmeta (realnog ili izmišljenog), da ga postavi u takođe modelovani 3D prostor i da ga osvetli sa generisanim svetlosnim izvorima u kvalitetu realne studijske rasvete.

## **AD170 DIGITALNE KOMUNIKACIJE**

---

Ovaj predmet za cilj ima da studente upozna sa fundamentalnim principima na kojima se grade digitalne komunikacije u okruženju novih medija. Pokrivene su oblasti poput principa dizajna, teorije i istraživačkih tehnika na polju dizajna, advertajzinga i marketinga, veb promovisanja. Takođe, analizira se i stepen socio-društvenih uticaja koje sa sobom nosi internet, pojava veb 2.0, veb umrežavanja, fenomen blogova itd. Cilj predmeta je da studenti dobiju sliku o najnovijim tendencijama razvoja korisnički orijentisanih načina komuniciranja u digitalnom okruženju. Student se osposobljava 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.



## AD312 DIZAJN PAKOVANJA 2

---

U okviru ovog predmeta studenti stiču znanje i veštine kreiranja pakovanja kroz nekoliko faza. Prvi deo dizajna pakovanja je dizajn tj. kreiranje logoa za ime proizvoda u odnosu na izabranu temu, kao osnova od koje se dalje dizajn pakovanja razvija. Druga faza je kreiranje strukturalnog pakovanja, tj. forme pakovanja crtanjem rasklopa pakovanja, bilo da je pakovanje u formi kutije, etikete, kese i podrazumeva izradu trodimenzionalne makete od dvodimenzionalnog rasklopa koje je kreirano. Treća faza uključuje grafičko rešenje pakovanja koje podrazumeva idejno rešenje kreirano uz pomoć vizuelnih elemenata fotografije, ilustracije, tipografije, primene logoa i unošenje svog propratnog teksta, bar koda, težine, informacionih etiketa i drugo. Četvrta faza je kreiranje propratnog reklamnog materijala koji treba da promovise i podrži i proizvod i pakovanje. Peta faza je pisana odbrana dizajna pakovanja i uključuje tekstualno objašnjenje dizajna pakovanja sa vizuelnim primerima dizajna pakovanja.

## AD385 PORTFOLIO

---

Cilj predmeta:, Grafički dizajn za štampanje i digitalni portfolio je završen na ovom kursu. Naglasak će biti na prikazivanju jedinstvenog stila i demonstraciji konceptualnih sposobnosti i tehničkih sposobnosti koje ispunjavaju zahteve osnovnih akademskih studija. Cilj ovih predavanja jeste da se student osposobi za rad na tržištu u okviru svih normi i zahteva koji su mu dati, da li od klijenata ili samog tržišta. Ishod predmeta: Sposobnost da predstavlja nečiji rad u oblasti ekspertize, da su studentski radovi tokom 4 godine osnovnih studija, spremni da budu objavljeni i predstavljeni 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 umeću kako dizajnerski i estetski da prezentuju svoje koncepte i ideje, i da se njihova dela predstavljaju javnosti.

## AD372 KOMPOZITING U GRAFIČKOM DIZAJNU

---

Cilj predmeta je osposobljavanje studenata da fotorealistično uklope 3d modele sa pravim fotografijama. Koristeći napredne 3d tehnike rasprostiranja, prelamanja i odbijanja svetla, digitalnih materijala i senki, studenti prave kompoziciju nove slike sa visokim nivoom autentičnosti.

Studenti stiču znanja i sposobnosti, da koristeći tehnike i veštine usvojene na ovom predmetu, samostalno kreiraju ubedljiv spoj 3d generisanih i pravih fotografija. Rezultat koji nastaje je nova, autentična slika, koja deluje realistično i ubedljivo.

## AD415 TEORIJA VIZUELNE KULTURE

---

Cilj ovog predmeta je izučavanje, otkrivanje i promovisanje oblika vizibiliteta kroz istoriju ljudske kulture i civilizacije. Predmet omogućava sagledavanje značaja uobrazilnog viđenja i negovanja culture 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.

## **AD261 INTERAKTIVNI MEDIJI 1**

---

Ovaj predmet bavi se konceptima u oblasti interaktivnog multimedijalnog dizajna i njihovom primenom u novomedijskom okruženju. Posebna pažnja biće posvećena izučavanju pojedinih tipova interaktivnog stvaralaštva kao što je interaktivna animacija. Studenti će biti upoznati sa multimedijalnim načinom razmišljanja, konceptima i kreiranjem 2D animacije, primenom i editovanjem digitalnog zvuka, digitalnog video i međusobnom interakcijom elemenata vizuelne komunikacije u digitalnom okruženju. Takođe, na predmetu se proučavaju karakteristike i priroda novomedijskog prostora. U okviru ovog predmeta predviđeno je da studenti nauče da rade u Adobe Animate-u kako bi ga upotrebljavali u daljem razvoju i istraživanjima na polju interaktivnog multimedijalnog dizajna.

## **AD165 UVOD U ANIMACIJU**

---

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 kao što je Adobe After Effects, kao i specifičnostima video formata kroz kreativne zadatke. Istražujući tehnike stop trika 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 upoznavajući se istovremeno sa osnovama audio video montaže i specijalnim filmskim efektima.

Razumevanjem gradiva iz ovog predmeta studenti mogu samostalno da 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 montaže videa. Kroz različite kreativne i tehničke vežbe studenti usvajaju znanja potrebna za samostalno snimanje i menjanje video materijala, upoznaju se sa programima za obradu videa i mogu da produkuju video u standardizovanim video formatima.

## **AD340 DIGITALNA ILUSTRACIJA**

---

Cilj ovog predmeta je učenje i ovladavanje sintetizovanog vizuelnog jezika na osnovu analize, posmatranja, sugestijama i korekcijama. Studente upućuje da primenjuju vizuelne, likovne, estetske, etičke i kreativne potencijale, gradeći likovne forme, konstruišući različite koncepte i kombinacije vizuelnih komunikacija na kritički, samokritički i analitički način. Prethodno uvođenje studenta u svet ilustracije kroz predmet AD260 omogućava tumačenje i izradu ilustracije na sledećem nivou koji podrazumeva izradu ilustracije u adekvatnom računarskom programu (Adobe photoshop, Adobe Illustrator). Studenti savladavaju poznavanje i upotrebu adekvatnih alata, a zatim i pronalaženje specifičnog vizuelnog rukopisa u digitalnoj formi. Priprema za štampu je takođe navedena kao bitan element u sveobuhvatnom procesu izrade digitalne ilustracije od početne skice do štampanog proizvoda. Izrada radova i vežbi se vrši na grafičkoj tabli za crtanje.

## **AD411 GRAFIČKI DIZAJN 3**

---

Istraživanje veze između kreiranja umetničkog dela i novih medija kroz teoriju i praksu. Predmet takođe obuhvata i istraživanje relevantnih umetnika koji kombinuju video, digitalne medije, fotografiju, književnost i ostalo. Cilj predmeta je sagledavanje uticaja ovih transformacija na savremeni grafički dizajn i stvaralaštvo generalno.

## **AD156 ANIMIRANA GRAFIKA**

---

Predmet za cilj ima istraživanje mogućnosti kreativnog povezivanja kretanja i vizuelnih elementa. Kroz teorijska predavanja iz oblasti prirode i karakteristika kretanja i analizu primera iz oblasti grafike kretanja, student se upoznaje sa principima kretanja u statičnim i pokretnim vizuelnim kompozicijama i uči kako da te principe koristi u individualnom radu. Student se osposobljava da kreativno osmišljava i realizuje kratke animirane forme sastavljene od animirane tipografije, grafičkih objekata i statičnih slika.

## **AD352 VEB DIZAJN 2**

---

Ovaj predmet pokriva napredne tehnike i alate za izradu funkcionalnih veb rešenja sa akcentom na primenu važećih veb standarda. Student se dublje upoznaje sa tehnikama i strategijama izrade dinamičkog sadržaja. Student kompleksno sagledava prirodu medija i prilagođava funkcionalna veb rešenja istom i ovladava tehnikama rada u naprednim alatima i tehničko-tehnološkim strategijama izrade dinamičkog sadržaja za veb. Predmet se, takođe, bavi i analizom i upotrebom najboljih praksi iz oblasti digitalnog dizajna, interaktivnosti, psihologije korisnika, interfejs dizajna, interaktivne naracije itd.

## **AD330 DIZAJN INTERAKCIJE I KORISNIČKOG ISKUSTVA**

---

U fokusu predmeta je korisnički orjentisan dizajn koji studenti mogu kroz projekte usmeriti ka dizajnu mobilnih aplikacija, video- igrama, veb aplikacijama, interaktivnom filmu i drugim interaktivnim medijima u odnosu na svoja interesovanja i uže usmerenje. Predmet je fokusiran na istraživanje korisnika, pravljenje psiholoških profila, kreiranje interaktivnih prototipa, testiranje upotrebljivosti prototipa, korišćenje Persona (univerzalni psihološki profil korisnika u odnosu na ciljnu grupu i namenu proizvoda). Na vežbama studenti uče da koriste nove alate za dizajn i prototipe, kao i alate za testiranje i analitiku. Predmet je projektno orjentisan tako da svaki student radi na sopstvenom projektu od početka do kraja semestra. (eng. User interaction & User experience design, UI & UX design).

## **AD369 RAZVOJ KARAKTERA I OKRUŽENJA ZA VIDEO IGRE**

---

Predmet je koncipiran tako da tretira materiju koja se bavi vizuelnim aspektom video igara. Uz značajan teorijski sadržaj, akcentat je ipak, na vizuelno- oblikovnom aspektu igara. 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. Materija je data u medijski neutralnom tonu (sa izuzetkom nekoliko predavanja koja tretiraju žanrove igara), tako da se stečena znanja i veštine mogu primeniti u širokom spektru medija, od filma, animiranog filma, eksperimentalnih animirano-filmskih formi, do igara.

## STRUČNA PRAKSA

---

Cilj stručne prakse je da studente pripremi i obezbedi kvalitetno sticanje kompleksnijeg iskustva o njihovoj profesiji i radnim zadacima za koja se školuju. Programski zadaci su tako postavljeni da u prvoj fazi vode i omogućće upoznavanje radne sredine, profil organizovanosti, raspodelu radnih zadataka i uvid u sadržaj aktivnosti, uvid u specifičnosti rada na različitim radnim mestima. Naredni zadaci su orijentisani na uključenje studenata u projekte različitih vrsta, obima i namena, u njihovoj početnoj, razvojnoj ili završnoj fazi, kao i u njihovu implementaciju od instalacije, obuke do održavanja. Studenti kroz asistiranje u konkretnim zadacima, trebaju bolje upoznati i u što većoj meri prihvatiti tehnologiju rada, kako bi u narednoj fazi krenuli u projekte samostalno.

Kroz sagledavanje radne sredine i konkretnih radnih aktivnosti student treba steći nova znanja, sigurnost u radu i mogućnost integrisanja parcijalno stečenih znanja i veština kroz prethodne studije. U radu u profesionalno orijentisanoj okolini, stiču se i šira iskustva o zahtevima prema specijalnosti za koju se student priprema, omoguććuje kvalitetno sagledavanje uspešnosti prethodnog školovanja i jasna procena potrebe za daljim usavršavanjem.

Što potpunijim uklapanjem u radnu sredinu, prihvatanjem radnih obaveza i odgovornosti, razvojem sposobnosti saradnje i timskog rada, student treba upotpuniti i bolje shvatiti te komponente profesionalnog rada, prethodno opisanih u namenskim predmetima studija.

## ZAVRŠNI RAD

---

U svom završnom radu, student treba da pokaže da je ovladao primenom digitalnih umetnosti.

## KONTAKT I LOKACIJA



**Atraktivna lokacija  
na obali Dunava**

**Univerzitet Metropolitan** Beograd  
Tadeuša Koščuška 63  
11158 Beograd, Srbija  
☎ +381 (11) 20 30 885  
✉ info@metropolitan.ac.rs



**Atraktivna lokacija  
u centru Biznis parka**

**Univerzitet Metropolitan** Niš  
Bulevar Svetog Cara Konstantina 80A  
18116 Niš, Srbija  
☎ +381 (18) 551 000  
✉ info.nis@metropolitan.ac.rs