

Fakultet dramskih umjetnosti / Produkcija / Produkcija digitalnih interaktivnih medija II

Uslovljenost drugim predmetima	
Ciljevi izučavanja predmeta	Cilj izučavanja predmeta jeste da, kao nastavak premeta PRODUKCIJA DIGITALNIH INTERAKTIVNIH MEDIJA, na još višem studijskom nivou, studente uvede u koncepte, analize, i aktivnosti koje sačinjavaju produkciju u oblasti interaktivnih, digitalnih medija kao i da, kroz praktične radove, studentima omogući platformu za neposredno sagledavanje i rešavanje produkcijskih izazova u ovoj, novoj, medijskoj oblasti. Predmet ima za cilj da pripremi studente, ne samo da shvataju oblast produkcije interaktivnih, digitalnih, medija, i njen uticaj na ukupno dejstvo savremenih medija, već i da osposobi studente da ostvare aktivan doprinos, pa i da prednjače, u ovoj oblasti, u Crnoj Gori, i šire.
Ime i prezime nastavnika i saradnika	
Metod nastave i savladanja gradiva	Predavanja. Multimedijalne projekcije. Projekti. Dijalog. Učenje i samostalni rad. Konsultacije.
I nedjelja, pred.	Uvod. Pregled tržišta interaktivnih digitalnih medija
I nedjelja, vježbe	
II nedjelja, pred.	Kultura konvergencije
II nedjelja, vježbe	
III nedjelja, pred.	Mrežna remiks kultura
III nedjelja, vježbe	
IV nedjelja, pred.	Kultura i umetnost postprodukcije
IV nedjelja, vježbe	
V nedjelja, pred.	Brendirana zabava
V nedjelja, vježbe	
VI nedjelja, pred.	Izazovi i procedure u produkciji 'anytime - anywhere ' medija
VI nedjelja, vježbe	
VII nedjelja, pred.	Stvaranje i produkcija 'on-line' zajednica
VII nedjelja, vježbe	
VIII nedjelja, pred.	KOLOKVIJUM
VIII nedjelja, vježbe	
IX nedjelja, pred.	Koncepti i produkcija poznata kao 'user generated content'
IX nedjelja, vježbe	
X nedjelja, pred.	Digitalni poslovni modeli i modeli merenja učinaka
X nedjelja, vježbe	
XI nedjelja, pred.	Produkcija sadržaja za mobilnu telefoniju i prateće medije
XI nedjelja, vježbe	
XII nedjelja, pred.	Komunikacija preko blogova, podcasta, videocasta, foruma i vikija
XII nedjelja, vježbe	
XIII nedjelja, pred.	E biznis/produkcija - izazov menadžmentu
XIII nedjelja, vježbe	
XIV nedjelja, pred.	Priprema za ispit
XIV nedjelja, vježbe	
XV nedjelja, pred.	Multimedijalni projekat kao finalni ispit
XV nedjelja, vježbe	
Obaveze studenta u toku nastave	Nastava i završni ispit: (4 sati) x 16 = 64 sati Neophodna priprema prije početka semestra (administracija, upis, ovjera): 2 x (4 sati) = 8 sati Ukupno opterećenje za predmet: 3 x 30 = 90 sati Dopunski rad za pripremu ispita u popravnom ispitnom roku, uk
Konsultacije	

Opterećenje studenta u casovima	3 kredita x 40/30 = 4 sati Struktura: 2 sati predavanja 0 sati vježbi 2 sati individualnog rada studenta (priprema za laboratorijske vježbe, za kolokvijume, izrada domaćih zadataka) uključujući i konsultacije
Literatura	Drexler, K. Eric, Engines of Creation, Chapter 3: 'Predicting and Projecting ' http://www.kurzweilai.net/meme/frame.html?main=/articles/art0124.html More, Max , 'Grasping the Future: Comparing Scenarios to Other Techniques' http://www.kurzweilai.net/meme/frame.html?main=/articles/art0178.html Joy, Bill "Why the Future Doesn't Need Us" Available at: http://www.primitivism.com/future.htm Harvard Internet research center http://cyber.law.harvard.edu/home/research_publication_series
Oblici provjere znanja i ocjenjivanje	Prisustvo na nastavi 20 bodova, provjera znanja tokom nastave 30 bodova i završni ispit 50 bodova. Za prelaznost potreban 51 bod
Posebne naznake za predmet	
Napomena	
Ishodi učenja	Nakon položenog ispita iz predmeta Produkcija digitalnih interaktivnih medija II, studenti i studentkinje će biti osposobljeni da: <ul style="list-style-type: none"> • Definišu tržišta interaktivnih digitalnih medija, te razumiju kulturu konvergencije i mrežne remiks kulture • Razumiju procedure u produkciji 'anytime - anywhere ' medija i produkciji "on-line" zajednica • Projektuju i javno prezentuju konkretne digitalne multimedijalne poslovne modele i produkcijske koncepte "user generated content".