

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

<b>Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА 2</b>		
<b>Наставник или наставници</b> (презиме, средње слово име): <b>Јованић М. Александра</b>		
<b>Статус предмета: Обавезни</b>		
<b>Број ЕСПБ: 5</b>		
<b>Услов: Интерактивна мултимедија 1</b>		
<b>Циљ предмета</b> Усвајање знања која се везују за концепте, принципе и практичну примену интерактивне мултимедије. Усвајање знања из програмирања у ActionScript-у и употреба тих знања у креативне сврхе.		
<b>Исход предмета</b> Стечена знања о креирању напредних и креативних интерактивних садржаја у Flash-у, са одговарајућом применом стечених знања из програмирања, креативном осмишљавању интерактивних пројеката и овладавање савременим техникама мултимедије.		
<b>Садржај предмета</b>  <i>Теоријска настава</i> Напредни концепти Flash-а. Основе програмског језика ActionScript 3.0. <i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i> Сваку тематску јединицу прати један или више задатака који се практично реализује кроз специфично одређене задатке у софтверу <i>Adobe Flash</i> .  <i>Методске јединице по недељама:</i> 1. Увод у креативне употребе програмирања у интерактивној мултимедији 2. Употреба ActionScript-а за основне акције. 3. Догађаји (events) и контролисање догађаја. 4. Контроле тока, типови података. 5. Функције. Рандом функција. 6. Слике, Слова, Тригонометрија. 7. Реализација пројекта – интерактивни квиз. Критичка радионица. 8. Спрајтови, кретање, матрице. 9. XML 10. Контрола активности помоћу миша и тастатуре. 11. Дизајн интерфејса. Звук. 12. Flash екстензије 13. Напредна оптимизација <i>Flash</i> пројеката. 14. Анализа задатка испитног пројекта – компјутерска игра. Презентација репрезентативних примера. Критичка радионица. 15. Конципирање испитног пројекта, критичка радионица.		
<b>Препоручена литература</b>  1. Crawford, C (1984) <b>The Art of Computer Game Design</b> . Mcgraw-Hill Osborne Media. 2. Paul, C. (2003) <b>Digital Art</b> . Thames & Hudson. London. UK. 3. Picot, E. (2009) <b>Play on Meaning? – Computer games as art. The Hyperliterature Exchange and Furtherfield</b> . 4. Salen, K., Zimmerman, E. (2004) <b>Rules of Play: Game Design Fundamentals</b> . The MIT Press. 5. Gary Rosenzweig. "Flash MX Actionscript for Fun&Games" 6. Colin Moock. "Essential ActionScript 3.0", O'Reily. 7. Reinhardt, R. (2006) <b>Flash MX 2004 ActionScript Bible</b> . Wiley. 8. Makar, J (2002) <b>Macromedia® Flash™ MX Game Design Demystified: The Official Guide to Creating Games with Flash</b> . Peachpit Press.		
Број часова активне наставе 3	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 2
<b>Методе извођења наставе</b> Предавања, консултације и студијски истраживачки рад.		
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>		
Предиспитне обавезе		
активност у току предавања	10	
реализација пројеката током семестра		20
Завршни испит		
испитни пројекат	70	