

STUDENTIMA 1. GODINE INFORMATIKE

(i studentima viših godina Informatike koji su izabrali »Softverski praktikum 1« u zimskom semestru)

Svi studenti informatike koji su se opredelili za izborni predmet „**Softverski praktikum 1**“ na raspolaganju imaju mogućnost da izaberu jedan od ponuđenih kurseva:

- **Multimedija**
- **Stono izdavaštvo**
- **Veštine Komunikacija**

Detaljnije objašnjenje svakog od ponuđenih kurseva se nalazi u nastavku.

Da bi nastava mogla na vreme početi, svi studenti koji su birali „Softverski praktikum 1“ se moraju opredeliti za neki od kurseva u što kraćem roku. *Broj mesta na kursovima je ograničen, a popunjavaju se u skladu sa redosledom prijave. Moguće je da ne ostane mesta na kursovima, u kom slučaju studenti treba da biraju neki drugi predmet.*

Odabir kurseva i sami kursevi se nalaze na <https://moodle.pmf.uns.ac.rs>. Na sajt se prijavljujete sa nalogom koji je vezan za Vaš broj indeksa i odgovarajućom lozinkom. Ako dosada niste podesili nalog, uradite to u okviru sajta <https://eportal.pmf.uns.ac.rs>.

Molimo Vas da nađete predmet „**Softverski praktikum 1 - zajednički kurs**“, prijavite se na njega sa ulaznicom „**praktikum**“ i odaberete jedan od predmeta u datoj anketi. Alternativno se može koristiti kod „**39we4p**“ direktno na glavnoj stranici moodle-a. Za telefone je dat i QR kod sa istim sadržajem.



MULTIMEDIJA: Cilj predmeta je da studente upozna sa osnovnim elementima multimedije kao grupe tehnologija koja omogućuje integraciju digitalnog teksta, zvuka, slike i animacije u cilju prezentacije i prenosa informacija. Usled snažnog razvoja računara i računarskih mreža, ova grupa tehnologija prodire u sve oblike modernog života i ima veoma komercijalne aspekte. Praktični cilj kursa je upoznavanje studenata pre svega sa osnovnim formatima za zapis digitalnog teksta, zvuka, slike i video materijala, kao i upoznavanje sa standardnim tehnikama za manipulaciju ovim formatima i nekim slobodno dostupnim alatima.

STONO IZDAVAŠTVO: Cilj predmeta je upoznavanje sa osnovnim tehnikama pripreme za štampu u takozvanom "stonom" okruženju (DeskTop Publishing - DTP), odnosno na računaru, a ne u profesionalnoj štampariji.

Predmet se fokusira na oblik i organizaciju teksta, počevši od redova i pasusa, preko stranica i raspoređivanja elemenata na njoj, od organizovanja jedne stranice, pa do cele knjige.

Praktični ciljevi predmeta su upoznavanje studenata sa dva različita pristupa formatiranja dokumenata. U prvom je glavni fokus da se sistemu objasni semantika toga što želimo da uradimo, te da se formatiranja dobrim delom urade automatski u skladu sa dobrim praksama rada. Primeri za ovo su "normalne" knjige, naučni radovi i slično. Najpoznatiji primer ovakvog sistema je Latex, koji će se raditi u okviru kursa. Drugi pristup je direktno pozicioniranje elemenata stranica u vizuelno kompleksnijim dokumentima, kao što su časopisi, brošure i slično. Primer ovakvog grafičkog programa koji će se raditi na kursu je Scribus.

VEŠTINE KOMUNIKACIJA predstavljaju skup značajnih veština potrebnih za uspešno obavljanje svake vrste posla nezavisno od vrste, uloge i položaja u okruženju. Na taj način, ove veštine se nalaze u vrhu liste veština koje pojedinca izdvajaju iz mase podjednako stručnih osoba. Mogu se opisati kao skup sposobnosti potrebnih da pojedinac uspešno generiše ili primi, interpretira i emituje informaciju na najefikasniji i svrsi prilagodjen način. Pritom se misli na sposobnost da se ovo učini pismeno ili usmeno, u uslovima koji često zahtevaju javno izražavanje ili pregovaranje.

Savremeni tokovi komunikacije, bez obzira na sferu života i delatnost, ne mogu se zamisliti bez informacionih tehnologija. Paralelno sa razvojem kanala komunikacije razvila se i kultura komuniciranja upotrebom elektronskih servisa i definisani su odredjeni standradi koji se preporučuju kao deo dobre prakse u e-komunikacijama. Sa druge strane, veština komuniciranja igra značajnu ulogu u životu svakog IT stručnjaka i učesnika u procesu razvoja softverskog proizvoda. Ovo se ogleda u sposobnosti da se razume i pravilno zabeleži zahtev korisnika, da se uspešno funkcioniše u timu nezavisno od trenutne uloge, ali i da se krajnji proizvod uspešno promoviše i predstavi tržištu.