

| | | | |
|--|-----------------------------|-----------------------------|-----------|
| Студијски програм: ОАС Информационе технологије | | | |
| Назив предмета: Информатички семинар Ц | | | |
| Наставник/наставници: сви наставници на студијском програму | | | |
| Статус предмета: изборни | | | |
| Број ЕСПБ: 5 | | | |
| Услов: нема | | | |
| Циљ предмета Оспособљавање студената за савладавање принципа одабраних савремених информатичких дисциплина којих нема у програму осталих предмета. Међу понуђеним темама су геометријски алгоритми, структурна Рамзијева теорија, развој .NET апликација, Arduino и IoT програмирање, Unity – развој компјутерских игара као и позиционе игре. | | | |
| Исход предмета <i>Минимални:</i> На крају курса, очекује се да успешан студент буде способен да на илустративном примеру прикаже познавање основних принципа одабране савремене информатичке дисциплине. <i>Пожељни:</i> На крају курса, очекује се да успешан студент демонстрира дубље разумевање основних принципа одабране информатичке дисциплине кроз њену примену у одговарајућем реалном примеру. | | | |
| Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Теоријске основе одабране информатичке дисциплине. Технологије и софтверски алати који се користе у тој дисциплини (Visual Studio Professional, Unity 3D едитор, ESP платформа...). Принципи и намена коришћења одговарајућих технологија и софтверских алата у одабраној информатичкој дисциплини. <i>Практична настава</i> Увежбавање коришћења одговарајућих технологија и софтверских алата на илустративним примерима у циљу савладавања основних принципа одабране информатичке дисциплине. | | | |
| Литература По препоруци наставника, у зависности од одабране теме. | | | |
| Број часова активне наставе | Теоријска настава: 1 | Практична настава: 2 | |
| Методe извођења наставе Наставници пријављују теме, а веће их одобрава пре почетка школске године. Студенти при упису семестра бирају одговарајућу тему. На предавањима се користе класичне методе наставе уз коришћење пројектора. У зависности од теме и дисциплине, на вежбама се на рачунару обрађују реални примери из одговарајуће информатичке дисциплине коришћењем одабраног софтверског алата, или се фокусира на савладавање теоријског знања кроз вежбе на табли. | | | |
| Оцена знања (максимални број поена 100) | | | |
| Предиспитне обавезе | поена | Завршни испит | поена |
| семинарски рад | 70 | усмени испит | 30 |