

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета	Интерактивна књига	
Наставник или наставници	мр Батајић Сретеновић Ђ. Оливера, др Пауновић В. Маријана	
Статус предмета	изборни	
Број ЕСПБ	10	
Услов	нема	
Циљ предмета		
Представљање савремених кретања у обликовању и структурирању интерактивне књиге од рор-уп-а до HTML-а. Упознавањем са процесима пројектовања различитих структура књиге, као и начинима правилног грађења интерактивности у књизи (у зависности од форме), студент добија платформу знања која му омогућавају да самостално реализује одређени облик интерактивне књиге. Повезивање области Графика књиге и Пројектовање облика резултира усавршавању професионалне праксе примењеног уметника и дизајнера.		
Исход предмета		
Владање различитим принципима интерактивности књиге. После положеног предмета студент стиче геометријска знања као и уметничке вештине које су неопходна у поступку пројектовања интерактивности књиге у папирном облику, односно знања из кодирања (HTML и CSS) и дизајна која су неопходна у поступку пројектовања интерактивности књиге у дигиталном облику. Студент ће моћи да користи и синтетизује специфична знања (техничко-технолошка) и уметничке вештине из области Графика књиге и Пројектовање облика и да их примени у ауторском раду / стваралачком процесу / истраживању које је у вези са будућим докторским уметничким пројекатом. На основу резултата анализе могућих интерактивности књиге, које студент оствари у току наставе, реализује се интерактивна књига, у папирној или дигиталној форми.		
Садржај предмета		
<i>Предавања</i>		
Појам интерактивности / основни принципи интеракције / улога интерактивности		
Форме интерактивности у књизи / 3D књига и књига као апликација		
Савремена кретања у интерактивној књизи (уметници, платформе...)		
Технике и технологија израде интерактивних књига (инжењеринг, дигитална типографија, екрански фонтови, дигитална илустрација, звук, слика...)		
Пројектовање интерактивности у папирном облику		
Пројектовање искакалица (рор-уп) у књизи		
Примена оригамија у књизи		
Структура интерактивне књиге / Визуелна хијерархија елемената		
Психологија опажања		
Пројектовање интерактивности у дигиталном облику (кодирње и програми за прављење апликација)		
<i>Студијско истраживачки рад</i>		
Пројектовање интерактивности књиге код које су интерактивни елементи главни чиниоци у књизи. Пројектни задатак, као резултат истраживања у две различите уметничке области, може бити такав да се интерактивност решава у области Пројектовање облика (папирни облик), а структура књиге у области Графика књиге, или такав да се интерактивност решава у области Графика књиге (дигитални облик), а структура у области Пројектовање облика. Образлагање процеса рада је у форми есеја.		
Препоручена литература		
- <i>Designing Interaction</i> , Bill Moggridge, The MIT Press, London, 2007		
- <i>Don't Make Me Think</i> , Steve Krug, New Riders Publishing, 2006		
- <i>No More Rules</i> , Rick Poynor, Laurence King Publishing, 2003		
- <i>Origami: Vodič kroz umjetnost presavijanja</i> , Rick Beech, Leo commerce, Rijeka, 2005		
- <i>Paper: Versuche zwischen Geometrie und Spiel</i> , Franz Zeier, Haupt, Bern, Stuttgart, Wien, 2001		
- <i>3D Geometric Origami Modular Polyhedra</i> , R. Gurkewitz, B. Arnstein, New York, Dover Publications, Inc., 1995.		
- <i>The Anatomy of Design</i> , S. Heller, M. Ilić, Rockport Publishers, Inc. Gloucester, Mass. 2007		
- <i>The Pop-Up Book</i> , Paul Jackson, An Owl Book, 1993		
- Часопис <i>Computer Arts</i>		
Број часова активне наставе: 8	Предавања: 2	Студијски истраживачки рад: 6
Методe извођења наставе		
Предавања, презентације, индивидуални рад, студијски истраживачки рад, консултације и коректуре		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Предиспитне обавезе		70
Редовно похађање наставе		10
Есеј		15
Пројектни задатак		45
Испит – презентација пројекта		30