

1.	Наслов на наставниот предмет	Компјутерска уметност Computer art		
2.	Код	СИ-И-08		
3.	Студиска програма	Двогодишни магистерски студии по Информатички науки и компјутерско инженерство модул Софтверско инженерство		
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство – ФИНКИ		
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	втор циклус		
6.	Академска година / семестар 2 / летен / изборен	7. Број на ЕКТС кредити	6	
8.	Наставник	Проф. д-р Драган Михајлов, проф. д-р Сузана Лошковска		
9.	Предуслови за запишување на предметот	Нема		
10.	Цели на предметната програма (компетенции): По завршување на курсот се очекува кандидатот да ги знае концептите на компјутерската уметност и компјутерскиот дизајн и да може да употребува современи компјутерски алатки во применетата уметност и графички дизајн.			
11.	Содржина на предметната програма: Историја на развојот на уметноста. Запознавање со основните концепти на компјутерскиот дизајн. Системи за управување со бојата и нејзина примена при дизајн на веб. Математиката во уметноста. Основни елементи и принципи за дизајн при креација на веб страници. Теорија за дизајн на веб-страници. Стандарди за креирање и едитирање на слики. Оптимизирање на графиката. Особености на статички и динамички веб-страници. Запознавање со Micromedia Flash. Изработка на проект за дизајн на веб.			
12.	Методи на учење: Предавања поддржани со презентации преку слајдови, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа, учење во електронско опкружување (форуми, консултации).			
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ECTS x 30 часа = 180 часа		
14.	Распределба на расположивото време	60 + 0 + 120 = 180 часа		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	60 часови

		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	0 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	45 часови
		16.2.	Самостојни задачи	45 часови
		16.3.	Домашно учење	30 часови
17.	Начин на оценување			
	17.1.	Тестови		45 бодови
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)		45 бодови
	17.3.	Активност и учество		10 бодови
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)	до 59 бода		5 (пет) (F)
		од 60 до 68 бода		6 (шест) (E)
		од 69 до 76 бода		7 (седум) (D)
		од 77 до 84 бода		8 (осум) (C)
		од 85 до 92 бода		9 (девет) (B)
		од 93 до 100 бода		10 (десет) (A)
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	реализирани активности 15.1 и 15.2		
20.	Јазик на кој се изведува наставата	македонски и англиски		
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	механизам на интерна евалуација и анкети		
22.	Литература			
	22.1.	Задолжителна литература		
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач
	1.	James G. Lengel	The Web Wizard's Guide to Web Design	Addison-Wesley
	2.	Niederst, Jennifer	Design in a Nutshell, 2nd Edition	O'Reilly & Associates
	3.			
22.2.	Дополнителна литература			

Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
1.				
2.				
3.				

