

**Табела. 9.8** Компетентност ментора

<b>Име и презиме</b>		Вељко В. Алексић		
<b>Звање</b>		Ванредни професор		
<b>Ужа научна, уметничка односно стручна област</b>		Образовна технологија		
<b>Академска каријера</b>	Година	Институција	Ужа научна, уметничка односно стручна област	
Избор у звање	2022.	Факултет техничких наука у Чачку	Образовна технологија	
Докторат	2017.	Природно-математички факултет Универзитет у Новом Саду	Методика наставе природних наука, математике и рачунарства	
Мастер диплома	2011.	Технички факултет Чачак	Техника и информатика	
Диплома	2010.	Технички факултет Чачак	Техника и информатика	
<b>Списак дисертација-докторских уметничких пројеката а у којима је наставник ментор или је био ментор у претходних 10 година</b>				
Р.Б.	Наслов дисертације- докторског уметничког пројекта	Име кандидата	*пријављена	** одбрањена
/	/	/	/	/
*Година у којој је дисертација-докторски уметнички пројекат пријављена-пријављен (само за дисертације-докторске уметничке пројекте које су у току), ** Година у којој је дисертација-докторски уметнички пројекат одбрањена (само за дисертације-докторско уметничке пројекте из ранијег периода)				
<b>Категоризација публикације научних радова из области датог студијског програма према класификацији ресорног Министарства просвете, науке и технолошког развоја а у складу са допунским захтевима стандарда за дато поље (минимално 5 не више од 20)</b>				
1.	<b>Aleksić, V., Ivanović, M.</b> (2016). Introductory Programming Subject in European Higher Education. Informatics in Education, 15(2), 163-182. doi:10.15388/infedu.2016.09			M24
2.	<b>Aleksić, V., Ivanović, M., Budimac, Z., Popescu, E.</b> (2016). Commercial Off-the-Shelf Games as Learning Media. Proceedings of the 17th International Conference on Computer Systems and Technologies, CompSysTech'16, June 23-24, Palermo, Italy, ACM International Conference Proceeding Series, Vol. 1164, ACM Inc., N.Y. USA, 355-360. doi:10.1145/2983468.2983493			M33
3.	<b>Aleksić, V., &amp; Ivanović, M.</b> (2017). A Literature Review of Empirical Research on the Effects of Digital Games on Learning Styles and Multiple Intelligences, Croatian Journal of Education, 19(2), 511-562. doi:10.15516/cje.v19i2.2060			M23
4.	<b>Aleksić, V., Ivanović, M.</b> (2017). Digital Gameplay Habits and Multiple Intelligences Profile of Early Adolescents Living in Rural Areas. Proceedings of IEEE 17th International Conference on Advanced Learning Technologies, Timisoara, Romania, IEEE Computer Society Order Number E6112, 3-7th July, 119-122. doi:10.1109/ICALT.2017.35			M33
5.	<b>Aleksić, V., &amp; Ivanović, M.</b> (2017). Early Adolescent Gender and Multiple Intelligences Profiles as Predictors of Digital Gameplay Preferences, Croatian Journal of Education, 19(3), 697-727. doi:10.15516/cje.v19i3.2262			M23
6.	Ivanović, M., Klačnja Miličević, A., <b>Aleksić, V.,</b> Bratić, B., Mandić, M. (2018). Experiences and perspectives of Technology-enhanced learning and teaching in higher education – Serbian case. 22nd International Conference on Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems, Procedia Computer Science, 126, Belgrade, Serbia, 3-5th September, 1351–1359. doi:10.1016/j.procs.2018.08.086			M33
7.	<b>Aleksić, V.</b> (2018). Early Adolescents' Digital Gameplay Preferences, Habits and Addiction, Croatian Journal of Education, 20(2), 463-500. doi:10.15516/cje.v20i2.2583			M23
8.	<b>Aleksić, V., &amp; Politis, D.</b> (2020). The Characteristics of Virtual Reality Usage in Educational Systems, 2020 International Conference on INnovations in Intelligent SysTems and Applications (INISTA), IEEE, Novi Sad, Serbia, 24-26th August, 46:1-46:5. doi:10.1109/INISTA49547.2020.9194682			M33
9.	<b>Aleksić, V., Politis, D.</b> (2021). Current Aspects of Using Artificial Intelligence in Digital Games and Computer Graphics Content Control. International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research - SINTEZA 2021, Belgrade, Serbia, 25th June, 16-20. doi:10.15308/Sinteza-2021-16-20			M33

10.	<b>Aleksić, V., &amp; Politis, D. (2023).</b> The impact of interactive digital technology exposure on generation Z students learning performance in computer graphics and simulations: A comparative study of Greece and Serbia. <i>Inovacije u Nastavi</i> , 36(2), 1-16. ISSN: 0352-2334 doi:10.5937/inovacije2302001a	M23
11.	<b>Aleksić, V., &amp; Politis, P. (2023).</b> Trait Emotional Intelligence and Multiple Intelligences as Predictors of Academic Success in Serbian and Greek IT Students, <i>International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)</i> , 11(2), 173-185. doi:10.23947/2334-8496-2023-11-2-173-185	M23
12.	<b>Aleksić, V. (2023).</b> Pedagoška perspektiva socijalnog učenja u metaverzumu na primeru programiranja računarske grafike. <i>Zbornik radova, Pedagoški fakultet u Užicu</i> , 26(25), 199-216. doi:10.5937/ZRPFU2325167A	M23
<b>Збирни подаци научне активност наставника</b>		
Укупан број цитата, без ауоцитата	Scopus: 69; h=4	
Укупан број радова са SCI (или SSCI) листе	5	
Тренутно учешће на пројектима	Домаћи /	Међународни /
Усавршавања	Стручно академско усавршавање на Департману за информатику, Природно-математички факултет, Аристотелов универзитет у Солуну, Грчка, 2016.	
Други подаци које сматрате релевантним	Додатни биографски подаци на: <a href="http://www.ftn.kg.ac.rs/veljko.aleksic">http://www.ftn.kg.ac.rs/veljko.aleksic</a>	