

Студијски програм: МАС Развој компјутерских игара			
Назив предмета: СТРУЧНА ПРАКСА			
Наставник/наставници:			
Статус предмета: обавезни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: Уписан трећи семестар			
Циљ предмета Упознавање студената са условима и начином рада у студијима за развој компјутерских игара, и свим фазама предпродукције, продукције, тестирања и постпродукције компјутерске игре. Студенти треба да сагледају: глобалну организацију и начин функционисања кључних сегмената развојног тима, као и могућности креативног и техничког решавања конкретних задатака приликом развоја компјутерске игре те преузму активно учешће у раду. На студијском програму је предвиђено, у складу са стандардима за акредитацију, 90 часова стручне праксе у семестру.			
Исход предмета Студенти су оспособљени за ефикасно и успешно укључивање на пословима различитих области студија за развој компјутерских игара у којима су обављали праксу, да унапреде ниво практичних знања, да изграде способност сналажења у новим условима и да побољшају ниво комуницирања.			
Садржај предмета <i>Студенти се упознаје са:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>организацијом, начином функционисања и конкретним задацима студија за развој компјутерских игара</i> • <i>предпродукцијским, продукцијским и постпродукцијским фазама развоја и дистрибуције компјутерских игара</i> • <i>тимском раду и кључним сегментима продукционог тима</i> • <i>хардверском и софтверским платформама које се користе и специфичностима workflow модела развоја</i> - добија конкретне задатке које треба самостално да испуни.			
Литература			
Број часова активне наставе	Теоријска настава:	Практична настава: 90	
Методe извођења наставе Пракса се реализује у студијима за развој компјутерских игара, кроз самостални рад. Сваком студенту се додељује ментор из редова запослених у студију у коме се пракса обавља Проучавање процеса и активности путем увида у документацију и практични рад на одређеним задацима. На крају праксе, ментор даје оцену о успешности обављане праксе, која је један од елемената у оцењивању успешности остварених циљева предмета. Након обављене праксе студент у виду семинарског рада подноси извештај о сопственом раду и активностима, а затим га презентује.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена 60	Завршни испит	поена
активност у току предавања		усмени испит	40
практична настава			
колоквијум-и		
семинар-и	60		