

<b>Студијски програм :</b> Пословна економија и менаџмент (модул Менаџмент медија и културе)			
<b>Назив предмета:</b> Креативне и културне индустрије			
<b>Наставник:</b> др Јелена В. Крстић-Ранђић, проф., доц. др Милан Љ. Гоцић, мр Марија А. Петковић, проф.			
<b>Статус предмета:</b> обавезни предмет			
<b>Број ЕСПБ:</b> 7			
<b>Услов:</b> нема услова			
<b>Циљ предмета</b> Концепт креативних активности примењује се у областима: неиндустријским (плес, позориште, уметнички занати, вајарство, сликарство, археологија, фотографија); културних индустрија (кинематографија, медијске активности, видео игре, играчке, издаваштво); пословних активности (дизајн, мода, архитектура, истраживање и развој, софтвер). Поменуте три димензије чине спој културе, науке и технологије. Циљ је предочити студентима: 1. Креативне вредности и то оне које резултирају креативне производе, услуге или процесе; 2. Значај примене креативних активности у концепту креативне економије.			
<b>Исход предмета</b> Савлађивањем <i>теоријског дела градива</i> из овог наставног предмета, студенти ће бити у стању да разликују сам појам креативности од резултата креативног рада; да сваки креативан рад не доноси креативан производ (услугу), већ да само креативност која производи (услуги) доноси нову економску вредност, може се сматрати резултатом креативног рада и сврстати у садржај креативне економије. <i>Практична настава</i> у оквиру предмета, иницираће исказивање креативних идеја студената као акценат на појединца, његов таленат и могуће стваралаштво.			
<b>Садржај предмета</b> Теоријска настава 1. Појам и значај креативне економије. 2. Развој креативне економије у развијеним земљама. 3. Ефекти креативне економије на развој привреде на глобалном нивоу. 4. Стање и подстицање креативне економије у Србији. 5. Економски трендови у креативним индустријама. 6. Информацијска писменост. 7. Виртуелно комуницирање. 8. Електронски свет (е-пошта, е-трговина, е-банкарство, е-управа, е-здравство, е-учење). 9. Рачунарски облак. 10. Ауторска права и интелектуалне својине. 11. Визуелне уметности, сликарство. 12. Вајарство. 13. Архитектура. 14. Фотографија. 15. Графички дизајн и нови медији. Практична настава 1. Унапређење локалне заједнице применом креативне економије. 2. Резултати креативних индустрија и економија. 3. Примери деловања креативне економије. 4. Креативна економија ствара креативан град, државу – студије случаја. 5. Потенцијали креативне економије у Србији. 6. Претраживање информација. 7. Алати за виртуално комуницирање. 8. Алати електронског света. 9. Коришћење сервиса рачунарског облака. 10. Методе заштите софтвера. 11. Визуелне уметности, сликарство. 12. Вајарство. 13. Архитектура. 14. Фотографија. 15. Графички дизајн и нови медији.			
<b>Литература</b> • Janson H.V., Janson E., <i>Историја уметности</i> , допуњено издање, Нови Сад, 2005. • Васиљевић М., <i>Дизајн савремени прегледи</i> , Београд 1999. • Јанићијевић Ј., <i>Културна ризница Србије</i> , Београд 1996. • Михаић Х., <i>Креативне индустрије, дизајн и конкурентност: проактивни приступ</i> , Центар за Европске интеграције Србије, Београд, 2008.			
<b>Број часова активне наставе</b>	<b>Теоријска настава: 45</b>	<b>Практична настава: 45</b>	
<b>Методe извођења наставе</b> Предавања: Аудиторна предавања уз помоћ презентационе технологије. Вежбе: израда вежби помоћу рачунара ради утврђивања и примене стечених знања уз помоћ и самостално. Вежбања ће се одвијати у рачунарској учионици Консултације. Знање се проверава кроз дискусију, колоквијуме и усмени део испита.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
активност у току предавања	<b>5</b>	писмени испит	
практична настава	<b>5</b>	усмени испит	<b>45</b>
Колоквијум-1	<b>30</b>	.....	
Колоквијум-2	<b>15</b>		