Табела 5.2. Спецификација предмета **Имерзивне технологије**

Студијски програм :Мрежно и системско инжењерство			
Назив предмета: Имерзивне технологије			
Наставник/наставници: др Ђорђевић Мирослав, др Младеновић Ђорђе			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов:			
Циљ предмета Циљ предмета је обучавање студената основним знањима из области имерзивних технологија. Студент треба да стекне увид у битне елементе технологија проширене реалности, виртуелне реалности, као и пратећих технологија попут амбијенталне интелигенције. Циљ предмета је оспособљавање студената за решавање актуелних проблема у области примене технологија виртуелне и проширене реалности у савременим информационим системима.			
Исход предмета Студенти су оспособљени да самостално примењују сервисе и апликације засноване на технологијама проширене и виртуелне реалности за реализацију широког скупа активности у различитим информационим системима.			
Теоријска настава: Увод у виртуелну и проширену реалност. 3Д интерактивни дизајн у виртуелној реалности. Моделовање и симулација. Технологије виртуелне и проширене реалности, хардвер и софтвер. ВР уређаји. Платформе за виртуелну реалност. Проширена реалност. Платформе за проширену реалност. Интеграција и интеракција физичког и виртуелног света, имерзивне (immersive) технологије и мешовита реалност (mixed reality). Платформе за мешовиту реалност. Напредни кориснички интерфејси. Виртуелна и проширена реалност као асистивне технологије. Напредни кориснички интерфејси. римена виртуелне, проширене и мешовите реалности у информационим системима. Виртулена лабораторије. Виртуелна и проширена реалност у: електронском пословању, маркетингу, образовању, здравству, саобраћају, туризму, култури и уметности. **Практична настава:** 2Д и 3Д моделовање у програму Blender или сродном програму.			
Литература 1. Ffiske, T. P. (2020). *The Immersive Reality Revolution: How virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR) will revolutionise the world*. Independently Published. ISBN 9798613910304 2. Magnor, M., & Sorkine-Hornung, A. (2020). *Real VR – Immersive Digital Reality*. Springer. ISBN 9783030418168.			
Број часова активне наставе	**Теоријска настава: 3**	**Практична настава: 3**	
Методе извођења наставе Настава предавања се изводи аудиторно и свака тематска јединица се богато илуструје примерима из праксе. Практична наставе се реализује у лабораторијама опремњене рачунарима. Сваки студент самостално реализује лабораторијске вежбе на засебном рачунару.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена 50	**Завршни испит**	Поена 50
активност у току предавања	20	писмени испит	50
практична настава	30	усмени испт	
колоквијум-и		.....	
семинар-и			