

Прилог бр.3		Предметна програма од прв, втор и трет циклус на студии				
1.	Наслов на наставниот предмет		Компјутерски дизајн и анимации			
2.	Код		169			
3.	Студиска програма		ПИНф			
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)		Машински факултет – Скопје Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ во Скопје			
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)		Прв циклус			
6.	Академска година / семестар		зимски	7.	Број на ЕКТС кредити	6
8.	Наставник		вон. проф. д-р Глигорче Вртаноски			
9.	Предуслови за запишување на предметот		нема			
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Запознавање со основните елементи на компјутерскиот дизајн, симулација и анимација. Моделирање и изработка на графичка презентација преку основните симулациони и амимациони техники.					
11.	Содржина на предметната програма: Вовед и општи напомени за примена на програми за графичка визуелизација и анимација. Развој на дизајн спецификација. Моделирање и статус на објектите. Алатки и функционална декомпозиција. Избор на материјали и напредно моделирање. Креирање на графички и анимациони модели и концепирање на идеја на содржина на анимација. Сценарио на графичка виртуелност со избирање на одговарачки алатки и техники. Композиција и монтирање на автоматизирана анимација. Практична примена.					
12.	Методи на учење: Интерактивни предавања, вежби аудиторни и/или лабораториски, самостојна и/или тимска работа на проектни задачи, самостојно учење.					
13.	Вкупен расположив фонд на време			6 ECTS x 30 часови = 180 часови		
14.	Распределба на расположивото време			30 + 30 + 40 + 20 + 60 = 180 часови		
15.	Форми на наставните активности		15.1.	Предавања- теоретска настава		30 часови
			15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа		30 часови
16.	Други форми на активности		16.1.	Проектни задачи		40 часови
			16.2.	Самостојни задачи		20 часови
			16.3.	Домашно учење		60 часови
17.	Начин на оценување					
	17.1.	Тестови				0 бодови
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)				90 бодови
	17.3.	Активност и учество				10 бодови
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)		под 51 бод		5 (пет) (F)	
			од 51 до 60 бода		6 (шест) (E)	
			од 61 до 70 бода		7 (седум) (D)	
			од 71 до 80 бода		8 (осум) (C)	
			од 81 до 90 бода		9 (девет) (B)	
			од 91 до 100 бода		10 (десет) (A)	
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит		Реализирана активност 17.2.			
20.	Јазик на кој се изведува наставата		Македонски јазик			
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата		анкети и други форми на континуирана евалуација			

22.	Литература				
22.1.	Задолжителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Глигорче Вртаноски	Неавторизирани предавања од Компјутерски дизајн и анимации	Машински факултет - Скопје	
	2.	Rick Parent and otr.	Computer animation complete	Elsevier	2010
	3.	Dariush Derakhshani	Introducing Maya 6: 3D for Beginners	Sybex	2004
	Дополнителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
22.2.	1.	Andrew Gahan	3ds Max Modeling for Games	Elsevier	2009
	2.				
	3.				