

На основу члана 23. став 2. Закона о државној управи („Службени гласник РС”, бр. 79/05, 101/07, 95/10, 99/14, 30/18 др. – закон и 47/18),
министар просвете, науке и технолошког развоја, расписује

Ј А В Н И П О З И В

ЗА ИЗБОР МАСТЕР СТУДИЈСКИХ ПРОГРАМА, СА ПРАТЕЋИМ КРАТКИМ ПРОГРАМИМА СТУДИЈА – МАСТЕР 4.0 КРЕАТИВНЕ ИНДУСТРИЈЕ

1. ПРЕДМЕТ ЈАВНОГ ПОЗИВА

Предмет јавног позива је избор и финансирање мултидисциплинарног студијског програма мастер академских студија у трајању од три семестра из области софтверског инжењерства, анализе података, програмирања, организације и уметности, са најмање једним кратким програмом студија из наведених области.

2. ОБРАЗЛОЖЕЊЕ

Организација *Startup Genome* је у свом годишњем извештају за 2019. годину по први пут анализирала стартап екосистем Србије и издвојила индустрију видео игара као једну од две најразвијеније области у целокупној индустрији креативних индустрија у нашој земљи. Ово потврђује и процес предузетничког откривања спроведен током 2019. године у склопу израде Стратегије паметне специјализације у Републици Србији, 4С. О успеху домаће сцене индустрије видео игара сведочи и Асоцијација индустрије видео игара Србије (SGA), која броји преко 65 чланова и развија програме које подржавају и велика светска имена, као што су *Facebook* и *Unity*. Индустрија видео игара отвара могућност да се запосле компетентни стручњаци из разнородних области, али пре свега да се споје поља техничко-технолошких наука, односно природно-математичких, са пољем уметности. Неке од дисциплина специфичних за ову индустрију укључују: програмирање, графички дизајн, режију, менаџмент медија итд.

Успостављањем оваквог студијског програма, сагласног потребама креативних индустрија, увеле би се нове дисциплине у високошколско образовање у РС, а истовремено би се отворила могућност школовања кадра компетитивног на глобалном нивоу. Овакав приступ има за циљ да изгради компаративне предности кроз повезивање истраживачких и академских снага са потребама привреде, као што је дефинисано Стратегијом паметне специјализације у Републици Србији (4С).

Овај јавни позив има за циљ поспешивање мултидисциплинарности на високошколским установама, промовисање сарадње високошколских установа и послодаваца на развоју студијских програма који одговарају потребама тржишта креативних индустрија, али и повећање броја и квалитета домаћег кадра како би се створили услови за раст ове гране привреде и понудили конкурентнији образовни

програми релевантни за четврту индустријску револуцију. Мисија оваквог јавног позива је вођена и начелима Стратегије паметне специјализације (4С).

3. УЧЕСНИЦИ

На јавни позив могу се пријавити универзитети или факултети чији је оснивач Република Србија, односно аутономна покрајина, а који реализују основне и мастер студијске програме из области рачунарства, информационих технологија, менаџмента и организационих наука и уметности.

На јавни позив се може пријавити и приватна високошколска установа из става 1. ове тачке у заједничкој пријави, уколико је носилац реализације студијског програма високошколска установа чији је оснивач република, односно аутономна покрајина. У том случају носилац реализације студијског програма је високошколска установа из става 1. ове тачке.

4. КУРИКУЛУМ И ЗАВРШНИ РАД

Предлог мастер програма има обим од 90 ЕСП бодова, за групу од 35 студената.

У структури предлога програма треба да су заступљени предмети из најмање три од шест области наведених ниже, а практична настава треба да обухвати упознавање са одговарајућим софтверским алатима:

- 1) **Дигитална уметност** (нпр. пројектовање окружења (*environment design*), графички дизајн, дизајн карактера, дизајн корисничког интерфејса, типографија и др.);
- 2) **Наративне технике** (нпр. теорија стрипа, креативно писање, драматургија у кратким формама, кратки филм, видео игре, трејлери, синематици, ТВ рекламе и др.);
- 3) **Развој игара** (*Entertainment Design*) (нпр. 3Д анимација, дигитално цртање, *game design*, продукција визуелних ефеката, блоковско програмирање, 3Д моделовање, *game engines* и др.);
- 4) **Филм и анимација** (нпр. дигитална фотографија, филмска камера, режија, интерактивни медији, *compositing* и др.);
- 5) **Интерактивно рачунарство** (нпр. *human-computer interaction*, пројектовање корисничког доживљаја, виртуелна или увећана реалност и др.);
- 6) **Пословне вештине** (нпр. управљање пројектима, предузетништво у уметности, креирање портфолија, лична презентација, право интелектуалне својине и др.);

Поред тога изборни предмети треба да укључе најмање две од следеће четири области:

- 1) **Музика и звук** (нпр. снимање звука, дигитална оркестрација, софтвери за нотацију, дизајн звука за филм и видео игре и др.);
- 2) **Маркетинг у дигиталном окружењу** (нпр. понашање потрошача, стратешки маркетинг, аквизиција корисника, дигитална дистрибуција и др.);
- 3) **Основе програмирања** (нпр. визуелизација података, основе програмирања, одабрани алгоритми и структуре података, рендеровање, примена текстуалних програмских језика у визуелној продукцији, програмирање за непрограмере и др.);
- 4) **Напредно програмирање** (нпр. машинско учење, анализа података, процедурално генерисање садржаја и др).

Факултет / универзитет сам утврђује обавезне и изборне предмете на основу горње листе, али и у складу са својим пољем и темама које сматра релевантним за целокупан програм.

Уз предлог програма мастер студија, факултет / универзитет обавезно подноси и предлог најмање једног програма кратких студија из области из става 2. и 3. ове тачке.

5. НАЧИН ВРЕДНОВАЊА И ДОНОШЕЊЕ ОДЛУКЕ О ИЗБОРУ

Предлоге студијских програма вреднује седмочлана Комисија коју именује министар, а коју чине представници Владе, министарства, привреде и високошколских установа ван Републике Србије.

Вредновање се врши према следећим критеријумима:

- 1) Креирање заједничког студијског програма који реализују најмање два факултета у оквиру истог или различитих универзитета, односно у оквиру универзитета (20 бодова);
- 2) Релевантност садржаја предмета у односу на наведене области и на постизање општег циља (до 30 бодова);
- 3) Стручне компетенције наставника и сарадника који ће учествовати у реализацији студијског програма – учешће на домаћим и међународним пројектима из области сродних предложеном курикулуму, посебно на пројектима који су финансирани од стране привреде са комерцијално вредним резултатима (1 бод по пројекту за домаће и међународне пројекте, а највише 6 бодова, односно 2 бода по пројекту финансираном од стране привреде, а највише 14 бодова; укупно за домаће и међународне пројекте највише 20 бодова);
- 4) Број ангажованих наставника (који ће бити ангажовани на студијском програму) који су ангажовани на страном универзитету, односно број наставника из иностранства са одговарајућим компетенцијама из области

сродних предложеном курикулуму (2 бода по наставнику, а највише 10 бодова);

- 5) Број предавача ван радног односа (из привреде) који ће бити ангажовани на студијском програму (2 бода под предавачу, а највише до 10 бодова);
- 6) Инфраструктура (специјализовани хардвер и софтвер) коју поседује факултет / универзитет потребна за реализацију програма. Процент наставе који ће бити посвећени практичном раду у одређеном софтверу. Навести тачан назив софтвера који ће бити коришћен у настави (до 5 бодова);
- 7) Високошколске установе које имају искуство и доказ да су акредитовали и реализовали, на неком од нивоа студија, студијске програме из области дигиталних уметности и креативних индустрија (до 5 бодова).

Бодовање се врши тако што сваки члан комисије може да додели највише 100 бодова, а пријава може да добије максимално 700 бодова (зависи од броја чланова комисије).

Програм обавезно садржи стручну праксу и практичан рад у трајању од најмање 8 недеља, која се реализује код послодавца који обавља делатност из наведених области.

Тема и садржај завршног рада морају бити резултат практичног истраживања, односно пројектне активности, која се реализује за потребе и у сарадњи са послодавцем, односно са компанијама са којима су факултети претходно склопили уговор о сарадњи.

Предлог програма садржи и академски назив, који може бити и нов у односу на важећи Правилник о Листи стручних, академских и научних назива („Службени гласник РС“, бр.53/17, 114/17, 52/18 21/19, 34/19 и 6/20). У случају избора програма у складу са овим јавним позивом, високошколска установа поднеће захтев за допуну Правилника о Листи стручних, академских и научних назива новим академским називом, у складу са законом.

На основу вредновања предлога програма у складу са критеријумима из става 2. ове тачке, Комисија формира Прелиминарну листу вредновања и рангирања у року од 10 дана од дана истека рока за подношење пријава.

Рок за подношење жалбе на Прелиминарну листу је осам дана од дана њеног објављивања на сајту Министарства.

Коначну листу вредновања и рангирања Министарство објављује на званичној интернет страници осам дана од дана истека рока за жалбу.

6. НАСТАВНИЦИ

За реализацију програма из тачке 1. овог јавног позива потребно је да установа има наставнике и сараднике са релевантим компетенцијама за извођење наставе.

У реализацији наставе, поред наставника и сарадника, учествују и стручњаци из привреде (у својству предавача ван радног односа).

7. ФИНАНСИРАЊЕ ИЗАБРАНОГ ПРЕДЛОГА СТУДИЈСКОГ ПРОГРАМА

Студијски програми који буду изабрани у складу са овим јавним позивом финансирају се на следећи начин:

- 1) Награда за избор предлога програма – 500.000 динара;
- 2) Средства за припрему материјала за акредитацију – 3.000.000 динара;
- 3) Средства за плаћање накнаде Националном телу за акредитацију и проверу квалитета у високом образовању – 400.000 динара;
- 4) Средства за набавку потребне опреме (рачунара, софтвера, учила...) за реализацију студијског програма – 1.000.000 динара;
- 5) Средства за накнаде студената на студентској пракси – 1.000.000 динара;

На изабраним студијским програмима Влада ће у школској 2020/2021. финансирати 15 студената. Остатак до пуног броја студената високошколска установа уписује као самофинансирајуће.

Са факултетима / универзитетима чији је студијски програм изабран Министарство просвете, науке и технолошког развоја закључује уговор о уређивању међусобних права, обавеза и одговорности уговорних страна, а нарочито: предмет програма, износ финансирања, динамика исплате средстава, обавеза наменског трошења средстава и поступање у случају ненаменског трошења, обавеза обавештавања о реализацији програма, рок за подношење извештаја о реализацији програма и период реализације студијског програма.

У случају да предлог програма предлажу два или више факултета, обавезан елемент уговора је спецификација за исплату средстава по факултету.

Факултет / универзитет у обавези је да изводи изабрани студијски програм за најмање две генерације студената, почев од школске 2020/2021. године.

У случају из тачке 3. став 2. Јавног позива, факултет / универзитет чији је оснивач Република, односно аутономна покрајина је носилац свих права и обавеза из уговора из става 2. ове тачке.

У случају неподношења захтева за акредитацију, отказивања или неодржавања програма за чију реализацију је добијена дотација, високошколска установа је у обавези да добијена средства врати у буџет Републике Србије у складу са законом.

Иницијатива Дигитална Србија подржаће реализацију овог јавног позива тако што ће са високошколским установама чији студијски програми буду изабрани закључити посебан уговор о опремању учионица ИТ опремом и стипендирању до 5 студената по програму у школској 2020/2021. години.

8. ДОКУМЕНТАЦИЈА

Уз пријаву на јавни позив, учесник прилаже:

- 1) Предлог студијског програма, припремљен у форми књиге предмета;
- 2) Предлог кратких програма студија;
- 3) Листу наставника и сарадника са релевантним референцама којима се доказује испуњеност критеријума из тачке 6. став 2. тач. 3) и 4) Јавног позива;
- 4) Дозволу за рад;
- 5) Списак предавача ван радног односа са релевантним референцама;
- 6) Изјаву о намери да се ангажују предавачи ван радног односа у случају избора студијског програма;
- 7) Спецификација релевантне инфраструктуре за реализацију студијског програма коју факултет / универзитет поседује;
- 8) Списак послодаваца и доказ о сарадњи послодавца и факултета / универзитета код којих се обавља студентска пракса;
- 9) План / програм реализације практичне наставе код послодавца;
- 10) Изјаву о намерама послодаваца да се код њих реализује студентска пракса у случају избора студијског програма.

Пријављивање се врши електронски путем апликације на интернет адреси <https://prijava.mpn.gov.rs>.

Сви прилози се достављају електронски (upload) и тек када се уз пријаву прикаче сви прилози и обележе сва поља може се одштампати пријавни формулар који се са потписом органа пословођења шаље на адресу: Министарство просвете, науке и технолошког развоја – Сектор за високо образовање, Београд, Немањина 22–24, са знакомом: „За јавни позив за предлог студијског програма Мастер 4.0 Креативне индустрије“.

9. РОК ЗА ПОДНОШЕЊЕ ПРИЈАВЕ

Рок за подношење пријаве са потребном документацијом јесте 45 дана од дана објављивања јавног позива на сајту Министарства.

Непотпуне и неблаговремене пријаве неће се узимати у разматрање.

10. ИНФОРМАЦИЈЕ

Додатне информације се могу добити у Министарству просвете, науке и технолошког развоја – Сектор за високо образовање, на електронској адреси master_it@mpn.gov.rs.