

e-Learning

Pored tradicionalne nastave **Univerzitet Metropolitan** ima i nastavu preko interneta. Trenutno na **Univerzitetu Metropolitan** preko interneta studira oko 60% naših studenata iz raznih krajeva sveta: Grčke, Austrije, Španije, Nemačke, Sjedinjenih Američkih Država, Meksika, Ujedinjenih arapskih emirata. Prema odredbama Zakona o visokom obrazovanju, diploma stečena na studijama preko interneta izjednačena je sa diplomom stečenom na tradicionalnoj nastavi, i u pogledu stečenog znanja i u pogledu zvanja.

Studentima su **24 časa dostupna multimedijalna predavanja i vežbe**, literature u digitalnom obliku i nastavni materijali za pripremu ispita, što omogućava uspešno studiranje svima koji rade i koji nisu u mogućnosti da svakodnevno fizički prisustvuju predavanjima. Naši predavači su na raspolaganju studentima i putem video konferencija tako da odsustvo fizičke prisutnosti ne isključuje i živu komunikaciju sa predavačima.



e-Learning

Univerzitet Metropolitan

Studirajte preko interneta!

Naši uspesi

Iz godine u godinu, nastavljamo da nižemo uspehe. Svaki naš student je naša preporuka i najveće priznanje našem ulaganju u kadrove. **Univerzitet Metropolitan je izuzetno ponosan na:**

- Studentkinje **AdaJAMM** tima, svetske prvakinje sa **Microsoft Imagine Cup's 'Woman's Athletics App Challenge 2013'** zahvaljujući aplikaciji "Playground".
- Tim studenata **Fakulteta informacionih tehnologija**, koji su postali svetski prvaci na najprestižnijem svetskom takmičenju **ThinkQuest** koje organizuje kompanija **ORACLE**.
- Po istraživanju **iSerbia**, **Univerzitet Metropolitan** se nalazi prvi na listi među **privatnim i peti među državnim na listi TOP 65 fakulteta**.
- Na to što je prvi u Srbiji uveo i dobio dozvolu za rad od **Ministarstva prosvete** koja uključuje i izvođenje nastave na daljinu - preko Interneta, i to zahvaljujući najsavremenijim tehnologijama koje primenjuje.
- Global Game Jam** - **Univerzitet Metropolitan** je prvi domaćin ovog planetarnog takmičenja u jugoistočnoj Evropi.



Tadeuša Koščuška 63, 11000 Beograd,
Republika Srbija, tel. +381 (11) 20 30 885
info@metropolitan.ac.rs



www.metropolitan.ac.rs



OSNOVNE AKADEMSKE STUDIJE

Informacione tehnologije
Poslovni informacioni sistemi
Softversko inženjerstvo
Razvoj igara
Inženjerski i operacioni menadžment
Biznis i marketing
Menadžment u sportu
Grafički dizajn
Dizajn interaktivnih medija
Modni dizajn



Naše studentkinje prve u svetu na Microsoft takmičenju

Student u centru pažnje!

www.metropolitan.ac.rs



FAKULTET
INFORMACIONIH
TEHNOLOGIJA

INFORMACIONE TEHNOLOGIJE

INFORMACIONE TEHNOLOGIJE
(3 godine, 180 ESPB/ECTS; 4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Danas, više nego ikad, sve delatnosti se oslanjaju na primenu informacionih tehnologija, zato IT stručnjaci ne čekaju na posao. Ovaj studijski program obrazuje buduće inženjere koji utvrđuju potrebe svoje organizacije sa primenom informacionih tehnologija, rade na izboru potrebnih IT proizvoda, vrše projektovanje sistema, integrišu različite IT proizvode u jedinstveni sistem i rade na upravljanju njihovim korišćenjem i održavanjem. Inženjeri informacionih tehnologija definišu i održavaju računarske servere i mreže, i odgovorni su za njihov bezbedan rad i zaštitu.

POSLOVNI INFORMACIONI SISTEMI
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Računarski orijentisani informacioni sistemi postali su kritičan deo proizvoda, usluga, operacija i upravljanja organizacijama. Efikasna upotreba informacija i komunikacionih tehnologija je važan element za postizanje konkurentne prednosti preduzeća. Studijski program Poslovni informacioni sistemi ima za cilj da diplomiranim studentima obezbedi znanje i veštine koje će im omogućiti profesionalni rad u oblasti poslovnih informacionih sistema.

SOFTVERSKO INŽENJERSTVO

SOFTVERSKO INŽENJERSTVO
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Softversko inženjerstvo se bavi razvojem i održavanjem efikasnih softverskih sistema. Značaj softverskog inženjerstva je porastao sa rastućim zahtevima za razvojem bezbednih aplikacija, tj. bezbednih softverskih sistema i sa većim značajem velikih i skupih softverskih sistema. Cilj studijskog programa „Softversko inženjerstvo“ je da osposobi studenta da se uspešno bavi profesionalnim razvojem softvera, u skladu sa očekivanjima i potrebama kompanija koje se bave profesionalnim razvojem softvera.

RAZVOJ IGARA
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Industrija video igara je najveća industrija zabave na svetu. Odavno je premašila filmsku po godišnjem prihodu i zaradi. Danas, mi više ne želimo samo da posmatramo radnju, već želimo i da diktiramo njen ishod, što nam video igre i omogućavaju. Računarske igre, poznate i kao video igre, su igre koje se realizuju na personalnim računarima ili drugim mobilnim računarskim uređajima. Pored igara namenjenim zabavi, sve više se koriste i igre namenjene edukaciji. Razvoj video igara zahteva primenu složenog softvera i korišćenje maksimalnih mogućnosti računarskog hardvera.



FAKULTET ZA
MENADŽMENT

MENADŽMENT I MARKETING

INŽENJERSKI I OPERACIONI MENADŽMENT
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Inženjerski i operacioni menadžment obezbeđuje razumevanje planiranja, organizacije i upravljanja poslovnim procesima nabavke, proizvodnje, prodaje, distribucije, pružanja usluga, upravljanja kvalitetom, resursima, inovacijama i drugog... Cilj studijskog programa operacioni menadžment je da pruži studentima neophodna znanja, veštine i kompetencije kako bi po završetku studija mogli da uspešno rade ili nastave da se usavršavaju kroz istraživački rad u ovim oblastima.

BIZNIS I MARKETING
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Marketing je svuda oko nas. Ovaj studijski program omogućava studentima da steknu sposobnost da utvrde potrebe kupaca i definišu zahteve koje proizvod, u skladu sa tim potrebama treba da ima, kao i sposobnost da uspešno promovišu i prodaju isti. Kako izgleda put proizvoda i usluga od nastanka do statusa brenda, kako izgleda njihova promocija, kreiranje slogana, kampanja, upoznavanje sa važnim komunikacionim PR veštinama, istraživanje tržišta su sve segmenti koji se uče na studijskom programu Marketing.

MENADŽMENT U SPORTU
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Menadžment u sportu je oblast obrazovanja koja se bavi poslovanjem u sportu. Biznis u sportu je prisutan ne samo u profesionalnom, već i u sportu u školama i na univerzitetima, sportskoj rekreaciji, sportskom marketingu, organizaciji sportskih događaja, u upravljanju sportskim objektima, kao i u upravljanju sportskim organizacijama. Ovaj studijski program ima dva cilja: prvo, da obezbedi neophodna znanja i veštine diplomiranim studentima da se profesionalno i uspešno bave menadžmentom u sportu. Drugo, da budu osposobljeni i da se bave opštim menadžmentom, tj. da ih osposobi za poslove upravljanja i u organizacijama koje nisu sportske organizacije.



FAKULTET
DIGITALNIH
UMETNOSTI

GRAFIČKI DIZAJN

GRAFIČKI DIZAJN
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Ovaj studijski program oslanja se, kako na savremene tehnologije, tako i na tradicionalna znanja iz oblasti umetnosti. Kombinacija poznavanja vizuelne kulture i neophodnih softverskih paketa stvara stručnjake koji će u potpunosti odgovoriti izazovima savremenog dizajna. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, spadaju u osnovni softver koji se izučava tokom studija i primenjuje kroz mnoštvo vežbi na realnim primerima iz prakse, osim toga, studenti će tokom studija biti upoznati i sa programima kao što su FontLab, Studio5, 3dsMax, Adobe Premier, After Effects i drugi. Po završetku osnovnih studija studentima nije neophodna dodatna obuka iz bilo koje oblasti, jer već raspoložu svim potrebnim veštinama i znanjima.

DIZAJN INTERAKTIVNIH MEDIJA
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Da li znate ko stoji iza reklamnih spotova koji ostavljaju bez daha, preglednih veb stranica ili animiranih filmova poput "Ledeno Doba", "Šrek", "Priča o igračkama", specijalnim efektima iz filmova kao što su "Transformers", "Man of Steel" itd. To su upravo stručnjaci koji su se obrazovali iz oblasti dizajna interaktivnih medija. Znanja koja student stiču su iz oblasti animacije i 3d animacije, veb dizajna, digitalnog videa i zvuka. Studenti ovog studijskog programa osposobljavaju se za samostalan rad na softverima Maya, Macromedia Dreamweaver, Flash, Final Cut, Adobe Photoshop, Autodesk Maya. Veštine koje studenti stiču, omogućavaju im da uspešno obavljaju poslove na digitalnoj televiziji budućnosti.

MODNI DIZAJN
(4 godine, 240 ESPB/ECTS)

Studijski program smera Modni dizajn namenjen je onima koji žele da svoja interesovanja za ovaj deo primenjene umetnosti, kao i svoju kreativnost i talenat, pretoče u vizuelne forme koje će u isto vreme imati umetničku vrednost, ali i primenu u samoj modnoj industriji i njenom širokom spektru delovanja. Studenti stiču praktične veštine rada na konkretnim projektima iz raznih sfera modne industrije od autorskih modela pa do industrijskih kolekcija, modnog stajlinga. Takođe, imaju priliku da čuju iskustva vodećih dizajnera i profesionalaca u okviru gostujućih predavanja što im otvara i potencijalne poslovne kontakte.

Student u centru pažnje!

www.metropolitan.ac.rs