

Propozicije za predmet 13E114RG, 13S113RG u školskoj 2016/17. godini

- Predispitne obaveze studenta čine dve kontrolne laboratorijske vežbe, dva domaća zadatka (projekta) i dva kolokvijuma.
- Poeni osvojeni na predispitnim obavezama važe samo u školskoj godini u kojoj su osvojeni.
- Kontinuirani rad studenata na predispitnim obavezama se stimuliše, te se studenti maksimalno ohrabruju da ne propuste te pogodnosti.

Laboratorijske vežbe

- U toku semestra drže se 4 laboratorijske vežbe od kojih prva i treća imaju pokazni karakter, a preostale dve kontrolni karakter.
- Poeni sa kontrolnih laboratorijskih vežbi utiču na ocenu iz predmeta.
- Po pravilu, prva i druga laboratorijska vežba se, respektivno, drže u pretposlednjoj i poslednjoj sedmici nastave koje prethode prvom kolokvijumu; slično, treća i četvrta vežba se drže u pretposlednjoj i poslednjoj sedmici nastave koje prethode drugom kolokvijumu.
- Laboratorijska vežba traje 120 min i drži se u PC učionici.
- Na pokaznoj vežbi, analizira se više programa, od kojih jedan služi kao osnova za kontrolnu vežbu. Na kontrolnoj laboratorijskoj vežbi se nadograđuje program analiziran na pokaznoj vežbi. Neki elementi nadogradnje nisu unapred poznati.
- Od studenta se zahteva da problem reši na računaru za vreme trajanja vežbe.
- Za vreme izvođenja laboratorijske vežbe student može da koristi proizvoljnu literaturu i sve elektronske priručnike koje zatekne na računaru.
- U toku laboratorijske vežbe dežurni može da postavi studentu pitanja vezana za njegovo rešenje, a odgovori studenta mogu uticati na broj poena na laboratorijskim vežbama.
- Po završetku laboratorijske vežbe student ostavlja rezultat rada na za to predviđenom mestu na disku, radi ocenjivanja stepena završenosti i kvaliteta rešenja.
- Za propuštene ili slabo urađene laboratorijske vežbe ne postoji nadoknada.
- Nedorvoljena saradnja između studenata ili neuspešna odbrana se kažnjava diskvalifikacijom studenta koja povlači anuliranje poena na laboratorijskim vežbama u toku tekuće školske godine.

Domaći zadaci (projekti)

- Predviđena su 2 domaća zadatka (projekta), jedan iz oblasti 2D grafike, a drugi iz oblasti 3D grafike (oba se rade korišćenjem biblioteke JavaFX).
- Domaći zadaci se zadaju kao programerski problemi iz oblasti računarske grafike, koje studenti samostalno izrađuju i donose na usmenu odbranu.
- Neki od domaćih zadataka se mogu nadograditi za diplomske ili master radove.
- Odbrana domaćih zadataka se zakazuje u redovnim ispitnim rokovima u toku školske godine. U istom terminu se brane oba domaća zadatka.
- Student na odbranu donosi rešenje zadatka u obliku spremnom za izvršenje, kao i izvorni kod rešenja.

- Odbrana se vrši u PC učionici. Student je dužan da pre odbrane proveri da li rešenja zadataka mogu uspešno da se pokrenu i da po potrebi obezbedi neophodan softver (softver mora biti legalan i može da ga instalira isključivo administrator RTI).
- Tokom odbrane, ispitivač može studentu da postavi pitanja iz dela gradiva obuhvaćenog domaćim zadacima. Odgovori na postavljena pitanja utiču na ocenu zadatka.

Ispitivanje

- Gradivo se ispituje na dva kolokvijuma i ispitu iz predmeta.
- Na kolokvijumu se ispituje gradivo iz nastavnog bloka koji je prethodio kolokvijumu.
- Gradivo koje se ispituje na ispitu odgovara celokupnom gradivu predmeta.
- Ispit i kolokvijumi se polažu pismeno, teoretski deo bez literature, a praktični sa literaturom.
- Izuzetno, predmetni nastavnik može zahtevati i usmeno ispitivanje nakon pismenog.
- Na kolokvijumima je odnos između teorije (pitanja i teoretski zadaci) i prakse (programerski zadaci) je približno 30%-70%, dok je taj odnos na ispitu 50%-50%.
- Za dobro urađene predispitne obaveze (svaka >75%), programerski zadatak na ispitu je opcioni, računa se bolji rezultat: 100% teorija ili 50% teorija i 50% zadatak.
- Kolokvijumi se drže posle prvog i posle drugog bloka nastave od po 4 nedelje.
- Da bi se kolokvijum i ispit priznali kao zadovoljavajući, potrebno je da student ostvari odgovarajuće pragove znanja.
- Za propušten ili slabo urađen kolokvijum ne postoji nadoknada, ali na predmetu se može dobiti i najviša ocena bez urađenih kolokvijuma.

Ocenjivanje

- Poeni (P) iz predmeta, na osnovu kojih se računa ocena, određuju se na sledeći način:

$$P_1 = \min(0.1*L + 0.3*D + 0.3*K + 0.35*I, 100) \quad \text{uz uslov: } K > 30, I > 40 \quad \text{inače: } P_1 = 0$$

samo za P_1 : $I = \max(T, 0.5*Z + 0.5*T)$, uz uslov: $L > 75$ i $D > 75$ i $K > 75$

$$P_2 = 0.1*L + 0.1*D + 0.1*K + 0.7*I \quad \text{uz uslov: } K > 40, I > 50, \quad \text{inače: } P_2 = 0$$

$$P_3 = 0.4*D + 0.6*I \quad \text{uz uslov: } I > 50, \quad \text{inače: } P_3 = 0$$

$$P = \max(P_1, P_2, P_3)$$

gde su:

L – poeni ostvareni kroz laboratorijske vežbe $L = (L_2 + L_4) / 2$ [0-100]

D – poeni ostvareni kroz domaće zadatke $D = (D_1 + D_2) / 2$ [0-100]

K – poeni ostvareni kolokvijumima $K = (K_1 + K_2) / 2$ [0-100]

I – poeni osvojeni na ispitu [0-100]

T – poeni osvojeni na teoriji na ispitu (pitanja i teoretski zadaci) [0-100]

Z – poeni osvojeni na programerskom zadatku na ispitu [0-100]

- Ocena se računa na osnovu osvojenih poena prema sledećoj tablici:

| Poeni (P) | $P \leq 50$ | $50 < P \leq 60$ | $60 < P \leq 70$ | $70 < P \leq 80$ | $80 < P \leq 90$ | $90 < P$ |
|-----------|-------------|------------------|------------------|------------------|------------------|----------|
| Ocena | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Pogodnosti izrade svih predispitnih obaveza

Stimulacija koja se daje studentima koji polažu po formuli P1 je sledeća:

- Predispitne obaveze učestvuju u ukupnom broju poena sa najvećim faktorom, a poene na predispitnim obavezama je lakše steći nego poene na ispitu.
- Stimulativna mera od 5% bonusa.
- Prag znanja na ispitu je samo 40, a u ostalim formulama je 50.
- Prag znanja na kolokvijumu je samo 30.
- Na ispitu je programerski zadatak opcioni.