

<b>Студијски програм: МАС ПМ</b>			
<b>Назив предмета: Дигиталне компетенције предузетника</b>			
<b>Наставник: Вељко В. Алексић</b>			
<b>Статус предмета: изборни</b>			
<b>Број ЕСПБ: 6</b>			
<b>Услов: нема</b>			
<b>Циљ предмета</b>			
Развој дигиталне писмености (будућих) предузетника и оспособљавање за самопроцену нивоа дигиталне писмености у будућој пракси. Подстицање будућих предузетника на креативно и критичко коришћење дигиталних ресурса у комуникацији, професионалном и приватном животу. Оспособљавање студената за коришћење различитих дигиталних уређаја за управљање информацијама, комуникацију у друштвеним (виртуелним) окружењима и коришћење интернета за учење.			
<b>Исход предмета</b>			
<i>Минимални:</i> На крају курса, очекује се да је студент достигао минимални ниво дигиталних компетенција у пет подручја: дигитална писменост, комуникација и колаборација, креирање дигиталног садржаја, безбедност и решавање проблема.			
<i>Пожељни:</i> На крају курса, очекује се да је студент способан за креативно коришћење дигиталних технологија и самоидентификацију недостатака дигиталне писмености.			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава</i>			
Појам и модели оквира дигиталне писмености предузетника. Дескриптори нивоа дигиталних компетенција предузетника (основни, средњи и напредни) у пет подручја: дигитална писменост, комуникација и колаборација, креирање дигиталног садржаја, безбедност и решавање проблема. Интеракција и сарадња путем дигиталних технологија. Дигитални идентитет. Ауторска права. Безбедност података и приватност.			
<i>Практична настава</i>			
Претрага, евалуација и управљање подацима, информацијама и дигиталним садржајем. Креирање дигиталног садржаја. Решавање техничких проблема. Креативно коришћење дигиталних технологија. Дискусија и излагање реферата о садржајима теоријске наставе, израда и презентација семинарског рада.			
<b>Литература</b>			
[1] Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <a href="https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf">https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf</a>			
[2] Vacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. Luxembourg: Publication Office of the European Union. <a href="https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfna27939enn.pdf">https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfna27939enn.pdf</a>			
[3] Barkley, F. (2010), Student Engagement Techniques: A Handbook for College Faculty. San Francisco: Jossey-Bass			
[4] MacDonald, J., Crenor, L. (2010), Learning with Online and Mobile Technologies: A Student Survival Guide. Burlington: Gower			
<b>Број часова активне наставе: 4</b>		<b>Теоријска настава: 2</b>	<b>Практична настава: 2</b>
<b>Методe извођења наставe</b>			
Реализација предавања по моделу интерактивне наставе (популарно предавање, дискусија, методе практичног рада, истраживање, радионице); активирани облици учења: вербално смисаоно рецептивно учење, кооперативно, практично и учење путем открића. Студенти се на вежбама оспособљавају за коришћење дигиталних технологија, креирање дигиталног садржаја и решавање техничких проблема. Постигнуће студената испитује се тестирањем и реализацијом практичних задатака.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
Активност у току предавања	10	Писмени испит	
Активност у току вежби	10	Усмени испит	30
Колоквијум-и	30		
Семинар-и	20		