

Назив предмета: Интелигентни образовни системи		
Наставник или наставници: Данијела М. Милошевић, Вељко В. Алексић		
Статус предмета: Изборни предмет		
Број ЕСПБ: 10		
Услов: Нема		
Циљ предмета		
Циљ предмета је упознавање студената са савременим напредним концептима, техникама и алатима за развој и имплементацију интелигентних система у образовању. Оспособљавање студента за праћење и анализу актуелних истраживања технолошких аспеката интелигентних образовних система и њихову примену.		
Исход предмета		
На крају курса, очекује се да студент познаје и функционално користи напредне концепте и технологије за развој интелигентних образовних система; примењује одговарајуће методе и технике за креирање, тестирање и имплементацију интелигентних система у образовању; планира и самостално реализује истраживања у наведеном подручју.		
Садржај предмета		
<i>Теоријска настава</i>		
Преглед области учења побољшаног технологијом (TEL) и примене интелигентних система у образовању. Класификација, примена и теоријске основе пројектовања интелигентних образовних система. Моделирање корисника, персонализација и адаптивност. Развој само-регулисаног и социјалног учења у дигиталном окружењу. Виртуелна окружења за учење (VLE). Аналитика процеса учења. Примена рачунарских игара у образовању (GBL). Мобилне технологије и учење (M-Learning). Масивни отворени курсеви (МООС) и отворени образовни ресурси (OER). Интелигентни тутори и персонални агенти. Обрасци понашања корисника и педагошки аспекти примене (теорије учења и инструкциони дизајн). Интероперабилност, метаподаци и стандарди. Скалабилност и интеграција интелигентних образовних система.		
<i>Практична настава</i>		
Овладавање техникама развоја и интеграције интелигентних образовних система кроз рад са алатима у лабораторији и израдом пројеката.		
Препоручена литература		
[1] Kinshuk, D.: Designing Adaptive and Personalized Learning Environments. Routledge, 2016. doi:10.4324/9781315795492		
[2] Clark, R., Mayer, R.: E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. San Francisco: Pfeiffer, 2016.		
[3] Алексић, В.: Образовна технологија у дигиталном домену. Чачак: Факултет техничких наука, 2021.		
[4] Nystrom, R.: Game programming patterns. Genever Benning, 2014.		
[5] Barkley, E.: Student Engagement Techniques: A Handbook for College Faculty. San Francisco: Jossey-Bass, 2010.		
Број часова активне наставе: 7	Теоријска настава: 5	Практична настава: 2
Методe извођења наставе		
Презентације и практични студијски примери везани за поједине технике, развојна окружења и софтверске алате. Рад са дигиталним алатима и окружењима у лабораторији и израда самосталних пројеката из области примене интелигентних образовних система.		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
Активности у току предавања: 10 поена;		
Израда и одбрана пројекта: 40 поена;		
Усмени део испита: 50 поена.		