



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Tema 1.3: Novi mediji, kreativne tehnologije i digitalno okruženje. Digitalni marketing.

Prof. Elida Mesaroš Lajko

Prof. mr Olivera Gračanin

Prof. Mihai Rusen

Prof. Razvan Clondir

UNS, Srbija; UNAB, Rumunija



# Novi mediji: neograničena kreativna igrališta

- Digitalna tehnologija je uticala na to da mediji ne moraju da budu zasnovani na izvorima iz stvarnog sveta. Mediji su danas skoro u potpunosti digitalni i stoga se više oslanjaju na tehničke performanse. Pošto se tehnologija stalno unapređuje, različite varijante novih medija se eksponencijalno razvijaju.
- Medijska produkcija proširila je svoju ponudu emitovanja sadržaja uz sve veći značaj Interneta, servisa za strimovanje, mobilnih aplikacija i slično, tako da se pomera težište sa tradicionalnih analognih opcija kada su u pitanju medijski formati i različite opcije koje su dostupne.
- Kreativne tehnologije više nisu ograničene na jednu industriju. Igrice, specijalni efekti, film i TV, muzika, internet, digitalna televizija, satelitsko emitovanje; umetnička i kulturna sedišta poput pozorišta i opere itd, više nisu jedina sredina u kojoj se kreira i emituje određeni kulturni sadržaj.
- Digitalno okruženje je prisutno svuda oko nas. Počevši od bilborda na ulici, digitalno umetnutih reklama na televiziji - digitalni i stvarni svet se pretvara u savremene vizuelne medije koji postaju nova svakodnevica do te mere da dolazi do stvaranja virtuelnog online univerzuma gde ljudi žive virtuelnim životima, odlaze na virtuelne onlajn sastanke ili se čak pojavljuju i vode sudske postupke putem *Zoom* ili *Skipe* aplikacija. Sve ovo govori da svet se nepovratno promenio.



Source: Unreal Engine 5/Epic Games





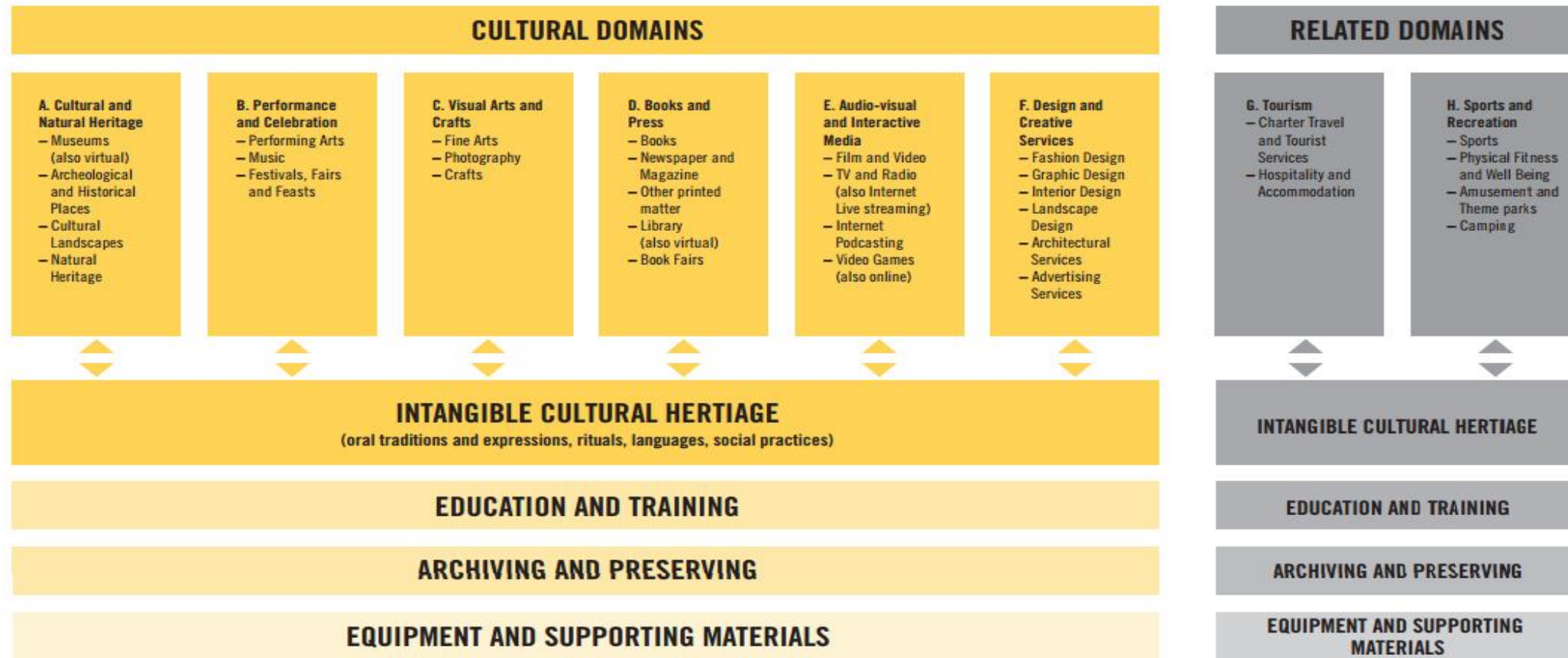






# The Cultural Economy

Based on UNESCO'S Framework for Cultural Statistics





Na koji način su novi mediji,  
kreativne tehnologije i digitalno  
okruženje povezani sa KKI?



# Internet i nova era digitalizacije

Internet je predstavio čovečanstvu potpuno novi virtuelni svet. Svaki aspekt kreativnih i kulturnih industrija odjednom je dobio novo, dostupno i neposredno sredstvo distribucije širom sveta. Virtuelni muzeji, servisi za striming, video i audio portali, vebsajtovi sa vestima, medijima, emitovanjem i drugim sadržajem bili su lako dostupni, dok se znanje prenosilo širom sveta istog trenutka, a korisnici su spremno i u masovnom broju usvojili nove kulturne i kreativne izvore.



Source: Fotolia.com/Julien Eichinger

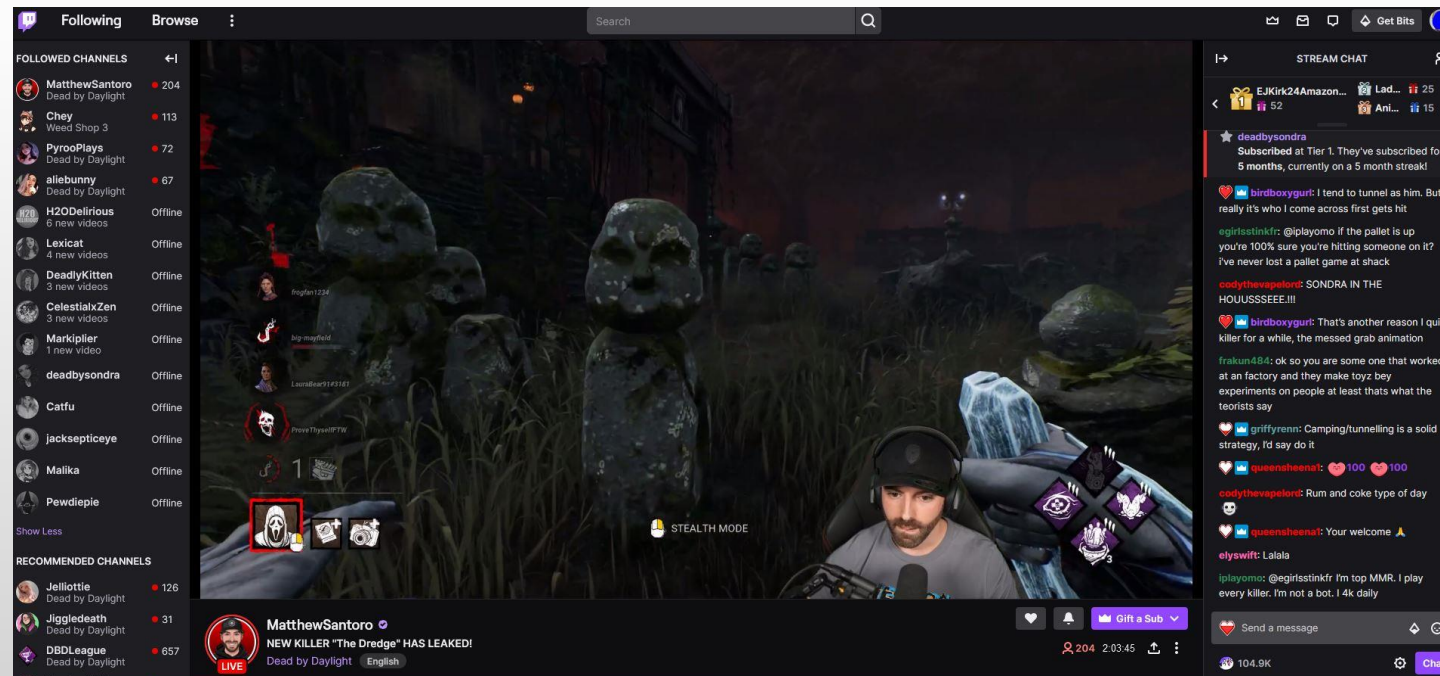






# Novi mediji, kreativne tehnologije i digitalno okruženje – studije slučaja

- Društveni mediji – primer: TikTok
- Portali za strimovanje – primer: Twitch
- Digitalno okruženje – virtuelni svetovi – primer: *Unreal Engine 5* – video igrica





# Platforme društvenih mreža

Neke od popularnijih platformi društvenih mreža:

- *YouTube*
- *TikTok*
- *Twitch*
- *Facebook*
- *Instagram*
- *Twitter*
- *Reddit*

i mnoge druge...







# *TikTok* – fenomen društvenih medija

*TikTok* je platforma koja plasira isključivo video materijal

Kratka video forma – 15 sekundi i duže – u početku se dopala uglavnom mlađim korisnicima, što je navelo i poznate ličnosti da se pridruže. Trenutno TikTok koristi više od milijardu korisnika.





# Portali za strimovanje

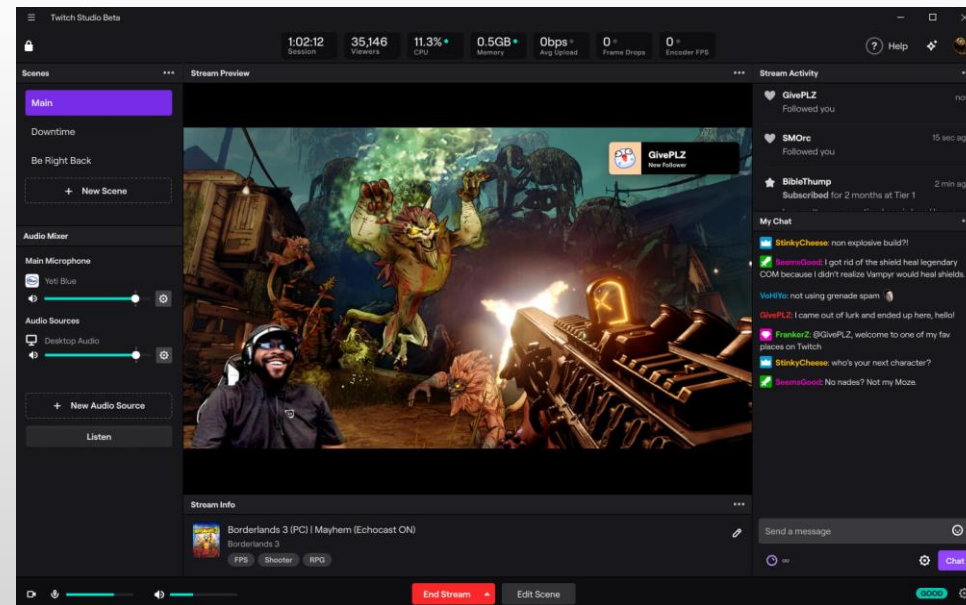
- Usluge strimovanja filmova i televizije: *Netflix, Prime Video, Google Movies, Sky Ticket, Disney +, Paramount plus, Apple TV, HBO Go*
- Striming usluge za video i kreiranje sadržaja: *YouTube, Twitch, TikTok, Instagram, Vimeo, Vevo, Flickr, Reddit*
- Društvene mreže sa mogućnošću strimovanja: *Facebook, Twitter, Twitch, TikTok, Instagram*





# Twitch

*Twitch* je provajder za striming uživo koji pretežno emituje igrice uživo, ali je zapravo bazirana na zajednici u kojoj se korisnici okupljaju i komuniciraju sa svojim omiljenim kreatorom sadržaja.





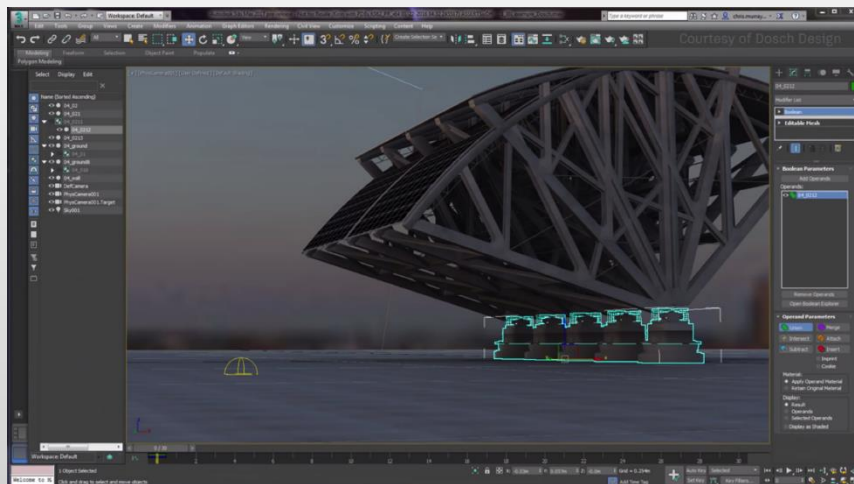


# Digitalno okruženje – virtuelni svetovi

Verzija 1: Virtuelno digitalno okruženje unutar kompjuterskih igrica – virtuelni svetovi u igricama: *Doom, Dead by Daylight, Unreal, Fortnite, Minecraft, Elden Ring, The Sims, Battlegrounds, Counterstrike, Grand Theft Auto, Roblox, Witcher*

Verzija 2: Pogon igre: *Unreal Engine, Cryengine, Unity, id Tech, Amazon Lumberyard, GameMaker, RPG Maker, Rockstar Advanced Game Engine, REDengine, Roblox Studio, PhysX*

Verzija 3: Softver koji kreira digitalno okruženje: *3ds Max, Maya, Zbrush, Cinema 4D, Blender, LightWave 3D, KeyShot, Houdini, World Creator, World Machine, Unreal Engine, id Tech*



Source: 3D Studio Max, <https://www.autodesk.com/products/3ds-max/features>



Source: Steam



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Pogon igre – *Unreal Engine 5*

## Gde se stvarni svet susreće sa nestvarnim



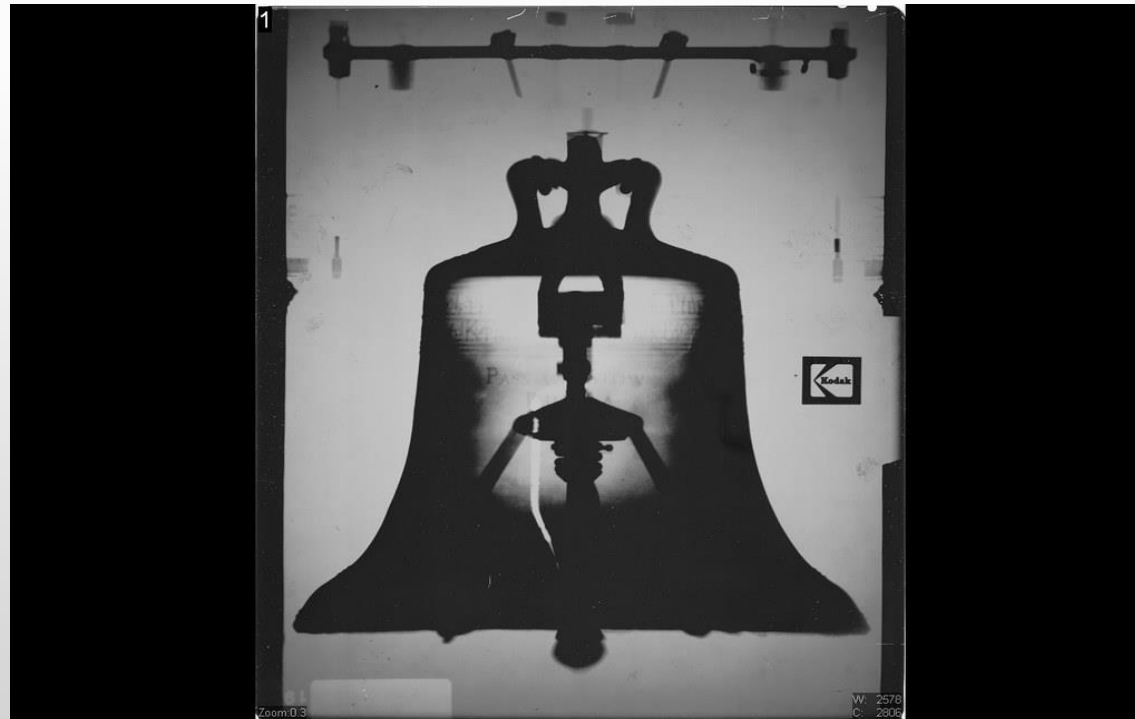


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Kampanologija – kulturni trend sa KKI potencijalom

Zvona/crkvena zvona kao liturgijski artefakt, skulpturalne instalacije, savremeni društveni spomenik. Interdisciplinarno polje i njegova kulturna evolucija od tradicionalnog artefakta do statusa društvenog simbola i savremene kulturne ikone.





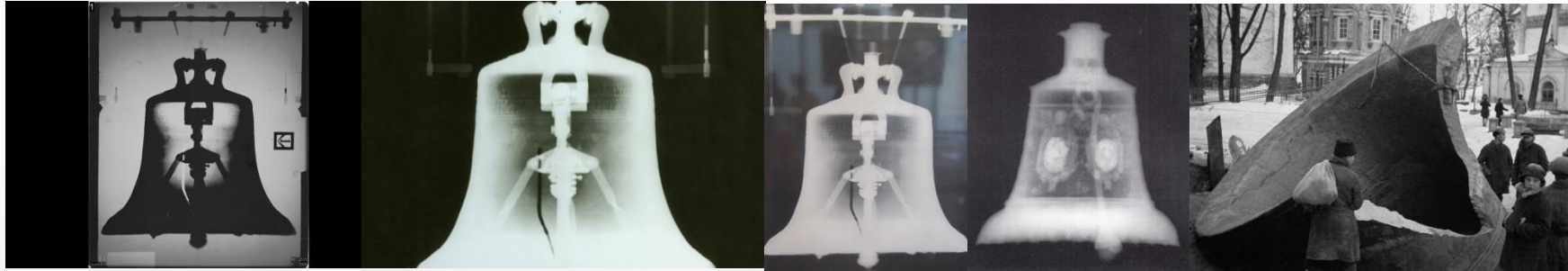


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Kampanologija – kulturni trend sa KKI potencijalom

Nauka, istorija i umetnost kampanologije. Umetnička istraživanja. Čudne i destruktivne interakcije između zvona, ratova i ideologija.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Kampanologija – kulturni trend sa KKI potencijalom

Dejvid Gurman (David Gurman) i *Real-Time Memorials. Divine Strike project* i *The Nicholas Shadow*.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# **FENICE: Jačanje preduzetništva i inovacija u kulturnim i kreativnim industrijama kro interdisciplinarno obrazovanje**

## **Je kofinansiran od strane Erasmus+ programa Evropske unije.**

**Projekat predstavlja inicijativu 5 akademskih i istraživačkih institucija:**



**[www.fenice-project.eu](http://www.fenice-project.eu)**

Podrška Evropske komisije za izradu ove publikacije ne predstavlja potvrdu sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.