

INFORMATION TECHNOLOGY SCHOOL

MAGAZIN

by designLab

studentski magazin



Information
Technology
School

ITS

MAJ 2025

izdanje | 13

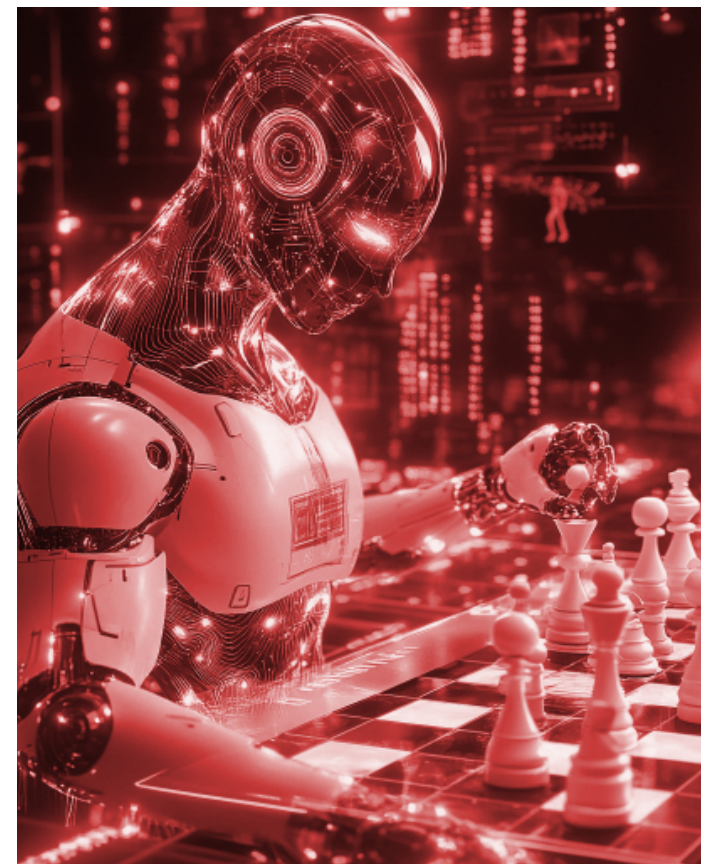
- 
- 1** AI MENTOR
 - 2** PHYGITAL TURNIR
 - 3** ITS U GOSTIMA KOD
ŠKOLE ARHIMED
 - 4** NOVI MASTER MODUL -
MENŽMENT U E-SPORTU
 - 5** IT FUTURE LEADERS CENTER
 - 6** DIGITALNI IZAZOVI
 - 7** U POSETI GIMNAZIJI U
IVANJICI

Design by DesignLab
Urednik i dizajn naslovne strane: Ana Bisenić
Copywriter: Aleksandar Trivan

ITS predstavio AI mentora - lični digitalni asistent za studente

Budućnost prvo dodje kod nas!

U korak sa najnovijim tehnologijama i svetskim trendovima u obrazovanju, **Information Technology School** lansirao je AI mentora – inovativno rešenje koje će promeniti način na koji studenti uče, vežbaju i napreduju tokom studija. AI mentor je tvoj lični digitalni asistent, dostupan 24/7, osmišljen kako bi ti pomogao da brže i lakše savladaš gradivo, razjasniš nedoumice, dobiješ dodatne primere i bolje se pripremiš za ispite. Razvijen od strane **ITS** IT tima, ovaj alat koristi veštačku inteligenciju kako bi se prilagodio tvom smeru, nivou znanja i tempu učenja.



AI mentor je u potpunosti integrisan u Distance Learning platformu **ITS-a**, čineći tvoje učenje jednostavnijim, bržim i efikasnijim. Nakon što se prijaviš na svoj nalog, dovoljno je da klikneš na prepoznatljivu crvenu ikonicu u donjem desnom uglu ekrana – i tvoj lični digitalni pomoćnik biće odmah spreman da ti pomogne. Bilo da si zaglavio u zadatku, ne razumeš određeni pojam ili se spremaš za ispit, AI mentor je tu da te podrži u svakom trenutku, 24/7. AI mentor ti pomaže da iz lekcija izdvojiš najvažnije informacije i da efikasno usvojiš gradivo. Kada naiđeš na nejasan pojam ili kompleksan koncept, dovoljno je da ga pitaš – i dobićeš jasno, razumljivo

objašnjenje, često uz primere koji pomažu da sve "legne na svoje mesto". Takođe, može da te vodi korak po korak kroz zadatke, objašnjavajući ne samo kako, već i zašto se određeni postupak primenjuje. Na osnovu tvog dosadašnjeg učenja, generiše personalizovane zadatke i testove prilagođene tvom tempu i nivou znanja. Kada dođe vreme za kolokvijume, ispite ili rad na projektima, AI mentor ti pruža podršku kroz pripremu materijala, praktične savete i simulacije zadataka. Uz sve to, podstiče tvoje kritičko razmišljanje kroz interaktivna pitanja i dijalog koji te motiviše da razmišljaš kao pravi IT stručnjak.

„AI mentor je tu da ti olakša studije, ali i da te motiviše da razmišljaš kao pravi IT stručnjak. Nisi više sam u učenju – imaš podršku kad god ti zatreba“, poručuju iz ITS-a.

Ova revolucionarna novina posebno je dragocena studentima Informacionih Tehnologija i Digitalnih multimedija, jer im omogućava da uče uz pomoć savremenih tehnologija koje već sada oblikuju svet u kojem će sutra raditi. Bez obzira na to da li si na početku studija ili se pripremaš za završni projekat – AI mentor je tvoj pouzdani partner u svakom koraku akademskog puta.

PHYGITAL TURNIR:

DAN POBEDE
DAN EVROPE

„Slavimo sport, mir i jedinstvo!“

Beograd, 9. maj 2025. – Sportska dvorana Comtrade bila je domaćin jedinstvenog događaja koji spaja svet digitalnog i fizičkog sporta – fidžital turnira pod nazivom “Dan pobeđe – Dan Evrope”. Turnir su zajednički organizovali Phygital savez Srbije, Link e-Sports, ITS i ITHS, povodom obeležavanja 80 godina od pobeđe u Drugom svetskom ratu i proslave Dana Evrope.

Ovaj inovativni sportski format okupio je timove iz obrazovnih ustanova (ITHS, ITS, FSU), kao i diplomatskih predstavništava, međunarodnih organizacija, državnih institucija i poslovnih partnera, koji su se takmičili u prijateljskom duhu. Cilj turnira nije bio samo pobeđa na terenu, već i promocija evropskih vrednosti kao što su mir, solidarnost, fer-plej, tolerancija i poštovanje ljudskog dostojanstva.

Turnir se sastojao iz dve faze:

Prvi deo – takmičenje u popularnoj video-igri NBA 2K (blacktop mode, do 19 poena), koje je testiralo reflekse i timski duh učesnika u dinamičnom digitalnom okruženju.

Drugi deo – fizička košarka 2 na 2 na terenu, gde su timovi imali 7 minuta da pokažu svoje košarkaške veštine, brzinu i timsku saradnju.

Takmičenje je organizovano po GLS sistemu, koji omogućava uzbudljiv i dinamičan tok turnira – dve pobeđe vode takmičara u narednu fazu, dok dva poraza automatski znače eliminaciju. Ovakav format donosi dodatnu neizvesnost jer svaki meč može biti odlučujući za nastavak ili kraj takmičenja.

DAN POBEDE DAN EVROPE

Cilj ovakvog događaja bio je jasan – spojiti najbolje iz sveta tehnologije i sporta, podstaći zdrav način života i otvoriti prostor za međunarodnu saradnju među mladima i profesionalcima. Učesnici su imali jedinstvenu priliku da razmene iskustva, upoznaju nove ljude i promovišu zajedničke evropske vrednosti kroz dijalog i zajedničke aktivnosti.

U vremenu kada je povezanost sveta veća nego ikada, ovakvi turniri podsećaju da sport i igra prevazilaze granice, a zajedničke vrednosti ujedinjuju. U takvim trenucima vidi se snaga sporta i timskog duha – bez obzira na poreklo, jezik ili kulturu, svi učesnici dele istu strast i cilj. Turniri poput ovog podsećaju nas da su fer-plej, solidarnost i poštovanje univerzalni principi koji mogu inspirisati promene i graditi jače veze među ljudima sveta.

Raniji događaji

U januaru 2025. godine, održan je „Games of the Future – Edu Phygital Games Turnir“ u Comtrade Sportskoj hali, gde su se 16 timova takmičili u kombinaciji digitalnih i fizičkih veština. Takmičenje je obuhvatalo igranje NBA 2K i košarku 2 na 2, a cilj je bio promocija inkluzije, održivog razvoja i zdravog načina života.

Takođe, u martu 2025. godine, održan je „Phygital Football EDU Cup 2025“, gde je tim F.K. Rad – ITS osvojio titulu prvog šampiona. Turnir je kombinovao digitalne i fizičke aspekte fudbala, pružajući učesnicima priliku da pokažu svoje veštine u oba segmenta.



ITS u gostima kod škole Arhimed

IT znanje na dohvat ruke!

IT znanje na dohvat ruke! IT znanje na dohvat

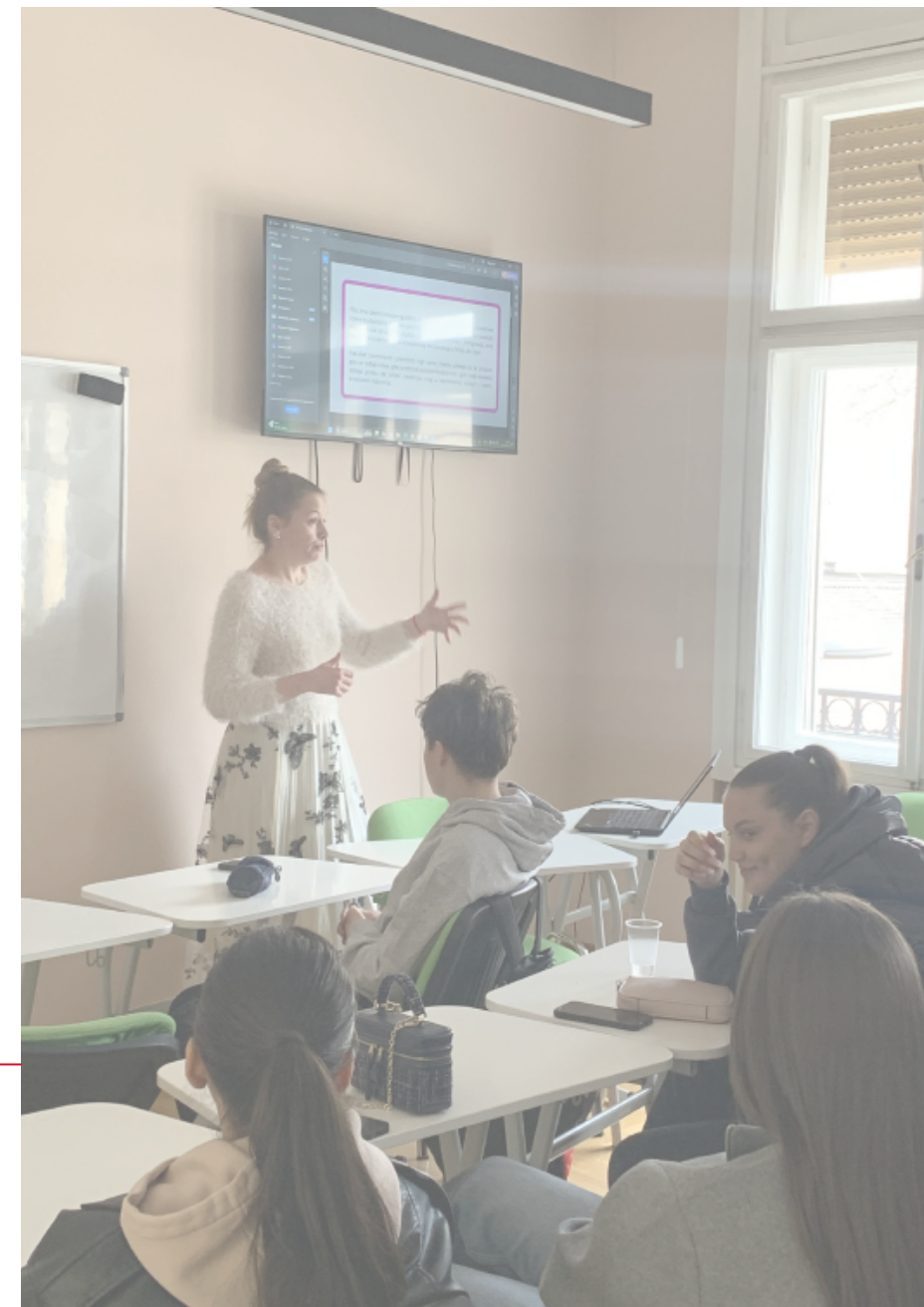
Uz veliko interesovanje učenika i izuzetnu atmosferu, Information Technology School (ITS) posetio je Gimnaziju i srednju školu Arhimed i održao inspirativnu prezentaciju svojih studijskih programa.

Kroz interaktivno predavanje i razgovor sa učenicima iz svih obrazovnih profila – gimnazije, medicinske škole i fizioterapeutske struke, predstavnici ITS-a približili su svet informacionih tehnologija, digitalne multimedije, i modernih IT zanimanja koja su sve traženija na tržištu rada.

Učenici su saznali kako mogu nastaviti obrazovanje u savremenom okruženju, uz vrhunsku opremu, stručne mentore i mogućnosti prakse u vodećim IT kompanijama. Pored toga, ITS je predstavio i prilike za dualno obrazovanje, online nastavu i fleksibilne modele studiranja, posebno prilagođene potrebama današnjih mladih ljudi.

Zahvaljujemo se školi Arhimed na gostoprimstvu i verujemo da je ovo početak sjajne saradnje. Učenicima želimo mnogo uspeha u daljem školovanju i radu, a onima koji razmišljaju o IT karijeri – vrata ITS-a su širom otvorena!

ITS – Mesto gde IT postaje tvoja budućnost.



MASTER MODUL NA ITS-u

MENADŽMENT U

E-SPORTU

Samo na ITS-u!

Jedini akreditovani program iz oblasti e-sporta u Srbiji!

Šta nudi novi master modul?

Organizaciju e-sport turnira, timova i takmičenja, Upravljanje e-sport zajednicama i platformama poput Twitch-a i YouTube-a, Monetizaciju sadržaja, marketing i sponzorstva u digitalnoj industriji, Digitalno pravo, etiku i društvenu odgovornost u e-sportu, Strategije vođenja e-sport biznisa i startapa, Inovacije u gejmingu – veštačka inteligencija, blockchain, IoT

Gde se studira?

Masarikova 5 – ITS kampus u centru Beograda, Comtrade Technology Center – u srcu tehnološkog okruženja + Praktična nastava u LINKeSports Areni i kroz saradnju sa Srpskim e-sport savezom

Idealno za:

Gejmere koji žele da profesionalizuju svoju strast, Organizatore e-sport događaja, Brend i marketing stručnjake u gejming industriji, Buduće content kreatore, community menadžere i stratege, IT menadžere koji žele da uđu u gejming svet

Spoji ono što voliš sa onim što se traži. Pokreni svoju karijeru u najbrže rastućoj industriji sveta – e-sports industriji.

ITS je postao prva visokoobrazovna institucija u Srbiji koja nudi akreditovani master program iz oblasti e-sporta. U okviru novog master studijskog programa Menadžment u informacionim tehnologijama, otvoren je modul Menadžment u e-sportu – specijalizacija za sve koji žele da spoje ljubav prema gamingu sa znanjem iz menadžmenta, marketinga i digitalne tehnologije.

Industrija e-sporta danas vredi više od filmske i muzičke zajedno, a potražnja za stručnjacima koji znaju kako da organizuju takmičenja, vode timove i razvijaju e-sport brendove raste iz dana u dan.

Information Technology School

E-SPORT

MESTO RAZVOJA BUDUĆIH IT LIDERA UZRASTA 13–19 GODINA

IT Future Leaders Center predstavlja inovativnu inicijativu koja okuplja mlade talente iz sveta informacionih tehnologija i pruža im prostor za učenje, razvoj i napredovanje. Osnovan od strane Srednje škole za informacione tehnologije (ITHS), Visoke škole za informacione tehnologije (ITS) i LINKed IT & Creative Industries (LITCI), Centar je osmišljen kao mesto susreta znanja, ideja i budućih IT lidera. Otvoren za učenike uzrasta od 13 do 19 godina, Centar nudi širok spektar aktivnosti koje nadilaze granice standardnog školskog obrazovanja. Kroz radionice, projekte, takmičenja i mentorstva, učesnici imaju priliku da se susretnu sa realnim izazovima IT industrije i da razviju veštine koje će im omogućiti konkurentnost i samopouzdanje u budućoj karijeri.

U Centru se neguje okruženje saradnje, radoznalosti i inovacija. Fokus nije samo na tehničkim veštinama, već i na razvoju liderstva, timskog rada, komunikacije i preduzetničkog duha. Kroz blisku saradnju sa profesorima, IT stručnjacima i mentorima iz industrije, učenici dobijaju uvid u realni svet tehnologije i mogućnosti koje on pruža.

Iskoristi svoj potencijal. Pravo vreme je sada.

IT Future Leaders Center



DIGITALNI IZAZOVI

Beograd, 11. april 2025. – U okviru posete učenika i nastavnika XIV beogradske gimnazije i italijanske škole ISS Argentia iz Gorgonzole (Milano), danas je u prostorijama ITS Training Center-a održana kreativna radionica „Digitalni izazovi“. Događaj je deo zajedničke inicijative za međunarodnu saradnju i razmenu znanja između obrazovnih institucija, realizovane tokom njihove posete školama ITHS i ITS.

Tokom radionice, učenici su radili na zadatku koji ih je uveo direktno u svet praktične primene digitalnog dizajna – kreiranje promotivnog vizuala za Phygital turnir „Dan pobeđe – Dan Evrope“, događaj koji je održan 9. maja u Comtrade Sportskoj dvorani.

Učesnici XIV beogradske gimnazije i ISS Argentia Gorgonzola iz Milana u gostima na ITS-u i ITHS-u:

Održana radionica „Digitalni izazovi“



Ova radionica je još jedan primer kako ITS i ITHS povezuju obrazovanje, savremene tehnologije i međunarodnu saradnju, nudeći mladima priliku da steknu iskustvo u radu na stvarnim projektima koji imaju društveni i promotivni značaj.

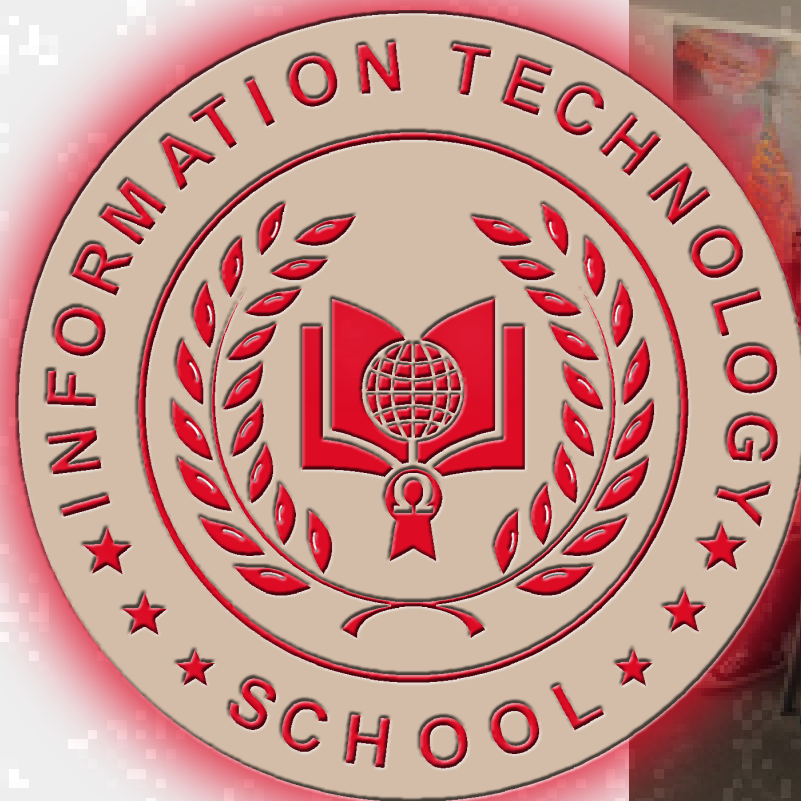
ITHS INFORMATION TECHNOLOGY HIGH SCHOOL
SREDNJA ŠKOLA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE
POWERED BY  COMTRADE

 **ITS** INFORMATION TECHNOLOGY SCHOOL
VISOKA ŠKOLA STRUKOVNIH STUDIJA ZA IT
POWERED BY  COMTRADE  linkgroup

Program je započeo obilaskom ITS-a i Training Center-a, uz upoznavanje sa savremenom opremom i IT laboratorijama. U nastavku, kroz rad u Adobe Photoshop-u, učesnici su razvijali svoja dizajnerska rešenja uz mentorsku podršku predavača i asistenata ITS Training Centra. Rad je protekao u međunarodnom i multikulturalnom okruženju, podstičući saradnju, kreativnost i razmenu ideja.

Nakraj radionice, svi učesnici su dobili sertifikate o učešću, a najuspešniji radovi biće predstavljeni na sajtu ITS-a i društvenim mrežama kao deo promotivne kampanje za turnir.

U poseti Gimnaziji u Ivanjici



Predstavnici Visoke škole strukovnih studija za informacione tehnologije (ITS) posetili su Gimnaziju u Ivanjici, gde su imali priliku da se obrate učenicima četvrtih i trećih razreda i predstave im mogućnosti obrazovanja i karijere u oblasti informacionih tehnologija.

Tokom posete, održane su interaktivne prezentacije za ukupno šest odeljenja – četiri četvrta i dva trećih razreda – u okviru kojih su učenici saznali više o studijskim programima na ITS-u, praksama u vodećim IT kompanijama, i prednostima koje donosi studiranje u moderno opremljenom obrazovnom centru u Beogradu.

Zahvaljujemo se direktoru Gimnazije, dr Dušku Parezanoviću, na izuzetnom gostoprimstvu i podršci u ostvarivanju ove značajne saradnje. Verujemo da će ova poseta podstaći mnoge učenike da razmotre IT kao svoju buduću profesiju i izaberu put koji im otvara vrata uspešne karijere u najbrže rastućoj industriji današnjice.

ITS ostaje posvećen misiji da znanje i prilike učini dostupnim učenicima širom Srbije, a Ivanjica je još jednom pokazala da neguje sjajne mlade talente.

budućim
IT LIDERIMA

SCHOOL TECHNOLOGY INFORMATION