

Program DIGITALNE UMETNOSTI IN PRAKSE (1. stopnja)

Izrazito praktično naravnani študij na visokošolskem triletnem programu Digitalne umetnosti in prakse (DUP) omogoča raziskovanje v treh smereh: filmsko okolje, okolje kreativnih industrij in okolje sodobnih umetnosti. S tem se študentu ponuja več perspektiv delovanja: animirani film, videofilm, umetniški video, (interaktivni) instalativni projekti, multimedijski performans, spletna video in TV produkcija, animirana in video grafika, navidezna resničnost, spletna umetnost.

>> **O šoli** > str. 10

>> **Vpisni pogoji in prijava** > str. 11

>> **Več o programu**

Struktura programa Digitalne umetnosti in prakse je razdeljena na štiri nosilne izbirne module, ki so podprti z zgodovinsko-kritičnimi in kreativno-tehničnimi vsebinskimi sklopi. Nosilni moduli so:

ANIMACIJA (animirani film, animacija v kreativnih industrijah),

VIDEOFILM (igrani, dokumentarni, eksperimentalni videofilm, umetniški video),

FOTOGRAFIJA (avtorska, funkcionalna fotografija),

NOVI MEDIJI (kreativna raba novih spletnih, mobilnih, večpredstavnostnih ipd. tehnologij).

SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE se kot izbirni del nosilnega modula pridružijo v 3. letniku.

Program DUP omogoča kombiniranje medijev in ustvarjalnih okolij, študentje lahko vsak medij raziskujejo v njegovi funkcionalni rabi in/ali kot avtorsko izrazno sredstvo. Metodika študija omogoča, da študent kot bodoči diplomant in profesionalc svoje potenciale razvija naprej, praktične veščine, ki jih obvlada, pa mu hitreje pomagajo do zaposlitve, kar večina izkoristi že med študijem.

Program Digitalne umetnosti in prakse (DUP) je visokošolski strokovni študijski program prve stopnje, akreditiran pri Nacionalni agenciji za kakovost v visokem šolstvu. Študij se izvaja v prostorih univerze v Novi Gorici.

Vsebinski sklopi programa DUP - moduli

Študijski program Digitalne umetnosti in prakse sestavlja 8 modulov s 93 vsebinskimi sklopi in posebni deveti modul, ki združuje zunanje izbirne vsebine.

Vsi moduli so zgrajeni tako, da se iz letnika v letnik nadgrajujejo. Nekateri vsebinski sklopi se neposredno navezujejo drug na drugega, kar je označeno z rimsko številko na koncu imena. Za opravljanje sklopa s številko večjo od I, je potrebno predhodno opraviti nižjo stopnjo sklopa. Obveznost in izbirnost (O/I) posameznih vsebin je odvisna je od študentove izbire nosilnega modula (Nm).

Nosilni moduli v 1. in 2. letniku so: **modul Animacija (mA)**, **modul Videofilm (mV)**, **modul Fotografija (mF)**, **modul Novi mediji (mNM)**. V 3. letniku se jim pridruži še izbirni del modula **Sodobne umetniške prakse (mSUP-D)**.

Podporni moduli so: **kreativni praktikum**, **digitalni praktikum** ter **modul zgodovinsko-kritičnih vsebin**.

Nosilni moduli so v 1. letniku vsi obvezni, v 2. in 3. letniku pa izbirni, saj se na ta način študent usmerja v specifično področje delovanja. V 2. letniku študent izbere en nosilni modul (Nm) izmed štirih (mA, mV, mF, mNM), ter izbirne vsebine iz sosednjih Nm. V 3. letniku se možni izbiri priključi še peti modul (mSUP-D), študent pa se lahko odloči za enega izmed dveh: nadaljuje z izbrano izbiro iz 2. letnika na višji stopnji ali pa za nosilni modul vzame izbirni del modula **Sodobne umetniške prakse (mSUP-D)**.

Posamezni modul mora vpisati najmanj 7 študentov, da se le-ta lahko izvaja.

Obrazložitev posameznih modulov

Animacija: Animacija kot medij povezuje slikarstvo, kiparstvo, fotografijo in film v nove celote. Zato se modul povezuje z različnimi vsebinskimi sklopi in v različnih fazah zahteva različne metode dela. Iz individualnega snovanja v kasnejših fazah preide v skupinsko delo, iz risanja na papir, oblikovanja v materialu ali modeliranja z računalniškim orodjem preide v fazo, ko uporablja isto tehnologijo kot videofilm.

Videofilm: Je skovanka, ki se vse pogosteje uporablja v iskanju novih poimenovanj. Le-ta so potrebna zaradi sprememb, ki jih prinašajo nove tehnologije in nove vsebine. V našem primeru poudari tudi razliko: v modulu Videofilm je poudarek v smeri pripovedne zgradbe ter filmskega in TV okolja, druge razsežnosti videa kot izraznega medija pa študent spoznava in razvija v kombinaciji z drugimi moduli (npr. **Sodobne umetniške prakse**).

Fotografija: Fotografija je postala najbolj populističen medij današnjega časa, kar postavlja mladega človeka, ki se želi profesionalno ukvarjati s fotografiranjem, v zapleten položaj. Zgolj tehnično znanje in izpiljena izvedba izdelkov je že dolgo premalo za dobro in navdušujočo fotografijo.

Vedno bolj je pomembna notranja, osebna, unikatna zgodba, ki jo mora imeti ustvarjalec.

Novi mediji: Kreativna raba novih tehnologij. Digitalni sovpad besedila, slike, zvoka, gibanja, med fizičnim in virtualnim. Od interakcije subjekta s kodo stroja do umreženega kolektiva na elektronskem vmesniku. Raziskovanje včerajšnjih, današnjih in jutrišnjih rab informacijsko-komunikacijskih naprav. Razvoj estetskih konceptov, kritičnih aplikacij in interaktivnih dogodkov. Od on- do off-line, in nazaj.

Sodobne umetniške prakse: raziskovanje v kontekstih sodobnih umetniških praks, od projektov v javnem prostoru do intimnih avtorskih del. Pogosto v sodelovanju z gostujočimi umetniki in zunanjimi organizacijami, kar študentom omogoča večjo izbiro in raznolikost izkušenj. V zaključnem letniku je to peti izbirni diplomski modul.

Kreativni praktikum: risanje, kiparsko oblikovanje za animatorje, grafično oblikovanje, vizualna dekonstrukcija, oblikovanje luči in scenografija, scenaristika, konstrukcija prizora, kreativna subverzija medijev. Velika izbira krajših vsebinskih sklopov, ki razkrivajo tehnike kreativnosti.

Digitalni praktikum: računalnik kot orodje, vektorska grafika, video grafika, digitalna obdelava fotografije, video tehnologija, terenske snemalne vaje, digitalna montaža video zapisov, video produkt in predvajanje, računalniško 3D modeliranje, spletne interakcije, umetnosti kode, oblikovanje zvoka, zvok in slika v prostoru.

Modul zgodovinsko kritičnih vsebin: primerjalna zgodovina umetnosti (likovna umetnost, glasba, literatura); zgodovina umetnosti 20. stoletja; zgodovinsko-kritične vsebine (ZKv) filma, animacije, fotografije in novih medijev, kritična teorija sodobnih umetnosti in medijev; kritični pogled in dialog.

Shema vertikalne in horizontalne povezanosti modulov

1. letnik 60 ECTS	Nosilni modul I ANIMACIJA 6 ECTS	Nosilni modul I VIDEOFILM 6 ECTS	Nosilni modul I FOTOGRAFIJA 6 ECTS	Nosilni modul I NOVI MEDIJI 6 ECTS
	DIGITALNI PRAKTIKUM I 16 ECTS			SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE 4 ECTS
	KREATIVNI PRAKTIKUM I 8 ECTS			ZGODOVINA IN TEORIJA UMETNOSTI IN MEDIJEV I 8 ECTS
2. letnik 60 ECTS	Izbrani nosilni modul II ANIMACIJA /ali/ VIDEOFILM /ali/ FOTOGRAFIJA /ali/ NOVI MEDIJI 14 ECTS			SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE II 10 ECTS
	IZBIRNE VSEBINE I 8 ECTS			ZGODOVINA IN TEORIJA UMETNOSTI IN MEDIJEV II 10 ECTS
	DIGITALNI PRAKTIKUM II 10 ECTS			
KREATIVNI PRAKTIKUM II 8 ECTS				
3. letnik 60 ECTS	KREATIVNI PRAKTIKUM III 4 ECTS			SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE III 10 ECTS
	IZBIRNE VSEBINE II 10 ECTS			
	DIGITALNI PRAKTIKUM III 6 ECTS			ZGODOVINA IN TEORIJA UMETNOSTI IN MEDIJEV III 10 ECTS
	Izbrani nosilni modul III delo v modulu (4 ECTS) in diplomsko delo (16 ECTS) ANIMACIJA /ali/ VIDEOFILM /ali/ FOTOGRAFIJA /ali/ NOVI MEDIJI /ali/ SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE - D 20 ECTS			

Vrsta in delež učnih enot

Zap. št.	NOSILNI MODULI (Nm) (modul / vsebina)	ECTS	Letnik
1	modul ANIMACIJA (mA) <i>Kreativno-umetniške vsebine (KUv)</i>	ECTS	Letnik
	1 Animirani film I	4	1.
	2 Tehnike animacije I	2	1.
	3 Animirani film II	4	2.
	4 Tehnike animacije II	2	2.
	5 Animacija - seminar	2	2.
	6 Gostujoči blok mA	2	2.
	Izbrana vsebina iz drugega Nm (mV, mF ali mNM)	2	2.
	<i>Delo na ustvarjalni nalogi</i>	2	2.
	7 Animacija - diplomski sklop	4	3.
	<i>Delo na diplomski nalogi</i>	16	3.
2	modul VIDEOFILM (mV) <i>Kreativno-umetniške vsebine (KUv)</i>	ECTS	Letnik
	8 Videofilm I	4	1.
	9 Filmske prakse I	2	1.
	10 Videofilm II	4	2.
	11 Filmske prakse II	2	2.
	12 Videofilm - seminar	2	2.
	13 Gostujoči blok mV	2	2.
	Izbrana vsebina iz drugega Nm (mA, mF ali mNM)	2	2.
	<i>Delo na ustvarjalni nalogi</i>	2	2.
	14 Videofilm - diplomski sklop	4	3.
	<i>Delo na diplomski nalogi</i>	16	3.
3	modul FOTOGRAFIJA (mF) <i>Kreativno-umetniške vsebine (KUv)</i>	ECTS	Letnik
	15 Fotografija I	4	1.
	16 Fotografske prakse I	2	1.
	17 Fotografija II	4	2.
	18 Fotografske prakse II	2	2.
	19 Fotografija - seminar	2	2.
	20 Gostujoči blok mF	2	2.
	Izbrana vsebina iz drugega Nm (mA, mV ali mNM)	2	2.
	<i>Delo na ustvarjalni nalogi</i>	2	2.
	21 Fotografija - diplomski sklop	4	3.
	<i>Delo na diplomski nalogi</i>	16	3.

		ECTS	Letnik
4	modul NOVI MEDIJI (mNM)		
	<i>Kreativno-umetniške vsebine (KUv)</i>		
	22 Novi mediji I	4	1.
	23 Nove tehnologije in komunikacije I	2	1.
	24 Novi mediji II	4	2.
	25 Nove tehnologije in komunikacije II	2	2.
	26 Novi mediji - seminar	2	2.
	27 Gostujoči blok mNM	2	2.
	Izbrana vsebina iz drugega Nm (mA, mV ali mF)	2	2.
	<i>Delo na ustvarjalni nalogi</i>	2	2.
	28 Novi mediji - diplomski sklop	4	3.
	<i>Delo na diplomski nalogi</i>	16	3.
Zap. št.	PODPORNI MODULI (Pm)	ECTS	Letnik
	(modul / vsebina)		
5	modul Digitalni praktikum (mDP)	ECTS	Letnik
	<i>Kreativno-tehnične vsebine (KUv)</i>		
	29 Računalnik kot orodje	2	1.
	30 Digitalna obdelava fotografije	2	1.
	31 Video tehnologija I - Kamera	2	1.
	32 Video tehnologija I - Montaža	2	1.
	33 Video tehnologija I - Produkt in predvajanje	2	1.
	34 Vektorska grafika	2	1.
	35 Grafika v gibanju	2	1.
	36 Moje mesto na spletu	2	1.
	37 Video tehnologija II	2	2.
	38 Snemanje in obdelava zvoka	2	2.
	39 Računalniško 3D modeliranje I	2	2.
	40 Video grafika I	2	2.
	41 Reporterska fotografija	2	2.
	42 Studijska fotografija I	2	2.
	43 Spletne interakcije	2	2.
	44 Umetnosti kode I	2	2.
	45 Oblikovanje zvoka*	2	2./3.**
	46 Animacija za interaktivne medije*	2	2./3.**
	47 Analogna fotografija*	2	2./3.**
	48 Računalniško 3D modeliranje II*	2	2./3.**
	49 2D računalniška animacija*	2	2./3.**
	50 Video grafika II*	2	2./3.**
	51 Umetnosti kode II*	2	2./3.**
	52 Zvok in slika v prostoru*	2	2./3.**

	53	Programiranje v umetnosti*	2	3.
	54	Elektronska knjiga*	2	3.
	55	Video dokument*	2	3.
	56	Studijska fotografija II*	2	3.
		* Vsebina se izvaja, če je interesentov najmanj 7.		
		** Vsebine se razpišejo izmenično.		
6		modul Kreativni praktikum (mKP)	ECTS	Letnik
		<i>Kreativno-tehnične vsebine (KUv)</i>		
	57	Risba I (študijsko risanje)	3	1.
	58	Kiparjenje za animatorje I	2	1.
	59	Likovna teorija	1	1.
	60	Od ideje do videofilma	2	1.
	61	Scenaristika	1	2.
	62	Kolažni strip	1	2.
	63	Risba II (storyboard)	2	2.
	64	Grafično oblikovanje	2	2./3.**
	65	Vizualna dekonstrukcija	2	2./3.**
	66	Oblikovanje luči in scenografija	2	2./3.**
	67	Konstrukcija prizora	2	2./3.**
	68	Kreativna subverzija medijev	2	2./3.**
	69	Gostujoči blok mKP	2	2./3.**
	70	Arhitekturno risanje*	2	2./3.**
	71	Risba III*	2	2./3.**
	72	Kiparjenje za animatorje II*	2	2./3.**
		* Vsebina se izvaja, če je interesentov najmanj 7.		
		* Studentje mA lahko s temi mKP vsebinami nadomestijo izbirne vsebine iz mDP.		
		** Vsebine se razpišejo izmenično.		
x		Izbirne vsebine (mlv)	ECTS	Letnik
		<i>Izbirne vsebine I</i>	8	2.
		<i>Izbirne vsebine II</i>	10	3.
		> Študent izbira iz izbirnih vsebin DUP ali točke pridobi v drugih študijskih programih.		

Zap. št.	SPLOŠNI MODULI (Sm) (modul / vsebina)	ECTS	Letnik
7	modul Sodobne umetniške prakse (mSUP) <i>Kreativno-umetniške vsebine (KUv)</i>	ECTS	Letnik
73	Sodobne umetniške prakse I	4	1.
74	Umetniški video	2	2./3.**
75	Avtorska knjiga	2	2./3.**
76	Gostujoči blok mSUP	2	2./3.**
77	O vodenju projekta	2	2.
78	Sodobne umetniške prakse II A <i>Delo na umetniškem kontekstualnem projektu A</i> <i>/ ali / praksa v strokovnem okolju A</i>	4 4	2. 2.
79	Sodobne umetniške prakse II B <i>/ ali / diplomski sklop iz Nm2</i>	4	3.
	<i>Delo na umetniškem kontekstualnem projektu B</i> <i>/ ali / praksa v strokovnem okolju B</i>	4	3.
	** Vsebine se izvajajo izmenično.		
	modul Sodobne umetniške prakse - Nm (mSUP-Nm) <i>Kreativno-umetniške vsebine (KUv)</i>	ECTS	Letnik
80	Sodobne umetniške prakse - diplomski sklop <i>Delo na diplomski nalogi</i>	4 16	3. 3.
8	modul Zgodovina in teorija umetnosti in medijev (mZT) <i>Zgodovinsko-kritične vsebine (ZKv)</i>	ECTS	Letnik
81	Primerjalna zgodovina umetnosti	4	1.
82	Kritična teorija sodobnih umetnosti in medijev I A	2	1.
83	ZKv filma, animacije in fotografije A	2	1./2.**
84	ZKv filma, animacije in fotografije B	2	1./2.**
85	ZKv filma, animacije in fotografije C	2	1./2.**
86	Zgodovina umetnosti 20. stoletja	4	2.
87	Kritična teorija sodobnih umetnosti in medijev I B	2	2.
88	Kritična teorija sodobnih umetnosti in medijev II <i>Kritični pogled in dialog</i>	4 1	3. 3.

89	ZKv animiranega filma (ZKv1)	1	3.
90	ZKv filma (ZKv2)	1	3.
91	ZKv fotografije (ZKv3)	1	3.
92	ZKv novih medijev (ZKv4)	1	3.
93	Kritična teorija sodobnih umetnosti (ZKv5)	1	3.
	<i>Teoretsko delo pri obvezni vsebini ZKv</i>	2	3.
	<i>Teoretsko delo pri izbrani vsebini ZKv</i>	1	3.
	** Vsebine se izvajajo izmenično.		

Vrsta in delež učnih enot glede na njihovo vključenost v strukturo programa

Znotraj študijskega programa Digitalne umetnosti in prakse so širše učne enote - **moduli** hierarhično razdeljeni v tri skupine:

- **Nosilni moduli (Nm)** - so glava študija in v 2. in 3. letniku, kjer so izbirni, kažejo na študentov interes in glavno področje dela;
- **Podporni moduli (Pm)** - praktično in seminarsko delo, kjer študentje pridobivajo znanja, ki jih uporabijo pri izdelavi ustvarjalnih nalog znotraj nosilnih modulov;
- **Splošni moduli (Sm)** - moduli, ki se ne navezujejo na določen medij, temveč dajejo širši zgodovinsko-kritični pogled na področje umetnosti in medijev ter študente spoznajo s kompleksnim praktičnim delom na področju sodobnih umetnosti.

Delež praktičnega usposabljanja v programu, način izvedbe, kreditno ovrednotenje

Glavni del praktičnega usposabljanja je zajet v modulu Sodobne umetniške prakse kot obvezno delo na projektu. S strani programa DUP in sodelujočih organizacij je izveden vsebinski sklop 'Delo na umetniškem kontekstualnem projektu', kjer študentje delajo s priznanimi umetniki in strokovnjaki ter se zaključijo z javno predstavitvijo.

Te kreditne točke (4 ECTS v 2. in v 3. letniku študija, skupaj 8 ECTS) lahko študent pridobi tudi s praktičnim usposabljanjem v drugem strokovnem okolju, vendar si mora gostujočo organizacijo poiskati sam ter za to pridobiti pozitivno mnenje in odobritev komisije nosilcev mSUP in Nm, ki praktično usposabljanje tudi ovrednoti, evalvira in potrdi.

Trajanje in kreditni sistem študija

Program Digitalne umetnosti in prakse traja 3 študijska leta in obsega 180 kreditnih točk ECTS. Kreditne točke so v skladu z Merili za kreditno vrednotenje študijskih programov po kreditnem sistemu ECTS, kar omogoča vključevanje študijskega programa v kreditni sistem študija v Sloveniji in tujini. Posamezen letnik študijskega programa obsega 60 ECTS. Ena kreditna točka pomeni 25-30 ur obremenitev študenta, tako da je letna obremenitev študenta med 1500 in 1800 ur. Diplomsko delo je ovrednoteno s 16 ECTS (praktično delo, teoretsko delo, predstavitev, zagovor) in je zajeto znotraj nosilnega modula v tretjem letniku.

Pogoji za dokončanje študija

Pogoj za dokončanje študija bodo opravljeni vsi izpiti in druge obveznosti pri vseh predmetih po predmetniku, vključno z izbirnimi predmeti in uspešen zagovor diplomskega dela, kar skupaj pomeni najmanj 180 ECTS.

Akreditacija in koncesija

Program je akreditiran od l. 2011, s pričetkom akademskega leta 2022/2023 je pridobil koncesijo (študij je za študente EU* brez šolnine).

**Slovenski državljani, državljani Evropske unije ter državljani držav s katerimi ima Republika Slovenija podpisane mednarodne sporazume, ki imajo pravico do brezplačnega študija v Republiki Sloveniji, ne plačujejo šolnine za redni študij na koncesioniranih programih.*

O akademiji

V sklopu vertikalne programov, triletnega Digitalne umetnosti in prakse (1. stopnja) ter dvoletnega magistrskega Medijske umetnosti in prakse (2. stopnja), študentje krožijo v okoljih in nosilnih modulih animacije, fotografije, (video)filma, novih medijev, scenografskih prostorov in sodobnih umetniških praks, v programu druge stopnje se gibljejo tudi med partnerskimi univerzami med Gorico, Reko in Gradcem.

Akademija umetnosti UNG je bila ustanovljena leta 2008 kot Visoka šola za umetnost, nastala pa je na podlagi petnajstletnih izkušenj Šole uporabnih umetnosti Famul Stuart, ki je izobraževala z dvo- in troletnimi programi na področjih digitalnih medijev, ambienta, restavracije, kiparstva in keramike. V sklopu akademije pa razvijanje inovativnih načinov podajanja znanj in veščin prek praktičnih primerov in kontekstualnih projektov nadaljujemo in nadgrajujemo.

Po sodelovanju pri oživljanju zgodovinskega Fužinskega gradu (1994-2004) in soočenjem z novodobnim podhodom Bežigrskega dvora (2004-2012), takrat še kot Šola Famul Stuart v Ljubljani, je šola med delovanjem v Gorici na italijanski strani odrasla v Akademijo umetnosti. Sedaj interakcijo z bližnjo in daljno okolico nadaljuje tik ob meji, v novogoriški Rožni Dolini.

Spletna stran	http://www.ung.si/au
Spletna galerija	http://au.ung.si
Spletna semestrsko razstava (junij 2021)	https://au-razstava.ung.si/
Kaj menijo študentje?	https://www.ung.si/sl/studij/zakaj-ung/izkusnje-studentov-in-studentk/izkusnje-au
Vimeo	https://vimeo.com/ungakademijaumetnosti
Instagram	https://www.instagram.com/akademijaumetnostiung
FB	https://www.facebook.com/akademija.umetnosti.UNG

Pogoji za vpis

v triletni visokošolski program prve stopnje DIGITALNE UMETNOSTI IN PRAKSE

Roki za prijave za študijsko leto 2023/2024:

Kandidati EU

1. prijavni rok traja od 17. februarja do 20. marca 2023
- *2. prijavni rok traja od 21. do 25. avgusta 2023
- *rok za zaplnitev mest traja od 22. do 25. septembra 2023 do 12. ure

Preostali kandidati

1. prijavni rok traja od 17. februarja do 20. marca 2023
2. prijavni rok traja od 1. aprila do 1. julija 2023
- *3. prijavni rok traja od 1. avgusta do 1. septembra 2023
- *rok za zaplnitev mest traja od 10. do 25. septembra 2023

OPOZORILO: Prijavni rok se ne odpre, če so bila v predhodnem roku zapolnjena vsa prosta mesta.

*Če bodo po prvem, drugem oz. tretjem prijavnem roku še prosta vpisna mesta, se bodo prijave za vpis zbirale še do zasedbe prostih mest, vendar s prijavo, opravljenim preizkusom nadarjenosti in vpisom do najkasneje 25. septembra do 12. ure.

V program se lahko vpišejo kandidati, ki so opravili:

1. splošno maturo, poklicno maturo ali zaključni izpit v kateremkoli štiriletnem srednješolskem programu; ali tisti, ki so končali enakovredno izobraževanje v tujini.

Izmed kandidatov, ki zadostujejo pogojem iz točke 1, se lahko vpiše kdor uspešno opravi:

2. preizkus nadarjenosti za študij na programu Digitalne umetnosti in prakse.

Po merilih za prehode se lahko direktno v 2. letnik vpišejo kandidati, ki jim bo komisija za študijske zadeve priznala vsaj 48 ECTS točk iz že opravljenih izpitov na drugih programih, ki se po vsebini vsaj 70 % ujemajo z vsebinami izpitov na predlaganem študijskem programu in ustrezajo tudi posebnim merilom za vpis iz točke 2. Po merilih za prehode se lahko direktno v 3. letnik vpišejo kandidati, ki jim bo komisija za študijske zadeve priznala vsaj 108 ECTS točk iz že opravljenih izpitov na drugih programih, ki se po vsebini vsaj 70 % ujemajo z vsebinami izpitov na predlaganem študijskem programu in ustrezajo tudi posebnim merilom za vpis iz točke 2.

Če bo sprejet sklep o omejitvi vpisa, bodo merila za izbiro naslednja:

- * uspeh pri preizkusu nadarjenosti: 90% točk
- * splošni uspeh pri splošni maturi oziroma zaključnem izpitu: 5% točk
- * splošni uspeh v 3. in 4. letniku: 5% točk

Preizkus nadarjenosti

* Mapa je sestavljena iz:

o **Portfelj** (naj kaže kandidatovo dosedanje delo, njegovo nadarjenost ter stopnjo poznavanja medija/medijev in tehnik. Kandidat ga sestavi po lastnem izboru.)

o **Motivacijsko pismo z biografijo** (v njem naj kandidat opiše svoje dotedanje dejavnosti tako v izbranem mediju kot tudi izven ter motive, ki jo_ga vodijo pri izbiri študija in poklicne poti.)

Mapo naj kandidati v celoti oddajo v elektronski obliki po e-pošti na naslov sprejemci.au@ung.si (oz. v primeru večjih datotek preko katerega od spletnih ponudnikov prenosa podatkov (npr. dropbox, sendspace, wetransfer ipd.) najkasneje do zgoraj navedenega datuma ali oddajo osebno v študentsko pisarno Univerze v Novi Gorici.

Mapa naj bo priporočeno (a neobvezno) ustvarjena kot en sam PDF dokument (razen videa, ki naj bo priloga temu dokumentu, vendar označen v pdf-ju) - **vkjučno s podatki o predloženih delih** (podatki o avtorju/-ih in delih - leto, tehnika, trajanje v primeru videa itn.).

* **Naloga** Kandidati s pozitivno ocenjeno mapo dobijo posebno ustvarjalno nalogo. Če je kandidatova naloga pozitivno ocenjena, ga_jo povabimo na razgovor.

* **Razgovor** (kjer bomo preverili istovetnost avtorstva predloženih izdelkov, kandidatovo sposobnost dojetanja in izražanja misli ter zrelost za študij.)

Opravljeni preizkus velja samo za tekoče študijsko leto.

Postopek od prijave do vpisa, z roki za preizkus umetniške nadarjenosti:

POSTOPEK OD PRIJAVE DO VPISA AKADEMIJA UMETNOSTI UNG			
za 1. letnik programa Digitalne umetnosti in prakse (1. stopnja)			
Vsi navedeni prijavitni roki veljajo za državljane EU.			
Postopek	1. prijavitni rok	2. prijavitni rok*	zapolnitev mest**
1. korak: PRIJAVA Kandidati se prijavijo s Prijavo za vpis v 1. letnik (preko centralnega eVSI!) www.ung.si/sl/studij/vpis/vpis-1-stopnja/prijava-na-razpis/ najkasneje do >> glej desno!	najkasneje do 20. marca 2023	od 21. do 25. avgusta 2023 <small>*Če bodo po prvem prijavnem roku mesta zapolnjena, drugi prijavitni rok ne bo razpisan.</small>	od 22. do 25. septembra 2023 do 12. ure! <small>**Če bodo po drugem prijavnem roku še prosta vpisna mesta, se bodo prijave za vpis zbirale še do zasedbe prostih mest, vendar s prijavo, opravljenim preizkusom nadarjenosti do najkasneje 25. septembra do 12. ure.</small>
2. korak: ODDAJA MAPE Kandidat mapo odda po elektronski pošti: na sprejemci.au@ung.si ali osebno odda v: v študentsko pisarno Univerze v Novi Gorici (naslov zgoraj) Mapo sestavlja: 1. Portfelj, 2. Motivacijsko pismo z biografijo Če je kandidatova mapa pozitivno ocenjena, ga_jo povabimo k oddaji naloge.	najkasneje do 25. maja 2023	najkasneje do 31. avgusta 2023	ob prijavi
3. korak: NALOGA Kandidati s pozitivno ocenjeno mapo dobijo posebno nalogo. Če je kandidatova naloga pozitivno ocenjena, ga_jo povabimo na razgovor.	Oddaja naloge do največ 4 dni po prejemu navodil.	Oddaja naloge do 4. 9.	Oddaja naloge do največ 4 dni po prejemu navodil.**
4. korak: RAZGOVOR Kandidat je obveščen o datumu in uri razgovora. Termini za razgovore:	med 26. junijem in 7. julijem 2023	med 6. septembrom in 8. septembrom 2023	v nekaj dneh po prijavi.**
5. korak: KANDIDAT JE OBVEŠČEN O REZULTATU	do 21. julija	do 21. septembra	v dveh dneh po opravljenem razgovoru.**
6. korak: VPIS Kandidat se vpiše v študentski pisarni v Novi Gorici ali po elektronski pošti.	med 25. julijem in 17. avgustom 2023	do 29. septembra 2023	do 29. septembra 2023

Več informacij o študiju, načinih prijave in pogojih za vpis lahko kandidati pridobijo tudi osebno v tajništvu Akademije umetnosti UNG, po e-pošti: info.au@ung.si ali telefonu 051 33 67 70.

Prijave sprejema Študentska pisarna Univerze v Novi Gorici, Vipavska 13, SI-5000 Nova Gorica, tel: (05) 3315 234, studentska.pisarna@ung.si

<https://ung.si/sl/vpisi>