

ANIMACIJA (animirani film, animacija v kreativnih industrijah)

Animacija kot medij povezuje fotografijo, film, slikarstvo, kiparstvo v nove celote. Nosilni modul Animacija v programu **Digitalne umetnosti in prakse** se tako 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 na stopnjo, ko uporablja isto tehnologijo kot videofilm.

Nosilni moduli **Animacija, Videofilm, Fotografija, Novi mediji** so podprti z zgodovinsko-kritičnimi in kreativno-tehničnimi vsebinskimi sklopi in se gibljejo med tremi okolji: filmsko okolje, okolje kreativnih industrij in okolje sodobnih umetnosti. S tem se študentu ponuja več perspektiv delovanja: animirani film, videofilm, umetniški video, (interaktivna) instalacija, multimedijski performans, spletna video- in TV-produkcija, animirana in videografika, navidezna in razširjena resničnost. Zasnova študija omogoča, da študent kot prihodnji diplomant in profesionalec 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 išče ravnotežje med različnimi disciplinami, ki se križajo pri ustvarjanju kreativno-umetniških projektov, katerih stična točka je ustvarjalna uporaba digitalnih medijev in tehnologij. Ob tem tudi raziskuje različne rabe ter vlogo umetnosti v sodobni družbi in raznolike možnosti rabe kreativno-umetniških principov in metod v drugih disciplinah, od družboslovja in humanistike do naravoslovja.

Več o Akademiji umetnosti UNG <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/o-akademiji-umetnosti>

Več o programu <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/studij/1DUP>

Spletna galerija <http://au.ung.si>

Letna razstava <http://au-razstava.ung.si>

VIDEOFILM (igrani, dokumentarni, eksperimentalni videofilm)

Videofilm je skovanka, ki poudarja razsežnosti medija: v nosilnem modulu Videofilm programa **Digitalne umetnosti in prakse** je poudarek na pripovedni zgradbi ter filmskem in TV okolju, druge razsežnosti videa kot izraznega medija pa študent spoznava in razvija v kombinaciji z drugimi moduli (npr. Sodobne umetniške prakse).

Nosilni moduli **Animacija, Videofilm, Fotografija, Novi mediji** so podprti z zgodovinsko-kritičnimi in kreativno-tehničnimi vsebinskimi sklopi in se gibljejo med tremi okolji: filmsko okolje, okolje kreativnih industrij in okolje sodobnih umetnosti. S tem se študentu ponuja več perspektiv delovanja: animirani film, videofilm, umetniški video, (interaktivna) instalacija, multimedijski performans, spletna video- in TV-produkcija, animirana in videografika, navidezna in razširjena resničnost. Zasnova študija omogoča, da študent kot prihodnji diplomant in profesionallec svoje potencialne razvija naprej, praktične veščine, ki jih obvlada, pa mu hitreje pomagajo do zaposlitve, kar večina izkoristi že med študijem.

Program Digitalne umetnosti in prakse išče ravnotežje med različnimi disciplinami, ki se križajo pri ustvarjanju kreativno-umetniških projektov, katerih stična točka je ustvarjalna uporaba digitalnih medijev in tehnologij. Ob tem tudi raziskuje različne rabe ter vlogo umetnosti v sodobni družbi in raznolike možnosti rabe kreativno-umetniških principov in metod v drugih disciplinah, od družboslovja in humanistike do naravoslovja.

Več o Akademiji umetnosti UNG <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/o-akademiji-umetnosti>

Več o programu <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/studij/1DUP>

Spletna galerija <http://au.ung.si>

Letna razstava <http://au-razstava.ung.si>

FOTOGRAFIJA (avtorska, funkcionalna/scenska, reportažna)

Fotografija je v zadnjih dveh desetletjih 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 sta že dolgo premalo za dobro in navdušujočo fotografijo. Vedno bolj je pomembna ustvarjalčeva notranja, osebna, unikatna zgodba.

Nosilni moduli **Animacija, Videofilm, Fotografija, Novi mediji** so podprti z zgodovinsko-kritičnimi in kreativno-tehničnimi vsebinskimi sklopi in se gibljejo med tremi okolji: filmsko okolje, okolje kreativnih industrij in okolje sodobnih umetnosti. S tem se študentu ponuja več perspektiv delovanja: animirani film, videofilm, umetniški video, (interaktivna) instalacija, multimedijski performans, spletna video- in TV-produkcija, animirana in videografika, navidezna in razširjena resničnost. Zasnova študija omogoča, da študent kot prihodnji diplomant in profesionallec 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 išče ravnotežje med različnimi disciplinami, ki se križajo pri ustvarjanju kreativno-umetniških projektov, katerih stična točka je ustvarjalna uporaba digitalnih medijev in tehnologij. Ob tem tudi raziskuje različne rabe ter vlogo umetnosti v sodobni družbi in raznolike možnosti rabe kreativno-umetniških principov in metod v drugih disciplinah, od družboslovja in humanistike do naravoslovja.

Več o Akademiji umetnosti UNG <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/o-akademiji-umetnosti>

Več o programu <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/studij/1DUP>

Spletna galerija <http://au.ung.si>

Letna razstava <http://au-razstava.ung.si>

NOVI MEDIJI (kreativna raba novih tehnologij)

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

Nosilni moduli **Animacija, Videofilm, Fotografija, Novi mediji** so podprti z zgodovinsko-kritičnimi in kreativno-tehničnimi vsebinskimi sklopi in se gibljejo med tremi okolji: filmsko okolje, okolje kreativnih industrij in okolje sodobnih umetnosti. S tem se študentu ponuja več perspektiv delovanja: animirani film, videofilm, umetniški video, (interaktivna) instalacija, multimedijski performans, spletna video- in TV-produkcija, animirana in videografika, navidezna in razširjena resničnost. Zasnova študija omogoča, da študent kot prihodnji 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 išče ravnotežje med različnimi disciplinami, ki se križajo pri ustvarjanju kreativno-umetniških projektov, katerih stična točka je ustvarjalna uporaba digitalnih medijev in tehnologij. Ob tem tudi raziskuje različne rabe ter vlogo umetnosti v sodobni družbi in raznolike možnosti rabe kreativno-umetniških principov in metod v drugih disciplinah, od družboslovja in humanistike do naravoslovja.

Več o Akademiji umetnosti UNG <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/o-akademiji-umetnosti>

Več o programu <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/studij/1DUP>

Spletna galerija <http://au.ung.si>

Letna razstava <http://au-razstava.ung.si>

SODOBNE UMETNIŠKE PRAKSE (raziskovanje um. praks, ne glede na medij)

Preizkušanje sodobnih umetniških praks kot orodij v razširjenih socialnih, okoljevarstvenih idr. kontekstih; kot orodij za iskanje in izražanje osebne identitete; iskanje in izražanje identitete prostora; za preizpraševanje zgodovine, kulture, geopolitičnih kontekstov, pojavov sodobne družbe; odzivanje na trenutno aktualne družbene teme. Diplomski nosilni modul **Sodobne umetniške prakse** se kot izbira pridruži v tretjem letniku programa **Digitalne umetnosti in prakse**, kot splošni modul pa spremlja študente že od začetka študija.

Nosilni moduli **Animacija, Videofilm, Fotografija, Novi mediji** so podprti z zgodovinsko-kritičnimi in kreativno-tehničnimi vsebinskimi sklopi in se gibljejo med tremi okolji: filmsko okolje, okolje kreativnih industrij in okolje sodobnih umetnosti. S tem se študentu ponuja več perspektiv delovanja: animirani film, videofilm, umetniški video, (interaktivna) instalacija, multimedijski performans, spletna video- in TV-produkcija, animirana in videografika, navidezna in razširjena resničnost. Zasnova študija omogoča, da študent kot prihodnji 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 išče ravnotežje med različnimi disciplinami, ki se križajo pri ustvarjanju kreativno-umetniških projektov, katerih stična točka je ustvarjalna uporaba digitalnih medijev in tehnologij. Ob tem tudi raziskuje različne rabe ter vlogo umetnosti v sodobni družbi in raznolike možnosti rabe kreativno-umetniških principov in metod v drugih disciplinah, od družboslovja in humanistike do naravoslovja.

Več o Akademiji umetnosti UNG <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/o-akademiji-umetnosti>

Več o programu <http://www.ung.si/sl/studij/akademija-umetnosti/studij/1DUP>

Spletna galerija <http://au.ung.si>

Letna razstava <http://au-razstava.ung.si>