

PRAVILNIK O PREIZKUSU NADARJENOSTI

Kazalo vsebine

I. SPLOŠNO.....	2
II. ODDELEK ZA SLIKARSTVO.....	3
SMER SLIKARSTVO, SMER GRAFIKA	3
SMER VIDEO IN NOVI MEDIJI	4
III. ODDELEK ZA KIPARSTVO	5
IV. ODDELEK ZA RESTAVRATORSTVO.....	7
V. ODDELEK ZA OBLIKOVANJE VIZUALNIH KOMUNIKACIJ	10
VSE SMERI	10
SMER GRAFIČNO OBLIKOVANJE	11
SMER FOTOGRAFIJA	11
SMER ILUSTRACIJA.....	12
SMER INTERAKTIVNO OBLIKOVANJE	12
VI. ODDELEK ZA INDUSTRIJSKO IN UNIKATNO OBLIKOVANJE.....	12
SMER INDUSTRIJSKO OBLIKOVANJE	13
SMER UNIKATNO OBLIKOVANJE	14
VII.	15

PRAVILNIK O PREIZKUSU NADARJENOSTI

Pravilnik je bil sprejet na 2. seji senata ALUO dne 17. 11. 2010 ter dopolnjen na 1. seji senata ALUO dne 28. 11. 2012, na 14. seji senata ALUO dne 18. 3. 2015, na 5. seji senata ALUO dne 14. 3. 2018 in na 8. seji senata ALUO dne 19. 9. 2018

Čistopis

I. SPLOŠNO

S tem pravilnikom UL ALUO opredeljuje vsebino, potek in trajanje preizkusa nadarjenosti ter določa kriterije za presojo sposobnosti kandidatov za vpis na UL ALUO.

Senat UL ALUO za posamezno smer študija imenuje Komisijo za preizkus nadarjenosti (v nadaljevanju: komisija), ki jo sestavljajo pedagogi UL ALUO in zunanji člani. Komisija je pri svojem delu in ocenjevanju samostojna. Komisija rezultate preizkusa takoj po koncu ocenjevanja v pisni obliki odda v študentski referat UL ALUO, ta pa jih posreduje Visokošolski prijavno-informacijski službi Univerze v Ljubljani.

Na UL ALUO se lahko vpišejo kandidati, ki izpolnjujejo pogoje, določene z razpisom za vpis na Univerzo v Ljubljani, in uspešno opravijo preizkus nadarjenosti.

Preizkus nadarjenosti je sestavljen iz dveh delov, razdeljenih na naloge, ki so predmet ocenjevanja na posameznem programu oz. smeri programa.

Mapa z deli, ki jo kandidat za vpis predhodno odda v referatu za študentske zadeve, je prvi del preizkusa nadarjenosti. Pozitivno ocenjena mapa je pogoj za pripustitev kandidata k drugemu delu preizkusa nadarjenosti. Vsebina mape je določena z razpisom za vpis na Univerzo v Ljubljani, posebej za vsak študijski program oz. smer programa.

Kandidat je na preizkusu nadarjenosti ocenjen s točkami. Najvišje možno število doseženih točk (maksimum) je 100. Najnižje število točk, doseženih na celotnem preizkusu nadarjenosti, s katerim kandidat še uspešno opravi preizkus nadarjenosti (minimum), je 60 točk, razen na Oddelku za oblikovanje vizualnih komunikacij, kjer je treba doseči najmanj 70 točk.

Prisotnost pri posameznih nalogah se vodi s podpisi kandidatov na listi prisotnosti.

UL ALUO hrani oddane mape z deli kandidatov do 31. 12. tekočega leta. Mape, ki jih kandidati do tega roka ne prevzamejo, UL ALUO uniči.

Opravljeni preizkus nadarjenosti velja samo za tekoče leto. V primeru, da se kandidat, ki je opravil preizkus nadarjenosti in ni bil sprejet, v tekočem letu ponovno prijavi na isto študijsko smer, lahko zaradi izboljšanja ocene preizkus nadarjenosti ponavlja. Kandidat, ki želi preizkus nadarjenosti ponavljati, mora to do izteka roka za prijavo pisno sporočiti v pristojni referat. V primeru ponavljanja preizkusa nadarjenosti velja višja ocena.

V pravilniku uporabljeni izrazi, zapisani v slovnici obliki za moški spol, so uporabljeni kot nevtralni in veljajo enakovredno za oba spola.

II. ODDELEK ZA SLIKARSTVO

SMER SLIKARSTVO, SMER GRAFIKA

Pri preizkusu nadarjenosti na Oddelku za slikarstvo, smer Slikarstvo in smer Grafika, so predmet ocenjevanja naslednje naloge:

1. mapa s kandidatovimi preteklimi deli
2. izpolnitev vprašalnika o interesih in preferencah
3. risanje glave po živem modelu
4. risanje oblečene figure v prostoru
5. razgovor s kandidati

Preizkus nadarjenosti za točke 2, 3, 4 in 5 traja štiri dni in se izvaja v prostorih Akademije za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani. Risarski material ni posebej predpisan, najbolj pripravi pa so svinčnik, naravno in prešano oglje, krede in podobno. Format papirja naj ne bi bil manjši od dimenzije 70 × 50 cm.

KAJ PRIČAKUJEMO OD KANDIDATA NA PREIZKUSU NADARJENOSTI IN KATERE SPOSOBNOSTI KANDIDATOV ŠE POSEBEJ PREVERJAMO

Osnovna zahteva pri obeh risarskih nalogah (točki 3 in 4) na preizkusu nadarjenosti je, da kandidat v danem formatu nariše glavo – portret in figuro v prostoru tako, da jo v celoti in pretehtano vkomponira v format ter prepričljivo poustvari oblikovni značaj, razmerja in prostorske razsežnosti motiva.

Risarska dela naj bi pokazala kandidatovo zmožnost prostorskega predstavljanja, njegov smisel za celoto, njegovo sposobnost doumevanja in razlaganja oblik ter njegov smisel za estetsko organizacijo.

1. Mapa s kandidatovimi preteklimi deli

20–30 del, ki izkazujejo kandidatov umetniški interes – npr. risbe, slikarska dela, grafična dela, video dela, filmi, fotografije, intermedijska dela in koncepti.

Ocena mape: 0–20 točk

2. Izpolnitev vprašalnika o interesih in preferencah

Kandidati v okviru ene učne ure odgovorijo na 3–5 vprašanj s področja splošnega poznavanja kulture in likovne umetnosti ter s področja lastnih interesov in preferenc. Namen vprašalnika je dobiti več informacij o kandidatovem načinu razmišljanja, s posebnim poudarkom na njegovi izvirnosti in ustvarjalnosti.

Ocena naloge: 0–5 točk

3. Risanje glave po živem modelu

Kandidatova risba naj predstavi poudarjeno temeljno voluminoznost glave kot celote, z najnujnejšimi detajli, potrebnimi za poudarjanje karakterja človeškega lika – portreta. Vsi deli motiva naj bodo pojmovani kot telesnosti z nazorno predstavljenoplastičnostjo in konstrukcijo.

Cilj risanja naj bo obravnava glave kot objekta z lastnimi razsežnostmi v prostoru, notranjo konstrukcijo in karakternimi značilnostmi – vključno s tistimi deli telesa, ki so še zaobjeti v mejah formata.

Ocena naloge: 0–35 točk

4. Risanje oblečene figure

Pri tej nalogi gre za nazorno perspektivno in tridimenzionalno predstavitev figure v prostoru na dvodimenzionalni površini v tehniki risbe. Figura in prostor okoli nje morata biti predstavljena tako, da so proporci med seboj usklajeni, prav tako morajo biti med seboj usklajeni prostorski plani – tako na figuri kot v konstruiranem perspektivnem prostoru.

Cilj tega dela preizkusa nadarjenosti je analiza danega motiva v vidnem polju ter njegova sprememba v kompozicijo skozi združevanje perceptivnih danosti v plastične in konstruktivne vrednosti s pomočjo risanja in modelacije dobljenih telesnosti.

Ocena naloge: 0–35 točk

5. Razgovor s kandidati

Zadnji dan preizkusa nadarjenosti je – po izvedbi vseh predhodnih nalog – namenjen razgovoru s kandidati.

Cilj razgovora je pridobiti celovito individualno sliko o željah, motivih in sposobnostih posameznih kandidatov.

Ocena naloge: 0–5 točk

SMER VIDEO IN NOVI MEDIJI

Pri preizkusu nadarjenosti na Oddelku za slikarstvo, smer Video in novi mediji, so predmet ocenjevanja naslednje naloge:

1. mapa s kandidatovimi preteklimi deli
2. snemanje lastnega videa na določeno temo
3. razbiranje ideje in vsebine iz predvajanega avtorskega videa
4. risanje najpomembnejših kadrov iz predloge
5. obvezen razgovor s kandidatom

Preizkus nadarjenosti za točke 2, 3, 4 in 5 traja štiri dni in se izvaja v prostorih Akademije za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani. Kandidati lahko na preizkusu uporabljajo svojo opremo: fotoaparatus, videokamero.

KAJ PRIČAKUJEMO OD KANDIDATA NA PREIZKUSU NADARJENOSTI IN KATERE SPOSOBNOSTI KANDIDATOV ŠE POSEBEJ PREVERJAMO

Pri izvedbi praktičnega preizkusa znanja in občutljivosti za gibljivo video podobo, fotografijo in narisano zgodbo se posebej preverjajo sposobnosti kandidatov, kot so sposobnost reagiranja v dani situaciji, izvirnost v rešitvah in sposobnost sinteze iz dane situacije.

1. Mapa s kandidatovimi preteklimi deli

Do 30 del, ki izkazujejo kandidatov umetniški interes: lastna likovna in medijska dela, kot so risbe, slikarska dela, grafična dela, strip, video, risani film, 2D- in 3D-animacija, film, fotografija in konceptualni projekti.

Ocena mape: 0–20 točk

2. Snemanje lastnega videa na določeno temo

Kandidat z lastno opremo ali z opremo akademije (videokamero) v prostorih akademije v določenem času posname lastni krajši video film na določeno temo.

S tem delom preizkusa nadarjenosti se želi ugotoviti, kako dobro kandidat obvladuje temeljne značilnosti video medija, kot so kompozicija, fotografija in občutek za ritem.

Ocena naloge: 0–30 točk

3. Razbiranje ideje in vsebine iz predvajanega avtorskega videa

Kandidat na podlagi ogleda predvajanega avtorskega videa v določenem času v nekaj stavkih z lastnimi besedami formulira njegovo idejo in vsebino.

Cilj naloge je prepoznavanje kandidatove sposobnosti za analizo in verbalizacijo prikazanega dela.

Ocena naloge: 0–20 točk

4. Risanje najpomembnejših kadrov iz predloge

Kandidat pri tej nalogi iz likovne predloge po lastni presoji izbere kadre, ki se mu zdijo bistveni za to likovno delo, in jih nariše.

Cilj tega dela preizkusa nadarjenosti je ugotoviti kandidatovo sposobnost, da iz narisanih statičnih kadrov sestavi lastno zgodbo kot gibljivo pripoved.

Ocena naloge: 0–25 točk

5. Obvezen razgovor s kandidatom

V razgovoru s kandidatom se ugotavlja razmerje med željo in poznavanjem medijske umetnosti.

Ocena razgovora: 0–5 točk

III. ODDELEK ZA KIPARSTVO

Mapa s kandidatovimi preteklimi deli:

- najmanj 5 originalnih del ali predstavitev, dokumentacija originalnih del (fotografije, printi ...), ki tematizirajo različne kiparske prakse (kiparska dela v klasičnem pomenu: portret, figura ali abstraktna oblika ali prostorska kompozicija, instalacija, intervencija v domačem ali javnem prostoru ali hibridne prakse, bodyart, performans), in
- 10 risb ali dokumentacija risb, če so izvedene na nosilcu, ki ga ni mogoče kot original priložiti v format mape (risba večjega formata ali risba, izvedena npr. v obliki grafita na arhitekturi itd.; v sklopu risb je mogoče oddati tudi projektne risbe, ki kažejo kandidatovo zasnovo ali postopek/proces projekta itd.)

Pri preizkusu nadarjenosti na Oddelku za kiparstvo so predmet ocenjevanja poleg predložene mape z deli še naslednje naloge:

1. modeliranje glave po živem modelu
(kandidat prinese s seboj modelirko, drugo orodje in glino za modeliranje dobi na ALUO)
2. prostorska kompozicija
(kandidat prinese s seboj vse materiale, predmete in orodja (sredstva), ki jih potrebuje za izvedbo naloge)
3. risanje po živem modelu
(kandidat prinese s seboj risalno desko, papir in risalni pribor (svinčnik, oglje, kredo ipd.); format papirja naj ne bi bil manjši od 70 x 50 cm)
4. pogovor s kandidatom
(razčlenitev prostorske kompozicije, splošna razgledanost in specifična razgledanost s področja kiparstva in umetnosti, motivi in predhodna likovna izobrazba)

KAJ PRIČAKUJEMO OD KANDIDATA NA PREIZKUSU NADARJENOSTI IN KATERE SPOSOBNOSTI KANDIDATOV ŠE POSEBEJ PREVERJAMO

Ad 1) Osnovna zahteva prve naloge je, da kandidat:

- zmodelira glavo po živem modelu, polnoplastično in v naravni velikosti;
- upošteva celovitost zastavljene naloge;
- poustvari oblikovni značaj;
- upošteva razmerje mas, smeri in prostorske razsežnosti modela.

Ad 2) Z drugo nalogo se želi preizkusiti kandidatova sposobnost razvijanja lastnega projekta, od začetne ideje do končnega izdelka. Uspešnost izvedbe naloge je odvisna od kandidatove sposobnosti uporabe materiala, s katerim bo prepričljivo oblikoval in razvil idejo in formo kipa, kiparske kompozicije ali predmetno-prostorskega dogodka.

Ad 3) Risanje po živem modelu od kandidata zahteva, da figuralno kompozicijo vkomponira v format dvodimenzionalne površine in prepričljivo poustvari prostorsko, plastično dimenzijo modela.

Ad 4) Po štirih dneh preizkusa nadarjenosti nam pogovor s kandidatom razjasni predvsem povezavo njegove izobrazbe z ustvarjalnostjo.

1. Modeliranje glave po živem modelu

V nalogi naj bo poudarjen temeljni volumen glave kot celote, na njej pa le detajli, ki so potrebni za plastični prikaz značaja glave. Tudi detajli naj bodo pojmovani tridimenzionalno, kot telesnosti. Cilj modeliranja je, da je glava obravnavana kot objekt; ima svoj volumen, svoje prostorske razsežnosti, svojo notranjo konstrukcijo in svoje posebne karakterne značilnosti. Če je glava tudi prostorski objekt, veljajo zanjo vse zakonitosti prostorske konstrukcije (proporci, volumni, smeri, preseki ipd.).

Ocena naloge: 0–30 točk

2. Prostorska kompozicija

Material in orodja (teh. pripomočke), ki jih potrebuje za izvedbo te naloge, kandidat pripravi in prinese s seboj. Na podlagi lastne zamisli in iz za to pripravljenega materiala oz. snovi s primernimi orodji naredi izdelek, ki priča o sposobnosti uporabiti materijo oz.

materialna sredstva in jih uspešno organizirati v kiparski izdelek. Naloga preverja sposobnost sestavljanja in razumevanja gradnje kiparskega organizma na podlagi danega materiala. Gre za tematiziranje relacij med materialom in prostorom ter za odnos med snovjo in obliko. Gradnja materialnosti v realnem prostoru je temeljna kiparska izkušnja, skozi katero se kaže kandidatovo razumevanje in obvladovanje materije in posledično prostora.

O kandidatovem razumevanju naloge govorijo:

- a) modeliranje, oblikovanje ali sestavljanje, »manipuliranje« danega materiala
- b) načrtovanje in predvidevanje, obvladovanje konstrukcije oz. gradnje, torej uspešna procesualnost gradnje kipa, izdelka
- c) idejna, prostorska in kompozicijska artikulacija celote

Ocena naloge: 0–30 točk

3. Risanje po živem modelu

Pri tej nalogi gre za perspektivno in tridimenzionalno predstavitev figure v prostoru na dvodimenzionalni površini v tehniki risbe. Figura in prostor okoli nje morata biti predstavljena tako, da so proporci med seboj usklajeni, prav tako morajo biti med seboj usklajeni prostorski plani, tako na figuri kot v konstruiranem perspektivnem prostoru.

Cilj tega dela preizkusa nadarjenosti je analiza danega motiva v vidnem polju ter njegova sprememba v kompozicijo skozi združevanje perceptivnih danosti v plastične in konstruktivne vrednosti s pomočjo risanja in modelacije dobljenih telesnosti.

Ocena naloge: 0–20 točk

4. Pogovor s kandidatom

Po štirih dneh preizkusa nadarjenosti pogovor pojasni povezavo kandidatove izobrazbe z ustvarjalnostjo, ki jo je pokazal pri modeliranju in risanju po živem modelu, pri konstruiranju prostorske kompozicije po lastni zasnovi ter v delih, priloženih v mapi za pripustitev k preizkusu nadarjenosti. Analiza lastnih del odraža informiranost o umetnosti in interese v kiparskem mediju. Govori o kandidatovi sposobnosti vizualnega opazovanja in razumevanja kiparske situacije. Iz pogovora želimo razbrati tako konceptualno kot tudi kreativno širino kandidata.

Ocena naloge: 0–20 točk

IV. ODDELEK ZA RESTAVRATORSTVO

Mapa z deli:

- 10 prostoročnih risb, od tega najmanj 8 risb s tematiko glave oziroma figure, ena ali več fotografij kiparskega dela in ena prosta barvna slikarska kompozicija

Pri preizkusu nadarjenosti kandidatov za študij konserviranja in restavriranja likovnih del se ocenjujejo:

- 1. risanje oblečene figure v prostoru**
- 2. oblikovanje reliefa glave v glini po mavčni predlogi**
- 3. kopija predloge**

4. barvni preizkus

5. pisna naloga

Material: risalni material ni posebej predpisan. Za risbo so najpripravnější svinčnik, prešano oglje in podobno. Format papirja naj ne bo manjši od 70 x 50 cm. Za kopijo predloge in barvni preizkus so potrebni paleta osnovnih barv (tempera barve – rumena, rdeča, modra, bela in črna) ter risalni listi formata A3. Orodje in glino dobi kandidat na ALUO, pripomočke za modeliranje (modelirko) pa prinese s seboj, prav tako tudi risalno desko, papir, risalni pribor in pribor za slikanje.

KAJ ZAHTEVAMO OD KANDIDATA NA IZPITU IN KATERE SPOSOBNOSTI KANDIDATOV ŠE POSEBEJ PREVERJAMO?

Osnova risarske naloge je, da kandidat na danem formatu (dvodimenzionalna površina) nariše figuro tako, da bo v celoti in pretehtano vključena v format ter da bo prepričljivo poustvaril oblikovni značaj, razmerja in prostorske razsežnosti. Risarska dela naj bi torej pokazala kandidatovo zmožnost prostorske predstave in njegov smisel za celoto.

Pri plastičnem oblikovanju se zahteva, da kandidat polnoplastično oziroma reliefno zmodelira dano mavčno predlogo v naravni velikosti. Upoštevati mora celovitost zastavljene naloge ter poustvariti oblikovni značaj z upoštevanjem razmerja mas, smeri in prostorske razsežnosti modela.

Kopija predloge je namenjena preverjanju kandidatove sposobnosti za ploskovno orientacijo, nadalje se od kandidata pričakuje sposobnost zaznavanja značajev oblik, barvnih tonov in linij, doslednost in natančnost pri izvedbi ter sposobnost uporabe pripomočkov.

Pri barvnem preizkusu se od kandidata zahtevata točnost zaznave barv in tonov ter zahtevana barvna interpretacija.

Pisna naloga je namenjena spoznavanju kandidata, s poudarkom na njegovem razumevanju pomena dediščine, izrazoslovju, namenu študija in ciljih. Iz pisne naloge želimo pridobiti vpogled v kandidatovo dosedanje delo in prepoznati njegovo osebnostno širino s področja študija.

1. Risanje oblečene figure v prostoru

Pri tej nalogi gre za nazorno perspektivno in tridimenzionalno predstavitev figure v prostoru na dvodimenzionalni površini v tehniki risbe. Figura in prostor okoli nje morata biti predstavljena tako, da so proporcije med seboj usklajeni, prav tako morajo biti med seboj usklajeni prostorski plani, tako na figuri kot v konstruiranem perspektivnem prostoru.

Cilj tega dela preizkusa nadarjenosti je analiza podanega motiva v vidnem polju ter njegova sprememba v kompozicijo z združevanjem perceptivnih danosti v plastične kompozicije in konstruktivne vrednosti s pomočjo risanja in modelacije dobljenih telesnosti.

Časovna omejitev: 5–6 ur

Ocena naloge: 0–30 točk

2. Oblikovanje reliefa glave v glini po mavčni predlogi

Pri tej nalogi gre za nazorno reliefno in perspektivno postavitev glave na osnovno ploskev, predvsem naj bo pravilno predstavljena v risbi in karakterističnih globinsko reduciranih volumnih. Gre za reliefno predstavitev glave in njenih oddaljenih delov v razmerju in prostoru. Proporcije glave morajo biti med seboj usklajeni. Na reliefu morajo biti jasno opredeljeni globinski prostorski plani med osnovno ploskvijo in najvišjo točko reliefa (jasna mora biti denimo

prostorska globina med nosom in očesom, licem, ušesom in ramenom). Pri tej nalogi je treba ustvariti iluzijo polne plastičnosti kljub skrajšanim in reduciranim globinam. Proporci in volumni morajo v celoti in v detajlu poudarjati bistvene značilnosti modela. Tudi ta naloga mora biti pojmovana konstruktivno. Pri modeliranju naj bo poudarjena osnovna oblika obrazne gmote, ki naj se čim bolj približa sorodnim prostorskim geometrijskim telesom.

Časovna omejitev: 5–6 ur

Ocena naloge: 0–30 točk

3. Kopija predloge

Predloga je barvna fotokopija izbranega slikarskega dela, v kateri prevladujejo različni likovni elementi (ploskev, linija, barvni toni ...). Kandidat naj z danimi slikarskimi pripomočki (osnovne barve, čopiči) ponovi oz. kopira predlogo. Pri tem naj bo pozoren na ujemanje velikosti posameznih oblik in njihovih značajskih vrednosti, kontur in barvnih tonov. Vse naštetu mora biti usklajeno z dano predlogo.

Cilji naloge so orientacija na dvodimenzionalni površini, dojemanje danih odnosov ter dosledna in natančna izvedba.

Časovna omejitev: 3 ure

Ocena naloge: 0–20 točk

4. Barvni preizkus

Barvni preizkus je pomembno preverjanje določenih lastnosti kandidata za študij restavriranja likovnih umetnin, saj je barva nepogrešljiva sestavina vsakodnevnega restavradorjevega dela. Kandidat dobi barvno predlogo, na kateri je vrisana mreža. Kandidat poišče ustrezen barvni ton za vsak kvadrat posebej. Uporabi naj samo en barvni ton, s katerim se bo najbolj približal barvnemu dogodku v kvadratu.

Cilji naloge so razločevanje barv in barvnih tonov, upoštevanje približek barvnim tonom, ter doslednost in natančnost izvedene vaje.

Časovna omejitev: 2 uri

Ocena naloge: 0–15 točk

5. Pisna naloga

Pisna naloga je oblikovana kot vprašalnik, na katerega kandidat odgovarja v stavkih. Zajema naslednja področja: pomen dediščine in predstava o njej, namen in cilji študija, dosedanje delo.

Naloga je namenjena preverjanju kandidatovega izrazoslovja in razumevanja pomena dediščine ter spoznavanju osebnega profila kandidata.

Časovna omejitev: 1 ura

Ocena naloge: 0–5 točk

V. ODDELEK ZA OBLIKOVANJE VIZUALNIH KOMUNIKACIJ

Pri preizkusu nadarjenosti na Oddelku za oblikovanje VK so predmet ocenjevanja naslednje vsebine:

1. mapa z deli

(najmanj 10 risb figure formata 50 x 70 cm ali več za vse smeri in vsaj 10 del s področij oblikovanja vizualnih komunikacij, ki izkazujejo kandidatov umetniški/oblikovalski interes, za smer, za katero se prijavlja – slikarska ali grafična dela, fotografije, izdelki s področja grafičnega oblikovanja, ilustracije, stripi, skicirka, plakati ipd. se oddajo v fizični obliki, video dela, dela s področja interaktivnega oblikovanja in animacije pa so lahko na digitalnem nosilcu ali spletni povezavi)

2. preizkus nadarjenosti

(Mapo z deli komisija oceni in opravi izbor kandidatov za pripustitev k preizkusu nadarjenosti. Ta poteka štiri dni. Naloge za vsako smer posebej pripravijo visokošolski učitelji in jih posredujejo kandidatom neposredno pred preizkusom. Za izvedbo posameznih nalog morajo kandidati prinesiti s seboj potrebni material in orodje. Za vsako nalogo je določen čas izdelave. Po poteku časa preizkusa kandidati oddajo izdelke, ki jih nato oceni izpitna komisija.)

3. izpolnitev vprašalnika o interesih in preferencah

(Kandidati prvi dan preizkusov prejmejo vprašalnik s področja splošnega poznavanja kulture in oblikovanja vizualnih komunikacij ter s področja lastnih interesov in preferenc. Namen vprašalnika je dobiti več informacij o kandidatovem načinu razmišljanja, s posebnim poudarkom na njegovi izvirnosti in ustvarjalnosti. Izpolnjen vprašalnik kandidati prinesejo na pogovor.)

KAJ ZAHTEVAMO OD KANDIDATA NA IZPITU IN KATERE SPOSOBNOSTI KANDIDATOV ŠE POSEBEJ PREVERJAMO?

ZA VSE SMERI

1. Vizualizacija pojma

Namen naloge je prek grafične interpretacije določenega pojma preveriti sposobnosti likovnega izražanja, oblikovanja vizualnega sporočila, kvalitet ter sposobnosti likovne formulacije in redukcije. Določen pojem je treba interpretirati v tehniki kolaža (iz razpoložljivega gradiva) in v prostoročni črno-beli risbi (tuš, tempera, kreda, čopič, pero ...).

Kriteriji za oceno: idejna zasnova, vizualna razumljivost, kakovost izvedbe

Ocena naloge: 0–20 točk

2. Risanje figure po živem modelu

Opazovanje in upodabljanje človeške figure v risarski tehniki. Material (ogljje, kreda, svinčnik ...) kandidati prinesejo s sabo. Ta del izpita se opravlja na ALUO (Erjavčeva 23). Kriteriji za oceno: risarska kompozicija, prostorska prepričljivost, perspektiva, sorazmerja

Ocena naloge: 0–20 točk

3. Razgovor s kandidati

ZA VSAKO SMER POSEBEJ (visokošolski učitelji izberejo dve od treh nalog, ki ju opravljajo vsi kandidati)

SMER GRAFIČNO OBLIKOVANJE

4. Oblikovanje slikovnega znaka in/ali besednega znaka

Material (tuš, kemični svinčnik, flomastri, čopič, pero ...) kandidati prinesejo s sabo.
Kriteriji za oceno: razpoznavnost oblike, domiselnost oblikovanja, likovna interpretacija, upoštevanje lastnosti materiala, izvedba

Ocena naloge: 0–30 točk

5. Konceptualna ilustracija

Material (barvice, tempere, čopič, pero, kemični svinčnik, kolaž ...) kandidati prinesejo s sabo.
Kriteriji za oceno: razpoznavnost oblike, domiselnost oblikovanja, likovna interpretacija, upoštevanje lastnosti materiala, izvedba

Ocena naloge: 0–30 točk

6. Kompozicija in hierarhija elementov

Material (kemični svinčnik, flomastri, čopič, barvice, voščenke ...) kandidati prinesejo s sabo.
Kriteriji za oceno: razumevanje razmerij med elementi in kompozicije, domiselnost oblikovanja, jasnost informacij

Ocena naloge: 0–30 točk

SMER FOTOGRAFIJA

Kandidati naj s seboj prinesejo poljuben digitalni fotoaparatus. Zaželen je tudi prenosni računalnik.

4. Portretna fotografija

Kriteriji za oceno: sposobnost komunikacije, spontano odzivanje, senzibilnost za osvetlitev »nevidnega«, oblikovalska/fotografska kakovost, kakovost izvedbe

Ocena naloge: 0–30 točk

5. Konceptualna fotografija

Kriteriji za oceno: sposobnost konstruiranja vsebine, artikulacija ideje, jasnost sporočila, oblikovalska/fotografska kakovost, kakovost izvedbe

Ocena naloge: 0–30 točk

6. Dokumentarna fotografija

Kriteriji za oceno: pozornost opazovanja, sposobnost prevoda realnosti v fotografski medij, jasnost sporočila, oblikovalska/fotografska kakovost, kakovost izvedbe

Ocena naloge: 0–30 točk

SMER ILUSTRACIJA

4. Ilustracija na literarno izhodišče

Material (tuš, kemični svinčnik, flomastri, čopič, pero ...) kandidati prinesejo s sabo.
Kriteriji za oceno: razumevanje literarnega izhodišča, idejna zasnova, vizualna razumljivost, kakovost izvedbe

Ocena naloge: 0–30 točk

5. Animiranka

Material (tuš, kemični svinčnik, flomastri, čopič, pero ...) kandidati prinesejo s sabo.
Kriterija za oceno: jasnost sporočila, delovanje animacije

Ocena naloge: 0–30 točk

6. Slikanje tihožitja

Kriteriji za oceno: kompozicija, barvna občutljivost, harmonija in kakovost izvedbe

Ocena naloge: 0–30 točk

SMER INTERAKTIVNO OBLIKOVANJE

4. Animiranka

Kriterija za oceno: jasnost sporočila, delovanje animacije

Ocena naloge: 0–30 točk

5. Snemalna knjiga

Kriteriji za oceno: snovanje zgodbe, čistost izvedbe in jasnost sporočila

Ocena naloge: 0–30 točk

6. Mobi film

Kriterija za oceno: idejna zasnova in kakovost izvedbe

Ocena naloge: 0–30 točk

VI. ODDELEK ZA INDUSTRIJSKO IN UNIKATNO OBLIKOVANJE

Pri preizkusu nadarjenosti na Oddelku za industrijsko in unikatno oblikovanje so predmet ocenjevanja naslednje vsebine:

1. mapa z deli

(projekti, načrti, vizualizacije, fotografije 3D-izdelkov, slikarska, grafična in fotografska dela, dela s področja oblikovanja interierja, eksterierja in scenografije, skupno 20 del; bistveno je, da izbor del v mapi izkazuje kandidatovo zanimanje za področje, na katero se vpisuje)

2. preizkus nadarjenosti

(Mapo z deli komisija oceni in opravi izbor kandidatov za pripustitev k preizkusu nadarjenosti. Ta poteka tri dni. Naloge za vsako smer posebej pripravijo visokošolski učitelji in jih v pisni obliki in s kratkimi navodili posredujejo kandidatom neposredno pred preizkusom. Za izvedbo posameznih nalog morajo kandidati prinesiti s seboj potrebni material in orodje. Za vsako nalogo je določen čas izdelave. Po poteku časa preizkusa kandidati oddajo izdelke, ki jih nato oceni izpitna komisija.)

KAJ PRIČAKUJEMO OD KANDIDATA NA PREIZKUSU NADARJENOSTI IN KATERE SPOSOBNOSTI KANDIDATOV ŠE POSEBEJ PREVERJAMO?

SMER INDUSTRIJSKO OBLIKOVANJE

1. Tridimenzionalna kompozicija

Namen naloge je preverjanje sposobnosti oblikovanja plastičnih teles in uskladitve posameznih elementov v skupno kompozicijo. Likovni jezik in logika konstrukcije naj bosta podrejena danemu materialu.

Kriteriji ocenjevanja: izvornost, likovna čistost, izvedba kompozicije

Ocena naloge: 0–25 točk

2. Oblikovanje konstrukcije iz različnih materialov

Iz priloženih materialov je treba oblikovati preprosto konstrukcijo oziroma tridimenzionalni objekt. Uporabiti je mogoče enega ali več materialov. Pri snovanju je treba upoštevati lastnosti materialov, kot sta trdnost in upogljivost, ter možnosti medsebojne povezave.

Namen naloge je preveriti razumevanje gradnje, interpretacijo likovnega jezika, ekonomiko gradnje, strategijo izdelovanja in konstrukcijsko logiko.

Kriteriji ocenjevanja: kakovost likovne kompozicije, čistost in trdnost konstrukcijske zasnove, strukturna razgibanost

Ocena naloge: 0–25 točk

3. Inovativna rešitev znanega problema in zagovor rešitve

Namen naloge je ocenitev analitično-kritične sposobnosti. Za predpisani predmet oziroma industrijski izdelek je treba napraviti kritično analizo s stališča estetike in funkcionalnosti, in sicer s skico in besedilom.

Kriterij ocenjevanja: sposobnost opazovanja in komentarja

Ocena naloge: 0–25 točk

4. Risanje figure po živem modelu

Namen naloge je preverjanje sposobnosti opazovanja in risarske spretnosti. Z risbo kandidat nazorno predstavi figuro, z upoštevanjem perspektive in vseh elementov, ki

morajo biti med seboj usklajeni in morajo ustvariti iluzijo prostornosti. Tehnika: oglje, kreda, svinčnik. Ta del izpita kandidati opravljajo na ALUO (Erjavčeva 23).
Kriterij za oceno: umetniški pristop

Ocena: 0–25 točk

Po potrebi pogovor s kandidatom.

SMER UNIKATNO OBLIKOVANJE

1. Tridimenzionalna kompozicija

Namen naloge je preverjanje sposobnosti oblikovanja plastičnih teles in uskladitve posameznih elementov v skupno kompozicijo. Likovni jezik in logika konstrukcije naj bosta podrejena danemu materialu.

Kriteriji ocenjevanja: izvirnost, likovna čistost, izvedba kompozicije

Ocena naloge: 0–20 točk

2. Modeliranje v glini

Namen naloge je preverjanje sposobnosti oblikovanja v materialu.

Kandidat ob izdelku s skicami in kratkim besedilom predstavi tudi kreativni proces oz. idejo.

Kriterija za oceno: umetniški pristop in kakovost izvedbe

Časovna omejitev: 5–6 ur

Ocena naloge: 0–30 točk

3. Oblikovanje konstrukcije iz različnih materialov

Iz priloženih materialov je treba oblikovati preprosto konstrukcijo oziroma tridimenzionalni objekt. Uporabiti je mogoče enega ali več materialov. Pri snovanju je treba upoštevati lastnosti materialov, kot sta trdnost in upogljivost, ter možnosti medsebojne povezave.

Namen naloge je preveriti razumevanje gradnje, interpretacijo likovnega jezika, ekonomiko gradnje, strategijo izdelovanja in konstrukcijsko logiko.

Kriteriji ocenjevanja: kakovost likovne kompozicije, čistost in trdnost konstrukcijske zasnove, strukturna razgibanost

Ocena naloge: 0–20 točk

4. Risanje figure po živem modelu

Namen naloge je preverjanje sposobnosti opazovanja in risarske spretnosti. Z risbo kandidat nazorno predstavi figuro, z upoštevanjem perspektive in vseh elementov, ki morajo biti med seboj usklajeni in morajo ustvariti iluzijo prostornosti. Tehnika: oglje, kreda, svinčnik. Ta del izpita kandidati opravljajo na ALUO (Erjavčeva 23).

Kriterij za oceno: umetniški pristop

Ocena: 0–15 točk

5. Kratka pisna naloga

Pisna naloga zadeva sodobno oblikovanje in umetnost, tudi v steklu in keramiki, poznavanje področja unikatnega oblikovanja, namen in cilje študija ter dosedanje delo. Kandidat prejme naslov, na katerega napiše kratek esej.

Časovna omejitev: 1 ura

Ocena naloge: 0–5 točk

6. Razgovor s kandidatom

Časovna omejitev: 10 minut

Ocena: 0–10 točk

VII.

Pravilnik o preizkusu nadarjenosti začne veljati, ko ga z večino glasov sprejme senat ALUO.

Spremembe in dopolnitve pravilnika se sprejemajo po enakem postopku kot ta pravila – z večino glasov senata ALUO.

Ljubljana, 19. 9. 2018

DEKANJA

izr. prof. mag. Lucija Močnik Ramovš

