

Fakulteta za informatijske študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 1/13

Na podlagi drugega odstavka 32. člena Statuta Fakultete za informatijske študije v Novem mestu (Uradni list RS, št. 51/21), je Senat FIŠ na svoji 104. (dopisni) seji, dne 16. 4. 2024 sprejel

PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA

Splošna določila

1. člen

S tem pravilnikom Fakulteta za informatijske študije v Novem mestu (FIŠ) opredeljuje vsebino in potek preizkusa umetniške nadarjenosti ter določa kriterije za presojo sposobnosti kandidatov za vpis na umetniški program prve stopnje **Oblikovanje video iger (UN)** na FIŠ.

V študijski program **Oblikovanje video iger** se lahko vpišejo kandidati, ki izpolnjujejo pogoje določene z Razpisom za vpis na program **1. stopnje Oblikovanje video iger (UN)** na FIŠ in v primeru potrebe po omejitvi vpisa uspešno opravijo preizkus umetniške nadarjenosti.

V pravilniku uporabljeni izrazi, zapisani v slovnični obliki moškega spola, so uporabljeni kot kot nevtralni in veljajo enakovredno za oba spola.

2. člen

Senat FIŠ imenuje Komisijo za preizkus umetniške nadarjenosti (v nadaljevanju: komisija), ki jo sestavljajo vsaj 3 visokošolski učitelji.

Komisija je pri svojem delu in ocenjevanju samostojna.

Komisija rezultate preizkusa takoj po zaključku ocenjevanja v pisni obliki odda v študentski referat FIŠ.

3. člen

Preizkus umetniške nadarjenosti je **sestavljen iz treh izločitvenih delov**, od katerih je vsak predmet ocenjevanja. Prvi del (širši izbor), drugi del (ožji izbor) in tretji del (najožji izbor). Kandidat je na preizkusu umetniške nadarjenosti ocenjen s točkami v razponu do 100 točk. Najmanjše skupno (za vse tri dele) število točk, da kandidat uspešno opravi preizkus nadarjenosti, je 60.

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informatične študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 2/13

Kratek opis:

V prvem delu umetniškega preizkusa kandidat **predloži mapo s 5 obveznimi deli:**

(A) 2 deli s področja klasične ali avdiovizualne umetnosti, s katerimi bo komisija ocenila kandidatovo poznavanje splošnih elementov avdiovizualnega oblikovanja, ki so temeljni tudi za oblikovanje video iger.

(B) 3 dela s področja video iger ali sorodnih interaktivnih področij, pri katerih bo komisija ocenila kandidatovo ožjo usmerjenost na specifičnem področju video iger, izvirnost, veščine in morebitno tehnološko usposobljenost pri uporabi programskih okolij.

Drugi del preizkusa umetniške nadarjenosti je sestavljen iz intervjuja, v sklopu katerega kandidat predstavi svojo motivacijo za študij, želje in pričakovanja, ter splošno zanimanje za študijski program. Namen intervjuja je prav tako pridobiti več informacij o pripravi mape z deli – o kandidatovem slogu oblikovanja s posebnim poudarkom na njegovi izvirnosti in ustvarjalnosti ter o njegovih poklicnih ciljih.

Tretji del preizkusa umetniške nadarjenosti je praktični preizkus kandidata, prilagojen posebnostim medija video iger, ki je sestavljen iz dveh nalog:

- Naloga:** Konceptualni razvoj ideje v obliki kratke zgodbe ali scenarija za video igro na temo, ki jo določi komisija.
- Naloga:** A. Skiciranje oz. idejna zasnova glavnega lika, ki sloni na kratki zgodbi ali scenariju za video igro, ki je predmet 1. naloge **ali** B. skiciranje igralnega okolja oz. ravni (angl. »level«), ki sloni na kratki zgodbi ali scenariju za video igro, ki je predmet 1. naloge.

Predmet ocenjevanja in točkovanje (širši opis)

4. člen

Pri preizkusu umetniške nadarjenosti za vpis v študijski program **1. stopnje Oblikovanje video iger** so predmet ocenjevanja naslednje vsebine:

1. DEL - MAPA Z DELI

Pet del, ki izkazujejo kandidatov umetniški/oblikovalski interes:

Obvezne kategorije:

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informativske študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 3/13

A. Dve deli s področja klasične ali audiovizualne umetnosti :

(po lastni izbiri kandidata)

1.1. slikarstvo ali **1.2. kiparstvo** ali **1.3. risbe** ali **1.4. grafično oblikovanje** ali **1.5. ilustracija** ali **1.6. fotografija** ali **1.7. strip** ali **1.8. video** ali **1.9. zvočni posnetek;**

Kriteriji po kategorijah:

1.1. SLIKARSTVO (tehnika in slog po lastni izbiri kandidata):

- **Portret** (človek ali žival ali nadnaravno bitje / superjunak), **ali**
- **Figura** (človek ali žival ali nadnaravno bitje), **ali**
- **Tihožitje** (prostorske kompozicije po lastni izbiri kandidata), **ali**
- **Krajina** (ne nujno narava, lahko okolje po lastni izbiri kandidata).

Opis: kandidat priloži izbrana slikarska dela v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli oz. fotografijami del), **format:** min. A4 – max. A3;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** JPG ali TGA, **format:** min A4 – max. A3, **ločljivost:** najmanj 300 dpi;
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko/USB):** ime dela, slikarska tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela.

ali

1.2. KIPARSTVO (tehnika, slog in material po lastni izbiri kandidata):

- **Portret** (človek ali žival ali nadnaravno bitje / superjunak), **ali**
- **Figura** (človek ali žival ali nadnaravno bitje / superjunak), **ali**
- **Del figure** (torzo, dlan, stopalo, človeka ali del živali / superjunaka)

Opis: kandidat priloži izbrana kiparska dela v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa s fotografijami del), **format:** A4;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** JPG ali TGA, **ločljivost** najmanj 300 dpi;
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, kiparska tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela.

Pripomba: v primeru, da je skulptura (ali del skulpture) prikazana na več fotografijah iz različnih kotov, se pri ocenjevanju dela upošteva kot **eno zaključeno delo.**

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informatične študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 4/13

Izdelki s področja kiparstva se sprejemajo v fizični (fotografija) in digitalni obliki (USB ključek). Sprejem drugih oblik (skulpture) ni možen.

ali

1.3. SKICIRKA – RISBE (tehnika in slog po lastni izbiri kandidata):

Motivi predstavljenih risb so lahko raznoliki:

- **Opazovalne risbe** (npr. anatomske študije telesa) ali
- **Perspektivne risbe** ali
- **Hitre študije giba in poze telesa v prostoru.**

Obvezni pogoj je, da so risbe narejene v črno – belo tehniki (kreda, oglje, flomastri itd).

Opis: kandidat priloži izbrane risbe v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli), **format:** min. A5 – max. A3;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** JPG ali TGA, **format:** min A5 – max. A3; **ločljivost:** najmanj 300 dpi,
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, risarska tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela.

ali

1.4. GRAFIČNO OBLIKOVANJE (tehnika, slog in morebitno programsko okolje po lastni izbiri kandidata):

Motivi predstavljenih del s področja grafičnega oblikovanja so lahko raznoliki:

- **Logotipi**
- **Brošure**
- **Katalogi**
- **Plakati**
- **Grafiti**
- **Tatoo risbe**
- **Avtorski set ikon za družbena omrežja** (primer: emoji)
- **Infografski avtorski set ikon za uporabniške vmesnike na mobilnih aplikacijah.**

Opis: kandidat priloži izbrana dela s področja grafičnega oblikovanja v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli), **format:** min. A4 – max. A3;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** JPG ali TGA, **format:** min A4 – max. A3, **ločljivost:** najmanj 300 dpi;

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informatične študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 5/13

- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, risarska tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela in navedba morebitnega programskega okolja.

Pripomba: če je kandidat gradivo oblikoval v programskem okolju, mora obvezno priložiti v digitalni obliki (ključek USB) delovno datoteko, ki prikazuje plasti (angl. »layers«) in potek dela.

ali

1.5. ILUSTRACIJA (tehnika, slog, material, zgodba ali leposlovni tekst po lastni izbiri kandidata):

Obvezni pogoj: večina gradiva mora biti predstavljena v barvah.

Motivi predstavljenih del s področja ilustracije so:

- **Ilustracija** - na podlagi izbrane zgodbe ali leposlovnega besedila;
- **Ilustracija** - na podlagi lika – karikatura.

Opis: kandidat priloži izbrana dela s področja ilustracije v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli oz. fotografijami del), **format:** min. A5 – max. A3;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** JPG, ali TGA, **format:** min A5 – max. A3, **ločljivost:** najmanj 300 dpi;
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, ilustratorska tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba morebitnega programskega okolja, navedena zgodba ali leposlovno besedilo, na katerem temelji ilustracija.

Pripomba: če je kandidat gradivo oblikoval v programskem okolju, mora obvezno priložiti v digitalni obliki (ključek USB) delovno datoteko, ki prikazuje plasti (angl. »layers«) in potek dela.

ali

1.6. FOTOGRAFIJA (tehnika, slog, oprema in morebitno programsko okolje, po lastni izbiri kandidata)

Fotografije so lahko črno-bele ali barvne. Lahko so dodatno, v digitalni obliki, predstavljene kot fotomontaže; kompozicija mora predstavljati skladno, realistično vizualno celoto.

Motivi predstavljenih fotografij so lahko:

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informacijske študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 6/13

- **Portreti**
- **Pokrajine**
- **Arhitektura**
- **Tihožitje**
- **Prostorska kompozicija**
- **Poljubno izbrani objekt**
- **Makro fotografija / Detajl**

Opis: kandidat priloži izbrane fotografije v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli), **format:** min. A5 – max. A3;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** JPG, ali TGA, **format:** min A5 – max. A3, **ločljivost:** najmanj 300 dpi;
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, fotografska tehnika, navedba fotografske opreme, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba morebitnega programskega okolja.

Pripomba: če je kandidat gradivo oblikoval v programskem okolju, mora obvezno priložiti v digitalni obliki (ključek USB) delovno datoteko, ki prikazuje plasti (angl. »layers«) in potek dela ter **izvirno fotografijo brez obdelave.**

ali

1.7. STRIP (tehnika, slog, material, po lastni izbiri kandidata):

Kandidat predstavi avtorski strip kot majhno, zaključeno delo v črno-beli ali barvni tehniki (**do največ 12 slik**). Strip mora biti predstavljen kot skladna in zaokrožena vizualna in tematska celota.

Opis: kandidat priloži strip v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli), **format:** 12-delna risba, **format:** min. A5 – max. A3;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** JPG, ali TGA, **format:** min A5 – max. A3, **ločljivost:** najmanj 300 dpi;
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, risarska tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela.

ali

1.8. VIDEO SEKVENCA (tehnika, slog, oprema in morebitno programsko okolje, po lastni izbiri kandidata)

Kandidat predstavi video sekvenco kot majhno, zaključeno delo v črno-beli ali barvni tehniki. Sekvenca mora vsebovati vsaj tri kadre, vsaj en avtorski avdio video posnetek, vsaj en tuj posnetek dostopen na spletu, zvočno podlago oz. efekte (avtorsko ali tujo)

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informatične študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 7/13

in vsaj eno sliko.

Opis: kandidat priloži video sekvenco v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli): **format:** A4, **vsebina:** kratek sinopsis ali scenarij, ki predstavi video sekvenco iz diskurza idejnega koncepta kandidata.
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format:** digitalni video, **format datoteke:** MP4, AVI, MOV, **dolžina posnetka:** do 3 mi, **ločljivost posnetka:** najmanj 1280 x 720 pikslov; 300 dpi
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba opreme in morebitnega programskega okolja.

Pripomba: Če je kandidat video sekvenco obdelal v postprodukcijskem programskem okolju, mora obvezno priložiti delovno datoteko video sekvence v digitalni obliki (ključek USB), ki prikazuje plasti (angl. »layers«) in delovni postopek ter **izvirno video sekvenco brez obdelave.**

ali

1.9. ZVOČNI POSNETEK (tehnika, slog, oprema in morebitno programsko okolje po lastni izbiri kandidata)

Kandidat predstavi zvočno dramsko miniaturo, ki lahko vsebuje vsa zvočna izrazna sredstva: govor, glasbo, zvočne učinke in okolje, lahko pa tudi ne, če kandidat meni, da nekateri elementi niso potrebni za izraznost in razumevanje zgodbe.

Opis: kandidat priloži zvočni posnetek v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli): **format:** A4, **vsebina:** kratek sinopsis ali scenarij, ki predstavi zvočno sekvenco iz diskurza idejnega koncepta kandidata.
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datoteke:** WAV, FLAC ali MP3 s frekvenco vzorčenja 44,1 kHz ali 48 kHz, bitne globine 16 ali 24 bitov, stereo, **dolžina posnetka:** do 3 min.
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba opreme in morebitnega programskega okolja.

Pripomba: Če je kandidat zvočni posnetek obdelal v postprodukcijskem programskem okolju, mora priložiti delovno datoteko celotnega zvočnega posnetka v digitalni obliki (ključek USB), ki vsebuje posamezne kanale (angl. »tracks«) in potek dela, ter **izvirni neobdelani zvočni posnetek.**

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informatične študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 8/13

B. Tri dela s področja videoiger ali sorodnih interaktivnih področij:

(po lastni izbiri kandidata)

2.1. 2D Animacija ali 2.2. 3D Animacija ali 2.3. Idejna zasnova za like v video igri ali 2.4. 3D model igralniške ravni ali 2.5. 3D splošni model ali 2.6. Prototip video igre na pogonu Unity, Godot, ali Unreal Engine.

Kriteriji po kategorijah:

2.1. 2D ANIMACIJA (motiv, slog, tehnika, programsko okolje po lastni izbiri kandidata):

Kandidat predstavi 2D animacijo kot majhno, zaključeno delo v črno-beli ali barvni tehniki. 2D animacija mora biti predstavljena kot skladna in zaokrožena vizualna in tematska celota.

Opis: Kandidat priloži izbrano 2D animacijo v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli): **format:** A4, **vsebina:** kratek opis 2D animacije vključno s 3D predstavitvenim izrisom (angl. »render«) iz 2D animacije, **ločljivost:** vsaj 300 dpi.
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format:** digitalni video MP4, AVI, MOV, GIF, **dolžina posnetka:** neprekinjena 2D animacija dolžine 10 s do 30 s, **ločljivost posnetka:** najmanj 1280 x 720 pikslov, 300 dpi
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba programskega okolja.

Pripomba: Kandidat mora priložiti delovno datoteko 2D animacije v digitalni obliki (na ključku USB), ki prikazuje plasti (angl. »layers«) in potek dela v programskem okolju, ki ga je izbral za oblikovanje 2D animacije.

ali

2.2. 3D ANIMACIJA (motiv, slog, tehnika, programsko okolje po lastni izbiri kandidata):

Kandidat predstavi 3D animacijo kot majhno, zaključeno delo v črno-beli ali barvni tehniki. 3D animacija mora biti predstavljena kot skladna in zaokrožena vizualna in tematska celota.

Opis: Kandidat priloži izbrano 3D animacijo v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli): **format:** A4, **vsebina:** kratek opis 3D animacije vključno s 3D predstavitvenim izrisom (angl. »render«) iz 2D animacije, **ločljivost:** 300 dpi.
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format:** digitalni video MP4, AVI, MOV, GIF, **dolžina posnetka:** neprekinjena 3D animacija dolžine 10 s do 30 s, **ločljivost posnetka:**

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informativne študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 9/13

najmanj 1280 x 720 pikslov, 300 dpi;

- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba programskega okolja.

Pripomba: Kandidat mora priložiti delovno datoteko 3D animacije v digitalni obliki (na ključku USB), ki prikazuje plasti (angl. »layers«) in potek dela v programskem okolju, ki ga je izbral za oblikovanje 3D animacije.

2.3. 3D MODEL LIKA V VIDEO IGRI (motiv, slog, tehnika, natančnost 3D modela in programsko okolje po lastni izbiri kandidata):

Opis: Kandidat priloži izbrani 3D lik v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli): **format:** A4, **vsebina:** 3D predstavitveni izris (angl. »render«), **ločljivost:** najmanj 1280 x 720 pikslov ali najmanj 300 dpi.
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format:** programsko okolje oz. delovna datoteka v programskem okolju, v katerem je 3D lik oblikovan in v katerem je viden delovni postopek (elementi, skupine itd.);
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba programskega okolja.

Pripomba: Zahtevani 3D izris 3D lika je brez tekstur, kandidat lahko po lastni presoji izdelava dodatne 3D izrise s teksturami, vendar to ni obvezno. Enako velja za delovno datoteko v programskem okolju.

ali

2.4. 3D MODEL IGRALNIŠKE RAVNI (motiv, slog, tehnika, kompleksnost elementov v virtualni sceni, programsko okolje po lastni izbiri kandidata):

Opis: Kandidat priloži izbrani 3D model igralniške ravni v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli), **format:** A4, kandidat lahko priloži kratek opis predvidenih dogajanj (angl. »gameplay«), vključno s 3D predstavitvenimi izrisi (angl. »render«), **ločljivost:** najmanj 1280 x 720 pikslov ali najmanj 300 dpi;
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** programsko okolje oz. delovna datoteka v programskem okolju, v katerem je 3D model igralniške ravni oblikovan in v katerem je viden delovni postopek (elementi, skupine itd.);
- **Klasifikacija dela (velja za fizično in digitalno obliko / USB):** ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba programskega okolja.

Pripomba: Zahtevani 3D izris 3D igralniške ravni je brez tekstur, kandidat lahko po lastni presoji izdelava dodatne 3D izrise s teksturami, vendar to ni obvezno. Enako velja za delovno datoteko v programskem okolju.

ali

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informatične študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 10/13

2.5. 3D SPLOŠNI MODEL (motiv, slog, tehnika, natančnost 3D modela in programsko okolje po lastni izbiri kandidata):

Opis: Kandidat priloži izbrani 3D model v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli): **format:** A4, **vsebina:** 3D predstavitevni izris (angl. »render«), **ločljivost:** najmanj 1280 x 720 pikslov ali najmanj 300 dpi.
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** programsko okolje oz. delovna datoteka v programskem okolju, v katerem je 3D model oblikovan in v katerem je viden delovni postopek (elementi, skupine itd.).
- **Klasifikacija dela** (velja za fizično in digitalno obliko / USB): ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba programskega okolja.

Pripomba: Zahtevani 3D izris 3D modela je brez tekstur, kandidat lahko po lastni presoji izdelata dodatne 3D izrise s teksturami, vendar to ni obvezno. Enako velja za delovno datoteko v programskem okolju.

ali

2.6. KRATEK PROTOTIP VIDEO IGRE NA POGONU GODOT, UNITY ALI UNREAL ENGINE (motiv, slog, tehnika, natančnost prototipa in programsko okolje / pogon po lastni izbiri kandidata):

Opis: Kandidat priloži interaktivni prototip v:

- **Fizični obliki** (avtorska mapa z deli): **format:** A4, **vsebina:** 3D predstavitevni izris prototipa (angl. »render«), **ločljivost:** najmanj 1280 x 720 pikslov ali najmanj 300 dpi.
- **Digitalni obliki** (USB ključek), **format datotek:** programsko okolje oz. delovna datoteka v programskem okolju / pogonu, v katerem je interaktivni prototip model oblikovan in v katerem je viden delovni postopek (elementi, skupine itd.).
- **Klasifikacija dela** (velja za fizično in digitalno obliko / USB): ime dela, tehnika, podpis avtorja z letnico nastanka dela, navedba programskega okolja.

Ocena avtorske mape (A + B) z deli je od 0 do 30 točk.

Pripomba: Podatkovni nosilec (ključ USB) kandidat jasno označi s svojim polnim imenom; kandidat je odgovoren za to, da podatkovna naprava in vse datoteke delujejo brezhibno. V primeru neustreznega formata ali okvare datotek oz. neberljivosti podatkovnega nosilca lahko komisija kandidata pozove, da v roku 5-ih delovnih dni ponovno odda podatkovni nosilec. Če kandidat v danem roku ne odda brezhibnega podatkovnega nosilca, ga komisija lahko izključi iz postopka preizkusa umetniške nadarjenosti.

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informatične študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 11/13

2. DEL - INTERVJU

Drugi del sprejemnega izpita je sestavljen iz intervjuja, v katerem kandidati predstavijo sebe in svojo motivacijo za študij, izpraševalec pa lahko oceni tudi tehnične in umetniške lastnosti študenta s pregledom njegovega portfelja. Intervju vodi odgovorna oseba in/ali sodelavec iz ustreznega strokovnega področja, ki ga določi komisija.

Na intervjuju bodo preverjene kandidatove želje, sposobnosti, osebne lastnosti in splošno zanimanje za študijski program. Kandidat pojasni, zakaj se je odločil za študijski program **Oblikovanje video iger**. Na kratko opiše svoje dosedanje morebitne izkušnje na tem področju. Odgovori na vprašanja, kakšni so njegovi poklicni cilji in na kakšen način pričakuje, da mu bo program *Oblikovanje video iger* pomagal pri doseganju teh ciljev, kateri vidiki in značilnosti programa *Oblikovanja video iger* se mu zdijo še posebej zanimive in navede svoje osebne prednosti, spretnosti in talente, za katere meni, da ga usposablja za študij programa *Oblikovanje video iger*. Namen intervjuja je tudi dobiti več informacij o pripravi avtoske mape z deli oz. o kandidatovem načinu snovanja s posebnim poudarkom na njegovi izvirnosti in ustvarjalnosti.

Ocena intervjuja je od 0 do 10 točk.

3. DEL - PRAKTIČNI PREIZKUS

1. Naloge

Navodila za naloge vsako leto sproti pripravijo nosilci obveznih predmetov na študijskem programu in jih v pisni obliki in s kratkimi navodili posredujejo kandidatom neposredno pred opravljanjem nalog. Termin opravljanja posamezne naloge se posredujejo kandidatom najmanj 15 dni vnaprej.

Za izvedbo posameznih nalog morajo kandidati prinesiti s seboj potreben material, orodje in opremo v skladu z navodili. Za vsako nalogo je določen omejen čas. Prisotnost pri posameznih nalogah se vodi s podpisi kandidatov na listi prisotnosti.

1.1.

Med praktičnim preizkusom bodo kandidati morali opraviti konceptualne in ustvarjalne naloge.

1. Naloga:

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informativske študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 12/13

**RAZVOJ IDEJE IN OBLIKOVANJE KRATKEGA SCENARIJA ALI ZGODBE ZA VIDEO IGRO
NA TEMO, KI JO DOLOČI KOMISIJA**

2. Naloga:

Kandidati **2. nalogo** 3. člena tega pravilnika opravljajo v **dveh možnih različicah:**

A - SKICIRANJE LIKA ZA VIDEO IGRO (ki sloni na 1. nalogi iz 3. člena tega pravilnika, oz. na temelju zgodbe /scenarija za video igro)

ali (opcijsko)

B - SKICIRANJE IGRALNEGA OKOLJA ZA VIDEO IGRO (ki sloni na 1. nalogi iz 3. člena tega pravilnika, oz. na temelju zgodbe / scenarija za video igro)

OPIS:

1. Naloga:

- razvoj ideje in oblikovanje scenarija ali zgodbe za video igro na temo, ki jo je določila komisija.

Kandidat dobi temo, na temelju katere razvija idejo in kratko zgodbo ali scenarij za video igro. Določi in predstavi način igre, žanr, cilje in izzive v video igri.

Format: A4 pisni, cca. 2 strani.

Kriteriji za oceno: sposobnost konstruiranja vsebine, artikulacija ideje, jasnost sporočila, kreativnost in samostojnost, (sistematičnost, preglednost, raba strokovne terminologije), usklajenost med načrtom in realizacijo, zagovor dela.

2. Naloga (kandidat izbira med različico A in različico B) :

A. Skiciranje oz. idejna zasnova glavnega lika, **ki sloni na zgodbi ali scenariju.**

Kandidat nariše glavni lik v pozi, ki jo določi komisija in v dveh dodatnih pozah po lastni izbiri (primeri in zahteve bodo pojasnjeni v spremnem gradivu).

Poleg tega kandidat na kratko opiše fizične, psihične in igralne značilnosti glavnega lika. Kandidat lahko po lastni izbiri dodatno nariše pripomočke, ki jih glavni lik uporablja.

Navodila za risbe:

Format (risba): A4-A3 ; za ročno ali digitalno narejene risbe

Format datoteke (v primeru, da je kandidat izbral digitalno risanje): JPG ali TGA,

ločljivost: najmanj 300 dpi

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------

Fakulteta za informacijske študije v Novem mestu	PRAVILNIK O PREIZKUSU UMETNIŠKE NADARJENOSTI V PRIMERU OMEJITVE VPISA	Številka: SA-1053-1
		Stran: 13/13

Tehnika: po izbiri kandidata

Format (pisna analiza glavnega lika): A4, cca. 1 stran

Kriteriji za oceno: ocenjuje se vizualna jasnost, jasnost vloge lika v video igri, vizualni slog, izvirnost, kompatibilnost lika s žanrom zgodbe, artikulacija idejne zasnove lika, samostojnost in oblikovalska kvaliteta.

B. Opcijska naloga: Skiciranje igralnega okolja oz. ravni (t. i. level), ki sloni na zgodbi ali scenariju.

Kandidat nariše igralno raven v eni določeni poziciji pogleda (primer: perspektivni pogled), ki jo določi komisija in v dveh dodatnih pogledih po lastni izbiri (primeri in zahteve bodo pojasnjeni v spremnem gradivu).

Poleg tega kandidat na kratko opiše raven igre, mehaniko ravni in dogodke.

Navodila za risbe:

Format (risba): A4-A3; za ročno ali digitalno narejene risbe,

Format datoteke (v primeru, da je kandidat izbral digitalno risanje): JPG ali TGA,

ločljivost: najmanj 300 dpi

Programsko okolje (v primeru, da je kandidat izbral digitalno risanje): po izbiri kandidata

Tehnika: po izbiri kandidata

Format (pisna analiza igralne ravni, mehanika, dogodki): A4, cca. 1 stran

Kriteriji za oceno: sposobnost konstruiranja vsebine, artikulacija ideje, jasnost sporočila, kreativnost in samostojnost, oblikovalska sposobnost, priprava dokumentacije (sistematičnost, preglednost, raba strokovne terminologije), usklajenost med načrtom in realizacijo, zagovor dela.

Ocena praktičnega dela je od 0 do 40 točk.

5. člen

Ta pravilnik začne veljati po sprejetju in objavi na spletni strani FIŠ.

**Predsednik Senata FIŠ
Prof. dr. Matej Makarovič**

Izdaja: 02	Velja od: 16. 4. 2024	Pripravili: K. Rojko, B. Rodič, M. Makarovič, L. Đikanović	Pregledal: kolegij dekana	Sprejel: senat FIŠ
------------	-----------------------	--	---------------------------	--------------------