



Povzetek projekta Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2020 za študijski leti 2018/2019 in 2019/2020

2. odpiranje za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Izraznost umetnika v sodobnih medijih - ples

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu (neustrezno področje izbrišite):

0 – Osnovne in splošne izobraževalne aktivnosti/izidi

1 - Izobraževalne znanosti in izobraževanje učiteljev

2 - Umetnost in humanistika

3 – Družbene vede, novinarstvo in informacijska znanost

4 – Poslovne in upravne vede, pravo

5 – Naravoslovje, matematika in statistika

6 – Informacijske in komunikacijske tehnologije, (IKT) tehnika

7 – Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo

8 - Kmetijstvo, gozdarstvo, ribištvo in veterinarstvo

9 – Zdravstvo in socialna varnost

10 – Transport, varnost, gostinstvo in turizem, osebne storitve

11 - Neopredeljeno po širokem področju

- 2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

ALMA MATER EUROPAEA – AKADEMIJA ZA PLES

Društvo za prepis znanja in informacij Vöter

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Splet je v dobrih 25 letih popolnoma spremenil način, kako komuniciramo, funkcioniramo, kako se izobražujemo, organiziramo, delamo, poslušamo, ustvarjamo, kupujemo, ne nazadnje srečujemo in spoznavamo. Ponovno je opredelil več ali manj vse, kar vključuje človeka in življenje. Danes, v času informacijske dobe, pred pragom in vstopom v tako imenovano četrto industrijsko revolucijo, se zdi, da je splet postal osrednja entiteta sodobnega razvoja. Prav dostop do znanja in virov pa seveda danes mladim odpirata popolnoma nove paradigme, ki omogočajo nove razsežnosti, njihov nov način vključevanja z dejavnostmi v realni svet, s tem pa prinašajo potrebe po novih znanjih in digitalnih veščinah potrebnih za njihovo ustvarjanje.

Na področju umetniškega izražanja je to še kako pomembno. Ne gre namreč zgolj za vsebine korakov in plesa, njihovega umetniškega izražanja, ki jih mladi umetniki vestno pridobijo z izobraževanjem in treningi, temveč tudi za veščine samopromocije in dela, ki jih omogoča splet in mediji. Te so prav tako kot umetniško izražanje potrebne za kariero in delo plesalca pri njegovem umetniškem izražanju in predstavitvi.

Cilj predlaganega projekta je tako dodatno izobraziti študente in pedagoške mentorje o vrednosti in široki uporabnosti digitalnih veščin v domeni plesnega ustvarjanja, Akademijo za ples pa vključiti v povezovanje s programom Spletnih in informacijskih tehnologij ter realnim okoljem spletne in medijske produkcije ter projektne dela, ki jo zraven umetniških vrlin zahteva sodoben poklic umetnika.

Projekt je bil osredotočen na pridobivanje znanj s področja digitalnih veščin, medijev in projektne

dela, ki je pomemben pri izobraževanju plesa kot tudi človeškega telesa.

Študentje in pedagoško osebje so se spoznavali s pristopi in metodami uporabe novih tehnologij in medijev tako na teoretični kot praktični osnovi ter izkušnji realnega okolja. To jim je omogočilo boljše promocijo, izražanje in predstavitev njihovega ustvarjalnega dela v sodobnem času.

Zaradi meteornega vzpona družbenih medijev promocija umetnosti na spletu postaja pomembnejša kot je to bila kdaj koli prej. Čeprav se oglaševanje dela v spletu morda zdi zapleteno ali zamudno na prvi pogled, še posebej ko gre za tradicionalne umetnosti kot je ples pa z napredkom tehnologij to danes predstavlja kreativen in privlačen postopek.

V projektu so študentje in mentorji spoznali nekatere postopke, orodja in metode za izražanje v sodobnih medijih kot so ustvarjanje spletnega portfelja za predstavitev svojega dela in umetniškega izražanja, ki zahteva nekaj metodološkega znanja in nekaj digitalnih veščin. Te so študentje v projektu pridobili na različnih razsežnostih kot so a) predstavitev dela, predstavitev sloga, iskanje izraza, vključevanje ustreznih informacij, slog in tehnika, predstavitev posamezne predstave, koreografije; b) vzpostavitev in urejanje spletnega dnevnika (bloga) in usmerjanje prometa nanj, kjer so na voljo informacije o delu, slogu, življenju, spoznavanje pomembnosti rednih objav za prepoznavnost in pojavitev, kar ljudi usmerja na blog; c) ustvarjanje računa v socialnih medijih za širšo skupnost in spoznavanje različnih storitev družbenih medijev ter redno objavljanje na teh platformah; d) postavitev objav na posebna spletna mesta za ciljne skupine, ki jih zanima področje plesa.

Hkrati so se seznanili tudi s figuraliko človeškega telesa in aspekti fizioterapije pri izvajanju plesne umetnosti.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

1) Spoznavanje področja in orodij digitalnih medijev in tehnologij za potrebe umetniškega ustvarjanja

Študentska skupina in pedagoški mentorji so se na podlagi teoretičnih predavanj in študij primerov seznanili z osnovnimi koncepti digitalnih veščin za promocijo umetniške dejavnosti (splet kot medij kreacije in predstavitve umetniških dosežkov, pojav socialnih omrežij in digitalni marketing, editiranje in delo z videom, projektno delo, odprtokodne licence in avtorske pravice) ter s primeri razvojem, raziskavami in učinki plesnega izražanja, ki zajema digitalne veščine, medije in nove tehnologije. Na podlagi tega so izdelali primerne vsebine za digitalno pismenost na področju plesa in umetnosti.

Metode praktičnega dela so bile usmerjene na spoznavanje nekaterih za plesno področje primernih orodij kot so izdelava in prototipiranje spletnih dnevnikov, delo s fotografijami in videom, medijsko izražanje in poročanje ter splošna digitalna pismenost.

Rezultati: a) izbor predavanj osnovnih veščin digitalne pismenosti za potrebe študija plesa in koreografije, b) izbor orodij za promocijske dejavnosti in vodniki za njihovo uporabo v praksi (portfelj, spletni dnevnik, socialna omrežja, youtube, osnovno delo z medijskimi vsebinami), izbrane vsebine fizioterapije za ples

Udeleženci: študentje Akademije za ples, študentje Spletnih tehnologij, fizioterapije, mentorji.

2) Društvo Veter – delavnici: delo v medijskem prostoru in delo s projekti

Prenos znanja v realno okolje – izkušnja delavnice je bila prenesena v prostore društva Veter, kjer so se študentje pod strokovnim vodstvom strokovnega mentorja izpopolnjevali pri medijski produkciji in projektnem delu.

Rezultati: poročilo o delu v realnem okolju pri spoznavanju s projektnim pristopom in medijskimi vsebinami pri vsaki delavnici.

Udeleženci: študentje Akademije za ples, mentorji.

3) Analiza učinka programa in prenos znanj ostalim študentom in predavateljem AMEU – Akademije za ples v obliki seminarja in pisnega prispevka.

Po vsaki delavnici (prostori društva) je za študente in pedagoške mentorje potekala analiza dela, ovrednotenje razumevanja in dosežkov. Študentska skupina je dokumentirala potek. Ob koncu projekta so na Akademiji za ples izvedli javno predstavitev projekta. Pripravili smo prispevek, ki bo v pomoč vsem, ki jih zanimajo digitalne veščine za področje plesa in umetnosti, ki je bil predstavljen na letni konferenci Za človeka gre.

Rezultati: kratka analiza dela, predstavitev.

Udeleženci: študentje in mentorji.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Z izvedbo projekta so študentje pridobili delovne izkušnje in kompetence, ki jih bodo lahko uporabili pri svojem delu v prihodnje v lokalnem okolju.

Z izvedbo projekta smo v lokalnem okolju pripomogli k prepoznavanju kulturne umetnosti (sodobni in baletni ples) saj je prišlo do prenosa znanj in veščin med partnerjem in prijaviteljem projekta. Prav tako pa so s predstavitvijo umetniškega ustvarjanja študentje na spletu osveščali širšo javnost o svojem delovanju in poklicu.

Preko diseminacije projektnih rezultatov se je v lokalnem okolju razpravljalo o omenjeni tematiki, zraven tega so bile preko posebnega dogodka tako lokalna skupnost kot zainteresirane ciljne skupine na koncu izvedbe projekta informirane o rezultatih projekta.

Projekt je ustvaril povezavo med Akademijo za ples s širšo skupnostjo in neprofitno organizacijo, ki se ukvarja z projektnim delom in medijsko produkcijo.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).