

Priloga 6: KONČNO POROČILO O DOSEŽENIH CILIJH**JAVNI RAZPIS****»PROJEKTNO DELO Z NEGOSPODARSKIM IN NEPROFITNIM SEKTORJEM - ŠTUDENTSKI INOVATIVNI PROJEKTI ZA DRUŽBENO KORIST 2016 - 2018«**

v okviru

Operativnega programa za izvajanje evropske kohezijske politike v obdobju 2014-2020 kot neposredna potrditev operacije "Projektno delo z negospodarskim in neprofitnim sektorjem v lokalnem in regionalnem okolju – Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2018"; prednostne osi 10. Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1 Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc, specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

Številka pogodbe: 11083-6/2017-23**1. PODATKI O PROJEKTU****1.1 Osnovni podatki**

Naziv projekta	Opremljanje Zavoda Ars Viva s ciljnimi komunikacijskimi kanali novih-medijev	
Akrонim projekta	ArsViva	
Izvajalec/nosilec projekta	Univerza v Ljubljani	
Trajanje projekta	od: 1. 6. 2017	do: 30. 9. 2017
Partner 1 (negospodarska oz. neprofitna organizacija)	Zavod Ars Viva	
Strokovni sodelavec 1	Ime in priimek: Urša Telič Miller Funkcija: direktorica	
Partner 2 (organizacija iz gospodarskega ali družbenega področja)	---	
Strokovni sodelavec 2	Ime in priimek: --- Funkcija: ---	
Pedagoški mentor/ji	Ime in priimek: Helena Gabrijelčič Tomc Zavod/članica: Naravoslovnotehniška fakulteta (UL)	
	Ime in priimek: Tanja Nuša Kočevar Zavod/članica: Naravoslovnotehniška fakulteta (UL)	
	Ime in priimek: Matija Marolt Zavod/članica: Fakulteta za računalništvo in informatiko (UL)	

1.2 Seznam sodelujočih študentov

(Navedete vse študente, ki so sodelovali na projektu in so uveljavljali stroške (v kolikor je v času trajanja projekta prišlo do zamenjave študenta, poleg imena in priimka študenta, navedite oba).

Ime in priimek študenta	Zavod/članica, kjer je študent vpisan	Naziv študijskega programa	Bolonjska stopnja študija	Klasius - P	Vključeni od/do	
					od	do
Anja Škerjanc	UL NTF	Grafične in interaktivne komunikacije	2. st. MAG	213	1.6.2017	30.9.2017
Tadej Abram	UL NTF	Grafične in interaktivne komunikacije	2. st. MAG	213	1.6.2017	30.9.2017
Aja Knific Košir	UL NTF	Grafične in interaktivne komunikacije	1. st. UNI	213	1.6.2017	30.9.2017
Vid Šubic	UL NTF	Grafične in interaktivne komunikacije	1. st. UNI	213	1.6.2017	30.9.2017
Rok Podgorelec	UL NTF	Grafične in interaktivne komunikacije	1. st. UNI	213	1.6.2017	30.9.2017
Matej Dolinar	UL NTF	Grafična in medijska tehnika	1. st. VS	213	1.6.2017	30.9.2017
Luka Dakskobler	UL NTF	Grafična in medijska tehnika	1. st. VS	213	1.6.2017	30.9.2017
Gal Lesnik, Eva Razložnik	UL FA	Arhitektura	2. st. MAG (enoviti)	581	13.6.2017 10.8.2017	31.7.2017 30.9.2017
Jure Vidmar	UL FE	Multimedija	1. st. UNI	523	1.6.2017	30.9.2017
Primož Prevc	UL FE	Elektrotehnika	1. st. UNI	522	1.6.2017	30.9.2017

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

4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo

2. Povzetek projekta:

Na kratko opišite vsebino ter namen projekta. Jasno opišite problem, potrebo oz. izziv ter rešitve oz. rezultate, ki ste jih s projektom dosegli (največ 500 besed).

Cilji projekta so vključevali opremljanje Zavoda Ars Viva, t.j. kulturnega centra in podeželskega inkubatorja, z novimi komunikacijskimi kanali, s katerimi lahko zavod in njegovi predstavniki bolj jasno, učinkovito ter vsem dostopno sporočajo o svojih dejavnostih, aktivnostih in poslanstvu. Zavod je aktiven na področju socialne problematike, vključevanja prikrajšanih skupin v delovanje celotne družbe, kulture ter ozaveščanja o lokalni kulturni in naravni dediščini. Največji izziv, ki se je reševal, je bila odmaknenost in, po mnenju predstavnikov zavoda, ne dovoljšna prepoznavnost zavoda, kateremu obstoječi načini promocije in pojavljanja v medijih niso zadostovali. S tem namenom so bili v projekt in delovanje zavoda ter ustvarjanje na lokaciji aktivno vključeni študenti, ki so pri aktivnostih pridobili specifične strokovne kompetence ter tako optimalno načrtovali, oblikovali in razvili nove medije sporočanja. S tem so se zavodu odprle nove možnosti komunikacije ter podprtje in obnovile nekatere že obstoječe. Izzivi, ki so se izpostavili pri delu in ustvarjanju študentov na lokaciji z namenom doseganja čim večje učinkovitosti sporočil preko novo-oblikovanih medijev, so bili predvsem celovito vživljanje v vsakdanje delovanje predstavnikov zavoda in lokalne skupnosti, razumevanje specifik mikro-okolja Loške doline, težave dostopnosti medijev (npr. splet) za invalide in slepe in slabovidne, neprilagojenost nekaterih lokalnih objektov osebam z gibalnimi in senzoričnimi

motnjami, iskanje optimalnih načinov predstavitev in interpretacije lokalne in kulturne dediščine z novimi tehnologijami ter razumevanje in upoštevanje občinske in medobčinske problematike na širši regiji.

Rezultati projekta so preko štirih modulov, t.j. 1. splet in družbena omrežja, 2. interpretacija naravne dediščine, 3. predstavitevna foto in avdio-video produkcija in 4. reprodukcija lokalne kulturne dediščine, ki so se izvajali v štirih mesecih, rešili oba sklopa zastavljenih ciljev. Zavod Ars Viva je bil opremljen s sedmimi novimi komunikacijskimi mediji, preko katerih se je doseglo ciljno sporočilnost za povečanje prepoznavnosti, mreženja ter obveščanja javnosti: a.) novo odzivno in dostopno spletno mesto, b.) prenovljene kanale družbenih omrežij (YouTube, Facebook in Google+) ter ciljne promocijske akcije preko družbenega omrežja Facebook, c.) 3D interaktivno, spletno dostopno predstavitev hostla, primerenega tudi za osebe z motnjami gibanja, d.) razvoj lika (medveda), ki interpretira lokalno naravno dediščino in njegovo implementacijo v različne medije, e.) novo bazo predstavitev fotografi (v končnem izdelku uporabljenih na spletnem mestu), ki predstavljajo aktivnosti, delovanje, družabno dogajanje, vključenost prikrajšanih skupin in lokalno okolje, f.) tri kratke izdelke avdio-video produkcije, to so predstavitevni video zavoda in lokalnega okolja, uvodni spletni video ter video z izjavami predstavnikov zavoda (prikrajšanih skupin) o delovanju in poslanstvu, ter g.) maketo Gradu Snežnik in njegove okolice, ki vključuje 3D natisnjene elemente gradu in obzidja ter maketo bliže okolice, ki je sestavljena iz lasersko razrezanih leseni plastnic. Študentje so s sodelovanjem s strokovno sodelavko, predstavniki zavoda, pedagoškimi mentorji ter bivanjem in ustvarjanjem na lokaciji zavoda prepoznali in definirali specifične elemente sporočanja, preko katerih so ustvarili medijske vsebine sporočanja, tehnično in vsebinsko načrtovali, oblikovali in razvili komunikacijske medije, pri čemer so pridobili za področje dela na modulu predmetno specifične kompetence. Glede na vsebino delavnic so študentje določenega modula skupaj s pedagoškima mentoricama (in podporo strokovne sodelavke) izvedli štiri delavnice in izobraževanja za lokalno skupnost, in sicer 1. avdio-video produkcije, 2. stop-motion animacij, 3. 3D modeliranja, 3D skeniranja in 3D tiska ter 4. prenos znanja dela s sistemom za upravljanje s spletnimi vsebinami Wordpress, s čimer je poleg delovanja sporočanja novih medijev ter izvedenih promocijskih aktivnosti (v katere so bili in so še vključeni tudi študenti) zagotovljen prenos učinkov rezultatov projekta v aktualno in bodoče delovanje zavoda.

3. Izvajanje projekta:

Navedite aktivnosti, ki ste jih izvajali na projektu na način, da je iz opisov razvidno za kakšno aktivnost gre, kje se je ta izvajala ter kako je posamezna aktivnost prispevala k doseganju ciljev oz. razreševanju opredeljenega problema (npr. navajanje »delo na terenu/v knjižnici/v delavnici« ni ustrezno, potrebna je specifična opredelitev aktivnosti kot npr. »delo v učilnici na sedežu »prvega partnerja« z mladoletniki pri preučevanju ... Ugotovili smo ...« ipd.)/(največ 300 besed).

Spoznavanje in analiza lokalnega okolja, širše notranjsko-kraške regije in delovanja zavoda je potekalo skozi celotno trajanje projekta in vključevalo bivanje študentov in mentorjev na lokaciji, oglede, popise in dokumentiranje naravnih (terenski ogled delovanja medveda) in kulturnih lokalnih značilnosti, analiza problematike odmaknenosti, neprepoznavnosti lokalnega okolja, pogovore s predstavniki zavoda in lokalnega okolja ter pogovore s predstavniki gibalno in senzorično oviranih oseb (invalidi, slabovidni) in starostniki. Na podlagi ugotovitev, da ima Loška dolina neprecenljive in širši javnosti skromno predstavljene objekte kulturne (žaga, ostrnice, grad Snežnik) in naravne (Križna jama, lokalni medved, ribolov in konjeništvo, Bloško jezero) dediščine, da je potreba po izražanju lokalnih prikrajšanih skupin in Zavoda Ars Viva zelo naglašena, so bili definirane ciljne skupine, ki smo jih preko novih medijev nagovorili. Nato so bili določeni tehnoški in vsebinski pristopi predprodukcije, produkcije in postprodukcije medijev. V pred produkciji smo vsebinsko in tehnično uskladili izvive zavoda in predstavitev lokacije z namenom, da študenti pridobijo vsa potrebna tehnična in vsebinska znanja. Izvedlo se je načrtovanje spletnega mesta, prenove družbenih omrežij, oblikovanje konceptov 3D makete, definiralo strukturo in vsebino predstavitev fotografi ter video izdelkov ter zasnovalo izgled in karakteristike lika medveda. Ugotovljeno je bilo, da je nabor obstoječega materiala za razvoj novih medijev in želene sporočilnosti zelo omejen, zato so bile ustvarjene nove baze fotografij, posnetkov, 3D modelov, tekstur objektov ter definirani novi predstavitevni pristopi (kot na primer posnetki hostla za invalide s 360 stopinjsko kamero). V produkciji in postprodukcijski smo večinoma na lokaciji prvega partnerja ter na vseh modulih ustvarili štiri različne sklope komunikacijskih kanalov (odzivno spletno mesto z interaktivno predstavitevijo hostla, foto in avdio-video dokumentacija, 3D računalniško oblikovan in animiran lik medveda, 3D oblikovano taktilno maketo, dostopno tudi za slepe in slabovidne uporabnike). Uporabili smo fotografsko, video,

računalniško opremo ter se izrazili skozi različne medije, ki na različne vizualizacijske, interaktivne ter percepcijske načine sporočajo o zavodu in lokaciji. S ciljnim izobraževanjem lokalne skupnosti tekom projekta, analizo uporabniške izkušnje, tako na spletu in kot tudi neposredno na lokalnih uporabnikih, ter fokusnim oglaševanjem izvedbe projekta (večkratne predstavitev projekta na zavodu, večje število sledilcev na spletu, zadovoljstvo udeležencev izobraževanj, medijske objave) smo potrdili ustreznost uporabljenih vsebinskih, funkcionalnih in tehnoloških pristopov.

4. Odstopanja od predvidenih aktivnosti

V kolikor je prišlo do odstopanja od predvidenih aktivnosti, izpostavite ovire, s katerimi ste se soočali ter na kratko pojasnite odstopanja. Ocenite, v kolikšnem delu načrtovani cilji niso bili doseženi zaradi odstopanja od predvidenih aktivnosti (največ 200 besed).

Med predvidenimi ter realiziranimi aktivnostmi ter predvidenimi in dejanskimi rezultati praktično ni razlik, tako da z za gotovostjo ocenjujemo, da smo v celoti pokrili predvidene rezultate. Omenimo lahko le nekatere v nadaljevanju naštete tehnične oz. izvedbene v posameznih modulih izvedbe projekta. Prav tako je bilo večina aktivnosti, kot predvideno, izvedenih v lokalnem okolju, saj je bilo le tako mogoče celovito razumevanje in reševanje zastavljenih ciljev. Rezultati modula predstavitevne foto in avdio-video produkcije je namesto štirih izdelkov, ki naj bi se ločili predvsem po vsebini, rezultiral v treh izdelkih, ki se ločijo glede na funkcionalnost (uporaba na spletu, predstavitevni nameni – sejmi, mediji, ter reportažni video z izjavami predstavnikov zavoda).

Vse predvidene aktivnosti, so bile izvedene z upoštevanjem delovanja Zavoda Ars Viva skozi 4 vertikale in potreb predstavitev lokalnega okolja skozi različne kanale in medije ter ambicij študentov, da delajo na specifični problematiki lokacije in določenih ciljnih skupin ter njihovih izraženih potrebah po pridobivanju konkretnih praktičnih, tehničnih, konceptualnih in ustvarjalnih znanj. Učinkovitost rezultatov kot so dvig pismenosti na temo produkcije in vzdrževanje komunikacijskega nivoja po končanju (izobraževanja, delavnice) ter dvig prepoznavnosti (promocija) so bili vzpostavljeni in merjeni (merjene uporabniške izkušnje in uporabnosti medijev) že med projektom, njihove dolgoročne učinke pa bo zavod meril tudi v bodoče.

5. Pridobljene kompetence, znanja in praktične izkušnje študentov

Navedite poklicno specifične kompetence, ki so jih študenti pridobili z vključitvijo v projekt, in način pridobitve kompetence (za vsakega študenta posebej).

Ime in priimek študenta	Opis
Anja Škerjanc	<p>Predmetno specifične kompetence: razumevanje grafičnega in likovnega jezika pri oblikovanju medijev in grafičnih uporabniških vmesnikov, obvladovanje priprave tekstovnih, slikovnih in animacijskih vsebin za splet, obvladovanje delovanja družbenih omrežij in spletne promocije, zmožnost načrtovanja in izpeljave fokusnih aktivnosti preko družbenih omrežij, sposobnost vpeljave statističnih metričnih metod za oceno spletne uporabniške izkušnje, obvladovanje komunikacije s razvijalci spletnih medijev (programerji), obvladovanje izločanja ustreznih informacij iz konteksta ter njihova interpretacija v spletne vsebine in funkcionalnosti, razumevanje pomena skupinskega dela ter delokroga v spletni produkciji, kritično vrednotenje sporočilnosti vizualnih informacij ter uporabniških vmesnikov, obvladovanje nekaterih didaktičnih pristopov in prenosa znanja</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: spoznavanje lokalnega okolja in specifik delovanja neprofitne organizacije, določanje ciljnih skupin, analiza konkurenčnosti zavoda na spletu ter možnih rešitev oblikovalskih izhodišč, izdelava informacijske arhitekture, določanje točk dotika, izdelava in risanje žičnih modelov spletnih strani, oblikovanje spletnih strani v programih kot</p>

	<p>so Photoshop in Illustrator, priprava in analiza spletnih vsebin (tekst, izbor slik), vodenje ciljne promocije na družbenem omrežju Facebook, ki je vključeval lokalnega medveda, delo s programi za urejanje video-vsebin, optimizacija spletnih vsebin, merjenje uporabniške izkušnje in uporabnosti, izvedba delavnice stop-motion animacij in izobraževanja Wordpress sistema, sodelovanje pri promociji, sodelovanje s študenti programerji glede prenove oblikovnih predlog v razvojni del</p>
Tadej Abram	<p>Predmetno specifične kompetence: obvladovanje interpretacije in stilizacije 3D računalniško oblikovanih likov, poznavanje konceptualnih pristopov pri razvoju likov, obvladovanje prenosa vizualnih sporočil na različne medije, poznavanje in kritična uporaba likovnega in grafičnega jezika pri oblikovanju medijev, razumevanje predpriprave 3D modela za animacijo, obvladovanje 3D animacij likov, sposobnost učinkovitega kombiniranja in usklajevanja avdio in vizualnih informacij za doseganje želene sporočilnosti, obvladovanje programske opreme za izdelovanje videa ter kompozicij z računalniško grafiko</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: spoznavanje lokalnega medveda ter njegovega habitata, skiciranje in stilizacija lika, 2D oblikovanje in 3D modeliranje lika, interpretacija lika na različnih medijih (splet, animacija, video, embalaža, 3D tisk), kreativno prepletanje pripovedovanja zgodbe s specifikami razvitega lika, 3D animiranje lika, upodabljanje, postprodukcija 3D animacij, načrtovanje, oblikovanje in izdelava embalaže in obeskov z elementom lika (medveda), napredno delo s programi Blender, Premiere in After Effects</p>
Aja Knific Košir	<p>Predmetno specifične kompetence: obvladovanje pretvorbe tekturnih učinkov v 3D geometrijske (razvoj 3D tekstur), obvladovanje interpretacije in stilizacije 3D računalniško oblikovanih likov, poznavanje konceptualnih pristopov pri razvoju likov, razumevanje predpriprave 3D modela za animacijo, sposobnost pretvorbe informacij iz fotografij v 3D modele okolice, obvladovanje 3D animacij likov, poznavanje specifik modeliranja in vizualizacij objektov kulturne dediščine</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: spoznavanje lokalnega medveda ter njegovega habitata ter objekta kulturne dediščine Gradu Snežnik, skiciranje in stilizacija lika, pisanje snemalne knjige animacije, 3D animiranje lika, priprava tekstur, 3D osvetljevanje, upodabljanje, post produkcija 3D animacij, študij dinamičnih simulacij v 3D programih, uporaba slikovnih predlog za doseganje reliefnih učinkov v 3D grafiki, priprava za 3D tisk, 3D tisk, analiza 3D izpisov, sodelovanje s študentko arhitekture pri pripravi 3D makete, tesno sodelovanje s študentko arhitekture na 3D maketi in usklajevanje dela, napredno delo s programom Blender</p>
Vid Šubic	<p>Predmetno specifične kompetence: kritična presoja pri uporabi osnov filmske slovnice ter njeni implementaciji v video medij, napredno razumevanje kompozicije v filmskih planih, obvladovanje sodelovanja različnih planov (bližnji, daljni) in kadrov (statični, dinamični), obvladovanje opreme za video produkcijo, obvladovanje programov za post produkcijo video izdelkov, razumevanje pomena usklajevanja avdio in video zapisov, obvladovanje obdelave in priprave fotografij in video posnetkov za spletno uporabo, razumevanje in uporaba procesov video pred produkcije (pisanje sinopsisa, sestavljanje snemalne knjige), obvladovanje pisanja časovnega</p>

	<p>plana snemanja, razumevanje pomena organizacije aktivnosti pri snemanju in v post produkciji, obvladovanje nekaterih didaktičnih pristopov in prenosa znanja</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: obvladovanje prenosa značilnosti in specifik lokalnega okolja v vizualni medij, delovanja zavoda, njegovih aktivnosti in predstavnikov, pogovori s predstavniki zavoda, načrtovanje snemanja in pred produkcijo, določanje lokacij snemanja, določanje kompozicije, izdelava sinopsisa in snemalne knjige, usklajevanje terminskega plana z dejanskimi okoliščinami snemanja, dogovarjanje z lokalnim prebivalstvom o snemanju na ozemljih, spoznavanje snemanja in fotografiranja v kraških jamah, snemanje in fotografiranje naravne in kulturne dediščine, snemanje in fotografiranje delavnic, taborov, koncertov in izjav posameznikov, post produkcija, barvna korekcija, montaža, usklajevanje zvoka in video posnetkov, kritična ocena sporočilnosti video izdelkov, priprava fotografij in video materiala za splet ter za druge predstavitevne namene, izvedba izobraževanja na temo video produkcije</p>
Rok Podgorelec	<p>Predmetno specifične kompetence: razumevanje filmske forme, narativnosti ter postavitev na sceno, obvladovanje filmske slovnice ter njene uporabe v video mediju, obvladovanje uporabe kompozicije v filmskih planih in kadrih, kritična presoja pri uporabi različnih planov (bližnji, daljni) in kadrov (statični, dinamični), napredno poznavanje strojne in programske opreme za video produkcijo, obvladovanje programov za post produkcijo video izdelkov, obvladovanje obdelave in priprave fotografij in video posnetkov za spletno uporabo, obvladovanje predpriprave na snemanje, pred produkcije (sinopsis, snemalna knjiga), napredno razumevanje tehničnih nastavitev opreme pri snemanju v različnih pogojih (noč, dan, podzemni svet, naravno okolje, notranjost objektov), razumevanje pomena organizacije aktivnosti pri produkciji video in avdio vsebin, spoznavanje didaktičnih pristopov in prenosa znanja</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: spoznavanje procesa prenosa okoljskih, naravnih, urbanih značilnosti v vizualni, komunikacijski medij, pogovori s predstavniki zavoda in pretvorba informacij v medijske vsebine, načrtovanje snemanja in pred produkcija, določanje kompozicije, izdelava sinopsisa in snemalne knjige, usklajevanje terminskega plana z dejanskimi okoliščinami snemanja, pridobivanje ustreznih igralcev in akterjev za snemanje in fotografiranje, spoznavanje specifik snemanja in fotografiranja v kraških jamah in naravnih okoljih ter različnih vremenskih pogojih, določanje scenografije in režije pri snemanju in fotografiranju naravne in kulturne dediščine, snemanje in fotografiranje delavnic, taborov, koncertov in izjav posameznikov, izvedba faz video post produkcije, montaža, kritična ocena sporočilnosti video izdelkov, priprava fotografij in video materiala za splet ter za druge predstavitevne namene, izvedba izobraževanja na temo video produkcije, vključevanje poznavanje tehnologije v didaktiko</p>
Matej Dolinar	<p>Predmetno specifične kompetence: razumevanje tehničnih pristopov z različnimi orodji pri zajemanju fotografskega gradiva kot referenčnega materiala za nadaljnje delo, obvladovanje priprave slik in ilustracij kot referenčni material, napredno spoznavanje 3D računalniško podprtih okolij za 3D modeliranje, razumevanje naprednih tehnik modeliranja iz referenčnih skic, spoznavanje in uporaba opreme za pripravo za 3D tisk ter naprav za 3D tiskanje, obvladovanje prenosa podatkov med programi za</p>

	<p>računalniško grafiko in vizualizacije ter pripravo na 3D tisk, obvladovanje priprave tekstur in detajlov za 3D tisk, osnovno poznavanje kamere za 360 stopinjski zajem okolice, osnovno poznavanje spletnih orodij za implementacijo posnetkov zajetih s 360 stopinjsko kamero</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: zajem referenčnih fotografij kulturne dediščine (Grad Snežnik, žaga), študij lokacije in analiza njegovih značilnosti za pridobivanje ustreznega referenčnega materiala za teksture, popravljanje fotografij in referenčnih slik v programih za obdelavo slik, prenos referenc v 3D okolje, 3D modeliranje po referenčni predlogi, 3D modeliranje iz 2D načrtov zgradb, vključevanje naprednih postopkov modeliranja v 3D oblikovanje zgradb, študij 3D teksturiranja, eksperimentiranje z različnimi učinki tekstur in simulacij za doseganje želenih učinkov na 3D modelu, delo s programi za pripravo za 3D tisk, spoznavanje opreme za 3D tisk, 3D tiskanje, analiza rezultatov na 3D iztisih, popravljanje modelov za 3D tisk, spoznavanje delovanja kamere za 360 stopinjski zajem, vključevanje posnetkov 360 stopinjske kamere v spletno okolje, optimizacija posnetkov, spoznavanje Google platform za implementacijo posnetkov</p>
Luka Dakskobler	<p>Predmetno specifične kompetence: obvladovanje osnovnih in naprednih principov in postopkov modeliranja v programu, kritična presoja pri izboru modelirnih tehnik za doseganje ustreznih rezultatov priprave modela za 3D tisk in vizualizacijo, spoznavanje specifik 3D teksturiranja za namene reprodukcije zgradb (kulturna dediščina), obvladovanje osnovnih nastavitev za fotorealistično upodabljanje, osnovno spoznavanje programov za pripravo za 3D tisk, spoznavanje osnov naprav za 3D tisk, obvladovanje popravkov osnovnih, enostavnih napak na 3D modelih, kritična presoja kvalitete 3D tiska ter sposobnost povratnih popravkov na 3D modelu, sposobnost timskega dela s profili drugih strok, sposobnost usklajevanja zahtev strokovnega področja grafične in tiskarske arhitektуре, spoznavanje osnov kritične ocene 3D iztiskanih izdelkov in njihove uporabnosti</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: osnovno in napredno učenje programa za 3D računalniško grafiko (Blender), spoznavanje tehnik ekstrudiranja, uklanjanja, dodajanja, kloniranja, povezovanja, delo na nivoju robov, oglišč in ploskev, uporaba preoblikovalcev, vnos referenc v 3D okolje, primerjava in usklajevanje reference in 3D modela, interpretacija 3D modela iz reference, uporaba tekstur v 3D okolju, osnovni principi 3D upodabljanja, delo s programi za pripravo za 3D tisk, študij in analiza napak na modelu, popravljanje napak modela, 3D tiskanje, spoznavanje naprave ZMorph za 3D tisk, izbor materiala za 3D tisk, sodelovanje z študentko arhitekture in usklajevanje oblikovanja plastnic ter 3D modela gradu, strehe in obzidja, analiza rezultatov uporabnosti 3D makete Gradu Snežnik</p>
Gal Lesnik, Eva Razložnik	<p><i>Po dveh mesecih izvedbe projekta je prišlo do zamenjave študenta Galo Lesnika. Njegovo delo je brez težav nadaljevala Eva Razložnik, tako da je bilo delo na modulu kontinuirno, rezultati pa kot predvideni v prijavi.</i></p> <p>Predmetno specifične kompetence: obvladovanje izdelave konceptualnih skic in predlog iz izhodišč in referenčnih slik, zmožnost interpretacije objektov kulturne dediščine s pomočjo 3D tehnologij ter uporabe različnih</p>

	<p>materialov, kritična presoja pri izboru materialov za modele pokrajine in zgradb, poznavanje osnov 3D tiska, spoznavanje osnov laserskega izžiganja pridobivanje prostorskih konceptualnih veščin reinterpretacije, obvladovanje tehničnega urejanja načrtov, pridobivanje veščin iz timskega dela ter sodelovanja s študenti in mentorji drugih strok, obvladovanje organizacije dela pri načrtovanju, oblikovanju ter izdelavi 3D maket</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: ogled in analiza objektov kulturne dediščine ter določanje primerenega objekta za interpretacijo in 3D maketo, zajemanje fotografij objekta ter njegove okolice, študij okolja in morfologije terena, izdelava konceptualnega modela, pridobivanje referenčnih zemljevidov, map in načrtov ter kritična ocena, oblikovanje plastnic iz pridobljenih načrtov, interpretacija plastnic, izbor materialov za 3D maketo, analiza materialov in določanje njihove skladnosti glede na želene rezultate, spoznavanje osnov 3D tiska in priprave za tisk, sodelovanje s študenti grafike in spoznavanje osnov prepletanja strok, ocena kombinacij 3D iztiskanih delov makete ter izganih, spoznavanje osnov laserskega rezalnika, sestavljanje makete, popravljanje napak na maketi, pripravljanje načina promocije 3D makete, sodelovanje pri izobraževanju v zavodu na temu 3D modeliranja, 3D tiska in 3D skeniranja</p>
Jure Vidmar	<p>Predmetno specifične kompetence: razumevanje pomena določanja ciljne skupine pri razvoju uporabniškega vmesnika, razumevanje pomena analize in ocene že obstoječih rešitev z namenom pridobivanja izhodišč za lasten razvoj spletnih strani, napredno poznavanje spletnih jezikov (HTML5, CSS3), osnovno poznavanje jezika JavaScript, pridobivanje osnovnih znanj iz baz podatkov in spletne uporabe, kritična presoja pri implementaciji kode za doseganje želene spletne interaktivnosti, pridobivanje veščin timskega dela z grafičnim oblikovalcem, sposobnost usklajevanja oblikovalskih zahtev ter razvojno-tehničnih omejitev, sposobnost reševanja uporabe zahtevnejših funkcionalnosti na spletnih straneh (interaktivni posnetki), obvladovanje osnovnih in naprednih principov razvoja spletnih mest za osebe z omejitvami (invalidi, slepi in slabovidni), spoznavanje osnov merjenja uporabniške izkušnje in uporabnosti na spletu, sposobnost kritične presoje rezultatov, obvladovanje nekaterih didaktičnih pristopov in prenosa znanja</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: analiza in ocena konkurenčnih spletnih rešitev, učenje naprednih pristopov spletnega programiranja HTML5, CSS3 in Javascript, spoznavanje podatkovnih baz ter jezikov, ki z njimi upravljajo, napredno spoznavanje delovanja strežnikov, iskanje ugodne ponudbe strežniškega gostovanja, dogovori glede strežniških ponudb, programiranje s spletnimi tehnologijami po predlogi grafične oblikovalke, uporaba Javascript pristopov za doseganje ustreznih funkcionalnosti, implementacija funkcionalnosti za dostopnost spletnih mest, učenje in študij metrike za določanje uporabniške izkušnje, študij programske kode za funkcionalnosti, kot so filtri, točke dotika, interaktivni zemljevid, ocena končnega rezultata spletnne rešitve ter določanje kazalnikov odzivnosti, učenje programerskih principov za optimizacijo spletnega mesta, pomoč pri izvedbi izobraževanja na temo Wordpress sistema za upravljanje z vsebinami</p>
Primož Prevc	<p>Predmetno specifične kompetence: poznavanje osnovnih in naprednih spletnih tehnologij ter njihove uporabe na primeru zahtev spletnega</p>

	<p>mesta, obvladovanje programerskih kod za doseganje ustreznega ogroda spletnih strani, kritična ocena pri implementaciji algoritmov za doseganje mikro interakcij na spletu, osnovno poznavanje jezika JavaScript, pridobivanje osnovnih znanj iz baz podatkov in spletne uporabe, razumevanje pomena timskega dela in ustrezne komunikacije z grafičnim oblikovalcem, obvladovanje kamere za 360 stopinjsko snemanje, sposobnost ocene rešitev za implementacijo interaktivnih zemljevidov na spletu (interaktivnih rešitev), obvladovanje priprave scene (osvetljevanje) za snemajo s 360 stopinjsko kamero, spoznavanje osnovnih in naprednih principov razvoja spletnih mest za osebe z omejitvami (invalidi, slepi in slabovidni), obvladovanje programersko-razvojnih pristopov za doseganje dostopnosti spletnega mesta, razumevanje osnov ocene uporabniške izkušnje in uporabnosti spletnih uporabniških vmesnikov, sposobnost kritične presoje rezultatov spletnih rešitev, obvladovanje osnovnih didaktičnih pristopov in prenosa znanja iz področja sistemov za upravljanje z vsebinami</p> <p>Način pridobitve med projektnim delom: študij ciljnih skupin, pogovori in usklajevanje z grafično oblikovalko, implementacija grafičnega oblikovanja in likovnega jezika na splet s pomočjo uporabe HTML, CSS ter JavaScript jezikov, spoznavanje osnov ter naprednega delovanja kamere za 360 stopinjsko snemanje, študij možnosti implementacij posnetkov s 360 stopinjsko kamero in dejanska implementacija, ocena rezultatov interaktivnosti in uporabnosti interaktivnega zemljevida po hostlu, spoznavanje in uporaba aplikacije Google Street View, programiranje vnosa točk dotika na spletno mesto, programiranje kontakta, fotogalerije, predvajalnika video posnetkov, študij delovanja na različnih brskalnikih, ocena in analiza delovanja na različnih brskalnikih, programiranje odzivnosti spletnih strani torej prilagodljivosti na različne naprave uporabe in zaslone, spoznavanje osnov uporabniške izkušnje</p>
--	---

6. Doprinos morebitnih rešitev/rezultatov projekta za vključeno negospodarsko oz. neprofitno organizacijo (PARTNER 1)

Navedite kakšen je doprinos projekta k negospodarski oz. neprofitni organizaciji oz. kaj je organizacija s projektom pridobila (največ 150 besed).

Zavod Ars Viva ter posledično Loška dolina sta z izvajanjem in rezultati projekta pridobila:

- novo odzivno in dostopno (z upoštevanjem izkušnje predvsem gibalno in vidno omejenih oseb) spletno mesto razvito v okolju Wordpress, kar omogoča predstavnikom zavoda enostavno urejanje vsebin tudi po končanju projekta
- posodobitev družbenih omrežij (Google +, YouTube in Facebook) z vključitvijo ciljnih promocijskih aktivnosti z uporabo kreativnih vizualizacij lika lokalnega medveda
- 3D interaktivno spletno predstavitev hostla, ki je prilagojen invalidom (dostopno preko spletnega mesta)
- bazo visokokvalitetnih fotografij ter predstavitev avdio-video izdelkov z vsebino lokalnih naravnih in kulturnih znamenitosti, delavnic in aktivnosti zavoda, kulturnih prireditev ter predstavitev predstavnikov zavoda in delovanja prikrajšanih skupin
- razvoj maskote zavoda, ki nagovarja tako mlajše kot starejše ciljne skupine, t.j. 3D interpretacija lokalnega medveda imenovanega Bruno za katerega so bile načrtovanje in oblikovane možnosti pojavljanja v/na različnih medijih sporočanja (embalaža, milo, 3D animacija, obeski)
- predstavitev maketa Gradu Snežnik in njegove okolice (ki vključuje taktilne reliefne površine za

dostopnost slepim in slabovidnim), ki bo imela stalni razstavni prostor v galeriji hostla Ars Viva v Podcerkvi

7. Doprinos morebitnih rešitev/rezultatov projekta za vključeno organizacijo iz gospodarskega ali družbenega področja (PARTNER 2)

Navedite kakšen je doprinos projekta k organizaciji iz gospodarskega ali družbenega področja oz. kaj je organizacija s projektom pridobila (največ 150 besed).

8. Izkazovanje družbene koristi morebitnih rešitev/rezultatov projekta v lokalnem/regionalnem okolju, učinek na širšo lokalno skupnost ter prispevek k enakim možnostim

Navedite, kakšen je doprinos projekta in njegovih rezultatov k družbenemu razvoju in napredku v lokalnem/regionalnem okolju, kjer se je izvajal projekt. Navedite v čem rezultati projekta prinašajo učinke oz. vplivajo tudi na širšo lokalno skupnost ter navedite kako je projekt prispeval k zagotovitvi enakih možnosti prikrajšanih skupin (navedite oz. opišite vsaj kakšen konkreten primer, če obstaja, največ 250 besed).

Tako samo izvajanje projekta na lokaciji, kot tudi izvedena izobraževanja ter seveda tudi najbolj neposredno rezultati novih komunikacijskih spletnih, vizualnih, interaktivnih in taktilnih kanalov novih medijev imajo neposredno družbeno korist v smislu sporočanja, ozaveščanja, spoznavanja, razumevanja, povezovanja in mreženja. V izvedbo projekta, torej načrtovanje, produkcijo in analizo so bili velikokrat direktno vpleteni predstavniki lokalne družbe (beleženje mnenj, popisovanje običajev in specifik, snemanje dejavnosti lokalne skupnosti), s čimer se je dvigalo ozaveščanje lokalne skupnosti. Tekom projekta in v prisotnosti študentov, ki so izvajali delo na modulih, so se zvrstile tudi številke kulturne in izobraževalne aktivnosti organizirane iz strani zavoda z namenom beleženja in predstavitev njihovih aktivnosti (tabor slikarjev, koncerti lokalnih in ne lokalnih izvajalcev, delavnice petja in zdravega življenja), kar prav tako neposredno vpliva na dvig prepoznavnosti in odpiranja možnosti vsem. Poleg ožjega lokalnega okolja (zavod Ars Viva, Loška dolina) sta bila med izvedbo projekta vključena tudi analiza in predstavitev širše notranjsko-kraške regije. Modul foto in avdio-video produkcije je tako pokril tudi cerkniško regijo, pri usklajevanju predstavitev teh dveh občin pa smo naleteli tudi na medobčinsko problematiko, kjer so se nekateri predstavniki različnih občin morali soočati s svojimi prepričanji vezanimi na družbeno in socialno urejenost regije.

Prispevek projekta k enakim možnostim za mlajše generacije, invalide, slepe in slabovidne ter starostnike je bil uresničen z delavnicami na temo produkcije medijev (saj so se te skupine udeležile izobraževanj) – enake možnosti prenosa znanja, s 3D maketo Gradu Snežnik – dostopnost tudi vidno omejenim osebam, dostopnim spletnim mestom in 3D interaktivno predstavljivo hostla, ki sta nastala z večkratnimi konzultacijami s predstavniki invalidov ter video produkcija, ki predstavlja delovanje prikrajšanih skupin na lokaciji in v regiji ter s predstavljivo preko spletja ozavešča globalno okolje.

9. Trajnost/prihodnost projekta

Navedite, kakšen je doprinos projekta in njegovih rezultatov k trajnosti rezultatov. Ali obstaja možnost za nadgradnjo obstoječega projekta? (največ 150 besed)

Novo razvito odzivno in dostopno spletno mesto ima direktne trajnostne učinke delovanja in informiranja. Predstavniki zavoda so bili tekom projekta izobraženi na temo urejanja spletnih vsebin in so torej predvidoma usposobljeni za ohranjanje nivoja ustrezne spletne komunikacije tudi v bodoče. Namreč, spletni medij zahteva nenehne nadgradnje ter izpopolnjevanje vsebin in funkcionalnosti. Prav tako velja za prenovljena družbena omrežja in razvoj modela za ciljno promocijo z medvedom Brunom, ki je bil vpeljan med projektom, ima še aktualno učinke, poleg tega pa ima Zavod Ars Viva tovrstne akcije z določenimi nadgradnjami ponoviti tudi v bodoče. Učinkovanje 3D interaktivne prestavitev hostla (na spletu) ter 3D taktilne makete Gradu Snežnik (fizično v prostorih zavoda) je bilo načrtovano ter tudi realizirano z upoštevanjem trajnostnega učinkovanja in trajnostne uporabe. Med potekom

projekta je zavod nabavil 3D tiskalnik, s katerim namerava nadaljevati produkcijo med projektom razvitih predlog interpretacije naravne in kulturne dediščine. Trajnost rezultatov produkcije medijev in 3D tehnologij je vsekakor uresničen tudi z izobraževanji ter prenosom znanja.

10. Opredelitev izvajanja načrta/ov sprejetega strateškega dokumenta zavoda

Opredelite in opišite način izvajanja nalog in načrtov iz strateškega dokumenta zavoda z namenom doseganja zadanih ciljev, ki so opredeljeni v strateškem dokumentu (opredelite tudi v čem izvedeni projekt prispeva k doseganju ciljev, opredeljenih v strateškem dokumentu, največ 150 besed).

>Projekt >Opremljanje Zavoda Ars Viva s ciljnimi komunikacijskimi kanali novih medijev< prispeva k uresničevanju ciljev Strategije Univerze v Ljubljani 2012-2020: Odlični in ustvarjalni na dveh strateških prednostnih področjih in sicer >Uporaba znanja - tretja dimenzija univerze< ter >Izobraževanje (prenos znanja) družbeno odgovornih diplomantk in diplomantov<. Študenti UL, ki se v projektno delo z (ne) gospodarstvom vključujejo z namenom kreativnega in inovativnega reševanja izzivov v lokalni skupnosti, preko prenosa znanj in uporabe raziskovalnih ter izobraževalnih dosežkov razrešujejo družbene izzive in vplivajo na družbeni razvoj. Na ta način prispevajo k uresničevanju tretjega poslanstva Univerze v Ljubljani, da postane družbeno odgovorna univerza, poleg tega pa UL študijske programe prilagaja glede potrebe gospodarskega in javnega sektorja.<

11. Posredni učinki na projektu

Navedite posredne učinke vključenih oseb v projekt

	Število študentov	Opomba
Zaposlitev študenta v partnerski organizaciji	-	Zavod Ars Viva žal nima možnosti zaposlovanja
Možnost zaposlitve študenta v partnerski organizaciji (po zaključku izobraževanja)	-	Zavod Ars Viva žal nima možnosti zaposlovanja
Študent nadaljuje delo v partnerski organizaciji preko študentske napotnice, pogodbe, druge oblike sodelovanja	2	<ul style="list-style-type: none">- študent Multimedije bo za določen čas nadaljeval z vzdrževanjem spletnega mesta ter morebitnimi nadgradnjami- študentka grafična oblikovalka bo prevzela grafično oblikovanje promocijskega materiala nekaterih aktualnih aktivnosti zavoda
Izvajanje študijskih obveznosti (priprava magistrske, diplomske naloge na podlagi potrebe organizacije)	1	<ul style="list-style-type: none">- Zavod Ars Viva je ponudil možnost praktičnega usposabljanja enemu študentu smeri Grafična in medijska tehnika (NTF, UL)

Če so na projektu vidni tudi drugi učinki (npr. posodobitev učnega programa, prenos znanja kot npr. izvedeno predavanje s strani predstavnika vključenih partnerjev, osvojitev nagrade/priznanja na tekmovanju, natečaju, podelitev štipendije....) le-te navedite in jih na kratko opišite.

Delokrog načrtovanja, oblikovanja in razvoja ter analize komunikacijskih kanalov novih medijev, ki je bil vzpostavljen pri izvajaju projekta bomo s kolegi Katedre za informacijsko in grafično tehnologijo vključili študijsko gradivo predmetov Programja interaktivnih medijev (1. stopnja, Grafična in medijska tehnika ter Grafične in interaktivne komunikacije) ter na 2. stopnjo študijske smeri Grafične in interaktivne komunikacije.

12. Informiranje in obveščanje

Navedite aktivnosti s področja obveščanja in informiranja javnosti (npr. izvedba promocijskega dogodka, objava publikacije, članka ipd. – pri vsaki aktivnosti navedite tudi naziv, lokacijo in čas, največ 150 besed).

A.) **Izvajanje obveščanja in informiranja v lokalnem okolju:**

1. stenčas s slikovno in tekstovno predstavljivo aktivnosti ter rezultatov projekta; galerija hostla Zavoda Ars Viva, Podcerkev; 15. junij 2017 – 25. september 2017
2. promocija projekta in vmesnih rezultatov obiskovalcem zavoda (hostla) na dogodkih, ki jih je zavod organiziral med poletjem 2017; galerija in amfiteater zavoda Ars Viva, Podcerkev; 2.7. na taboru slovenskih ljubiteljskih slikarjev ter koncertu Huana Vasleta, 7.7. na delavnici gongov, od 3. do 5.8. med festivalom Plavajoči grad, 5.8. na delavnici opernih pevcev, 21.8. na koncertu Vlada Nunčina ter med 8. in 10.9. na plesni delavnico biodanze
3. promocija vmesnih rezultatov in ciljev projekta udeležencem na delavnicah v sklopu projekta 26. in 27.7., 9.8. in 8.9.
4. tiskovna konferenca ob koncu projekta ter predstavitev končnih rezultatov, 25.9.2017, dvorana Zavoda Ars Viva

B.) **Spletна promocija:**

1. ciljna aktivnosti objavljanja zgodb lika naravne dediščine, t.j. medveda Bruna, na družbenem omrežju Facebook med 9.8. in 27.9., skupaj 10 objav + analiza metrike učinkov obiskovalce
2. objava delnih rezultatov na Facebook omrežju Naravoslovnotehniške fakultete, 6.9. in 20.9. 2017
3. objava na spletni strani Oddelka za tekstilstvo grafiko in oblikovanje, 20.9. 2017

C.) **Radijski medij:** promocija projekta in rezultatov na 1. radijski postaji RTVSLO, 25.9.2017

D.) **Promocija na visokošolski ustanovi:** promocija projekta in rezultatov na Oddelku za tekstilstvo grafiko in oblikovanje, 27.9.2017, Snežniška 5, Ljubljana

E.) **Objave v publikacijah, revijah:**

1. predstavitev postopka reprodukcije Gradu Snežnik v monografiji Cultural Heritage (Springer Verlag), že sprejeto v objavo, v fazi priprave za izdajo, 15.9.2017
2. v pripravi je objava sodelovanja in rezultatov projekta za revijo Grafičar, založba Delo.si, Dunajska 5, Ljubljana

F.) **Sejmi:** predstavitev na MOS, Aktivni turizem za gibalno ovirane, Celje, 12.9.2017

G.) **Predstavitev rezultatov na mednarodnem simpoziju** GeTID&teh 2017 v Travniku (Bosna), od 20. do 22.10. 2017 (sprejet prispevek)

Izjava

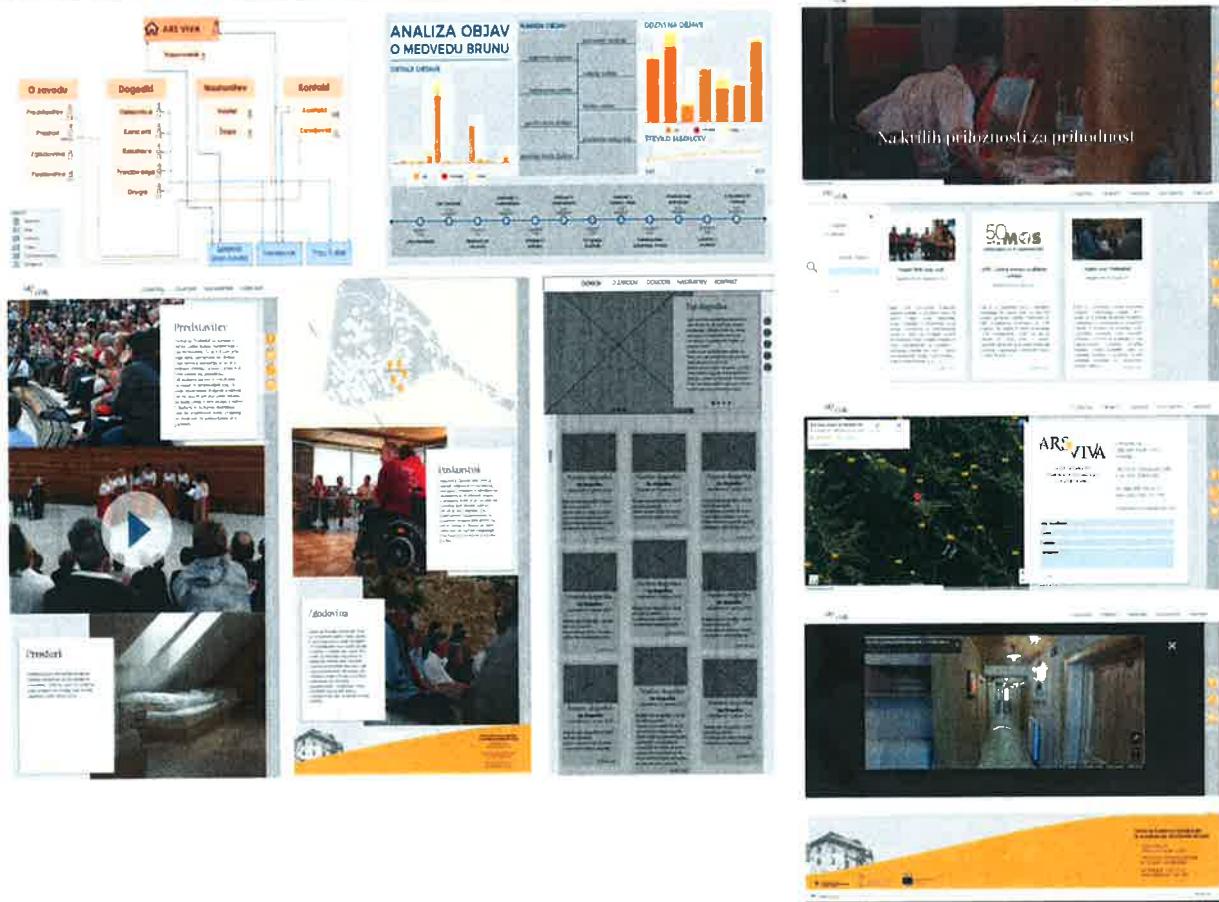
S podpisom in žigom na tem obrazcu potrjujemo točnost in resničnost vseh podatkov, navedenih v končnem poročilu in vseh priloženih prilogah (npr. fotokopija končnega izdelka).

Slikovne predstavitev rezultatov štirih modulov projekta ArsViva

Spletno mesto (<https://www.arsviva.si/>)

Potek dela:

Rezultat (strani: Uvod, Dogodki, Kontakt, Interaktivni hostel)



Interpretacija naravne kulturne dedičbine skozi lik medveda Bruna

Potek dela

Slike iz objav na Facebook, obeski, 3D tisk, embalaža in animacija



Predstavljena avdio-video produkcija (aktivnosti, dogodki, naravna dediščina, prikrajšane skupine, kultura , sociala)



3D maketa Gradu Snežnik

Postopek dela

Končni rezultat



Kraj in datum: Ljubljana, 29.9.2017

Ime in priimek osebe, ki je pripravila poročilo: Helena Gabrijelčič Tomc



Ime in priimek ter podpis
zakonitega zastopnika zavoda
PROF. DR. PETRA-EVA FORTE TANČER
DEKANKA NTF

Priloga 6: KONČNO POROČILO O DOSEŽENIH CILJIH

JAVNI RAZPIS

»PROJEKTNO DELO Z NEGOSPODARSKIM IN NEPROFITNIM SEKTORJEM - ŠTUDENTSKI INOVATIVNI PROJEKTI ZA DRUŽBENO KORIST 2016 - 2018«

v okviru

Operativnega programa za izvajanje evropske kohezijske politike v obdobju 2014-2020 kot neposredna potrditev operacije "Projektno delo z negospodarskim in neprofitnim sektorjem v lokalnem in regionalnem okolju – Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2018"; prednostne osi 10. Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostne naložbe 10.1 Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc, specifičnega cilja 3: Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora kakovostni karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

Številka pogodbe: 11083-6/2017-23

1. PODATKI O PROJEKTU

1.1 Osnovni podatki

Naziv projekta	POPULARIZACIJA TRAJNOSTNIH ROČNIH TEHNIK NA TEMELJU TEKSTILNE TRADICIJE IN DRUŽBENE INOVACIJE	
Akrонim projekta	TRAROTE	
Izvajalec/nosilec projekta	UNIVERZA V LJUBLJANI (NARAVOSLOVNOTEHNIŠKA FAKULTETA)	
Trajanje projekta	od: 1.7.2017	do: 30.9.2017
Partner 1 (negospodarska oz. neprofitna organizacija)	ZVEZA ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE	
Strokovni sodelavec 1	Ime in priimek: Jožef Školč Funkcija: glavni tajnik	
Pedagoški mentor	Ime in priimek: Alenka Pavko-Čuden Zavod/članica: Univerza v Ljubljani, Naravoslovnotehniška fakulteta (v nadaljevanju UL NTF)	

1.2 Seznam sodelajočih študentov

Ime in priimek študenta	Zavod/članica, kjer je študent vpisan	Naziv študijskega programa	Bolonjska stopnja študija	Klasius - P	Vključeni od/do	od	do	
Andreja Bernard	UL NTF	Tekstilno in oblačilno inženirstvo	1.st. VS	542	1. 7. 2017	30. 9. 2017		
Urša Cerar	UL NTF	Tekstilno in oblačilno inženirstvo	1.st. VS	542	1. 7. 2017	30. 9. 2017		
Zala Mavrič	UL NTF	Načrtovanje tekstilij in oblačil	1.st. UNI	542	1. 7. 2017	30. 9. 2017		
Robert Cipurić	UL NTF	Načrtovanje tekstilij in oblačil	1.st. UNI	542	1. 7. 2017	30. 9. 2017		
Anita Bizjak	UL NTF	Oblikovanje tekstilij in oblačil	2.st. UNI	214	1. 7. 2017	30. 9. 2017		
Katarina Kimovec	UL NTF	Oblikovanje tekstilij in oblačil	2.st. UNI	214	1. 7. 2017	30. 9. 2017		

1.3 V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo projekta

5 - Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo

2. Povzetek projekta:

Z razvojem industrije sta pomen in priljubljenost ročnih tekstilnih tehnik v Sloveniji upadla, večine tekstilnih ročnih del so bile izpodrinjene tudi iz vsebin šolskih učnih načrtov. V enaindvajsetem stoletju so ročne tekstilne tehnike v svetu doživele preporod in postale bolj priljubljene. Z njimi se danes v svetu ukvarja urbana populacija vseh starosti in slojev, saj spodbujajo druženje, delo v skupinah, ustvarjalnost in razvoj večin, imajo zdravstvene in terapevtske učinke, krepijo spomin in motoriko, omogočajo izmenjavo izkušenj in dobrih praks. Postale so koristno prostičasno delo, možnost samozaposlitve ali dodatnega zasluga ter s tem družbeno inovativne.

V projektu smo predpostavili, da v Sloveniji primanjkuje znanja in obvladovanja ročnih tekstilnih tehnik, saj so bile za nekaj desetletij izključene iz vsebin obveznega izobraževanja, poklicne in srednje tekstilne šole pa večinoma zaprte. Predpostavili smo tudi, da je osrednjeslovenska regija z Ljubljano stičišče generacij, različnih družbenih, izobrazbenih in poklicnih skupin, ki ne pozna dovolj pomena in koristi obvladovanja tradicionalnih ročnih tekstilnih tehnik v sodobnosti.

Namen projekta sta bila raziskovanje in analiza trajnostnih ročnih tekstilnih tehnik v osrednjeslovenski regiji, predvsem v Ljubljani in okolici, pa tudi širše, v preteklosti in sodobnosti. Cilj projekta je bil na temelju raziskav izpeljati posodobljene tekstilne tehnike ter razviti koncepte, ki presegajo dosedanje uporabo tekstilnih izdelkov ter temeljijo na trajnosti, tradiciji in družbeni inovaciji. Končni cilj je bil v sodelovanju z Zvezo za tehnično kulturo Slovenije razviti model popularizacije ročnih tekstilnih tehnik, da bi se ohranila zavest o tekstilni dediščini v osrednjeslovenski regiji ter razvila nova dediščina in nova več-funkcionalnost na temelju kakovostnega oblikovanja.

Razvili smo model popularizacije tradicionalnih ročnih tekstilnih tehnik, ki so družbeno inovativne. Model lahko služi kot orodje za spodbujanje inovativnega in kreativnega potenciala prebivalstva ter omogoča druženje in mreženje posameznikov in skupin, kroženje znanja, izkušenj in večin v okviru osrednjeslovenske regije in širše. Srečanja, krožki in delavnice, organizirane na podlagi modela, vzpostavljajo mehanizem vključevanja prikrajšanih skupin.

Ugotovili smo, kakšen je odnos do ročnih tekstilnih tehnik v osrednjeslovenski regiji in širše, kakšen je interes za organizirane aktivnosti (npr. ustvarjalne delavnice) in pridobili ideje za spodbujanje ukvarjanja z ročnimi tekstilnimi tehnikami.

Med izvajanjem projekta so študentje poglobili znanje, pridobljeno med študijem, ter s tem okreplili svoje predmetno-specifične kompetence. Spoznali so lokalno in regionalno tekstilno kulturno in tehničko dediščino. Razvili

so kreativnost, inovativnost in sposobnost delovanja v skupini, analitično in kritično mišljenje ter etično in okoljsko odgovornost. Naučili so se javno predstaviti svoje delo.

Oddelek za tekilstvo, grafiko in oblikovanje je okreplil sodelovanje z Zvezo za tehnično kulturo in se bo v bodoče vključil v aktivnosti gibanja Znanost mladini, ki jih organizira ZOTKS. Okrepil je povezavo z lokalnim okoljem in muzeji. Vključitev študentov v raziskovalno delo doprinaša k ugledu oddelka in fakultete ter dopolnjuje študijska programa s področja tekilstva in oblikovanja. V okviru projekta so se kreativno povezali študentje različnih programov in smeri. ZOTKS se je tesneje povezala z Naravoslovnotehniško fakulteto, v sodelovanju z njo razvila model ustvarjalne delavnice ter pridobila članke za rubriko *Ustvarjalne roke* v reviji TIM, ki jo izdaja. V okviru dejavnosti projekta je popularizirala svoje delovanje.

3. Izvajanje projekta:

Študentje so julija in avgusta 2017 v knjižnici Oddelka za tekilstvo, grafiko oblikovanje ter splošnih knjižnicah ob podpori mentorice in strokovnega sodelavca študirali literaturne vire, doma in v knjižnicah pa spletne vire s področja Slovenske tekstilne in oblačilne tradicije v osrednjeslovenski regiji; na podlagi študija so razvili ideje za sodobne, ročno narejene izdelke, ki temeljijo na tradiciji in jo prilagajajo sedanjemu času.

Na podlagi obiskov muzejev, trgovin, sejmov, hobijskih skupin in delavnic so julija in avgusta 2017 analizirali stanje na področju ročnih tekstilnih tehnik v osrednjeslovenski regiji in širše. Oceno so avgusta in septembra podprli z izvedbo terenske ankete in razgovorov.

Na podlagi študijskega dela, sestankov, intervjujev in analize rezultatov ankete (priloga 1 – rezultati študijskega dela in intervjujev; priloga 2 – rezultati ankete) je bil razvit model popularizacije tradicionalnih ročnih tekstilnih tehnik, ki so družbeno inovativne (priloga 3 – model popularizacije).

Model je bil preskušen z organizacijo pilotne ustvarjalne delavnice 22. 9. 2017 na Oddelku za tekilstvo, grafiko in oblikovanje (priloga 4 – vabilo na delavničo; priloga 5 – predlogi izdelkov in gradivo za delavničo; priloga 6 – spisek udeležencev delavnice; priloga 7 – fotografije, utrinki z delavnice). Model je bil dopolnjen na podlagi izvedbe delavnice (priloga 8 – dopolnjen model popularizacije).

Razvite so bile ideje za dejanske tekstilne izdelke, oblikovane na temelju tradicije in trajnosti, ter pripravljena gradiva za članke, ki bodo objavljeni v letniku 2017/18 revije TIM, ki jo izdaja Zveza za tehnično kulturo Slovenije.

Pripravljeno je gradivo za posvet "Popularizacija trajnostnih tekstilnih tehnik v osnovnošolskem izobraževanju in prostotičnih dejavnostih"; izveden bo 5. oktobra 2017 v okviru Simpozija o novostih v tekilstvu SNT 2017, ki ga organizira Oddelek za tekilstvo, grafiko in oblikovanje, ki je izvajalec projekta (priloga 9 – predstavitev projekta na posvetu; priloga 10 – vabilo na posvet). Na simpoziju SNT 2017 bo projekt predstavljen s posterjem (priloga 11 – izvleček vsebine posterja in kopija posterja).

4. Odstopanja od predvidenih aktivnosti

-

5. Pridobljene kompetence, znanja in praktične izkušnje študentov

Ime in priimek študenta	Opis
Andreja Bernard	Andreja Bernard je študentka VS programa Tekstilno in oblačilno inženirstvo, ki združuje tekstilno-tehnološke in oblikovalske kompetence. Z vključitvijo v projekt je pridobila naslednje kompetence: - poznavanje tekstilnih materialov, procesov in tekstilnih tehnik (študij literature, obisk muzejev, intervjuji); - poznavanje tradicionalnih vzorcev in oblačilne tradicije prek narodnih noš (študij literature, obisk folklornih skupin, aktivno sodelovanje na sestankih); - kreativno timsko delovanje na področju tekilstva (sodelovanje v FB skupini projekta, izmenjava mnenj s člani projektne skupine, sodelovanje na sestankih, sodelovanje z

	<p>ZOTKS, priprava predstavitev za posvet in posterja za simpozij SNT 2017);</p> <ul style="list-style-type: none"> - ekološko mišljenje in ekološka zavest na področju tekilstva in oblačilstva ter širše (študij literature-študij ekoloških surovin in postopkov, študij tradicionalnih tehnik, študij narodnih noš, intervjuji); - sposobnost načrtovanja, oblikovanja in razvoja tekstilnih in oblačilnih procesov in izdelkov (razvoj idej in prototipov za izvedbo na delavnici: oblečen termofor, obesek za ključe, igračka); - sposobnost razumevanja soodvisnosti med tehnologijo in oblikovanjem (kritična ocena sodobnih ročno izdelanih tekstilnih izdelkov, načrtovanje izdelkov v sodelovanju s članicama projektne skupine – študentkama oblikovanja); - sposobnost uporabe sodobnih orodij, veščin in spremnosti, predvsem s področja IKT tehnologij v vsakdanjem strokovnem delu (brskanje po spletnih virih, priprava predstavitev, zasnova anket, priprava posterja); - razumevanje stanja in trendov tekstilne in oblačilne dejavnosti v slovenskem in širšem prostoru (študijsko delo, sodelovanje na sestankih).
Urša Cerar	<p>Urša Cerar je študentka VS programa Tekstilno in oblačilno inženirstvo, ki združuje tekstilno-tehnološke in oblikovalske kompetence. Z vključitvijo v projekt je pridobila naslednje kompetence:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznavanje tekstilnih materialov, procesov in tekstilnih tehnik (študij literature, obisk muzejev, eksperimentiranje z materiali); - poznavanje slamnikarstva (študij literature, ogled slikovnega gradiva); - kreativno timsko delovanje na področju tekilstva (sodelovanje v FB skupini projekta, izmenjava mnenj s člani projektne skupine, sodelovanje na sestankih, sodelovanje z ZOTKS, priprava predstavitev za posvet in posterja za simpozij SNT 2017); - ekološko mišljenje in ekološka zavest na področju tekilstva in oblačilstva ter širše (študij literature, preskušanje primernosti materialov, študij tradicionalnih tehnik, intervjuji); - sposobnost načrtovanja, oblikovanja in razvoja tekstilnih in oblačilnih procesov in izdelkov (generiranje in razvoj idej in prototipov za izvedbo na delavnici: oblečena skodelica, dišeča vrečka, podstavek za posodo, torbica za telefon); - sposobnost razumevanja soodvisnosti med tehnologijo in oblikovanjem (kritična ocena sodobnih ročno izdelanih tekstilnih izdelkov, načrtovanje izdelkov v sodelovanju s članicama projektne skupine – študentkama oblikovanja); - sposobnost uporabe sodobnih orodij, veščin in spremnosti, predvsem s področja IKT tehnologij v vsakdanjem strokovnem delu (brskanje po spletnih virih, priprava predstavitev, zasnova anket, priprava posterja); - razumevanje stanja in trendov tekstilne in oblačilne dejavnosti v slovenskem in širšem prostoru (študijsko delo, sodelovanje na sestankih).
Zala Mavrić	<p>Zala Mavrič je študentka UNI programa Načrtovanje tekstilij in oblačil, ki združuje naravoslovne in tekstilno-tehnološke kompetence. Usmerjen je v kreativnost in načrtovanje novih izdelkov ter interdisciplinarnost. Z vključitvijo v projekt je pridobila naslednje kompetence:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznavanje tekstilnih materialov, procesov in tekstilnih tehnik (študij literature, preskušanje materialov in tehnik – praktično delo); - poznavanje slovenske tekstilne in oblačilne tradicije (študij literature, obisk muzejev, ankete); - poznavanje metod zbiranja idej in kreativnega razmišljanja (razvoj modela ustvarjalne delavnice, razvoj prototipov izdelkov); - usposobljenost za prenos in uporabo teoretičnega znanja v prakso in reševanje problemov; sposobnost eksperimentiranja in vizualnega posredovanja različnih miselnih konceptov (razvoj idej in prototipov za ustvarjalno delavnico: copati, spominki-zmajčki, polnjeni z recikliranimi tekstilijami);

	<ul style="list-style-type: none"> - sposobnost komuniciranja s sodelavci, ki omogoča aktivno sodelovanje pri skupinskem delu (povezanost s člani skupine prek FB, sodelovanje na sestankih, sodelovanje z ZOTKS); - razvita profesionalna etična in okoljska odgovornost (študij in preskušanje ekoloških materialov – volna in polst Soven); - sposobnost uporabe sodobnih orodij, veščin in spretnosti, predvsem s področja IKT tehnologij (komunikacija s člani projektne skupine, priprava predstavitev).
Robert Cipurić	<p>Robert Cipurić je študent UNI programa Načrtovanje tekstilij in oblačil, ki združuje naravoslovne in tekstilno-tehnološke kompetence. Usmerjen je v kreativnost in načrtovanje novih izdelkov ter interdisciplinarnost. Z vključitvijo v projekt je pridobil naslednje kompetence:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznavanje tekstilnih materialov, procesov in tekstilnih tehnik (študij literature, preskušanje materialov in tehnik – praktično delo); - poznavanje slovenske tekstilne in oblačilne tradicije (študij literature, obisk muzejev, ankete); - poznavanje metod zbiranja idej in kreativnega razmišljanja (razvoj modela ustvarjalne delavnice, razvoj idej in prototipov izdelkov); - usposobljenost za prenos in uporabo teoretičnega znanja v prakso in reševanje problemov. Sposobnost eksperimentiranja in vizualnega posredovanja različnih miselnih konceptov (razvoj prototipov za ustvarjalno delavnico: obesek za ključe, igrača, športna vreča; prenos vzorcev iz drugih ročnih tehnik/obrti v tekstilstvo); - sposobnost komuniciranja s sodelavci, ki omogoča aktivno sodelovanje pri skupinskem delu (povezanost s člani skupine prek FB, sodelovanje na sestankih, sodelovanje z ZOTKS); - razvita profesionalna etična in okoljska odgovornost (študij in preskušanje ekoloških materialov – volna in polst Soven, slama, eko-bombaž in lan); - sposobnost uporabe sodobnih orodij, veščin in spretnosti, predvsem s področja IKT tehnologij (komunikacija s projektno skupino, priprava predstavitev, risanje skic).
Anita Bizjak	<p>Anita Bizjak je študentka MAG programa Oblikovanje tekstilij in oblačil, ki nadgrajuje umetniške in oblikovalske kompetence, pridobljene na prvi stopnji, podprtne s tekstilno in oblačilno tehnologijo. Z vključitvijo v projekt je pridobila naslednje kompetence:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uporaba informacijsko-komunikacijskih tehnologij na področju risanja, slikanja in fotografije ob reševanju konkretnih delovnih problemov z uporabo umetniških metod in postopkov. Obvladovanje predstavitvenih tehnik (risanje skic z računalniškimi orodji, priprava predstavitev, navodila za izdelavo izdelka – copat, priprava tehnične skice za laserski izrez copat); - iskanje etičnih rešitev na podlagi preučevanja potreb in zadovoljevanja želja uporabnikov (študij literature, obisk sejmov, kreiranje izdelkov iz okolju prijaznih materialov in po družbeno-inovativnih principih, sodelovanje z ZOTKS); - poznavanje sistematične metodologije oblikovanja od idejnega projekta, analize, definicije ciljev, sinteze, glavnega projekta, delavnškega načrta do prototipa (razvoj copat in izdelava prototipa); - poznavanje ročnih tekstilnih tehnik (študij literature, obisk muzejev, izvedba ankete, eksperimentiranje z materiali in tehnikami); - obvladovanje načrtovanja in oblikovanja unikatnih tekstilnih izdelkov (razvoj ideje in osnovnih prototipov, ki omogočajo individualno interpretacijo in nadgradnjo).
Katarina Kimovec	<p>Katarina Kimovec je študentka MAG programa Oblikovanje tekstilij in oblačil, ki nadgrajuje umetniške in oblikovalske kompetence, pridobljene na prvi stopnji, podprtne s tekstilno in oblačilno tehnologijo. Z vključitvijo v projekt je pridobila naslednje kompetence:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uporaba informacijsko-komunikacijskih tehnologij na področju risanja, slikanja in fotografije ob reševanju konkretnih delovnih problemov z uporabo umetniških metod in postopkov. Obvladovanje predstavitvenih tehnik (risanje skic z računalniškimi orodji, priprava predstavitev, navodila za izdelavo izdelka – steklenice za vodo in zapestnice

	<p>prijateljstva, razvoj vzorca-nagelj, priprava tehnične skice za laserski izrez steklenice za vodo);</p> <ul style="list-style-type: none"> - iskanje etičnih rešitev na podlagi preučevanja potreb in zadovoljevanja želja uporabnikov (študij literature, obisk sejmov, kreiranje izdelkov iz ekoloških materialov in po družbeno-inovativnih principih, sodelovanje z ZOTKS); - poznavanje sistematične metodologije oblikovanja od idejnega projekta, analize, definicije ciljev, sinteze, glavnega projekta, delavnškega načrta do prototipa (razvoj steklenice za vodo in zapestnice prijateljstva, razvoj vzorca-nagelj in izdelava prototipa); - poznavanje ročnih tekstilnih tehnik (študij literature, obisk muzejev, izvedba ankete, eksperimentiranje); - obvladovanje načrtovanja in oblikovanja unikatnih tekstilnih izdelkov (razvoj prototipov).
--	--

6. Doprinos morebitnih rešitev/rezultatov projekta za vključeno negospodarsko oz. neprofitno organizacijo (PARTNER 1)

Zveza za tehnično kulturo Slovenije je v sodelovanju s študenti razvila model akcij za popularizacijo ročnih tekstilnih tehnik na temelju tradicije, trajnosti in družbene odgovornosti, ki je uporaben za izvedbo ustvarjalnih delavnic na različnih ravneh in za različne uporabnike. Na podlagi organiziranja pilotne ustvarjalne delavnice je pridobila gradivo za izvedbo delavnice za učitelje tehnike/gospodinjstva v osnovni šoli. Pridobila je tudi gradivo za članke za objavo v rubriki *Za spretne roke* v reviji TIM, ki jo izdaja.

Zveza za tehnično kulturo Slovenije je okrepila sodelovanje z Oddelkom za tekstilstvo, grafiko in oblikovanje Naravoslovnotehniške fakultete Univerze v Ljubljani ter s širšo lokalno/regionalno skupnostjo. Sodelovanje pri projektu se bo nadaljevalo v okviru gibanja Znanost mladini, tj. s povezovanjem naravoslovja, tehnike, inženirstva, tekstilstva in oblikovanja.

Zveza za tehnično kulturo Slovenije je pridobila nadaljnje ideje in osnutke gradiv za izdajo publikacij s področja kulturne in tehniške tekstilne tradicije v Ljubljani in okolici ter širše.

7. Doprinos morebitnih rešitev/rezultatov projekta za vključeno organizacijo iz gospodarskega ali družbenega področja (PARTNER 2)

8. Izkazovanje družbene koristi morebitnih rešitev/rezultatov projekta v lokalnem/regionalnem okolju, učinek na širšo lokalno skupnost ter prispevek k enakim možnostim

Rezultati projektnih aktivnosti kažejo, da so ročne tekstilne tehnike razvite in aktivne, vendar so dejavnosti nepovezane in slabo podprtne s kakovostnim oblikovanjem. Obstaja velik interes zanje, prepoznana sta njihov pomen in družbena korist. Ugotovljeno je bilo, da je treba tradicionalne tekstilne ročne izdelke posodobiti, jih prilagoditi sedanjemu času in potrebam ali celo spremeniti njihovo namembnost. Ročne tekstilne tehnike, izvajane v skupini, so lahko povod za sodobno zbirateljstvo in izmenjavo izdelkov.

Rezultat projekta - razviti model popularizacije trajnostnih ročnih tekstilnih tehnik upošteva številne vplivne dejavnike in rayni ustvarjanja. Z implementacijo prek ustvarjalnih delavnic ima lokalen in širši vpliv: omogoča ohranjanje lokalne/regionalne in širše tekstilne tradicije ter razvoj tehniškega in trajnostnega razmišljanja. Spodbuja samooskrbo, pridobivanje tekstilnih veščin, prostočasne dejavnosti, ozavešča o pomenu ročnih spretnosti, spodbuja druženje, ipd. Je trajnostno naravnан: temelji na lokalnih surovinah in tehnikah, spodbuja trajnostno zavest, blaginjo in dobro počutje ter vključuje recikliranje in nadcikliranje. Vodi k sproščenemu druženju raznolikih skupin, ter medgeneracijskemu sodelovanju.

Izvedba ustvarjalnih delavnic na podlagi pripravljenega modela popularizacije ter člankov v reviji TIM z navodili za izdelavo tekstilnih izdelkov pomeni aktivno in kreativno povezovanje posameznikov iz prikrajšanih skupin: neformalno druženje ob kreativnem delu, izmenjavo idej in izkušenj, spodbudo za nadaljnje aktivnosti. Udeleženci pilotne ustvarjalne delavnice, med katerimi so bili učitelji iz Osnovne šole za otroke s posebnimi potrebami, Zavoda

za gluhe in naglušne ter socialnega podjetja, so promotorji ročnih tekstilnih tehnik v novi preobleki. S širtvijo rezultatov projekta bodo generirana mreža nadaljnjih prostočasnih in tudi donosnih dejavnosti za vse več udeležencev, tudi iz prikrajšanih skupin.

9. Trajnost/prihodnost projekta

Projekt omogoča popestritev turistične ponudbe Ljubljane z okolico: model akcij za popularizacijo trajnostnih ročnih tekstilnih tehnik se lahko razvije v ponudbo delavnic za turiste v okviru hotelov, muzejev, festivalov, uličnih stojnic, ipd. Prototipe bi prilagodili izvedbi v turističnih pogojih ter pripravili brošure z zgodbami o lokalni tekstilni tradiciji ter navodili v svetovnih jezikih. Vključili bi slovenske ponudnike trajnostnih tekstilnih materialov in pripomočkov.

Projekt omogoča širitev prostovoljske dejavnosti: model se lahko razvije v organizacijo delavnic v vrtcih, šolah, bolnišnicah, domovih starejših občanov, ipd, ki jih vodijo prostovoljci. Vključili bi donatorje trajnostnih tekstilnih materialov in pripomočkov.

Projekt ima potencial aplikacije na nacionalni ravni. Projekt je pokazal, da so trajnostne ročne tekstilne tehnike razvite in ohranjene, a med seboj nepovezane, ter da pogosto vključujejo zahtevne izvedbe brez poznavanja estetike in sodobnega oblikovanja. Zato bi interdisciplinarna nadgradnja projekta na nacionalnem nivoju lahko sprožila večjo povezanost in enotnost razvoja ročnih tekstilnih tehnik v sodobni preobleki.

10. Opredelitev izvajanja načrta/ov sprejetega strateškega dokumenta zavoda

Projekt "POPULARIZACIJA TRAJNOSTNIH ROČNIH TEHNIK NA TEMELJU TEKSTILNE TRADICIJE IN DRUŽBENE INOVACIJE" prispeva k uresničevanju ciljev Strategije Univerze v Ljubljani 2012-2020: Odlični in ustvarjalni na dveh strateških prednostnih področjih in sicer "Uporaba znanja - tretja dimenzija univerze" ter "Izobraževanje (prenos znanja) družbeno odgovornih diplomantk in diplomantov". Študenti UL, ki se v projektno delo z (ne)gospodarstvom vključujejo z namenom kreativnega in inovativnega reševanja izzivov v lokalni skupnosti, preko prenosa znanj in uporabe raziskovalnih ter izobraževalnih dosežkov razrešujejo družbene izzive in vplivajo na družbeni razvoj. Na ta način prispevajo k uresničevanju tretjega poslanstva Univerze v Ljubljani, da postane družbeno odgovorna univerza, poleg tega pa UL študijske programe prilagaja glede potrebe gospodarskega in javnega sektorja.

11. Posredni učinki na projektu

	Število študentov	Opomba
Zaposlitev študenta v partnerski organizaciji	-	
Možnost zaposlitve študenta v partnerski organizaciji (po zaključku izobraževanja)	-	
Študent nadaljuje delo v partnerski organizaciji preko študentske napotnice, pogodbe, druge oblike sodelovanja	3	Študenti so s pripravo gradiva za članke v reviji TIM v okviru projekta pridobili kompetence za pisanje hobijskih in didaktičnih člankov. Predvideva se nadaljnje sodelovanje - razvoj izdelkov in priprava didaktičnih člankov za rubriko <i>Ustvarjalne roke</i> v reviji TIM ter sodelovanje na ustvarjalnih delavnicah na podlagi študentskih napotnic in avtorskih pogodb.
Izvajanje študijskih obveznosti (priprava magistrske, diplomske naloge na podlagi potrebe organizacije)	1	V naslednjih 3 letih se predvideva priprava diplomske naloge s področja medpredmetnega povezovanja tekstilnih, naravoslovnih in tehničnih vsebin.

12. Informiranje in obveščanje

Pripravili smo predstavitev projekta na posvetu "Popularizacija trajnostnih tekstilnih tehnik v osnovnošolskem izobraževanju in prostočasnih dejavnostih". Ta bo izveden 5. oktobra 2017 v okviru Simpozija o novostih v tekilstvu SNT 2017, ki ga organizira Oddelek za tekilstvo, grafiko in oblikovanje Naravoslovno-tehniške fakultete Univerze v Ljubljani, ki je izvajalec projekta (priloga 9 – predstavitev projekta na posvetu v okviru simpozija SNT 2017; priloga 10 – vabilo na posvet). Na simpoziju SNT 2017 bo projekt predstavljen s posterjem (priloga 11 – izvleček vsebine posterja in kopija posterja).

V številkah 3, 4 in 5 revije TIM, letnik 2017/18, ki izidejo novembra in decembra 2017 ter januarja 2018, bodo objavljeni članki o izdelavi copat, ovitku za stekleničko za vodo in torbici iz polsti, kot so se izdelovali na ustvarjalni delavnici 22.9.2017 na Oddelku za tekilstvo, grafiko in oblikovanje (članki so v pripravi). Revijo TIM izdaja Zveza za tehnično kulturo Slovenije, ki je partner v projektu.

Izjava

S podpisom in žigom na tem obrazcu potrjujemo točnost in resničnost vseh podatkov, navedenih v končnem poročilu in vseh priloženih prilogah (npr. fotokopija končnega izdelka).

Kraj in datum: Ljubljana, 29. 9. 2017

Ime in priimek osebe, ki je pripravila poročilo: izr. prof. dr. Alenka Pavko-Čuden, vodja projekta



Žig

Ime in priimek ter podpis
zakonitega zastopnika zavoda

prof. dr. Petra Eva Forte Tavčer

A handwritten signature in black ink.