

NAMENSKI SKLAD FILMSKIH PRODUCENTOV

Predlog za skupščino AIPA, k.o. - izobraževalni program strokovnih društev iz AV področja izveden v obdobju od 1. 1. 2025 do 15. 4. 2026.

Najvišji znesek sofinanciranja za celotni izobraževalni program posameznega društva je 60.000,00 EUR oz. največ 15.000,00 EUR za posamezni projekt znotraj izobraževalnega programa. Za posamezni izobraževalni projekt, ki je namenjen izobraževanju filmskih producentov, se šteje: delavnica, seminar, okrogla miza, strokovna publikacija, predavanje in strokovno - izobraževalna ekskurzija.

Podatki od društvu

Naziv društva: Gospodarsko interesno združenje slovenskih neodvisnih avdiovizualnih producentov

Zakoniti zastopnik društva: Matjaž Žbontar

Naslov društva: Prečna ulica 6, 1000 Ljubljana

Davčna št. društva: 57257710 TRR društva in naziv banke: SI56022220258477603 NLB d.d.

E-naslov: info@snavp.si Telefonska št.: 031 658 686

Kontaktna oseba: Andrej Kregar

E-naslov kontaktne osebe: andrej.kregar@vpk.si Telefonska št. kontaktne osebe: 041 660 567

Kratka predstavitev društva in najpomembnejše reference na področju izobraževanja (največ 1.800 znakov s presledki)

Gospodarsko interesno združenje slovenskih neodvisnih avdiovizualnih producentov (GIZ SNAVP) deluje od leta 2010 kot strokovno združenje producentov, ki si prizadeva za razvoj in zaščito neodvisne avdiovizualne produkcije v Sloveniji. Združenje zastopa interese svojih članov v dialogu z državnimi institucijami, sodeluje pri oblikovanju zakonodaje in se vključuje v razvojne in izobraževalne pobude v AV sektorju.

Na področju izobraževanja GIZ SNAVP izvaja dejavnosti, usmerjene k večji profesionalizaciji AV producentov. Leta 2013 je v sodelovanju z Zavodom AIPA organiziral mednarodni strokovni posvet o kolektivnem upravljanju avtorskih pravic, kjer so sodelovali predstavniki organizacij CEPI, FAMA in drugih evropskih združenj. Združenje redno pripravlja strokovne okrogle mize in posvete s področja produkcije, avtorskega prava in sistemov razdeljevanja pravic, v sodelovanju s strokovnjaki iz Slovenije in tujine.

GIZ SNAVP spodbuja prenos znanja v slovenski prostor in je pomemben člen pri vključevanju slovenskih AV producentov v evropske produkcijske in pravne tokove. Z aktivno vlogo v pripravi zakonodaje in udeležbo v javnih razpravah krepi zavedanje o pomenu kakovostnega AV okolja ter vlogo neodvisnega producenta v javnem interesu.

Seznam posameznih projektov znotraj izobraževalnega programa društva (podatki o posameznih projektu se podajo na predpisanem obrazcu, ki je priloga)

Projekt 1: Osnove virtualne produkcije – koncepti, tehnologije in razvoj

Projekt 2: Digitalna predprodukcija in snemanje v XR studiu

Projekt 3: Postprodukcija, VP režija in praktična vaja

Projekt 4: POLOŽAJ FILMSKEGA PRODUCENTA V AIPA, k.o.

Proračun in viri financiranja (za vse izobraževalne projekte skupaj):

Vrsta stroška	Celotna višina sredstev (v EUR)	Višina sredstev iz namenskega sklada FP (v EUR)
stroški dela in avtorskih honorarjev (plače zaposlenih, izplačila preko ŠS ter preko avtorske ali podjetniške pogodbe)	8000	8000
stroški materiala in storitev	4200	2200
stroški najema prostorov	45000	38200
stroški najema opreme	8500	6500
stroški prehrane za udeležence izobraževalnih projektov	2500	2500
stroški reprezentance, povezani z izobraževalnimi projekti (največ v višini 10 % sredstev iz namenskega sklada FP)	3000	2000
ostali stroški, povezani z izvedbo izobraževalnih projektov (največ v višini 10 % sredstev iz namenskega sklada FP)	2500	600
Skupaj:	73.700	60.000

Spodaj podpisani izjavljam, da:

- kot zakoniti zastopnik društva kazensko in odškodninsko odgovarjam za resničnost in verodostojnost navedb v predlogu za sofinanciranje in
- ima strokovno društvo status nevladne organizacije v javnem interesu ali ima zveza društev, katere član je strokovno društvo, status nevladne organizacije v javnem interesu.

Priloge

- Izpis iz poslovnega registra AJPES;
- Potrdilo iz AJPES evidence, da ima strokovno društvo status nevladne organizacije v javnem interesu, ali potrdilo iz AJPES evidence, da ima zveza društev, katere član je strokovno društvo, status nevladne organizacije v javnem interesu;
- Podpisan seznam članov društva, ki so imetniki pravic filmskih producentov;
- Predstavitev posameznih izobraževalnih projektov na predpisanem obrazcu (ločene priloge za posamezne projekte).

Datum: 20.6.2025

Podpis:





Validity unknown
Validity
Signed by Podpisnik register Slovenije
Date: 2025.05.05 14:02:00
Reason: Podpis e-izpisa PRS
Location: Ljubljana

Redni izpis iz sodnega/poslovnega registra

Pojasnilo: Datumi vpisa posameznega podatka v sodni register so prikazani v zgodovinskem izpisu.

OSNOVNI PODATKI O SUBJEKTU

Status subjekta	vpisan
Datum vpisa subjekta v sodni register	03.02.2010
Matična številka	3691080000
Ident. št. za DDV in davčna številka	57257710
Firma	Gospodarsko interesno združenje slovenskih neodvisnih avdiovizualnih producentov
Skrajšana firma	GIZ SNAVP
Sedež	Ljubljana
Poslovni naslov	Prečna ulica 6, 1000 Ljubljana
Pravnoorganizacijska oblika	Gospodarsko interesno združenje GIZ
Število delnic	ni vpisa
Vrsta organa nadzora	ni vpisa

DRUŽBENIKI IN POSLOVNI DELEŽI

DRUŽBENIKI

Zap. št. družbenika	623303
Identifikacijska številka	5406471000 - matična številka(pravna oseba je vpisana v PRS)
Firma	FATAMORGANA družba za video in avdio produkcijo ter stike z javnostjo d.o.o. Ljubljana
Naslov	Prečna ulica 6, 1000 Ljubljana
Vrsta odgovornosti za obveznosti družbe	polno odgovarja
Datum vstopa	22.01.2010

Zap. št. družbenika	623305
Identifikacijska številka	5468477000 - matična številka(pravna oseba je vpisana v PRS)
Firma	VIDEOPRODUKCIJA KREGAR D.O.O. - v likvidaciji
Naslov	Na Rojah 19, 1000 Ljubljana
Vrsta odgovornosti za obveznosti družbe	polno odgovarja
Datum vstopa	22.01.2010

Zap. št. družbenika	861173
Identifikacijska številka	1940562000 - matična številka(pravna oseba je vpisana v PRS)
Firma	ORANGEL filmska, televizijska gledališka produkcija d.o.o.
Naslov	Borsetova ulica 21, 1000 Ljubljana
Vrsta odgovornosti za obveznosti družbe	polno odgovarja
Datum vstopa	06.05.2015

Zap. št. družbenika	861174
Identifikacijska številka	1316931000 - matična številka(pravna oseba je vpisana v PRS)
Firma	STUDIO VRTINEC Video produkcija d.o.o.
Naslov	Pot na Gorjance 29, 8000 Novo mesto
Vrsta odgovornosti za obveznosti družbe	polno odgovarja
Datum vstopa	06.05.2015

Zap. št. družbenika	861175
Identifikacijska številka	3434001000 - matična številka(pravna oseba je vpisana v PRS)
Firma	POTREBUJEŠ, avdio in videoprodukcija, d.o.o.
Naslov	Gabrije 66, 1356 Dobrova
Vrsta odgovornosti za obveznosti družbe	polno odgovarja
Datum vstopa	06.05.2015

Zap. št. družbenika	861176
Identifikacijska številka	6122566000 - matična številka(pravna oseba je vpisana v PRS)
Firma	KJU, AVDIOVIZUALNE STORITVE, TOMISLAV CEGNAR S.P.
Naslov	Britof 220F, 4000 Kranj
Vrsta odgovornosti za obveznosti družbe	polno odgovarja
Datum vstopa	06.05.2015

Zap. št. družbenika	861177
Identifikacijska številka	1313681000 - matična številka(pravna oseba je vpisana v PRS)
Firma	PRODUKCIJSKA SKUPINA MANGART družba za filmsko in TV produkcijo d.o.o.
Naslov	Celovška cesta 150, 1000 Ljubljana
Vrsta odgovornosti za obveznosti družbe	polno odgovarja
Datum vstopa	06.05.2015

POSLOVNI DELEŽI

Ni vpisov

OSEBE, POOBLAŠČENE ZA ZASTOPANJE

Zap. št. zastopnika	635596
Vrsta zastopnika	zastopnik
Identifikacijska številka	EMŠO - podatek ni javen
Osebnostno ime	Žbontar Matjaž
Naslov	Krajna vas 19, 6221 Dutovlje
Datum podelitve pooblastila	15.12.2015
Način zastopanja	samostojno
Omejitev	Zastopa kot predsednik združenja.

Zap. št. zastopnika	635597
Vrsta zastopnika	zastopnik
Identifikacijska številka	EMŠO - podatek ni javen
Osebnostno ime	Kregar Andrej
Naslov	Koprska ulica 2A, 1000 Ljubljana
Datum podelitve pooblastila	15.12.2015
Način zastopanja	samostojno
Omejitev	Zastopa kot podpredsednik združenja.

ČLANI ORGANA NADZORA

Ni vpisov

SKUPŠČINSKI SKLEPI

Ni vpisov

RAZNO

Ni vpisov

SPREMEMBA DRUŽBENE POGODBE / STATUTA

Datum vpisa spremembe v sodni register	02.03.2016
Datum sklepa o spremembi	06.05.2015

Re: Predlog za (so)financiranje izobraževalnih projektov iz sklada filmskih producentov na AIPA, k.o.

From Združenje SNAVP <giz.snavp@gmail.com>

Date Mon 6/23/2025 11:27

To Andreja Kralj <andreja.kralj@aipa.si>

Cc Info <info@aipa.si>; Uroš Rožič <uros.rozic@aipa.si>; Gregor Štibernik <gregor.stibernik@aipa.si>

 1 attachment (229 KB)

SRG_redni_izpis_3691080000_2025050514_0358.pdf;

Pošiljamo izpis iz AJPES

Preostalo pošljemo do 15 ure.

člani so sicer del izpisa iz registra

Re: Predlog za (so)financiranje izobraževalnih projektov iz sklada filmskih producentov na AIPA, k.o.

From Združenje SNAVP <giz.snavp@gmail.com>

Date Mon 6/23/2025 11:59

To Andreja Kralj <andreja.kralj@aipa.si>

Cc Info <info@aipa.si>; Uroš Rožič <uros.rozic@aipa.si>; Gregor Štibernik <gregor.stibernik@aipa.si>

Kar se tiče izpolnjevanja kriterija "statusa nevladne organizacije", pa ga naše združenje ne more izpolniti, saj smo pravno organizacijsko organizirani kot gospodarsko interesno združenje in ne moremo postati člani zveze društev avdiovizualnih ustvarjalcev, saj nismo organizirani kot društvo.

Mnenja smo, da so ti kriteriji, če bodo upoštevani povsem diskriminatorni.

Lepo pozdravljamo.

NAMENSKI SKLAD FILMSKIH PRODUCENTOV

Predstavitev posameznega izobraževalnega projekta

(za vsak posamezni projekt izpolnite ločeno prilogo)

Naziv društva: Gospodarsko interesno združenje slovenskih neodvisnih avdiovizualnih producentov

Naslov projekta: Osnove virtualne produkcije: Koncepti, tehnologije in razvoj XR studijske prakse

Kratek povzetek izobraževalnega projekta (do 1.800 znakov s presledki) – kaj, zakaj, za koga in kako:

Virtualna produkcija z uporabo LED sten, razširjene resničnosti (XR) in realnočasovne 3D grafike postaja osrednji element sodobne filmske in televizijske produkcije. Namen prvega modula izobraževanja je udeležencem ponuditi trdne teoretične in tehnične temelje za razumevanje virtualne produkcije. Projekt zajema zgodovinski pregled razvoja XR tehnologije, razumevanje osnovnih konceptov (paralaksa, sledenje kamere, globinska ostrina, digitalna svetloba), pregled uporabljenih tehnologij (Unreal Engine, Mo-Sys, LED stene) in analizo svetovno znanih primerov (npr. The Mandalorian, The Batman). Udeleženci bodo skozi predavanja, demonstracije in analizo primerov pridobili znanje, ki jim bo omogočilo vstop v svet VP produkcije ter razumevanje osnovne terminologije, sistemske arhitekture in vloge posameznih ekip v procesu. Ta projekt je uvod v celoten program in predstavlja nujen prvi korak za učinkovito sodelovanje v kasnejših, bolj specializiranih moduli.

Namen in cilj (do 1.800 znakov s presledki) – potreba po projektu, strokovni in izobraževalni kontekst, splošni in specifični cilji (kaj želite doseči):

Glavni namen projekta je izobraziti slovenske filmske in AV producente o hitro razvijajočem se področju virtualne produkcije z uporabo LED tehnologije in XR rešitev. V slovenskem prostoru gre za novo področje, ki ga mnogi producenti še ne poznajo dovolj dobro, čeprav se v mednarodnem prostoru že uveljavlja kot standard (npr. pri Netflix, Disney+ in Amazon produkcijah). Projekt omogoča razumevanje ključnih pojmov, struktur in orodij, ki so potrebni za vstop v produkcijo VP. Splošni cilji so: (1) povečanje tehnološke pismenosti producentov, (2) priprava na aktivno sodelovanje v VP projektih, (3) grajenje podlage za učinkovito komunikacijo med kreativnimi in tehničnimi ekipami. Specifični cilj je razviti sposobnost samostojne ocene VP potenciala za lastne projekte ter prepoznavanje možnosti, ki jih ponuja XR okolje (produkcijski prihranki, estetske rešitve, časovna fleksibilnost snemanja).

Ciljna skupina (do 900 znakov s presledki) – kdo so udeleženci in koliko udeležencem je namenjen:

Projekt je namenjen predvsem producentom in producentkam avdiovizualnih vsebin – tako tistim, ki delujejo na področju filma, televizije, kot tudi novih medijev. Ciljna skupina so člani producerskih združenj v Sloveniji, mlajši producenti, ki vstopajo na trg, ter izkušeni producenti, ki želijo nadgraditi svoje znanje z novimi tehnološkimi pristopi. V okviru modula bo oblikovana skupina do 8 udeležencev, s poudarkom na individualnem pristopu in aktivnem sodelovanju. V celotnem izobraževalnem programu pričakujemo skupno vsaj 30 producentov.

Vsebina in uporabljene metode (do 1.800 znakov s presledki) – ključne teme in metode:

Projekt obsega intenzivni modul s poudarkom na kombinaciji teoretičnega pouka, analize primerov in praktičnih prikazov. Vsebinsko se modul začne z zgodovinskim pregledom razvoja virtualne produkcije in s predstavitvijo najpomembnejših svetovnih primerov (npr. The Mandalorian, The Batman, Oblivion). Udeleženci bodo spoznali razlike med green screen tehniko, VP z LED steno in XR produkcijo. Sledila bo razlaga osnovne tehnološke infrastrukture (sledenje kamere, delovanje LED sten, rendering z Unreal Engine), pri čemer bo poudarek na povezavi med snemanjem v realnem in digitalnem prostoru (t.i. “in-camera VFX”). Predstavljene bodo tudi ključne komponente procesa: sledenje kamere, kalibracija leč, osnovna terminologija (paralaksa, globinska ostrina, moiré, LUT), svetloba in refleksije v virtualnem okolju. Metodološko bo program izveden kot kombinacija predavanj z vizualnimi primeri, strokovne razprave, ogleda videoanaliz in demonstracij opreme. V kolikor bodo prostorske možnosti to dopuščale, bo del programa izveden tudi na obisku LED studia ali z uporabo prenosne opreme.

Izvajalci in sodelavci (do 900 znakov s presledki) – kdo vodi izobraževanje, ključni sodelujoči strokovnjaki in partnerji:

Izobraževanje vodi Andrej Kregar, producent in specialist za digitalne medije, ki je zadnja tri leta intenzivno sodeloval z različnimi studii na področju VP in XR produkcije. Program je pripravljen v sodelovanju z ekipo strokovnjakov s področja vizualnih efektov, postprodukcije in 3D grafike (vključno z Unreal Engine specialistom). Po potrebi bodo k izvedbi delavnice povabljeni tudi gostujoči predavatelji iz tujine. Pri projektu sodeluje GIZ SNAVP kot nosilec in organizator programa.

Trajanje in časovnica (do 900 znakov s presledki) – termin ter trajanje projekta in časovni okvir vseh aktivnosti:

Projekt bo izveden v septembru 2025 kot samostojen izobraževalni modul. Obsegal bo najmanj 50 pedagoških ur, od tega 25 ur teoretičnih vsebin in 25 ur praktičnih prikazov. Izvedba bo potekala v obliki tedenskih srečanj ali dveh intenzivnih vikendov, odvisno od razpoložljivosti udeležencev in prostora. Program bo izveden v manjših skupinah (največ 8 udeležencev), v kombinaciji predavalnice in virtualnega studia. Zaključek modula je predviden do 30. septembra 2025.

Pričakovani rezultati in učinki ter trajnost projekta (do 1.800 znakov s presledki) - kratkoročni rezultati takoj po izvedbi projekta, npr. materiali, publikacije in kateri dolgoročni učinki so predvideni za udeležence in za širšo AV industrijo:

Neposredni rezultat projekta bo skupina producentov, ki bodo po zaključku modula razumeli temeljne pojme, orodja in koncepte virtualne produkcije (XR/VP). Udeleženci bodo usposobljeni za samostojno presojo, ali je določena AV produkcija primerna za izvedbo z uporabo LED stene in virtualnega okolja, ter bodo znali komunicirati z VP studii in tehničnimi ekipami na ustreznem ravni. Vsak udeleženec bo prejel skripto s ključnimi pojmi in primeri iz prakse, dostop do digitalnega gradiva (videi, povezave, priporočene nastavitve opreme) in povzetek poteka celotnega produkcijskega procesa v VP okolju. Po zaključku projekta bomo z udeleženci ohranili kontaktno skupnost (mailing lista / Slack skupina), kjer bodo lahko v prihodnje delili izkušnje in povpraševali za podporo ob dejanskem vključevanju XR pristopov v produkcijo.

Dolgoročno pričakujemo, da se bo zaradi tega modula povečalo zaupanje slovenskih producentov v uporabo VP studiev, s čimer se bo okrepila lokalna uporaba XR tehnologije, zmanjšala potreba po tujini opravljenih tehničnih storitvah in spodbudila investicija v domače zmogljivosti. Program je zasnovan tako, da omogoča ponovitve in nadgradnje – tudi za druge poklicne profile (režiserje, direktorje fotografije itd.) – kar povečuje trajnost in učinek izven okvira enkratne izvedbe.

Datum: **20.6.2025**

Podpis:



NAMENSKI SKLAD FILMSKIH PRODUCENTOV

Predstavitev posameznega izobraževalnega projekta

(za vsak posamezni projekt izpolnite ločeno prilogo)

Naziv društva: Gospodarsko interesno združenje slovenskih neodvisnih avdiovizualnih producentov

Naslov projekta: Digitalna predprodukcija in snemanje v XR studiu

Kratek povzetek izobraževalnega projekta (do 1.800 znakov s presledki) – kaj, zakaj, za koga in kako:

Drugi modul izobraževalnega programa vključuje tako digitalno predprodukcijo kot tudi praktično snemanje v virtualnem studiu. Udeleženci bodo pridobili celovito znanje o tem, kako pripraviti 3D okolje, načrtovati kadre, uvoziti scene v grafični pogon (npr. Unreal Engine), izvesti snemanje z LED steno in sledenjem kamere ter delati v realnem času z igralci. Program je zastavljen kot povezava med konceptualnim načrtovanjem in izvedbeno produkcijo. Najprej bodo udeleženci razvili osnovno 3D prizorišče ter s pomočjo virtualne kamere pripravili snemalni načrt. Nato bodo izvedli snemanje v XR studiu s fokusom na osvetlitvi, pravilni kalibraciji kamere, globinski ostrini, moiré efektih in sinhronizaciji z ozadjem. Ta modul povezuje ustvarjalne in tehnične procese ter omogoča producentom konkretno izkušnjo snemanja v realnem času s pomočjo virtualnih ozadij.

Namen in cilj (do 1.800 znakov s presledki) – potreba po projektu, strokovni in izobraževalni kontekst, splošni in specifični cilji (kaj želite doseči):

Namen projekta je razviti praktične kompetence producentov za pripravo in izvedbo snemanja v XR studiu. Udeleženci bodo razumeli, kako tehnično in estetsko deluje virtualni studio, kako poteka digitalna predprodukcija (od zasnove prizora do uvoza v Unreal Engine) ter kako koordinirati snemalno ekipo v VP okolju. Splošni cilji so: (1) omogočiti producentom, da lahko samostojno pripravijo 3D sceno za snemanje, (2) jih seznanimi z vlogo režiserja, DOP-ja in tehničnega direktorja v VP okolju in (3) zagotoviti, da znajo upravljati s studijskimi omejitvami (prostor, svetloba, paralaksa, sledenje kamere). Poseben poudarek je na sodelovanju z različnimi člani produkcijske ekipe, na razumevanju vlog v VP sistemu in na tehnični pripravi za nadaljnjo postprodukcijo.

Ciljna skupina (do 900 znakov s presledki) – kdo so udeleženci in koliko udeležencem je namenjen:

Projekt je namenjen filmskim in AV producentom, ki želijo pridobiti poglobljeno praktično znanje o XR studijski produkciji. Ciljna skupina vključuje tako začetnike kot izkušene ustvarjalce, ki se želijo usposobiti za produkcijo z uporabo realnočasovnih 3D okolij, LED ozadij in sledenja kamere. Udeleženci morajo imeti osnovno razumevanje produkcijskih procesov in interes za uporabo novih tehnologij v snemanju. Modul je primeren kot nadaljevanje prvega modula Osnove virtualne produkcije: Koncepti, tehnologije in razvoj XR studijske prakse, a je zasnovan tako, da ga lahko obiskujejo tudi tisti, ki že poznajo osnove VP okolja. Maksimalno število udeležencev je 8.

Vsebina in uporabljene metode (do 1.800 znakov s presledki) – ključne teme in metode:

Modul poteka v dveh fazah. V prvi polovici se udeleženci posvetijo digitalni predprodukciji: previzualizaciji kadrov, uvozu 3D okolij v Unreal Engine, pripravi snemalnega načrta, animaciji kamere, postavitvi svetlobe in testiranju renderja v realnem času. V drugem delu se program preseli v VP studio, kjer poteka snemanje prizorov s pravimi igralci in z uporabo LED stene. Udeleženci bodo preizkusili kalibracijo kamere, uporabili LUT-e, testirali različne nastavitve leč in snemalne kote ter sodelovali v procesu snemanja z VP ozadjem. Vsak udeleženec bo sodeloval pri pripravi in izvedbi vsaj enega snemanja.

Metodološko gre za kombinacijo predavanj, tehničnih prikazov, samostojnega dela in timskega sodelovanja. Gradivo vključuje delovne liste, šablone za snemalni načrt, dostop do knjižnic 3D objektov in spremljajoče posnetke snemanja.

Izvajalci in sodelavci (do 900 znakov s presledki) – kdo vodi izobraževanje, ključni sodelujoči strokovnjaki in partnerji:

Izvajanje modula vodi Andrej Kregar, producent in specialist za digitalno produkcijo z več kot 15-letnimi izkušnjami na področju AV medijev, XR tehnologije in studijskih snemanj. Pri izvedbi sodeluje še strokovnjak za Unreal Engine in digitalno scenografijo, pa tudi VP tehnični svetovalec za snemanje, optiko in sledenje kamer (npr. Mo-Sys ali podoben sistem). V sklopu studijskega dela sodeluje tudi tehnična ekipa studia, ki skrbi za kalibracijo opreme in izvedbo. GIZ SNAVP je nosilec in koordinator programa.

Trajanje in časovnica (do 900 znakov s presledki) – termin ter trajanje projekta in časovni okvir vseh aktivnosti:

Projekt bo izveden v oktobru 2025 kot samostojen mesečni modul. Obsegal bo najmanj 50 pedagoških ur: 20 ur teoretičnega dela in 30 ur praktičnega usposabljanja. Program bo razdeljen na štiri tematske sklope (2 predprodukcijska in 2 studijska sklopa), izveden bo v obliki tedenskih ali vikend srečanj. Vsi termini bodo izvedeni v sodelovanju s VP studiem in prilagojeni urnikom udeležencev. Zaključek modula je predviden do 31. oktobra 2025.

Pričakovani rezultati in učinki ter trajnost projekta (do 1.800 znakov s presledki) - kratkoročni rezultati takoj po izvedbi projekta, npr. materiali, publikacije in kateri dolgoročni učinki so predvideni za udeležence in za širšo AV industrijo:

Po zaključku modula bodo udeleženci sposobni samostojno pripraviti digitalno VP sceno, izdelati snemalni načrt v 3D okolju, sodelovati pri postavitvi LED studia ter voditi snemanje znotraj XR okolja. Pridobili bodo praktične izkušnje, kako upravljati z osvetlitvijo, nastavitvami kamere, sinhronizacijo z ozadjem ter kako zagotoviti tehnično skladnost za postprodukcijo. Projekt bo neposredno izboljšal sposobnosti slovenskih producentov za vključevanje VP tehnologije v svoje produkcije in zmanjšal odvisnost od zunanjih izvajalcev.

Udeleženci bodo prejeli tehnično dokumentacijo, priporočila za uporabo programske opreme, ter ohranili dostop do pripravljenih projektov in navodil. Znanje, pridobljeno v tem projektu, bo osnova za končni praktični projekt (modul 3), kar zagotavlja kontinuiteto in dolgoročno uporabo pridobljenih veščin.

Datum: **20.6.2025**

Podpis



NAMENSKI SKLAD FILMSKIH PRODUCENTOV

Predstavitev posameznega izobraževalnega projekta

(za vsak posamezni projekt izpolnite ločeno prilogo)

Naziv društva: Gospodarsko interesno združenje slovenskih neodvisnih avdiovizualnih producentov

Naslov projekta: Zaključna faza virtualne produkcije: Postprodukcija, režija in praktično snemanje VP prizora

Kratek povzetek izobraževalnega projekta (do 1.800 znakov s presledki) – kaj, zakaj, za koga in kako:

Tretji in zaključni modul izobraževalnega programa je namenjen integraciji znanja in praktični izvedbi v obliki celostnega VP projekta. Udeleženci bodo pridobili vpogled v postproduksijske procese (barvna korekcija, osnovni VFX, LUT uporaba, kompozitiranje), spoznali režijske pristope znotraj XR okolja in izvedli samostojno snemanje krajšega prizora z uporabo VP tehnologije. Poudarek modula je na razumevanju celotnega poteka snemanja v VP okolju – od priprave, čez režijo na setu, do osnovne montaže in pregleda rezultatov. Delo bo potekalo v realnem studijskem okolju, kjer bodo udeleženci v manjših skupinah sami izvedli kratko VP produkcijo (npr. enominutni prizor z igralcem, svetlobo in 3D okoljem). Cilj je ne le utrditi tehnično znanje, temveč razviti samozavest za delo v realnih produkcijskih pogojih.

Namen in cilj (do 1.800 znakov s presledki) – potreba po projektu, strokovni in izobraževalni kontekst, splošni in specifični cilji (kaj želite doseči):

Namen tretjega projekta je zaključiti izobraževalni cikel s praktično izvedbo in osredotočenostjo na tiste faze produkcije, ki pogosto ostanejo prezrte – režijo na VP setu, postprodukcijo in analizo rezultatov. Modul povezuje pridobljeno znanje iz predhodnih dveh projektov in ga nadgradi z usmerjenim praktičnim ustvarjanjem. Udeleženci bodo skozi izkušnjo snemanja krajšega prizora v VP okolju razumeli, kako pomembna je komunikacija med tehnično in kreativno ekipo, kako se vodi igralce, kakšna je vloga režiserja in producenta na setu ter kako tehnične odločitve vplivajo na kasnejšo obdelavo slike in zvoka.

Splošni cilji so: (1) razviti samozavest za vodenje snemanja v virtualnem okolju, (2) razumeti osnovne principe barvne korekcije, renderiranja in usklajevanja VP footage-a za nadaljnjo obdelavo ter (3) okrepiti ustvarjalno razmišljanje znotraj tehnološko zahtevnega okolja. Udeleženci bodo z modulom pridobili občutek za vlogo producenta v vseh fazah VP procesa – od kreativnega usmerjanja do tehničnega nadzora izvedbe.

Ciljna skupina (do 900 znakov s presledki) – kdo so udeleženci in koliko udeležencem je namenjen:

Modul je namenjen producentom, ki so uspešno zaključili prvi in drugi del izobraževalnega programa (osnove VP ter digitalna predprodukcija in snemanje), ali pa že razpolagajo s primerljivim znanjem in izkušnjami na področju virtualne produkcije. Ciljna skupina so producenti, ki želijo preizkusiti znanje v praksi, spoznati režijske specifične XR studia ter razumeti ključne postopke postprodukcije. V ospredju je razvoj sposobnosti za samostojno delo ali vodenje ekipe v VP okolju. Modul je primeren tudi za koproducente ali vodje projektov, ki iščejo kompetence za vključevanje VP tehnologij v razvoj in izvedbo AV projektov. Skupina bo majhna (do 8 udeležencev), kar omogoča aktivno delo na setu in v postproduksijskem procesu.

Vsebina in uporabljene metode (do 1.800 znakov s presledki) – ključne teme in metode:

Modul je zasnovan kot zaključna in integrativna delavnica, ki vključuje tri ključne vsebinske sklope: (1) režija in snemanje na VP setu, (2) osnovna postprodukcija ter (3) refleksija in evalvacija celotnega procesa. Udeleženci bodo v začetni fazi skupaj zasnovali enostaven snemalni prizor (lokacija, igralec, namen), ga postavili v virtualno okolje (iz Unreal Engine ali obstoječe knjižnice) in pripravili snemalni načrt. Sledi praktična izvedba snemanja v VP studiu, kjer bodo sodelovali pri postavitvi svetlobe, kalibraciji kamere, spremljanju playbacka in režiji igralca.

Po zaključku snemanja bodo udeleženci obdelali posnet material: izvedli osnovni color grading, uskladili barve med realnimi in digitalnimi elementi, ter po potrebi dodali enostavne VFX ali kompozitne dodatke (npr. dim, prah, bleščanje). Refleksijski del vključuje analizo posnetkov, oceno učinkovitosti snemalnega pristopa in diskusijo o praktičnih izzivih ter rešitvah.

Metodološko gre za praktično delavnico, ki temelji na učenju z delom (learning-by-doing), skupinskem sodelovanju in usmerjanju mentorjev. Delo bo potekalo v studiu z LED steno, ob podpori tehnične ekipe, vsak udeleženec pa bo aktivno sodeloval pri vseh ključnih fazah produkcije.

Izvajalci in sodelavci (do 900 znakov s presledki) – kdo vodi izobraževanje, ključni sodelujoči strokovnjaki in partnerji:

Modul vodi Andrej Kregar, producent z dolgoletnimi izkušnjami na področju virtualne produkcije, XR studiev in digitalnih medijev. Pri izvedbi praktične vaje sodeluje tudi direktor fotografije z izkušnjami iz VP snemanja ter tehnična ekipa studia, ki skrbi za kalibracijo LED stene, sledenje kamere in osvetlitev. Pri postprodukcijskem delu sodeluje barvni korektor oziroma VFX mentor (npr. specialist za DaVinci Resolve), ki udeležencem pomaga razumeti osnovne procese obdelave VP posnetkov. GIZ SNAVP je organizator programa, odgovoren za logistiko, prijave in komunikacijo z udeleženci. Po potrebi bodo vključeni tudi zunanji svetovalci z izkušnjami iz evropskih VP projektov.

Trajanje in časovnica (do 900 znakov s presledki) – termin ter trajanje projekta in časovni okvir vseh aktivnosti:

Projekt bo izveden v novembru 2025 kot zaključni mesečni modul izobraževalnega programa. Obsegal bo najmanj 50 pedagoških ur, razdeljenih na dva sklopa: priprava in snemanje (30 ur) ter postprodukcija in evalvacija (20 ur). Program bo organiziran v obliki dveh intenzivnih vikend delavnic ali štirih zaporednih tedenskih srečanj, odvisno od urnikov udeležencev in razpoložljivosti VP studia. Vsi termini bodo potrjeni najmanj tri tedne pred začetkom. Zaključek modula in predstavitev praktičnih rezultatov udeležencev je predvidena do 30. novembra 2025.

Pričakovani rezultati in učinki ter trajnost projekta (do 1.800 znakov s presledki) - kratkoročni rezultati takoj po izvedbi projekta, npr. materiali, publikacije in kateri dolgoročni učinki so predvideni za udeležence in za širšo AV industrijo:

Neposredni rezultat modula bo, da vsak udeleženec pridobi konkretno izkušnjo vodenja ali sodelovanja pri snemanju v virtualnem okolju – od idejne zasnove do izvedbe in osnovne obdelave posnetkov. Vsak udeleženec bo imel priložnost delovati v več vlogah (producent, režiser, snemalec, nadzornik VFX), kar mu bo omogočilo širše razumevanje celotnega VP procesa. Praktični produkti modula bodo kratki VP prizori, ki jih bodo udeleženci lahko vključili v svoj portfelj ali uporabili pri razvoju prihodnjih projektov.

Projekt bo dolgoročno vplival na povečanje kompetenc slovenskih producentov za vključevanje VP tehnologije v domače in mednarodne produkcije. Povečala se bo samozavest za sodelovanje z VP studii in sposobnost vodenja tehnično kompleksnih procesov. Vzpostavljena bo baza VP izobraženih producentov, ki bodo lahko nadaljevali usposabljanja tudi na drugih področjih (režija, VFX, DOP, scenografija) ali samostojno razvijali projekte z uporabo virtualnih studiev. Vsi udeleženci bodo prejeli gradivo, priporočila in dostop do kontaktne mreže za nadaljnjo podporo. Modul je zasnovan kot trajnostno prenosljivo znanje, ki spodbuja ustvarjalnost in tehnično odličnost v slovenski AV industriji.

Datum: **20.6.2025**Podpis: 

NAMENSKI SKLAD FILMSKIH PRODUCENTOV

Predstavitev posameznega izobraževalnega projekta

(za vsak posamezni projekt izpolnite ločeno prilogo)

Naziv društva: Gospodarsko interesno združenje slovenskih neodvisnih avdiovizualnih producentov

Naslov projekta: POLOŽAJ FILMSKEGA PRODUCENTA V AIPA, k.o.

Kratek povzetek izobraževalnega projekta (do 1.800 znakov s presledki) – kaj, zakaj, za koga in kako:

1. Analiza položaja filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o. glede na izdana dovoljenja AIPA, k.o.
2. Analiza skupščinskih odločitev AIPA, k.o. glede na položaj filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o.
3. Analiza prisotnosti oz. zastopanosti v organih upravljanja in nadzora v AIPA, k.o., vključno s t.i. SPOT, glede na položaj filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o.

Vsaka od zgornjih točk bo analizirana iz naslova zakonskega okvirja, okvirja notranjih aktov AIPA, k.o., dejanskega okvirja in predstavljeni zaključki.

S tem bo predstavljen oris položaja filmskega producenta v AIPA, k.o. kot kategorije imetnikov pravic znotraj večih kategorij imetnikov pravic v AIPA, k.o..

Namen in cilj (do 1.800 znakov s presledki) – potreba po projektu, strokovni in izobraževalni kontekst, splošni in specifični cilji (kaj želite doseči):

Namen in cilj bo pridobiti zaključke, ki bodo objektivno pokazali položaj filmskega producenta, kot svoje kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o..

S tem bo orisana možna smer razvoja položaja filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o..

Nadalje bo orisana slika možnih izboljšav in morebitnega učinkovitejšega upravljanja filmskih producentov znotraj AIPA, k.o..

Ciljna skupina (do 900 znakov s presledki) – kdo so udeleženci in koliko udeležencem je namenjen:

Ciljna skupina so vsi filmski producenti, ki svoje pravice morajo upravljati preko kolektivne organizacije AIPA, k.o.. To pomeni, tako obstoječi člani AIPA, k.o., kot tudi morebitni filmski producenti, ki se za članstvo še odločajo.

Vsebina in uporabljene metode (do 1.800 znakov s presledki) – ključne teme in metode:

Vsebinsko bo analiza izvedena v treh sklopih:

- Analiza položaja filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o. glede na izdana dovoljenja AIPA, k.o.
- Analiza skupščinskih odločitev AIPA, k.o. glede na položaj filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o.
- Analiza prisotnosti oz. zastopanosti v organih upravljanja in nadzora v AIPA, k.o., vključno s t.i. SPOT, glede na položaj filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o.

Z uporabo znanstvene metode se bo vsaka od zgornjih točk analizirana iz naslova zakonskega okvirja, okvirja notranjih aktov AIPA, k.o., dejanskega okvirja in predstavljeni zaključki. S tem bo predstavljen oris položaja filmskega producenta v AIPA, k.o. kot kategorije imetnikov pravic znotraj večih kategorij imetnikov pravic v AIPA, k.o..

Izvajalci in sodelavci (do 900 znakov s presledki) – kdo vodi izobraževanje, ključni sodelujoči strokovnjaki in partnerji:

Pri nastajanju dokumenta bodo sodelovali tako filmski producenti, kot njihova strokovna združenja, kot tudi pravni strokovnjaki iz tega področja, vključno s posredovanjem in sodelovanjem AIPA, k.o..

Trajanje in časovnica (do 900 znakov s presledki) – termin ter trajanje projekta in časovni okvir vseh aktivnosti:

Predvideno trajanje: 2 meseca

Predviden zaključek: konec meseca septembra 2025, kjer bo celoten dokument predstavljen na posebnem dogodku

»Predstavitve položaja filmskega producenta v AIPA, k.o.«, na katerega bo vabljen celotna zainteresirana javnost, predvsem pa filmski producenti in njihova strokovna združenja.

Pričakovani rezultati in učinki ter trajnost projekta (do 1.800 znakov s presledki) - kratkoročni rezultati takoj po izvedbi projekta, npr. materiali, publikacije in kateri dolgoročni učinki so predvideni za udeležence in za širšo AV industrijo:

Dokument bo bo orisal možno smer razvoja položaja filmskega producenta, kot kategorije imetnikov pravic v AIPA, k.o..

Nadalje bo orisana slika možnih izboljšav in morebitnega učinkovitejšega upravljanja filmskih producentov znotraj AIPA, k.o..

Zaključni dokument pa bo tudi na voljo v elektronski in fizični obliki in bo dostopen vsem članom filmskim producentom AIPA, k.o..

Datum: **20.6.2025**

Podpis:

