

UČNI NAČRT PREDMETA / COURSE SYLLABUS

Predmet:	Diplomski projekt
Course title:	Diploma Project

Študijski program in stopnja Study programme and level	Študijska smer Study field	Letnik Academic year	Semester Semester
Razvoj videoiger in razširjenih resničnosti, visokošolski strokovni študijski program prve stopnje	-	Tretji	Šesti
Game and Extended Reality Development, first cycle Professional Study Programme	-	Third	Sixth

Vrsta predmeta / Course type Obvezni / Obligatory

Univerzitetna koda predmeta / University course code: 4-RVRR-VS-DP-2025-2-27

Predavanja Lectures	Seminar Seminar	Vaje Tutorial	Klinične vaje work	Druge oblike študija	Samost. delo Individ. work	ECTS
-	-	-	-	-	450	15

Nosilec predmeta / Lecturer: Izbrani mentor / mentorji

Jeziki / Languages:

Predavanja / Lectures:	slovenski / Slovenian, angleški / English
Vaje / Tutorial:	slovenski / Slovenian, angleški / English

Pogoji za vključitev v delo oz. za opravljanje študijskih obveznosti:

Opravljenе študijske obveznosti vseh predmetov v visokošolskem strokovnem študijskem programu prve stopnje Razvoj videoiger in razširjenih resničnosti.

Prerequisites:

Completion of study requirements of all courses within the first cycle professional study programme Game and Extended Reality Development.

Vsebina:

Študent (ali skupina študentov) v skladu z zahtevami Diplomskega projekta pod mentorstvom pripravi diplomski projekt.

Diplomski projekt ima lahko dve različni obliki:

1. individualni diplomski projekt
2. skupinski diplomski projekt

1. Individualni diplomski projekt

Content (Syllabus outline):

According to the requirements of the Diploma project, the student (or group of students) prepares a diploma project, under the guidance of mentor.

Diploma project can take different forms:

1. individual Diploma project
2. group Diploma project

1. Individual Diploma project

Za individualni diplomski projekt lahko študent izbere določeno področje s predmetnega področja študijskega programa.

Študent nadgradi predhodno pridobljene izkušnje v procesu razvoja videoiger in razširjenih resničnosti z načrtovanjem integriranega in osredotočenega produkcijskega procesa.

Študent pod vodstvom izbranega mentorja na izbranem predmetnem področju, razvija individualni avtorski slog ter sposobnost predstavitve lastnega dela.

2. Skupinski diplomski projekt

Veščine timskega dela in sodelovanja so zelo pomembne v poslovnem svetu, zlasti pri spopadanju z ustvarjalnimi in tehničnimi izzivi produkcije videoiger in razširjenih resničnosti. Zato produkcijske hiše in studii za oblikovanje videoiger in razširjenih resničnosti vse bolj pričakujejo diplomante z razvitimi sposobnostmi interakcije, sodelovanja, reševanja problemov in kritičnega razmišljanja ter zmožnostjo konstruktivnega soočanja z dinamičnimi izzivi timskega dela.

Kot odgovor na te zahteve fakulteta študentom ponuja tudi možnost priprave diplomskega projekta v obliki skupinskega zaključnega projekta (dva ali več študentov), kar ustvarja konstruktiven kontekst za izboljšanje veščin timskega dela, ki je običajno v industrijah videoiger in razširjenih resničnosti.

Model skupinskega projekta študentom omogoča zlasti razumevanje soodvisnosti skupine, individualne odgovornosti v procesu izvajanja projekta, pomena osebne interakcije in spodbude med člani skupine ter drugih socialnih veščin, ki so poleg strokovnih ključne za uspeh skupinskega projekta.

Poleg tega bodo študenti izkusili, da je za pravočasno doseganje projektnih ciljev potrebno upoštevati principe projektnega managementa, različne vloge v skupini ter pogoje, kot so pojasnjevanje ciljev, sprejemanje odločitev ter sodelovanje.

For the individual diploma project, the student may choose a specific area from the subject area of the study programme.

Thus, the student builds on the previous experience of the production process by planning a complete and focused production process.

Under the supervision of a selected mentor in the chosen subject area, the student develops an individual author's style and the ability to present his/her own work.

2. Team Diploma Project

Teamwork and collaboration skills are very important in the business world, especially when dealing with the creative and technical challenges of video games and extended reality production. This is why video games and extended reality production companies and design studios increasingly expect graduates with developed interaction, collaboration, problem-solving and critical thinking skills, and the ability to deal constructively with the dynamic challenges of teamwork.

In response to these demands, the Faculty also offers students the opportunity to prepare their diploma project in the form of a group final project (two or more students), which creates a constructive context for improving the teamwork skills that are common in the video game and extended reality industries.

In particular, the group project model enables students to understand the interdependence of the group, individual responsibility in the project process, the importance of personal interaction and encouragement between group members, and other social skills that are key to the success of a group project, in addition to professional skills.

In addition, students will experience the need to take into account the principles of project management, the different roles in the team and conditions such as clarification of objectives, decision-making and collaboration in order to achieve project objectives in a timely manner.

SESTAVA IN OBSEG DIPLOMSKEGA PROJEKTA:

1. Individualni diplomski projekt

Študent izbere predmetno področje iz študijskega programa.

Diplomski projekt mora vsebovati vsaj en praktični izdelek, ki je pisno utemeljen. Pisni del vsebuje naslednje obvezne vsebinske sklope:

- Opredelitev raziskovalnega problema in ciljev projekta,
- Predstavitev produkcijskih metodologij uporabljenih za praktični izdelek,
- Teoretična kontekstualizacija praktičnega izdelka,
- Predstavitev celotnega postopka nastajanja praktičnega izdelka,
- Kritična umestitev nastalega praktičnega izdelka v teoretični in tržni kontekst.

2. Skupinski diplomski projekt

Diplomski projekt skupine mora biti skladen z zgoraj navedenimi določbami za individualni diplomski projekt, z ustreznimi prilagoditvami glede na število študentov, ki sodelujejo pri skupinskem projektu.

Skupinski projekt obsega individualno izbrana področja, ki jih določi vsak študent po posvetovanju z mentorjem, odgovornim za njegovo področje. Ta področja se uskladijo s področji drugih študentov v skupini in njihovih mentorjev, da se zagotovi celovitost skupinskega projekta.

Diplomski projekt skupine lahko v celoti vodi tudi en sam mentor. Pričakuje se, da bodo študenti enakovredno prispevali k diplomskemu projektu skupine.

THE STRUCTURE AND SCOPE OF THE DIPLOMA PROJECT:

1. Individual diploma project

The student chooses a subject area from the study programme.

The final project must include at least one practical product, which must be justified in a written form. The written part contains the following compulsory content elements:

- Definition of the research problem and the aims of the project,
- Presentation of the production methodologies used for the practical product,
- Theoretical contextualisation of the practical product,
- Presentation of the overall process of producing the practical product,
- Critical positioning of the resulting practical product in the theoretical and market context.

2. Group diploma project

The group diploma project must comply with the aforementioned provisions of the individual diploma project, with the requisite adjustments made according to the number of students participating in the group project.

The group project shall comprise individually selected areas, which shall be defined by each student in consultation with the mentor responsible for their area. These areas shall be coordinated with the areas of the other students in the group and their mentors to ensure the integrity of the group project.

It is also possible for the group diploma project to be fully mentored by a single mentor. It is expected that students will contribute equally to the group diploma project.

Temeljna literatura in viri / Readings:

- Pravilnik o diplomski in magistrski nalogi Fakultete za informacijske študije v Novem mestu / Regulations on Diploma Thesis and Master's Thesis of Faculty of information studies in Novo mesto.
- Navodila za pisanje strokovnih in znanstvenih del na Fakulteti za informacijske študije v Novem mestu / Instructions for writing professional and scientific theses at the Faculty of Information Studies in Novo mesto.
- Viri določeni individualno za posamezni diplomski projekt po navodilu mentorjev / - Sources determined individually for each diploma project according to the instructions of the mentors

Dodatna literatura / Additional literature:

- Romero, J. (2023). *Doom Guy: Life in First Person*, Abrams Press.
- Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, Harper Paperbacks.
- Schreier, J. (2017). *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*. Grand Central Publishing.

Cilji in kompetence:

Učna enota prispeva k razvoju naslednjih splošnih in predmetno-specifičnih kompetenc:

Splošne kompetence:

- Usposobljenost za izvajanje vseh faz razvoja programskih rešitev: načrtovanje, razvoj, testiranje, implementacija in vzdrževanje.
- Raziskovanje, dokumentiranje, analiza in interpretacija razvojnih in oblikovnih konceptov v kontekstih videoiger in razširjenih resničnosti.
- Prepoznavanje in ocenitev aktualnih in nastajajočih tehnologij in sodobnih metod, veščin in tehnik s področij videoiger in razširjenih resničnosti ter ocenitev njihove uporabnosti za reševanje potreb uporabnikov.
- Sposobnost samostojnega sledenja najnovejšim tehnološkim dosežkom in pridobivanja novih znanj, ki so uporabna v produkciji videoiger in razširjenih resničnosti.
- Poznavanje pomena kakovosti in prizadevanje za kakovost strokovnega dela skozi avtonomnost, samoiniciativnost, (samo)kritičnost,

Objectives and competences:

The instructional unit contributes to the development of the following general and subject-specific competences:

General competences:

- Ability to perform all phases of software development: design, development, testing, implementation and maintenance.
- Research, documentation, analysis and interpretation of development and design concepts in the contexts of video games and extended reality.
- Identification and evaluation of current and emerging technologies and contemporary methods, skills and techniques in the fields of video games and extended reality, and assessment of their applicability to address user needs.
- Ability to independently keep up to date with the latest technological developments and gain new skills useful in video game and extended reality production.
- Understanding of the importance of quality and striving for quality in professional work through autonomy, self-initiative, (self-)criticality, (self-)reflexivity and (self-)evaluation.

(samo)refleksivnost in (samo) evalviranje.

- Usposobljenost za skupinsko delo v vseh fazah razvoja in oblikovanja programske opreme.
- Upoštevanje etičnih načel v produkciji videoiger in razširjenih resničnosti.

• Ability to work as part of a team in all phases of software development and design.

- Compliance with ethical principles in the production of video games and extended reality.

Predvideni študijski rezultati:

Znanje in razumevanje:

Študent:

- je sposoben načrtovati postopke za izvajanje ustvarjalnega projekta na področjih videoiger in razširjenih resničnosti,
- zna opredeliti cilje diplomskega projekta, ki so v tesnem stiku z industrijo, tržnimi standardi na izbranem področju,
- pozna široki nabor raziskovalnih in produkcijskih metodologij, ki so pomembne za diplomski projekt,
- pozna veščine razvoja in upravljanja avtorskega umetniškega projekta na področjih videoiger in razširjenih resničnosti,
- zna se osredotočiti na specifično strokovno področje na področjih videoiger in razširjenih resničnosti v skladu z osebnimi in tržnimi potrebami,
- razvije sposobnosti za samostojno oz. timsko delo,
- zna opredeliti, kritično ovrednotiti, predstaviti in zagovarjati lastne razvojne ustvarjalne odločitve.

Intended learning outcomes:

Knowledge and understanding:

The student:

- is able to plan the procedures for implementing a creative project in the fields of video games and extended reality,
- is able to define the objectives of the diploma project, which are in close contact with industry, market standards in the chosen field,
- is familiar with a wide range of research and production methodologies relevant to the diploma project,
- is familiar with skills in the development and management of an original artistic project in the fields of video games and extended reality,
- can focus on a specific area of expertise in the fields of video games and extended reality according to personal and market needs,
- develops the ability to work independently or as part of a team,
- can define, critically evaluate, present and defend own and creative development choices.

Metode poučevanja in učenja:

Študent načrtuje in izdelava diplomski projekt iz vnaprej dogovorjenega področja in v dogovorjeni obliki (individualni ali skupinski diplomski projekt).

Learning and teaching methods:

The student plans and produces a diploma project in a pre-agreed field and in an agreed format (individual or group diploma project).

Študenti med procesom nastajanja diplomskega projekta prejemo stalne povratne informacije in nasvete mentorja oz. mentorjev, ki jim utirajo pot do uspešnega zaključka diplomskega projekta.

During the process of the diploma project, students receive continuous feedback and advice from their tutor(s), which guides them towards the successful completion of the diploma project.

Delež (v %) /

Weight (in %)

Načini ocenjevanja:

Assessment:

Način (pisni izpit, ustno izpraševanje, naloge, projekt):		Type (examination, oral, coursework, project):
<ul style="list-style-type: none"> • Praktični izdelek (oz. izdelki v primeru skupinskega diplomskega projekta). 	65 %	<ul style="list-style-type: none"> • Practical product (or products in the case of a group diploma project).
<ul style="list-style-type: none"> • Pisna utemeljitev in predstavitev diplomskega projekta (ter skupinsko sodelovanje v primeru skupinskega diplomskega projekta). 	35 %	<ul style="list-style-type: none"> • Written justification and presentation of the diploma project (and group participation in the case of a group diploma project).

Reference nosilca / Lecturer's references:

Reference posameznih nosilcev predmetov in potencialnih mentorjev so navedene v posameznih učnih načrtih. / References for individual course teachers and potential mentors are listed in the individual curricula.