

UČNI NAČRT PREDMETA / COURSE SYLLABUS

Predmet:	Digitalni mediji
Course title:	Digital Media

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	-	Drugi	Četrți
Game and Extended Reality Development, first cycle Professional Study Programme	-	Second	Fourth

Vrsta predmeta / Course type

Izbirni / Elective

Univerzitetna koda predmeta / University course code:

4-RVRR-VS-IP-DM-2025-02-27

Predavanja a Lectures	Seminar Seminar	Vaje Tutorial	Klinične vaje work	Druge oblike študija Other	Samost. delo Individ. work	ECTS
30	0	45	0	0	105	6

Nosilec predmeta / Lecturer:

Prof. dr. Mateja Rek

**Jeziki /
Languages:**

**Predavanja /
Lectures:** Slovenščina, angleščina / Slovene, English

Vaje / Tutorial: Slovenščina, angleščina / Slovene, English

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

Pogoj za vključitev v delo je vpis v 2. ali 3. letnik študija.

Prerequisites:

The condition for attendance is enrolment in the 2nd or 3rd year of studies.

Vsebina:

- Osnove digitalnih medijev: kaj so digitalni mediji, kako se uporabljajo v sodobnem svetu
- Razlikovanje med tradicionalnimi in digitalnimi mediji
- Pomen digitalnih medijev v industriji videoiger in razširjenih resničnosti

Content (Syllabus outline):

- Basics of digital media: What digital media are, and how they are used in the modern world.
- Distinction between traditional and digital media.
- The importance of digital media in the video game and extended reality (XR) industries.

<ul style="list-style-type: none"> • Razumevanje multimedije: združevanje zvoka, slike, animacije in videa v interaktivnih vsebinah • Osnove pripovedovanja zgodb v digitalnih medijih • Struktura in elementi interaktivnih zgodb v videoigrah in razširjenih resničnostih • Kako se digitalni mediji uporabljajo za promocijo videoiger in razširjenih resničnosti • Osnove digitalnega marketinga in oglaševanja za videoigre in razširjeno resničnost • Uporaba socialnih medijev in drugih digitalnih kanalov za promocijo iger • Avtorske pravice in intelektualna lastnina v kontekstu digitalnih medijev • Etične dileme in odgovornost pri ustvarjanju digitalnih vsebin 	<ul style="list-style-type: none"> • Understanding multimedia: Combining sound, images, animation, and video in interactive content • Basics of storytelling in digital media. • Structure and elements of interactive stories in video games and XR • How digital media are used to promote video games and XR • Basics of digital marketing and advertising for video games and XR • Using social media and other digital channels to promote games • Copyright and intellectual property in the context of digital media • Ethical dilemmas and responsibility in creating digital content
---	---

Temeljni literatura in viri / Readings:

Izbrana poglavja iz naslednjih del:

- Mirlees Tanner (2024): *Work in the Digital Media and Entertainment Industries A Critical Introduction*, Taylor & Francis.
- Luttrell, Regina & Wallace, Adriane (2022): *Social Media and Society: An Introduction to the Mass Media Landscape*, Rowman & Littlefield.
- Visser, Marjolein, Berend Sikkenga, and Mike Berry (2021): *Digital marketing fundamentals: From strategy to ROI*. Taylor & Francis.
- Rek, Mateja (2021): *Medijska vzgoja in pismenost v Sloveniji*. Ljubljana, Založba Vega.

Cilji in kompetence:

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

Splošne kompetence:

- 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.

Objectives and competences:

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

General competences:

- Recognition and evaluation of current and emerging technologies, as well as modern methods, skills, and techniques in the fields of video games and extended reality, and assessing their applicability for solving user needs.

- Sposobnost interdisciplinarnega povezovanja in nadgradnje znanj iz drugih sorodnih kreativnih področij.
- Poznavanje pomena kakovosti in prizadevanje za kakovost strokovnega dela skozi avtonomnost, samoiniciativnost, (samo)kritičnost (samo)refleksivnost in (samo) evalviranje.
- Upoštevanje etičnih načel v produkciji videoiger in razširjenih resničnosti.

Predmetno-specifične kompetence:

- Razvoj komunikacijskih sposobnosti in spretnosti za komuniciranje v digitalnih okoljih.
- Razumevanje ključnih značilnosti množičnih digitalnih medijev.
- Sposobnost oblikovanja izvirnih idej, konceptov in rešitev na področju rabe digitalnih medijev.
- Sposobnost uporabe informacijsko-komunikacijskih tehnologij in sistemov na področju medijev.
- Razumevanje različnih družbenih in kulturnih okolij, razumevanje sodobne družbene raznolikosti.
- Sposobnost anticipacije in reševanje problemov, ki izhajajo iz digitalne komunikacije.
- Sposobnost razumevanja prednosti promocije v digitalnih medijih.
- Sposobnost razumevanja in obvladovanja tehnik vpliva v digitalnih medijih.
- Razumevanje vpliva digitalnih medijev na industriji videoiger in razširjenih resničnosti ter njihovo vlogo v zabavni industriji.
- Sposobnost etične refleksije izzivov komuniciranja digitalnih medijev.

- Ability to connect and integrate knowledge from other related creative fields interdisciplinarily.
- Understanding the importance of quality and striving for quality in professional work through autonomy, self-initiative, (self)criticism, (self)reflection, and (self)evaluation.
- Adherence to ethical principles in video game and extended reality production.

Subject-specific competences:

- Development of communication skills for communicating in different digital environments.
- Understanding of key characteristics of mass digital media.
- The ability to formulate original ideas, concepts and solutions related to digital media.
- The ability to use information and communication technologies and systems in the field of media.
- Understand different social and cultural backgrounds understanding of social diversity.
- Ability to anticipate and solve problems arising from cultural differences .
- Ability to understand advantages of marketing communication in digital media.
- Ability to understand and manage influence techniques in digital media.
- Understanding the impact of digital media on the video game and extended reality industries and its role in the entertainment industry.
- Ability on ethical reflection of certain digital media phenomenon.

Predvideni študijski rezultati:

Intended learning outcomes:

<p>Študent/študentka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pozna, razume in zna uporabljati temeljne pojme, ki se nanašajo na digitalno medijsko komuniciranje • razume temeljne lastnosti digitalnih medijev v aktualnem in zgodovinskem kontekstu • razume poslanstvo digitalnih medijev v demokratični družbi • razume povezanost digitalnih medijev, industrije zabave in potrošništva • razume specifične komunikacije preko digitalnih medijev • razume prednosti tržne komunikacije v digitalnih medijih • spremlja in na podlagi pridobljenega znanja samostojno kritično reflektira ključne lastnosti in spremembe v delovanju digitalnih medijev. 	<p>Students:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprehends basic concepts from the fields of digital media and communications • understands the key characteristics of digital mass media in actual and historical context • understands the mission of media in democratic society • understands relations among digital media, entertainment industry and consumerism • understands specifics of communication in digital media • understands advantages of marketing communication in digital media • follows and critically reflects key traits and changes in the functioning of digital media. 	
<p>Metode poučevanja in učenja:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Predavanja z aktivno udeležbo študentov (razlaga, diskusija, vprašanja, primeri, reševanje problemov); • Seminarske vaje (refleksija izkušenj, projektno delo, timsko delo, metode kritičnega mišljenja, diskusija, sporočanje povratne informacije, socialne igre); • Individualne in skupinske konzultacije (diskusija, dodatna razlaga, obravnava specifičnih vprašanj); • Samostojno delo. 	<p>Learning and teaching methods:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectures with student's active participation (explanation, discussion, questions, cases, problem-solving); • Seminars (reflexion about experiences, project work, team work, method of critical thinking, discussion, feed-back, social games); • Individual and group consultations (discussion, additional explanation, treatment of specific questions); • Individual research work. 	
<p>Načini ocenjevanja:</p> <p>Način (pisni izpit, ustno izpraševanje, naloge, projekt):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izpit • Seminarska naloga ali serija poročil z vaj <p>Ocenjevalna lestvica – skladno s Pravilnikom o preverjanju in ocenjevanju znanja.</p>	<p>Assessment:</p> <p>Type (examination, oral, coursework, project):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examination • Active participation, reports on laboratory work and paper presentation. <p>Grading is in accordance with the Faculty's evaluation ordinance.</p>	
	<p>70 % 30 %</p>	

Reference nosilca / Lecturer's references:		
---	--	--

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• GOLOB, Tea, REK, Mateja, MAKAROVIC, Matej. European citizenship and digitalization: a new roadmap for interconnection. Internet of things. Oct. 2024, vol. 27, str. 1-8.• REK, Mateja. E-democracy in the EU. V: TROITIÑO, David Ramiro (ur.). E-governance in the European Union: strategies, tools, and implementation. Cham: Springer, cop. 2024. Str. 103-115.• REK, Mateja. Medijska vzgoja in pismnost v Sloveniji. Ljubljana: Vega, 2021.• GOLOB, Tea, MAKAROVIC, Matej, REK, Mateja. Parents' meta-reflexivity benefits media education of children = La meta-reflexividad de los padres beneficia la educación mediática de los niños. <i>Comunicar</i>. Jul. 2023, vol. 31, no. 76, str. 95-103• GOLOB, Tea, MAKAROVIC, Matej, REK, Mateja. Meta-reflexivity for resilience against disinformation = Meta-reflexividad para la resiliencia contra la desinformación. <i>Comunicar</i>. Jan. 2021, vol. 29, no. 66, str. 103-112• REK, Mateja. Digital gap: media habits of youth and senior citizens in Slovenia. V: MAKAROVIC, Matej (ur.), RONCEVIC, Borut (ur.). Technology and social choices in the era of social transformations. Berlin [etc.]: P. Lang. 2020.• REK, Mateja. Umetnost komuniciranja v kontekstu pozne moderne. 1. izd. Ljubljana: Vega, 2019. | | |
|--|--|--|