

**UČNI NAČRT PREDMETA / COURSE SYLLABUS**

<b>Predmet:</b>	Strokovni angleški jezik
<b>Course title:</b>	Professional English Language

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	Četrta
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-SAJ-2025-02-27

Predavanja Lectures	Seminar Seminar	Vaje Tutorial	Klinične vaje work	Druge oblike študija	Samost. delo Individ. work	ECTS
20	-	45	-	-	115	6

**Nosilec predmeta / Lecturer:** lekt. Darja Marjanović

**Jeziki / Languages:**  
**Predavanja / Lectures:** slovenski / Slovenian, angleški / English  
**Vaje / Tutorial:** slovenski / Slovenian, angleški / English

**Pogoji za vključitev v delo oz. za opravljanje študijskih obveznosti:** Brez posebnih pogojev.  
**Prerequisites:** No special prerequisites.

**Vsebina:**

- angleške učne vsebine s področja razvoja videoiger in razširjenih resničnosti;
- strokovna terminologija s področja videoiger in razširjenih resničnosti, ki se nanaša na sposobnost branja tujejezične strokovne literature, učbeniških gradiv in znanstvenih revij;
- vaje iz strokovnega besedišča, ki se uporablja v različnih strokovnih priročnikih in člankih za področji videoiger in razširjene resničnosti, v

**Content (Syllabus outline):**

- english learning contents from video games and extended reality (XR) development field;
- professional terminology from the field of video games and XR referring to reading and understanding various foreign specialised literature, educational materials and scientific journals;
- exercises from professional vocabulary used in various specialised handbooks and academic articles from the field of video games and XR, on internet

internetnih virih in tiskovinah s strokovno vsebino;

- slovnicična poglavja in jezikovne vaje z vsebino iz področja videoiger in razširjene resničnosti;

resources and printed materials including specialised content;

- grammar chapters and language practice with the video games and XR field content;

### Temeljna literatura in viri / Readings:

- Brian J. Wardyga: The Video Games Textbook, Taylor & Francis Ltd, 2023, 2nd edition
- Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca: Understanding Video Games, The Essential Introduction, Routledge, 2024, Fifth edition
- Lincoln Chambers: Extended Reality (XR) For Everyone: The Ultimate Guide to Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), and Mixed Reality (MR), 2024
- J. Griffey: Introduction to Interactive Digital Media, Routledge, 2020

Spletni viri (redno posodabljeno):

- <https://swgfl.org.uk/topics/gaming/the-language-of-gaming-a-dictionary-of-terms/>
- <https://learning.hccs.edu/faculty/cynthia.millis/arts1303/your-digital-text/digital-art-glossary>
- <http://www.visual-arts-cork.com/art-glossary-of-terms.htm>
- <https://www.ucreative.com/resources/design-terms/>
- <https://techterms.com/>
- <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/programs/curriculum-instruction/nys-media-arts-glossary-final-high-res.pdf>
- <https://www.eai.org/resourceguide/glossary.html>
- <https://www.geekpoweredstudios.com/digital-marketing-glossary/>
- <https://www.dict.com/Anglesko-slovenski>
- <https://www.lexicool.com/slovenian-dictionary-translation.asp>

**Commented [KR1]:** Vire bo treba še prilagoditi vezano na RAZVOJ VIDEO IGER - preveriti in posodobiti s strani izvajalke.

Dodati kak slovar za razvoj video iger, npr.

<https://www.gameindustrycareerguide.com/video-game-development-terms-glossary/>

, a bolj "uraden".

### Cilji in kompetence:

Učni cilji predmeta so:

- pri študentih razviti jezikovne spretnosti slušnega in pisnega razumevanja ter ustnega in pisnega izražanja v angleškem jeziku na podlagi izbranih vsebin iz področja videoiger in razširjenih resničnosti;
- naučiti študente sporazumevanja v tipičnih govornih situacijah na področjih razvoja videoiger in razširjenih resničnosti;
- naučiti študente spoznavati in praktično uporabljati strokovno terminologijo s področja razvoja videoiger in razširjenih resničnosti v sodobni praksi;

### Objectives and competences:

Learning objectives and competences:

- development of strong listening, speaking, reading and writing skills for complete communication in English language based on video games and XR fields contents;
- the students will develop the ability of English communication in typical speaking situations in the field of video games and XR development;
- the students will learn how to use professional terminology from the field of video games and XR development in modern practice;

Learning unit is contributing to the development of the following general and specific competences:

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

Splošne kompetence:

- 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(samo)refleksivnost in (samo) evalviranje.

Predmetno-specifične kompetence:

- poznavanje in razumevanje angleške strokovne terminologije s področja razvoja videoiger in razširjenih resničnosti;
- sposobnost priprave in govorne predstavitve strokovnega gradiva v angleškem jeziku.

General competences:

- 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.

Subject-specific competences:

- knowledge and understanding of English professional terminology from video games and XR development field;
- the students will develop the ability of preparing speaking presentation based on specialised material in English.

**Predvideni študijski rezultati:**

Znanje in razumevanje:

Študent po zaključku predmeta:

- pozna strokovno terminologijo na področju razvoja videoiger in razširjenih resničnosti v angleškem jeziku;
- samostojno in suvereno uporablja ustrezno strokovno terminologijo pri pisnih izdelkih v angleškem jeziku;
- samostojno uporablja različne vire (slovarji, učbeniki, časopisi in revije, spletne strani, ipd.) v angleškem jeziku;
- je sposoben napisati krajše pisne sestavke v angleščini z uporabo ustrezne strokovne terminologija s področja razvoja videoiger in razširjenih resničnosti,
- je sposoben pripraviti predstavitev svojega produkta v angleškem jeziku in izvesti njegovo govorno predstavitev;

**Intended learning outcomes:**

Knowledge and understanding:

After completing the course, the student:

- will be able to use professional terminology in English from the field of video games and XR development ;
- will be able to use various professional terminology independently while writing in the English language;
- will be able to use various sources independently (dictionaries, students' course books, journals, newspapers and magazines, web pages and the like);
- will be able to write short articles in English with the use of relevant professional vocabulary from the field of video games and XR development,
- will be able to prepare and deliver oral presentations of one's own professional product in the English language;

**Metode poučevanja in učenja:**

- predavanja z aktivno udeležbo študentov (razlaga, diskusija, vprašanja, primeri, reševanje problemov)
- vaje (utrjevanje slovničnih struktur in besedišča, priprava pisnih in govornih izdelkov)

**Learning and teaching methods:**

- lectures with active participation of students (explanation, discussion, questions, examples, problem-solving);
- tutorials (grammar and vocabulary practice, preparation of written assignments and oral presentations).

Delež (v %) /  
Weight (in %)**Načini ocenjevanja:**

Način (pisni izpit, ustno izpraševanje, naloge, projekt)

- pisni izpit
- seminarska naloga v angleškem jeziku s predstavitvijo
- trije govorni nastopi
- trije krajši pisni sestavki

50  
30  
10  
10**Assessment:**

Type (examination, oral, coursework, project):

- written examination
- seminar paper in English with a presentation
- three short talks
- three short articles

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

- Marjanović-Bogataj, Darja. Life in Bobbie Ann Mason's Hopewell, diplomska naloga, november 1998. Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta – oddelek za anglistiko in amerikanistiko [COBISS.SI-ID - 18631266]
- Collie, Joanne. Way up. [Intermediate. Učbenik za angleščino v 1. in 2. letniku gimnazij in vseh letnikih srednjih strokovnih šol]. Drugi avtorji: Fišter, Robert, Kovačič, Matej, Bizjak Petra, Marjanović Darja. 1. izdaja, Ljubljana: Rokus Klett, 2010, 1. izdaja, 3. ponatis. Ljubljana: Rokus Klett, 2019. Priloga: Vizjak, Petra, Marjanović, Darja. Way up. Grammar and vocabulary booklet [COBISS.SI-ID - 300963584]
- Darja Marjanović. Pomen in oblikovanje izvedbenega kurikula v srednji šoli. ZRSŠ, Vzgoja in izobraževanje, Pismenost v vzgoji in izobraževanju, 4-5/2023