UNIVERZA V LJUBLJANI   
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andraž Gruden

**Proces izdelave video iger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI   
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andraž Gruden

Mentor: prof. dr. Andrej Mrvar

**Proces izdelave video iger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

Zahvala

*Kardeljeva ploščad 5*

*1000 Ljubljana, Slovenija*

*telefon 01 58 05 128*



**I Z J A V A O A V T O R S T V U**

diplomskega dela

Spodaj podpisani/-a      , z vpisno številko      , sem avtor/-ica diplomskega dela z naslovom:      .

S svojim podpisom zagotavljam, da:

* je predloženo diplomsko delo izključno rezultat mojega lastnega raziskovalnega dela;
* sem poskrbel/-a, da so dela in mnenja drugih avtorjev oz. avtoric, ki jih uporabljam v predloženem delu, navedena oz. citirana v skladu s fakultetnimi navodili;
* sem poskrbel/-a, da so vsa dela in mnenja drugih avtorjev oz. avtoric navedena v seznamu virov, ki je sestavni element predloženega dela in je zapisan v skladu s fakultetnimi navodili;
* sem pridobil/-a vsa dovoljenja za uporabo avtorskih del, ki so v celoti prenesena v predloženo delo in sem to tudi jasno zapisal/-a v predloženem delu;
* se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del, bodisi v obliki citata bodisi v obliki skoraj dobesednega parafraziranja bodisi v grafični obliki, s katerim so tuje misli oz. ideje predstavljene kot moje lastne – kaznivo po zakonu (Zakon o avtorskiin sorodnih pravicah (UL RS, št. 16/07-UPB3, 68/08, 85/10 Skl.US: U-I-191/09-7, Up-916/09-16)), prekršek pa podleže tudi ukrepom Fakultete za družbene vede v skladu z njenimi pravili;
* se zavedam posledic, ki jih dokazano plagiatorstvo lahko predstavlja za predloženo delo in za moj status na Fakulteti za družbene vede;
* je elektronska oblika identična s tiskano obliko diplomskega dela ter soglašam z objavo diplomskega dela v zbirki »Dela FDV«;
* je diplomsko delo lektorirano in urejeno skladno s fakultetnim Pravilnikom o diplomskem delu.

V Ljubljani, dne       Podpis avtorja/-ice:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 UVOD

Računalniška tehnologija je danes prisotna v domala vseh sferah družbenega življenja. Eskalacija tehnološkega razvoja je v zadnjih letih privedla do tega, da se je tehnologija znašla v sleherni sredini našega socialnega življenja.   
Izdelava video iger je kompleksna naloga. Vključuje lahko več visoko usposobljenih strokovnjakov z različnih področij, računalništva, umetnosti, medijskega oblikovanja in poslovanja (O’Hagan, Coleman, in O’Connor 2014). Projekt lahko vključuje tudi do tisoč ljudi in lahko traja več let (Kanode in Haddad 2009).