GAMERISE

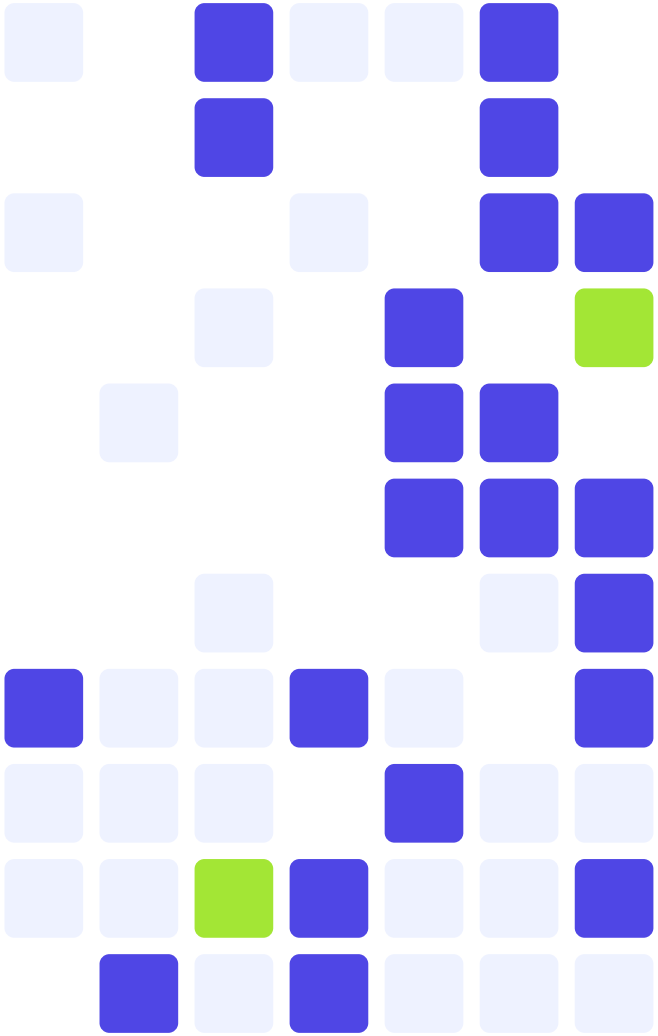
Predlog za potrditev profesorja FRI

Vključitev magistrskih študentov FRI

Predlog izvedbe v okviru predmeta Računalništvo v praksi

≈ 10	Do 75	3
študentov	ur	ECTS

Zaključne predstavitve pri Outfit7 · 10. december 2026



Odločitev glede sodelovanja FRI z EF in Outfit7 pri projektu Gamerise – projektu podjetniškega izobraževanja na področju gaming tehnologij

Predlagamo hitro vključitev 10 - 15 magistrskih študentov FRI v že oblikovane interdisciplinarne ekipe GAMERISE.

Po potrditvi lahko izbor, razporeditev v ekipe in uvodni briefing izvedemo še v istem tednu.

CILJ

Študenti takoj prevzamejo tehnične naloge in nadaljujejo delo do zaključnega dogodka.

Potrditev profesorja

- vključitev prek predmeta Računalništvo v praksi
- obseg do 75 ur oziroma 3 ECTS
- način evidentiranja in potrjevanja ur
- predlagani potrjevalec ur: prof. dr. Andrej Brodnik

// PROJEKT

GAMERISE: akademski venture builder za igre

Projekt 2026 povezuje univerzo, industrijo in investicijski ekosistem

01

Industrijski problemi

Banko izzivov oblikujejo studii, založniki, unicorn podjetja in skladi tveganega kapitala.

02

Interdisciplinarne ekipe

Magistrski študenti združujejo računalništvo, produkt, poslovni razvoj in ustvarjalne profile.

03

Osem sprintov

Pot poteka od raziskave problema do prototipa, tržnega testa in predstavitve.

04

Venture rezultat

Cilj so igralni prototipi, dokazi s trga in projekti, pripravljeni za nadaljnjo inkubacijo.

PROJEKTNA AMBICIJA 2026

6–8
ekip

2–3
projekti pripravljeni za pilot ali inkubacijo

Portfelj
prototipov in tržnih dokazov

// UČNI LOK

Učni lok GAMERISE

Vsebinski sklopi iz projektne prijave, prilagojeni 75-urnemu sodelovanju FRI

1

Problem in igralec

Opredelitev problema, raziskava igralcev, JTBD in velikost priložnosti

2

Koncept in vrednost

Izbor koncepta, vrednostna ponudba in začetne hipoteze

3

Prototip

Igralni prototip ali vertical slice, tehnična izvedljivost in iteracije

4

Test in telemetrija

Uporabniški test, merjenje vedenja ter razlaga podatkov

5

Poslovni model

Monetizacija, ekonomika enote in skladnost z etiko ter pravili

6

Trg in skupnost

Vstop na trg, pridobivanje uporabnikov in razvoj skupnosti

7

Ekipa in IP

Vloge, upravljanje ekipe, intelektualna lastnina in zasebnost

8

Pitch in demo

Zgodba, dokazi, predstavitev prototipa in naslednji koraki

// IZZIVA

Dva izziva: The Attention War

Vsaka ekipa prevzame en izziv: kako pridobiti in obdržati pozornost v nasičenem mobilnem svetu

TRACK 1

Start from Zero

Survive the attention war.

IZHODIŠČE	ideja in majhna ekipa
IZZIV	preživeti prvih 30–60 sekund stika z igralcem
MISELNOST	mikro: raziskuj, eksperimentiraj, hitro testiraj
REZULTAT	**koncept startupa**

TRACK 2

Scale from Success

Own and scale attention over time.

IZHODIŠČE	uporabniki, IP in delujoč produkt
IZZIV	ohraniti rast, ko je vsak nov IP dražji
MISELNOST	makro: reinvencija, ekosistemi, kumulativna rast
REZULTAT	**koncept scaleupa**

VSAKA EKIPA ODDA **1-stranski povzetek • 3-minutni pitch z Q&A • načrt prvega testa (T1) oz. roadmap prvih treh korakov (T2)**

ZMAGOVALNA EKIPA VSAKEGA IZZIVA DOBI PRIVLAČNO DENARNO NAGRADO IN PRILOŽNOST ZA IZVEDBO PROJEKTA V PRAKSI V SODELOVANJU Z OUTFIT 7

// VLOGA ŠTUDENTOV

Vloga FRI študentov v interdisciplinarnih ekipah

FRI prispevek

- arhitektura rešitve in hiter tehnični prototip
- instrumentacija, analitika in razlaga telemetrije
- razvoj orodij, avtomatizacije ali AI komponent
- tehnična dokumentacija, testiranje in ocena tveganj

Skupni rezultat ekipe

01 **problem + dokazi**

02 **igrani prototip**

03 **tržni test**

04 **pitch + priporočilo**

Dopolnilni profili

- produkt in poslovni model
- UX, vsebine in kreativna smer
- go-to-market in skupnost
- mentorji iz industrije ter VC

FRI študent prevzame jasno tehnično odgovornost, vendar rezultat nastaja in se ocenjuje na ravni ekipe. Ravno kombinacija študentov EF in FRI dela te ekipe bolj kompetentne za ta izziv.

// ONBOARDING

Hitra vključitev še ta teden

Operativni načrt omogoča začetek dela brez spreminjanja obstoječih ekip

1 DAN 1

Potrditev

Profesor potrdi model 3 ECTS, 75 ur in način evidentiranja.

2 DAN 2

Izbor 10-15 študentov

Kratek obrazec z znanji, interesom in razpoložljivostjo.

3 DAN 3

Ujemanje z ekipami

Razporeditev po tehničnih potrebah, največ 1–2 FRI študenta na ekipo.

4 DAN 4

Uvodni briefing

Projekt, izzivi, stanje ekip, IP, orodja, merila in pričakovani rezultati.

5 DAN 5

Prvi sprint

Dogovorjen backlog, odgovornosti, evidenca ur in prvi tehnični checkpoint.

MINIMALNI PAKET PRED ZAČETKOM

- 1-stranski brief
- kontakt mentorja
- začetni backlog
- repozitorij in dostopi
- dogovor o IP
- obrazec za ure

// OBSEG

Obseg 75 ur oziroma 3 ECTS

Predlagana razporeditev dela, ki jo FRI potrdi v okviru predmeta



12 h

Uvod in skupni sessions

briefing, vsebinski moduli, pitch lab

45 h

Projektno delo v ekipi

razvoj, testiranje, analitika in dokumentacija

12 h

Mentorske klinike

tehnični checkpointi in uporabniški testi

6 h

Zaključek in refleksija

demo, pitch, evidence log in individualna refleksija

EVIDENCA UR

Tedenski timesheet + povezava na artefakt ali zapis srečanja + kratka potrditev mentorja ekipe

PREDLAGANI POTRJEVALEC

prof. dr. Andrej Brodnik

// PODPORA

Podporni sessions za kakovosten zaključek

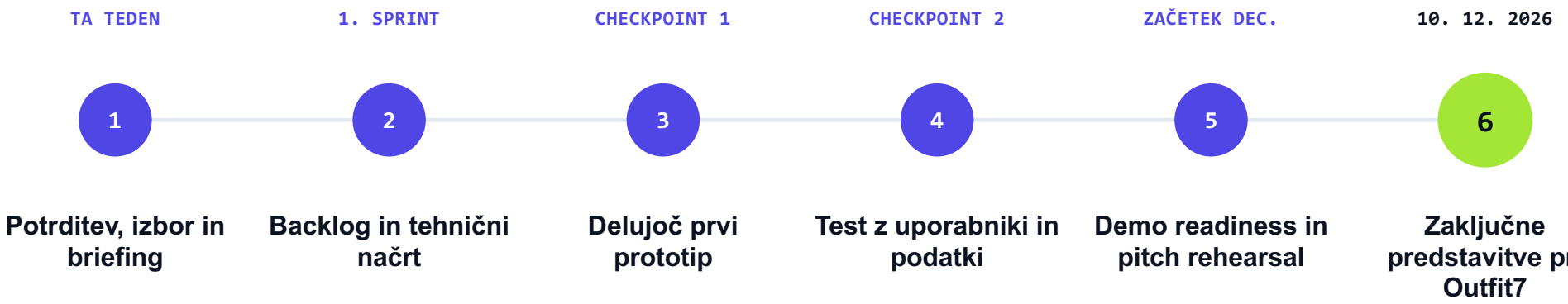
Uvodni briefing je obvezen; dodatna srečanja se prilagodijo vrzelim ekipe

A	**Uvodni briefing**	3 h	projekt, izziv, ekipne vloge, IP, merila in dostopi	obvezno
B	**Tehnični design review**	2 × 1,5 h	arhitektura, tveganja, obseg prototipa in kakovost kode	
C	**Data in user-test clinic**	2 h	telemetrija, testni načrt in interpretacija rezultatov	
D	**Demo readiness**	2 h	stabilizacija prototipa, dokazila in scenarij demonstracije	
E	**Pitch rehearsal**	2 h	jasna zgodba, vloga tehnologije in naslednji razvojni koraki	

// ČASOVNICA

Časovnica do 10. decembra 2026

Datumi vmesnih checkpointov se potrdijo glede na dejanski začetek vključitve



// REZULTATI

Rezultati in dokazila za predmet

Ekipni rezultat

- delujoč prototip ali vertical slice
- tehnična dokumentacija in repozitorij
- načrt ter rezultat uporabniškega ali podatkovnega testa
- zaključna predstavitev pri Outfit7

Individualni rezultat

- evidenca 75 ur z dokazili
- opis osebnega tehničnega prispevka
- kratka refleksija o odločitvah, omejitvah in učenju
- peer feedback o sodelovanju v ekipi

PREDLOG POTRDITVE

mentor ekipe potrdi izvedbo nalog + nosilec predmeta potrdi ure in kreditno obveznost

// KORISTI

Koristi za FRI

01

Učenje na realnem problemu

Študenti delajo z omejitvami produkta, podatkov, IP in rokov.

02

Vidni tehnični portfelj

Rezultat je demonstrator z merljivim prispevkom, ne le seminarsko poročilo.

03

Neposreden stik z industrijo

Outfit7 in drugi mentorji dajo povratne informacije o uporabnosti rešitve.

04

Model za prihodnje izvedbe

Pilot pokaže, kako predmet Računalništvo v praksi poveže FRI z interdisciplinarnim venture builderjem.

USPEH PILOTA

10 vključenih študentov • jasno evidentiranih 75 ur • tehnični prispevki v več ekipah • predstavitev pri Outfit7

PREDLOG SKLEPA

Potrdimo pilotno vključitev približno 10 magistrskih študentov FRI v GAMERISE.

- 3 ECTS oziroma 75 ur v okviru predmeta Računalništvo v praksi
- hiter izbor in razporeditev študentov še ta teden
- uvodni briefing ter dodatni mentorski sessions po potrebi
- prof. dr. Andrej Brodnik kot predlagani potrjevalec ur
- zaključne predstavitve pri Outfit7 10. decembra 2026

NASLEDNJI KORAK

Profesor potrdi model in imenuje kontaktno osebo FRI.

Po potrditvi ekipa GAMERISE še isti dan pošlje poziv študentom in termin briefinga.