

Kursuseprogramm

IFI7083	Õppemängu disain		
3 EAP	Kontakttundide maht: 16	Õppesemester: S	Arvestus
Eesmärk:	<p>Kursuse eesmärk on:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anda ülevaade õppemängude teooriatest ning õppemängude kavandamisest ja teostamisest. 2. Pakkuda teadmisi ja oskusi õppemängude rakendamisevõimalustest õppetöös. 3. Võimaldada vajalike teadmiste ja praktiliste oskuste omandamist disainida, arendada, rakendada, evalveerida õppemänge õppetöös. 4. Toetada vajalike oskuste omandamist integreerimaks õpidisaini erinevad mudelid, õppimisteooriad ning õppemängu disain. 		
Aine lühikirjeldus:	<p>Kursus jaotub sisult kahte ossa (toimuvad paralleelselt):</p> <p>I Mängude kavandamise ja arendamise teoreetilised lähtealused ning nende sidumine õpidisaini ja õppimisteooriaga. Käsitletavad teemad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Õppeotstarbelise mängu olemus (mängu definitsioon, mängu elemendid, tõsimäng, õpimäng) 2. Mängu kontseptsioon ja klassifikatsioon 3. Näiteid õpimängudest ja nende kasutamisest 4. Mängu arendamise protsess ja rollid 5. Mängu kavandamine <p>II Grupitöös õppemängu kavandamine ja arendamine</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mängu idee genereerimine ja sidumine õpieesmärgi ning -teooriaga 2. Mängu eesmärgid ja tegevused 3. Mängu reeglid 4. Mängu lugu 5. Mängu maailm 6. Tegelasujude loomine 7. Mängu spetsifikatsioon 8. Mängu prototüüp <p>Teoreetilise materjali iseseisev omandamine (16 tundi). Kontaktpäevadel (16 h) toimuvates töötubades vaadeldakse ja arutletakse iga grupi õppemängu idee sobivust ning disaini edenemist; omandatakse õppemängu spetsiifikast tulenevaid teadmisi ja oskusi. Viimasel kontaktpäeval tutvustatakse grupitöö käigus valminud õppemängu ning selle pedagoogilisi aluseid. Grupitöö maht (46 h).</p>		
Õpiväljundid:	<p>Kursuse läbinud üliõpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Omab baasteadmisi ja -oskusi õppemängude disainist, arendusest, rakendamisest ja hindamisest. 2. Mõistab mängupõhise õppe eeliseid ja puuduseid rakendades õppemänge õppetöösse. 3. Demonstreerib pädevust siduda erinevad õpidisaini mudelid, 		

	õppimisteooriad ja õppemängu disain.
Hindamismeetodid:	Arvestus Arvestuse saamiseks tuleb õigetähtaegselt esitada kõik jooksvad individuaal- ning rühmaülesanded. Viimasel kontaktpäeval tuleb esitada rühmatöös loodud õppemängu kavand (spetsifikatsiooni).
Õppejõud:	Martin Sillaots
Ingliskeelne nimetus:	<i>Learning Game Design</i>
Eeldusaine:	Puudub
Kohustuslik kirjandus:	Ernest, A. (2009). Fundamentals of game design. Kursuse materjalid: http://htk.tlu.ee/icampus/pg/groups/215487/pimngud-2014/
Asenduskirjandus:	Thompson, J., Berbank-Green, B. & Cusworth, N. (2007). The computer game design course: principles, practices and techniques for the aspiring game designer. Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses.
Õppetöös osalemise ja eksamile/arvestusele pääsemise nõuded	Üliõpilane osaleb aktiivselt loengutes ja seal tehtavates iseseisvates ning rühmatöodes, puudunud tundide tööd sooritatakse iseseisvalt ja arvestatakse pärast kursuse juhendaja hinnangute arvesse võtmist.
Iseseisva töö nõuded	Individuaalülesanded: <ol style="list-style-type: none"> 1. Õppetstarbelise mängu näide 2. Oma mängudisaini pädevuste hindamine 3. Idee uue mängu jaoks 4. Idee esitlemine. Rühmatööd: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mängu kontseptsiooni loomine 2. Mängu eesmärkide ja tegevuste kavandamine 3. Mängu reeglite kavandamine 4. Mängu visuaalsete elementide (taustad, tegelased) ja loo kavandamine 5. Mängu spetsifikatsiooni loomine

	<p>6. Mängu kavandi esitlemine</p> <p>7. Rühma enesehinnang (muuhulgas hinnatakse rühma liikmete panust meeskonnatöösse).</p>
Eksami hindamiskriteeriumid või arvestuse sooritamiseks vajalik miinimumtase	<p>Arvestuse saamiseks on vaja õigeaegselt esitada kõik individuaal- ja rühmatööd. Kõigi ülesannete sooritust hinnatakse kahepunktisel skaala: 0 – tegemata või pigem tegemata (pigem ei panustanud meeskonna töösse) 1 – tehtud või pigem tehtud (pigem panustas).</p> <p>Ajagraafikust kinnipidamine on oluline, sest iga eelnev ülesanne on järgmise ülesande sisendiks.</p>
Informatsioon kursuse sisu kohta, kursuse jaotumine teemade kaupa sh kontakttundide ajad	Vaata tabelit all.

Õppetöö sisu ja ajakava (tunnid toimuvad nädalavahetustel ruumis T-416)

Kuupäev	Teema, sisu lühikirjeldus
1) 11. sept 12:15	<p>Sissejuhatus.</p> <p>Tõsised mängud ja mängupõhine õpe. Õppeotstarbeliste mängude näited.</p> <p>Mängu disaini protsess ja rollid.</p> <p>Mängutegevuste sidumine õpieesmärkidega.</p> <p>Kodune individuaalne ülesanne – uue mängu idee [Tähtaeg 25.09.14].</p>
2) 25. sept 12:15	<p>Ideede esitlemine ja parimate valimine. Valitud ideede ümber meeskondade moodustamine.</p> <p>Mängu kontseptsioon.</p> <p>Gameplay – mängu eesmärgid (väljakutsed) ja tegevused.</p> <p>Kodune rühmaülesanne – mängu kontseptsiooni loomine [Tähtaeg 2.10.14].</p>
3) 2. okt 12:15	<p>Mängukontseptsiooni esitlemine.</p> <p>Mängu reeglid (ressursid, objektid, sündmused, sõltuvused ja seosed).</p> <p>Mängu maailm, tegelased ja lugu.</p> <p>Kodune rühmaülesanne – mängu spetsifikatsiooni loomine [Tähtaeg 16.10.14]</p>
4) 16. okt 12:15	<p>Mänguarenduskeskkonnad (programmeerimisoskust mittevajavad). eAdventure.</p> <p>Mängu kavandi (spetsifikatsiooni) esitlemine.</p>

Õppeainet kureeriv üksus:	Informaatika instituut
Kursuseprogrammi koostaja	Martin Sillaots
Allkiri:	
Kuupäev:	

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

Kuupäev	22.08.2014
Õppeassistendi nimi	Merilin Tohver
Allkiri	