

Kursuseprogramm

IFI7083.DT	Õppemängu disain		
3 EAP	Kontaktitudide maht: 20	Õppesemester: K	Arvestus
Eesmärk:	Kursuse eesmärk on: 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 ning evalveerida õppemänge õppetöös. 4. Toetada vajalike oskuste omandamist integreerimaks õpidisaini erinevad mudelid, õppimisteooriad ning õppemängu disain.		
Aine lühikirjeldus:	Kursus baseerub pööratud klassiruumi strateegial: teoreetiliste teadmisega tutvutakse kodus iseseisvalt vaadates salvestatud esitlusi ning lugedes täiendavaid materjale; klassiruumis toimuvad meeskonnatööl baseeruvad arendussessioonid ning üliõpilaste esitlused. Teoreetilised teemad: 1. Õppeotstarbelise mängu olemus (definitsioon, liigid, elemendid) 2. Näiteid õpimängudest ja nende kasutamisest 3. Mängu kavandamise protsess ja rollid 4. Mängu kavandamine 5. Mängu dokumentatsioon Praktilised teemad (rühmatöös mänguelementide kavandamine): 1. Idee genereerimine ja sidumine õpieesmärgi ning -teooriaga 2. Väljakutsed ja tegevused 3. Reeglid 4. Maailm 5. Tegelased 6. Lugu 7. Prototüüp		
Õpiväljundid:	Kursuse läbinud üliõpilane: 1. Omab baasteadmisi ja -oskusi õppemängude disainist, arendusest, rakendamisest ja hindamisest. 2. Mõistab mängupõhise õppe eeliseid ja puuduseid. 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 prototüüp ja spetsifikatsioon.
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/220982/oppemangu-disain-2016/
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: 1. Uue õppeotstarbelise mängu idee esitlemine. Rühmatööd: 1. Meeskonna moodustamine ja rollide jagamine 2. Mängu kontseptsiooni loomine 3. Mängu eesmärkide ja tegevuste kavandamine 4. Mängu reeglite kavandamine 5. Mängu visuaalsete elementide (taustad, tegelased) 6. Mängu loo jutustamine ja dialoogide kavandamine 7. Mängu (paber või digitaalse) prototüübi loomine 8. Prototüübi esitlemine 9. Rühma enesehinnang (muuhulgas hinnatakse rühma liikmete panust meeskonnatöösse).
Eksami hindamiskriteeriumid	Arvestuse saamiseks on vaja õigeaegselt esitada kõik individuaal- ja rühmatööd. Kõigi ülesannete sooritust hinnatakse kahepunktisel skaala:

või arvestuse sooritamiseks vajalik miinimumtase	0 – tegemata või pigem tegemata (pigem ei panustanud meeskonna töösse) 1 – tehtud või pigem tehtud (pigem panustas). Ajagraafikust kinnipidamine on oluline, sest iga eelnev ülesanne on järgmise ülesande sisendiks.
Informatsioon kursuse sisu kohta, kursuse jaotumine teemade kaupa sh kontakttundide ajad	Vaata tabelit all.

Õppetöö sisu ja ajakava (tunnid toimuvad igal teisel reedel ruumis A402 kell 16:00 – 19:15)

Kuupäev	Teema, sisu lühikirjeldus
1) 19.02.16	Sissejuhatus. Mängu olemus. Tõsised mängud ja mängupõhine õpe. Õppeotstarbeliste mängude näited. Mängu disaini protsess ja rollid. Kodune individuaalne ülesanne – lugeda ja kuulata materjale mängu ja õppetöö sidumine võimalustest [Tähtaeg 04.03.16]. Kodune individuaalne ülesanne – mõelda idee uue õpimängu jaoks [tähtaeg 04.03.16].
2) 04.03.16	Ideede esitlemine ja parimate valimine. Meeskondade moodustamine ja rollide jagamine Mängu kontseptsiooni kavandamine ja esitlemine Kodune individuaalne ülesanne – lugeda ja kuulata materjale mängu väljakutsete ja reeglite kavandamisest [tähtaeg 18.03.15].
3) 18.03.16	Meeskonnatöös mängu väljakutsete ja tegevuste kavandamine ning esitlemine Meeskonnatöös mängu reeglite (ressursid, objektid, sündmused, sõltuvused ja seosed) kavandamine ning esitlemine. Kodune individuaalne ülesanne – lugeda ja kuulata materjale mängu maailma, tegelaste ja jutustuse loomisest [tähtaeg 01.04.15].

4) 01.04.16	Meeskonnatöös mängu maailma, tegelaste ja jutustuse kavandamine ja esitlemine. Kodune individuaalne ülesanne – mänguarenduskeskkonna eAdventure (või Kodu või Scrach või Game Maker) installeerimine ja tundmaõppimine. [tähtaeg 122.04.16]
5) 22.04.16	Tunni ülesanne – Mängu prototüübi kavandamine ja esitlemine Kodune rühmaülesanne – enesehinnangu andmine [tähtaeg 06.05.16]

Õppeainet kureeriv üksus:	Digitehnoloogiate instituut
Kursuseprogrammi koostaja	Martin Sillaots
Allkiri:	
Kuupäev:	8.01.2016

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

Kuupäev	8.01.2016
Õppeassistendi nimi	Ingrid Sander
Allkiri	