

## Kursuseprogramm

IFI7083	<b>Õppemängu disain</b>		
3 EAP	Kontakttundide maht: 22	Õppesemester: K	Arvestus
Eesmärk:	<p>Kursuse eesmärk on:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anda ülevaade õppemängude teooriatest ning õppemängude kavandamisest ja teostamisest.</li> <li>2. Pakkuda teadmisi ja oskusi õppemängude rakendamisevõimalustest õppetöös.</li> <li>3. Võimaldada vajalike teadmiste ja praktiliste oskuste omandamist disainida, arendada, rakendada ning evalveerida õppemänge õppetöös.</li> <li>4. Toetada vajalike oskuste omandamist integreerimaks õpidisaini erinevad mudelid, õppimisteooriad ning õppemängu disain.</li> </ol>		
Aine lühikirjeldus:	<p>Kursus jaotub sisult kahte ossa (toimuvad paralleelselt):</p> <p><b>I</b> Mängude kavandamise ja arendamise teoreetilised lähtealused ning nende sidumine õpidisaini ja õppimisteooriatega. Käsitletavad teemad:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Õppeotstarbelise mängu olemus (mängu definitsioon, mängu elemendid, tõsimäng, õpimäng)</li> <li>2. Mängu kontseptsioon ja klassifikatsioon</li> <li>3. Näiteid õpimängudest ja nende kasutamisest</li> <li>4. Mängu arendamise protsess ja rollid</li> <li>5. Mängu kavandamine</li> </ol> <p><b>II</b> Grupitöös õppemängu kavandamine ja arendamine</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mängu idee genereerimine ja sidumine õpieesmärgi ning -teooriaga</li> <li>2. Mängu eesmärgid ja tegevused</li> <li>3. Mängu reeglid</li> <li>4. Mängu lugu</li> <li>5. Mängu maailm</li> <li>6. Tegelasukujude loomine</li> <li>7. Mängu spetsifikatsioon</li> <li>8. Mängu prototüüp</li> </ol> <p>Teoreetilise materjali iseseisev omandamine (12 tundi). Kontaktpäevadel (22 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 (44 h).</p>		
Õpiväljundid:	<p>Kursuse läbinud üliõpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Omab baasteadmisi ja -oskusi õppemängude disainist, arendusest, rakendamisest ja hindamisest.</li> <li>2. Mõistab mängupõhise õppe eeliseid ja puuduseid.</li> <li>3. Demonstreerib pädevust siduda erinevad õpidisaini mudelid, õppimisteooriad ja õppemängu disain.</li> </ol>		

Hindamismeetodid:	Arvestus  Arvestuse saamiseks tuleb õigetahtaegselt esitada kõik jooksvad individuaalning 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: <a href="http://htk.tlu.ee/icampus/pg/groups/217526/oppemangu-disain-2015/">http://htk.tlu.ee/icampus/pg/groups/217526/oppemangu-disain-2015/</a>
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"> <li>1. Olemasoleva õpimängu analüüs ja tutvustamine</li> <li>2. Oma mängudisaini pädevuste hindamine</li> <li>3. Uue õppeotstarbelise mängu idee esitlemine.</li> </ol> Rühmatööd:  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meeskonna moodustamine ja rollide jagamine</li> <li>2. Mängu (haridusliku) eesmärgi täpsustamine</li> <li>3. Mängu kontseptsiooni loomine</li> <li>4. Mängu eesmärkide ja tegevuste kavandamine</li> <li>5. Mängu reeglite kavandamine</li> <li>6. Mängu loo jutustamine ja dialoogide kavandamine</li> </ol>

	<p>7. Mängu visuaalsete elementide (taustad, tegelased)</p> <p>8. Mängu digitaalse prototüübi loomine</p> <p>9. Mängukavandi (spetsifikatsiooni) loomine</p> <p>10. Mängukavandi ja prototüübi esitlemine</p> <p>11. 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) 16.03.15 16:15 – 19:45	<p>Sissejuhatus.</p> <p>Mängu olemus.</p> <p>Tõsised mängud ja mängupõhine õpe.</p> <p>Õppeotstarbeliste mängude näited.</p> <p>Tunni ülesanne – õppeotstarbeliste mängude otsimine, mängimine, analüüsimine ning esitlemine.</p> <p>Kodune individuaalne ülesanne – uue mängu idee [Tähtaeg 17.03.15].</p>
2) 17.03.15 14:15 – 19:45	<p>Tunni ülesanne – Ideede esitlemine ja parimate valimine.</p> <p>Mängu disaini protsess ja rollid.</p> <p>Tunni ülesanne – oma pädevuste hindamine.</p> <p>Tunni ülesanne – valitud ideede ümber meeskondade moodustamine.</p> <p>Mängutegevuste sidumine õpiecesmärkidega.</p> <p>Tunni ülesanne – mängu eesmärgi täpsustamine.</p> <p>Mängu kontseptsioon.</p> <p>Kodune rühmaülesanne – mängu kontseptsiooni loomine [Tähtaeg 20.03.15].</p>

3) 20.03.15 16:15 – 19:45	Tunni ülesanne – mängu kontseptsioonide esitlemine. Gameplay – mängu eesmärgid (väljakutsed) ja tegevused. Mängu reeglid (ressursid, objektid, sündmused, sõltuvused ja seosed). Mängu maailm, tegelased ja lugu. Kodune rühmaülesanne – mängu spetsifikatsiooni loomine [Tähtaeg 08.06.15].
4) 08.06.15 12:15 – 15:45	Tunni ülesanne – mängu spetsifikatsioonide esitlemine. Mänguarenduskeskkonnad (programmeerimisoskust mittevajavad). eAdventure. Kodune rühmaülesanne – digitaalse prototüübi loomine [Tähtaeg 11.06.15]
5) 11.06.15 12:15 – 15:45	Tunni ülesanne – Digitaalsete prototüüpide esitlemine Prototüüpide testimine ja tagasiside andmine Kodune rühmaülesanne – enesehinnangu andmine [Tähtaeg 12.06.15]

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

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

Kuupäev	
Õppeassistendi nimi	
Allkiri	