

Kursuse nimi	<i>Digitaalsete mängude loomine</i>
Vastutav õpetaja	<i>Martin Männik</i>
Kursuse tüüp	<i>valikkursus</i>
Osalejate maksimaalne arv	<i>20</i>
Sihtrühm	<i>Ülekooliline (G1, G2, G3) – oodatud noored, kel huvi lisaks mängude mängimisele mõista, kuidas need on disainitud ning sisemiselt üles ehitatud. Elav fantaasia on suureks plussiks!</i>
Eeltingimused kursusel osalemiseks	<i>Elementaarne arvutikasutusoskus. Valmisolek kasutada ChatGPT'd.</i>
Kursuse maht	<i>1 kursus</i>
Kursuse aeg	<i>2. periood</i>
Kursuse lühikirjeldus	<i>Kursus on sissejuhatus mängude analüüsimise, disainimise ja arendamise maailma.</i> <i>Kursuse raames keskendutakse teemadele nagu üldise mänguteooria algtõed, erinevad mänguplatvormid ja žanrid. Muuhulgas on kursuse teemadeks gameplay, mängu sisemine mehhaanika, oma mängumaailma ja sinna juurde käiva – loo, tegelaste, dialoogi, graafika ja heli – loomine. Selle kõige raames saab kätt proovida heli- ja fototöötlustes, 3D graafikas ja programmeerimises, mis on kõik mängu arendamiseks vajalikud oskused. Uuritakse kuidas tehisintellekt panna mängude loomisel enda kasuks efektiivselt tööle. Kursuse praktiliseks väljundiks on prototüüpide loomine. Kindlasti ei puudu kursuselt lisaks mängude loomisele ka nende mängimine!</i>
Õpitulemused:	• <i>Õpilane omab ülevaadet mängu disainist, mängustatud õppest ning mänguteooriatest;</i> • <i>Õpilane analüüsib olemasolevaid digitaalseid ja analoogseid mängu;</i> • <i>Õpilane omab algteadmisi mängude disainiprotsessist;</i> • <i>Õpilane tunneb ära ning analüüsib mängu kaasahaaravaid elemente;</i> • <i>Õpilane omab algseid oskusi disainimaks mängu väljakutseid ja tegevusi;</i> • <i>Õpilane suudab disainida mängu reegleid ja neid tasakaalustada;</i> • <i>Õpilane oskab mängu disainimisel kasutada tehisintellekti abi;</i>

	• Õpilane teab, mis on mänguelemendid ning oskab neid luua; • Õpilane leiab mänguelementide loomiseks sobivaid tööriistu ja programme; • Õpilane teab, mis on tõsimäng; • Õpilane mõistab tõsimängude kasulikkust ja arengukohti; • Õpilane oskab disainida digitaalse mängu prototüüpi;
Tagasisidemeetodid ja -kriteeriumid ning kursuse hinde kujunemine:	Valikkursuse läbimise eelduseks on õpilase panus mängu prototüüpide valmimisse, mis luuakse individuaalselt või grupitööna. Lisaks prototüüpidele, tuleb õpilasel saada kindel arv punkte, mida antakse jooksvalt kursuse jooksul püstitatud kodu- ja tunnitööde eest. Prototüübi esitamise eelduseks on varasemate ülesannete edukas täitmine. Hindamine on mitmeeristav.
Õppematerjalid:	Õpetaja jagatavad ja esitletavad materjalid. Paljuski toetutakse õpilaste uurimisoskusele ja omavahelisele suhtlusele ning õpitakse läbi kogemuse.

Kursuse ülesehitus ehk sisu:

Jrk	Teema	Õppejõud	Tundide arv
1	Sissejuhatus mänguteooriatesse ja -disaini: Play, mäng, maagiline ring. Ludoloogia põhimõtted. Digitaalsete mängude ajalugu	Martin Männik	1
2	Mängud kui reeglite süsteemid: Mängu ökonoomika. Digitaalsete mängude klassifikatsioon: Mängu žanrid ja platvormid	Martin Männik	1
3	Tõsimängud ja mängupõhine õpe: mängustamine. Mängu tõsine sisu: tõsised eesmärgid, tegevused nende saavutamiseks	Martin Männik	1
4	Sissejuhatus toote- ja mängude disaini. Mängu arendamise protsess. Prototüüpimise etapid.	Martin Männik	1
5	Mängu mehhaanika ja dünaamika alused. Sissejuhatus mängu elementidesse. Mängu	Martin Männik	1

	<i>dokumentatsioon.</i>		
6	<i>Mängu kontseptsiooni loomine. Ideede genereerimise tehnikad. Tehisintellekti efektiivne kasutamine idee genereerimisel.</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
7	<i>Gameplay: väljakutsed ja tegevused</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
8	<i>Mängu sisemine mehhaanika: reeglid ja nende tasakaalustamine</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
9	<i>Lemmikmängu analüüs ja reverse engineering</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
10	<i>Lemmikmängu analüüs ja reverse engineering</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
11	<i>Mänguelemendid: Lugu, maailm, tegelased. Digitaalsete mängude narratiivne disain. Dialoogipuud.</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
12	<i>Narratiivijupi loomine juturobotiga koostöös.</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
13	<i>Mängu graafika. Pilditöötluste alused. 2D graafika. Pikselgraafika: tegelased ja tileset'id. 3D graafika.</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
14	<i>Iseseisev mängu arendamine</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
15	<i>Iseseisev mängu arendamine</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
16	<i>Iseseisev mängu arendamine</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
17	<i>Iseseisev mängu arendamine</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
18	<i>Iseseisev mängu arendamine</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>1</i>
19	<i>GAME FEST: Digitaalse tõsimängu prototüübi loomine, esitlemine, mängimine, tagasisidestamine</i>	<i>Martin Männik</i>	<i>2</i>