



## Sissejuhatus mängutööstusesse (AD-027)

(Introduction to game industry)

(Введение в игровую индустрию)

### AINEKAART

<b>Õppeaine maht (EAP)</b>	4.00 ECTS
<b>Hindamine</b>	eristav hindamine
<b>Õppeaine lühikirjeldus</b>	
Sissejuhatus mängutööstusesse. Ülevaade mängutööstuses osalevatest funktsionaalsetest elementidest ning neid täitvatest rollidest/positsioonidest. Mängude generatsioonid, nendega seotud ettevõtted ja isikud. Videomängude subkultuuri tekkimine ja areng. Erinevate mängijatüüpide klassifitseerimine. Arutletakse mängimise kogemuse, mängija motivatsiooni ning saadava emotsiooni üle ja eetika mängudisainis.	
<b>Õppeaine õpiväljundid:</b>	
Üliõpilane: <ol style="list-style-type: none"><li>1. omab sissejuhatavat ülevaadet videomängude ja tööstuse kujunemisest viimase neljakümne aasta lõikes.</li><li>2. oskab nimetada antud valdkonda enim mõjutanud ja kujundanud isikuid ja ettevõtteid.</li><li>3. tunneb mängijatüüpide klassifitseerimise teooriaid ja oskab seostada mängu žanridega.</li><li>4. oskab analüüsida mängu ärimudelit vastavalt mängu žanrile, sihtgrupi vajadustele ja tööstuse hetkeolukorrale.</li></ol>	