



Sissejuhatus mängutööstusesse (AD-027)

(Introduction to game industry)

(Введение в игровую индустрию)

AINEKAART

Õppeaine maht (EAP)	4.00 ECTS
Hindamine	eristav hindamine
Õppeaine lühikirjeldus	
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.	
Õppeaine õpiväljundid:	
Üliõpilane:	
<ol style="list-style-type: none">1. omab sissejuhatavat ülevaadet videomängude ja tööstuse kujunemisest viimase neljakümne aasta lõikes.2. oskab nimetada antud valdkonda enim mõjutanud ja kujundanud isikuid ja ettevõtteid.3. tunneb mängijatüüpide klassifitseerimise teooriaid ja oskab seostada mängu žanridega.4. oskab analüüsida mängu ärimudelit vastavalt mängu žanrile, sihtgrupi vajadustele ja tööstuse hetkeolukorrale.	