

AINEKAART

Õppeaine (eesti keeles)	MÄNGUMOOTORID JA PROTOTÜÜPIMINE
Õppeaine (inglise keeles)	GAME ENGINES AND PROTOTYPING
Õppeaine (vene keeles)	ИГРОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ И ПРОТОТИПИРОВАНИЕ
Aine kood	AD-018
Hindamise vorm	mitteeristav hindamine

Lühikirjeldus (eesti keeles)	Üliõpilasele antakse ülevaade mängumootoritest, mida on võimalik kasutada nii prototüüpimiseks, kui ka täisväärtusliku mängu arendamiseks. Õppeaine läbinud üliõpilane on valmis ehitanud lihtsa mehaanikaga mängu oma valitud mängumootori abil ja oskab kasutada paari populaarsemat mootorit prototüüpide realiseerimiseks.
Lühikirjeldus (inglise keeles)	The students will gain an overview of game engines that can be used for prototyping as well as developing a whole game. By the end of the course the students will have built a simple mechanic game with a chosen game engine and will be able to use a few popular engines in realising the prototypes
Lühikirjeldus (vene keeles)	В рамках курса даётся обзор игровых движков, которые возможно использовать как для прототипирования, так и для развития полноценной игры. Студент, прошедший курс, готов на основе простейшей механики изготовить игру с помощью игрового движка и умеет пользоваться парой наиболее популярными движками для реализации прототипов.

EAP	6.00
Tunnimaht	44

Õpiväljundid

Õppeaine läbinud üliõpilane:

1. disainib praktilise töö käigus lihtsama mängumehhanika;
2. arendab mänguarendustarkvara kasutades lihtsa videomängu prototüübi;
3. viimistleb olemasolevat prototüüpi nii visuaali kui mängitavuse osas.

Õpiväljundid (inglise keeles)

The student:

1. in the course of practical work designs basic game mechanics;
2. using game development software designs a simple video game prototype;
3. polishes existing prototypes in terms of both visuals and playability.