



EESTI
ETTEVÕTLUSKÕRGKOO
MAINOR

ARVUTIMÄNGUDE DISAIN JA ARENDUS 2016



MIKS ÕPPIDA

- Praktikutest õppejõudude kogemus
- Teadmised ettevõtjaks saamiseks
- Praktiline mängude tegemise kogemus
- Konkurentsivõimeline portfoolio
- Arvutimängude disaineri diplom



ÕPPEKAVAST

- Õppe vormid:
 - Päevane õpe Tallinnas - õpe igal nädalal E-K
 - Kaugõpe Tartus - üks kuni kaks korda kuus N-P
 - Mõlemad õppevormid võimaldavad õppimise kõrval ka töötada
- Diplom:
 - Rakenduskõrghariduse diplom arvutimängude disaini ja arenduse õppekaval
- Vastuvõtt:
 - Tallinnas 25, Tartus 15 üliõpilast



ETTEVÕTLUS	ALUSÕPE	PÕHIÕPE	ERIALAÕPE	MUU
Arendatakse ettevõtlikku eluhoiakut avatud kodanikuühiskonnas, omandatakse baastadmised turunduses ja ettevõtlusega alustamises ning äriplaani koostamiseks.	Õppimine kõrgkoolis	Vektorgraafika	Programmeerimise alused	Erialapraktika
	Suhtlemis- psühholoogia	Fototöötlus	OO analüüs, disain ja programmeerimine	Kursusetöö
	Organisatsiooni- käitumine	Arvutigraafika ja animatsioon	Kompositsioon ja värvusõpetus	Erialase meeskonnatöö praktika
	Avalik esinemine	Kasutajaliidese ja kasutajakogemuse disain	Sissejuhatus mängutööstusesse	Lõputöö (portfoolio)
	Uurimistöö meetodid	Narratiiv	Mängugraafika analüüs, 2D ja 3D mängugraafika	
	Andmeanalüüs	HTML 5	Mobiilimängu projekt	
		Koostöömudelid	Mängumootorid ja prototüüpimine	
		Äriõigus ja loomemajanduse õigusaktid	Mänguprojekti arendamine ja viimistlemine	
			Mängudisain, leveldisain ja dokumentatsioon	
			Mängu publitseerimine ja turundamine	



ÕPPEMAKS

- Tartus kaugõppes 2920.- aastas (7 semestrit)
- Tallinnas päevaõppes 3460.- aastas (6 semestrit)
- Tasuda on võimalik semestri või kuu kaupa



ÕPPEJÕUD JA KÜLALISED

- Õpetamisel ja õppejõudude valikul lähtume põhimõttest, et praktiline kogemus on kõige parem õpetaja.
- Praktilise sisuga ainetes õpetavad pika kogemusega mängudisainerid, kes mõistavad mänguarenduse keerukat protsessi idee loomisest kuni mängu müümise ja turundamiseni.
- Mängutööstusega tutvumiseks ja silmaringi suurendamiseks oleme kutsunud arvukalt külalisi rääkima oma kogemusest alustades lauamängude disainimisest ja lõpetades virtuaalse reaalsuse platvormidega.



ADAM MAYES

I was a consultant level designer on Far Cry examining and designing non “run and gun” gameplay, eventually building levels with Crytek's proprietary editor and engine.

I will be teaching game design and industry topics.





JOSÉ MANUEL PRIETO GARAY

Co-starter and technical mentor from Gameloft Indonesian studios' startup and development (technical recruitment, training and games production). Co-founder & CEO @ Sama Sama Studios.

I will be concentrating on mobile games and publishing topics.





ZOOT NEL

CEO at One More Rabbit game studio and Founder at Glowforth. Our game “Last Inua” was awarded the Best Mobile Tablet & Handheld Project of Game Connection America 2014 and Best Audio & Sound Design award at Dutch Game Awards.

I will be talking about producers, investors and publishers.

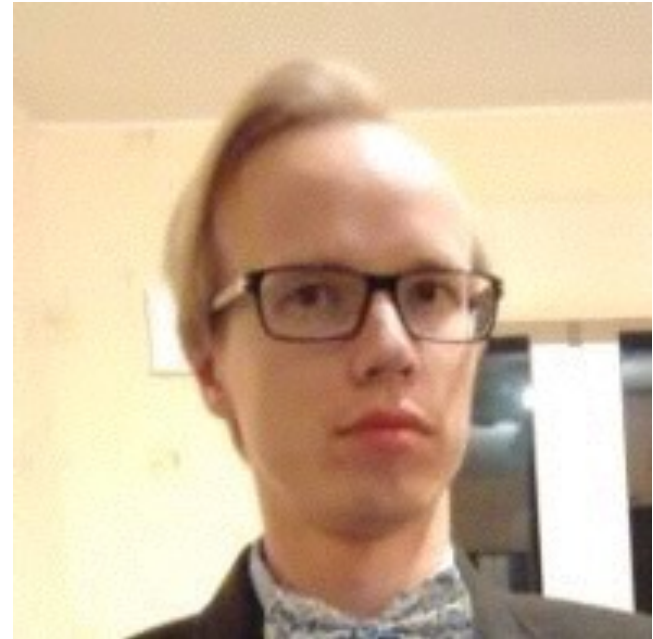




AGO UIBO

Olen õppinud IKT haldust ning töötanud kvaliteediekspertina näiteks Nortalis ja Siseministeeriumi Infotehnoloogia ja Arenduskeskuses.

Tunnen erilist huvi arvutimängude ajaloo vastu. Tudengitele olen abiiks mängumootoritega tutvumisel ning mängude tausta mõtestamisel.





MIKK LUIGE

Mänge arendan juba viimased 10 aastat. Edukamaid mängu on rollimäng “Unrest”, mis võitis Softpedia Game of The Year 2014 parima indie mängu tiitli. Samuti osalesin kodumaisele filmile “Päevad, mis ajasid segadusse” promomängu loomisel.

Üliõpilastele annan arusaamise mängudisainist ning oma protsessi korrektsest dokumenteerimisest.





SOOVITUSED

VLADIMIR FUNTIKOV

**Creative Mobile, asutaja ja
tegevjuht**

*Tervitav on õppekavas näha
majandusliku mõtlemise soosimist,
mis annab lootust, et rohkem
mänguarendajad soovivad ja
suudavad ettevõtlusega tegelema
asuda.*



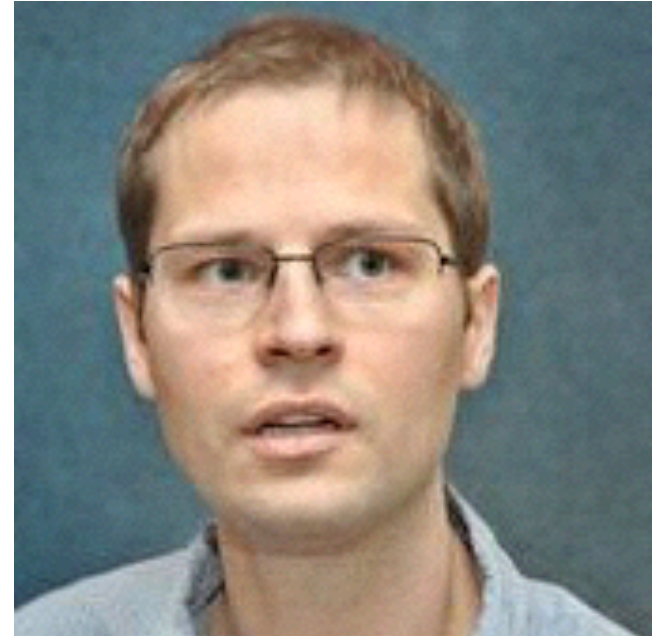


ALAR PINK

Tere AS, turundusjuht

Seoses kasutaja harjumuste ja ootuste muutustega tarbitavale meediale on vaja töötada välja uued konkurentsivõimelised lähenemisviisid tähelepanu võitmiseks.

Arvutimängude disaini ja arenduse tundmise annab ettevõtjatele senisest paremad võimalused erinevate sidusgruppidega suhestumiseks, tagades tulevikus innovatiivsemad kommunikatsiooni- ja ärivõimalused.





PARTNERID



DEPARTMENT OF GAME DESIGN
CAMPUS GOTLAND



unity



CREATIVE MOBILE



INTERACTIVE FATE

Estonian Chapter
of the International
Game Developers
Association

