



Prototüüpimine (AD-038)

(Prototyping)

AINEKAART

Õppeaine maht (EAP)	3.00 ECTS
Hindamine	eristav hindamine
Õppeaine lühikirjeldus	
Õppeaine eesmärgiks on omandada baastadmised prototüüpide rollist, vajadustest ning prototüüpimise tehnikatest mängudisainis ja tarkvaraarenduses.	
Õppeaine õpiväljundid:	
Üliõpilane: 1. tunneb erinevaid prototüüpimise viise ja oskab neid kasutada projekti erinevates elutsükli faasides; 2. oskab kasutada erinevaid prototüüpimise tehnikaid ja tarkvarasid; 3. oskab testida rakenduse prototüüpi vastavalt kasutaja nõudmistele ning hinnata saadud tulemust.	