

ÕPPEKAVA VORM

1	ÕPPEKAVA NIMETUS EESTI JA INGLISE KEELES	Virtuaalkeskondade loomine ja arendus Design and development of Virtual Environments
2	ÕPPEKAVA KOOD	
3	ÕPPEASUTUS(ED)	Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia
4	TEADUSKON(NA)D	
5	ÕPPEASTE	Magistriõpe
6	VALDKOND	Humanitaaria ja kunstid
7	ÕPPEKEEL(-ED)	Inglise
8	ÕPIVÄLJUNDITE SAAVUTAMISEKS VAJALIKUD TEISED KEELED	
9	ÕPPETÖÖ VORM	Päevane õpe
10	NOMINAALNE ÕPPEAEG	2 aastat
11	MAHT	120 EAP
12	ANTAV KVALIFIKATSIOON/ KRAAD	Kunstide magister (Virtuaalkeskondade loomine ja arendus) Master of Arts (Design and Development of Virtual Environments)
13	LÕPETAMISEL VÄLJASTATAVAD DOKUMENDID	Diplom ja akadeemiline õiend, Diploma Supplement
14	LÕPUDOKUMENTE VÄLJASTAV KÕRGKOOL	Tartu Ülikool
15	KINNITAMINE	1. Viljandi Kultuuriakadeemia nõukogus 04.11.2010 2. Tartu Ülikooli nõukogus
16	AKREDITEERIMINE	
17	ERIALA(D)	Virtuaalkeskondade loomine ja arendus
18	ÕPPEKAVA VERSIOON	2011/2012
19	PROGRAMMIJUHT	Kristjan Mändmaa
20	VASTUVÕTUTINGIMUSED	1. Bakalaureusekraad või rakenduskõrghariduse diplom või sellele vastav kvalifikatsioon 2. Info- ja kommunikatsioonitehnoloogiaste, disaini, sotsiaalteaduste, majanduse või ärijuhtimise valdkonnas varasemate õpingute läbimine 60 EAP mahus ja/või tarkvaraarenduse-alane töökogemus. Eeldusainete nõuetele vastavad õppekavad, mille lõpetajad ei pea taotlema varasemate õpingute eeldusainetele vastavuse hindamist: <u>Tartu Ülikool</u> : informaatika, infotehnoloogia, arvutitehnika, majandusteadus, ettevõtetmajandus. <u>Tallinna Tehnikaülikool</u> : arvuti- ja süsteemitehnika,

		<p>informaatika, infotehnoloogia, informatsiooni- ja kommunikatsioonitehnoloogia, võrgutarkvara, arvutisüsteemid, elektroonika ja bioonika, mehhatroonika, ärikorraldus</p> <p><u>Tallinna Ülikool</u>: informaatika, infotehnoloogia, marketing ja reklaam</p> <p><u>Eesti Infotehnoloogia Kolledz</u>: infosüsteemide analüüs, infotehnoloogia süsteemid, IT süsteemide administreerimine, IT süsteemide arendus.</p> <p><u>Eesti Kunstiakadeemia</u>: graafiline disain.</p> <p><u>Tartu Kõrgem Kunstikool</u>: meedia- ja reklaamikunst.</p> <p><u>Estonian Business School</u>: rahvusvaheline ärijuhtimine, ettevõtlus ja ärijuhtimine</p> <p>Ülejäänud tingimused määratakse TÜ vastuvõtueeskirjas.</p>
21	ÕPPEKAVA ÜLDEESMÄRGID	<p>Virtuaalkeskondade loomise ja arenduse magistriõppekava loob arengueeldused tarkvaratootearendajatele, virtuaalkeskondade ja funktsionaalsete kasutajaliideste disaineritele, tarkvaraettevõtjatele ja -uurijatele, kes interdistsiplinaarset sisendit aluseks võttes suudavad meeskonnatöös luua ja arendada innovaatilisi, kasutajasõbralikke ja majanduslikult jätkusuutlikke virtuaalkeskondi, tarkvaratooteid ja –teenuseid ning tarkvatooteraarendust kui tegevusala reflekteerida.</p>
22	ÕPPEKAVA STRUKTUURI LÜHIKIRJELDUS	<p>Õppekava koosneb järgnevatest moodulitest:</p> <ul style="list-style-type: none"> - üldainete moodul (30 EAP), sh valikained (6 EAP); - erialaainete moodul (24 EAP); - praktikamoodul (30 EAP); - vabaainete moodul (6 EAP); - magistritöö moodul (30 EAP).
23	NÕUDED ÕPPEKAVA LÕPETAMISEKS	<p>Üliõpilane peab läbima kõik õppekava moodulid ning kaitsma magistritöö.</p>
24	ÕPPEKAVA PEAERIALA ÕPIEESMÄRGID (õpiväljundid ehk omandatavad/arendatavad/erialased teadmised ja oskused, üldpädevused jms)	<p>Õppekava läbinud üliõpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tunneb virtuaalkeskondade ja tarkvaratoodete loomise, uurimise ja arendamise võimalusi ning meetodikaid, oskab uurimistulemusi rakendada erialases teadus- ja arendustöös ning on võimeline oma erialaseid seisukohti korrektselt väljendama; - oskab erialaseid teadmisi asetada üldisesse kultuuri- ja interdistsiplinaarsesse konteksti ning orienteerub eriala sidusvaldkondades; - tunneb projekti- ja protsessijuhtimist ning oskab vastavaid oskusi kasutada erialast kvalifikatsiooni nõudval tegevusalal töötades nii iseseisva spetsialisti kui meeskonnaliikmena; - suudab kriitiliselt hinnata enda ja teiste erialast ettevalmistust, praktilist tegevust ja jätkuõppe vajadusi ning on valmis töötama oma erialal juhendajana; - on kursis eriala eetilise ja ühiskonda laiemalt puudutava

		probleemistikuga ning suudab sellega suhestuda.
25	MOODULID	
MOODULI NIMETUS:	ÜLDAINETE MOODUL (30 EAP)	
MOODULI ÜLDEESMÄRGID:	Mooduli eesmärgiks on luua eeldused eriala mõistmise ja mõtestamise lähtealuste omandamiseks ning akadeemiliseks eneseväljenduseks.	
MOODULI ÕPIEESMÄRGID (õpiväljundid ehk omandatavad/ arendatavad/ erialased teadmised ja oskused, üldpädevused jms)	<p>Üldainete mooduli läbinud üliõpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rakendab tõhusalt erialaprobleemide lahendamisel sobivat uurimis- ja loomemetoodikat; - orienteerub ettevõtlusmajanduses; - orienteerub kultuurantropoloogia ja kultuuride erinevuste küsimustes; - orienteerub taju- ja mängupsühholoogia küsimustes; - on omandanud kesksed semiootika mõisted ja tunneb nende kujunemise ajalugu; - orienteerub informatsiooni- ja kommunikatsiooni- tehnoloogiate ajaloos ja tulevikusuundumustes; - valdab akadeemilise ja erialase eneseväljenduse oskusi. 	
MOODULI ÕPPEAINED JA NENDE VALIKU PÕHIMÕTTED ÜLIÕPILASELE	<p><u>Kohustuslikud ained (24 EAP):</u> Teadusfilosoofia ja metodoloogia 3 EAP Akadeemiline kirjutamine 3 EAP Ettevõtja praktiliste oskuste baaskursus 6 EAP Kultuurantropoloogia ja globaliseerumine 3 EAP Taju- ja mängupsühholoogia 6 EAP Sissejuhatus semiootikasse 3 EAP</p> <p><u>Valikained (valida vähemalt 6 EAP):</u> Sissejuhatus majandusteooriasse 3 EAP Sissejuhatus veebiprogrammeerimisse 3 EAP Sissejuhatus disaini 3 EAP Tehnoloogia ja tehnotrendid 3 EAP Tarkvaraökonomika 6 EAP Sotsiaalinformaatika 3 EAP</p> <p>Moodulis on 24 EAP ulatuses kohustuslikke aineid. Lisaks neile tuleb 6 EAP ulatuses läbida valikaineid. Valikainete eesmärk on ühtlustada erinevatelt õppekavadelt tulnud üliõpilaste teadmisi ja oskusi. Üliõpilane peab valima valikained, mis ei kattuks teemalt tema varasemate õpingutega (nt disaini õppinud üliõpilane ei peaks valmima "Sissejuhatust disaini", vaid näiteks "Sissejuhatuse majandusteooriasse" jne).</p>	
MOODULI NIMETUS:	ERIALAINETE MOODUL (24 EAP)	
MOODULI ÜLDEESMÄRGID:	Mooduli eesmärk on luua eeldused üliõpilasele virtuaalkeskcondade loomise ning tarkvaratoodete, ja -teenuste arendamise alal süvendatud metodoloogilise, tehnoloogilise ja	

	loomingulise pädevuse omandamiseks.
MOODULI ÕPIEESMÄRGID (õpiväljundid ehk omandatavad/ arendatavad/ erialased teadmised ja oskused, üldpädevused jms)	<p>Erialainete mooduli läbinud üliõpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tunneb tootearenduse, turu-, kasutaja-, disainiuuringute meetodikaid ja oskab neid rakendada; - tunneb kasutajaliideste, kasutajakogemuse ja teenuste disaini spetsiifikat ning oskab kasutajaliideseid, kasutajakogemusi ja teenuseid disainida; - tunneb kasutatavuse valdkonda ning oskab seda rakendada virtuaalkeskondade loomisel ja tarkvaratootearenduses; - tunneb erinevaid virtuaalkeskondade, tarkvaratoodete ja -teenuste prototüüpimise ja testimise meetodikaid; - tunneb kaasaegseid erialaseid IKT-rakendusi ja omab ülevaadet nende kasutusvõimalustest; - tunneb virtuaalkeskondade ja tarkvaratoodete esitluse, müügi ja rahastamise võimalusi ja meetodeid ning suudab neid rakendada; - tunneb tarkvaratootearenduse õiguslikke aspekte ja on tutvunud vastava seadusandlusega; - tunneb erialaga seotud vajalikke loomingulisi ja eksperimentaalseid meetodeid; - valdab erialast terminoloogiat.
MOODULI ÕPPEAINED JA NENDE VALIKU PÕHIMÕTTED ÜLIÕPILASELE	<p>Mooduli kõik ained on kohustuslikud.</p> <p>Virtuaalkeskondade loomise ja arenduse magistrikursus 12 EAP</p> <p>Tarkvaratoodete testimine ja kasutajatagasiside 6 EAP</p> <p>Tarkvaratoodete müük ja finantseerimine 3 EAP</p> <p>Tarkvaratootearenduse õiguslikud aspektid 3 EAP</p>
MOODULI NIMETUS:	PRAKTIKAMOODUL (30 EAP)
MOODULI ÜLDEESMÄRGID:	Mooduli eesmärk on kinnistada teoreetilisi teadmisi erialaoskuste meetodilise praktiseerimise kaudu ning koguda magistritöö tarvis oskusteavet ja materjali.
MOODULI ÕPIEESMÄRGID (õpiväljundid ehk omandatavad/ arendatavad/ erialased teadmised ja oskused, üldpädevused jms)	<p>Praktikamooduli läbinud üliõpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tunneb IKT-tööstuse töömeetodeid ja erialapraktikaid. - oskab valida ja rakendada erialaseks tegevuseks sobivad loomingulisi ja eksperimentaalseid meetodeid; - oskab kasutada sobivat tehnoloogiat ja erialaseid IKT-rakendusi tootearenduses; - oskab algatada ja läbi viia erialaseid projekte; - oskab anda edasi erialaseid teadmisi ja oskusi;

MOODULI ÕPPEAINED JA NENDE VALIKU PÕHIMÕTTED ÜLIÕPILASELE	Mooduli kõik ained on kohustuslikud. Tootarenduspraktika 6 EAP Tööstuspraktika I 6 EAP Tööstuspraktika II 12 EAP Tööstusprojekt I-II 6 EAP	
MOODULI NIMETUS:	VABAAINETE MOODUL (6 EAP)	
MOODULI ÜLDEESMÄRGID:	Luuakse võimalused üliõpilasel oma silmaringi avardamiseks või erialaga seotud teadmiste ja oskuste täiendamiseks enda huvidest lähtuvalt.	
MOODULI ÕPIEESMÄRGID (õpiväljundid ehk omandatavad/ arendatavad/ erialased teadmised ja oskused, üldpädevused jms)	Mooduli läbinud üliõpilane on omandanud erialased või mitteerialased teadmised ja oskused vabalt valitud huvipakkuvates õppeainetes.	
MOODULI ÕPPEAINED JA NENDE VALIKU PÕHIMÕTTED ÜLIÕPILASELE	Vabaaineid võib valida kõigist Tartu Ülikooli või teiste kõrgkoolide õppekavadest.	
MOODULI NIMETUS:	MAGISTRITÖÖ MOODUL (30 EAP)	
MOODULI ÜLDEESMÄRGID:	Mooduli eesmärk on omandatud erialaste teadmiste, oskuste ja meetodikate rakendamine erialases teadus- ja arendustöös.	
MOODULI ÕPIEESMÄRGID (ÕPIVÄLJUNDID EHK OMANDATAVAD/ ARENDATAVAD/ ERIALASED TEADMISED JA OSKUSED, ÜLDPÄDEVUSED JMS)	Mooduli läbinud üliõpilane: <ul style="list-style-type: none"> - tunneb üksikasjalikult uuritavat valdkonda; - oskab erialaseid probleeme sõnastada; - oskab omandatud teadmisi ja oskusi uudsete lahenduste leidmiseks rakendada; - oskab planeerida, läbi viia ja dokumenteerida erialaseid eksperimente ja projekte ning vastavaid tulemusi kirjalikult ja suuliselt esitleda. 	
MOODULI ÕPPEAINED JA NENDE VALIKU PÕHIMÕTTED ÜLIÕPILASELE	Mooduli kõik ained on kohustuslikud. Magistriseminar I 2 EAP Magistriseminar II 2 EAP Magistriseminar III 2 EAP Magistritöö 24 EAP	
26	TÄIENDAV INFORMATSIOON	Programmijuht Kristjan Mändmaa kristjan.mandmaa@gmail.com www.kultuur.edu.ee