

Университетский курс Искусство в видеоиграх





tech технологический
университет

Университетский курс Искусство в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/art-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Разработка и создание видеоигры — это титаническая задача. Необходимо спланировать не только миссии и режимы. Необходимо также наличие визуальной части, отличающей игру от других и привлекающей внимание пользователей. Для этого требуется специальная подготовка, правильное программное обеспечение и достаточно креативности, чтобы вообразить новые миры. Таким образом, с помощью этой программы студенты смогут приобрести навыки, которые так востребованы в этом секторе, и все это в рамках 100% онлайн-программы с непосредственной квалификацией.



““

Геймерам нужны
стимулирующие образы и
пейзажи, которые мотивируют
их завершить видеоигру”

Видеоигры — это гораздо больше, чем набор персонажей на экране, управляемых внешним агентом. Они являются художественным и уникальным выражением, чему способствовали бесчисленные технологические достижения в этом секторе. Поэтому неудивительно встретить игры, которые настолько реалистичны, что заставляют усомниться в них даже самых опытных геймеров.

Аналогичным образом многие видеоигры были названы "произведениями искусства" за их визуальное оформление и визуальное повествование, создающие эмоциональный опыт для игрока и оставляющие след в индустрии, например, такие игры, как "Ведьмак 3: Дикая охота" (2015), "Легенда о Зельде: Окарина времени" (1998) или *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Таким образом, фигура дизайнера имеет огромное значение для этой области, поскольку он/она будет отвечать за разработку визуальной истории видеоигры и обеспечивать ее качество с первой минуты и до конца игры. Следовательно данный Университетский курс был разработан для того, чтобы помочь студентам специализироваться в этой области. Таким образом, студент будет изучать и осваивать художественную теорию и теорию цвета, используя такие программы, как Photoshop и Studio Max.

Все это сконцентрировано в программе с полностью онлайн-формой обучения, в которой студент сам выбирает время и место для каждого занятия. Кроме того, студент сможет получить доступ к материалам из любой точки мира, что очень важно для планирования учебных занятий. Наконец, вам не придется представлять итоговую работу, что гарантирует непосредственное получение диплома, которая позволит вам сразу начать работать в качестве арт-дизайнера.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области искусства в видеоиграх** содержит самую полную и инновационную образовательную программу.

Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Особое внимание уделяется возможностям трудоустройства, что делает его содержание ориентированным на эту сферу.
- ♦ Содержание, представленное в различных форматах, позволяет предложить специализированное обучение в области искусства в видеоиграх, адаптированное к потребностям студентов.
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Выполняйте моделирование персонажей видеоигры, используя лучшее программное обеспечение на рынке: Studio Max и Mudbox

“

У вас есть потенциал и стремление стать лучшим арт-дизайнером для видеоигр. Запишитесь сейчас, чтобы достичь этой цели”

В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистами поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Непосредственное получение диплома поможет вам сразу же приступить к работе в качестве арт-дизайнера видеоигр.

Создайте новые сценарии, которые нарушат реальность, благодаря данному Университетскому курсу.



02

Цели

Основная цель данного Университетского курса ясна: помочь студентам разрабатывать реалистичные и удивительные сценарии и персонажей видеоигр. Для этого необходимо освоить теорию цвета, создание эскизов персонажей и анимации в различных программах, таких как Photoshop и Estudio Max. Кроме того, программа будет проходить на 100% в онлайн-режиме, что позволит вам учиться из любой точки мира и в удобное для вас время.





“

По окончании этой программы вы достигнете всех своих целей: станете престижным арт-дизайнером”



Общие цели

- ◆ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании дизайна видеоигр
- ◆ Детально изучить процесс производства видеоигры и методологию SCRUM для производства проектов
- ◆ Изучить основы игрового дизайна и теоретические знания, которые должен знать каждый дизайнер видеоигр
- ◆ Генерировать идеи и создавать занимательные истории, сюжеты и сценарии для видеоигр
- ◆ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры
- ◆ Уметь создать независимый *стартап* в сфере цифровых развлечений





Конкретные цели

- ◆ Знать теорию искусства, теорию цвета, теорию характера и среды
- ◆ Создавать сложные эскизы и *концепт-арты* и знать художественные стили персонажей и декораций, а также типологии декораций и их представление в рисунках
- ◆ Рассматривать 2D-графику персонажей, объектов и окружения с помощью программ Photoshop
- ◆ Создавать трехмерные объекты, персонажей и окружение с помощью 3D Studio Max и Mudbox

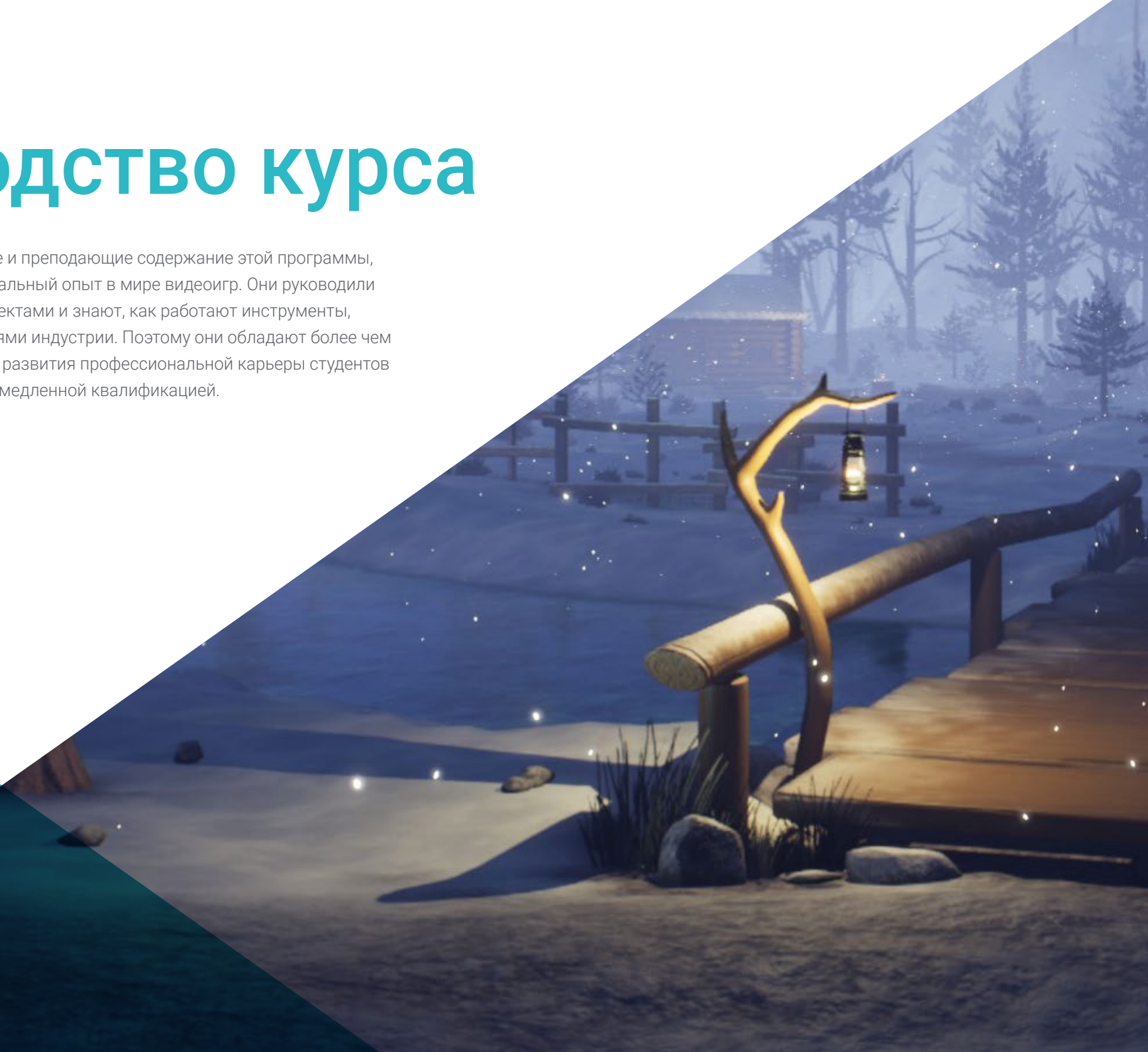
“

Немедленное получение диплома позволит вам сразу же работать в области, которая вас больше всего увлекает: художественное оформление видеоигр”

03

Руководство курса

Преподаватели, контролирующие и преподающие содержание этой программы, имеют безупречный профессиональный опыт в мире видеоигр. Они руководили крупными международными проектами и знают, как работают инструменты, используемые ведущими деятелями индустрии. Поэтому они обладают более чем достаточной квалификацией для развития профессиональной карьеры студентов с помощью этой программы с немедленной квалификацией.



“

Специализированная команда преподавателей поможет вам пройти обучение на данном Университетском курсе”

Руководство



Г-н Бласко Вильчес, Луис Фелипе

- ♦ Нарративный дизайнер в Saona Studios, Испания
- ♦ Нарративный дизайнер в Stage Clear Studios, разрабатывающий конфиденциальный продукт
- ♦ Нарративный дизайнер в HeYou Games в проекте "Youturbo"
- ♦ Дизайнер и сценарист продуктов электронного обучения и серьезных игр для Telefónica Learning Services, TAK и Bizpills
- ♦ Дизайнер уровней в Indigo для проекта "Meatball Marathon"
- ♦ Преподаватель сценарного мастерства на магистратуре по созданию видеоигр в Университете Малаги
- ♦ Преподаватель в области видеоигр в нарративном дизайне и производстве на факультете кино TAI, Мадрид
- ♦ Преподаватель в области нарративного дизайна и семинаров по написанию сценариев, а также в области игрового дизайна в ESCAV, Гранада
- ♦ Степень бакалавра в области испаноязычной филологии в Университете Гранады
- ♦ Степень магистра в области креативности и написания телевизионных сценариев в Университете короля Хуана Карлоса



04

Структура и содержание

Структура содержания данного Университетского курса будет содействовать деятельности студентов в качестве арт-дизайнеров. Студенты не только научатся выполнять 2D- и 3D-моделирование, но и пользоваться инструментами, которые используют профессионалы в этой области для достижения безупречных результатов. Благодаря всему этому студенты будут готовы полностью перевернуть свою карьеру, прорваться вперед и выделиться среди остальных.





“

Данная программа специально разработана для того, чтобы помочь вам продвинуться по карьерной лестнице в качестве дизайнера”

Модуль 1. Искусство в видеоиграх

- 1.1. Искусство
 - 1.1.1. Художественная основа
 - 1.1.2. Теория цвета
 - 1.1.3. Программное обеспечение
- 1.2. *Концепт-арт*
 - 1.2.1. Наброски
 - 1.2.2. *Концепт-арт*
 - 1.2.3. Детали
- 1.3. Сценарии видеоигр
 - 1.3.1. Немодульные сценарии
 - 1.3.2. Модульные сценарии
 - 1.3.3. Пропсы и объекты игрового окружения
- 1.4. Окружение
 - 1.4.1. Фэнтези
 - 1.4.2. Реализм
 - 1.4.3. Научная фантастика
- 1.5. Пропсы и объекты
 - 1.5.1. Органические
 - 1.5.2. Неорганические
 - 1.5.3. Детали
- 1.6. Персонажи и элементы видеоигр
 - 1.6.1. Создание персонажа
 - 1.6.2. Создание окружения для видеоигр
 - 1.6.3. Создание объектов и пропсы



- 1.7. Мультипликационный стиль
 - 1.7.1. Мультипликация
 - 1.7.2. Манга
 - 1.7.3. Гиперреализм
- 1.8. Стиль манги
 - 1.8.1. Рисование персонажей манги
 - 1.8.2. Рисование среды манги
 - 1.8.3. Рисование объектов манги
- 1.9. Реалистичный стиль
 - 1.9.1. Реалистичное рисование персонажей
 - 1.9.2. Реалистичная среда
 - 1.9.3. Реалистичные объекты
- 1.10. Окончательные детали
 - 1.10.1. Последние штрихи
 - 1.10.2. Эволюция и стиль
 - 1.10.3. Детали и улучшения

“

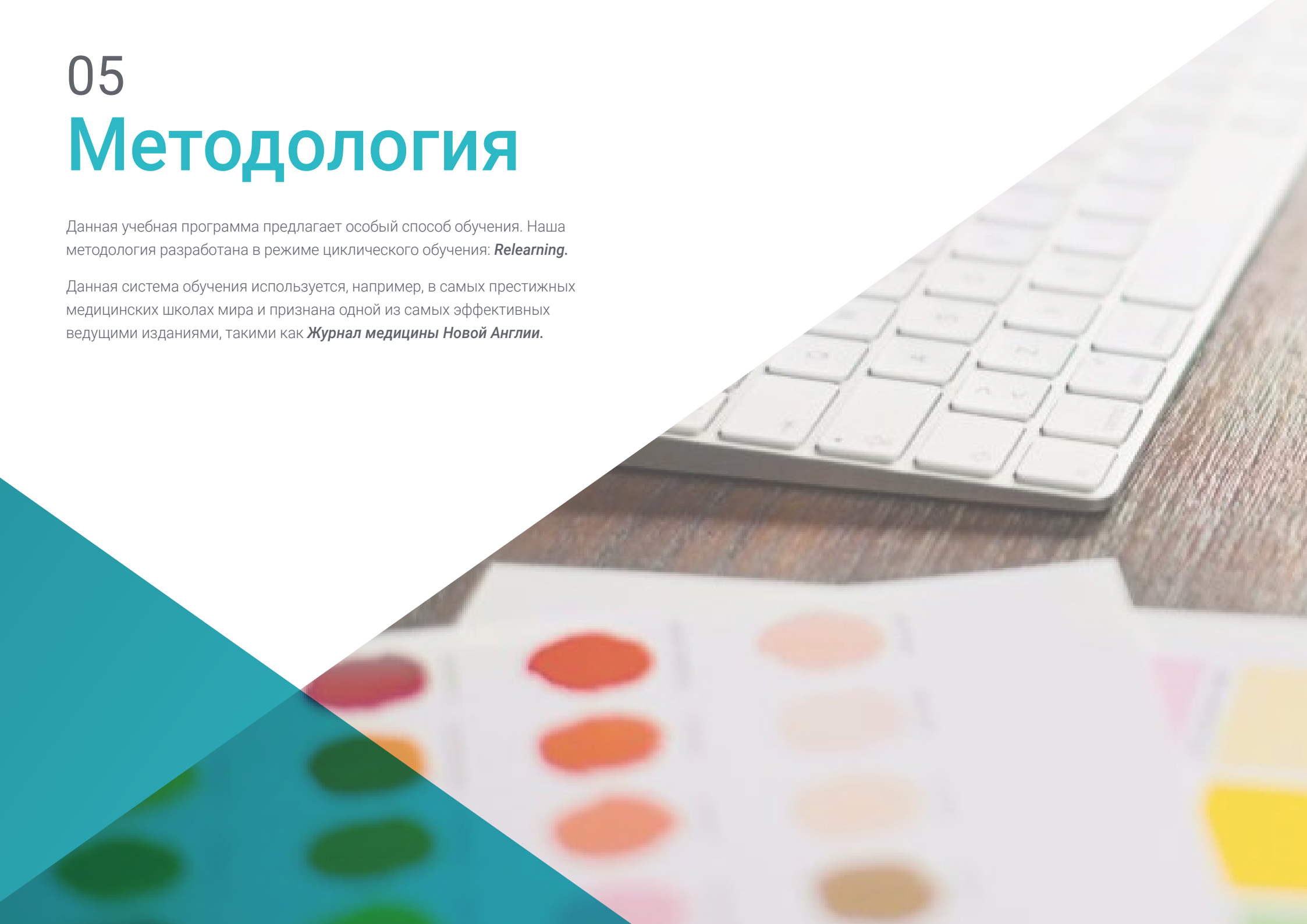
Видеоигры – это искусство, и вы сможете создать следующий шедевр, используя все знания, которые вы получите на данном Университетском курсе”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



““

*Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"*

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



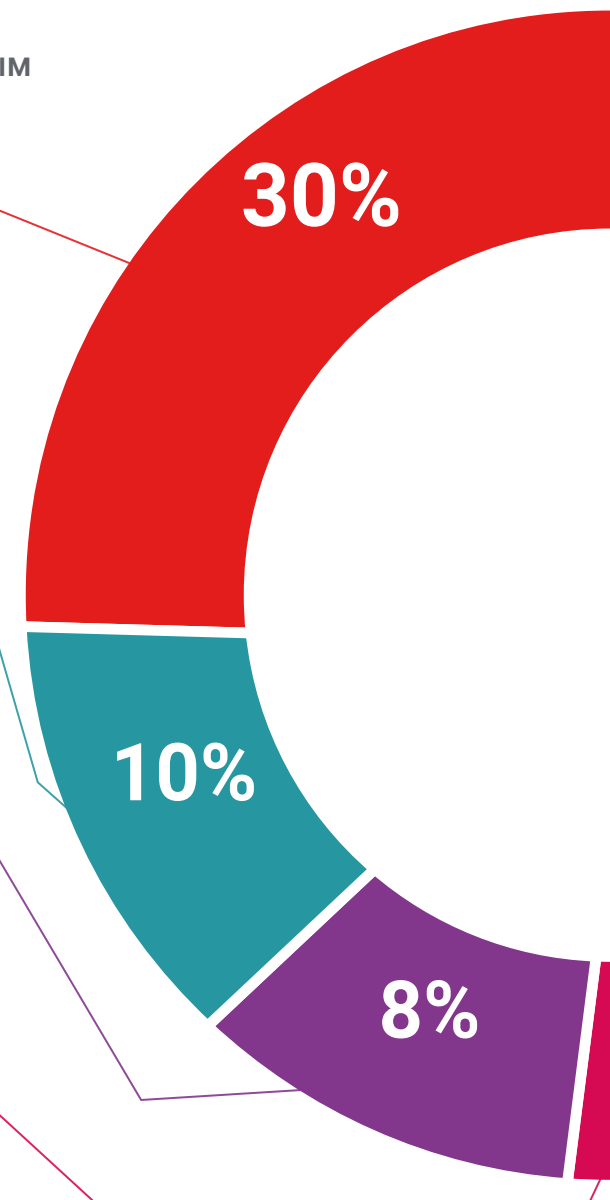
Практика навыков и компетенций

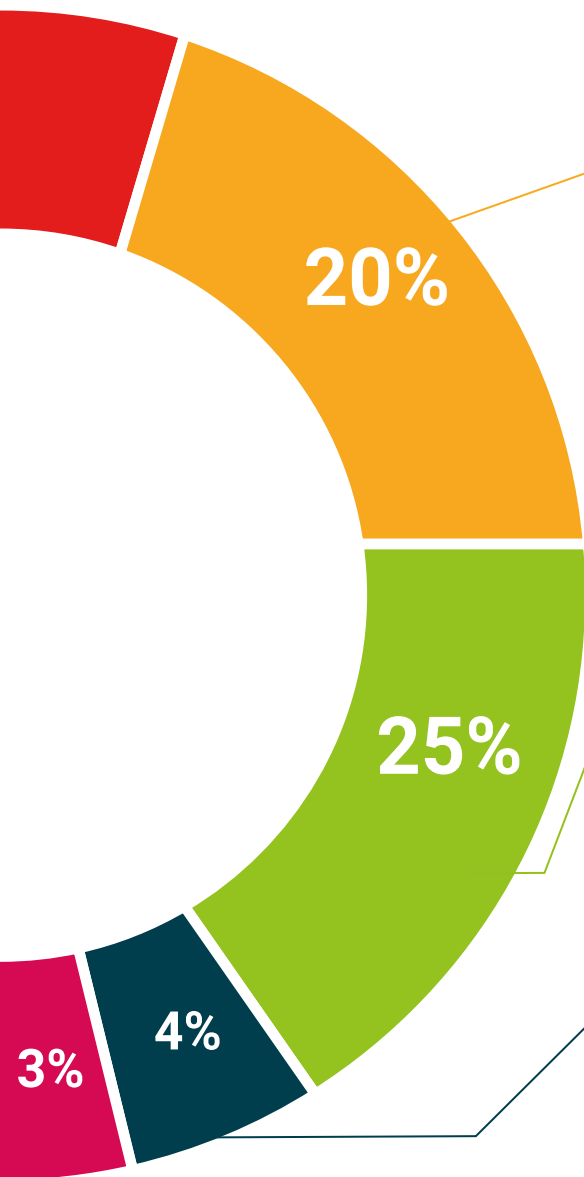
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области искусства в видеоиграх гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области искусства в видеоиграх** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетского курса в области искусства в видеоиграх**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Искусство в видеоиграх

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Искусство в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Искусство в видеоиграх

