

Университетский курс Игровой дизайн



tech технологический
университет

Университетский курс Игровой дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtute.com/ru/design/postgraduate-certificate/video-game-design

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

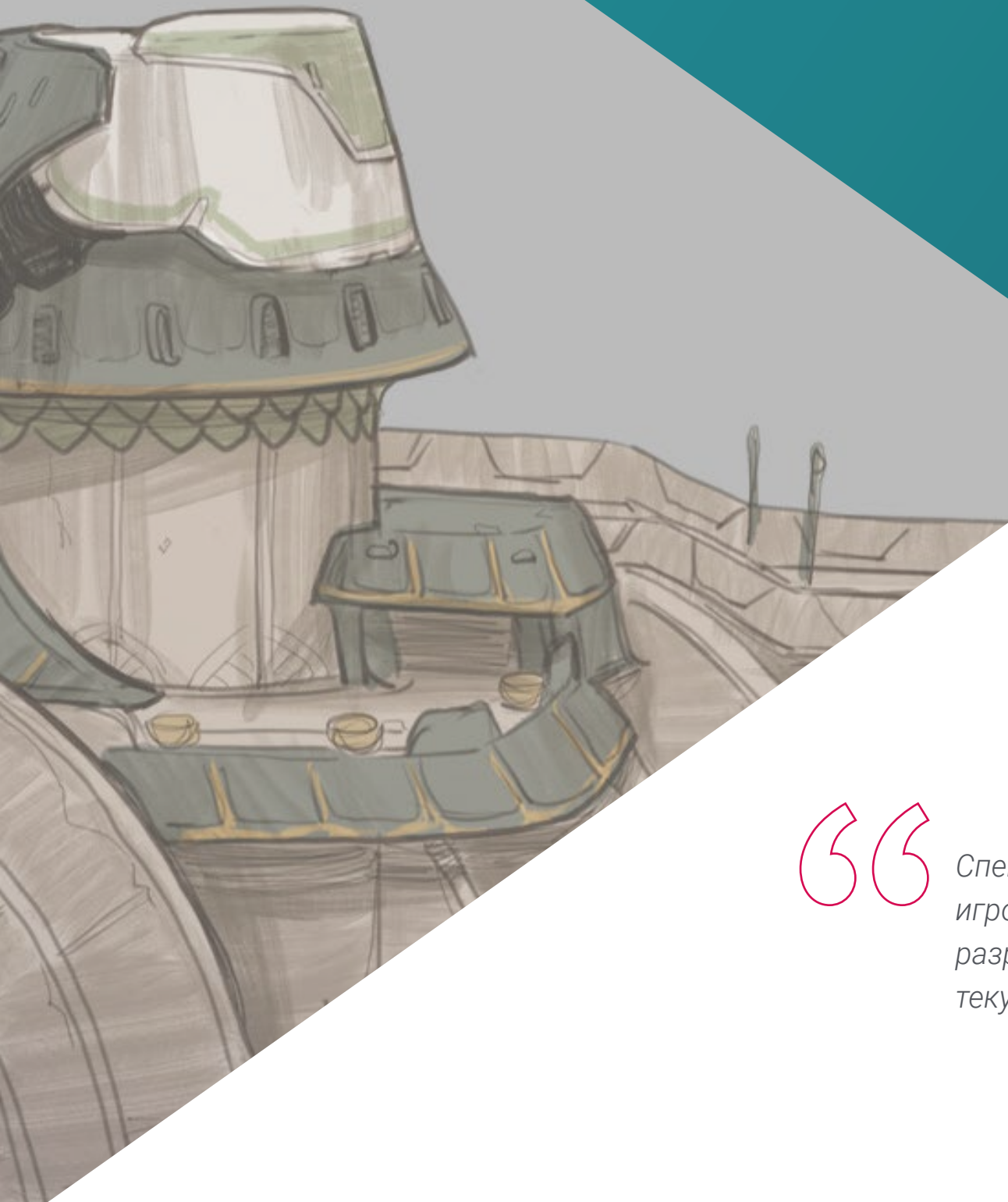
стр. 28

01

Презентация

Видеоигры стали формой искусства, позволяя рассказывать истории и знакомить игроков с невиданными ранее мирами. Все это развивалось вместе с технологиями, за несколько лет пройдя путь от пикселей до дополненной реальности. В результате компании ищут профессионалов, способных быть на передовой инноваций и, прежде всего, имеющих страсть к этому миру. Учитывая это, данная программа поможет студентам подготовиться к тому, чтобы стать частью одного из самых прибыльных видов бизнеса в мире.





“

*Специализируйтесь в области
игрового дизайна с программой,
разработанной для удовлетворения
текущего спроса в этом секторе”*

Видеоигры стали любимым видом досуга большинства людей. Нет такого человека, который бы в какой-то момент не играл в такие игры, как Pac-Man, Super Mario или FIFA. Постоянное развитие этого сектора позволило индустрии охватить все большее количество людей, что требует большего числа профессионалов, увлеченных этой индустрией. Чтобы удовлетворить этот спрос, компаниям, ответственным за создание видеоигр, требуются дизайнеры, которые могут привнести свежие и новые идеи при разработке нового релиза.

Учитывая вышесказанное, Университетский курс в области игрового дизайна будет направлен на специализацию студентов в этой области, предоставляя им другую перспективу, которая будет мотивировать их на создание следующей успешной игры для компании с мировым именем. Для этого необходимо понимать игрока и различные головоломки и задачи, которые будут удерживать внимание пользователя.

Благодаря всей информации, представленной в этой программе, студент сможет начать заявлять о себе в индустрии. Более того, благодаря онлайн-режиму и немедленной квалификации, студент сможет учиться из любой точки мира в удобное для него время, без необходимости выполнять итоговую работу, чтобы начать работать в качестве дизайнера видеоигр.

Данный **Университетский курс в области игрового дизайна** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Широкое и конкретное содержание, ориентированное на индустрию видеоигр
- ♦ Знания в области игрового дизайна, новые и инновационные, чтобы студент мог сразу же вступить на рынок труда
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



100% онлайн-программа, которая позволит вам продолжать заниматься своими повседневными делами, пока вы проходите обучение"

“

Данная программа будет доступна в любое время. Запишитесь сейчас, чтобы получить доступ и перевернуть свою карьеру дизайнера”

Продвигайтесь по карьерной лестнице и добейтесь известности, чтобы работать наравне с Хидео Кодзимой.

Видеоигры – это по-прежнему будущее, делайте ставку на них и специализируйтесь уже сейчас.

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

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 специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.



02

Цели

Цели этой программы сосредоточены на предоставлении студентам возможности улучшить свои навыки и компетенции в области разработки и дизайна видеоигр. Для этого вы получите наиболее полное и современное содержание на рынке, обучение в онлайн-режиме и немедленная квалификация, т. е. вам не придется выполнять итоговую работу для того, чтобы заниматься профессиональной деятельностью.



“

Вы сможете заниматься в своем собственном темпе. Вам не придется приостанавливать свою жизнь, чтобы выполнить данный Университетский курс”



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 игрового дизайна
- ◆ Рассмотреть элементы дизайна и геймификации
- ◆ Узнать о типах игроков, их мотивах и характеристиках
- ◆ Знать игровую механику, MDA и другие теории игрового дизайна
- ◆ Изучить критические основы анализа видеоигр с помощью теории и примеров
- ◆ Изучить дизайн игровых уровней, как создавать головоломки на этих уровнях и как размещать элементы дизайна в среде

“

Не оставайтесь в стороне и запишитесь на эту программу, чтобы начать расти профессионально уже сегодня”

03

Руководство курса

Преподавательский состав, отвечающий за содержание программы, имеет большой опыт работы в данном секторе. Их многолетняя практика, как академическая, так и профессиональная, позволяет им вести учащихся к совершенству в их карьере. Среди их различных достижений - основание компании по производству видеоигр и участие в дизайнерских проектах национального значения. Поэтому студенты гарантированно получают наилучшую подготовку для вступления в сферу труда.





“

Вы быстро найдете общий язык с этими преподавателями, что позволит вам двигаться к совершенству”

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



Преподаватели

Г-жа Молас, Альба

- ◆ Игровой дизайнер
- ◆ Степень бакалавра в области кино и медиа. Киношкола Каталонии
- ◆ Студент в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред. Currnet – CEV
- ◆ Специализированная подготовка в области написания сценариев для детской анимации. Showrunners BCN
- ◆ Член ассоциации Women in Games
- ◆ Член ассоциации FemDevs

“

Наши преподаватели полностью посвящают себя тому, чтобы помочь вам добиться успеха на рабочем месте”

04

Структура и содержание

Содержание этого диплома было разработано группой экспертов, у которых есть все компетенции, которыми должен обладать игровой дизайнер. Таким образом, студент научится определять своего целевого игрока, чтобы приступить к разработке новой игры. И все это в виде онлайн-программы, доступ к которой можно получить из любого места; в авангарде сегодняшнего академического спроса: цифровое образование.





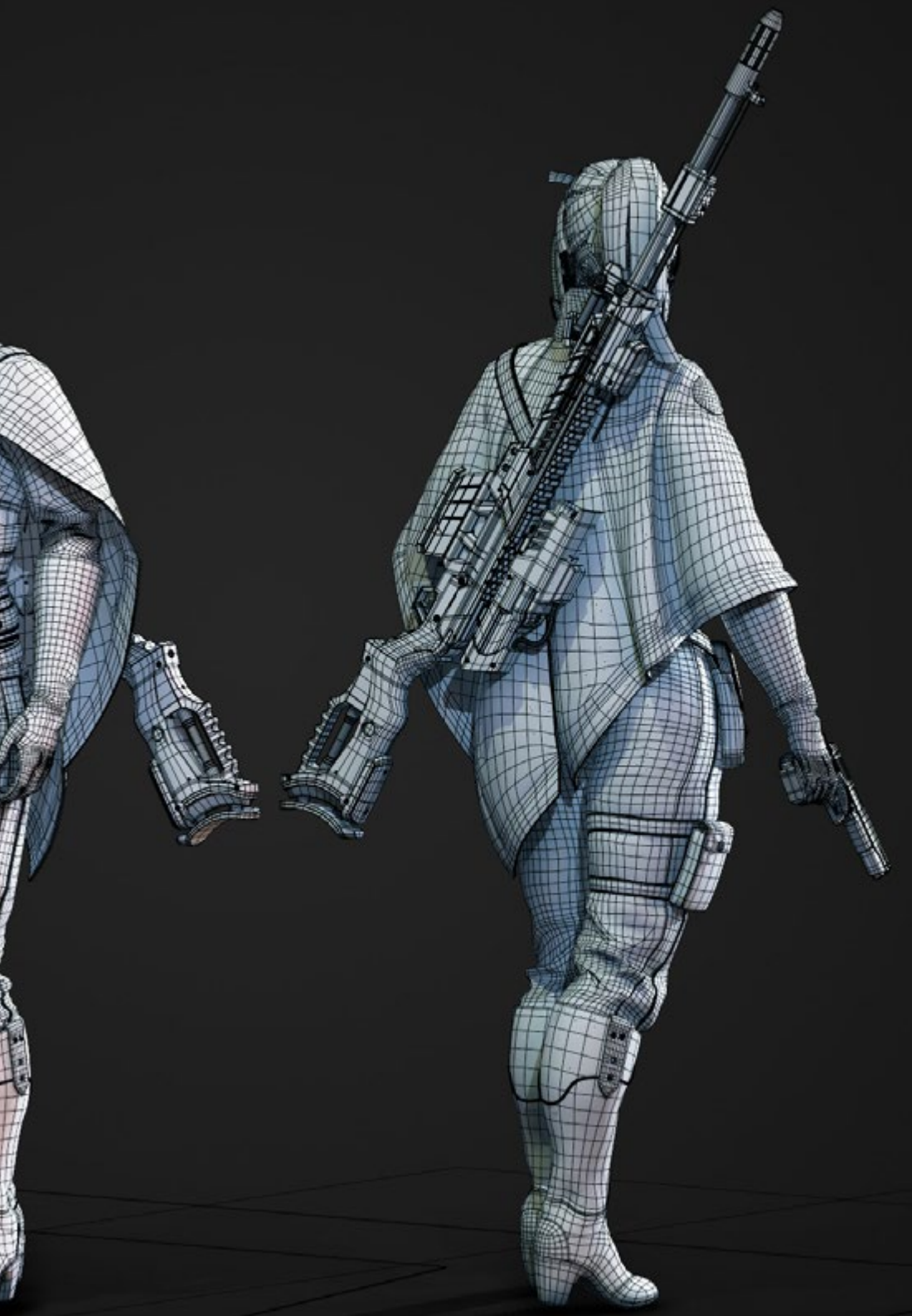
“

В TECH вы найдете программу, соответствующую передовым достижениям отрасли, которая позволит вам разработать лучшую видеоигру в истории”

Модуль 1. Игровой дизайн

- 1.1. Дизайн
 - 1.1.1. Дизайн
 - 1.1.2. Типы дизайна
 - 1.1.3. Процесс разработки
- 1.2. Элементы дизайна
 - 1.2.1. Правила
 - 1.2.2. Баланс
 - 1.2.3. Развлечение
- 1.3. Типы игроков
 - 1.3.1. Исследовательский и социальный
 - 1.3.2. Убийцы и победители
 - 1.3.3. Различия
- 1.4. Навыки игрока
 - 1.4.1. Навыки ролевой игры
 - 1.4.2. Навыки действия
 - 1.4.3. Навыки работы с платформой
- 1.5. Игровая механика I
 - 1.5.1. Элементы
 - 1.5.2. Физика
 - 1.5.3. Предметы
- 1.6. Игровая механика II
 - 1.6.1. Ключи
 - 1.6.2. Платформы
 - 1.6.3. Противники





- 1.7. Другие элементы
 - 1.7.1. Механика
 - 1.7.2. Динамика
 - 1.7.3. Эстетика
- 1.8. Анализ видеоигр
 - 1.8.1. Анализ игрового процесса
 - 1.8.2. Художественный анализ
 - 1.8.3. Анализ стиля
- 1.9. Дизайн уровня
 - 1.9.1. Разработка внутренних уровней
 - 1.9.2. Разработка внешних уровней
 - 1.9.3. Разработка смешанных уровней
- 1.10. Продвинутый дизайн уровней
 - 1.10.1. Головоломки
 - 1.10.2. Противники
 - 1.10.3. Среда

“

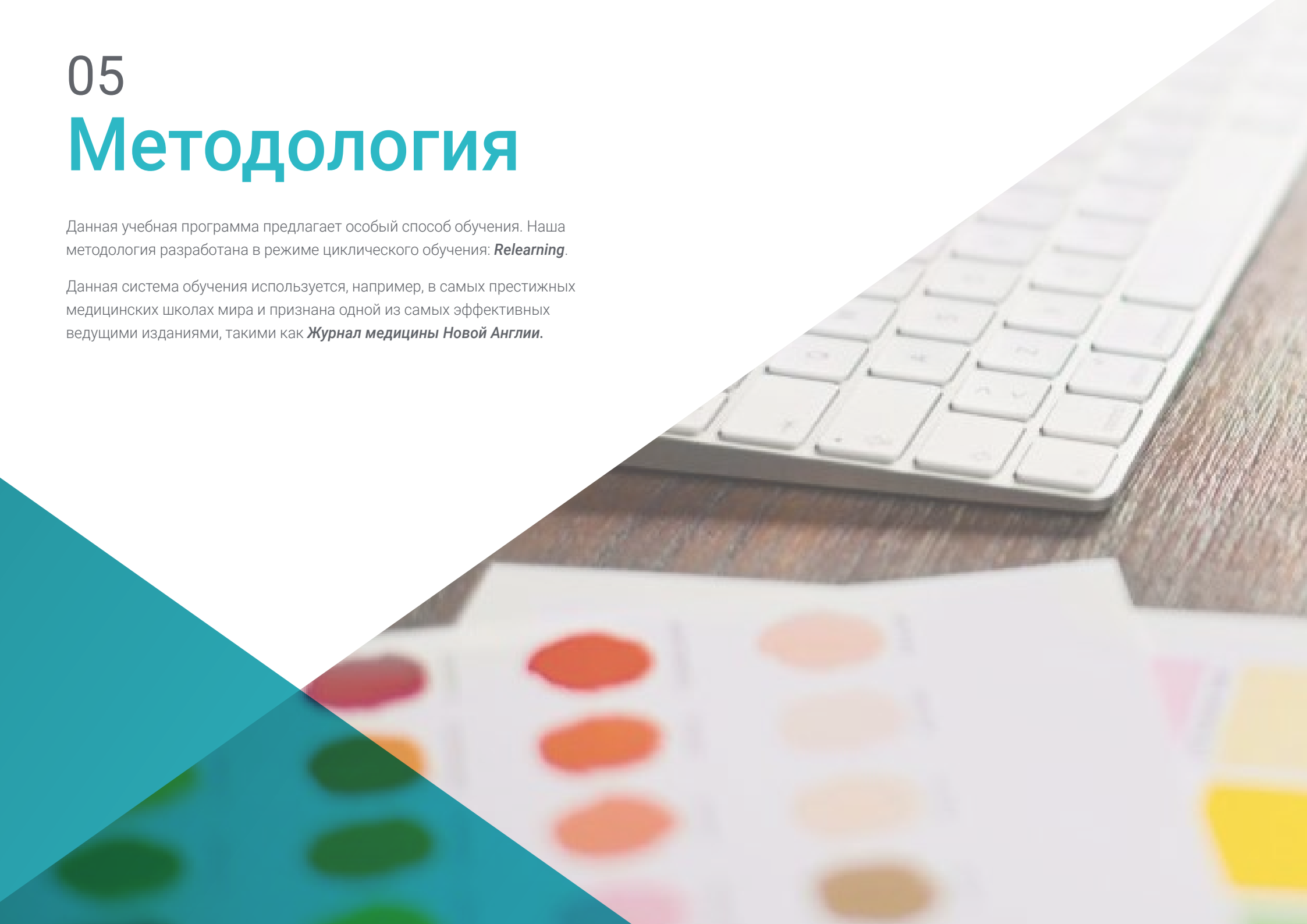
Capcom, Blizzard или Sony ищут профессионалов с увлечением и любовью к видеоиграм”

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.



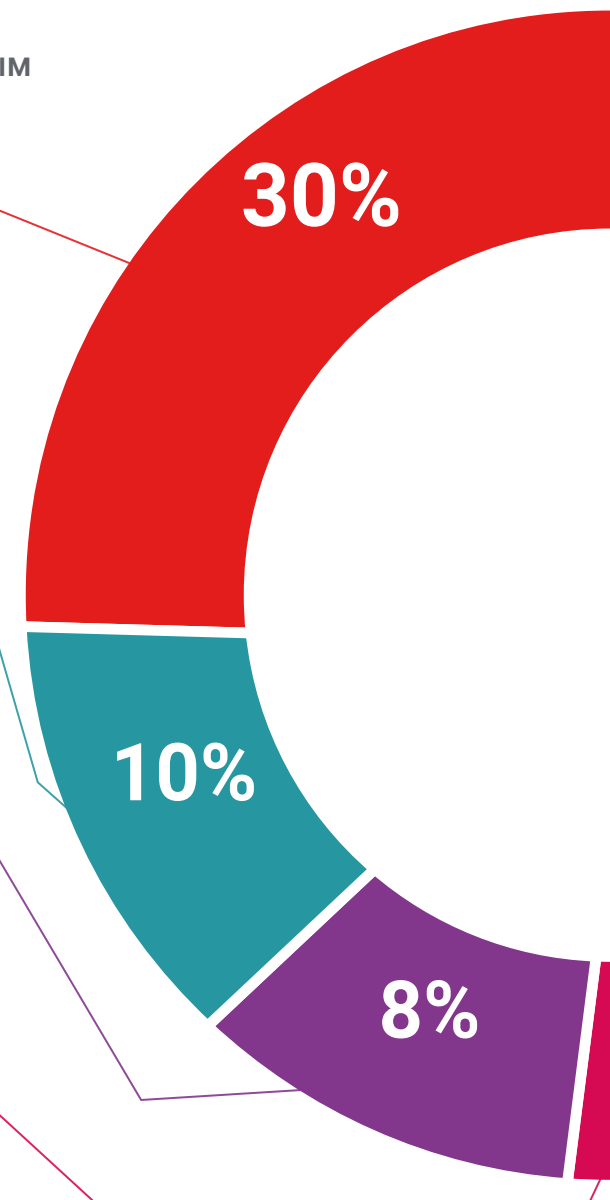
Практика навыков и компетенций

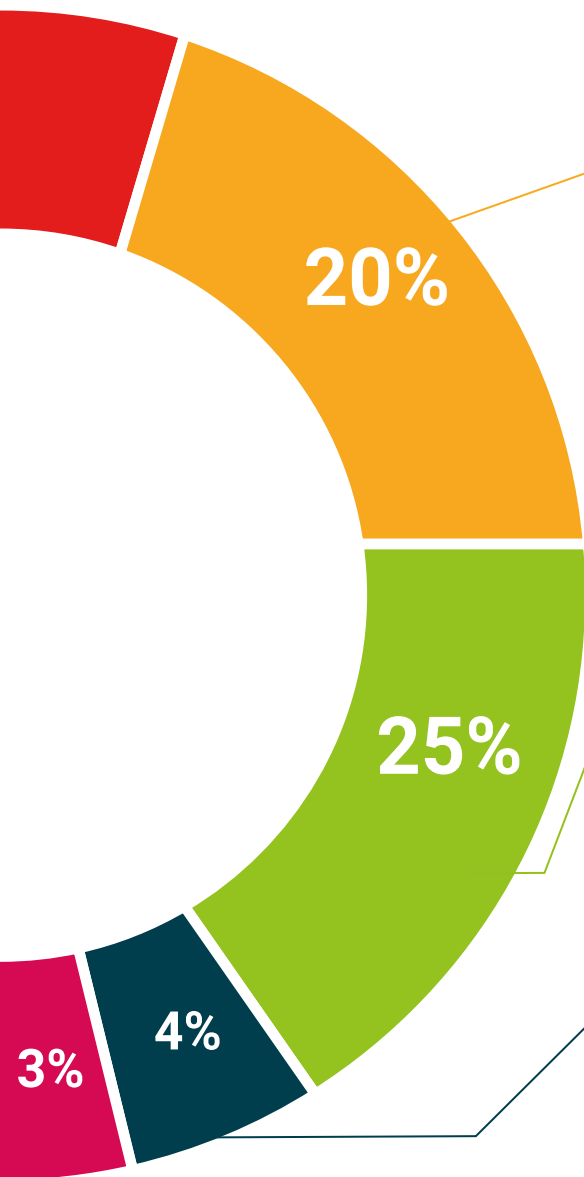
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

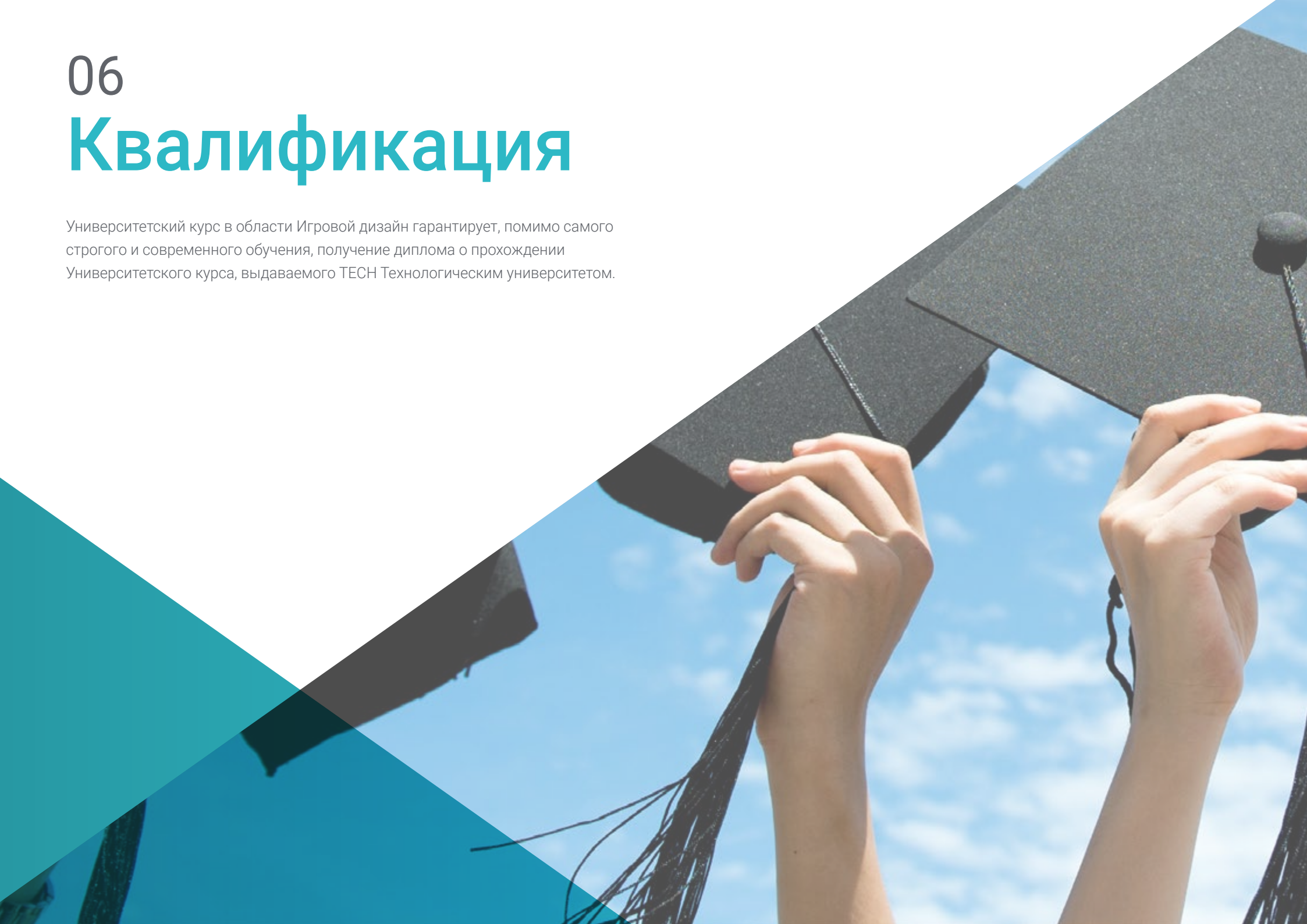
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области Игровой дизайн 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 Игровой дизайн** 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: **Университетский курс в области Игровой дизайн**

Количество учебных часов: **150 часов**



*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

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс Игровой дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Игровой дизайн

