

# Университетский курс Повествование и разработка Сценариев для видеоигр





## Университетский курс Повествование и разработка сценариев для видеоигр

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/video-game-narrative-script-design](http://www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/video-game-narrative-script-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

С момента зарождения *игровой* индустрии уровень повествования в играх постоянно рос и развивался. В результате они стали считаться произведениями искусства. Цифровое повествование стало самостоятельным жанром, который позволяет рассказывать истории и воздействовать на эмоции людей без использования слов. К этому следует добавить разработку хорошего сценария, который служит основой для поддержания сюжета видеоигры. Поэтому крупные индустрии ищут профессионалов, обладающих знаниями в этих двух сферах, и данная программа предоставит студентам возможность специализироваться в этих областях.







“

*Вы сможете создавать повествование и сценарий наравне с игрой "Ведьмак 3: Дикая охота", названной одной из лучших сценарных игр, когда-либо написанных"*

Повествование стало неотъемлемым элементом видеоигр. Оно дает игроку цель для прохождения сюжета, например, убегая от разноцветных призраков в *Pac-Man* или спасая человечество от зомби-вируса, разработанного фармацевтической компанией, как в *Resident Evil*. Это, в сочетании с хорошим сценарием, создает основу для понимания того, что происходит в истории и кто несет ответственность за происходящее.

Исходя из этого, данный Университетский курс предоставит студентам необходимые инструменты для написания собственных сценариев, в креативной и свежей манере, но не забывая о профессиональной составляющей. Кроме того, в программе будут рассмотрены структуры повествования и их комплексное применение в игровом дизайне.

Таким образом, эта программа позволит студентам получить полную специализацию, в рамках которой им не придется выполнять итоговую работу для получения диплома. Кроме того, содержание программы будет доступно в любое время, а каждое занятие будет проходить в онлайн-режиме. Другими словами, студенты смогут самостоятельно выбирать удобное время для прохождения обучения.

Данный **Университетский курс в области повествования и разработки сценариев для видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Знание специфики написания текстов для видеоигр
- ◆ Специализированный подход, чтобы студент мог без промедления войти в сектор видеоигр на профессиональном уровне
- ◆ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет

“

*Данная программа позволит вам учиться в любом месте и в любое время, все, что вам нужно, — это устройство с подключением к интернету”*

“

*Игра Pong (1972) стала первой коммерческой игрой, включавшей в себя повествовательный компонент, что полностью перевернуло индустрию того времени”*

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.

*Не раздумывайте, запишитесь сейчас и разработайте сюжет для следующей популярной игры мирового значения.*

*Данная программа — то, что вам нужно, если вы увлекаетесь видеоиграми и хотите создать свою собственную историю.*





# 02

## Цели

В данном Университетском курсе цели ясны: помочь студентам писать отличные сценарии и разрабатывать повествование видеоигры.

Для этого вам будут предоставлены лингвистические инструменты, необходимые для логического изложения ваших идей. В вашем распоряжении будет также онлайн-программа, которая позволяет учиться в любое время и получать консультации 24 часа в сутки.







“

*Ваше имя может появиться в титрах следующей успешной видеоигры. Не раздумывайте и работайте над достижением этой цели”*



## 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

“

*Хотите создавать истории масштаба игры The Last of Us? С помощью этой программы вы сможете этого добиться”*







## Конкретные цели

---

- ◆ Понимать общее повествование и повествование в видеоиграх
- ◆ Знать сложные элементы повествования, такие как персонажи, цель и обстановка
- ◆ Углубить знания о структурах повествования и комплексном применении в игровом дизайне
- ◆ Знать о последних достижениях в области вселенных и сеттингов, таких как фэнтези или научная фантастика, и их особенностей в сюжетах
- ◆ Обладать глубоким и рабочим знанием сюжетной линии
- ◆ Узнать о создании главных и второстепенных персонажей
- ◆ Изучить структуру сценария видеоигры и разницу между видеоигрой и кино
- ◆ Понимать процесс создания сценария, а также характеристики и элементы для его создания



# 03

## Руководство курса

За обучение студентов по данному Университетскому курсу отвечает команда признанных профессионалов. Это специалисты с большим стажем работы в отрасли, что позволило им участвовать в крупных проектах и руководить ими. Кроме того, некоторые из них стали основателями и руководителями крупных компаний в этой отрасли, поэтому они более чем компетентны в вопросах развития карьеры студентов.





“

*Данный преподавательский состав подтолкнет вас к тому, чтобы стать признанным в индустрии сценаристом видеоигр”*

## 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

“

*Опытные профессионалы помогут вам специализироваться в этой области”*

# 04

## Структура и содержание

Данный Университетский курс был разработан, чтобы помочь студентам развиваться в мире видеоигр. Таким образом, студентам будут предоставлены лучшие знания в области разработки и написания сценария, содержащего все языковые элементы, необходимые для логичного изложения истории. Таким образом, по окончании онлайн-программы студенты будут готовы противостоять любому вызову, который встанет на их пути, что сделает их бесценным человеческим ресурсом для любой международной компании.



“

*Начните свой новый карьерный путь сегодня и войдите в отрасль, которая пользуется большим спросом”*



## Модуль 1. Повествование и разработка сценария

- 1.1. Повествование в видеоиграх
  - 1.1.1. Архетипы
  - 1.1.2. Путешествие героя
  - 1.1.3. Структура мономифа
- 1.2. Элементы повествования
  - 1.2.1. Линейные
  - 1.2.2. Разветвленные
  - 1.2.3. Воронки
- 1.3. Повествовательные структуры
  - 1.3.1. Нелинейное повествование: блоки
  - 1.3.2. Повествования, связанные с окружающей средой, и подсюжеты
  - 1.3.3. Другие типы структур: короткие рассказы, 4 действия
- 1.4. Ресурсы
  - 1.4.1. *Callback-функции*
  - 1.4.2. *Foreshadowing*
  - 1.4.3. *Planting и Pay-Off*
- 1.5. Сюжет
  - 1.5.1. Сюжет
  - 1.5.2. Драматическое напряжение
  - 1.5.3. Кривая интереса
- 1.6. Персонажи I
  - 1.6.1. Круглые и плоские
  - 1.6.2. Развитие характера
  - 1.6.3. Второстепенные персонажи



- 1.7. Персонажи II
  - 1.7.1. Психология
  - 1.7.2. Мотивация
  - 1.7.3. Навыки
- 1.8. Типы диалогов
  - 1.8.1. Внутренний
  - 1.8.2. Внешний
  - 1.8.3. Прочее
- 1.9. Сценарий: элементы
  - 1.9.1. Характеристика сценария
  - 1.9.2. Сцены и последовательности
  - 1.9.3. Элементы сценария
- 1.10. Сценарий: составление
  - 1.10.1. Структура
  - 1.10.2. Стиль
  - 1.10.3. Другие детали

“

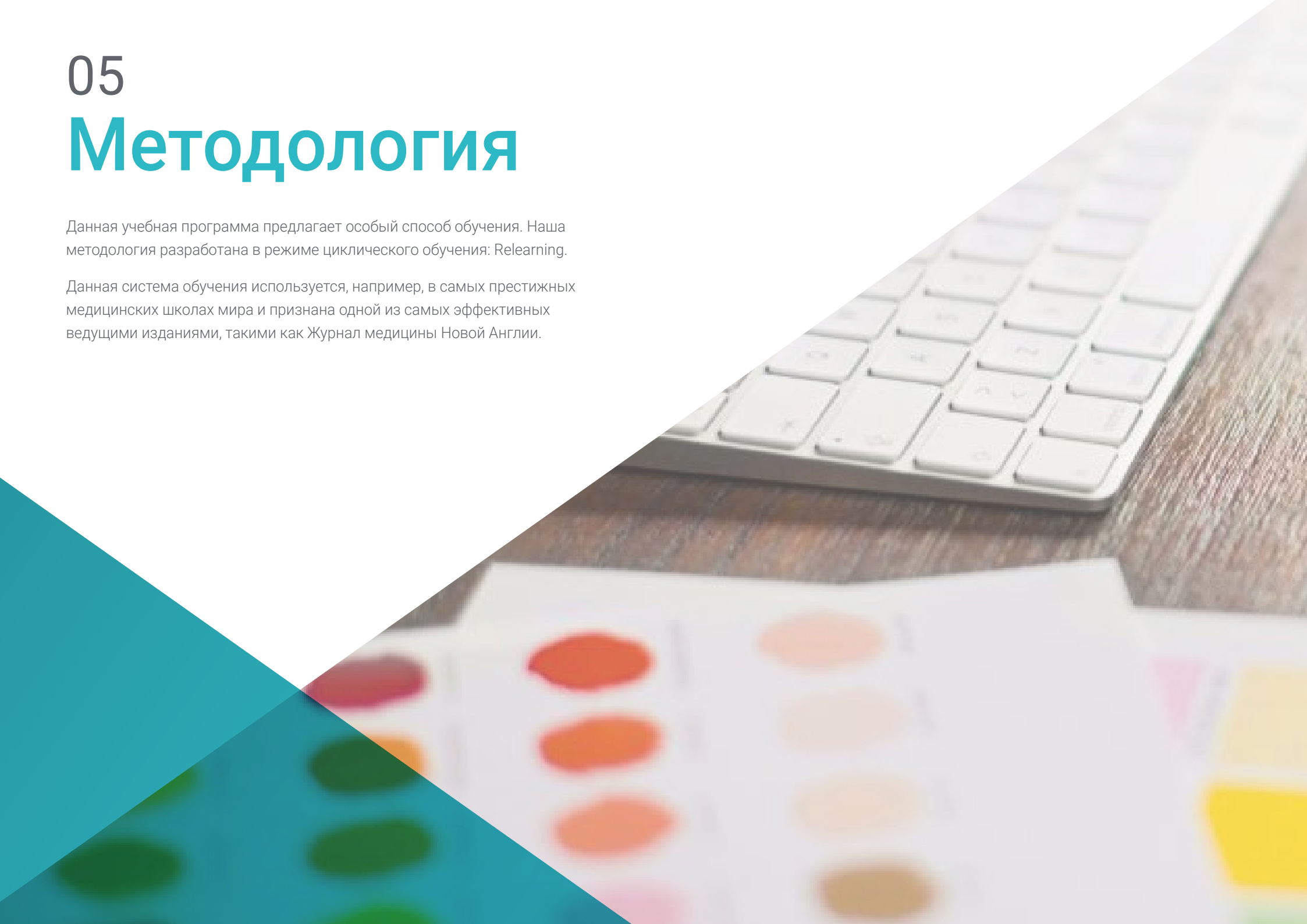
*Немедленное получение диплома позволит вам моментально стать разработчиком сценариев для видеоигр”*

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.



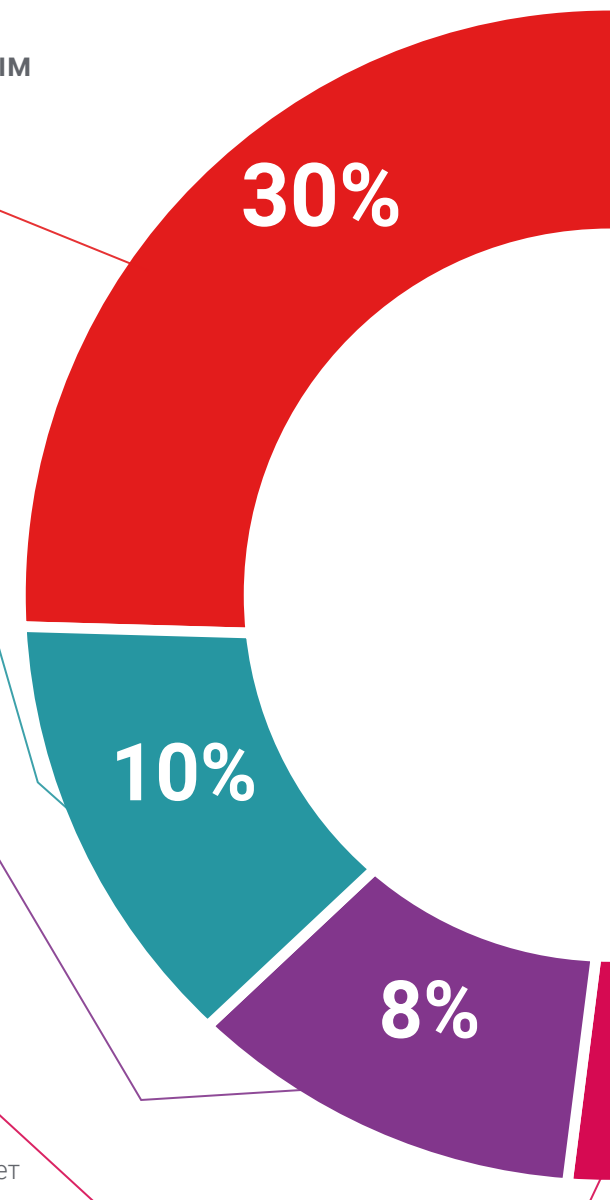
#### Практика навыков и компетенций

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.

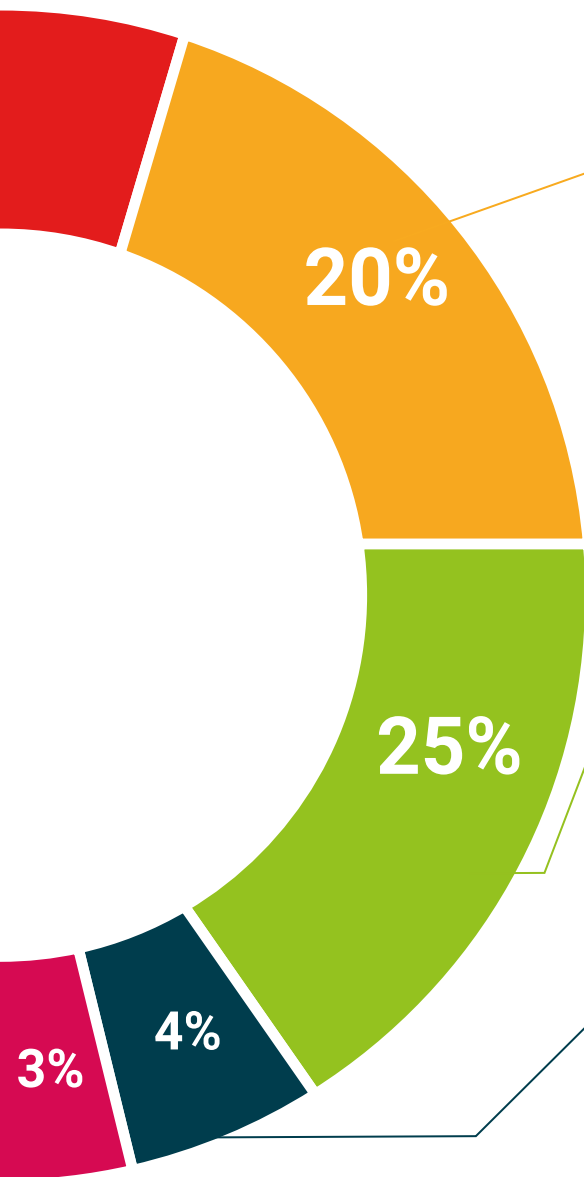


#### Дополнительная литература

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 Повествование и разработка сценариев для видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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



Данный **Университетский курс в области Повествование и разработка сценариев для видеоигр** 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 Повествование и разработка сценариев для видеоигр**

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  
Повествование и разработка  
сценариев для видеоигр

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

# Университетский курс

## Повествование и разработка сценариев для видеоигр

