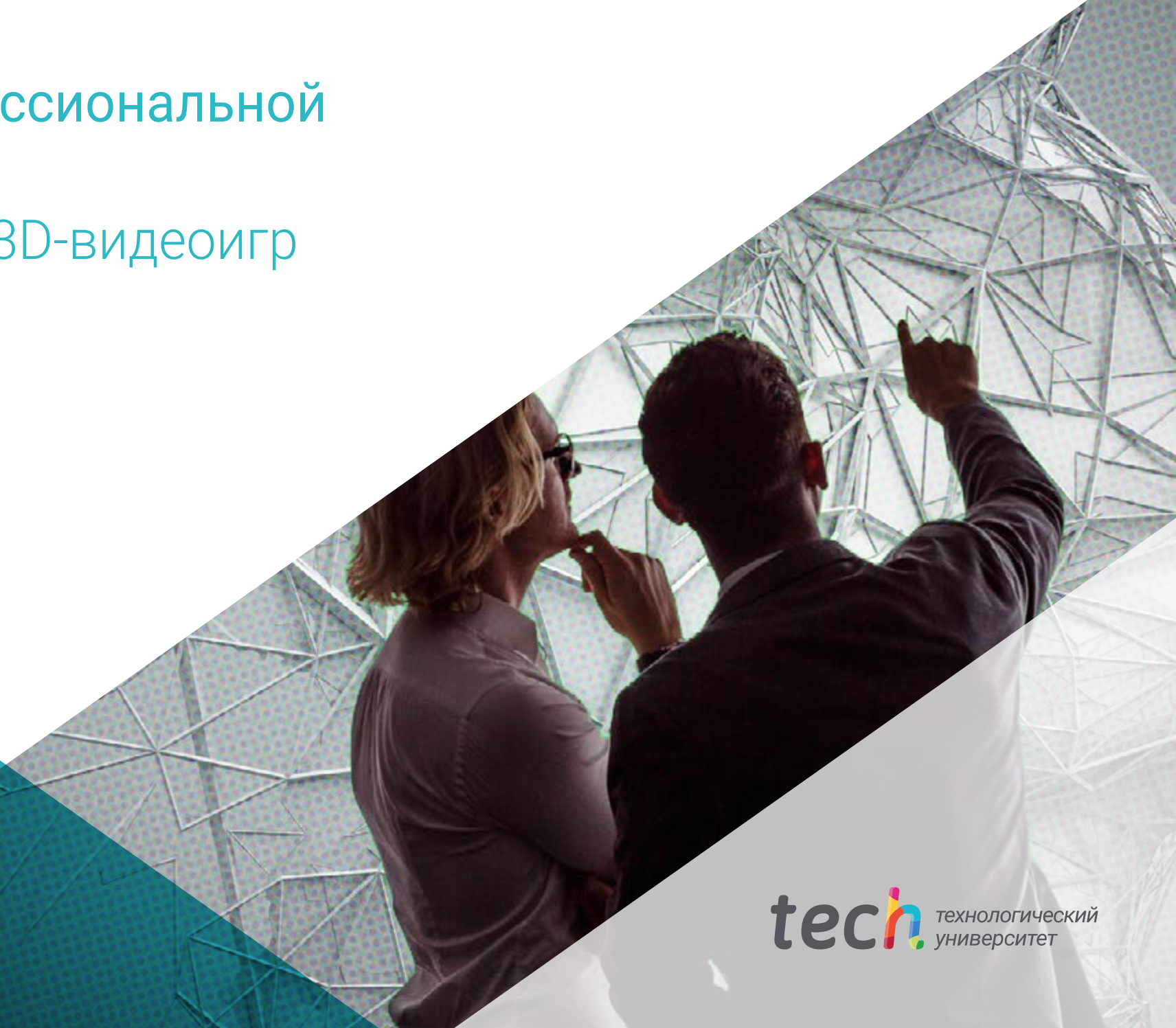


Курс профессиональной подготовки Индустрия 3D-видеоигр





Курс профессиональной подготовки Индустрия 3D-видеоигр

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-video-game-industry

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 22

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

В компаниях, занимающихся созданием видеоигр, все чаще требуется наличие опытных 3D-дизайнеров в их штатах, чтобы работать над созданием технически сложных проектов, объединяющих инновации из обоих секторов. Именно поэтому иметь в своем резюме диплом, подтверждающий такую специализацию, может стать уникальной возможностью выделиться среди других в растущей индустрии. С этой целью TESN запустил эту программу, чтобы предоставить вам знания, которые поднимут ваш талант на вершину этого сектора. Это онлайн-программа, динамичная и мультидисциплинарная, с помощью которой вы сможете получить обширные знания о производстве 3D-проектов и совершенствовать свои навыки в работе с основными инструментами и программным обеспечением.



“

Если вы ищете программу повышения квалификации, которая поможет вам выделиться в индустрии 3D-видеоигр, то перед вами идеальный вариант. Готовы ли вы отказаться от него?”

Индустрия видеоигр, кажется, не останавливается на достигнутом, продолжая эволюцию с каждым годом. Благодаря этому миллионы профессионалов со всего мира могут заниматься различными сферами, связанными с индустрией видеоигр, и получать множество профессиональных возможностей. Однако для успешной карьеры в этой области необходимо детально изучать особенности текущего контекста, чтобы создавать проекты, которые соответствуют не только требованиям компаний, но и спросу общества.

Именно на этом основан Курс профессиональной подготовки, разработанный TECH. Это динамичная и насыщенная программа, которая предоставляет самую актуальную информацию, связанную с сектором 3D-видеоигр, начиная от тонкостей индустрии и заканчивая рекомендациями для создания успешных и широко признанных проектов. Курс также рассматривает типичные проблемы и их решения, предоставляя студентам ключевые навыки для решения сложных ситуаций при руководстве и управлении подобными проектами.

Удобный 100% онлайн-режим данной программы обеспечивает доступность и комфорт обучения, позволяя профессионалам расширять свои знания и совершенствовать свои навыки в любом месте и в удобное для них время. Вы получите 6 месяцев обучения, чтобы ознакомиться с 450 часами материала (теоретического, практического и дополнительного), включенных в эту программу, и будете иметь поддержку команды преподавателей, специализирующихся в области дизайна, чтобы гарантировать, что вы максимально извлечете пользу из этого учебного опыта.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области индустрии 3D-видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области видеоигр и технологий
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется 3D-моделированию и анимации в виртуальных средах
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Программа, включающая 450 часов лучшего теоретического, практического и дополнительного материала, основанного на новых разработках в дизайне и их применении в индустрии видеоигр”

“

Вы сможете расширить свои профессиональные навыки, овладев важными методологиями SCRUM и Agile, которые высоко ценятся в сфере видеоигр”

В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты, принадлежащие к ведущим сообществам и престижным университетам.

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. Для этого практикующему будет помогать инновационная система интерактивных видеоматериалов, созданная признанными и опытными специалистами.

Вы овладеете инструментами 3D Max для создания полноценных проектов с нуля до экспорта.

Вы будете иметь доступ к виртуальному кампусу 24 часа в сутки в течение всей недели, чтобы организовать свое время так, как вам удобно.

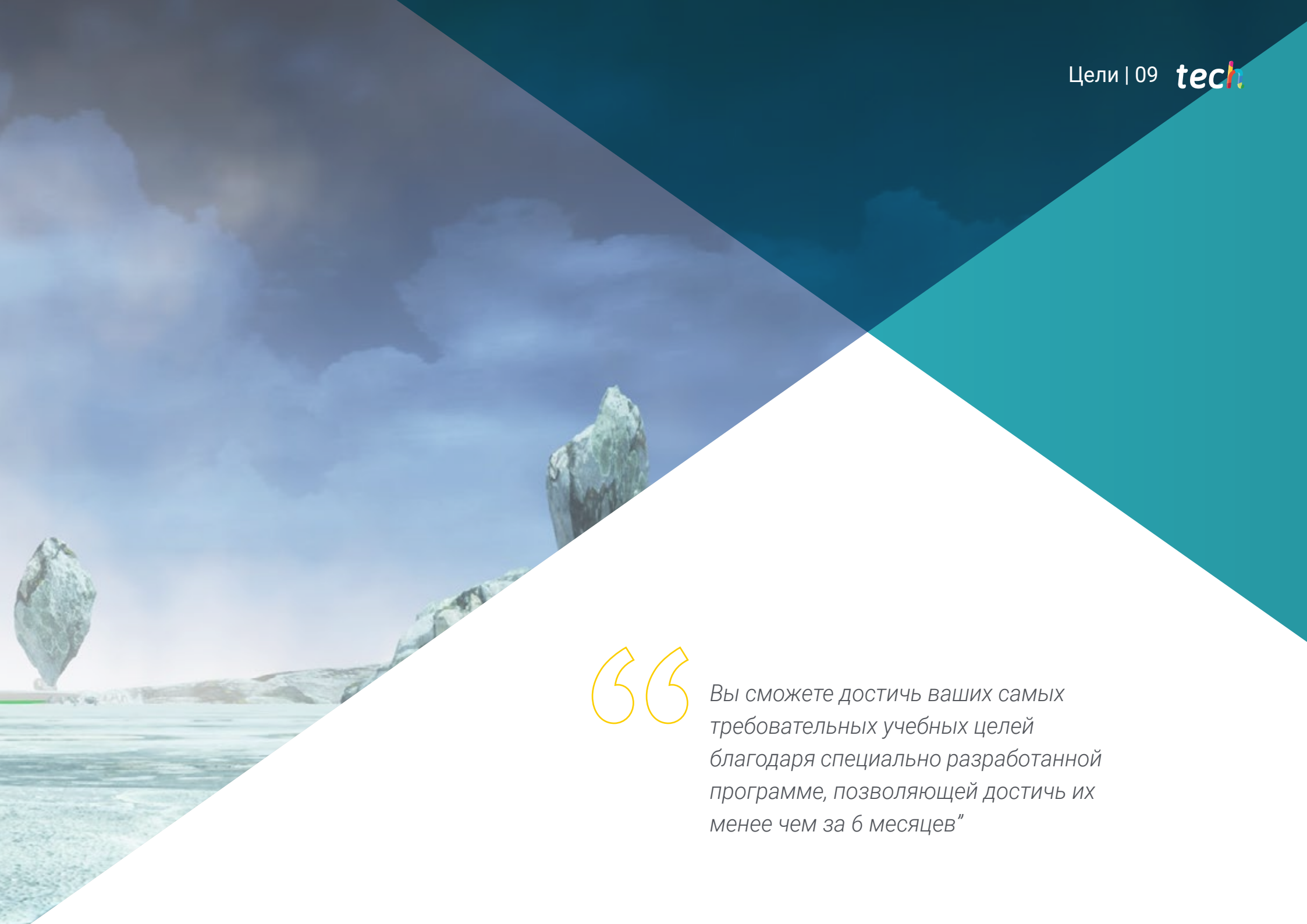


02

Цели

Рост спроса на профессионалов в области дизайна, которые идеально владеют созданием проектов видеоигр, стал причиной того, что TESH решил разработать специализированную программу обучения в этой области. Цель программы — быть вашим гидом в современных тенденциях и предоставить вам самую актуальную информацию и передовые академические инструменты.





“

Вы сможете достичь ваших самых требовательных учебных целей благодаря специально разработанной программе, позволяющей достичь их менее чем за 6 месяцев”



Общие цели

- ◆ Предоставить специализированные знания в области индустрии 3D
- ◆ Использовать программное обеспечение 3D Max для создания различного контента
- ◆ Предложить набор практик и организованную и профессиональную рабочую методологию
- ◆ Получить специализированные знания в области виртуальной реальности
- ◆ Определить ассеты, персонажей и их интеграцию в виртуальную реальность
- ◆ Проанализировать важность звукового сопровождения в видеоиграх
- ◆ Получить знания о методологии SCRUM и Agile, применяемую к видеоиграм, для управления проектами
- ◆ Установить систему расчета усилий на основе оценок, основанных на часах
- ◆ Создавать материалы для представления проекта инвесторам

“

Хотели бы вы совершенствовать свои навыки в определении художественного стиля и эстетического направления для создания видеоигр? С помощью этой программы вы сможете достичь этой цели”





Конкретные цели

Модуль 1. Индустрия 3D

- ♦ Изучить текущее состояние и эволюцию индустрии 3D в последние годы
- ♦ Получить специализированные знания о программном обеспечении, широко используемом в индустрии для создания профессионального 3D-контента
- ♦ Определить шаги для разработки такого контента с использованием *пайплайн*, приспособленной к игровой индустрии
- ♦ Проанализировать передовые стили 3D, их отличия, преимущества и недостатки для последующего создания
- ♦ Интегрировать разработанный контент как в цифровое пространство (видеоигры, виртуальная реальность и т. д.), так и в реальное пространство (дополненная реальность, смешанная/расширенная реальность)
- ♦ Определить основные ключевые моменты, отличающие 3D-проекты в игровой индустрии, кино, телесериалах или мире рекламы
- ♦ Создавать 3D-ассеты с помощью 3D Max и изучать этот инструмент
- ♦ Поддерживать организованное рабочее пространство и максимизировать эффективность времени при создании 3D-контента

Модуль 2. Искусство и 3D в игровой индустрии

- ♦ Изучить программное обеспечение для создания 3D-моделей и редактирования изображений
- ♦ Анализировать возможные проблемы и способы их решения в 3D-проектах в виртуальной реальности
- ♦ Быть способным определить эстетику и стиль для создания художественного оформления видеоигры

- ♦ Определить источники вдохновения для поиска эстетики
- ♦ Оценить ограничения времени при разработке художественного стиля
- ♦ Создавать *ассеты* и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Создавать персонажей и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Оценить важность звука и звуковых эффектов в видеоигре

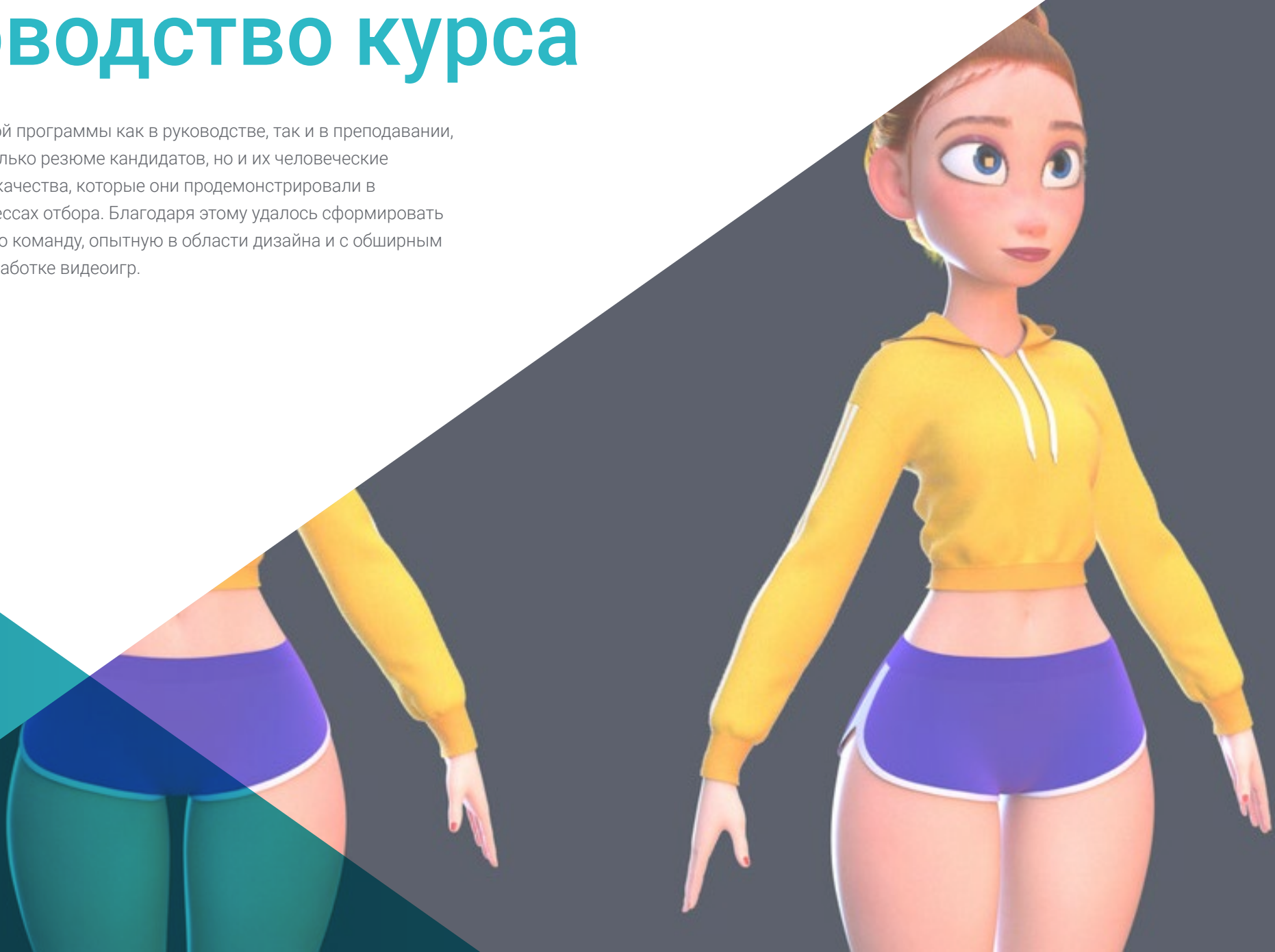
Модуль 3. Производство и финансирование видеоигр

- ♦ Понять различия между методологиями производства до SCRUM и их эволюцию до настоящего времени
- ♦ Применить гибкое мышление *Agile* в разработке проектов, не теряя контроля над проектом
- ♦ Создать устойчивую рабочую среду для всей команды
- ♦ Предвидеть потребности в кадровых ресурсах производства и осуществлять базовый расчет затрат на персонал
- ♦ Проводить предварительный анализ для получения ключевой информации для коммуникации о наиболее важных ценностях нашего проекта
- ♦ Подтвердить аргументы продаж и финансирования проекта с помощью числовых данных, демонстрирующих потенциальную финансовую состоятельность проекта
- ♦ Определить необходимые шаги для работы с *издателями* и инвесторами

03

Руководство курса

При реализации данной программы как в руководстве, так и в преподавании, ТЕСН учитывало не только резюме кандидатов, но и их человеческие и профессиональные качества, которые они продемонстрировали в требовательных процессах отбора. Благодаря этому удалось сформировать крепкую и динамичную команду, опытную в области дизайна и с обширным опытом работы в разработке видеоигр.





“

Преподавательский состав тщательно подобрал дополнительные материалы высокого качества, чтобы вы могли глубже изучить учебный материал в индивидуальном порядке, учитывая ваши академические потребности”

Руководство



Д-н Ортега Ордоньес, Хуан Пабло

- Директор инженерии и дизайна геймификации в группе Intervenía
- Преподаватель по дизайну видеоигр, дизайну уровней, производству видеоигр, средствам разработки, творческим медиаиндустриям и др. в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- Консультант при создании компаний, таких как Avatar Games или Interactive Selection
- Автор книги "Дизайн видеоигр"
- Член Консультативного Совета Nima World

Преподаватели

Д-р Прадана Санчес, Ноэль

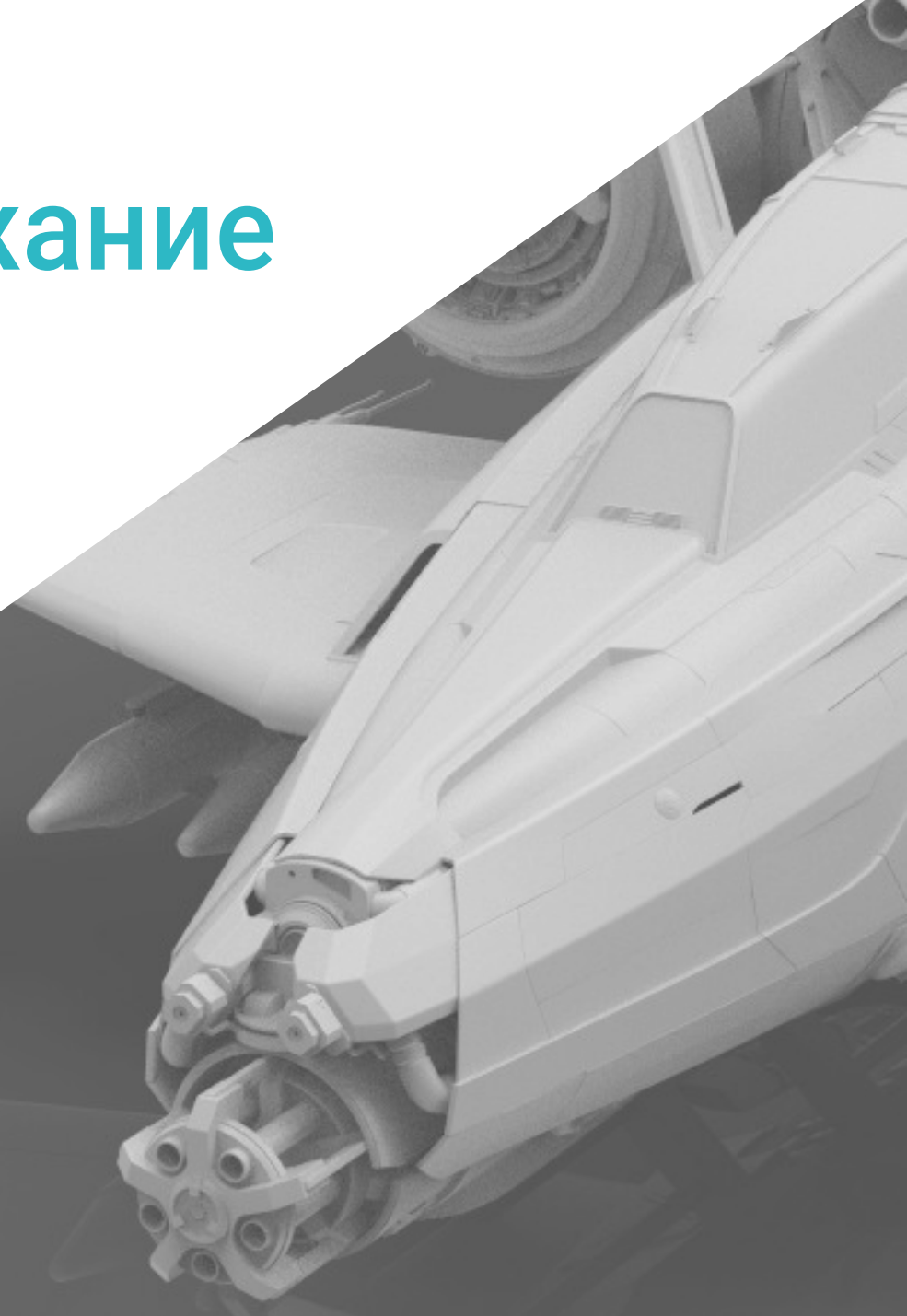
- ♦ Специалист по риггингу и 3D-анимации для видеоигр
- ♦ Графический 3D-художник в Dog Lab Studios
- ♦ Продюсер в Imagine Games, руководство командой разработчиков видеоигр
- ♦ Графический художник в Wildbit Studios, работа с 2D и 3D проектами
- ♦ Преподавательский опыт в ESNE и в CFGS в области 3D-анимации: игры и образовательные среды
- ♦ Степень бакалавра в области дизайна и разработки видеоигр в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- ♦ Степень магистра в области профессиональной подготовки в Университет короля Хуана Карлоса
- ♦ Специалист по риггингу и 3D-анимации от Voxel School



04

Структура и содержание

Студент, приступающий к данному Курсу профессиональной подготовки, найдет в нем 450 часов лучшего содержания, представленного в виде теоретического, практического и дополнительного материалов (подробные видео, исследовательские статьи, дополнительная литература и многое другое). Все это будет доступно на Виртуальном кампусе с начала обучения и сможет быть загружено на любое устройство с доступом к интернету. Таким образом, профессионалы смогут настроить курс программы в соответствии с их доступностью и без спешки.



“

Благодаря методологии, применяемой при разработке содержания этой программы, вам не придется тратить дополнительные часы на запоминание. Мы вам это докажем”

Модуль 1. Индустрия 3D

- 1.1. Индустрия 3D в анимации и видеоиграх
 - 1.1.1. 3D-анимация
 - 1.1.2. Индустрия 3D в анимации и видеоиграх
 - 1.1.3. 3D-анимация. Будущее
- 1.2. 3D в видеоиграх
 - 1.2.1. Видеоигры. Ограничения
 - 1.2.2. Разработка 3D-видеоигры Трудности
 - 1.2.3. Решение трудностей при разработке видеоигры
- 1.3. Программное обеспечение для 3D в видеоиграх
 - 1.3.1. Maya. Плюсы и минусы
 - 1.3.2. 3DS Max. Плюсы и минусы
 - 1.3.3. Blender. Плюсы и минусы
- 1.4. Пайплайн при создании 3D ассетов для видеоигр
 - 1.4.1. Идея и сборка на основе *Modelsheet*
 - 1.4.2. Моделирование с низкой геометрией и детализовка на высоком уровне
 - 1.4.3. Проецирование деталей с помощью текстур
- 1.5. Ключевые художественные стили в 3D для видеоигр
 - 1.5.1. Мультяшный стиль
 - 1.5.2. Реалистичный стиль
 - 1.5.3. Целевая заливка (*Cel Shading*)
 - 1.5.4. Захват движения (*Motion Capture*)
- 1.6. Интеграция 3D
 - 1.6.1. Интеграция 2D в цифровой мир
 - 1.6.2. Интеграция 3D в цифровой мир
 - 1.6.3. Интеграция в реальный мир (AR, MR/XR)
- 1.7. Ключевые факторы 3D для разных отраслей
 - 1.7.1. 3D в кино и сериалах
 - 1.7.2. 3D в видеоиграх
 - 1.7.3. 3D в рекламе
- 1.8. Рендеринг. Рендеринг в реальном времени и предварительный рендеринг
 - 1.8.1. Освещение
 - 1.8.2. Формирование теней
 - 1.8.3. Качество vs. Скорость





- 1.9. Создание 3D ассетов в 3D Max
 - 1.9.1. Программное обеспечение 3D Max
 - 1.9.2. Интерфейс, меню, панель инструментов
 - 1.9.3. Управление
 - 1.9.4. Сцена
 - 1.9.5. *Видовые окна*
 - 1.9.6. *Базовые формы*
 - 1.9.7. Создание, изменение и трансформация объектов
 - 1.9.8. Создание 3D-сцены
 - 1.9.9. 3D-моделирование профессиональных ассетов для видеоигр
 - 1.9.10. Редакторы материалов
 - 1.9.10.1. Создание и редактирование материалов
 - 1.9.10.2. Нанесение света на материалы
 - 1.9.10.3. UVW Map модификатор. Картографические координаты
 - 1.9.10.4. Создание текстур
- 1.10. Организация рабочего пространства и лучшие практики
 - 1.10.1. Создание проекта
 - 1.10.2. Структура папки проекта
 - 1.10.3. Пользовательская функциональность

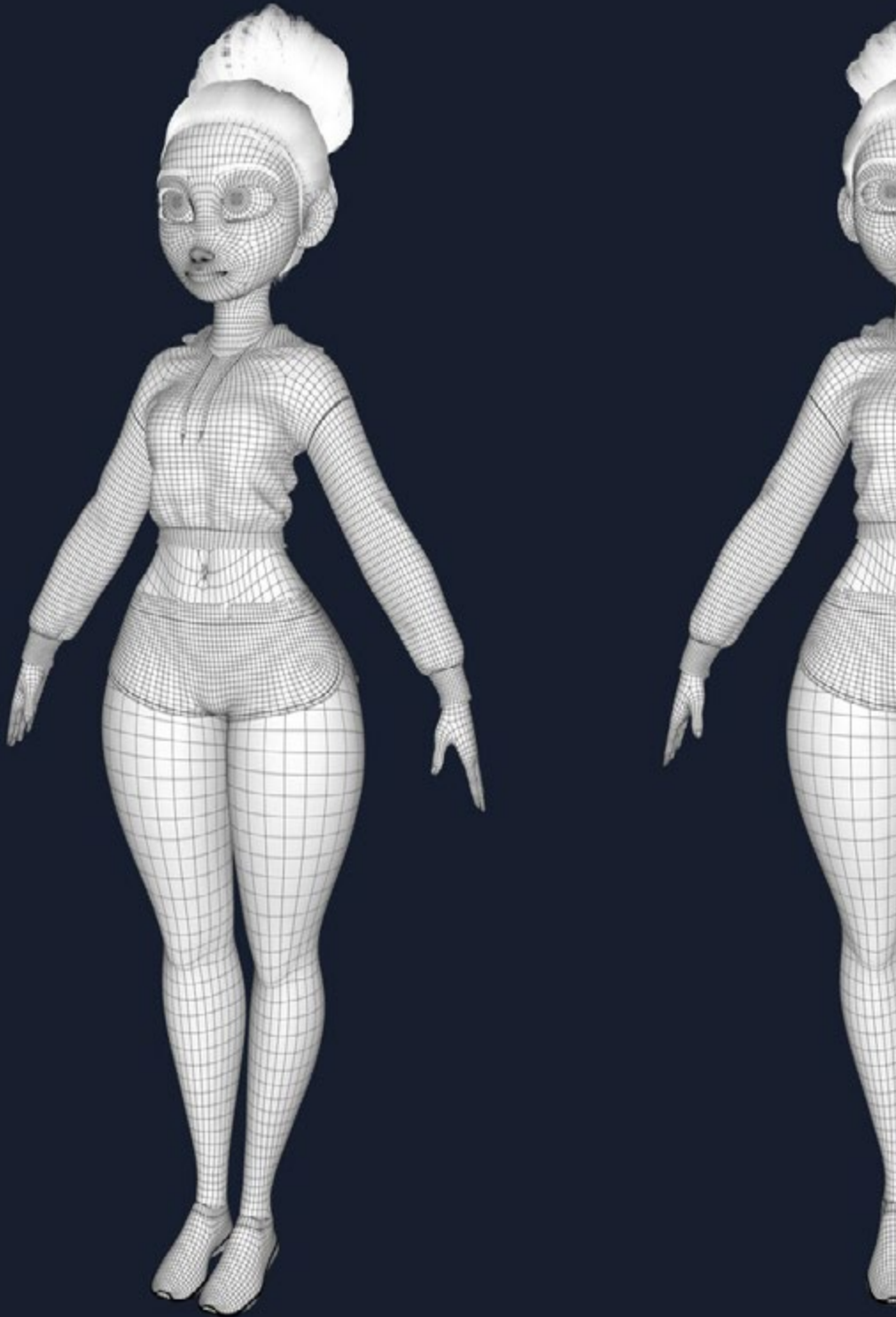
Модуль 2. Искусство и 3D в игровой индустрии

- 2.1. 3D-проекты в виртуальной реальности
 - 2.1.1. Программное обеспечение для создания 3D-моделей
 - 2.1.2. Программное обеспечение для редактирования изображений
 - 2.1.3. Виртуальная реальность
- 2.2. Типичные проблемы, решения и потребности проекта
 - 2.2.1. Потребности проекта
 - 2.2.2. Возможные проблемы
 - 2.2.3. Решение
- 2.3. Изучение эстетической линии для создания художественного стиля в видеоиграх:
от дизайна игры к созданию 3D-арта
 - 2.3.1. Выбор целевой аудитории видеоигры. К кому мы хотим достучаться?
 - 2.3.2. Художественные возможности разработчика
 - 2.3.3. Окончательное определение эстетической линии

- 2.4. Поиск ссылок и анализ конкурентов на эстетическом уровне
 - 2.4.1. Pinterest и подобные веб-сайты
 - 2.4.2. Создание *Modelsheet*
 - 2.4.3. Поиск конкурентов
- 2.5. Создание библиографии и *брифинга*
 - 2.5.1. Создание библиографии
 - 2.5.2. Разработка библиографии
 - 2.5.3. Разработка *брифинга*
- 2.6. Сценарии и *ассеты*
 - 2.6.1. Планирование производства *ассетов* для уровней
 - 2.6.2. Разработка сценария
 - 2.6.3. Дизайн *ассетов*
- 2.7. Интеграция *ассетов* в уровни и тестирование
 - 2.7.1. Процесс интеграции в уровни
 - 2.7.2. Текстуры
 - 2.7.3. Последние штрихи
- 2.8. Персонажи
 - 2.8.1. Планирование производства персонажей
 - 2.8.2. Дизайн персонажей
 - 2.8.3. Дизайн *ассетов* для персонажей
- 2.9. Интеграция персонажей в сценарии и тестирование
 - 2.9.1. Процесс интеграции персонажей в уровни
 - 2.9.2. Потребности проекта
 - 2.9.3. Анимация
- 2.10. Звук в 3D-видеоиграх
 - 2.10.1. Интерпретация проектного досье для создания звуковой идентичности видеоигры
 - 2.10.2. Процессы композиции и производства
 - 2.10.3. Создание музыкального сопровождения
 - 2.10.4. Создание звуковых эффектов
 - 2.10.5. Озвучивание

Модуль 3. Производство и финансирование видеоигр

- 3.1. Производство в видеоиграх
 - 3.1.1. Каскадные методологии
 - 3.1.2. Случаи отсутствия управления проектом и отсутствия плана работы
 - 3.1.3. Последствия отсутствия отдела производства в индустрии видеоигр
- 3.2. Команда разработчиков
 - 3.2.1. Ключевые отделы для разработки проектов
 - 3.2.2. Ключевые профили в микроуправлении: *Лид* и старший специалист
 - 3.2.3. Проблемы отсутствия опыта у младших специалистов
 - 3.2.4. План обучения для профилей с низким опытом
- 3.3. Гибкие методологии в разработке видеоигр
 - 3.3.1. Scrum
 - 3.3.2. *Agile*
 - 3.3.3. Гибридные методологии
- 3.4. Оценки усилий, времени и затрат
 - 3.4.1. Стоимость разработки видеоигры: основные расходы
 - 3.4.2. Планирование задач: критические точки, ключевые моменты и аспекты, которые следует учитывать
 - 3.4.3. Оценки на основе точек усилий vs. На основе расчета в часах
- 3.5. Приоритеты при планировании прототипов
 - 3.5.1. Установление общих целей проекта
 - 3.5.2. Приоритет функциональности и ключевого контента: порядок и потребности по отделам
 - 3.5.3. Группировка функциональности и контента для производства с целью создания поставляемых элементов (функциональные прототипы)
- 3.6. Лучшие практики в производстве видеоигр
 - 3.6.1. Встречи, *ежедневные совещания*, *еженедельные собрания*, совещания по завершению спринта, проверка результатов на альфа-, бета- и *релизных* этапах
 - 3.6.2. Измерение скорости *спринта*
 - 3.6.3. Выявление отсутствия мотивации, низкой производительности и предвидение возможных проблем в производстве



- 3.7. Анализ в производстве
 - 3.7.1. Предварительный анализ I: обзор состояния рынка
 - 3.7.2. Предварительный анализ II: определение основных проектных референтов (прямые конкуренты)
 - 3.7.3. Выводы предварительных анализов
- 3.8. Расчет затрат на разработку
 - 3.8.1. Человеческие ресурсы
 - 3.8.2. Технологии и лицензии
 - 3.8.3. Внешние затраты на разработку
- 3.9. Поиск инвестиций
 - 3.9.1. Типы инвесторов
 - 3.9.2. Исполнительное резюме
 - 3.9.3. *Питч-дек*
 - 3.9.4. *Издатели*
 - 3.9.5. Автономное финансирование
- 3.10. Подготовка *пост-мортема* проекта
 - 3.10.1. Процесс разработки *пост-мортема* в компании
 - 3.10.2. Анализ положительных аспектов проекта
 - 3.10.3. Изучение негативных аспектов проекта
 - 3.10.4. Предложение улучшений в отношении негативных аспектов проекта и выводы

“

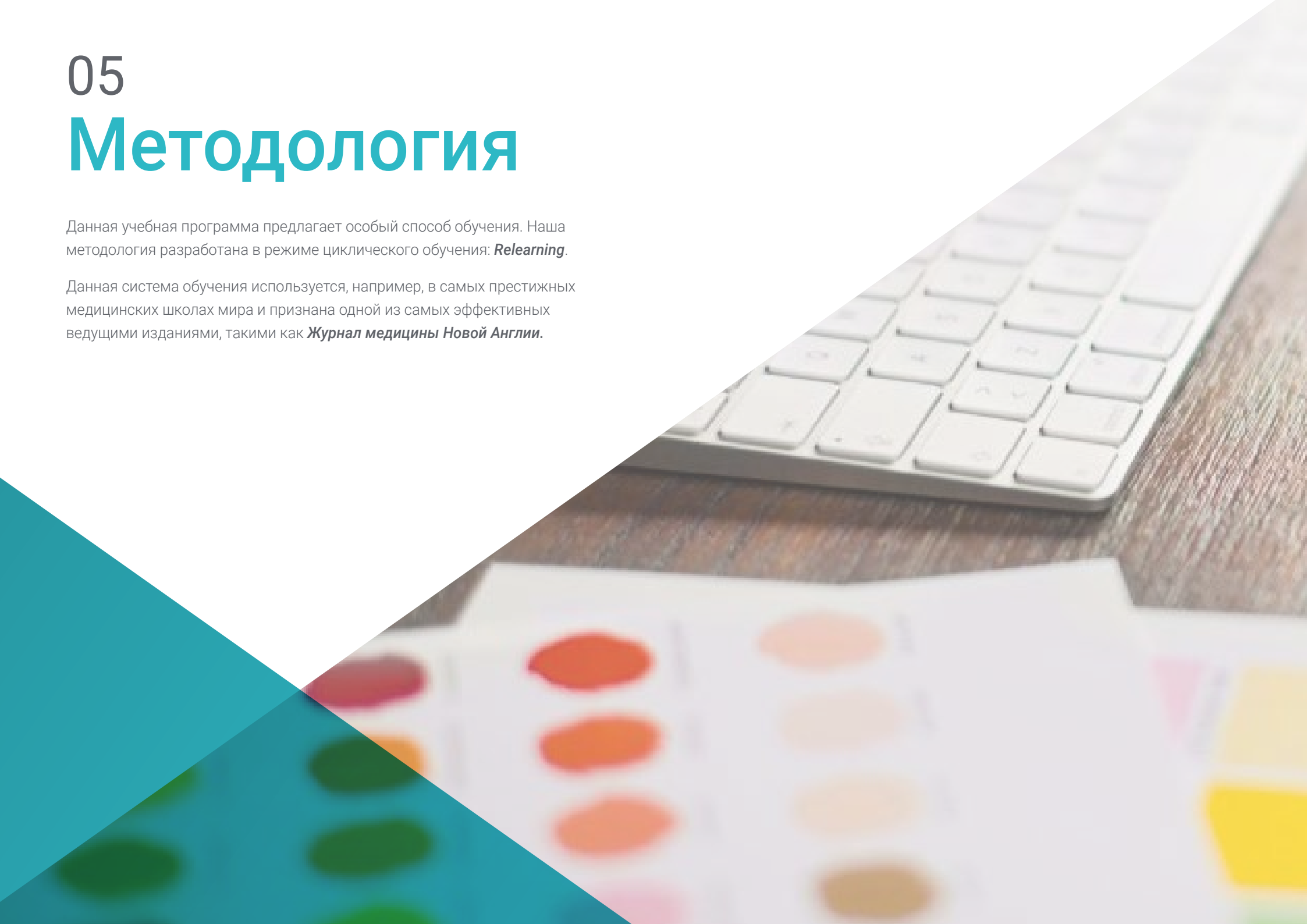
Сделайте решительный шаг в своей карьере как креативный специалист и сделайте ставку на обучение, которое, безусловно, изменит вашу траекторию и станет точкой отсчета до и после”

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.



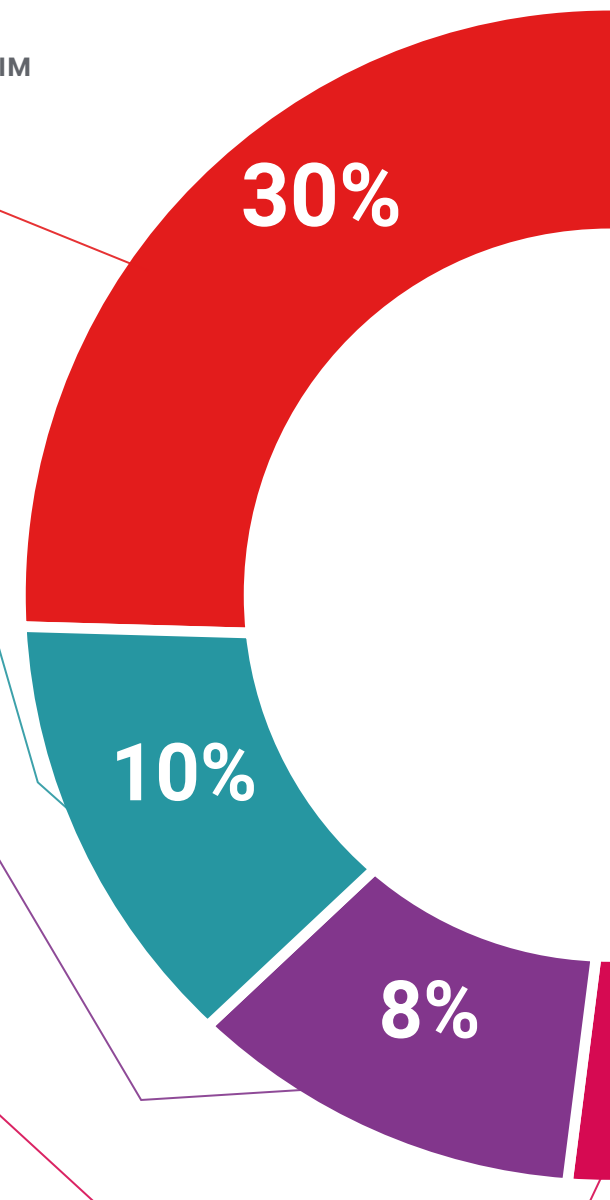
Практика навыков и компетенций

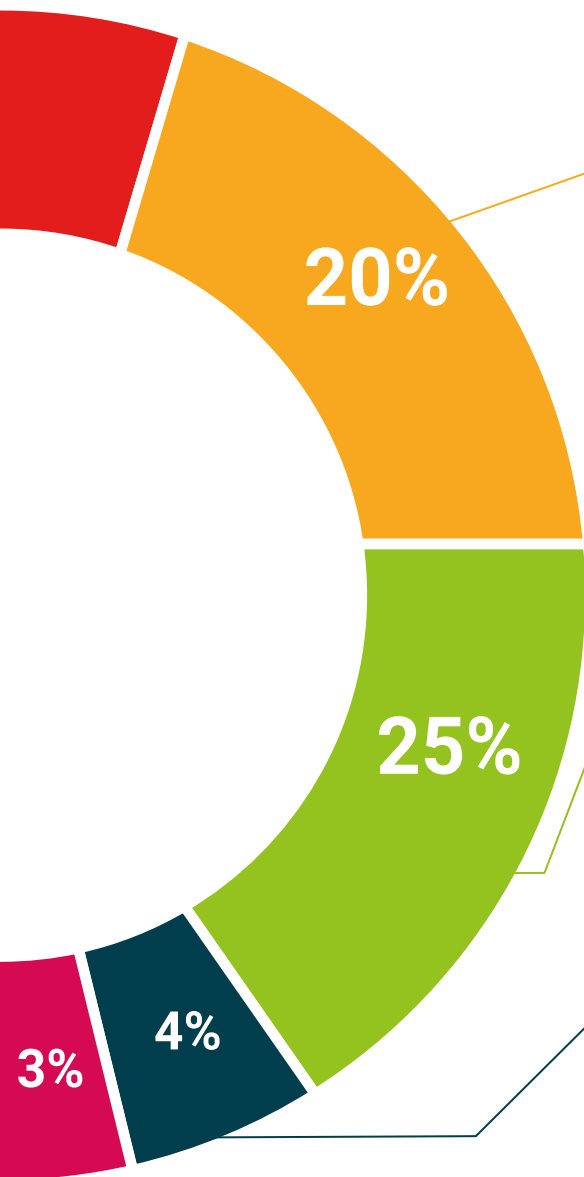
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

Курс профессиональной подготовки в области индустрии 3D-видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки** в области **индустрии 3D-видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке.

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

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области индустрии 3D-видеоигр**

Количество учебных часов: **450 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

Курс профессиональной
подготовки

Индустрия 3D-видеоигр

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

Курс профессиональной подготовки Индустрия 3D-видеоигр