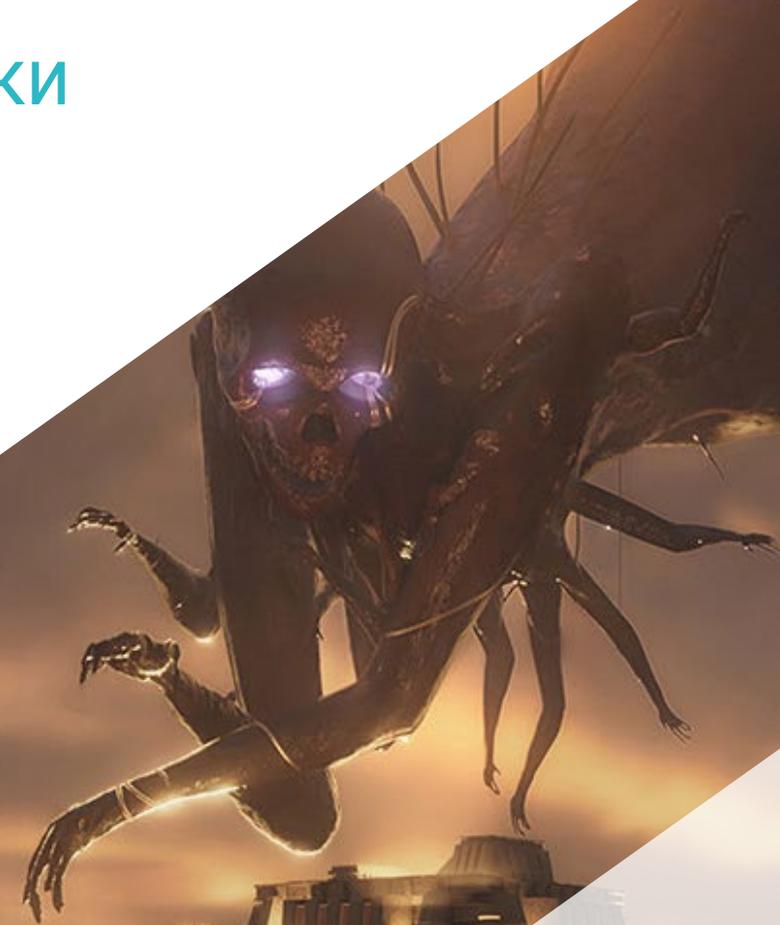


Курс профессиональной подготовки Разработка 3D-видеоигр и прототипирование





Курс профессиональной подготовки Разработка 3D-видеоигр и прототипирование

- » 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-development-videogames-3d-prototyping

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

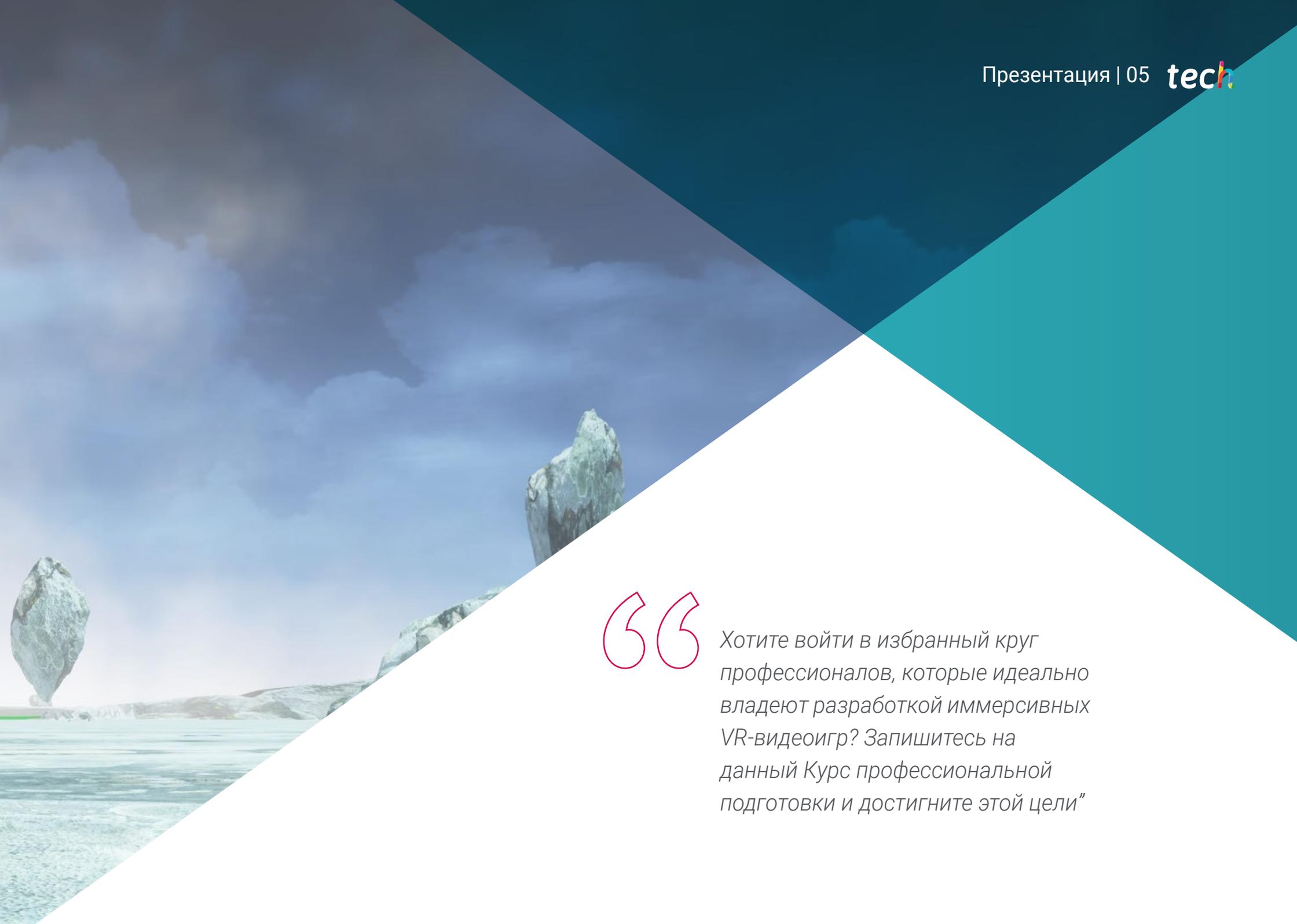
стр. 28

01

Презентация

Прототипирование в креативном процессе должно проводиться тщательно и внимательно, чтобы избежать возможных ошибок в будущем и сэкономить время при реализации проекта. То же самое относится и к области 3D-видеоигр, поэтому ТЕСН решил разработать программу, которая учитывает наиболее эффективные стратегии для достижения оптимальных результатов через программирование, создание механик и применение передовых прототипов. Таким образом, это уникальная возможность, благодаря которой вы сможете за 6 месяцев и полностью в онлайн-режиме совершенствовать свои навыки и привести свой профессиональный профиль в соответствие с потребностями современного аудиовизуального рынка труда.





“

Хотите войти в избранный круг профессионалов, которые идеально владеют разработкой иммерсивных VR-видеоигр? Запишитесь на данный Курс профессиональной подготовки и достигните этой цели”

Прототипирование является ключевым этапом в процессе дизайна независимо от формата работы, поскольку оно помогает упорядочить идеи, спланировать процесс и найти решения, а также предвидеть возможные ошибки. Поэтому любой профессионал, желающий сфокусироваться на разработке 3D-видеоигр, должен понимать, что то же самое происходит и в этой области, поэтому требуются специализированные знания, позволяющие работать всегда уверенно и тщательно.

Учитывая увеличение спроса на креативных специалистов, владеющих техниками и стратегиями в этой области, ТЕСН разработал программу, идеально подходящую для помощи профессионалу в достижении этой цели. Данная программа проводится опытными специалистами и представлена в удобном и доступном формате, полностью в онлайн-режиме.

Через 450 часов лучшего теоретического, практического и дополнительного материала, отобранного на основе новинок в индустрии, программа исследует все тонкости разработки 2D- и 3D-видеоигр, а также ключевые аспекты программирования, создания механик и прототипирования. Особое внимание уделяется разработке захватывающих VR-видеоигр.

Студент будет иметь до 6 месяцев времени на прохождение программы, а также получит неограниченный доступ к Виртуальному кампусу. На Виртуальном кампусе, помимо учебного материала, будут представлены детальные видео, исследовательские статьи, дополнительная литература, упражнения для самоанализа и динамические сводки каждой единицы материала, чтобы вы могли извлечь максимальную пользу из академического опыта, который ознаменует новую эру в вашей карьере.

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

- ◆ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области видеоигр и технологий
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самооценки, 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



Вы будете работать с моделями Lowpoly и Highpoly, которые можно применить в 3D-проектах путем манипулирования полигонами”

“

Вы получите 450 часов лучшего теоретического, практического и дополнительного материала, а также 6 месяцев для полного доступа к нему в любом месте и с гибким графиком, который будет адаптирован под вашу доступность”

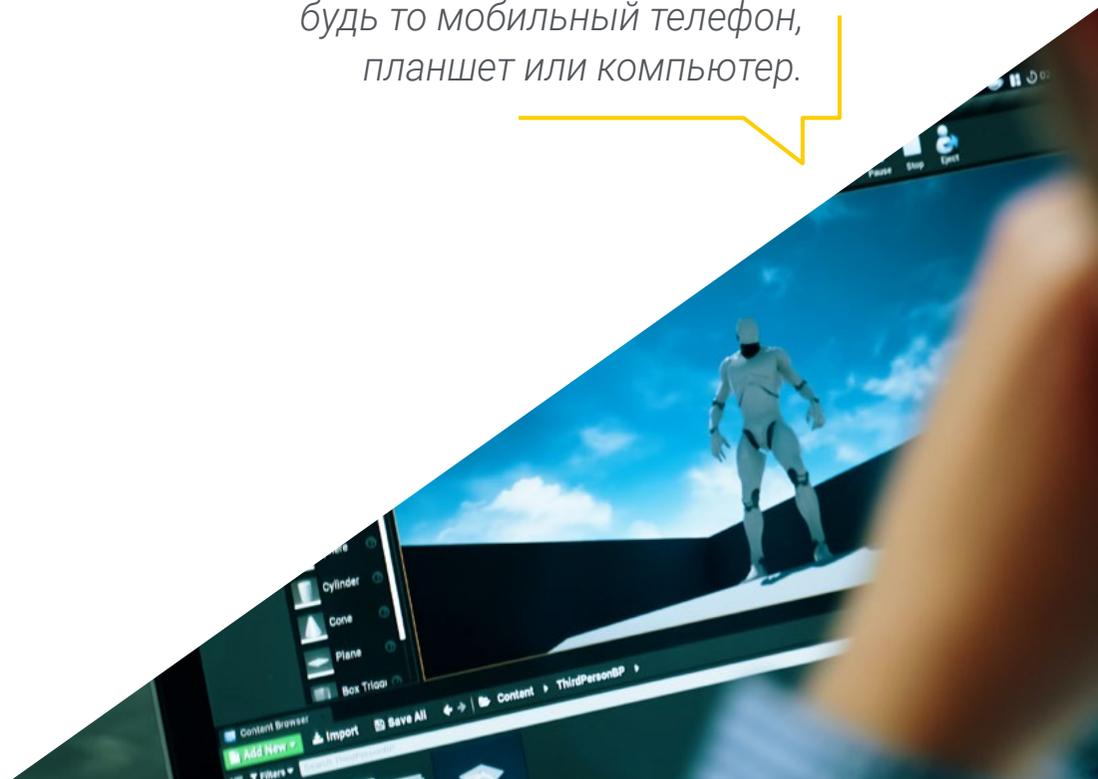
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты, принадлежащие к ведущим сообществам и престижным университетам.

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.

Данная программа разработана для того, чтобы вы совершенствовали свои знания в области физики, применяемой к объектам, которые можно взять и бросить в виртуальной реальности и в иммерсивных видеоиграх.

Вы сможете получить доступ к виртуальному кампусу с любого устройства с выходом в интернет, будь то мобильный телефон, планшет или компьютер.



02

Цели

Тщательность, которая требуется в процессах прототипирования, и необходимость для специалистов в этой области обладать определенными специализированными знаниями для их реализации, послужили мотивацией для запуска данной программы. В этом контексте ТЕСН стремится предоставить специалистам в области дизайна ключевые навыки, необходимые для овладения передовыми техниками в этой сфере, а также использования сложных и точных креативных инструментов.



“

Вы будете работать с Unity и его инструментами, получая специализированные знания о лучших техниках работы с этим мультиплатформенным игровым движком”



Общие цели

- ◆ Углубиться в аспекты разработки элементов, визуальных компонентов и связанных с ними систем, относящихся к 3D-окружению
- ◆ Создавать системы частиц и шейдеры для повышения художественного качества игры
- ◆ Разрабатывать погружающие окружения, в которых визуальные компоненты могут быть оптимально управляемы и выполнены
- ◆ Разрабатывать продвинутых персонажей для игр в 3D
- ◆ Использовать анимационные системы и другие ресурсы, такие как библиотеки, в профессиональном проекте
- ◆ Подготовить проект для правильного экспорта
- ◆ Применить полученные знания в среде виртуальной реальности
- ◆ Адаптировать поведение компонентов видеоигры к виртуальной реальности
- ◆ Интегрировать разработанный и реализованный контент в полноценный игровый проект





Конкретные цели

Модуль 1. Разработка 2D и 3D-видеоигр

- ♦ Изучить использование растеризованных графических ресурсов для интеграции в 3D-видеоигры
- ♦ Реализовать интерфейсы и меню для 3D-видеоигр, легко применимые в среде виртуальной реальности
- ♦ Создать гибкие системы анимации для профессиональных видеоигр
- ♦ Использовать *шейдеры* и материалы для профессиональной обработки
- ♦ Создать и настроить системы частиц
- ♦ Применять оптимизированные методы освещения для снижения влияния на производительность игрового движка
- ♦ Генерировать VFX высокого качества
- ♦ Изучить различные компоненты для управления различными типами аудио в видеоигре 3D

Модуль 2. Программирование, создание механик и прототипирование видеоигр

- ♦ Работать с моделями *Lowpoly* и *Highpoly* в профессиональных разработках под управлением Unity 3D
- ♦ Реализовать продвинутое функциональные и поведения персонажей для видеоигр
- ♦ Корректно импортировать анимации персонажей в рабочую среду
- ♦ Управлять *Ragdoll Systems* и *Skeletal Meshes*
- ♦ Овладеть доступными ресурсами, такими как библиотеки *ассетов* и функциональности, и импортировать их в настроенный проект студента
- ♦ Разобраться в ключевых аспектах работы в команде для технических профессионалов, связанных с программированием и анимацией 3D
- ♦ Настроить проект для его правильного экспорта и гарантировать его функционирование

Модуль 3. Разработка иммерсивных видеоигр в виртуальной реальности

- ♦ Определить основные различия между традиционными видеоиграми и играми, основанными на VR-средах
- ♦ Модифицировать системы взаимодействия для адаптации к виртуальной реальности
- ♦ Управлять физическим движком для учета действий игрока с использованием VR-устройств
- ♦ Применить разработку элементов пользовательского интерфейса в виртуальную реальность
- ♦ Интегрировать разработанные 3D модели в сцену виртуальной реальности
- ♦ Настроить аватара с соответствующими параметрами для VR-опыта
- ♦ Оптимизировать проект VR для его правильного выполнения

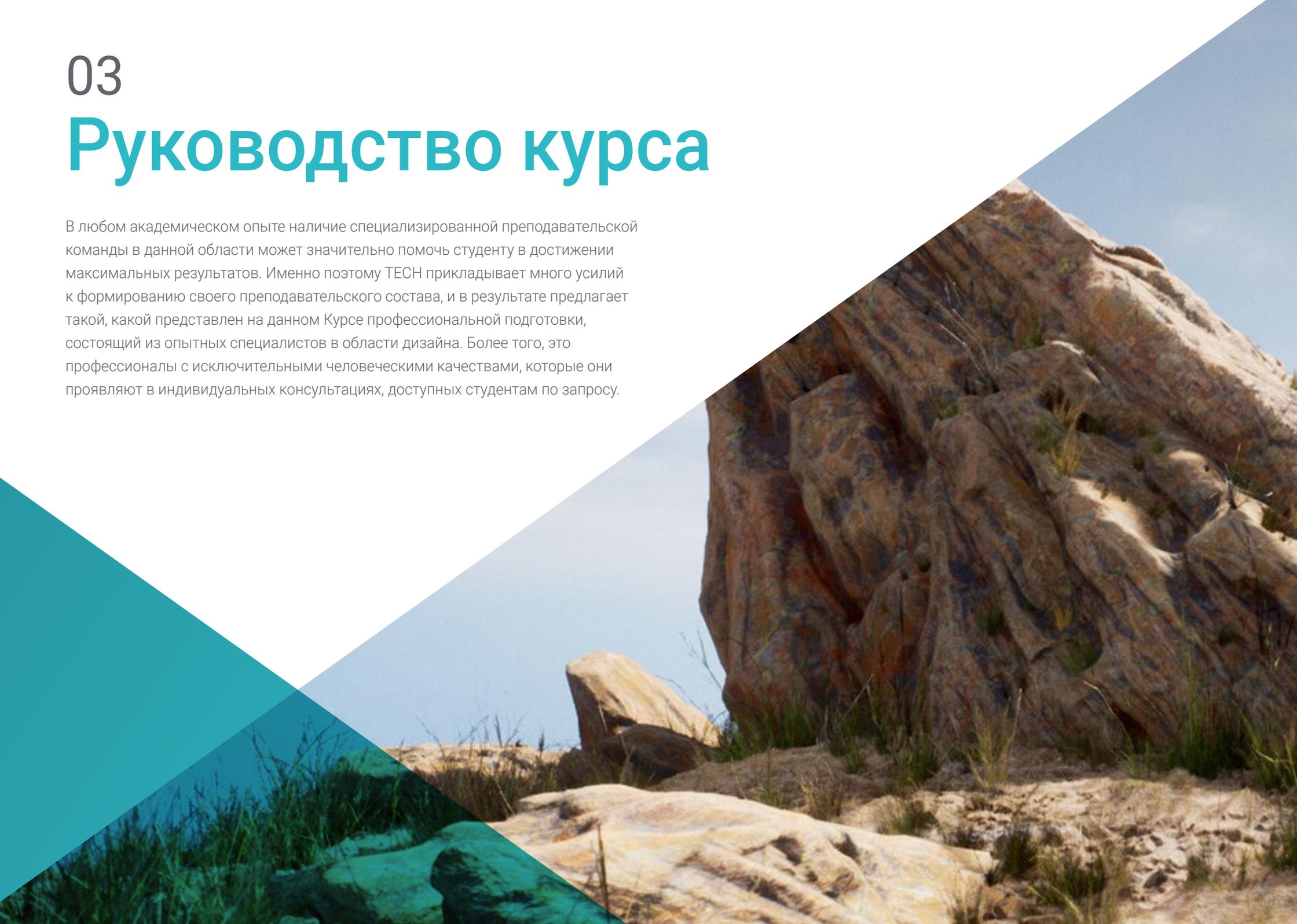


Вы ищете программу, которая поможет вам развить свои креативные навыки и обеспечить успешное производство? Тогда вы стоите перед лучшим вариантом для достижения этих целей”

03

Руководство курса

В любом академическом опыте наличие специализированной преподавательской команды в данной области может значительно помочь студенту в достижении максимальных результатов. Именно поэтому ТЕСН прикладывает много усилий к формированию своего преподавательского состава, и в результате предлагает такой, какой представлен на данном Курсе профессиональной подготовки, состоящий из опытных специалистов в области дизайна. Более того, это профессионалы с исключительными человеческими качествами, которые они проявляют в индивидуальных консультациях, доступных студентам по запросу.



“

Команда преподавателей была отобрана на основе их профессионального опыта и человеческих качеств. Если вы присоединитесь к данной программе, вы получите поддержку настоящих специалистов, которые заботятся о вашем профессиональном росте”

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 (ESNE)
- ♦ Консультант при создании компаний, таких как Avatar Games или Interactive Selection
- ♦ Автор книги "Дизайн видеоигр"
- ♦ Член Консультативного Совета Nima World

Преподаватели

Г-н Нуньес Мартин, Даниэль

- ♦ Продюсер в Cateffects S.L.
- ♦ Музыкальный продюсер, специализирующийся на написании и оригинальном дизайне музыки для аудиовизуальных проектов и видеоигр
- ♦ Звуковой дизайнер и музыкальный композитор в Risin' Goat S.L.
- ♦ Звукорежиссер дубляжа в SOUNDUB S.A.
- ♦ Создатель контента для магистратуры Talentum в области создания видеоигр в Telefónica Educación Digital
- ♦ Старший технический специалист в профессиональной подготовке в области звукорежиссуры в Университете Франсиско-де-Витория
- ♦ Специальное образование по официальному музыкальному образованию в Консерватории Мануэля де Фальи по фортепиано и саксофону

Г-н Феррер Мас, Микель

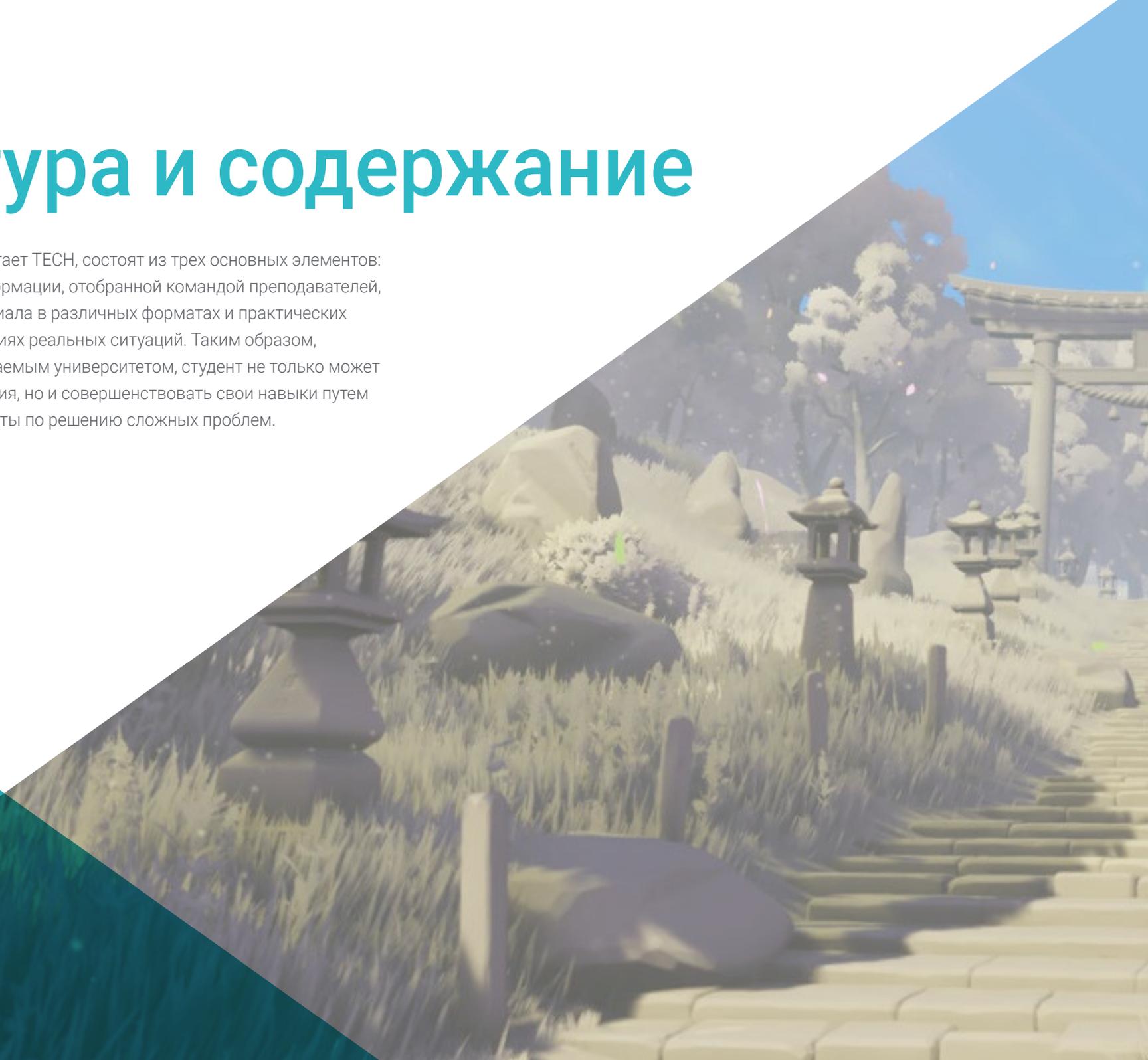
- ♦ Старший разработчик Unity в Quantic Brains
- ♦ Ведущий программист в Big Bang Box
- ♦ Сооснователь и программист видеоигр в Carbonbyte
- ♦ Аудиовизуальный программист в Unkasoft Advergaming
- ♦ Программист видеоигр в Enne
- ♦ Директор дизайна в Bioalma
- ♦ Старший технический специалист по информатике в Na Camel·la
- ♦ Степень магистра в области программирования видеоигр в CICE
- ♦ Курс "Введение в глубокое обучение с использованием PyTorch" на Udacity



04

Структура и содержание

Все программы, которые предлагает ТЕСН, состоят из трех основных элементов: самой полной и актуальной информации, отобранной командой преподавателей, лучшего дополнительного материала в различных форматах и практических случаев, основанных на симуляциях реальных ситуаций. Таким образом, благодаря программам, предлагаемым университетом, студент не только может расширить и обновить свои знания, но и совершенствовать свои навыки путем активной и погружающей работы по решению сложных проблем.



“

В дополнение к визуальной составляющей вы также будете работать над созданием саундтрека для видеоигр, детально изучая основные техники и инструменты для достижения впечатляющих результатов”

Модуль 1. Разработка 2D и 3D-видеоигр

- 1.1. Растеризованные графические ресурсы
 - 1.1.1. *Спрайты*
 - 1.1.2. *Атласы*
 - 1.1.3. *Текстуры*
- 1.2. Разработка интерфейсов и меню
 - 1.2.1. *Unity GUI*
 - 1.2.2. *Unity UI*
 - 1.2.3. *UI Toolkit*
- 1.3. Система анимации
 - 1.3.1. *Анимационные кривые и ключи*
 - 1.3.2. *Применение анимационных событий*
 - 1.3.3. *Модификаторы*
- 1.4. Материалы и шейдеры
 - 1.4.1. *Компоненты материала*
 - 1.4.2. *Типы RenderPass*
 - 1.4.3. *Шейдеры*
- 1.5. Частицы
 - 1.5.1. *Система частиц*
 - 1.5.2. *Излучатели и суб-излучатели*
 - 1.5.3. *Скриптинг*
- 1.6. Освещение
 - 1.6.1. *Режимы освещения*
 - 1.6.2. *Запекание освещения*
 - 1.6.3. *Light Probes*
- 1.7. Mecanim
 - 1.7.1. *Стейт-машины, суб-стейт-машины и переходы между анимациями*
 - 1.7.2. *Blend trees*
 - 1.7.3. *Слои анимации и IK*
- 1.8. Кинематическая обработка
 - 1.8.1. *Таймлайн*
 - 1.8.2. *Постобработка эффектов*
 - 1.8.3. *Universal Render Pipeline и High Definition Render Pipeline*

- 1.9. Продвинутый VFX
 - 1.9.1. *VFX Graph*
 - 1.9.2. *Shader Graph*
 - 1.9.3. *Инструменты пайплайна*
- 1.10. Компоненты аудио
 - 1.10.1. *Audio Source и Audio Listener*
 - 1.10.2. *Audio Mixer*
 - 1.10.3. *Audio Spatializer*

Модуль 2. Программирование, создание механик и прототипирование видеоигр

- 2.1. Технический процесс
 - 2.1.1. *Модели Lowpoly и Highpoly в Unity*
 - 2.1.2. *Конфигурация материала*
 - 2.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 2.2. Дизайн персонажей
 - 2.2.1. *Движение*
 - 2.2.2. *Дизайн коллайдеров*
 - 2.2.3. *Создание и поведение*
- 2.3. Импорт *Skeletal Meshes* в Unity
 - 2.3.1. *Экспорт Skeletal Meshes из программного обеспечения для 3D*
 - 2.3.2. *Skeletal Meshes в Unity*
 - 2.3.3. *Якорные точки для аксессуаров*
- 2.4. Импорт анимации
 - 2.4.1. *Подготовка анимации*
 - 2.4.2. *Импорт анимации*
 - 2.4.3. *Аниматор и переходы*
- 2.5. Редактор анимации
 - 2.5.1. *Создание смешиваемых пространств*
 - 2.5.2. *Создание анимационного монтажа*
 - 2.5.3. *Редактирование анимаций только для чтения*
- 2.6. Создание и симуляция *рэгдолла*
 - 2.6.1. *Конфигурация рэгдолла*
 - 2.6.2. *Рэгдолл в анимационный график*
 - 2.6.3. *Симуляция рэгдолла*

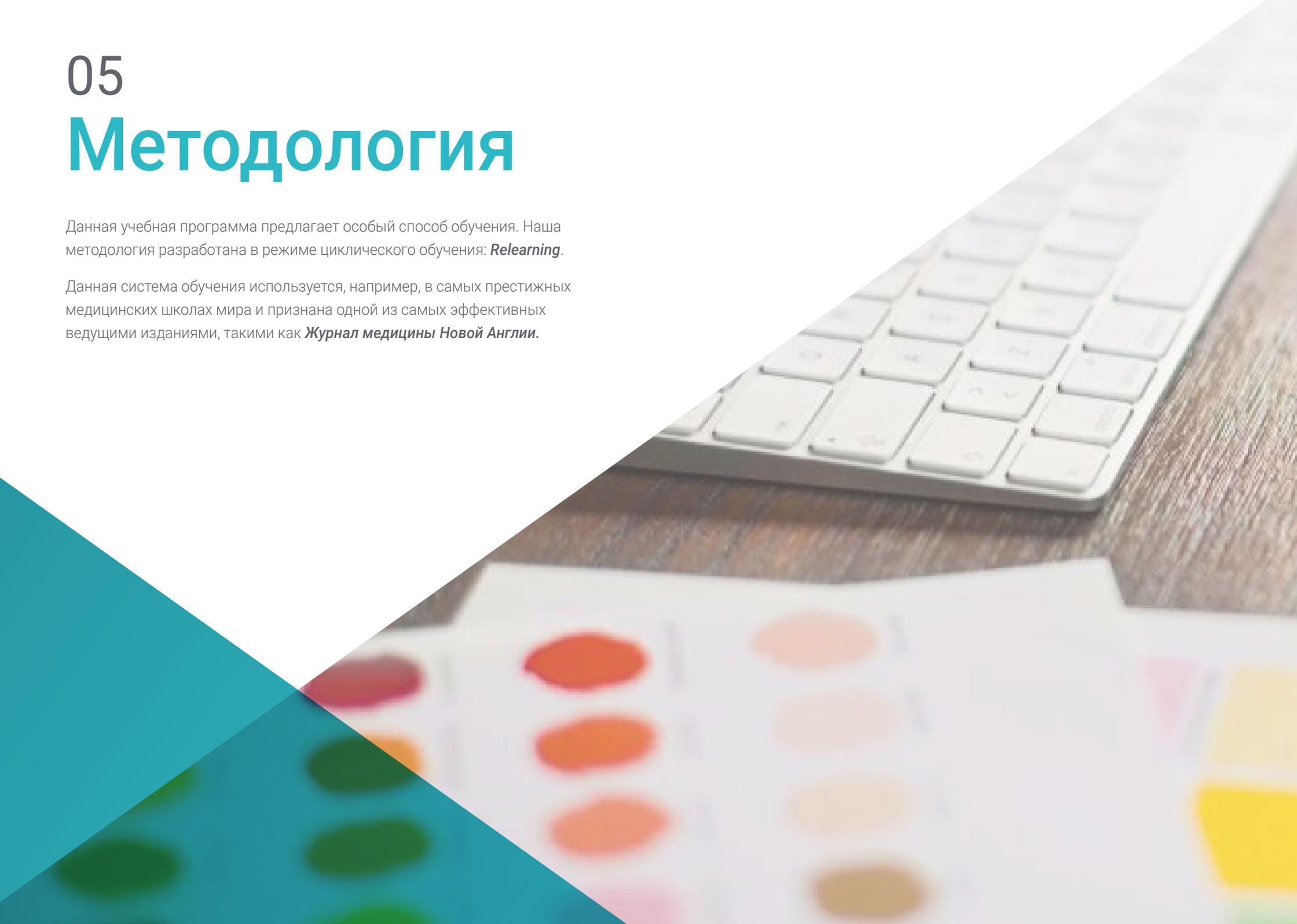
- 2.7. Ресурсы для создания персонажа
 - 2.7.1. Библиотеки
 - 2.7.2. Импорт и экспорт библиотечных материалов
 - 2.7.3. Обработка материалов
 - 2.8. Рабочие команды
 - 2.8.1. Иерархия и роли в работе
 - 2.8.2. Системы управления версиями
 - 2.8.3. Разрешение конфликтов
 - 2.9. Требования для успешного развития
 - 2.9.1. Создание для успеха
 - 2.9.2. Оптимальное развитие
 - 2.9.3. Основные требования
 - 2.10. Упаковка для публикации
 - 2.10.1. *Настройки игрока*
 - 2.10.2. *Сборка*
 - 2.10.3. Создание установщика
- Модуль 3. Разработка иммерсивных видеоигр в VR**
- 3.1. Особенности VR
 - 3.1.1. Традиционные видеоигры и VR. Различия
 - 3.1.2. *VR motion sickness*: плавность движения против эффектов
 - 3.1.3. Уникальные взаимодействия в VR
 - 3.2. Взаимодействие
 - 3.2.1. События
 - 3.2.2. *Физические триггеры*
 - 3.2.3. Виртуальный мир vs. Реальный мир
 - 3.3. Иммерсивность
 - 3.3.1. Телепортация
 - 3.3.2. *Размахивание руками*
 - 3.3.3. *Движение вперед с ориентацией и без нее*
 - 3.4. Физика в VR
 - 3.4.1. Перемещение и бросание объектов
 - 3.4.2. Вес и масса в VR
 - 3.4.3. Гравитация в VR
 - 3.5. Интерфейс пользователя в VR
 - 3.5.1. Позиционирование и изгиб элементов интерфейса
 - 3.5.2. Способы взаимодействия с меню в VR
 - 3.5.3. Лучшие практики для комфортного восприятия
 - 3.6. Анимация в VR
 - 3.6.1. Интеграция анимированных моделей в VR
 - 3.6.2. Анимированные объекты и персонажи vs. Физические объекты
 - 3.6.3. Анимированные переходы vs. Процедурные
 - 3.7. Аватар
 - 3.7.1. Представление аватара из его собственных глаз
 - 3.7.2. Внешнее представление собственного аватара
 - 3.7.3. Обратная кинематика и процедурная анимация применяемая к аватару
 - 3.8. Звук
 - 3.8.1. Настройка *Audio Sources* и *Audio Listeners* для VR
 - 3.8.2. Доступные эффекты для более погружающего опыта
 - 3.8.3. *Audio Spatializer* в VR
 - 3.9. Оптимизация в проектах VR и AR
 - 3.9.1. *Отсечение по видимости*
 - 3.9.2. *Статическое объединение*
 - 3.9.3. Настройка качества и типов *Render Pass*
 - 3.10. Практика: *Побег из комнаты VR*
 - 3.10.1. Проектирование опыта
 - 3.10.2. *Макет сцены*
 - 3.10.3. Разработка механик

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.



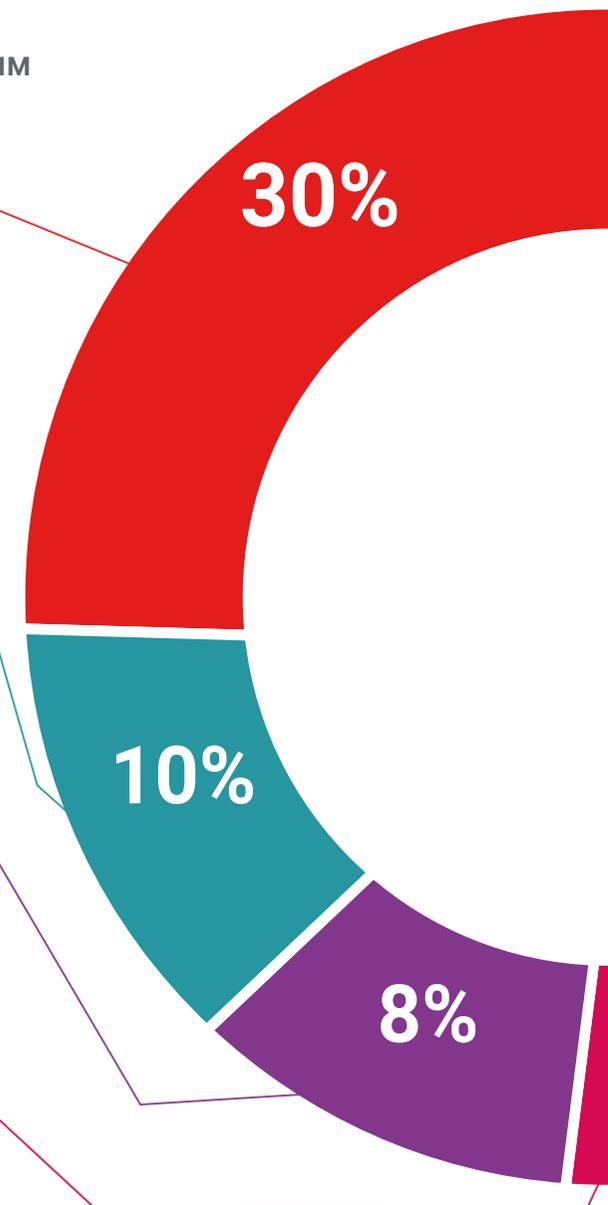
Практика навыков и компетенций

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 Разработка 3D-видеоигр и прототипирование гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области Разработка 3D-видеоигр и прототипирование** содержит самую полную и современную 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 Разработка 3D-видеоигр и прототипирование**

Количество учебных часов: **450 часов**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Разработка 3D-видеоигр
и прототипирование

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

Курс профессиональной подготовки Разработка 3D-видеоигр и прототипирование

