

专科文凭 游戏视频设计





tech 科学技术大学

专科文凭 游戏视频设计

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-design

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

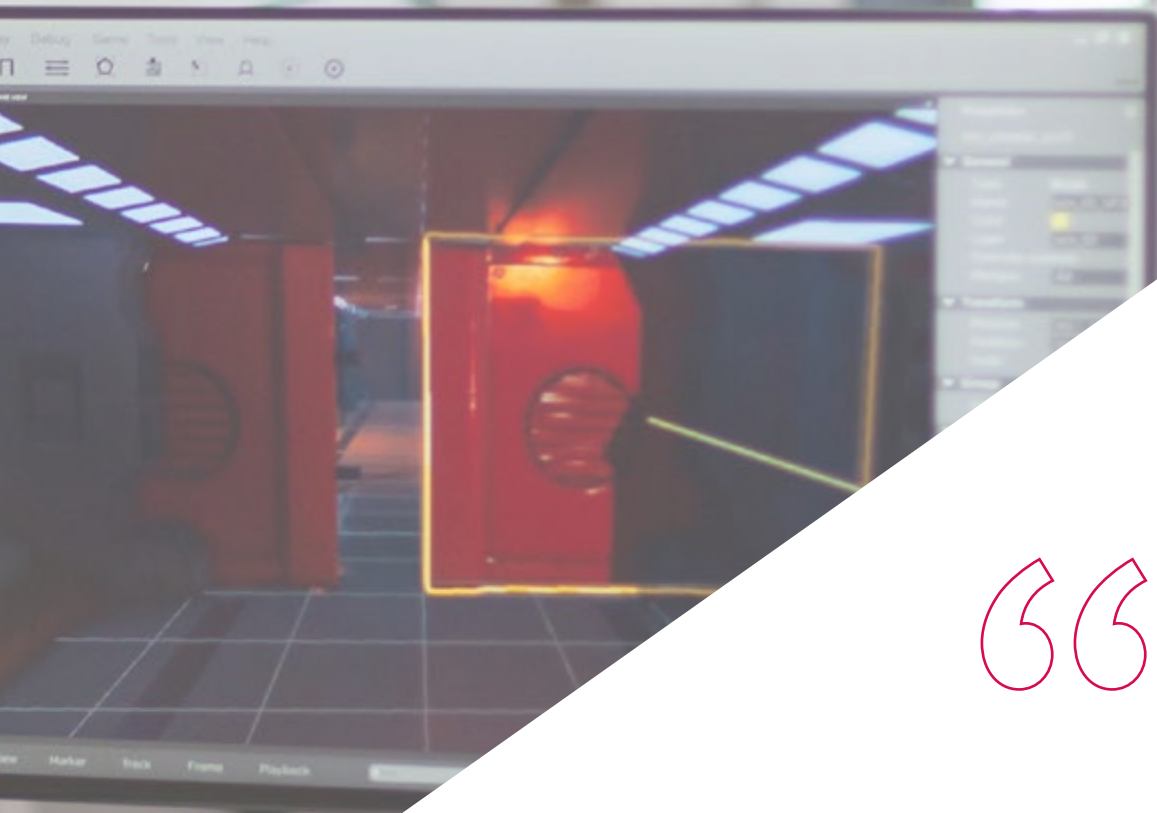
学位

28

01 介绍

设计视频游戏需要对这种文化和艺术媒介有热情的人。许多年轻人，特别是狂热者，曾一度考虑在这一领域的职业。但是，由于不知道到底是怎么做的，许多人决定不冒这个险。因此，对于那些希望在这一领域进行培训的设计师来说，已经开发了这一课程，它满足了所有不可或缺的要求，帮助学生提高在这一领域的能力。因此，通过获得该资格，你将能够创造新的交付，相当于或优于你一生中所享受的交付。





“

如果你想把你的设计变成现实,并能玩转你自己的创作,不要错过专攻电子游戏设计的机会”

电子游戏在人们的生活中占据了非常重要的地位。它们包含了一系列完美的元素, 不仅为玩家提供了挑战, 还提供了吸引年轻人和老年人的想象力的叙述。因此, 许多人想要开发和设计自己的视频游戏也就不足为奇了。

在这个意义上, 当我们谈论视频游戏设计时, 我们实际上指的是一个广泛的创意过程, 以及各种团队的工作, 这将使一个新的游戏成为现实。因此, 这项工作包含了一系列的活动, 如: 人物设计, 故事, 目标, 规则, 设置等等。因此, 目的是确定游戏将成为什么, 以及如何介绍玩家来完成它。

这就是为什么领先的公司正在寻找那些有创造力, 足智多谋, 有伟大想法, 最重要的是对视频游戏有热情的设计师。为了加强这一切, 这所大学的视频游戏设计专科文凭已经被开发出来, 从一个最新的和创新的视角, 最大限度地提高所有的技能, 以帮助学生面对从头开发这样一个重要项目的挑战。

首先, 学生将被引入视频游戏设计的理论, 深入研究那些吸引玩家的元素, 如挑战和游戏性。然后, 将起草一份演示文件并加以说明, 其中包含设计的每个部分: 游戏性, 机制, 关卡, 进程, 游戏元素, HUD和界面。最后, 将解释 项目管理 在视频游戏开发中的作用。

这个**游戏视频设计专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 沉浸在视频游戏设计的世界里, 学生将获得在这个领域工作的所有必要知识
- ◆ 通过实际操作进行学习, 使学习者更快获得能力
- ◆ 内容侧重于实践学习, 采用各种形式和方法
- ◆ 灵活性, 学生可以以最适合自己的个人和职业情况的方式完成课程
- ◆ 老师的陪伴, 他将确保学生适当地学习
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



你离设计新的视频游戏和向你感兴趣的公司展示它们只有一步之遥。注册以了解更多信息"

“

你想启动你自己的视频游戏吗?在这所专科文凭中,你将发展实现这一目标的技能"

视频游戏行业正在寻找像你这样的设计师:有创意,有创造力,有激情。

通过报名参加这个专科文凭,成为最好的视频游戏设计师。

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们将自己的工作经验带到了这一培训中。他们的工作经验被纳入这一培训,还有来自主要协会和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

电子游戏设计师是创造性地领导所有步骤的代理人，将游戏带入生活。因此，他们的知识，技能和能力是非常宝贵的。在这个意义上，通过下面的课程，学生将能够深入了解这个过程是如何进行的，学习游戏关卡的设计，在这些关卡中创造谜题，以及如何在环境中放置设计元素。感谢得益于此，学生们将成为像小岛秀夫那样的设计师。





“

用你的技能想出新的游戏，
与市场上的大图标竞争”



总体目标

- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的SCRUM方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师必须了解的理论知识
- ◆ 为视频游戏产生想法并创造娱乐性的故事, 情节和脚本
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础
- ◆ 深入了解2D和3D动画, 以及物体和人物动画的关键元素, 以及如何执行3D建模任务
- ◆ 使用Unity 3D引擎进行专业编程
- ◆ 能够创建一个独立的数字娱乐 创业 公司



是时候实现你的目标了。
开始这个课程来实现它"





具体目标

模块1.电子游戏设计

- ◆ 了解电子游戏设计的理论
- ◆ 深入研究设计和游戏化的要素
- ◆ 了解现有的玩家类型, 动机和特点
- ◆ 学习游戏机制, MDA知识和其他视频游戏设计的理论
- ◆ 通过理论和实例学习视频游戏分析的关键基础
- ◆ 学习游戏关卡设计, 如何在这些关卡中创造谜题以及如何在环境中放置设计元素

模块2.设计文件

- ◆ 起草并说明一份专业设计文件
- ◆ 了解设计的每个部分: 总体思路, 市场, 游戏性, 机制, 关卡, 进程, 游戏元素, HUD和界面
- ◆ 了解设计文件或GDD的过程, 以便能够在一个可理解的, 专业的和精心设计的文件中表达自己的游戏想法

模块3.生产和管理

- ◆ 了解视频游戏的制作及其不同阶段
- ◆ 了解生产商的类型
- ◆ 了解视频游戏开发的项目管理
- ◆ 使用不同的工具进行生产
- ◆ 协调团队和项目管理

03 课程管理

设计一款电子游戏是一项充实而又非常令人兴奋的任务。因此，需要对该部门有同样热情和承诺的教师。因此，负责该课程内容教学的人员多年来专门从事国际上成功的视频游戏的开发，规划，当然还有设计。感谢，他们能够向学生传授该行业的所有关键方面。





“

这个教学图将指导你成为最好的电子游戏设计师”

管理人员



Blasco Vilches, Luis Felipe先生

- 西班牙Saona工作室的叙事设计师
- 叙事设计师在Stage Clear工作室开发一个机密产品
- 在HeYou Games的 "Youturbo "项目中担任叙事设计师
- 为西班牙电信学习服务部, TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 为 "肉丸马拉松 "项目担任Indigo的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作硕士学位的剧本创作教师
- 马德里TAI电影系中的视频游戏领域的叙事设计和制作的讲师
- 格拉纳达ESCAV的叙事设计和剧本工作坊以及电子游戏设计学位的讲师
- 毕业于格拉纳达大学西班牙语语言学专业
- 胡安-卡洛斯国王大学 (Universidad Rey Juan Carlos) 的电视创意和剧本创作硕士学位

教师

Molas, Alba女士

- ◆ 视频游戏设计
- ◆ 电影和媒体专业毕业生加泰罗尼亚的电影学校2015
- ◆ 3D动画, 视频游戏和互动环境的学生。Currnet – CEV. 2020
- ◆ 接受过儿童动画剧本创作方面的专门培训表演者BCN2018
- ◆ 游戏中的女性协会成员
- ◆ 女性发展协会的成员



04

结构和内容

该专科文凭的内容计划是由一群了解该部门需求的专业人士制定的。因此,它将为学生提供对视频游戏设计具体方面的深入了解,从规划挑战开始,最终制作出一份演示文件。在所有模块中,你将获得在暴雪或索尼等大公司设计视频游戏所需的技能。





“

开发下一个成功的视频游戏所需的一切都浓缩在这个专科文凭中”

模块1. 电子游戏设计

- 1.1. 该设计
 - 1.1.1. 设计功能
 - 1.1.2. 设计的类型
 - 1.1.3. 设计过程
- 1.2. 设计的要素
 - 1.2.1. 规则
 - 1.2.2. 平衡
 - 1.2.3. 乐趣
- 1.3. 玩家类型
 - 1.3.1. 探索者和社交
 - 1.3.2. 杀手和成功者
 - 1.3.3. 差异
- 1.4. 玩家技能
 - 1.4.1. 角色技能
 - 1.4.2. 动作技巧
 - 1.4.3. 平台技能
- 1.5. 游戏机制I
 - 1.5.1. 要素
 - 1.5.2. 身体
 - 1.5.3. 项目
- 1.6. 游戏机制II
 - 1.6.1. 钥匙
 - 1.6.2. 平台
 - 1.6.3. 敌人
- 1.7. 其他元素
 - 1.7.1. 机制
 - 1.7.2. 动态性
 - 1.7.3. 美学
- 1.8. 电子游戏分析
 - 1.8.1. 玩法分析
 - 1.8.2. 艺术分析
 - 1.8.3. 风格分析

- 1.9. 关卡设计
 - 1.9.1. 设计室内水平
 - 1.9.2. 户外设计水平
 - 1.9.3. 设计混合层次
- 1.10. 高级设计
 - 1.10.1. 拼图
 - 1.10.2. 敌人
 - 1.10.3. 环境

模块2. 设计文件

- 2.1. 文件的结构
 - 2.1.1. 设计文件
 - 2.1.2. 结构A
 - 2.1.3. 风格
- 2.2. 总体思路, 市场和参考资料
 - 2.2.1. 大概的概念
 - 2.2.2. 市场
 - 2.2.3. 参考文献
- 2.3. 环境, 历史和人物
 - 2.3.1. 设置
 - 2.3.2. 历史
 - 2.3.3. 角色
- 2.4. 游戏性, 机制和敌人
 - 2.4.1. 游戏玩法
 - 2.4.2. 机制
 - 2.4.3. 敌人和 NPC
- 2.5. 控制措施
 - 2.5.1. 指令
 - 2.5.2. 移动性的
 - 2.5.3. 电脑
- 2.6. 级别和进度
 - 2.6.1. 级别
 - 2.6.2. 路线
 - 2.6.3. 进展情况

- 2.7. 项目,技能和要素
 - 2.7.1. 项目
 - 2.7.2. 技能
 - 2.7.3. 要素
- 2.8. 成就
 - 2.8.1. 奖牌
 - 2.8.2. 秘密人物
 - 2.8.3. 加分项
- 2.9. HUD和界面
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. 介面
 - 2.9.3. 结构
- 2.10. 保存和附加
 - 2.10.1. 保存
 - 2.10.2. 附加资料
 - 2.10.3. 最后的细节

模块3.生产和管理

- 3.1. 生产
 - 3.1.1. 生产过程
 - 3.1.2. 生产一
 - 3.1.3. 生产二
- 3.2. 视频游戏开发的各个阶段
 - 3.2.1. 孕育阶段
 - 3.2.2. 设计阶段
 - 3.2.3. 规划阶段
- 3.3. 视频游戏开发阶段二
 - 3.3.1. 生产许可证
 - 3.3.2. 测试阶段
 - 3.3.3. 分销和营销阶段
- 3.4. 生产和管理
 - 3.4.1. 首席执行官/常务董事
 - 3.4.2. 财务总监
 - 3.4.3. 销售总监

- 3.5. 生产过程
 - 3.5.1. 前期制作
 - 3.5.2. 生产
 - 3.5.3. 后期制作
- 3.6. 工作和职能
 - 3.6.1. 设计师
 - 3.6.2. 编程
 - 3.6.3. 艺术家
- 3.7. 游戏设计师
 - 3.7.1. 创意设计师
 - 3.7.2. 首席设计师
 - 3.7.3. 高级设计师
- 3.8. 编程
 - 3.8.1. 技术总监
 - 3.8.2. 牵头计划
 - 3.8.3. 高级程序员
- 3.9. 艺术
 - 3.9.1. 创意艺术家
 - 3.9.2. 首席艺术家
 - 3.9.3. 高级艺术家
- 3.10. 其他概况
 - 3.10.1. 首席动画师
 - 3.10.2. 高级动画师
 - 3.10.3. 少年组



你想讲述你自己的故事吗?设计一个新颖而有吸引力的视频游戏?这个课程是为你设计的"

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**再学习**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:再学习。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。



在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



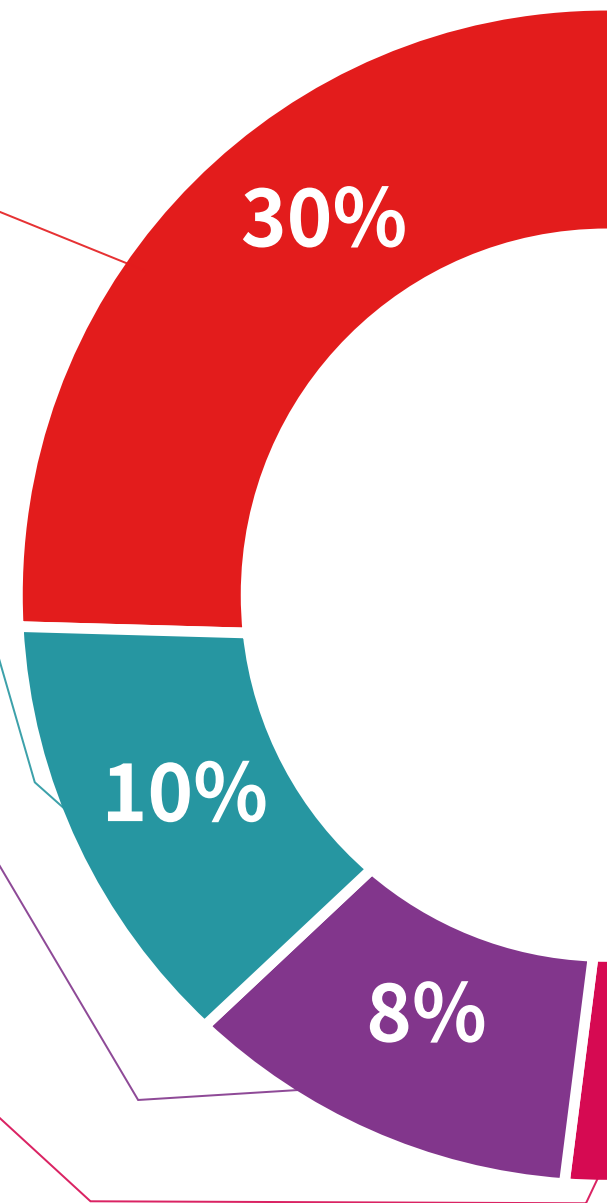
技能和能力的实践

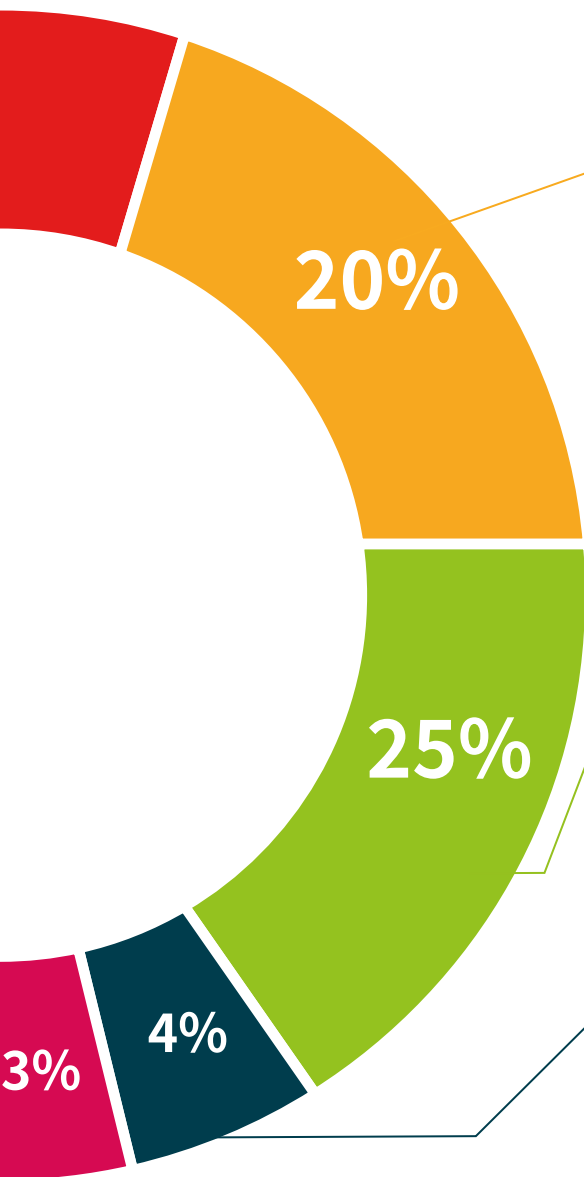
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

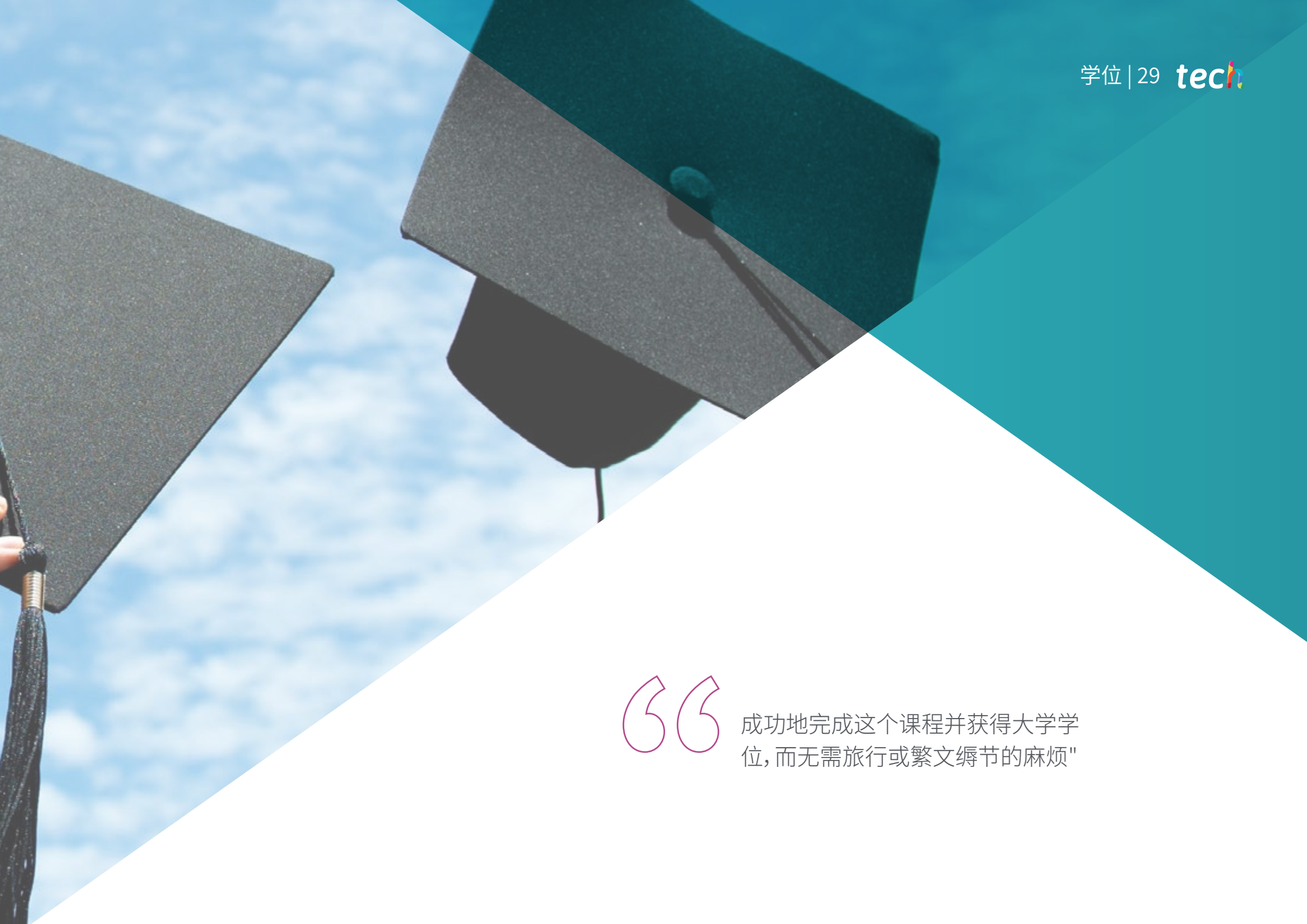
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

游戏视频设计专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。





“

成功地完成这个课程并获得大学学位, 而无需旅行或繁文缛节的麻烦”

这个**游戏视频设计专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**游戏视频设计专科文凭**

官方学时:**450小时**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在
知识 网页 培
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

专科文凭
游戏视频设计

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭

游戏视频设计

