

专科文凭 视频游戏脚本设计



tech 科学技术大学

专科文凭 视频游戏脚本设计

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

网页链接: www.techitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-script-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

视频游戏行业正在蓬勃发展，没有人怀疑这一点。技术帮助了这一腾飞，使图形达到了前所未有的逼真程度。但是，在这一切之外，还有一个人负责编写和设计，毫厘不差地负责一个游戏背后的故事。这就是为什么该行业对编剧的需求量很大，因为他们需要高水平的创造力和独创性来发展好的叙事。考虑到这一点，该课程为感兴趣的设计者提供了他们在这一领域获得国际成功所需的所有工具和语言资源。考虑到这一点，该课程为感兴趣的设计者提供了他们在这一领域获得国际成功所需的所有工具和语言资源。



“

你想在你的职业生涯中迈出下一步吗?专门从事视频游戏脚本设计”

脚本是任何戏剧的基本组成部分。以至于在各种节日和颁奖典礼上,有一个专门针对这一主题的奖项。在视频游戏的世界里,这也不例外。一个好的脚本决定了什么,如何和何时发生事件,从而改变故事的进程,并提供“情节转折”以保持用户的注意力和动力。

电子游戏的编剧并不是写一份坚实的文件,而是开发关键的时刻,将其加在一起成为一个完整的故事。这就是电影或戏剧剧本的不同之处,给这个行业带来了额外的难度。正因为如此,大公司正在寻找能够接受这一挑战的人才,成为行业内最值得重视和关心的人力资源之一。

考虑到这一点,现在是专门从事这一领域的最佳时机。因此,视频游戏剧本设计这个课程将帮助学生了解和学习成为一个成功的编剧所需要的东西,写出原创和有趣的故事,使视频游戏获得批评和粉丝的好评。

这个**视频游戏剧本设计专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 擅长电子游戏剧本创作,这是一门新的,有趣的学科
- ◆ 一门新的,有趣的学科实践方法,强调在具体和真实案例中应用知识
- ◆ 关于如何开展自我评估过程以改善学习的实际练习
- ◆ 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



完成这一资格认证后,你的想法将在行业内得到重视”

“

成为市场上为数不多的电子游戏编剧之一，成为任何公司的宝贵资源”

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的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。

它深入研究了电子游戏剧本的结构和电子游戏与电影的区别。

视频游戏的剧本是支撑整个故事的骨架。



02 目标

这个专科文凭的目标不仅仅是为学生提供知识和叙述技巧。该计划的目的是将设计师引入一个新的就业市场,提高他们的创意技能和能力,以开发一个情感丰富,充满活力,引人入胜,最重要的是新颖的故事。为此,他们将有一个课程,让他们深入研究叙事的结构和在视频游戏设计中的复杂应用。

A close-up photograph of a textured, light-colored surface, possibly paper or fabric, with the word "LIFE" printed in a dark, blocky, sans-serif font. The texture is fibrous and uneven. The word "LIFE" is centered in the lower half of the image. The background is a mix of white and light beige, with a diagonal split between a white upper-left section and a textured lower-right section. A teal-colored geometric shape is visible in the bottom-left corner.

“

通过完成这个专科文凭, 实现
你的职业目标将变得容易”

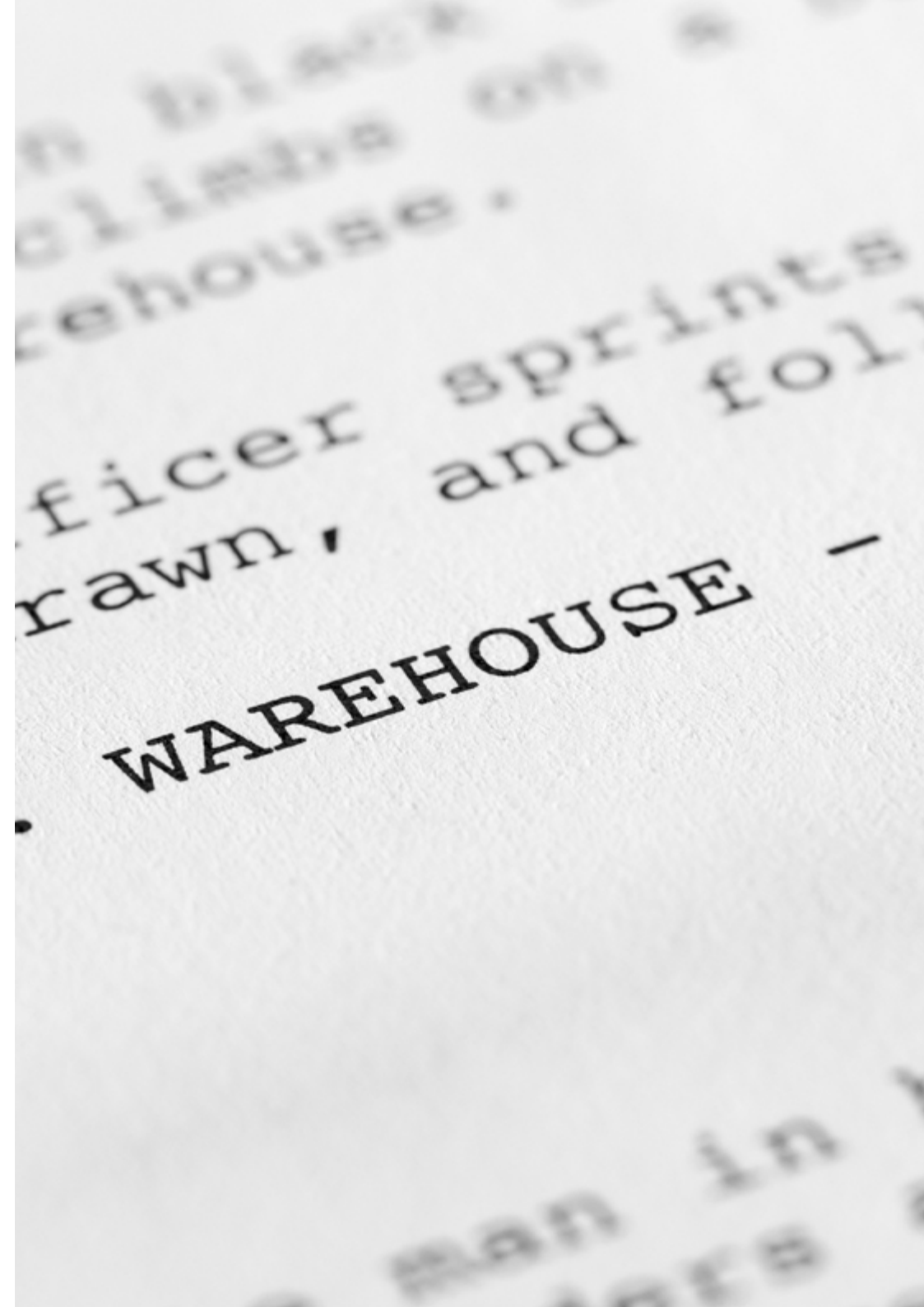


总体目标

- ◆ 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应该了解的理论知识
- ◆ 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
- ◆ 能够创建一个独立的数字娱乐 创业 公司

“

你可以写出世界上下一个大片视频游戏的故事。今天就开始通过报名参加该计划走上这条道路”





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. 叙事和脚本设计

- ◆ 理解一般的叙事和电子游戏中的叙事
- ◆ 理解复杂的叙事元素, 如人物, 目标和背景
- ◆ 加深对叙事结构和视频游戏设计中复杂应用的理解
- ◆ 了解有关宇宙和设定的最新消息, 如幻想或科幻小说及其在情节中的特点
- ◆ 对故事情节有深入和工作上的了解
- ◆ 了解主要和次要人物的创作
- ◆ 它深入研究了电子游戏剧本的结构和电子游戏与电影的
- ◆ 了解剧本的创作过程, 以及剧本创作的特点和要素

03

课程管理

该课程的教学人员是由该行业的优秀专业人士组成的。他们在职业生涯中一直致力于完善他们为各种视频游戏编写和创作脚本的技术。因此，他们不仅有能力传授专科文凭的经验知识，还能激励学生在这个工作领域取得优异成绩。



“

这名教职员工专门从事剧本的写作和创作, 导致各种视频游戏的成功”

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

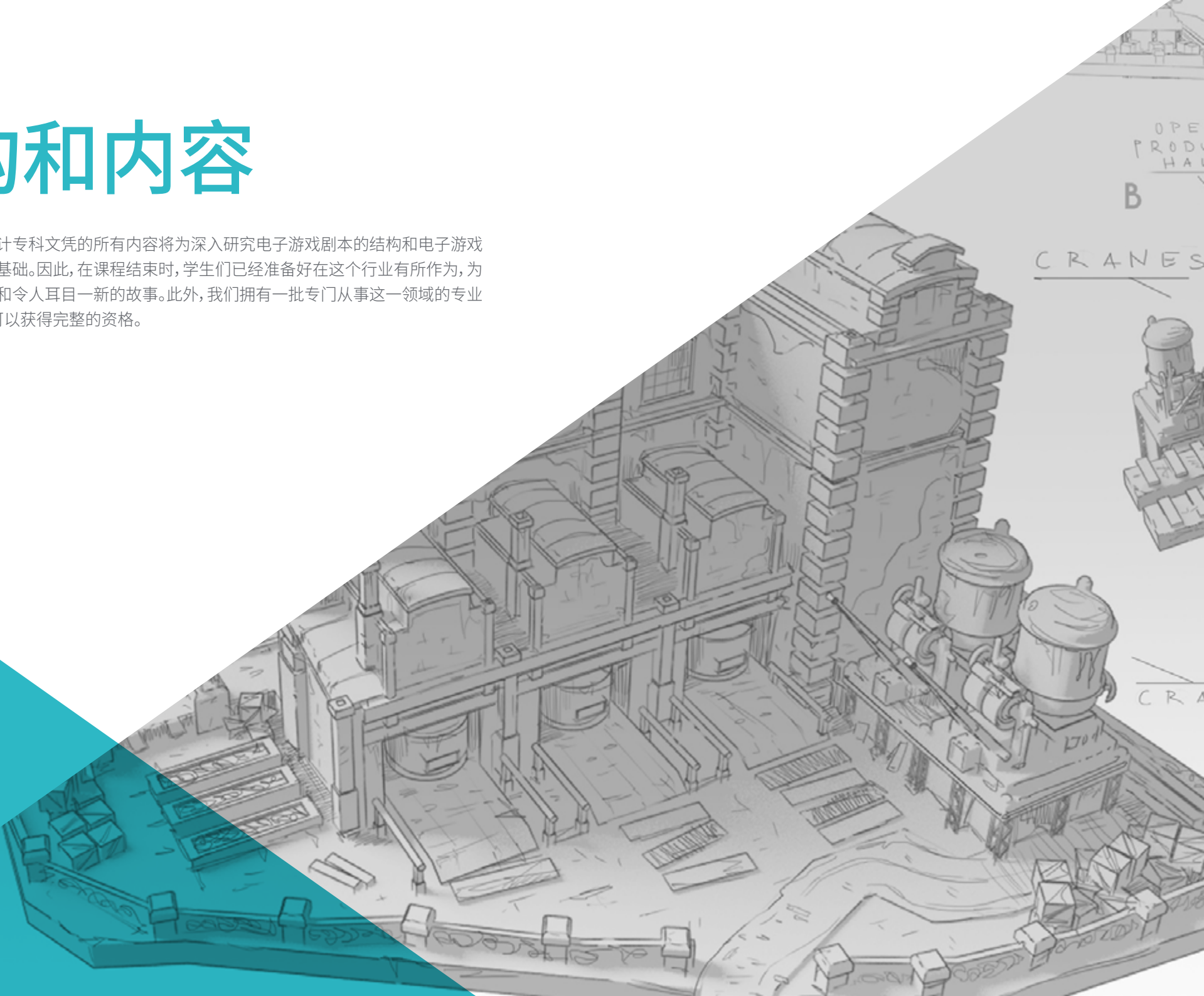
- ◆ 视频游戏设计
- ◆ 电影和媒体专业毕业生加泰罗尼亚的电影学校2015
- ◆ 3D动画, 视频游戏和互动环境的学生。Currnet - CEV.2020
- ◆ 接受过儿童动画剧本创作方面的专门培训表演者BCN2018
- ◆ 游戏中的女性协会成员
- ◆ 女性发展协会的成员

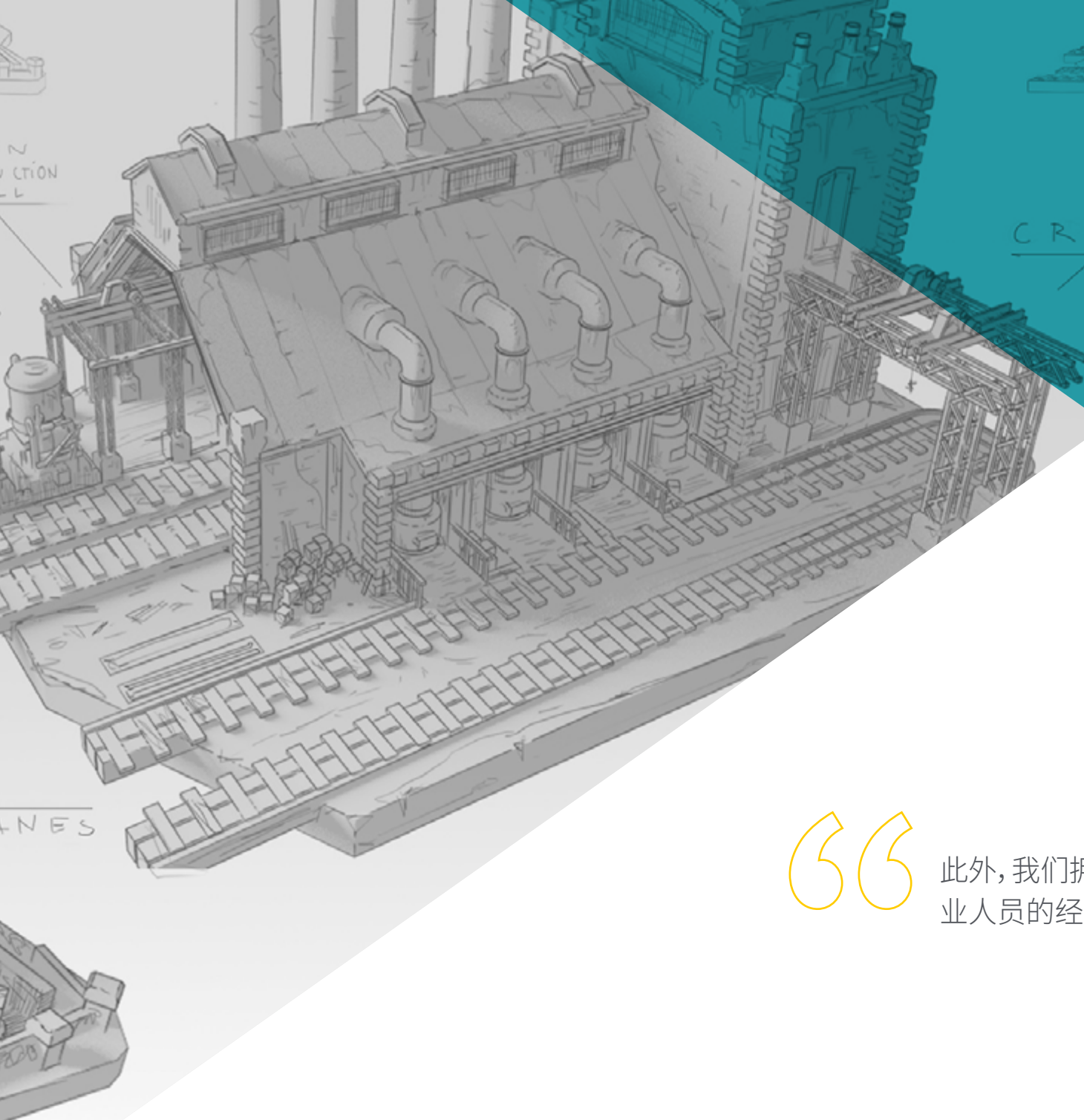
“不要错过与该行业最好的老师学习的机会”

04

结构和内容

本视频游戏脚本设计专科文凭的所有内容将为深入研究电子游戏剧本的结构和电子游戏与电影的区别奠定基础。因此，在课程结束时，学生们已经准备好在这个行业有所作为，为这个行业带来新的和令人耳目一新的故事。此外，我们拥有一批专门从事这一领域的专业人员的经验，从而可以获得完整的资格。





“

此外,我们拥有一批专门从事这一领域的专业人员的经验,从而可以获得完整的资格”

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
- 3.5. 阴谋
 - 3.5.1. 剧情介绍
 - 3.5.2. 戏剧性的张力
 - 3.5.3. 利息曲线利息曲线
- 3.6. 人物一
 - 3.6.1. 圆形和扁平
 - 3.6.2. 字符的演变
 - 3.6.3. 次要人物
- 3.7. 人物二
 - 3.7.1. 心理学家
 - 3.7.2. 激励
 - 3.7.3. 技能
- 3.8. 对话的类型
 - 3.8.1. 内部
 - 3.8.2. 外部
 - 3.8.3. 其他
- 3.9. 脚本:要素
 - 3.9.1. 脚本的特点
 - 3.9.2. 场景和序列
 - 3.9.3. 脚本的要素
- 3.10. 脚本:起草
 - 3.10.1. 结构
 - 3.10.2. 风格
 - 3.10.3. 其他细节

模块3.叙事和脚本设计

- 3.1. 视频游戏叙事
 - 3.1.1. 弧线型
 - 3.1.2. 英雄的旅程
 - 3.1.3. 整体的结构
- 3.2. 知觉的要素
 - 3.2.1. 线性
 - 3.2.2. 分支机构
 - 3.2.3. 漏斗
- 3.3. 叙事结构
 - 3.3.1. 非线性叙事:区块
 - 3.3.2. 环境叙事和次要情节
 - 3.3.3. 其他类型的结构:短篇小说,4幕
- 3.4. 资源
 - 3.4.1. 回调
 - 3.4.2. 预示预示
 - 3.4.3. 种植和回报种植和回报



不要再拖延了。现在是报名参加并开始
在视频游戏世界中成长的最佳时机"

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。



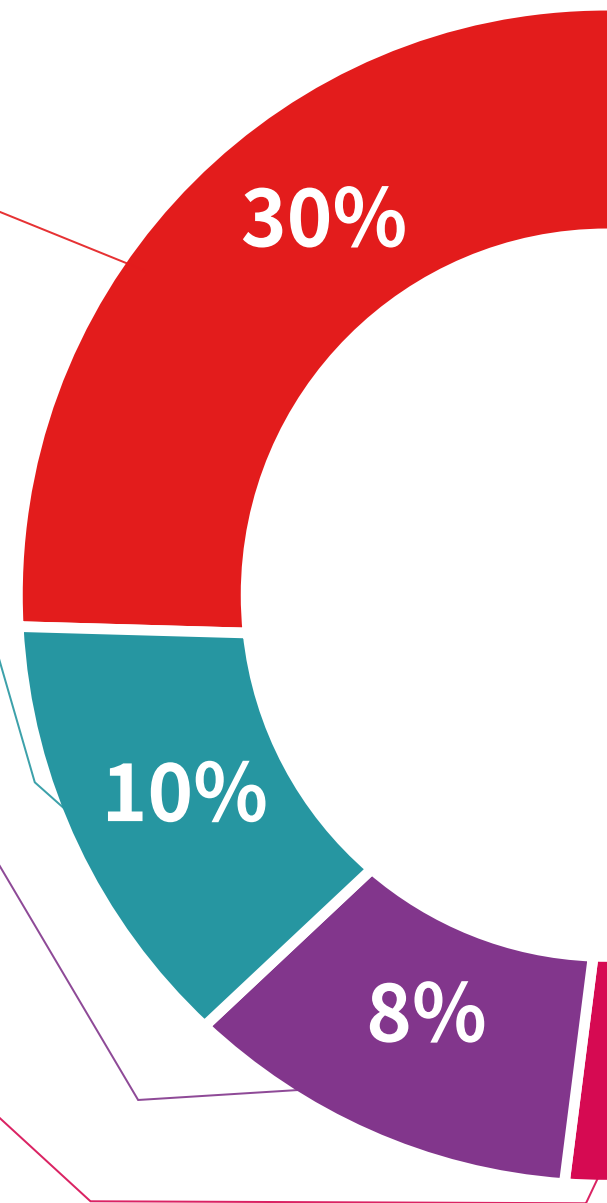
技能和能力的实践

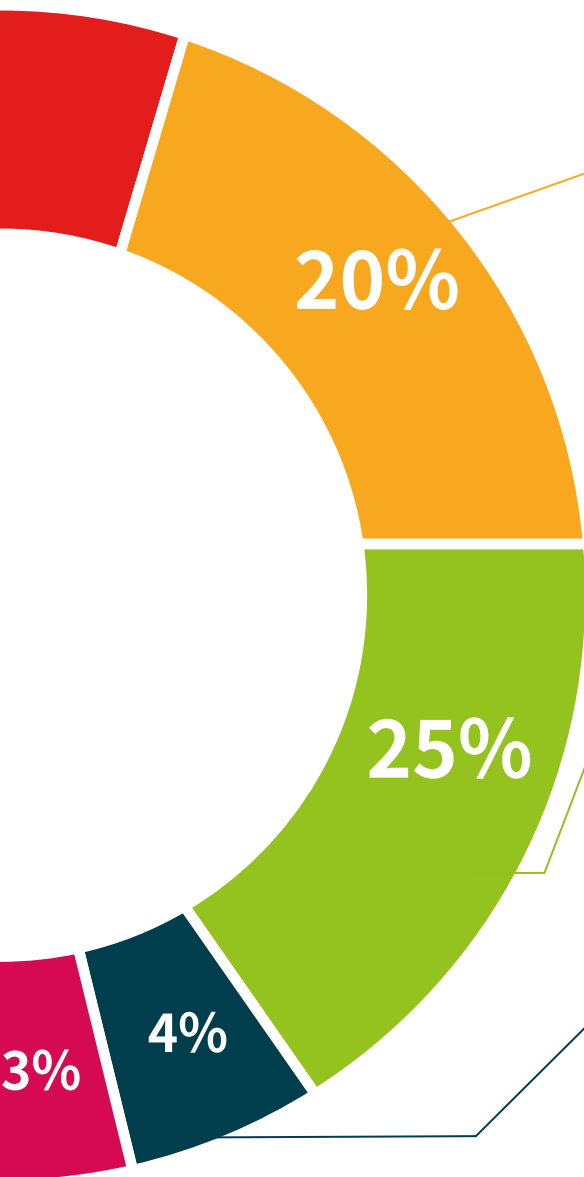
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

视频游戏脚本设计专科文凭课程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**视频游戏脚本设计专科文凭**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: **视频游戏脚本设计专科文凭**

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 创新
知识 网页 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
视频游戏脚本设计

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

专科文凭 视频游戏脚本设计