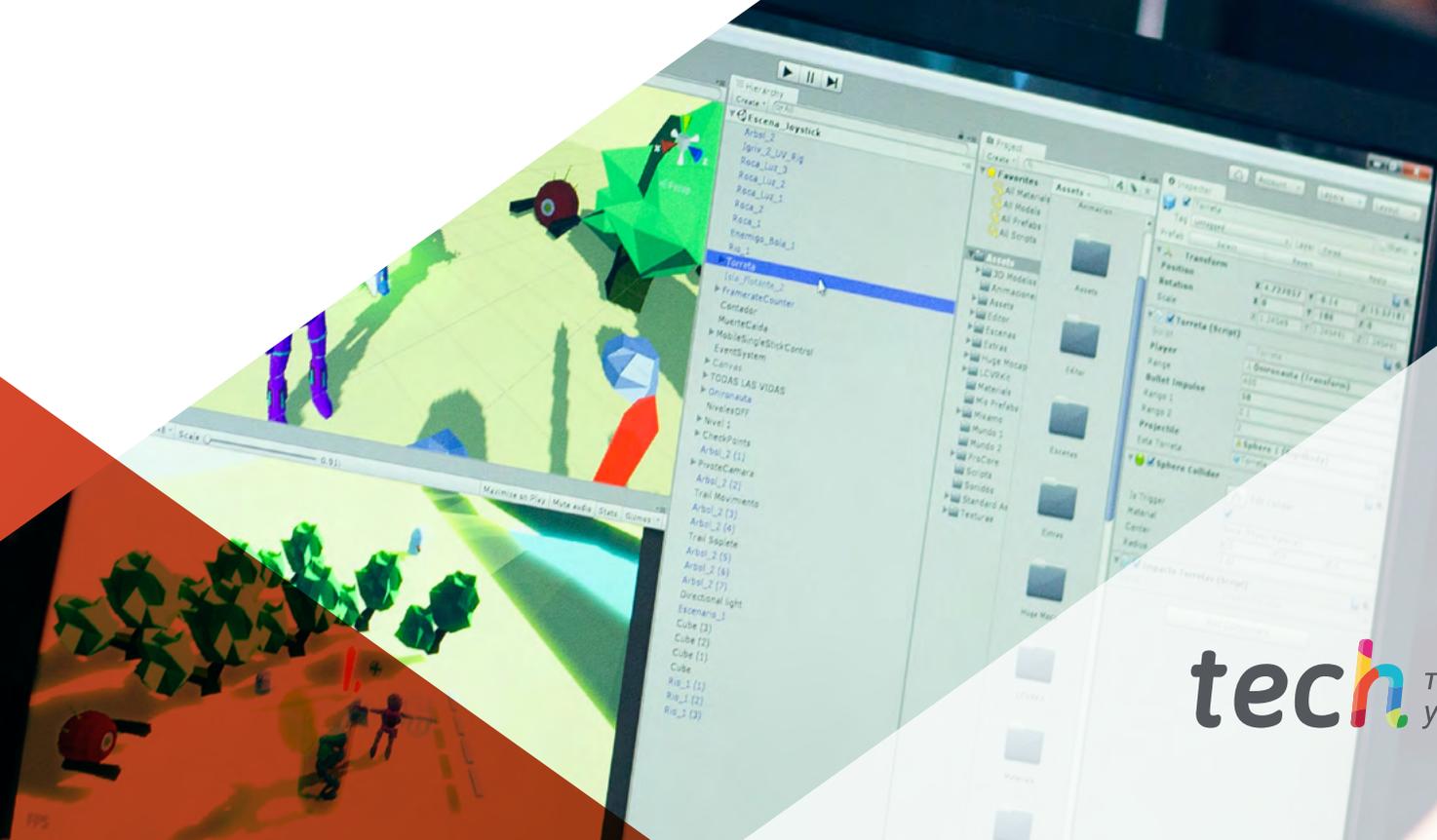


Университетский курс Написание сценариев для видеоигр





tech технологический
университет

Университетский курс Написание сценариев для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/journalism-communication/postgraduate-certificate/video-game-script

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Структура и содержание

стр. 12

04

Методология

стр. 16

05

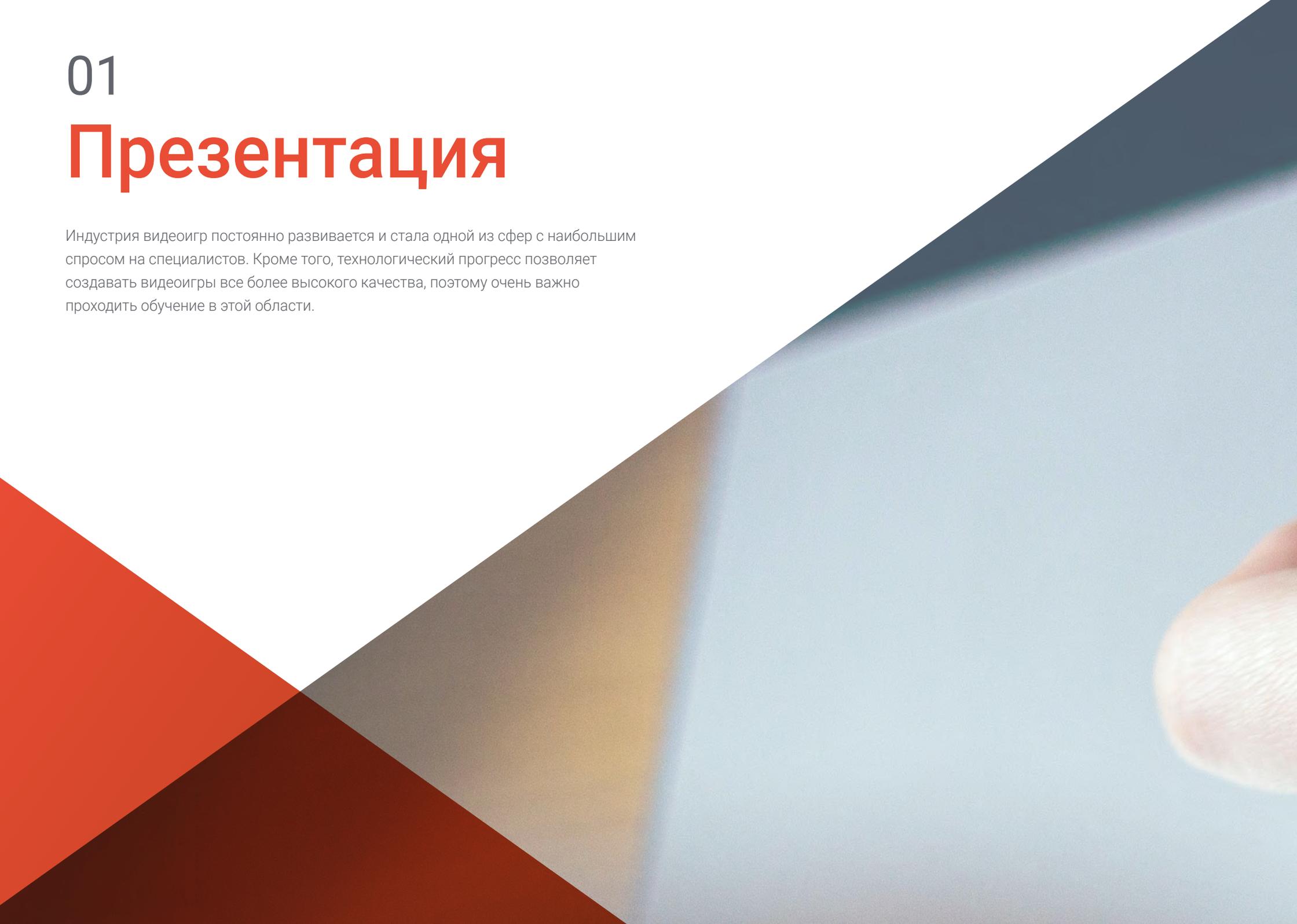
Квалификация

стр. 26

01

Презентация

Индустрия видеоигр постоянно развивается и стала одной из сфер с наибольшим спросом на специалистов. Кроме того, технологический прогресс позволяет создавать видеоигры все более высокого качества, поэтому очень важно проходить обучение в этой области.



““

Если вы хотите быть лучшим в своей профессии, важно продолжать обучение на протяжении всей своей трудовой деятельности”

Для того чтобы создать сценарий любого типа, необходимо приобрести ряд навыков, которые позволят воплотить идею в жизнь и добиться ее реализации. От первоначальной идеи и ее исторического развития до соответствующих юридических и правовых элементов. Повышение квалификации в этой области необходимо, даже если сценарист обладает большим опытом и глубокими знаниями. Важно не только знать основы процессов, которые должны быть выполнены для создания сценария, но и обладать необходимой информацией для его предпроизводства, производства и постпроизводства, рассматривая процесс как единое целое.

Программа посвящена написанию сценариев для видеоигр с акцентом на различные структуры повествования, а также жанры, которые существуют в настоящее время в этой области. Важной частью создания видеоигры является необходимость создания мира, в котором персонажи будут переживать свои приключения, а для этого необходимо следовать указаниям инструкций, которые необходимы для создания технического сценария. Таким образом, данный Университетский курс призван стать практическим руководством, чтобы студенты могли узнать все о процессе создания видеоигр.

Данная программа является наиболее полной и узкоспециализированной для профессионалов в области создания сценариев для проектов видеоигр, позволяет достичь более высокого уровня эффективности, основана на фундаментальных основах и последних тенденциях в разработке аудиовизуальных сценариев во всех форматах. Воспользуйтесь возможностью и пройдите эту программу в режиме на 100% онлайн.

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

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области написания сценариев для видеоигр
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Новые разработки в области написания сценариев для видеоигр
- ♦ Интерактивная обучающая система основана на алгоритмах принятия решений в ситуациях, возникающих при создании сценария видеоигр
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы программы доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Данная программа позволит вам усовершенствовать свои навыки и стать экспертным сценаристом в области видеоигр”



Работайте с лучшими сценаристами и профессионалами в области преподавания в рамках данного Университетского курса с передовым учебным планом”

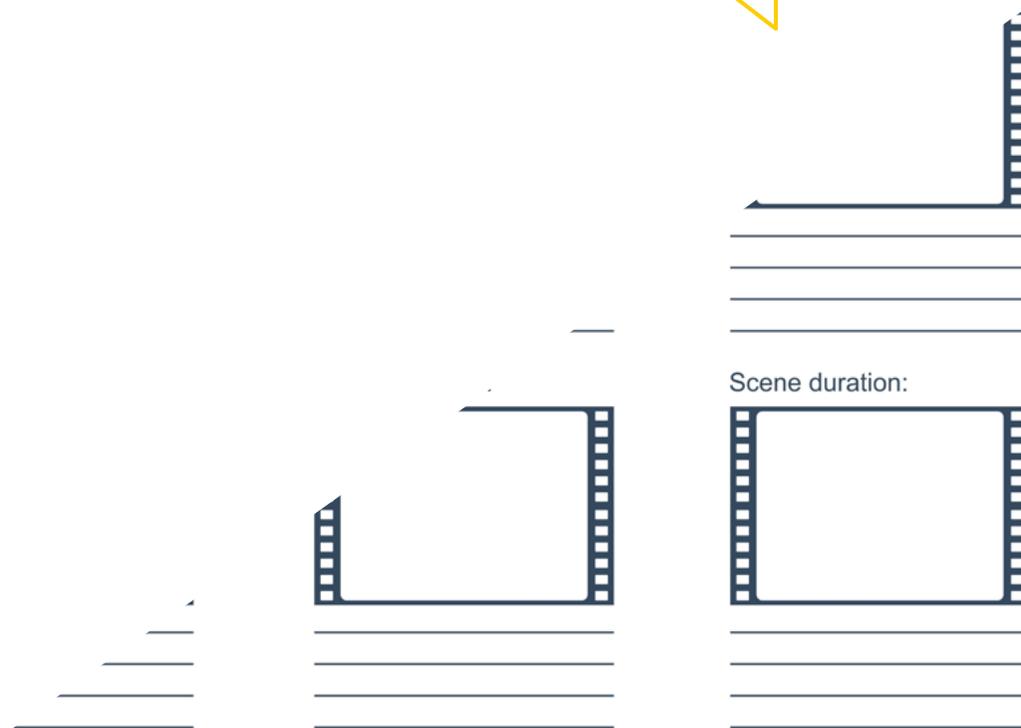
Преподавательский состав включает профессионалов в области производства аудиовизуальных сценариев, которые привносят в эту программу опыт своей работы, а также признанных специалистов из ведущих сообществ и передовых университетов.

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, основанный на обучении в реальных ситуациях.

В центре внимания этой программы — проблемно-ориентированное обучение, с помощью которого студент должен попытаться разрешать различные ситуации профессиональной деятельности, возникающие в течение учебного года. В этом студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами в области написания сценариев для видеоигр, которые обладают большим опытом

Не упустите возможность пополнить свои знания в области написания сценариев для видеоигр.

Узнайте о последних тенденциях в сфере развлечений и обновите свои знания в области мастерства написания сценариев.



02

Цели

Данная программа предназначена для профессионалов в области написания аудиовизуальных сценариев, чтобы они могли получить необходимые инструменты для развития в этой специфической области, узнать о последних тенденциях и углубиться в те вопросы, которые занимают передовые позиции в этой сфере. Только при надлежащей подготовке сценаристы смогут передать свои идеи в формате сериала.





“

Университетский курс в области написания сценариев для видеоигр позволит вам создавать и адаптировать сценарии на более высоком уровне”



Общая цель

- Получить необходимые знания для написания различных типов сценариев для сериалов в соответствии с конечным форматом производства, будь то телевидение или интернет, принимая во внимание структуру персонажа и историю аудиовизуального средства, в частности, от его истоков до наших дней

“

Развивайте свои навыки, чтобы стать сценаристом, находящимся на передовой современных тенденций”



NEW<

31-3

46

PERCY

We were lucky enough to share a perfect moment...



>NEW<

32-3

PERCY

...in tim



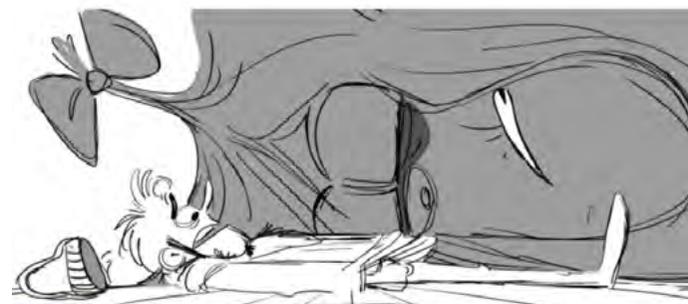
NEW<

47-3

49

>NEW<

40-3



NEW<

54-3

52

PERCY

...we both know ...

>NEW<

42-3

PERCY

....it could ne



47



>NEW<

33-3

48



50

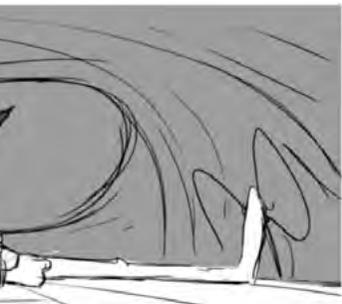


>NEW<

53-3

PERCY
But I think...

51



53



>NEW<

43-4

PERCY
Let's walk away.

54



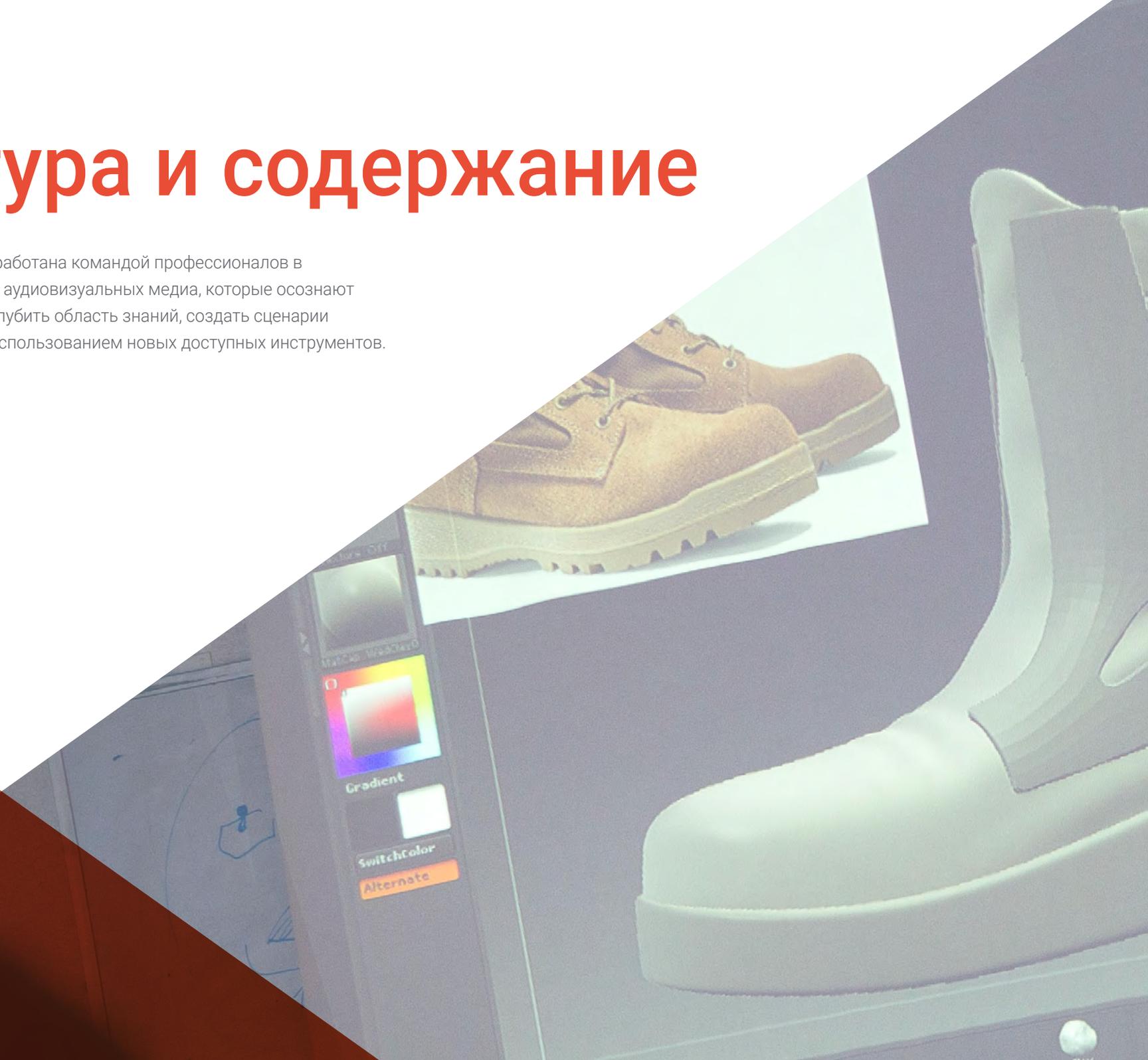
Конкретные цели

- ♦ Знать концепцию и происхождение видеоигр в индустрии развлечений и в эпоху интернета
- ♦ Изучить историческую эволюцию видеоигр в аудиовизуальной индустрии, их коммерциализацию, лидерство и корпорации
- ♦ Изучить нарративную структуру видеоигр, их теорию, интертекстуальность, гипертекст и людологию
- ♦ Проанализировать различные типы жанров видеоигр, их происхождение и гибридизацию
- ♦ Научиться разрабатывать мир, персонажей и цели видеоигр
- ♦ Разрабатывать и понимать части документа о дизайне видеоигры
- ♦ Создать и построить технический сценарий с учетом особенностей видеоигр как аудиовизуального продукта
- ♦ Систематизировать и разработать анализ видеоигры с учетом семиологии, эстетики коммуникации, людологии, кинематографического анализа и психологии

03

Структура и содержание

Структура содержания была разработана командой профессионалов в области создания сценариев для аудиовизуальных медиа, которые осознают актуальность обучения, чтобы углубить область знаний, создать сценарии профессионального качества с использованием новых доступных инструментов.





“

Данный Университетский курс содержит самую полную и современную программу обучения в академической среде”

Модуль 1. Сценарий в видеоиграх

- 1.1. Введение в видеоигры
 - 1.1.1. Концепция
 - 1.1.2. Происхождение
 - 1.1.3. Индустрия развлечений
 - 1.1.4. Эпоха Интернета
- 1.2. Видеоигры в аудиовизуальной индустрии
 - 1.2.1. Историческое развитие
 - 1.2.2. Лидерство
 - 1.2.1.1. Коммерциализация
 - 1.2.1.1. Корпорации
- 1.3. Нарративная структура видеоигр
 - 1.3.1. Теория
 - 1.3.1.1. Литературная
 - 1.3.1.2. Видеоигры
 - 1.3.1.3. Нарратив видеоигры
 - 1.3.1.3.1. Персонажи и игроки
 - 1.3.1.3.2. Определенная и неопределенная
 - 1.3.2. Интертекстуальность
 - 1.3.3. Гипертекст
 - 1.3.4. Людология
- 1.4. Жанры видеоигр
 - 1.4.1. Происхождение
 - 1.4.1.1. Виды согласно Крису Кроуфорду
 - 1.4.1.1.1. Навыки и действия
 - 1.4.1.1.2. Стратегия и когнитивные аспекты
 - 1.4.2. Сегодняшние типы видеоигр
 - 1.4.2.1. Действие
 - 1.4.2.2. Шутеры
 - 1.4.2.3. Стратегия
 - 1.4.2.4. Симуляция
 - 1.4.2.5. Спортивные игры
 - 1.4.2.6. Гонки
 - 1.4.2.7. Приключения
 - 1.4.2.8. Ролевые
 - 1.4.2.9. Прочее
 - 1.4.2.10. *Песочница*
 - 1.4.2.11. Музыкальные
 - 1.4.2.12. Puzzle
 - 1.4.2.13. *Party games*
 - 1.4.2.14. Обучающие
 - 1.4.3. Гибридные
- 1.5. Разработка мира, персонажей и целей
 - 1.5.1. Мир
 - 1.5.2. Персонажи
 - 1.5.3. Цели
- 1.6. Дизайн-документ
 - 1.6.1. *Game Design Document* (GDD)
 - 1.6.1.1. Основное содержание
 - 1.6.1.2. Сюжет или *Storyline*
 - 1.6.1.3. Описание
 - 1.6.1.4. Технология
 - 1.6.1.5. Игровые режимы
 - 1.6.1.6. Игровая механика
 - 1.6.1.7. Опции
 - 1.6.1.8. Среды
 - 1.6.1.9. Элементы



- 1.7. Технический сценарий
 - 1.7.1. От литературного сценария к техническому
 - 1.7.2. Элементы технического сценария
 - 1.7.2.1. Длительность уровней
 - 1.7.2.2. Видеокамеры
 - 1.7.2.3. *Storyboard*
 - 1.7.2.4. Описание каждого элемента
 - 1.7.2.4.1. Визуализация
 - 1.7.2.4.2. Планировка
 - 1.7.2.5. Команды
 - 1.7.2.6. Определение целей по уровням
 - 1.7.2.7. Дизайн-документ
- 1.8. Анализ видеоигр
 - 1.8.1. Семиология
 - 1.8.2. Эстетика коммуникации
 - 1.8.3. Людология
 - 1.8.4. Кинематографический анализ
 - 1.8.5. Психология
 - 1.8.6. Практический пример

“ Уникальный, важный и значимый курс обучения для повышения вашей квалификации”

04

Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод *кейс-стади* с *Relearning*, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

ТЕСН подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”



Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”

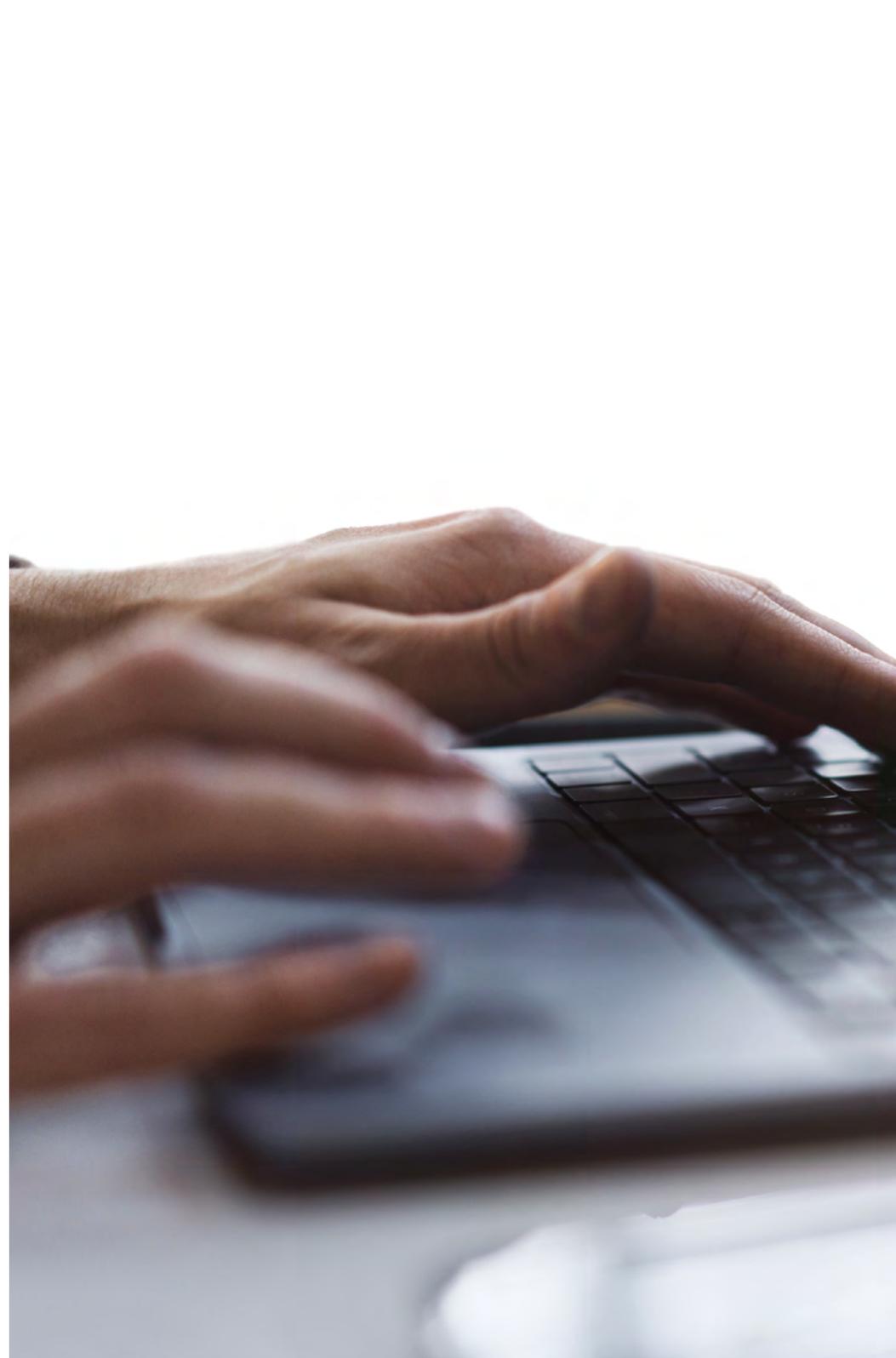
Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”



Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”

Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).

Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



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.



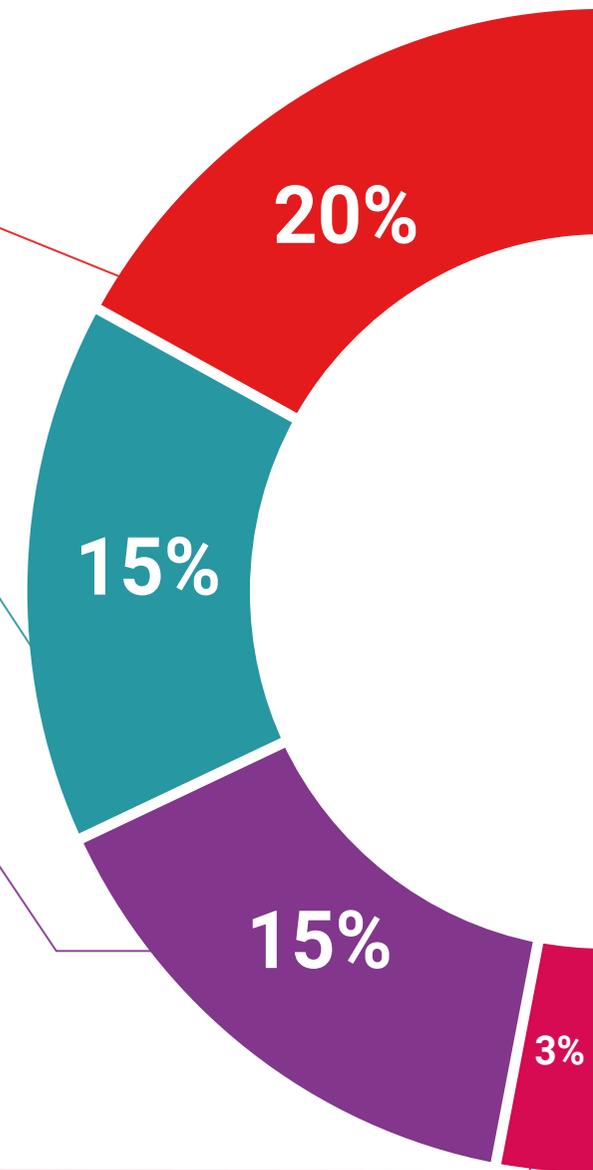
Интерактивные конспекты

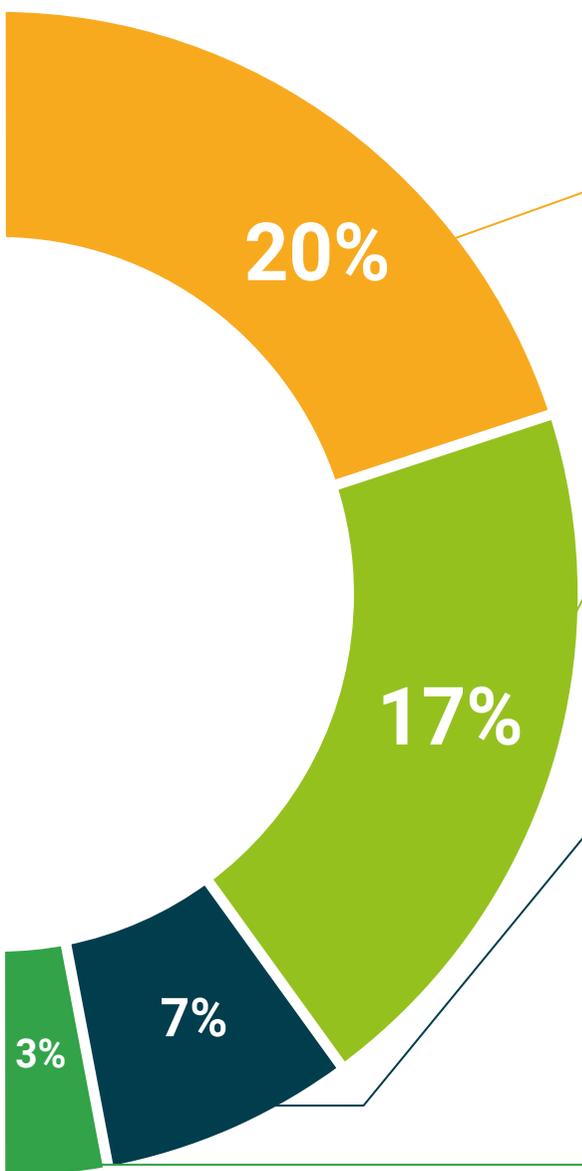
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



Краткие справочные руководства

TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



05

Квалификация

Университетский курс в области написания сценариев для видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



““

Успешно пройдите данную программу и получите диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

Данный **Университетский курс в области написания 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 написания сценариев для видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*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 Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический университет

Университетский курс

Написание сценариев
для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс

Написание сценариев для видеоигр