

# Профессиональная магистерская специализация

Высший менеджмент компаний  
по производству видеоигр



## Профессиональная магистерская специализация

### Высший менеджмент компаний по производству видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-senior-management-video-game-companies](http://www.techitute.com/ru/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-senior-management-video-game-companies)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Компетенции

---

стр. 14

04

Руководство курса

---

стр. 20

05

Структура и содержание

---

стр. 24

06

Методология

---

стр. 46

07

Квалификация

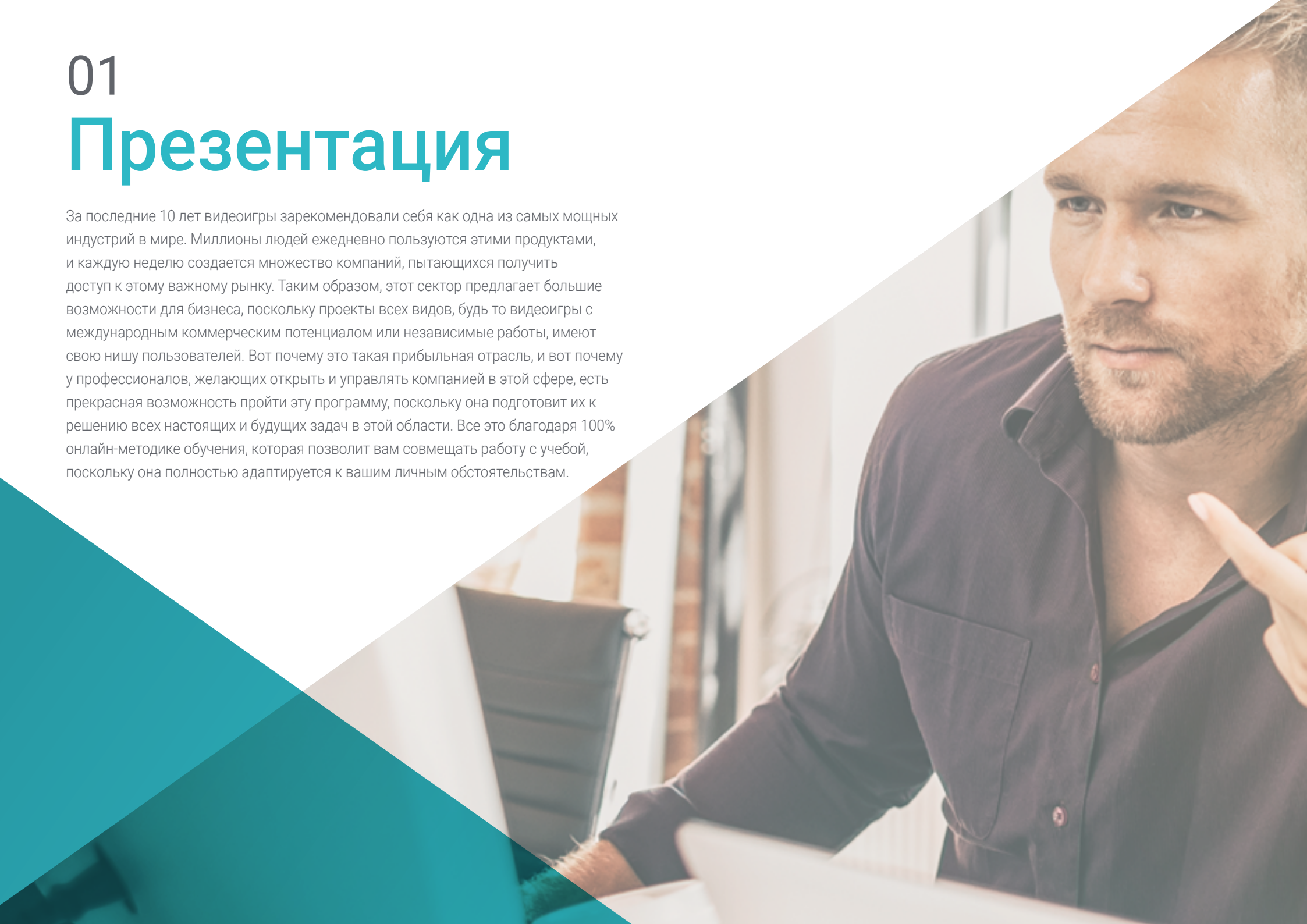
---

стр. 54

# 01

# Презентация

За последние 10 лет видеоигры зарекомендовали себя как одна из самых мощных индустрий в мире. Миллионы людей ежедневно пользуются этими продуктами, и каждую неделю создается множество компаний, пытающихся получить доступ к этому важному рынку. Таким образом, этот сектор предлагает большие возможности для бизнеса, поскольку проекты всех видов, будь то видеоигры с международным коммерческим потенциалом или независимые работы, имеют свою нишу пользователей. Вот почему это такая прибыльная отрасль, и вот почему у профессионалов, желающих открыть и управлять компанией в этой сфере, есть прекрасная возможность пройти эту программу, поскольку она подготовит их к решению всех настоящих и будущих задач в этой области. Все это благодаря 100% онлайн-методике обучения, которая позволит вам совмещать работу с учебой, поскольку она полностью адаптируется к вашим личным обстоятельствам.



“

*Создавайте и успешно управляйте компанией по производству видеоигр благодаря этой программе, которая научит вас лучшим методам управления бизнесом в этой захватывающей индустрии”*

Из множества отраслей, составляющих аудиовизуальную сферу, наиболее успешной на сегодняшний день являются видеоигры. Этот сектор стал на один уровень с другими, такими как кино или музыка, благодаря технологическим достижениям, которые позволили разработать игры с высокоразвитой механикой, повествованием и графикой, а также популяризации многопользовательских режимов в Интернете. Таким образом, видеоигры — это досуг, который разделяют миллионы людей.

Вот почему эта индустрия имеет такой большой потенциал: ее многочисленные пользователи, распределенные по различным нишам, позволяют компаниям разрабатывать игры, которые могут охватить различные профили геймеров. Поэтому знания и профессиональные навыки в области управления бизнесом, применяемые в этой сфере, могут продвинуть специалиста к успеху. Именно в этом и заключается цель данной программы, с помощью которой предприниматель сможет углубиться в такие вопросы, как управление киберспортом, коммерческий менеджмент или процесс проектирования и разработки в области видеоигр.

Данная Профессиональная магистерская специализация также проводится через систему онлайн-обучения, разработанную таким образом, чтобы специалист мог сам решать, как, когда и где ему учиться, без фиксированного расписания и неудобных поездок. Кроме того, вас ждет лучший преподавательский состав и самые современные образовательные ресурсы, к которым вы будете иметь доступ 24 часа в сутки с любого электронного устройства с подключением к Интернету.

Данная **Профессиональная магистерская специализация в области высшего менеджмента компаний по производству видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных специалистами в области 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
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области управления компаниями в индустрии видеоигр
- ♦ 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



*Индустрия видеоигр переживает стремительный подъем. Воспользуйтесь моментом и специализируйтесь в области высшего менеджмента компаний по производству видеоигр благодаря данной Профессиональной магистерской специализации, которая предоставит вам все необходимое для достижения успеха в этом секторе"*

“

*Онлайн-методология, по которой разработана эта программа, позволит вам продолжать заниматься своей профессиональной деятельностью без прерывания обучения”*

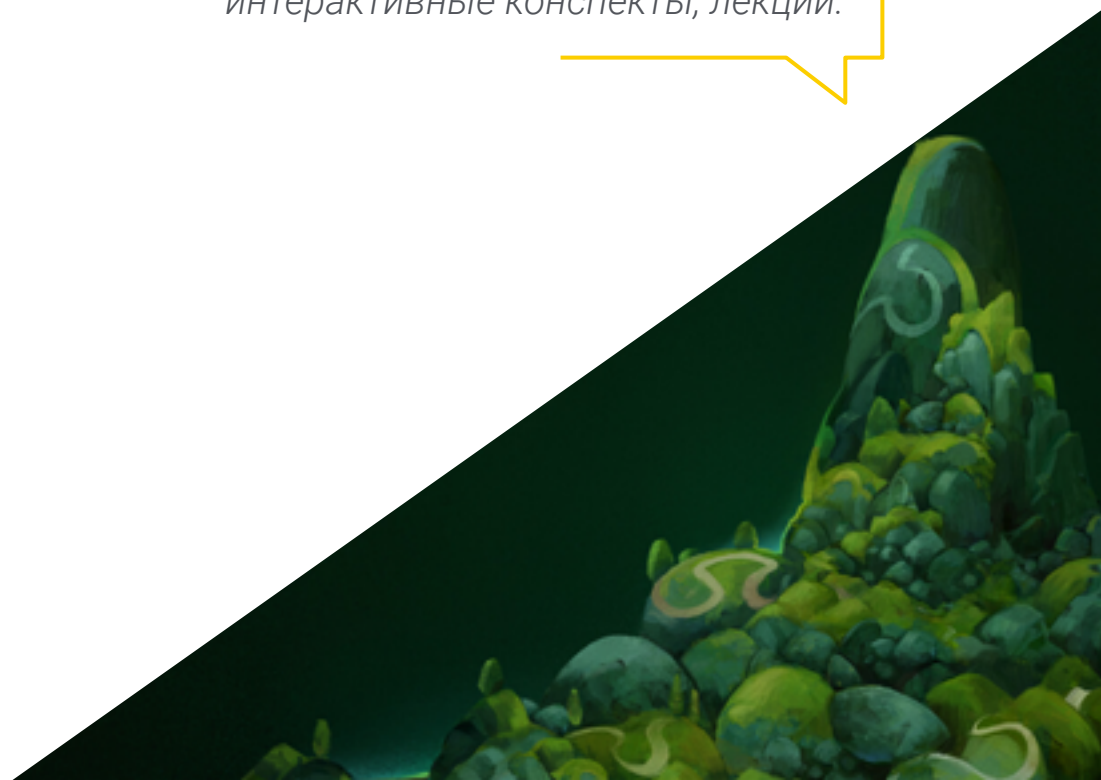
В преподавательский состав программы входят профессионалы в области видеоигр, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить иммерсивное обучение в симулированной среде, основанное на реальных ситуациях.

В центре внимания этой программы - проблемно-ориентированное обучение, с помощью которого студент должен попытаться решить различные ситуации профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. Для этого практикующему будет помогать инновационная интерактивная видеосистема, созданная известными и опытными специалистами.

*Самый престижный преподавательский состав будет сопровождать вас на протяжении всего процесса обучения, чтобы вы смогли получить лучшие средства управления бизнесом.*

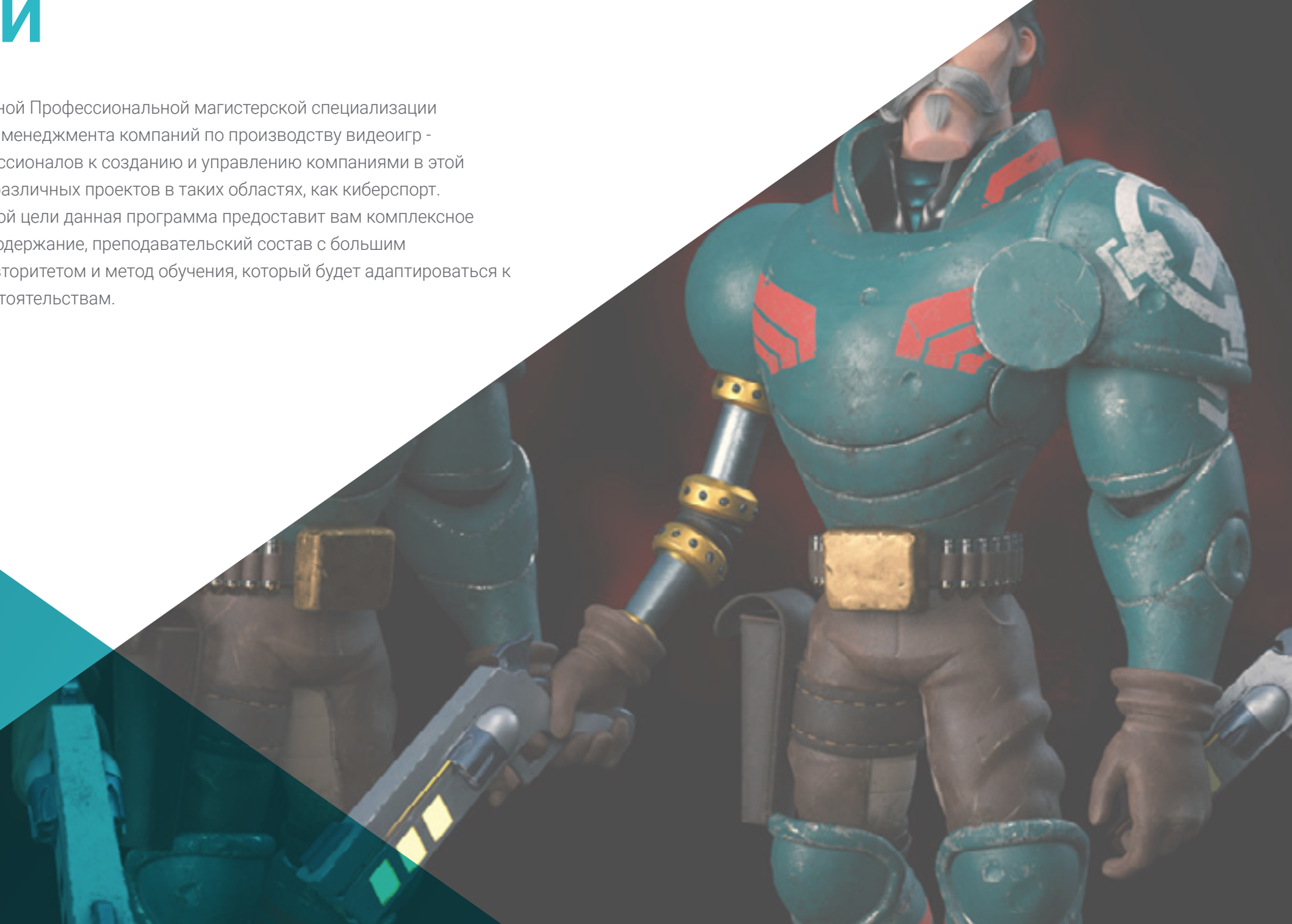
*Вам будут доступны лучшие учебные ресурсы для углубления ваших знаний по управлению бизнесом видеоигр: видеоматериалы, материалы для чтения, интерактивные конспекты, лекции.*



# 02

## Цели

Основная цель данной Профессиональной магистерской специализации в области высшего менеджмента компаний по производству видеоигр - подготовить профессионалов к созданию и управлению компаниями в этой отрасли и запуску различных проектов в таких областях, как киберспорт. Для достижения этой цели данная программа предоставит вам комплексное и инновационное содержание, преподавательский состав с большим международным авторитетом и метод обучения, который будет адаптироваться к вашим личным обстоятельствам.







“

Осуществляйте грандиозные проекты в индустрии видеоигр благодаря знаниям, которые вы получите на этой специализированной программе”



## Общие цели

---

- ◆ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании дизайна видеоигр
- ◆ Изучить основы дизайна видеоигр и теоретические знания, которые должен знать дизайнер видеоигр
- ◆ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры
- ◆ Знать 2D и 3D анимацию, а также ключевые элементы анимации объектов и персонажей
- ◆ Уметь выполнять задачи по 3D-моделированию
- ◆ Освоить движки для видеоигр
- ◆ Разрабатывать стратегий для отрасли
- ◆ Глубоко понимать и разрабатывать проекты видеоигр
- ◆ Обладать глубоким пониманием новых технологий и инноваций в отрасли
- ◆ Разрабатывать стратегии, ориентированные на видеоигры
- ◆ Освоить функциональные области компаний в секторе видеоигр
- ◆ Подробно изучить, как разрабатывать стратегии маркетинга и продаж
- ◆ Всесторонне изучить, как создавать компании, ориентированные на рынок видеоигр
- ◆ Глубоко изучить влияние на управление проектами и руководство командой





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Графические и художественные средства

- ♦ Научиться правильно изображать пропорции и позы человеческой фигуры и другие элементы, которые могут быть включены в видеоигры
- ♦ Понимать различные методы трехмерного изображения на плоской поверхности
- ♦ Разрабатывать пространственные представления с помощью графических и компьютерных инструментов
- ♦ Создавать сценарии видеоигр, основанные на различных пространственных перспективах

### Модуль 2. 2D-анимация

- ♦ Применять доступные средства для разработки 2D-анимации
- ♦ Понять принципы пропорций в мультипликационном художественном изображении
- ♦ Понимать, что анимация - это средство, обеспечивающее тематическую свободу
- ♦ Оптимизировать использование ресурсов для достижения новых запланированных целей

### Модуль 3. Моушн-дизайн

- ♦ Выполнять задачи цифрового постпродакшна с помощью многослойного цифрового композитинга и программного обеспечения для цифрового видеомонтажа
- ♦ Передать идею от ее первоначального замысла через подготовительные рисунки
- ♦ Использовать инструменты, фильтры и эффекты при создании графических оригиналов, чтобы эффективно действовать в качестве члена творческой команды
- ♦ Решать сложные задачи и разрабатывать широкий спектр идей

### Модуль 4. 3D-искусство

- ♦ Создавать и изменять модели и текстуры 3D-объектов и персонажей
- ♦ Знать интерфейс программы 3D Studio Max и Mudbox для моделирования объектов и персонажей
- ♦ Понимать теорию 3D-моделирования
- ♦ Уметь извлекать текстуры
- ♦ Знать принципы работы 3D-камер

### Модуль 5. 3D-дизайн

- ♦ Изучить модели сложной природы, а также методы моделирования
- ♦ Оптимизировать время моделирования
- ♦ Управлять передовыми инструментами 3D-дизайна для поддержки постпроизводства для окончательной визуализации
- ♦ Уметь создавать среду и атмосферы для цифровых миров

### Модуль 6. Компьютерная графика

- ♦ Установить технические характеристики наиболее часто используемых графических библиотек для синтетической визуализации
- ♦ Понять основные принципы создания 2D и 3D изображений и методы создания изображений
- ♦ Применять методы визуализации, анимации, моделирования и взаимодействия с моделями

### Модуль 7. Движки для разработки игр

- ♦ Узнать о функционировании и архитектуре движка видеоигры
- ♦ Понимать их основные возможности и изменять существующие игровые движки
- ♦ Уметь правильно и эффективно программировать приложения
- ♦ Выбрать наиболее подходящую модель программирования и языки

### Модуль 8. Дизайн и анимации персонажей

- ♦ Применять принципы создания персонажа
- ♦ Понимать основные концепции анимации и применять моделирование персонажей и анимацию в контексте видеоигр
- ♦ Уметь определять скелеты персонажей и использовать их для управления их движением

### Модуль 9. Анимация и симуляция

- ♦ Применять использование библиотек анимации и физического моделирования в видеоиграх, а также использование анимационных программ для работы со звуком
- ♦ Усвоить фундаментальные принципы физики для моделирования в видеоигре, метод захвата движения и основные техники физической симуляции
- ♦ Создавать скелетную анимацию персонажа

### Модуль 10. Риггинг персонажей

- ♦ Подготавливать 3D-элементы к анимации
- ♦ Применять физически корректные деформации к 3D-моделям
- ♦ Приобрести навыки использования цифровых инструментов
- ♦ Приобрести навыки по созданию персонажей для анимации

### Модуль 11. Стратегия в цифровых компаниях и видеоиграх

- ♦ Понять контекст и компоненты бизнес-стратегии с акцентом на индустрию видеоигр

### Модуль 12. Руководство компаниями по производству видеоигр

- ♦ Подробно изучить всю структуру цепочки создания стоимости в отрасли и получить необходимые навыки для управления различными организациями в отрасли

### Модуль 13. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

- ♦ Определять и знать, как развивать все дисциплины и техники игрового маркетинга, позволяющие активизировать бизнес-модели в индустрии видеоигр

### Модуль 14. Создание компаний по производству видеоигр

- ♦ Обладать широкими знаниями основных элементов для создания компаний, которые могут позиционировать себя на рынке видеоигр

### Модуль 15. Управление проектами

- ♦ Знать в деталях функционирование и управление проектами

### Модуль 16. Инновации

- ♦ Провести комплексное изучение основных элементов для разработки инновационных и эффективных решений для различных услуг и продуктов

### Модуль 17. Финансовый менеджмент

- ♦ Определять и признавать наиболее важные аспекты экономического и финансового менеджмента как одной из основных компетенций для управления бизнесом



#### **Модуль 18. Управление продажами**

- ◆ Развивать высокие коммерческие компетенции в основных процессах для увеличения продаж и потенциала развития бизнеса в компаниях сектора

#### **Модуль 19. Управление киберспортом**

- ◆ Глубоко знать, изучать и исследовать все киберспортивные экосистемы, а также основных игроков и бизнес-модели, чтобы иметь возможность развивать этот рынок

#### **Модуль 20. Лидерство и управление талантами**

- ◆ Приобрести навыки и умения в области новых компетенций, необходимых людям для руководства бизнес-моделями и проектами в индустрии видеоигр

“

*Достигайте своих профессиональных целей благодаря данной Профессиональной магистерской специализации, которая разработана для того, чтобы ознакомить вас со всеми последними достижениями в индустрии видеоигр”*

# 03

## Компетенции

Благодаря данной Профессиональной магистерской специализации в области высшего менеджмента компаний по производству видеоигр профессионалы смогут приобрести и развить специальные навыки в этой области, которые позволят им создавать и управлять компаниями в этой захватывающей индустрии. На протяжении всей программы вы узнаете о лучших моделях управления и маркетинга для проектов видеоигр, а также получите глубокое понимание процесса разработки аудиовизуального произведения в этой области.



““

*Эта программа позволит вам развить лучшие профессиональные навыки в области создания и управления компаниями по производству видеоигр”*



## Общие профессиональные навыки

---

- ◆ Приобрести необходимые навыки для разработки видеоигр
- ◆ Специализироваться в области игрового дизайна, чтобы стать опытным геймдизайнером
- ◆ Изучить все этапы разработки, начиная с начальной архитектуры, программирования персонажа игрока, реализации анимации и заканчивая созданием искусственного интеллекта вражеских персонажей и неигровых персонажей
- ◆ Получить общее видение проекта, уметь предложить решения различных проблем и задач, возникающих при разработке видеоигры
- ◆ Разработать бизнес-стратегии для компаний, занимающихся цифровыми и видеоиграми
- ◆ Освоить области управления цифровыми компаниями и видеоиграми
- ◆ Глубоко изучить, как разрабатывать проекты видеоигр
- ◆ Подробно знать экосистему индустрии видеоигр
- ◆ Подробно изучить технологии, используемые в видеоиграх, с точки зрения бизнеса
- ◆ Глубоко изучить влияние действий маркетинга и продаж
- ◆ Проанализировать финансово-экономическое управление компанией по производству видеоигр
- ◆ Подробно рассмотреть основные аспекты создания компаний по производству видеоигр
- ◆ Приобрести высокие критерии в отношении развивающихся технологий и инноваций в индустрии видеоигр
- ◆ Приобрести наиболее сложные навыки и компетенции для руководства бизнес-моделями и проектами в области видеоигр





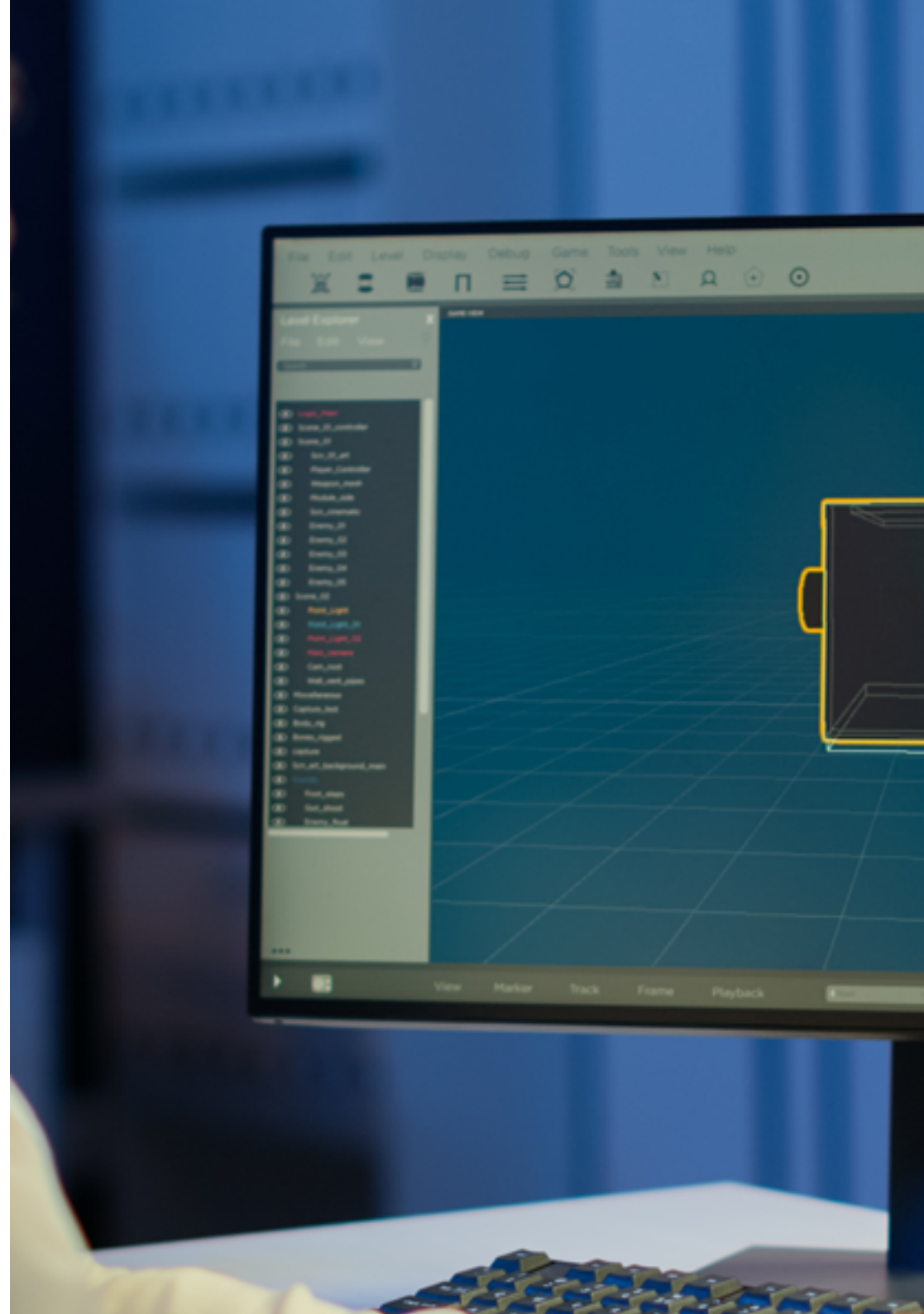


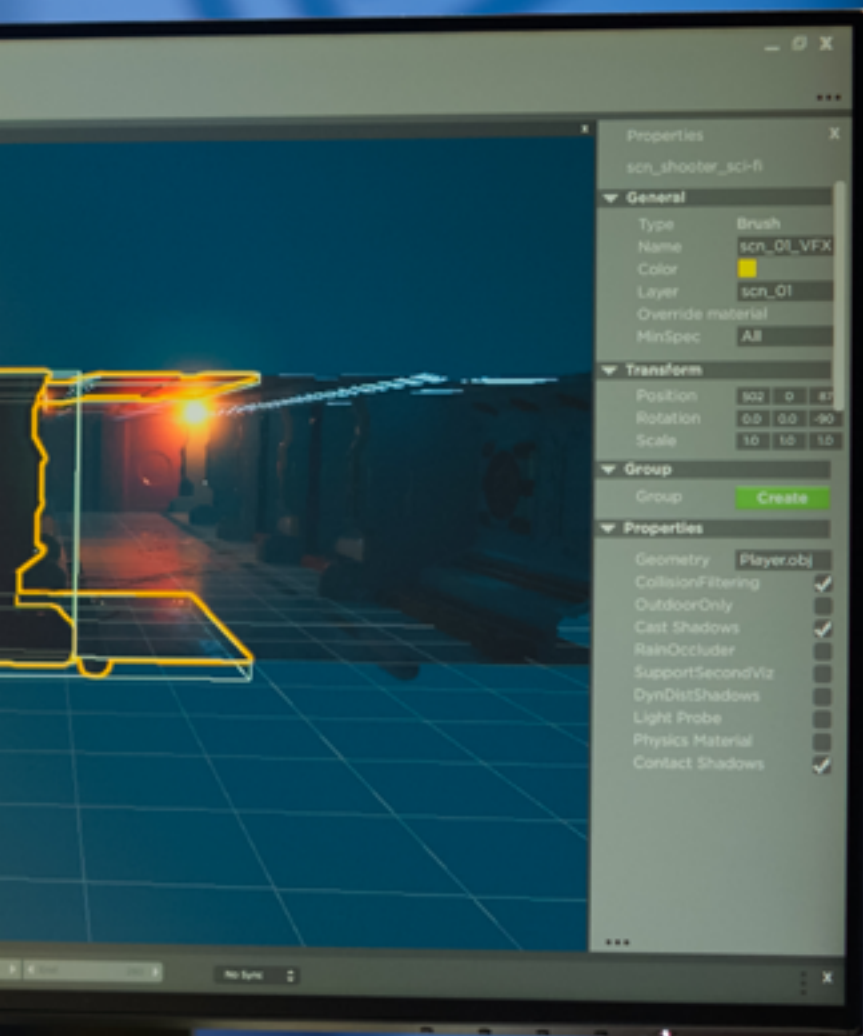
## Профессиональные навыки

---

- ◆ Знать необходимые инструменты, необходимые для того, чтобы быть профессионалом в дизайне и разработке видеоигр
- ◆ Понимать опыт игрока и уметь анализировать игровой процесс
- ◆ Понять теоретический и практический процесс создания *концепт-арта*
- ◆ Понять теоретическую и практическую процедуру работы 2D художника
- ◆ Уметь моделировать и текстурировать 3D-объекты и персонажей
- ◆ Обладать обширными знаниями в области программирования 2D и 3D видеоигр
- ◆ Выполнять 2D и 3D анимацию для видеоигр и применять программирование 2D и 3D видеоигр для различных платформ
- ◆ Уметь создавать *риггинг* персонажей
- ◆ Погрузиться в стратегическую сферу деятельности цифровых компаний и видеоигр
- ◆ Проанализировать такие аспекты, как стратегический процесс и необходимость анализа различных переменных, необходимых для стратегической формулировки
- ◆ Знать инструменты исследования для анализа сектора видеоигр, конкурентной позиции и экономической среды
- ◆ Понять цели и функции стратегического управления в компаниях, занимающихся цифровыми и видеоиграми
- ◆ Рассмотреть элементы, составляющие структуру сектора и цепочки создания стоимости
- ◆ Рассмотреть элементы цепочки создания стоимости видеоигр
- ◆ Повысить ценность в таких аспектах, как электронная коммерция
- ◆ Изучить профессиональные профили сектора видеоигр и профессиональных киберспортивных клубов
- ◆ Узнать, как разработать план цифрового маркетинга
- ◆ Уделять особое внимание дисциплинам привлечения трафика и аудитории для распространения коммерческих сообщений
- ◆ Работать над методами дисплейной и программной рекламы
- ◆ Изучить дисциплины *входящего маркетинга* и *маркетинга ключевых клиентов*
- ◆ Освоить процессы цифрового маркетинга и текущие решения для их автоматизации
- ◆ Узнать о потребностях, необходимых для создания компании и ее стремления к устойчивости
- ◆ Рассмотреть ключевые элементы бизнес-плана и его инвестиционные потребности
- ◆ Изучить детали производства видеоигры и операции после ее выхода на рынок
- ◆ Проанализировать, как работают новые модели онлайн-дистрибуции
- ◆ Приобрести знания в области управления проектами
- ◆ Понять архитектуру проектов видеоигр
- ◆ Работать над реализацией концепции проекта, фаз запуска и исполнения
- ◆ Посмотреть, как реклама и управление маркетингом интегрируются в проект
- ◆ Рассмотреть элементы и компоненты, необходимые специалисту для развития инновационных навыков и способностей

- ◆ Относиться к талантам и управлять ими как к основополагающей части капитала цифровой компании и компании видеоигр
- ◆ Изучить и подробно рассмотреть инновационные бизнес-модели, которые разрабатываются в отрасли
- ◆ Знать навыки, знания и компетенции в области финансового экономического анализа
- ◆ Приобрести высокий уровень финансовых знаний о бизнесе
- ◆ Работать над наиболее актуальными аспектами финансовой системы
- ◆ Ознакомиться со всеми разделами, составляющими экономическую и финансовую систему компаний-разработчиков видеоигр
- ◆ Приобрести коммерческие навыки
- ◆ Правильно разработать действия, направленные на маркетинг и продажу продукции или услуг
- ◆ Применить на практике и узнать, как работает управление коммерцией и продажами, чтобы применять самые современные методы
- ◆ Узнать и понять, как управлять событиями, турнирами и конвенциями киберспорта
- ◆ Понять две наиболее значимые организации в киберспорте: Игрок и клуб
- ◆ Знать различные бизнес-модели, которые могут быть разработаны при управлении киберспортом, а также наиболее важные аспекты при разработке мероприятий и чемпионатов или управлении спонсорством и рекламой
- ◆ Планировать стратегии продаж мерчандайзинга





- ◆ Применять *маркетинг* влияния с выгодой для себя
- ◆ Приобрести лидерские навыки и компетенции
- ◆ Работать над компетенциями в области управления талантами посредством анализа и развития HR-процессов
- ◆ Получить подробное представление о *Soft Skills*
- ◆ Развивать прагматичное лидерство

“

Улучшайте свои навыки управления и лидерства благодаря этой программе, которая разработана на основе различных подходов, чтобы дать вам глубокое понимание процесса разработки проектов в этой отрасли”

04

# Руководство курса

Для проведения эффективного учебного процесса в такой сложной и изменчивой сфере, как видеоигры, необходим преподавательский состав высокого уровня, хорошо знающий все тонкости и нюансы индустрии. В связи с этим ТЕСН отобрал лучших преподавателей в этой области, которые будут обучать студентов последним разработкам в этой сфере, чтобы они могли применить их в своих собственных бизнес-проектах.



“

*Престижный преподавательский состав  
предоставит вам все ключи к успеху в  
бизнесе в индустрии видеоигр”*

## Руководство



### Г-н Морено Кампос, Даниэль

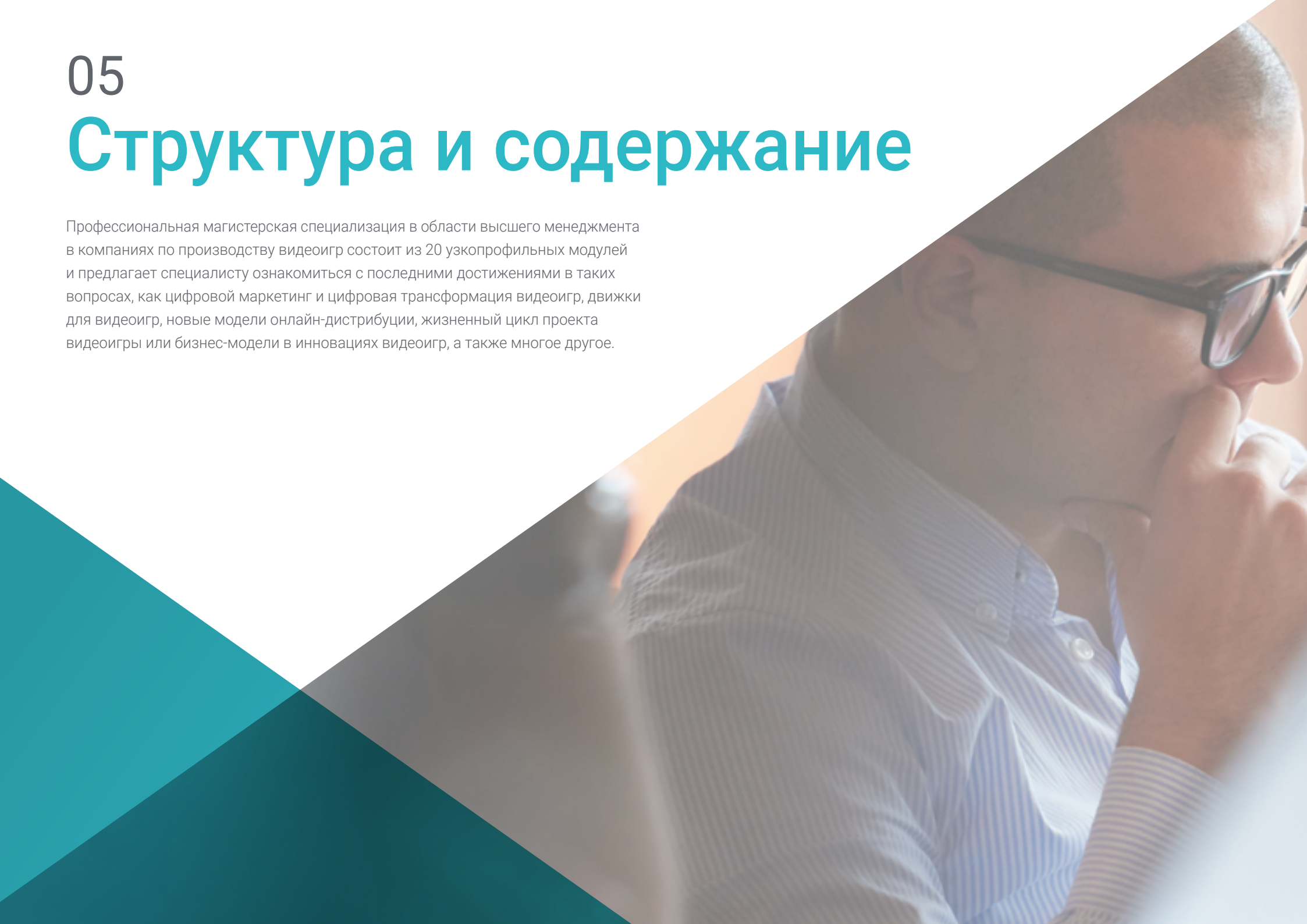
- Главный операционный директор en Marshals
- Преподаватель-инструктор в Edix (UNIR)
- Сертификация владельца продукта - Приват-доцент в Школе бизнеса и маркетинга ESIC
- Преподаватель в Boluda.com
- Проджект-менеджер в Sum- The Sales
- Контент-менеджер в GroupM (WPP)



05

# Структура и содержание

Профессиональная магистерская специализация в области высшего менеджмента в компаниях по производству видеоигр состоит из 20 узкопрофильных модулей и предлагает специалисту ознакомиться с последними достижениями в таких вопросах, как цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр, движки для видеоигр, новые модели онлайн-дистрибуции, жизненный цикл проекта видеоигры или бизнес-модели в инновациях видеоигр, а также многое другое.





“

*Вы не найдете более комплексной программы, чем эта, для изучения лучших методов предпринимательства и управления компаниями видеоигр”*

## Модуль 1. Графические и художественные средства

- 1.1. Рисунок и перспектива
  - 1.1.1. Свободное рисование или наброски. Важность создания эскизов
  - 1.1.2. Перспектива и методы пространственного представления
  - 1.1.3. Пропорции и методы подгонки: Человеческая фигура
  - 1.1.4. Пропорции и методы подгонки: Фигура животного
- 1.2. Свет и цвет
  - 1.2.1. Кьяроскуро: Свет и тени
  - 1.2.2. Теория цвета и рисунок. Как воспринимается цвет?
  - 1.2.3. Пластические инструменты для создания контрастов
  - 1.2.4. Гармония цвета. Типы цветовой гармонии
- 1.3. Текстуры и движение
  - 1.3.1. Текстуры и методы представления материалов
  - 1.3.2. Анализ текстурных работ
  - 1.3.3. Представление действий и движения
  - 1.3.4. Анализ перемещения
- 1.4. Состав
  - 1.4.1. Структурные аспекты изображения: точка, линия и плоскость
  - 1.4.2. Законы гештальта
  - 1.4.3. Формальные операции: разработка формы из концепций
  - 1.4.4. Ритм, структура, масштаб, симметрия, равновесие, напряжение, притяжение и кластеризация
  - 1.4.5. Паттерны
- 1.5. Подход к цифровой иконографической среде
  - 1.5.1. Введение
  - 1.5.2. Проверка генерирующего поля цифровой иконографии
  - 1.5.3. Принятие новых цифровых иконографических архетипов
  - 1.5.4. Эстетика и функциональность как понятия, вытекающие из использования машины
- 1.6. Анализ цифровых графических ресурсов. Синтез изображения
  - 1.6.1. Цифровые иконографические типологии: переработанные образы и синтетические образы
  - 1.6.2. Форматы цифровых графических файлов
  - 1.6.3. Двухмерные формы. Анализ программного обеспечения для создания и ретуширования изображений
  - 1.6.4. Трехмерные формы. Анализ программного обеспечения для создания объемных структур
  - 1.6.5. 3D графические структуры. Введение. Создание проволочной модели
  - 1.6.6. Устройства для отображения и взаимодействия с мультимедийными приложениями
  - 1.6.7. Терминология, присвоенная сектору, в который обрамляется цифровое изображение
- 1.7. Художественное самовыражение в цифровой поддержке: Графика в Adobe Photoshop
  - 1.7.1. Установка и знакомство с Adobe Photoshop
  - 1.7.2. Основные инструменты Adobe Photoshop
  - 1.7.3. Анализ и изучение Adobe Photoshop
  - 1.7.4. Использование цифровых инструментов в графической работе для создания видеоигр
- 1.8. Сценарии и графика для видеоигр
  - 1.8.1. Сцены и декорации *мультфильмов*
  - 1.8.2. Композиционный анализ
  - 1.8.3. Реалистичная обстановка и атмосфера
  - 1.8.4. Композиционный анализ
- 1.9. Персонажи для видеоигр
  - 1.9.1. Персонажи *мультфильма*
  - 1.9.2. Композиционный анализ
  - 1.9.3. Реалистичные персонажи
  - 1.9.4. Композиционный анализ

- 1.10. Представление профессионального портфолио
  - 1.10.1. Подход
  - 1.10.2. Методология
  - 1.10.3. Программное обеспечение для создания документов
  - 1.10.4. Аналитическое исследование профессиональных портфолио

## Модуль 2. 2D-анимация

- 2.1. Что такое анимация?
  - 2.1.1. История анимации
  - 2.1.2. Первые аниматоры
  - 2.1.3. 2D и 3D анимация
  - 2.1.4. Важно ли уметь рисовать?
- 2.2. Аниматор и его роль в процессе создания
  - 2.2.1. Должности в отделе: Junior, Mid, Senior
  - 2.2.2. Ведущий аниматор, супервайзер и режиссер
  - 2.2.3. Этапы контроля во время создания
  - 2.2.4. Критерии качества
- 2.3. Физические законы
  - 2.3.1. Тяга
  - 2.3.2. Трение
  - 2.3.3. Притяжение
  - 2.3.4. Инерция
- 2.4. Инструменты анимации
  - 2.4.1. Таймлайн
  - 2.4.2. Экспозиционный лист
  - 2.4.3. Curve Editor
  - 2.4.4. Использование ригов
- 2.5. Методология анимации
  - 2.5.1. Graph Editor: Кривые и типы кривых
  - 2.5.2. Timing y spacing
  - 2.5.3. Overshoots
  - 2.5.4. Stepped и Spline
  - 2.5.5. Parents и Constraints
  - 2.6.5. Charts и Inbetweens
  - 2.7.5. Крайние положения и брейкдаун
- 2.6. 12 принципов анимации
  - 2.6.1. Расчёт времени
  - 2.6.2. Сжатие и растяжение
  - 2.6.3. Смягчение начала и завершения движения
  - 2.6.4. Подготовка или предвосхищение действия
  - 2.6.5. Наложение движений
  - 2.6.6. Движение по дугам
  - 2.6.7. «Прямо вперед» и «от позы к позе»
  - 2.6.8. Позы
  - 2.6.9. Второстепенные действия
  - 2.6.10. Сценичность
  - 2.6.11. Преувеличение, утрирование
  - 2.6.12. Привлекательность
- 2.7. Анатомические знания и их функционирование
  - 2.7.1. Человеческая анатомия
  - 2.7.2. Анатомия животных
  - 2.7.3. Анатомия мультипликационных персонажей
  - 2.7.4. Нарушение правил
- 2.8. Поза и силуэты
  - 2.8.1. Важность расположения
  - 2.8.2. Важность позы
  - 2.8.3. Важность силуэта
  - 2.8.4. Окончательный результат. Композиционный анализ

- 2.9. Упражнение: Мяч
  - 2.9.1. Форма
  - 2.9.2. *Расчёт времени*
  - 2.9.3. *Спэйсинг*
  - 2.9.4. Значение
- 2.10. Упражнение: основные циклы и динамика тела
  - 2.10.1. Цикл ходьбы
  - 2.10.2. Цикл с индивидуальным характером
  - 2.10.3. Цикл бега
  - 2.10.4. Паркур
  - 2.10.5. Пантомима

### Модуль 3. Моушн-дизайн

- 3.1. Введение в After Effects
  - 3.1.1. Что такое After Effects и для чего они нужны? Иллюстративные примеры
  - 3.1.2. Настройки проекта и интерфейса
  - 3.1.3. Настройки композиции, кистей и окон
  - 3.1.4. Определение рабочего процесса: Создание базового проекта
  - 3.1.5. Предварительные вопросы по видео
  - 3.1.6. Глубина цвета, форматы экрана, сжатие аудио- и видеофайлов
- 3.2. Основы After Effects
  - 3.2.1. Импорт
  - 3.2.2. Основные инструменты. Типы и варианты слоев
  - 3.2.3. Свойства преобразования и начало координат
  - 3.2.4. Основной экспорт H.264
- 3.3. Кисти и трехмерное пространство
  - 3.3.1. Панели с кистью и эффектом краски
  - 3.3.2. Ластик, кисть для клонирования, кисть для ротоскопирования, кисть для ротоскопирования
  - 3.3.3. Активировать 3D-пространство. Изображения для работы в 3D
  - 3.3.4. Свойства материала и обработки
  - 3.3.5. Свет и камеры. Управление камерой
  - 3.3.6. Унифицированный инструмент для работы с камерой. Индивидуальный взгляд
  - 3.3.7. 3D-текст: выдавливание текста. *Трассировка лучей*
  - 3.3.8. Точка схода и проекция камеры
- 3.4. Текст и прозрачность
  - 3.4.1. Текстовый инструмент
  - 3.4.2. Стили слоя
  - 3.4.3. Аниматоры, диапазоны и селекторы
  - 3.4.4. Предварительные настройки анимации текста
  - 3.4.5. *Альфа-канал: Альфа-маты* и сохранение прозрачности
  - 3.4.6. Панель управления передачи: *Track Mate*, режимы смешивания, сохранение базовой прозрачности
  - 3.4.7. Проявление яркости
- 3.5. Маски и слои
  - 3.5.1. Инструменты для создания и редактирования масок
  - 3.5.2. Слои формы
  - 3.5.3. Преобразование текста и графики в слои фигур или маски
  - 3.5.4. Маски как траектории
  - 3.5.5. Эффекты, которые работают с масками: Штрих, тильда
- 3.6. Анимация
  - 3.6.1. *Ключевые кадры*. Типы
  - 3.6.2. Траектории
  - 3.6.3. График кривых
  - 3.6.4. Преобразование аудио в *ключевые кадры*
  - 3.6.5. Предварительная композиция и обработка
  - 3.6.6. Альтернативные техники анимации: *Петли (loops)*, последовательность слоев, инструмент свободного преобразования, анимационный эскиз, ползунки
  - 3.6.7. Ремаппинг времени

- 3.7. Эффекты и цветность
  - 3.7.1. Применение эффектов
  - 3.7.2. Примеры эффектов
  - 3.7.3. Коррекция цвета
  - 3.7.4. Chroma Key: Keylight
- 3.8. Стабилизация
  - 3.8.1. Классический стабилизатор
  - 3.8.2. Стабилизатор деформации
  - 3.8.3. Параметры отслеживания
  - 3.8.4. Стабилизация положения, вращения и масштаба
- 3.9. Трекинг и выражения
  - 3.9.1. *Трекинг* положения и вращения. Перспектива
  - 3.9.2. *Трекинг* с помощью твердых тел, корректирующих слоев и нулевых объектов
  - 3.9.3. 3D-трекинг. Встраивание логотипов, текста или изображений в трехмерное пространство
  - 3.9.4. Mocha AE
  - 3.9.5. Выражения: *Time*
  - 3.9.6. Выражения: *Loop out*
  - 3.9.7. Выражения: *Wiggle*
- 3.10. Экспорт
  - 3.10.1. Экспорт конфигураций: Наиболее распространенные форматы и кодеки для редактирования и просмотра I
  - 3.10.2. Экспорт конфигураций: Наиболее распространенные форматы и кодеки для редактирования и просмотра II
  - 3.10.3. Экспорт конфигураций: Наиболее распространенные форматы и кодеки для редактирования и просмотра III
  - 3.10.4. Сохранение завершенных проектов: Сбор и восстановление файлов

## Модуль 4. 3D-искусство

- 4.1. Продвинутое искусство
  - 4.1.1. От *концепт-арта* до 3D
  - 4.1.2. Принципы 3D-моделирования
  - 4.1.3. Виды моделирования: Органические / неорганические
- 4.2. Интерфейс 3D Max
  - 4.2.1. Программное обеспечение 3D Max
  - 4.2.2. Основной интерфейс
  - 4.2.3. Организация сюжетов
- 4.3. Неорганическое моделирование
  - 4.3.1. Моделирование с помощью примитивов и деформаторов
  - 4.3.2. Моделирование с помощью редактируемых многоугольников
  - 4.3.3. Средства моделирования Графит
- 4.4. Органическое моделирование
  - 4.4.1. Моделирование персонажей I
  - 4.4.2. Моделирование персонажей II
  - 4.4.3. Моделирование персонажей III
- 4.5. Создание УФ-изображений
  - 4.5.1. Основные материалы и карты
  - 4.5.2. *Развертка* и проекции текстуры
  - 4.5.3. Ретопология
- 4.6. Продвинутый 3D
  - 4.6.1. Создание текстурных атласов
  - 4.6.2. Иерархии и скелетная анимация
  - 4.6.3. Применение скелета
- 4.7. Анимационные системы
  - 4.7.1. *Bipet*
  - 4.7.2. CAT
  - 4.7.3. *Собственный риггинг*

- 4.8. Лицевойриггинг
  - 4.8.1. Выражения
  - 4.8.2. Ограничения
  - 4.8.3. Контроль
- 4.9. Принципы анимации
  - 4.9.1. Циклы
  - 4.9.2. Библиотеки и использование файлов захвата движения MoCap
  - 4.9.3. Motion Mixer
- 4.10. Экспорт в движки
  - 4.10.1. Экспорт в движок Unity
  - 4.10.2. Экспорт модели
  - 4.10.3. Импорт анимации

## Модуль 5. 3D-дизайн

- 5.1. 3D в видеоиграх, почему это важно?
  - 5.1.1. История 3D-графики
  - 5.1.2. Реализация 3D в видеоиграх
  - 5.1.3. Методы оптимизации 3D в видеоиграх
  - 5.1.4. Взаимодействие между графическим программным обеспечением и игровыми движками
- 5.2. 3D-моделирование: Maya
  - 5.2.1. Философия Maya
  - 5.2.2. Возможности Maya
  - 5.2.3. Проекты, выполненные с помощью Autodesk Maya
  - 5.2.4. Введение в инструменты моделирования, риггинга, текстурирования
- 5.3. 3D-моделирование: Blender
  - 5.3.1. Философия Blender
  - 5.3.2. Прошлое, настоящее и будущее
  - 5.3.3. Проекты, созданные с помощью Blender
  - 5.3.4. Blender Cloud
  - 5.3.5. Введение в инструменты моделирования, риггинга, текстурирования





- 5.4. 3D-моделирование: ZBrush
  - 5.4.1. Философия Zbrush
  - 5.4.2. Интеграция Zbrush в производственный конвейер
  - 5.4.3. Преимущества и недостатки Zbrush
  - 5.4.4. Анализ проектов, выполненных в ZBrush
- 5.5. Текстурирование 3D: Substance Designer
  - 5.5.1. Введение в Substance Designer
  - 5.5.2. Философия Substance Designer
  - 5.5.3. Substance Designer в разработке видеоигр
  - 5.5.4. Взаимодействие Substance Designer и Substance Painter
- 5.6. Текстурирование 3D: Substance Painter
  - 5.6.1. Для чего используется Substance Painter?
  - 5.6.2. Substance Painter и его стандартизация
  - 5.6.3. Substance Painter в стилизованном текстурировании
  - 5.6.4. Substance Painter в реалистичном текстурировании
  - 5.6.5. Анализ текстурированных моделей
- 5.7. Текстурирование 3D: Substance Alchemist
  - 5.7.1. Что такое Substance Alchemist?
  - 5.7.2. *Рабочий процесс* в Substance Alchemist
  - 5.7.3. Альтернативы Substance Alchemist
  - 5.7.4. Примеры проектов
- 5.8. Рендеринг: Использование *запекания* текстур
  - 5.8.1. Введение в текстурирование
  - 5.8.2. УФ-картирование
  - 5.8.3. Оптимизация УФ
  - 5.8.4. UDIMs
  - 5.8.5. Интеграция с программным обеспечением для текстурирования
- 5.9. Рендеринг: Улучшенное освещение
  - 5.9.1. Техника освещения
  - 5.9.2. Баланс контрастов
  - 5.9.3. Цветовой баланс

- 5.9.4. Освещение в видеоиграх
- 5.9.5. Оптимизация ресурсов
- 5.9.6. Предварительно созданное освещение vs. Освещение в режиме реального времени
- 5.10. Рендеринг: сцены, проход визуализации и слои
  - 5.10.1. Использование сцен
  - 5.10.2. Полезность прохода визуализации
  - 5.10.3. Полезность слоев
  - 5.10.4. Интеграция проходов в Photoshop

## Модуль 6. Компьютерная графика

- 6.1. Обзор компьютерной графики
  - 6.1.1. Применение и использование компьютерной графики
  - 6.1.2. История компьютерной графики
  - 6.1.3. Основные алгоритмы для 2D графики
  - 6.1.4. 3D-преобразования. Прогнозы и перспективы
- 6.2. Математическая и физическая основа для симуляций и текстур
  - 6.2.1. Light Rays
  - 6.2.2. Поглощения и *рассеяния* света
  - 6.2.3. Спекулярное и диффузное отражение
  - 6.2.4. Цвет
  - 6.2.5. Цвет BRDF
  - 6.2.6. Сохранение энергии и эффект Френеля F0
  - 6.2.7. Ключевые особенности PBR
- 6.3. Представление изображения: Характер и формат
  - 6.3.1. Презентация: Теоретические основы
  - 6.3.2. Размер цифрового изображения: Разрешение и цвет
  - 6.3.3. Несжатые форматы изображений
  - 6.3.4. Форматы изображений со сжатием
  - 6.3.5. Цветовые пространства
  - 6.3.6. Уровни и кривые
- 6.4. Представление изображения: Текстуры
  - 6.4.1. Процедурные текстуры
  - 6.4.2. Quixel Megascans: Сканирование текстуры
  - 6.4.3. *Запекание* текстур
  - 6.4.4. Карта нормалей и смещения
  - 6.4.5. Альbedo, металлические карты и карты шероховатости
- 6.5. Рендеринг сцен: Визуализация и освещение
  - 6.5.1. Направление света
  - 6.5.2. Контрастная тренировка
  - 6.5.3. Насыщенность
  - 6.5.4. Цвет
  - 6.5.5. Прямой и непрямой свет
  - 6.5.6. Жесткий свет и мягкий свет
  - 6.5.7. Важность теней: Основные правила и типы
- 6.6. Эволюция и производительность аппаратного обеспечения рендеринга
  - 6.6.1. 70-е годы: появление первого программного обеспечения для 3D-моделирования и рендеринга
  - 6.6.2. Архитектурная ориентация
  - 6.6.3. 90-е годы: Развитие 3D-программ в современных условиях
  - 6.6.4. 3D-принтеры
  - 6.6.5. VR-оборудование для 3D-визуализации
- 6.7. Анализ программного обеспечения для работы с 2D графикой
  - 6.7.1. Adobe Photoshop
  - 6.7.2. Gimp
  - 6.7.3. Krita
  - 6.7.4. Inkscape
  - 6.7.5. Pyxel Edit
- 6.8. Анализ программного обеспечения для работы с 3D-моделированием
  - 6.8.1. Autodesk Maya
  - 6.8.2. Cinema 4D
  - 6.8.3. Blender
  - 6.8.4. ZBrush
  - 6.8.5. SketchUp
  - 6.8.6. Программное обеспечение для дизайна CAD



- 6.9. Анализ программного обеспечения для работы с 3D-текстурированием
  - 6.9.1. Процедурное текстурирование в Maya
  - 6.9.2. Процедурное текстурирование в Blender
  - 6.9.3. Baking («запекание»)
  - 6.9.4. Substance Painter и Substance Designer
  - 6.9.5. ArmorPaint
- 6.10. Анализ программного обеспечения для 3D-рендеринга
  - 6.10.1. Arnold
  - 6.10.2. Cycles
  - 6.10.3. Vray
  - 6.10.4. IRay
  - 6.10.5. Рендеринг в реальном времени: Marmoset Toolbag

## Модуль 7. Движки для разработки игр

- 7.1. Видеоигры и ИКТ
  - 7.1.1. Введение
  - 7.1.2. Возможности
  - 7.1.3. Проблемы
  - 7.1.4. Выводы
- 7.2. История движков для видеоигр
  - 7.2.1. Введение
  - 7.2.2. Atari
  - 7.2.3. 1980-е годы
  - 7.2.4. Первые движки. 1990-е годы
  - 7.2.5. Современные движки
- 7.3. Движки для разработки игр
  - 7.3.1. Виды движков
  - 7.3.2. Части движка видеоигры
  - 7.3.3. Современные движки
  - 7.3.4. Выбор движка для нашего проекта
- 7.4. Движок Game Maker
  - 7.4.1. Введение
  - 7.4.2. Разработка сценария
  - 7.4.3. Спрайтовая анимация
  - 7.4.4. Коллизии
  - 7.4.5. Скриптинг в GML
- 7.5. Движок Unreal Engine 4: Введение
  - 7.5.1. Что такое Unreal Engine 4? В чем заключается его философия?
  - 7.5.2. Материалы
  - 7.5.3. UI
  - 7.5.4. Анимация
  - 7.5.5. Система частиц
  - 7.5.6. Искусственный интеллект
  - 7.5.7. FPS
- 7.6. Движок Unreal Engine 4: Визуальное программирование
  - 7.6.1. Философия Blueprints и Visual Scripting
  - 7.6.2. *Debugging*
  - 7.6.3. Типы переменных
  - 7.6.4. Базовый контроль потока
- 7.7. Движок Unity 5
  - 7.7.1. Программирование на C# и Visual Studio
  - 7.7.2. Создание префабов
  - 7.7.3. Использование гизмосов для управления видеоиграми
  - 7.7.4. Адаптивный движок: 2D и 3D
- 7.8. Движок Godot
  - 7.8.1. Философия дизайна Godot
  - 7.8.2. Объектно-ориентированное проектирование и композиция
  - 7.8.3. Все в одном пакете
  - 7.8.4. Бесплатное и управляемое сообществом программное обеспечение

- 7.9. Движок RPG Maker
  - 7.9.1. Философия RPG Maker
  - 7.9.2. Взять за основу
  - 7.9.3. Создание игры с индивидуальным характером
  - 7.9.4. Успешные коммерческие игры
- 7.10. Движок Source 2
  - 7.10.1. Философия Source 2
  - 7.10.2. Source и Source 2: Развитие
  - 7.10.3. Общественное использование: Аудиовизуальный контент и видеоигры
  - 7.10.4. Будущее движка Source 2
  - 7.10.5. Mods и успешные игры

## Модуль 8. Дизайн и анимации персонажей

- 8.1. Почему эстетика и дизайн персонажей так важны в видеоиграх?
  - 8.1.1. Дизайн с индивидуальностью
  - 8.1.2. Источники вдохновения. Ссылки не являются плагиатом
  - 8.1.3. Фильтрация реальности
  - 8.1.4. Принятие собственного стиля
- 8.2. 2D фаза: альтернативы использования программного обеспечения или *Hand Drawing*
  - 8.2.1. Быстрый эскиз
  - 8.2.2. *Cleanup*
  - 8.2.3. Цвет
  - 8.2.4. Презентация
- 8.3. 2D фаза: Часть I
  - 8.3.1. Архетипы
  - 8.3.2. Личность
  - 8.3.3. Стиль
  - 8.3.4. Основная геометрия
  - 8.3.5. Пропорции и анатомия
  - 8.3.6. Работа в команде
- 8.4. 2D фаза: Часть II
  - 8.4.1. Цветовые палитры
  - 8.4.2. Освещение и контраст
  - 8.4.3. Уровень детализации
  - 8.4.4. Адаптация к пайплайну 2D
- 8.5. Этап 3D-моделирования: 3D концепции и пайплайн
  - 8.5.1. Моделирование, адаптированное к производству
  - 8.5.2. Моделирование для аудиовизуального проекта
  - 8.5.3. Моделирование для интерактивного проекта
  - 8.5.4. 3D пайплайн: Стадии
- 8.6. Этап 3D-моделирования: Введение в Blender
  - 8.6.1. Навигация
  - 8.6.2. Outliner и Viewport: Workbench Render
  - 8.6.3. Понятие вершины, ребра и грани
  - 8.6.4. Понятие нормы
  - 8.6.5. *Петли*
- 8.7. Этап 3D-моделирования: Основные понятия моделирования
  - 8.7.1. Инструмент Extrude
  - 8.7.2. Инструмент для снятия фаски
  - 8.7.3. Применение преобразований
  - 8.7.4. Инструмент Knife
  - 8.7.5. Другие полезные инструменты
- 8.8. Этап 3D-моделирования: Топология
  - 8.8.1. Краевые *петли*
  - 8.8.2. Лицевые *петли*
  - 8.8.3. *LowPoly vs. HighPoly*
  - 8.8.4. Поток форм
  - 8.8.5. *Quads vs. Tris*

- 8.9. Этап 3D-моделирования: Текстуры, материалы и UVs
  - 8.9.1. Знакомство с узлами в Blender
  - 8.9.2. Базовое процедурное создание текстур
  - 8.9.3. Применение материалов
  - 8.9.4. Ультрафиолетовые лучи, что это такое?
  - 8.9.5. Использование ультрафиолетовых лучей
  - 8.9.6. Избегание *растяжения* в UV-изображениях и оптимизация
- 8.10. Этап 3D Введение в анимацию
  - 8.10.1. AutoKey
  - 8.10.2. Вставить Keys
  - 8.10.3. Анимационные кривые: Графический редактор
  - 8.10.4. Способы интерполяции

## Модуль 9. Анимация и симуляция

- 9.1. Введение: Физика и математика, лежащие в основе моделирования
  - 9.1.1. Концепции, применяемые в моделировании
  - 9.1.2. Коллизии, расчет объема
  - 9.1.3. Время вычислений
  - 9.1.4. Пререндеренное vs. Расчеты в режиме реального времени
- 9.2. Методология
  - 9.2.1. Эмиттеры
  - 9.2.2. Коллизии
  - 9.2.3. Поля
  - 9.2.4. Разрывы
- 9.3. Динамика твердого тела
  - 9.3.1. Основные концепции движения
  - 9.3.2. Управление силами
  - 9.3.3. Взаимодействие между объектами
  - 9.3.4. Коллизии
- 9.4. Динамика не твердого тела
  - 9.4.1. Моделирование жидкостей
  - 9.4.2. Моделирование дыма
  - 9.4.3. Эффективный объем
  - 9.4.4. Моделирование нежесткого тела в реальном времени
- 9.5. Симуляция одежды
  - 9.5.1. Marvelous Designer
  - 9.5.2. Ссылки на выкройки одежды
  - 9.5.3. Складки: Скульптурная одежда для экономии ресурсов
  - 9.5.4. Blender: ClothBrush
- 9.6. Моделирование волос
  - 9.6.1. Типы частиц пыли
  - 9.6.2. Технологии для моделирования волос
  - 9.6.3. Частицы vs. Сетка
  - 9.6.4. Потребление ресурсов
- 9.7. Захват движения
  - 9.7.1. Технологии захвата движения
  - 9.7.2. Уточнение захвата движения
  - 9.7.3. Применение захвата движения в аудиовизуальных и интерактивных проектах
  - 9.7.4. Mixamo
- 9.8. Программное обеспечение для захвата движения
  - 9.8.1. Kinect
  - 9.8.2. Внедрение Kinect в видеоигры
  - 9.8.3. Технологии переработки
  - 9.8.4. Другое программное обеспечение для захвата движения
- 9.9. Захват лица
  - 9.9.1. FaceRig
  - 9.9.2. MocapX
  - 9.9.3. Преимущества и недостатки захвата лица
  - 9.9.4. Уточнение захвата лица
- 9.10. Технологии будущего: Искусственный интеллект
  - 9.10.1. Искусственный интеллект в анимации: Cascadeur
  - 9.10.2. Искусственный интеллект в моделировании
  - 9.10.3. Последующие действия: Возможные альтернативы
  - 9.10.4. Текущие тематические исследования

## Модуль 10. Риггинг персонажей

- 10.1. Функции риггера. Знания риггера. Виды риггов
  - 10.1.1. Кто такой риггер?
  - 10.1.2. Задачи риггера
  - 10.1.3. Знания риггера
  - 10.1.4. Виды риггов
  - 10.1.5. Возможности Blender для создания риггов
  - 10.1.6. Первый контакт с костями и ограничениями
- 10.2. Кости и соединение костей. Различия и ограничения FK и IK
  - 10.2.1. Костные цепи
  - 10.2.2. Соединение костей
  - 10.2.3. Цепь FK и IK
  - 10.4.2. Различия между FK и IK
  - 10.5.2. Использование ограничений
- 10.3. Скелет человека и лицевой риг. Shape Keys
  - 10.1.3. Скелет человека
  - 10.2.3. Развитый человеческий скелет
  - 10.3.3. Лицевой риг
  - 10.4.3. Shape Keys
- 10.4. Vertex Group. Полное изменение вершины персонажа и создание позы
  - 10.4.1. Система Vertex Group
  - 10.4.2. Редактирование персонажа: Лицо
  - 10.4.3. Вес персонажа: Тело
  - 10.4.4. Использование режима позы
- 10.5. Риги персонажа: Система колонн IK-FK
  - 10.5.1. Расположение и сопоставление костей
  - 10.5.2. Системы FK
  - 10.5.3. Системы IK
  - 10.5.4. Другие варианты
  - 10.5.5. Контроль





- 10.6. *Риги* персонажа: Использование IK-FK для анимации руки
  - 10.6.1. Расположение и сопоставление костей
  - 10.6.2. Системы FK
  - 10.6.3. Системы IK
  - 10.6.4. Другие варианты
  - 10.6.5. Контроль
- 10.7. *Риги* персонажа: Использование IK-FK для анимации кисти руки
  - 10.7.1. Расположение и сопоставление костей
  - 10.7.2. Системы FK
  - 10.7.3. Системы IK
  - 10.7.4. Другие варианты
  - 10.7.5. Контроль
- 10.8. *Риги* персонажа: Использование IK-FK для анимации ноги
  - 10.8.1. Расположение и сопоставление костей
  - 10.8.2. Системы FK
  - 10.8.3. Системы IK
  - 10.8.4. Другие варианты
  - 10.8.5. Контроль
- 10.9. Лицо
  - 10.9.1. Конфигурация лица
  - 10.9.2. Использование Shape Keys
  - 10.9.3. Использование кнопок
  - 10.9.4. Конфигурация глаз
  - 10.9.5. Squash и Stretch головы
- 10.10. Коррекция формы и очертаний лица
  - 10.10.1. Исправления формы
  - 10.10.2. Режим позы
  - 10.10.3. Простое моделирование
  - 10.10.4. Подготовка рига к разработке

## Модуль 11. Стратегия в цифровых компаниях и видеоиграх

- 11.1. Цифровой бизнес и видеоигры
  - 11.1.1. Компоненты стратегии
  - 11.1.2. Цифровая экосистема и экосистема видеоигр
  - 11.1.3. Стратегическое позиционирование
- 11.2. Стратегические процессы
  - 11.2.1. Стратегический анализ
  - 11.2.2. Выбор стратегических альтернатив
  - 11.2.3. Реализация стратегии
- 11.3. Стратегический анализ
  - 11.3.1. Внутренний
  - 11.3.2. Внешний
  - 11.3.3. Матрица SWOT и CAME
- 11.4. Анализ сектора видеоигр
  - 11.4.1. Анализ пяти сил Портера
  - 11.4.2. Анализ PESTEL
  - 11.4.3. Отраслевой анализ рынка
- 11.5. Анализ конкурентной позиции
  - 11.5.1. Создание и монетизация стратегической стоимости
  - 11.5.2. Нишевый поиск vs Сегментация рынка
  - 11.5.3. Устойчивость конкурентного позиционирования
- 11.6. Анализ экономической среды
  - 11.6.1. Глобализация и интернационализация
  - 11.6.2. Инвестиции и сбережения
  - 11.6.3. Показатели выпуска, производительности и занятости
- 11.7. Стратегическое управление
  - 11.7.1. Стратегическое направление
  - 11.7.2. Рамки для анализа стратегии
  - 11.7.3. Анализ отраслевой среды, ресурсов и возможностей

- 11.8. Формулирование стратегии
  - 11.8.1. Корпоративные стратегии
  - 11.8.2. Общие стратегии
  - 11.8.3. Стратегии клиентов
- 11.9. Реализация стратегии
  - 11.9.1. Стратегическое планирование
  - 11.9.2. Схема коммуникации и организационного участия
  - 11.9.3. Управление изменениями
- 11.10. Стратегический новый бизнес
  - 11.10.1. Стратегия «голубых океанов»
  - 11.10.2. Кривая истощения приростного улучшения стоимости
  - 11.10.3. Бизнес с нулевыми предельными издержками

## Модуль 12. Руководство компаниями по производству видеоигр

- 12.1. Сектор и цепочка создания стоимости
  - 12.1.1. Ценность в секторе развлечений
  - 12.1.2. Элементы цепочки создания стоимости
  - 12.1.3. Взаимосвязь между каждым из элементов цепочки создания стоимости
- 12.2. Разработчики видеоигр
  - 12.2.1. Концептуальное предложение
  - 12.2.2. Творческий дизайн и сюжетная линия видеоигры
  - 12.2.3. Технологии, применяемые при разработке видеоигр
- 12.3. Производители консолей
  - 12.3.1. Компоненты
  - 12.3.2. Типология и производители
  - 12.3.3. Поколение консолей
- 12.4. *Издатели*
  - 12.4.1. Выбор
  - 12.4.2. Управление развитием
  - 12.4.3. Создание продуктов и услуг

- 12.5. Дистрибьюторы
  - 12.5.1. Соглашения с дистрибьюторами
  - 12.5.2. Модели распределения
  - 12.5.3. Логистика распределения
- 12.6. Розничная торговля
  - 12.6.1. Розничная торговля
  - 12.6.2. Ориентация на потребителя и связь
  - 12.6.3. Консультационные услуги
- 12.7. Производители аксессуаров
  - 12.7.1. Игровые аксессуары
  - 12.7.2. Рынок
  - 12.7.3. Тенденции
- 12.8. Разработчики связующего программного обеспечения
  - 12.8.1. Связующее программное обеспечение в индустрии видеоигр
  - 12.8.2. Развитие связующего программного обеспечения
  - 12.8.3. Связующее программное обеспечение: типология
- 12.9. Профессиональные профили в секторе видеоигр
  - 12.9.1. *Геймдизайнеры* и программисты
  - 12.9.2. Профессионал моделирования и текстурирования
  - 12.9.3. Аниматоры и иллюстраторы
- 12.10. Профессиональные киберспортивные организации
  - 12.10.1. Административная область
  - 12.10.2. Спортивная область
  - 12.10.3. Коммуникационная область

## Модуль 13. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

- 13.1. Стратегия цифрового маркетинга
  - 13.1.1. *Ориентированность на клиента*
  - 13.1.2. *Customer Journey* и маркетинговая воронка
  - 13.1.3. Разработка и создание плана цифрового маркетинга
- 13.2. Цифровые активы
  - 13.2.1. Веб-архитектура и дизайн
  - 13.2.2. Пользовательский опыт-СХ
  - 13.2.3. *Мобильный маркетинг*
- 13.3. Цифровые медиа
  - 13.3.1. Медиастратегия и медиапланирование
  - 13.3.2. Дисплей и рекламные программы
  - 13.3.3. Цифровое телевидение
- 13.4. *Поиск*
  - 13.4.1. Разработка и внедрение стратегии *поиска*
  - 13.4.2. SEO
  - 13.4.3. SEM
- 13.5. *Социальные медиа*
  - 13.5.1. Разработка, планирование и аналитика стратегии *социальных сетей*
  - 13.5.2. Горизонтальные маркетинговые системы в социальных сетях
  - 13.5.3. Вертикальные маркетинговые системы в социальных сетях
- 13.6. *Входящий маркетинг*
  - 13.6.1. *Воронка входящего маркетинга*
  - 13.6.2. Генерация *контент-маркетинга*
  - 13.6.3. Привлечение и управление лидерами
- 13.7. *Маркетинг ключевых клиентов*
  - 13.7.1. Стратегия B2B маркетинга
  - 13.7.2. *Decision Maker* и карта контактов
  - 13.7.3. План *маркетинга ключевых клиентов*
- 13.8. *Email-маркетинг* и *целевые страницы*
  - 13.8.1. Характеристики *Email-маркетинга*
  - 13.8.2. Креативность и *целевые страницы*
  - 13.8.3. Маркетинговые кампании и действия *Email-маркетинга*
- 13.9. Автоматизация маркетинга
  - 13.9.1. *Автоматизация маркетинга*
  - 13.9.2. Большие данные и искусственный интеллект в применении к маркетингу
  - 13.9.3. Основные решения по *автоматизации маркетинга*
- 13.10. Метрики, KPI и рентабельность инвестиций
  - 13.10.1. Основные показатели и KPI цифрового маркетинга
  - 13.10.2. Инструменты и решения для измерения
  - 13.10.3. Расчет и мониторинг ROI

## Модуль 14. Создание компаний по производству видеоигр

- 14.1. Предпринимательство
  - 14.1.1. Предпринимательская стратегия
  - 14.1.2. Проект предпринимательства
  - 14.1.3. Методологии гибкого предпринимательства
- 14.2. Технологические инновации в видеоиграх
  - 14.2.1. Инновации в консолях и периферийных устройствах
  - 14.2.2. Инновации в области захвата движения и *live dealer*
  - 14.2.3. Инновации в области графики и программного обеспечения
- 14.3. Бизнес-план
  - 14.3.1. Сегменты и ценностное предложение
  - 14.3.2. Процессы, ресурсы и ключевые альянсы
  - 14.3.3. Отношения с клиентами и каналы взаимодействия
- 14.4. Вложения
  - 14.4.1. Вложения в индустрию видеоигр
  - 14.4.2. Критические вопросы для получения инвестиций
  - 14.4.3. Финансирование *стартапов*
- 14.5. Финансы
  - 14.5.1. Доходы и эффективность
  - 14.5.2. Операционные и капитальные расходы
  - 14.5.3. Отчет о прибылях и убытках и баланс
- 14.6. Производство видеоигр
  - 14.6.1. Инструменты моделирования производства
  - 14.6.2. Управление плановым производством
  - 14.6.3. Управление производственным контролем
- 14.7. Управление операциями
  - 14.7.1. Разработка, расположение и обслуживание
  - 14.7.2. Управление качеством
  - 14.7.3. Управление запасами и цепями поставок
- 14.8. Новые модели онлайн-распределения
  - 14.8.1. Модели онлайн-логистики
  - 14.8.2. Прямые онлайн поставки и SaaS
  - 14.8.3. *Прямая поставка*

- 14.9. Устойчивое развитие
  - 14.9.1. Устойчивое создание стоимости
  - 14.9.2. ESG (экологическое, социальное и корпоративное управление)
  - 14.9.3. Устойчивое развитие в стратегии
- 14.10. Правовые аспекты
  - 14.10.1. Интеллектуальная собственность
  - 14.10.2. Промышленная собственность
  - 14.10.3. GDPR

## Модуль 15. Управление проектами

- 15.1. Жизненный цикл проекта видеоигры
  - 15.1.1. Концептуальная и предпроизводственная фаза
  - 15.1.2. Производственная фаза и заключительные этапы
  - 15.1.3. Постпроизводственная фаза
- 15.2. Проекты видеоигр
  - 15.2.1. Жанры
  - 15.2.2. *Серьезные игры*
  - 15.2.3. Поджанры и новые жанры
- 15.3. Архитектура проекта видеоигры
  - 15.3.1. Внутренняя архитектура
  - 15.3.2. Отношения между элементами
  - 15.3.3. Холистический взгляд на видеоигру
- 15.4. Видеоигры
  - 15.4.1. Игровые аспекты видеоигр
  - 15.4.2. Игровой дизайн
  - 15.4.3. Геймификация
- 15.5. Техника видеоигр
  - 15.5.1. Внутренние элементы
  - 15.5.2. Движки для видеоигр
  - 15.5.3. Влияние техники и маркетинга на дизайн
- 15.6. Разработка концепции, запуск и реализация проектов
  - 15.6.1. Предварительная разработка
  - 15.6.2. Фазы разработки видеоигр
  - 15.6.3. Вовлечение потребителей в разработку



- 15.7. Управление организацией проекта видеоигры
  - 15.7.1. Команда разработчиков и издатель
  - 15.7.2. Операционная команда
  - 15.7.3. Отдел продаж и маркетинга
- 15.8. Руководства по разработке видеоигр
  - 15.8.1. Руководство по дизайну и технике видеоигр
  - 15.8.2. Руководство для разработчиков видеоигр
  - 15.8.3. Руководство по требованиям и техническим характеристикам
- 15.9. Издательство и маркетинг видеоигр
  - 15.9.1. Подготовка к *kick off* видеоигры
  - 15.9.2. Цифровые каналы коммуникации
  - 15.9.3. *Delivery*, прогресс и мониторинг успеха
- 15.10. Agile-методологии, применимые к проектам видеоигр
  - 15.10.1. *Дизайн-мышление и визуальное мышление*
  - 15.10.2. *Бережливый стартап*
  - 15.10.3. *Разработка и реализация Scrum*

## Модуль 16. Инновации

- 16.1. Стратегия и инновации
  - 16.1.1. Инновации в видеоиграх
  - 16.1.2. Управление инновациями в видеоиграх
  - 16.1.3. Инновационные модели
- 16.2. Инновационный талант
  - 16.2.1. Внедрение культуры инноваций в организациях
  - 16.2.2. Талант
  - 16.2.3. Карта культурных инноваций
- 16.3. Лидерство и управление талантами в цифровой экономике
  - 16.3.1. Жизненный цикл таланта
  - 16.3.2. Прием на работу Удержание в компании
  - 16.3.3. Удержание: *Вовлеченность, лояльность, приверженность*
- 16.4. Бизнес-модели в инновациях видеоигр
  - 16.4.1. Инновации в бизнес-моделях
  - 16.4.2. Инструменты для инноваций в бизнесе
  - 16.4.3. *Навигатор бизнес-модели*

- 16.5. Управление инновационными проектами
  - 16.5.1. Клиент и инновационный процесс
  - 16.5.2. Разработка ценностного предложения
  - 16.5.3. Экспоненциальные организации
- 16.6. Agile-методологии в инновациях
  - 16.6.1. *Дизайн-мышление и методология Lean Startup*
  - 16.6.2. Модели управления проектами Agile: Kanban и Scrum
  - 16.6.3. *Lean Canvas*
- 16.7. Управление валидацией инноваций
  - 16.7.1. Прототипирование (PMV)
  - 16.7.2. Валидация клиентов
  - 16.7.3. Поворот или сохранение
- 16.8. Инновации процесса
  - 16.8.1. Возможности для инновации процессов
  - 16.8.2. *Time-to-Market*, сокращение неценностных задач и устранение дефектов
  - 16.8.3. Методологические инструменты для процессных инноваций
- 16.9. Подрывные технологии
  - 16.9.1. Технологии физико-цифровой гибридации
  - 16.9.2. Технологии связи и обработки данных
  - 16.9.3. Прикладные технологии управления
- 16.10. Возврат инвестиций в инновации
  - 16.10.1. Стратегии монетизации данных и инновационных активов
  - 16.10.2. ROI инноваций. Общий подход
  - 16.10.3. Воронки

## Модуль 17. Финансовый менеджмент

- 17.1. Бухгалтерский учет
  - 17.1.1. Бухгалтерский учет
  - 17.1.2. Годовая отчетность и другие отчеты
  - 17.1.3. Основные средства, инвестиционная собственность и нематериальные активы
- 17.2. Финансовый менеджмент
  - 17.2.1. Финансовые инструменты
  - 17.2.2. Корпоративные финансы и финансовый менеджмент
  - 17.2.3. Финансы для предпринимателей

- 17.3. Анализ финансовой отчетности
  - 17.3.1. Анализ финансовой отчетности
  - 17.3.2. Анализ ликвидности и платежеспособности
  - 17.3.3. Управление казначейством
- 17.4. Финансовые операции
  - 17.4.1. Финансовые операции
  - 17.4.2. Управление инвестициями
  - 17.4.3. Критерии выбора определенных инвестиций
- 17.5. Финансовая система
  - 17.5.1. Финансовая система
  - 17.5.2. Структура и функционирование финансовой системы
  - 17.5.3. Рынок ценных бумаг
- 17.6. Управленческий контроль
  - 17.6.1. Управленческий контроль
  - 17.6.2. Центр финансовой ответственности
  - 17.6.3. Системы затрат
- 17.7. Бюджетный контроль
  - 17.7.1. Бюджетный процесс
  - 17.7.2. Бюджетная организация и управление
  - 17.7.3. Бюджетный контроль
- 17.8. Управление казначейством
  - 17.8.1. *Cash management* и бюджет денежных средств
  - 17.8.2. Поступления от коммерческих операций
  - 17.8.3. Оплата коммерческих операций
- 17.9. Финансирование компании
  - 17.9.1. Преимущества, недостатки и последствия долга
  - 17.9.2. Выбор структуры капитала в компании
  - 17.9.3. Изменения в структуре капитала
- 17.10. Оценка стоимости компании
  - 17.10.1. Методы бухгалтерского учета и стоимость бизнеса
  - 17.10.2. Активы и задолженность
  - 17.10.3. Диагностика оценки стоимости компании и презентация для инвесторов

## Модуль 18. Управление продажами

- 18.1. Модели коммерческих организаций
  - 18.1.1. Коммерческий отдел
  - 18.1.2. Инструменты отдела продаж
  - 18.1.3. Сотрудники отдела продаж
- 18.2. Коммерческие цели
  - 18.2.1. Планирование продаж
  - 18.2.2. Прогнозирование и бюджетирование
  - 18.2.3. Коммерческий бюджет
- 18.3. Коммерческое прогнозирование
  - 18.3.1. Рентабельность коммерческого отдела
  - 18.3.2. Прогнозирование продаж
  - 18.3.3. Контроль коммерческой деятельности
- 18.4. Новые реляционные модели
  - 18.4.1. Маркетинг в новых бизнес-моделях
  - 18.4.2. Персонализация как основная движущая сила отношений с клиентами
  - 18.4.3. Развитие клиентского опыта
- 18.5. Консультативные продажи
  - 18.5.1. Психология продаж
  - 18.5.2. Убеждающая коммуникация
  - 18.5.3. Введение и эволюция методов продаж
- 18.6. Методы продажи
  - 18.6.1. *Розничная торговля* или продажи B2C
  - 18.6.2. Внешние продажи B2B
  - 18.6.3. Онлайн-продажи
- 18.7. *Социальные продажи через цифровые платформы*
  - 18.7.1. *Социальные продажи*
  - 18.7.2. Социальное отношение: создание сетей
  - 18.7.3. Процесс привлечения нового клиента с помощью социальных сетей
- 18.8. Методологии цифровых продаж
  - 18.8.1. Основные agile-методологии в сфере цифровых продаж
  - 18.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling*
  - 18.8.3. *Inbound Sales B2B* и маркетинг ключевых клиентов

- 18.9. Маркетинговая поддержка в коммерческой сфере
  - 18.9.1. Управление маркетингом
  - 18.9.2. Ценность цифрового маркетинга (B2C / B2B)
  - 18.9.3. Управление маркетинг-миксом в коммерческой сфере
- 18.10. Организация и планирование работы продавца
  - 18.10.1. Торговые площади и маршруты
  - 18.10.2. Управление временем и организация встреч
  - 18.10.3. Анализ и принятие решений

## Модуль 19. Управление в киберспорте

- 19.1. Индустрия киберспорта
  - 19.1.1. Киберспорт
  - 19.1.2. Актеры в индустрии киберспорта
  - 19.1.3. Бизнес-модель и рынок киберспорта
- 19.2. Управление киберспортивными организациями
  - 19.2.1. Важность киберспортивных организаций
  - 19.2.2. Создание организаций
  - 19.2.3. Администрирование и управление киберспортивными организациями
- 19.3. Взаимоотношения между геймерами
  - 19.3.1. Роль игрока
  - 19.3.2. Навыки и компетенции игрока
  - 19.3.3. Игроки как представители бренда
- 19.4. Соревнования и мероприятия
  - 19.4.1. *Delivery* в киберспорте: Соревнования и мероприятия
  - 19.4.2. Организация мероприятий и чемпионатов
  - 19.4.3. Основные местные, региональные, национальные и глобальные чемпионаты
- 19.5. Спонсорство в киберспорте
  - 19.5.1. Спонсорство в киберспорте
  - 19.5.2. Виды спонсорства в киберспорте
  - 19.5.3. Соглашение о спонсорстве в киберспорте

- 19.6. Управление рекламой в киберспорте
  - 19.6.1. Адвергейминг: новый формат рекламы
  - 19.6.2. *Брендовый контент* в киберспорте
  - 19.6.3. Киберспорт как коммуникационная стратегия
- 19.7. Маркетинг в киберспорте
  - 19.7.1. Управление собственными медиа
  - 19.7.2. Управление оплаченными медиа
  - 19.7.3. Особое внимание уделяется социальным медиа
- 19.8. Маркетинг влияния
  - 19.8.1. Маркетинг влияния
  - 19.8.2. Управление аудиторией и его влияние на киберспорт
  - 19.8.3. Бизнес-модели в маркетинге влияния
- 19.9. Мерчант
  - 19.9.1. Электронная коммерция и рыночные места
  - 19.9.2. Мерчандайзинг
  - 19.9.3. Электронная коммерция и рыночные места
- 19.10. Показатели и KPI для киберспорта
  - 19.10.1. Метрические данные
  - 19.10.2. KPI прогресса и успеха
  - 19.10.3. Стратегическая карта целей и показателей

## Модуль 20. Лидерство и управление талантами

- 20.1. Компания, организация и отдел кадров
  - 20.1.1. Организация и организационная структура
  - 20.1.2. Стратегический менеджмент
  - 20.1.3. Анализ и организация работы
- 20.2. Управление персоналом в компании
  - 20.2.1. Организация в сфере человеческих ресурсов
  - 20.2.2. Каналы набора персонала
  - 20.2.3. Кандидатуры в секторе видеоигр

- 20.3. Личное и профессиональное лидерство
  - 20.3.1. Лидеры и процессы лидерства
  - 20.3.2. Авторитет общения
  - 20.3.3. Переговоры с успехом и неудачей
- 20.4. Управление знаниями и управление талантами
  - 20.4.1. Стратегическое управление талантами
  - 20.4.2. Технологии, применяемые в управлении человеческими ресурсами
  - 20.4.3. Инновационные модели в сфере человеческих ресурсов
- 20.5. Управление знаниями как ключ к росту компании
  - 20.5.1. Общие цели управления знаниями
  - 20.5.2. Структура систем и потоков управления знаниями
  - 20.5.3. Процессы управления знаниями
- 20.6. *Коучинг у наставничества*
  - 20.6.1. PNL
  - 20.6.2. *Коучинг у наставничества*
  - 20.6.3. Процессы
- 20.7. Новые формы лидерства в условиях VUCA
  - 20.7.1. Управление индивидуальными изменениями
  - 20.7.2. Управление организационными изменениями
  - 20.7.3. Инструменты
- 20.8. Управление многообразием
  - 20.8.1. Вовлечение новых поколений в руководство
  - 20.8.2. Женское лидерство
  - 20.8.3. Управление мультикультурализмом
- 20.9. Коуч-лидер
  - 20.9.1. Навыки коуч-лидера
  - 20.9.2. Feedback и *feedforward*
  - 20.9.3. Признание
- 20.10. Адаптация к новым технологиям
  - 20.10.1. Отношение
  - 20.10.2. Знания
  - 20.20.3. Безопасность





“

*Вы не только узнаете, как работает компания по производству видеоигр, но и научитесь лучшим навыкам лидерства, чтобы привести свою компанию к успеху”*

06

# 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 в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. 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 4 лет обучения, 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 650000 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:



#### Учебный материал

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.



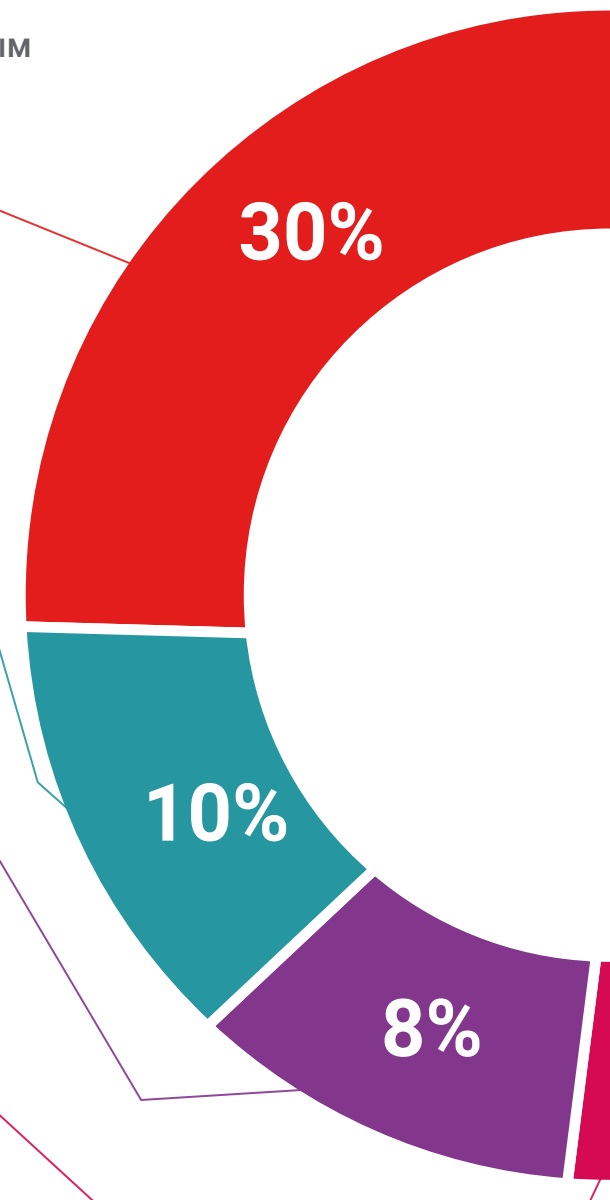
#### Практика навыков и компетенций

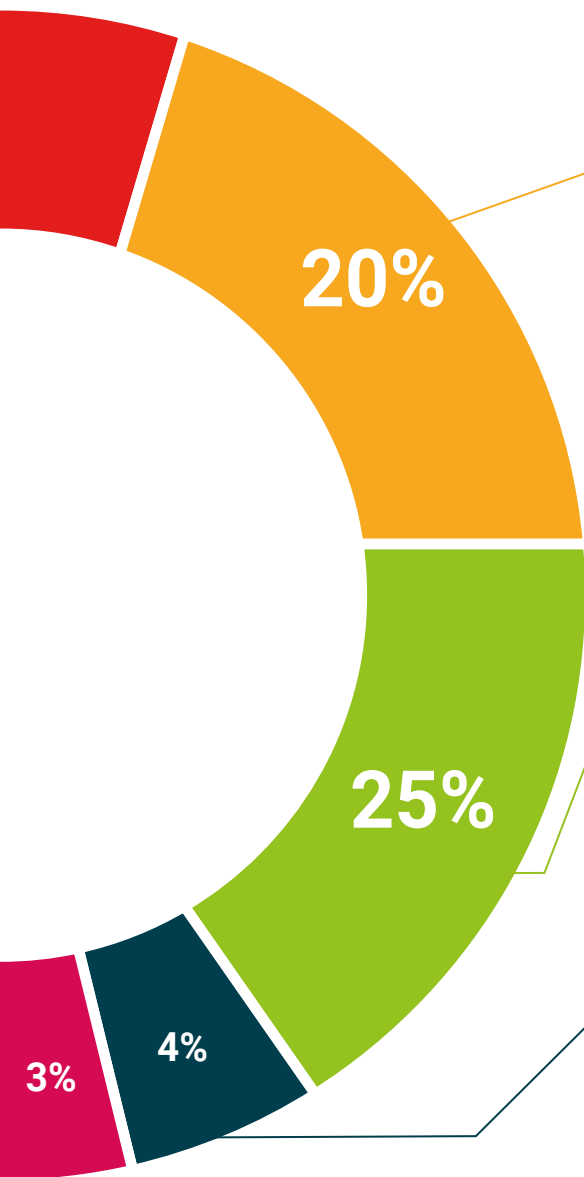
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### 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.



07

# Квалификация

Профессиональная магистерская специализация в области Высший менеджмент компаний по производству видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Профессиональная магистерская специализация, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



““

*После успешного завершения этой программы вы получите диплом ТЕСН без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”*

Данная **Профессиональной магистерской специализации в области Высший менеджмент компаний по производству видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

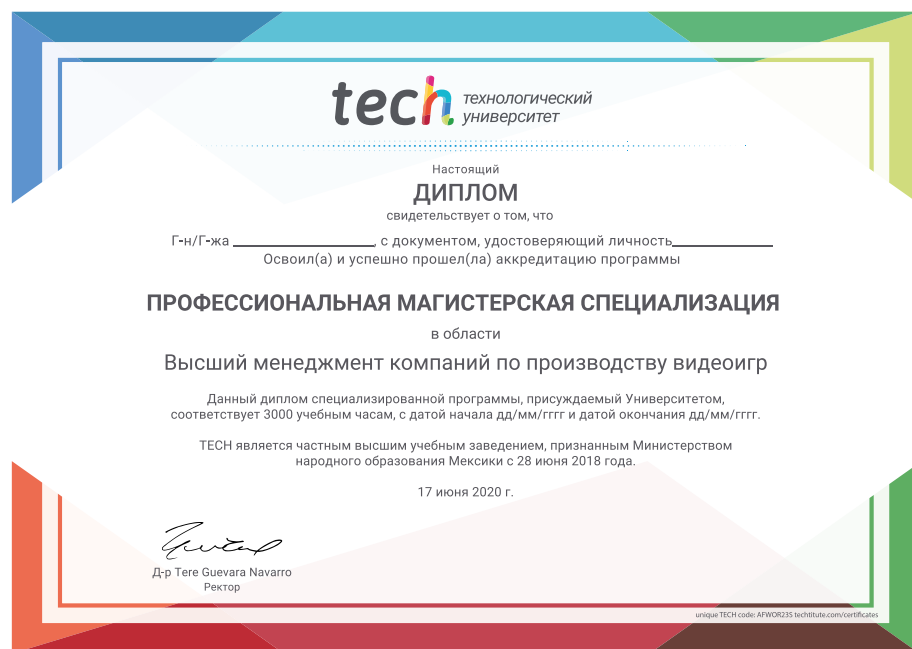
После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом **Профессиональной магистерской специализации**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Профессиональной магистерской специализации, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Профессиональной магистерской специализации в области Высший менеджмент компаний по производству видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **2 года**



\*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 Высший менеджмент компаний  
по производству видеоигр

Развитие Институты

Виртуальный класс Я

**tech** технологический  
университет

Профессиональная магистерская  
специализация

Высший менеджмент компаний  
по производству видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Профессиональная магистерская специализация

Высший менеджмент компаний по  
производству видеоигр