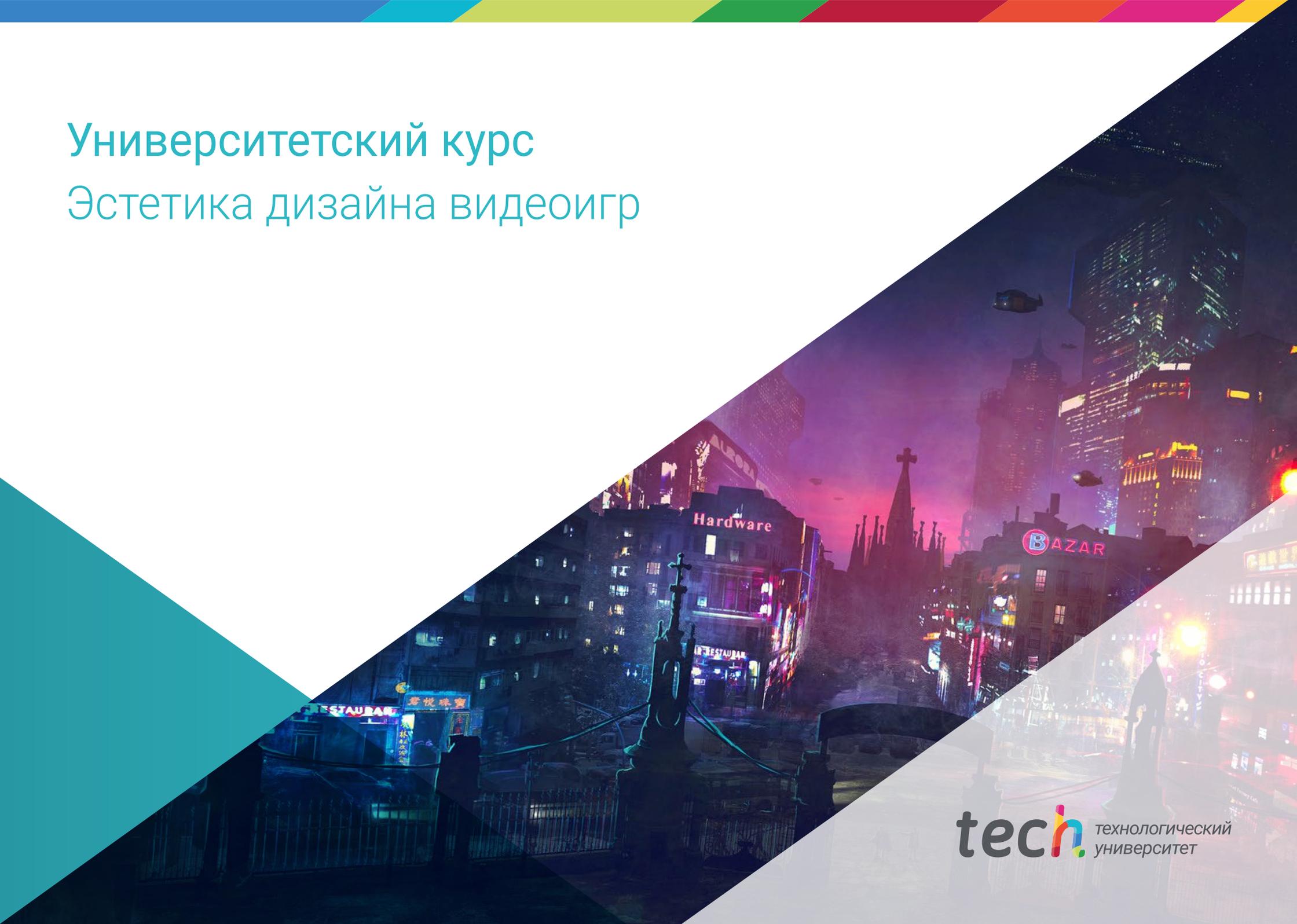


Университетский курс Эстетика дизайна видеоигр





tech технологический
университет

Университетский курс Эстетика дизайна видеоигр

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/aesthetics-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Сегодня в индустрии видеоигр художественный аспект играет очень важную роль. Изображение — главный элемент при рассказе истории, а визуальный аспект — важный момент для привлечения внимания пользователя. Именно поэтому профессионалы, специализирующиеся на искусстве, становятся все более востребованными в этом секторе. Человек, который знает, как развить свою идею и сформировать индивидуальность проекта в целом, выполняет сложную работу, требующую специальных технических знаний, которые можно получить на этой программе, посвященной эстетическому дизайну видеоигр.





““

От разработки простых эскизов до создания высокопрофессионального образа — вот путь, который вы пройдете на Университетском курсе по эстетике дизайна видеоигр”

TECH Технологического университета разработал целую образовательную программу, посвященную искусству видеоигр. Студенты смогут специализироваться в каждой из областей компетенции в соответствии со своими интересами и потребностями. В рамках этой программы отдельный раздел посвящен эстетическому дизайну, где студент получит инструменты и процедуры, которые позволят ему развиваться в этой профессиональной области.

Студент разберется с психологическими и техническими аспектами, которые будут применяться в дизайне объектов, форм, сценариев и *реквизита*; будет знать, как реализовать использование силуэтов и *эскизов* или миниатюр, выполнить чистку и обработку в рамках дизайна художественного шоу, а также внедрение 3D-оборудования и полезность работы. Вы узнаете все необходимое, чтобы уметь создавать работы с интеллектуальным замыслом и с учетом проекта.

Ваше путешествие по содержанию этого Университетского курса будет проходить просто и динамично благодаря инновационным методам, которые являются частью методики обучения, проводимой командой преподавателей-экспертов в области *концепт-арта* для видеоигр, составляющих эту программу.

С помощью системы онлайн-обучения, которая дает студенту возможность комфортно заниматься в любом месте и в любое время. Используя выбранное вами устройство с доступом в Интернет, в режиме, адаптированном к текущей системной реальности.

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

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области искусства и дизайна для видеоигр
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет теоретическую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ◆ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ 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



Помимо рисования линий, речь идет о создании индивидуальности проекта путем понимания его интеллектуального замысла"

“

Возможности трудоустройства для дизайнеров видеоигр растут, вы можете работать в анимационных студиях, производственных компаниях и продюсерах аудиовизуальной продукции для кино или телевидения, решите свое будущее сегодня”

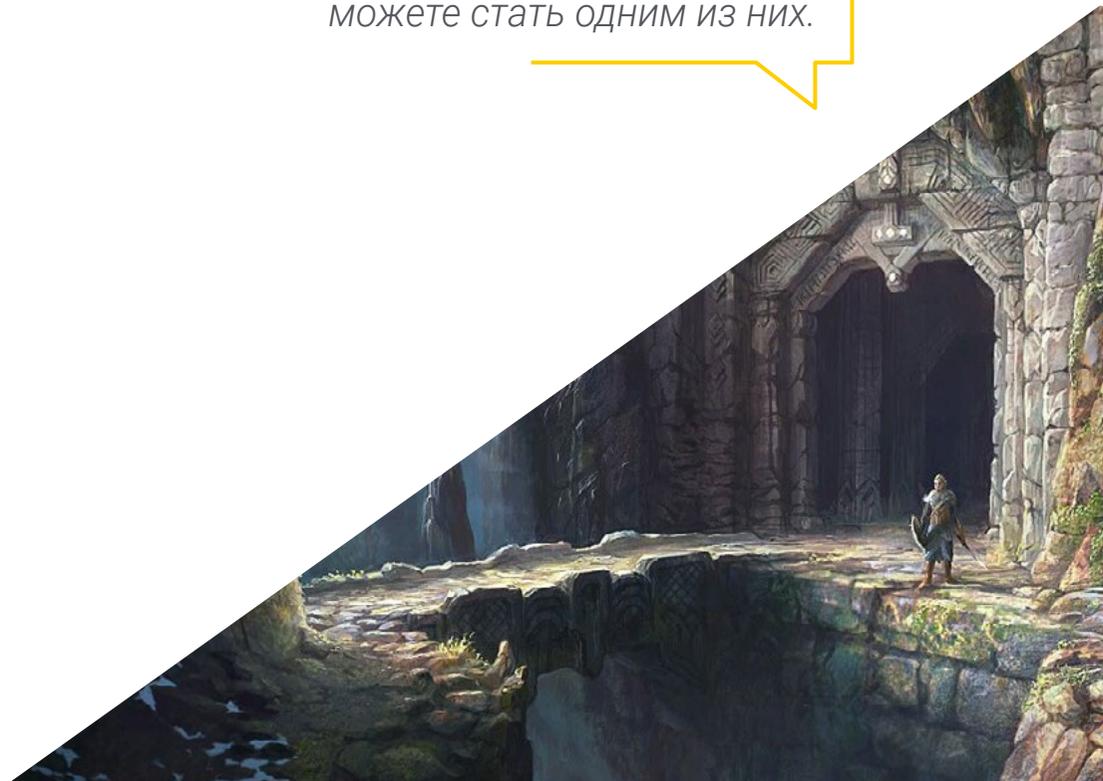
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Реквизит — это все движущиеся или переносные объекты на сцене, поэтому он играет важную роль в создании видеоигр и анимации. В этой программе вы научитесь его создавать.

Онлайн-образование стало выбором миллионов людей по всему миру, и вы можете стать одним из них.



02

Цели

Этот Университетский курс по эстетике дизайна видеоигр позволит студентам научиться всему необходимому для создания визуальных работ с интеллектуальным замыслом и с учетом особенностей проекта. Вы научитесь развивать свою идею от простых письменных набросков до изображения высокопрофессионального уровня, профилируя себя на рынке *концепт-арта*, обеспечивая необходимые навыки, которые позволят вам углубиться в технику благоустройства и визуального баланса виртуального произведения. Для достижения такого уровня обучения TESH определил ряд общих и конкретных целей, чтобы сделать процесс обучения более эффективным для будущего выпускника.



“

*Система образования,
адаптированная
к реальности и текущим
потребностям людей”*



Общие цели

- ◆ Разрабатывать визуальный образ видеоигр
- ◆ Уметь создавать привлекательный и инновационный образ, применяя различные техники
- ◆ Знать, как представить работу подходящим образом, подробно применяя переменные дизайна
- ◆ Объединить элементы истории искусства с новыми технологиями
- ◆ Оптимизировать результаты, изучая инновационные методологии, применяемые в данной программе
- ◆ Достичь индивидуального стиля, который будет выгодно отличать вас на рынке труда





Конкретная цель

- ◆ Придумывать художественные концепции для дизайна видеоигр
- ◆ Научиться профессионально разрабатывать персонажей и реквизит
- ◆ Ознакомиться с основами дизайна одежды и декораций
- ◆ Проанализировать произведение искусства, чтобы знать, как привести его в порядок и представить должным образом

“

Искусство превращения невидимого в видимое – это магия, которая требует больших усилий. Запишитесь на Университетский курс в области эстетики дизайна видеоигр и совершенствуйте свой талант”

03

Руководство курса

Преподавательский состав Университетского курса "Эстетика дизайна видеоигр" предлагает своим опытом образование высочайшего уровня для всех, кто хочет развить свои навыки в индустрии виртуальных развлечений. Благодаря процессам и методологии обучения, применяемым ТЕСН Технологического университета в своем Виртуальном кампусе, эксперты сопровождают процесс обучения, предоставляя студентам лучшие инструменты для развития всех их навыков. Повысьте свой профиль и выделитесь на рынке труда с растущей конкуренцией.



“

*Найдите свое вдохновение
в мире дизайна,
познакомившись с лучшими
экспертами в этой отрасли”*

Руководство



Г-н Микель Алаэс, Джон

- ♦ Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- ♦ Концептуальный художник в Máster D
- ♦ Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств, Политехнический университет в Валенсии UPV
- ♦ Концептуальное искусство и цифровая иллюстрация в Master D Rendr



04

Структура и содержание

Учебный план разработан для динамичного и глубокого обучения на основе практического теоретического материала, доступного онлайн, в соответствии с требованиями и параметрами всех программ ТЕСН Технологического университета. Этот Университетский курс в области эстетики дизайна видеоигр позволит студенту понять концепции от фундаментальных основ дизайна до самых передовых, применяя новые технологии и процедуры, которые сделают студента гораздо более конкурентоспособным профессионалом.





“

Свобода выбора того, как, когда и где изучать материалы высокого качества, — это преимущество, которое дает методология, используемая TECH”

Модуль 1. Дизайн в видеоиграх

- 1.1. Дизайн в видеоиграх
 - 1.1.1. Дизайн и видеоигры
 - 1.1.2. Концепт
- 1.2. Идея
 - 1.2.1. Референсы
 - 1.2.2. Написание
 - 1.2.3. набросок
- 1.3. Итерация
 - 1.3.1. Силуэты
 - 1.3.2. Советы
 - 1.3.3. *Дизайн формы*
- 1.4. Дизайн персонажей
 - 1.4.1. Психология персонажа
 - 1.4.2. Цвет
 - 1.4.3. Детали
- 1.5. Дизайн реквизитов
 - 1.5.1. Форма
 - 1.5.2. Полезность
 - 1.5.3. Важность
- 1.6. Дизайн декораций
 - 1.6.1. Композиция
 - 1.6.2. Детали
 - 1.6.3. Глубина





- 1.7. Дизайн одежды
 - 1.7.1. Примеры
 - 1.7.2. Вдохновение
 - 1.7.3. Оригинальность
- 1.8. Цвет в дизайне
 - 1.8.1. Значение
 - 1.8.2. Психология
 - 1.8.3. Фокусные точки
- 1.9. Польза в работе
 - 1.9.1. Индустрия видеоигр
 - 1.9.2. Оборудование 3D
 - 1.9.3. Проект
- 1.10. Дизайн художественных шоу
 - 1.10.1. Питч-дек
 - 1.10.2. Завершенная работа
 - 1.10.3. Чистка

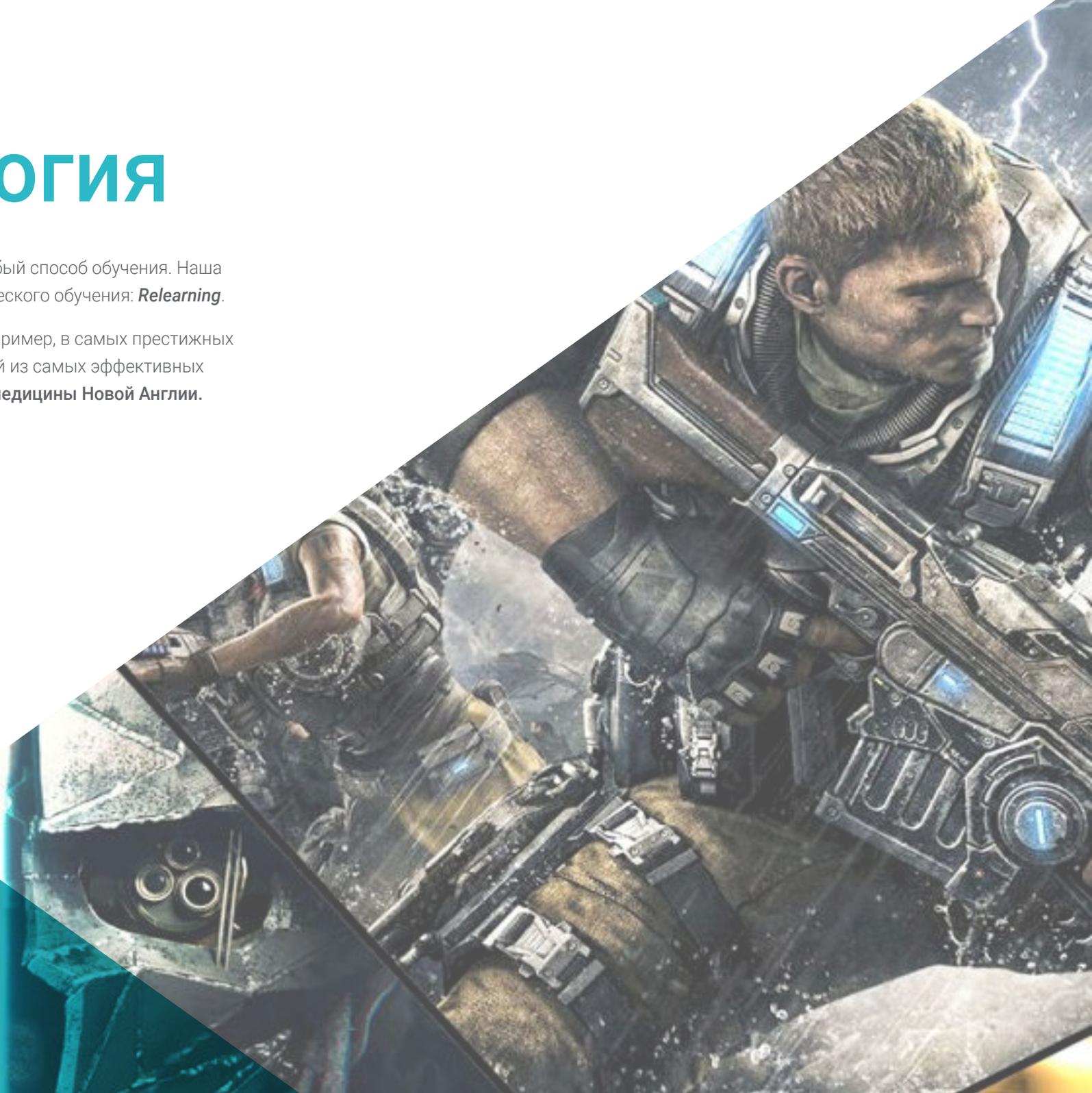
“Заложите основы для построения карьеры, которую вы хотите получить в будущем, специализируясь на эстетическом дизайне видеоигр”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения 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.



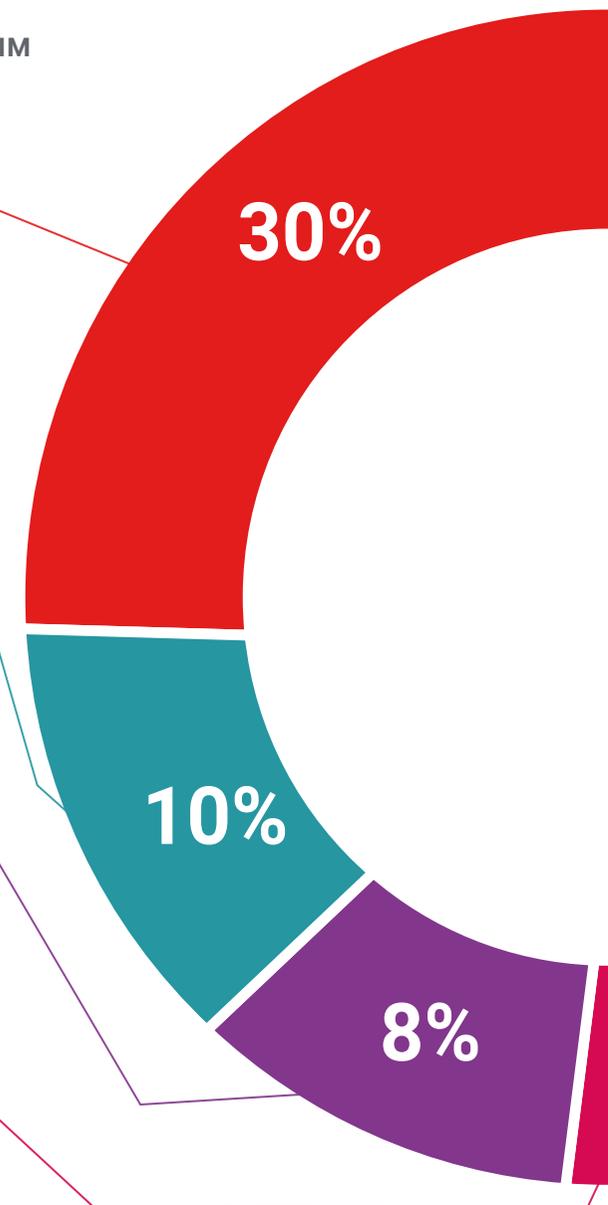
Практика навыков и компетенций

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

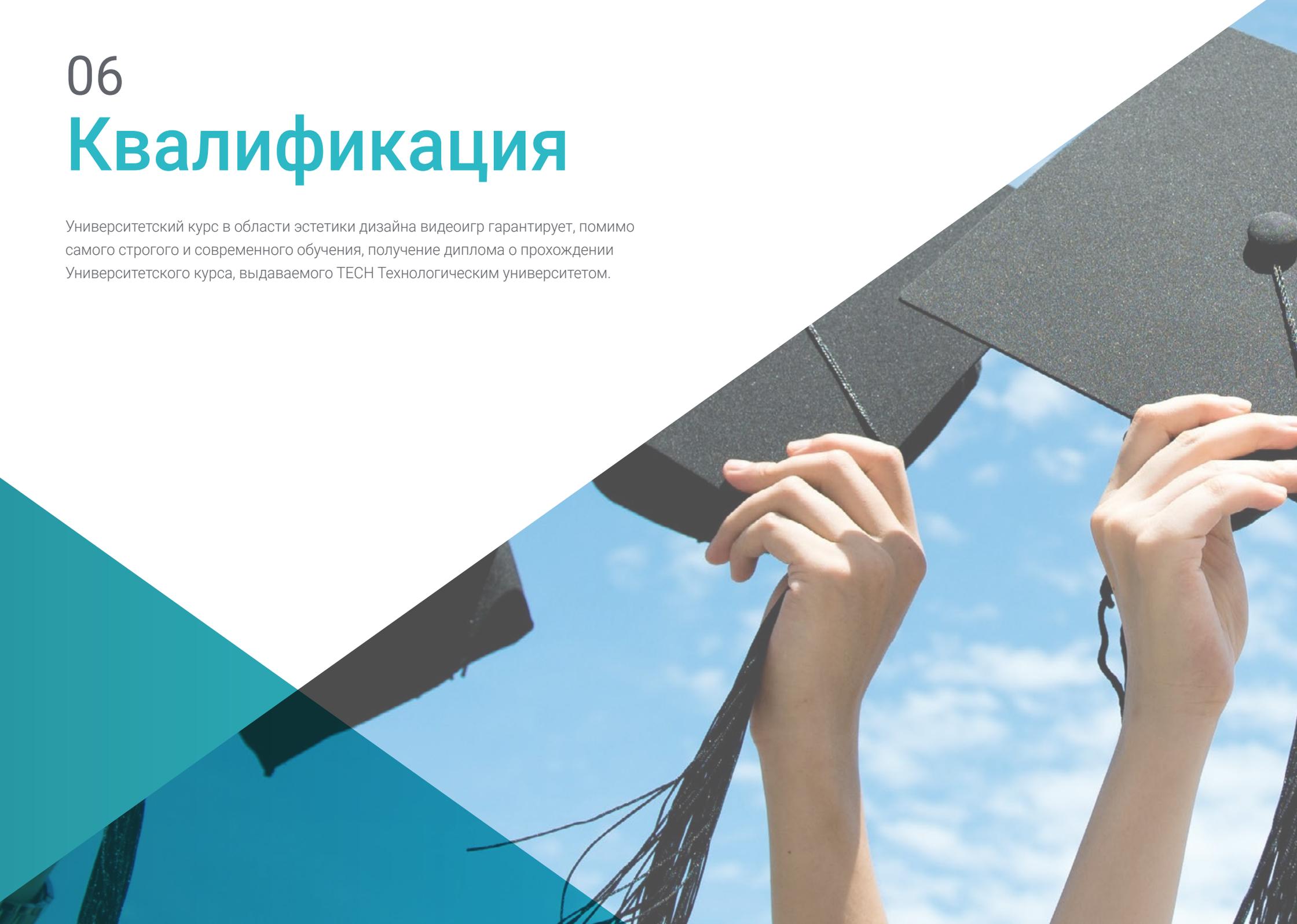
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области эстетики дизайна видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

*Успешно пройдите эту программу
и получите университетский диплом
без хлопот, связанных с поездками
и бумажной волокитой”*

Данный **Университетский курс в области эстетики дизайна видеоигр** содержит самую полную и современную научную 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 Университетском курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области эстетики дизайна 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 Технологии Обучение

Сообщество Обязательство

Знания Инновации

Качество

Веб

Обучение

Университетский курс
Эстетика дизайна видеоигр

Развитие
Виртуальный класс

tech технологический
университет

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

Университетский курс

Эстетика дизайна видеоигр

