

大学课程

电子游戏艺术产业



大学课程 电子游戏艺术产业

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

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/art-industry-video-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学历

28

01 介绍

电子游戏产业的发展需要技术精湛的专业人员，他们必须了解市场成功的自然演变过程。除了要有创造力、掌握不同的技术和工具外，他们还需要了解组织和业务规划、领导自己的工作、懂语言、了解社交网络和数字营销的共存对项目成功的影响、知道如何远程工作以及保持必要的纪律以保持专业性。通过为期六周的在线培训，学员将开始视频游戏行业高级管理人员或企业家的旅程。





“

要想取得成果,就必须将知识与行动相结合,今天就开始你的职业成功之路吧”

在过去两年里,电子游戏业在全球经济中的地位突飞猛进,目前仍是一个不断扩张的行业。它已成为当今最大的就业来源之一,不仅游戏玩家大量涌现,而且更多的人试图将自己的爱好转变为职业。通过电子游戏艺术产业大学课程的学习,数字艺术专业人员将对如何在当前市场中发展有更广阔的视野,并能设计出促进其职业发展的战略。

在该课程中,您将学习到管理电子游戏行业主要艺术部门所需的所有“必备知识”为此,您必须了解远程工作的基本知识、团队合作、作品注册的法律依据、当今非常重要的网络环境和数字营销、国内和国际上的良好做法,您将完美地辨别出如何制作专业作品集,向社会展示您的作品。

作为 TECH 科技大学学习过程的基本组成部分,教学团队将始终陪伴和指导学生,通过虚拟校园和学习平台促进培训过程,使学生的体验更加动态和安全,并使他们能够在整个课程期间在实施所学知识方面取得进步。

远程学习的方法和再学习技术使学生能够不断收集数据和经验,从而获得显著的成长,赋予他们自主权和更大的责任感。此外,在 TECH 平台上,您可以通过任何有网络信号的设备连接访问所有内容,还可以下载学习材料,以便随时查阅。数字校园提供论坛、会议室、数字图书馆、聊天室和流媒体平台,让你在学习过程中随时了解最新情况。

这个**电子游戏艺术产业大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由电子游戏艺术行业的专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 书中的图表内容提供了专业实践所必需的学科实用信息
- ◆ 通过实际练习提高学习能力的自我评估过程
- ◆ 它特别强调构成电子游戏开发项目的多个方面
- ◆ 理论讲座、专家提问、争议问题论坛和个人思考工作
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上获取可下载内容

“

得益于 TECH 所采用的方法,六周的学习取得了显著的成果”

“

除了良好的项目视觉形象外,还要知道如何推销项目,了解成为电子游戏艺术行业成功企业家的必备条件”

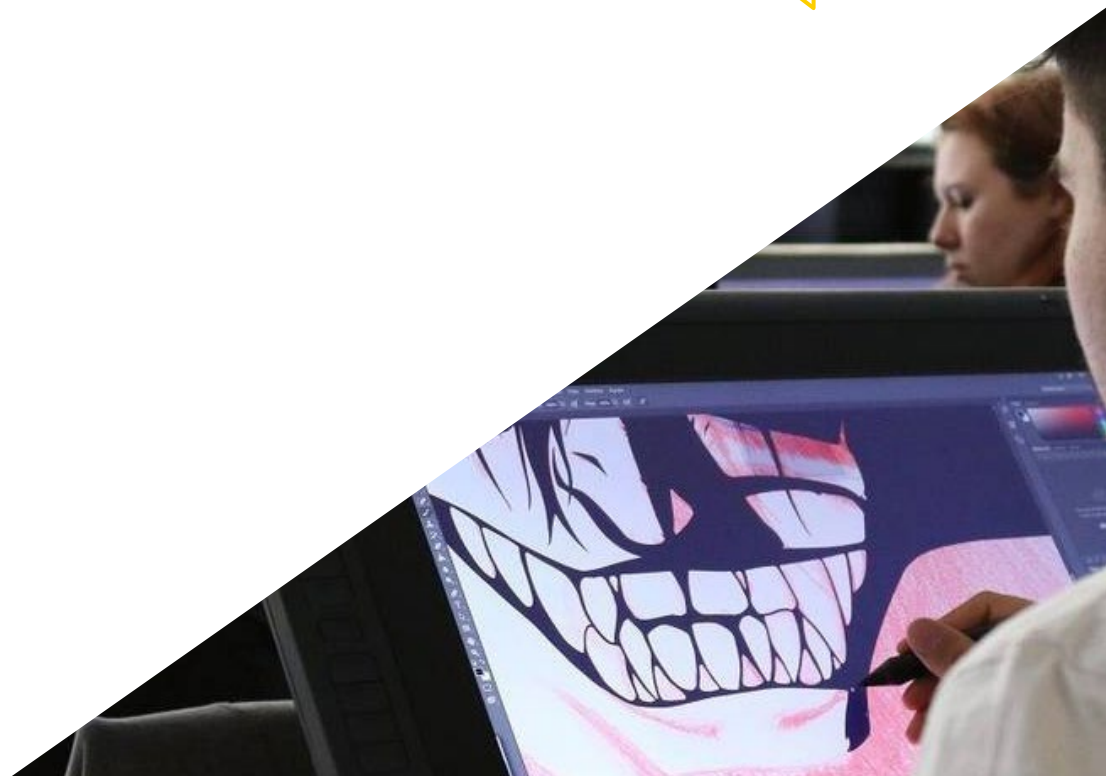
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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

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

了解如何在当今不同的工作环境中工作,是任何希望在电子游戏艺术行业中脱颖而出的专业人士的必修课。

每个专业人员都需要时间接受培训,这就是 TECH 提供学习系统的原因。



02 目标

通过电子游戏艺术产业大学课程的学习, 学生将全面了解管理电子游戏产业主要艺术部门所需的所有 "必要条件" 该课程的目的是让专业人员在适合市场现实的模式基础上形成自己的独特风格, 在工作环境中塑造自己的质变。





“

获取新知识是通往成功的
唯一必经之路, 区别在于
你对待知识的态度”



总体目标

- ◆ 了解电子游戏行业经理人发展的重要方面
- ◆ 在当今不同的工作环境中高效运作
- ◆ 通过课程的互动方法, 应用所学技术开展实际工作
- ◆ 掌握有效利用资源和材料的技能, 以适合每次创作





具体目标

- ◆ 了解电子游戏行业的必备品
- ◆ 用不同语言创建作品集
- ◆ 在与行业相关的网站和社交媒体网站上占有一席之地。
- ◆ 了解远程工作和保持专业精神所需的纪律

“

在电子游戏艺术行业, 光靠想象力是不够的, 还必须要有计划和组织, 我们将帮助您实现这些目标”



03

课程管理

电子游戏艺术产业大学课程的师资队伍，他们传授的知识、工具和程序将带领学生踏上电子游戏艺术行业的学习之旅。通过在课程中获得的经验、对实际案例的研究以及在整個学习过程中专家们的互动交流，保证毕业生能够拓宽自己的专业视野。





“

在 TECH 学习意味着从每个学科的专家那里学到经过认证的高质量知识”

管理人员



Mikel Alaez, Jon先生

- ◆ 英语教练播客《角色的概念艺术家
- ◆ D 级大师的概念艺术家
- ◆ 毕业于 UPV 美术大学艺术系
- ◆ D Rendr 大师《中的概念艺术和数字插图

教师

Martínez Marín, Igone女士

- ◆ Meridiem Games 出版主管兼产品经理
- ◆ Chicas Gamers 高级视频和社交媒体编辑
- ◆ 马德里理工大学电信工程学位
- ◆ Autodesk Maya Design 3D 培训由 EscuelaTrazos 提供



04 结构和内容

为了让电子游戏艺术产业大学课程的学生获得未来职业发展所需的最佳工具,TECH 的专业教学团队设计了一个课程,其具体内容涉及该行业公司高级行政人员和管理人员的基本知识。由于采用了当前教育领域最具创新性的方法,即基于实践和动态过程的再学习,知识的吸收变得更加有效和持久。





“

无论您是否习惯于处理虚拟环境,您都可以通过 TECH 的学习方法轻松高效地学习”

模块1.电子游戏的艺术产业必须

- 1.1. 专业形象
 - 1.1.1. 展示您的作品
 - 1.1.2. 人气
 - 1.1.3. 社区
- 1.2. 文件夹
 - 1.2.1. 网页
 - 1.2.2. 实体
 - 1.2.3. 提示
- 1.3. 提交论文
 - 1.3.1. 清理草图
 - 1.3.2. 安装
 - 1.3.3. 格式
- 1.4. 文件夹
 - 1.4.1. 提示
 - 1.4.2. 语言
 - 1.4.3. 数据
- 1.5. 实习
 - 1.5.1. 国家
 - 1.5.2. 国际
 - 1.5.3. 混合动力
- 1.6. 社交网络
 - 1.6.1. 艺术站
 - 1.6.2. Linkedin
 - 1.6.3. Instagram



- 1.7. 网络
 - 1.7.1. 平台
 - 1.7.2. 文件夹
 - 1.7.3. 接触
- 1.8. 工程登记
 - 1.8.1. 网页
 - 1.8.2. 权利
 - 1.8.3. 法律
- 1.9. 团队合作
 - 1.9.1. 提示
 - 1.9.2. 沟通
 - 1.9.3. 重要性
- 1.10. 电信办公
 - 1.10.1. 开放时间
 - 1.10.2. 纪律
 - 1.10.3. 语言

“

电子游戏艺术行业是一个不可阻挡的增长市场,对于那些希望进入就业市场的人来说是一个难得的机会”

05 方法

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

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





“

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

案例研究, 了解所有内容的背景

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

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



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

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

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

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。



再学习方法

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

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

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

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



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

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

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

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



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

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

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



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



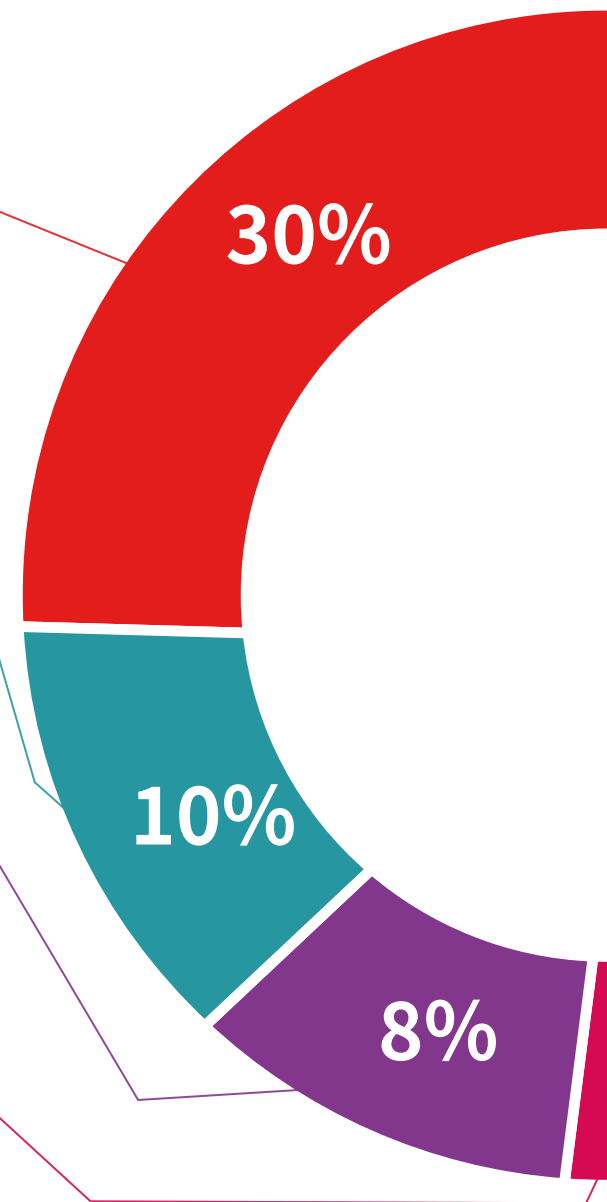
技能和能力的实践

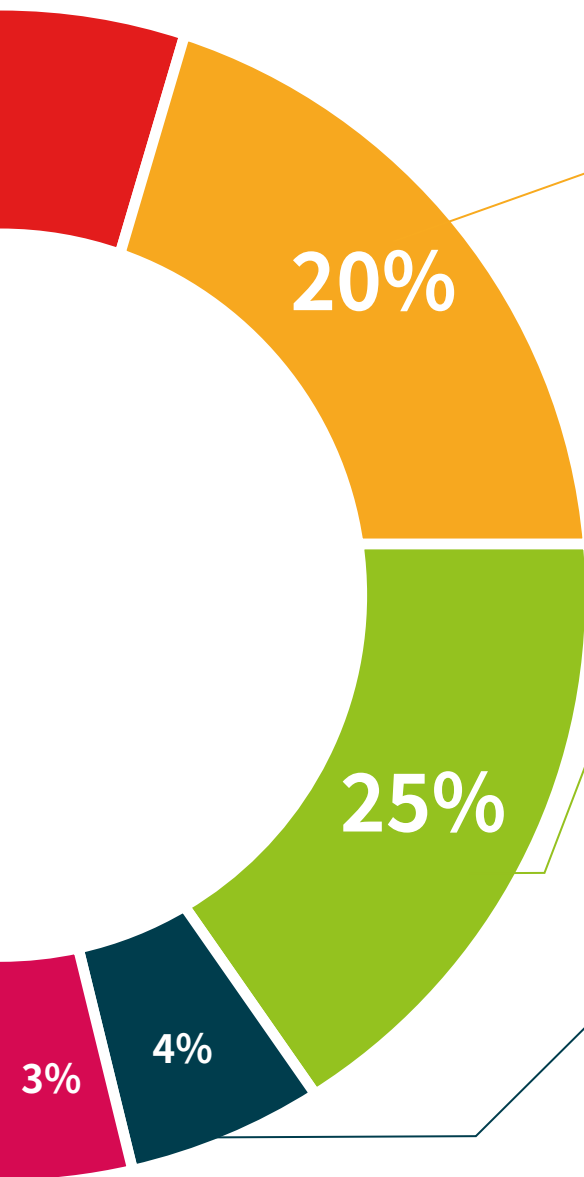
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

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





案例研究

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



互动式总结

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



测试和循环测试

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



06 学历

电子游戏艺术产业大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏艺术产业大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

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

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

学位:**电子游戏艺术产业大学课程**

官方学时:**150小时**



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

tech 科学技术大学

大学课程
电子游戏艺术产业

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

大学课程

电子游戏艺术产业

