

# Университетский курс Инновации в компаниях по разработке видеоигр





**tech** технологический  
университет

## Университетский курс Инновации в компаниях по разработке видеоигр

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/innovation-video-game-companies](http://www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/innovation-video-game-companies)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Руководство курса

---

стр. 12

04

Структура и содержание

---

стр. 16

05

Методика обучения

---

стр. 20

06

Квалификация

---

стр. 30

# 01

# Презентация

Искусство инноваций — это, несомненно, элемент, который служит отличительным фактором для компании, занимающейся разработкой видеоигр. Выделяться на фоне конкурентов — значит повышать свою ценность, поэтому все больше компаний в этом секторе ищут профессионалов, которые помогут им в решении этой задачи. Эта программа предназначена для тех, кто хочет углубить свои знания в этой области и улучшить свою будущую карьеру. По этой причине данный университет предлагает большие преимущества для прохождения таких программ, как эта, например, возможность обучения онлайн, без расписания и ограничений.





“

*Узнайте, как проанализировать элементы и компоненты, необходимые для развития инновационных навыков и способностей с предпринимательским видением”*

Инновации — очень ценное качество компании. Это тот элемент, который может выделить ее на фоне конкурентов. В случае с компаниями, производящими видеоигры, важно, чтобы их продукция чем-то отличалась от других, потому что таким образом они могут обеспечить более широкое потребление своих игр и, следовательно, принести компании больше прибыли. Инновации и индустрия — понятия, которые идут рука об руку, поскольку одно из них является движущей силой роста другого.

По этой причине данная программа открывает путь к очень важному рабочему месту. Специалист будет отвечать за анализ проектов, в которых внедряются инновации. Еще одной задачей на должности в компании, производящей видеоигры, будет экспорт процессов, функциональных возможностей и технологий в другие отрасли, такие как геймификация, токенизация и использование аватаров.

Благодаря учебному плану, подготовленному высококвалифицированными преподавателями, студент найдет наиболее важные моменты для своего развития в этой специализации. Используя отличные методы обучения, преподаватели этого Университетского курса представляют концепции с помощью мультимедийных ресурсов. Таким образом, им удастся сделать их более наглядными и привлекательными для студентов.

Все это прекрасно дополняется онлайн-методикой, предлагаемой TECH. Она основана на том, что студент имеет возможность изучать эту академическую программу из любого места, где у него есть доступ в интернет. Без расписания и ограничений, что является настоящим удобством для тех, кто вынужден совмещать учебу с работой или личными делами в своей жизни.

Данный **Университетский курс в области инноваций в компаниях по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Использование тематических кейсов, чтобы сделать процесс обучения более насыщенным
- ◆ Специализированные материалы по разработке видеоигр и анимации
- ◆ 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



*В компании важно определить отдачу от инвестиций, которые приносит видеоигра. Это будет одной из задач, которую студенты, окончившие эту программу, будут решать в рабочей среде”*

“

*Станьте экспертом в инновационном секторе благодаря нашим преподавателям и различным преимуществам, которые предлагает эта программа от крупнейшего онлайн-университета в мире: TECH Технологический университет”*

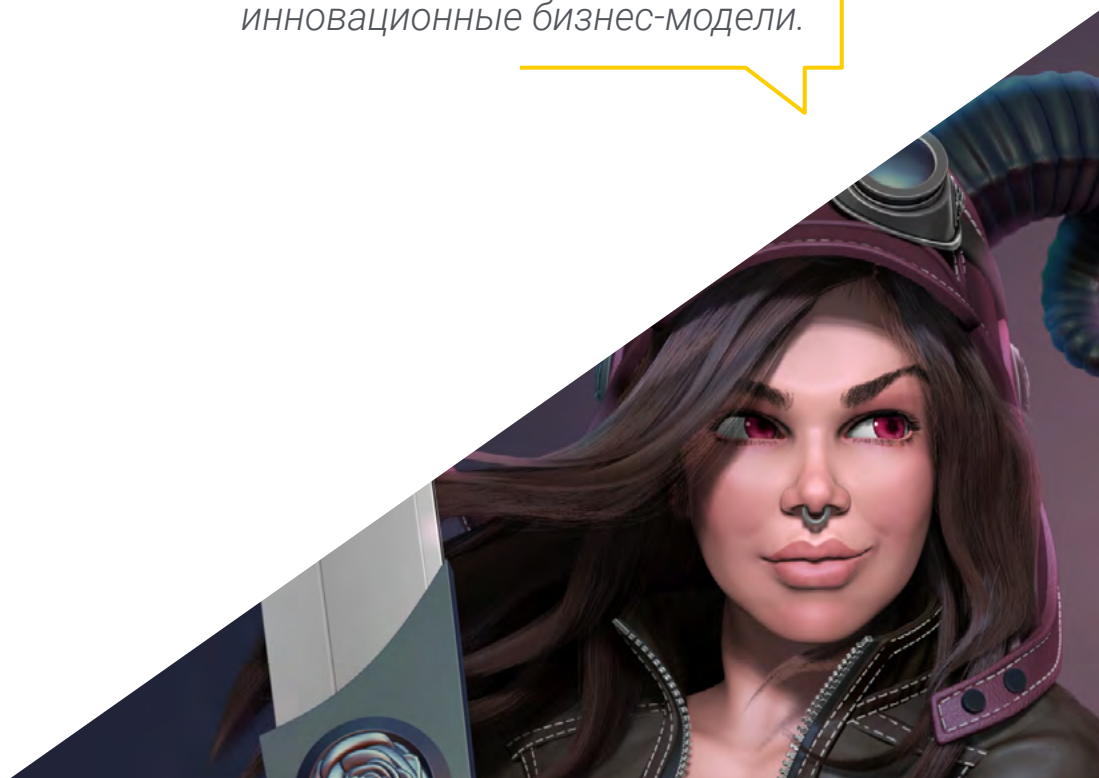
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

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

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

*Повторение понятий больше не является задачей ученика. Наша методология Relearning разработана таким образом, что именно наши преподаватели повторяют и подчеркивают их.*

*Подготовьтесь с помощью нашей программы и взгляните на самые инновационные бизнес-модели.*



# 02

## Цели

Цели, как общие, так и конкретные, данного Университетского курса не являются случайными. Эти цели направлены на то, чтобы максимально использовать навыки, необходимые в инновационных отделах компаний. Благодаря им студент приобретет знания, необходимые для успешного трудоустройства в компании, производящей видеоигры.







“

*Достигните целей, предлагаемых этой программой, и начните свою профессиональную карьеру в этом секторе”*



## Общие цели

---

- ◆ Разрабатывать стратегий для отрасли
- ◆ Обладать глубоким пониманием новых технологий и инноваций в отрасли





### Конкретная цель

---

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

“

*Управляйте инновационными талантами как основополагающей частью капитала компании”*

# 03

## Руководство курса

Руководство этого Университетского курса состоит из профессионалов сектора видеоигр с большим опытом работы в крупных компаниях. Они будут направлять студентов, предлагая не только объяснения по учебной программе, но и опыт в реальных ситуациях, который окажется очень полезным. Таким образом, студент будет чувствовать себя комфортно, получая максимальную отдачу от учебы.





“

*Преподавательский состав этой программы обладает богатым опытом, который очень пригодится вам во время обучения в университете”*

## Руководство



### Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- ♦ Разработчик видеоигр и приложений для нескольких устройств
- ♦ Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- ♦ Директор программы PS Talents в PlayStation Iberia
- ♦ Партнер/директор по производству, маркетингу и операциям в ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Партнер/менеджер по производству и операциям/дизайнер продукции в DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Онлайн-менеджер в отделе маркетинга в AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Сотрудник отдела дизайна и лицензирования в LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Ассистент по операциям в компании DISTRIMAGEN SL., Мадрид (Испания)
- ♦ Степень бакалавра коммуникационных наук Мадридского университета Комплутенсе
- ♦ Официальная степень магистра в области менеджмента, маркетинга и коммуникаций в Университете Камило Хосе Села, Мадрид
- ♦ Степень магистра в области телевизионного производства в IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом.



## Преподаватели

### Гн Очоа Фернандес, Карлос Х.

- ◆ Специалист по технологическим инновациям, цифровому маркетингу и предпринимательству
- ◆ Основатель и генеральный директор компании ONE Digital Consulting
- ◆ Менеджер и советник в таких компаниях, как SIEMENS, Sagentia, Altran и Eptron
- ◆ Эксперт-оценщик для Европейской комиссии
- ◆ Независимый эксперт по оценке для Alberta Innovates (Канада)
- ◆ Ментор Швейцарского национального научного фонда (SNSF)
- ◆ Инженер Мадридского политехнического университета
- ◆ Международная программа MBA по предпринимательству в Бэбсон-колледже
- ◆ Президент Мадридского/Испанского отделения Ассоциации VR/AR

“

*Воспользуйтесь возможностью узнать о последних достижениях в этой области, чтобы применить их в своей повседневной практике”*

# 04

## Структура и содержание

Учебный план, составляющий эту программу, разделен на 10 тем, которые затрагивают наиболее важные моменты инноваций для компаний, производящих видеоигры. В четкой, краткой и упорядоченной структуре представлены вопросы, с которыми студент может столкнуться в возможной рабочей ситуации. Решения возможных кейсов, которые могут возникнуть в реальной обстановке, будут представлены вместе с теорией, которая поможет в полной мере овладеть знаниями.





“

*Применение новых процессов и технологий — ключевые вопросы, которые вы будете развивать на занятиях, проводимых в рамках этого модуля”*

## Модуль 1. Инновации

- 1.1. Стратегия и инновации
  - 1.1.1. Инновации в видеоиграх
  - 1.1.2. Управление инновациями в видеоиграх
  - 1.1.3. Инновационные модели
- 1.2. Инновационный талант
  - 1.2.1. Внедрение культуры инноваций в организациях
  - 1.2.2. Талант
  - 1.2.3. Карта культурных инноваций
- 1.3. Руководство и управление талантами в цифровой экономике
  - 1.3.1. Жизненный цикл таланта
  - 1.3.2. Рекрутинг — поколенческие ограничения
  - 1.3.3. Удержание: *Вовлеченность*, лояльность, приверженность
- 1.4. Бизнес-модели в инновациях видеоигр
  - 1.4.1. Инновации в бизнес-моделях
  - 1.4.2. Инструменты для инноваций в бизнесе
  - 1.4.3. *Навигатор* бизнес-модели
- 1.5. Управление инновационными проектами
  - 1.5.1. Клиент и инновационный процесс
  - 1.5.2. Разработка ценностного предложения
  - 1.5.3. Экспоненциальные организации
- 1.6. Agile-методологии в инновациях
  - 1.6.1. *Дизайн-мышление* и методология *Lean Startup*
  - 1.6.2. Модели управления проектами Agile: Kanban и Scrum
  - 1.6.3. *Бережливый Canvas*
- 1.7. Управление валидацией инноваций
  - 1.7.1. Прототипирование (PMV)
  - 1.7.2. Валидация клиентов
  - 1.7.3. Поворот или сохранение



- 1.8. Инновация процесса
  - 1.8.1. Возможности для инновации процессов
  - 1.8.2. *Time-to-Market*, сокращение неценностных задач и устранение дефектов
  - 1.8.3. Методологические инструменты для процессных инноваций
- 1.9. Подрывные инновации
  - 1.9.1. Технологии физико-цифровой гибридации
  - 1.9.2. Технологии связи и обработки данных
  - 1.9.3. Прикладные технологии управления
- 1.10. Возврат инвестиций в инновации
  - 1.10.1. Стратегии монетизации данных и инновационных активов
  - 1.10.2. ROI инноваций. Общий подход
  - 1.10.3. Воронки

“ Не упускайте ни одной возможности. Улучшите свою карьеру с помощью этой программы, относящейся к развивающейся сфере бизнеса”



05

# Методика обучения

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

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



“

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

## Студент — приоритет всех программ ТЕСН

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

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

“

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



### Самые обширные учебные планы на международном уровне

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

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

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

“

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

## Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.





## Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

*Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.*



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

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

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

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

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



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

### Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

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

## Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

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

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

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

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



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



#### Учебные материалы

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



#### Практика навыков и компетенций

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



#### Интерактивные конспекты

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



#### Дополнительная литература

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





#### Кейс-стади

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



#### Тестирование и повторное тестирование

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



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

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



#### Краткие справочные руководства

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



06

# Квалификация

Университетский курс в области инноваций в компаниях по разработке видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Университетский курс в области инноваций в компаниях по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Университетский курс в области инноваций в компаниях по разработке видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

**tech** технологический университет

Университетский курс  
Инновации в компаниях  
по разработке видеоигр

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

Университетский курс  
Инновации в компаниях  
по разработке видеоигр

