

大学课程

3D视频游戏的制作和投稿





大学课程

3D视频游戏的制作和投稿

- » 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

网络入口: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/production-pitching-3d-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

学位

28

01 介绍

在许多情况下,有一个好的想法并不足以保证一个视频游戏项目的成功,因为它的生产需要人力和经济资本的投资,在大多数情况下,只有大公司才能承担。出于这个原因,管理Pitching战略成为这个领域的创意人的基本要求,他们将能够通过这个非常完整和动态的课程进行工作。这是一个多学科和100%在线的学位,毕业生将能够通过150小时的最佳理论,实践和附加内容,完善他们在开发有吸引力和准确的游戏提案方面的技能。一个独特的学术机会,成为精通视频游戏制作的专业人士,对未来充满期待。



“

专门从事视频游戏项目的制作和推介的最佳课程, 100% 在线, 只需6周的培训”

纵观视频游戏行业的历史,有一些创新和创造性的想法,由于缺乏企业的支持而未能成功。现在已经倒闭的THQ的《疯狂》,Crackdown的《愤怒的街头》或PlayStation的《寂静岭》都是这样的例子,尽管它们的内容质量很高,但却没有看到曙光。由于这个原因,在竞争日益激烈的情况下,完美地管理推介策略已成为该行业专业人士的基本要求。

以精确,详细和有吸引力的方式包括项目的所有信息的游戏提案,比没有投入时间准备这一文件的任何其他提案有更好的成功机会。要做到这一点,有必要了解所涉及的不同领域和它们的规格,这一点毕业生将能够通过本大学课程做到。

这是一个深入研究生产分析部分的学位:从级联方法的特点和工作计划的案例学,到项目验收报告的准备。此外,你还将能够深入研究寻求投资的最有效策略,以及良好的生产实践。

所有这些都是通过150小时的最佳理论,实践和附加内容,以方便和可访问的100%在线形式呈现。因此,这是一个独特的学术机会,可以拓宽你的知识面,完善你的专业技能,并在不到6周的时间内成为一个游戏部门真正的专家的投掷专家。

这个**大学课程3D视频游戏的制作和投稿**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由视频游戏和技术方面的专家介绍案例研究的发展。
- ◆ 该书的内容图文并茂,示意性强,实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 特别关注的是虚拟环境中的三维建模和动画。
- ◆ 理论课,向专家提问,关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

一个能让你通过几个小时的最佳理论,实践和附加内容,为没有经验的配置文件建立培训计划的课程”

“

你将学会对努力, 时间进行估计, 并适应你的项目的实际情况, 这样你将始终有一个余地, 在出现任何种类的问题时采取行动”

如果你正在寻找一种资格, 让你对视频游戏开发中的不同敏捷方法有更深入的了解, 这个课程有你要寻找的一切, 甚至更多。

你将深入研究视频游戏制作中可能出现的不同问题, 以及每一个问题的最有效和有利的解决课程。

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。



02 目标

一个游戏项目的成功可能在很大程度上取决于其游戏提案的质量。为此，TECH及其专家团队决定开发这个非常完整的课程，目的是让毕业生能够详细学习不同的生产领域，以便能够准备完整、动态和有吸引力的投标书，从而说服投资公司。为此，他们将拥有最新和最详尽的信息，以及最好的学术工具，以保证他们在不到6周的时间内扩展知识。





“

你将学会如何根据人力资源, 技术和许可要求以及外部开发成本来准确计算项目的生产成本”



总体目标

- ◆ 开发适用于视频游戏的Scrum和敏捷方法来管理项目
- ◆ 建立一个以小时为单位的计算工作量的系统
- ◆ 生成材料, 向投资者介绍项目目标

“你将学习分析竞争的主要策略, 这样你就能完全了解你的直接竞争对手, 并能开发比他们更好的项目”





具体目标

- ◆ 确定Scrum之前的生产方法和它们演变到今天的区别
- ◆ 在不损失项目管理的情况下, 将敏捷思维应用于开发
- ◆ 为整个团队制定一个可持续的框架
- ◆ 预测生产中的人力资源需求, 并拟定基本的人事费用估算。
- ◆ 进行预先分析, 以获得关键信息, 以传达我们项目的最重要价值
- ◆ 用数字来支持项目的销售和融资论据, 证明项目的潜在偿付能力
- ◆ 确定接触出版商和投资者的必要步骤

03 课程管理

TECH在设计其学位时的优先事项之一是建立一支精通课程开发领域的教师队伍。出于这个原因, TECH为这个大学课程选择了一批来自视频游戏制作部门的专业人士, 他们在为大公司管理游戏化项目方面有着丰富的工作经验。此外, 他们是活跃的专家, 所以他们详细了解当前的背景, 这些方面将反映在教学大纲设计的完整性和准确性上。





“

来自博彩业的专业团队将在课程期间陪伴你, 为你提供最好的理论, 实践和附加内容”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 博士

- Intervenía Group 工程和游戏化设计总监
- ESNE 视频游戏设计, 关卡设计, 视频游戏制作, 中间件, 创意媒体产业等专业教授
- Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- 视频游戏设计一书的作者
- 尼玛世界顾问委员会成员



04 结构和内容

TECH在这个大学课程中包含了150小时的最佳理论, 实践和附加内容。后者由以下内容组成: 详细的视频, 研究文章, 动态总结, 补充读物和自我知识练习。这将使毕业生能够以个性化的方式深入了解教学大纲的不同方面。此外, 所有的材料从课程开始就可以在全球校园里找到, 让你可以组织学术经验, 从而获得最大的收益。





“

一个具有高度个性化的学位, 适应每个毕业生的不同需求水平, 但旨在超越他们的所有期望”

模块1. 视频游戏的制作和融资

- 1.1. 视频游戏制作
 - 1.1.1. 级联方法
 - 1.1.2. 缺乏项目管理和工作计划的缺失
 - 1.1.3. 视频游戏行业缺乏制作部门的后果
- 1.2. 开发团队
 - 1.2.1. 项目开发中的重点部门
 - 1.2.2. 微观管理的关键概况: LEAD 和 SENIOR
 - 1.2.3. JUNIOR profiles 经验不足的问题
 - 1.2.4. 为低经验档案制定培训计划
- 1.3. 游戏开发的敏捷方法
 - 1.3.1. Scrum
 - 1.3.2. AGILE
 - 1.3.3. 混合方法
- 1.4. 工作量, 时间和成本的估算
 - 1.4.1. 开发视频游戏的价格: 概念 主要费用
 - 1.4.2. 任务调度: 要考虑的关键点, 关键和方面
 - 1.4.3. 基于努力点的估算与小时计算
- 1.5. 原型规划中的优先级
 - 1.5.1. 项目总体目标的确立
 - 1.5.2. 功能和关键内容的优先级排序: 根据部门的顺序和需求
 - 1.5.3. 对生产中的功能和内容进行分组以构成可交付成果(功能原型)
- 1.6. 视频游戏制作的良好实践
 - 1.6.1. 会议, 日常会议, 每周会议, 冲刺结束会议, 检查 ALPHA, BETA 和 RELEASE 里程碑结果的会议
 - 1.6.2. 冲刺速度测量
 - 1.6.3. 检测缺乏动力和低生产率并预测生产中可能出现的问题
- 1.7. 生产分析
 - 1.7.1. 前期分析1: 市场状况回顾
 - 1.7.2. 前期分析2: 建立主要项目参考(直接竞争对手)
 - 1.7.3. 先前分析的结论





- 1.8. 开发成本的计算
 - 1.8.1. 人力资源
 - 1.8.2. 技术和许可证
 - 1.8.3. 开发以外的支出
- 1.9. 投资搜索
 - 1.9.1. 投资者类型
 - 1.9.2. 执行摘要
 - 1.9.3. 推介台
 - 1.9.4. 出版商
 - 1.9.5. 自筹资金
- 1.10. 项目事后分析的准备
 - 1.10.1. 公司事后分析的制定过程
 - 1.10.2. 项目积极点分析
 - 1.10.3. 项目负点研究
 - 1.10.4. 项目不足之处的改进建议及结论

“通过TECH和这个完整而全面的课程,你将在短短6周内掌握Scrum和Agile。你准备好了吗?”

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与基于循环的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。



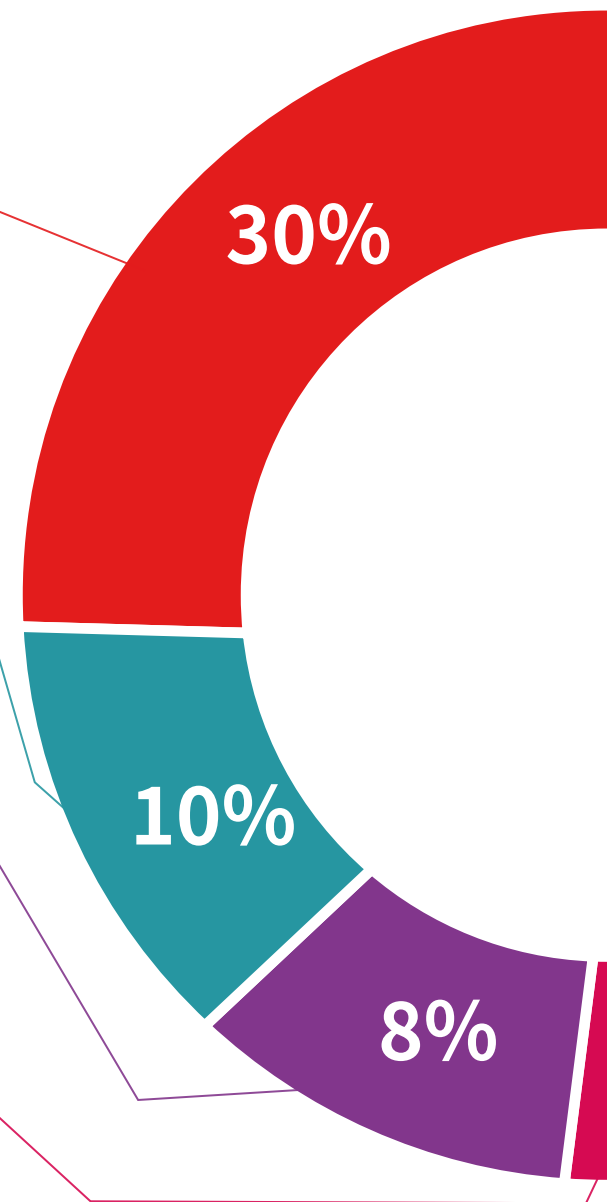
技能和能力的实践

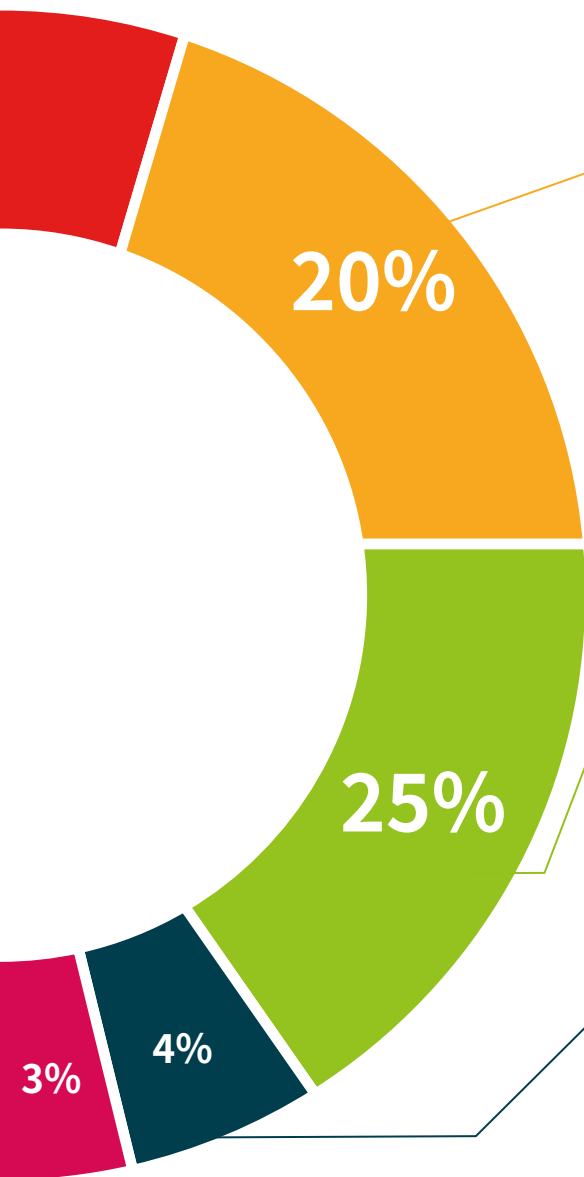
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 学位

3D视频游戏的制作和投稿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3D视频游戏的制作和投稿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: 3D视频游戏的制作和投稿 大学课程

学分: 6

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
3D视频游戏的制作和投稿

- » 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

3D视频游戏的制作和投稿

