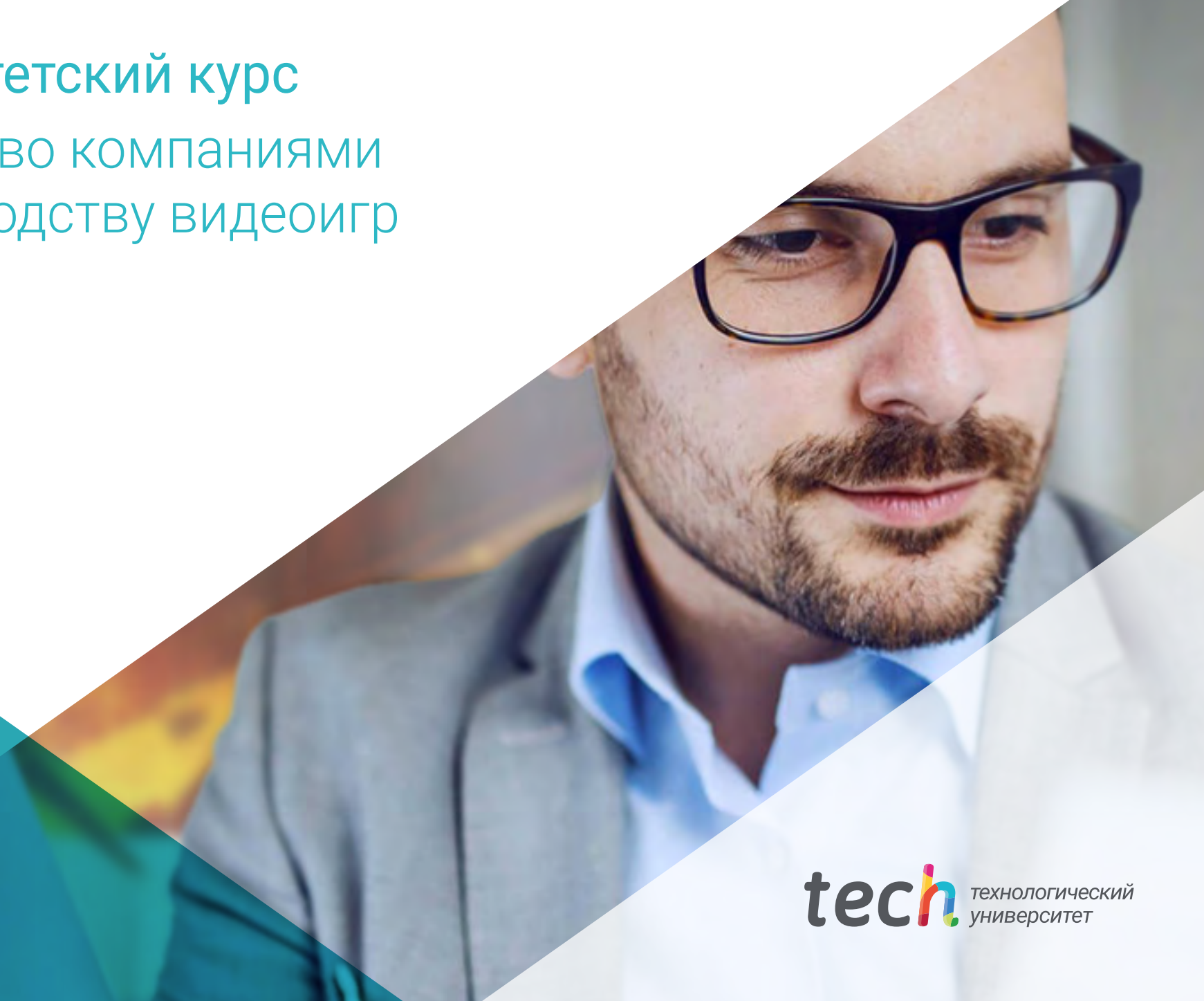


Университетский курс
Руководство компаниями
по производству видеоигр





tech технологический
университет

Университетский курс Руководство компаниями по производству 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/video-game-business-management

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

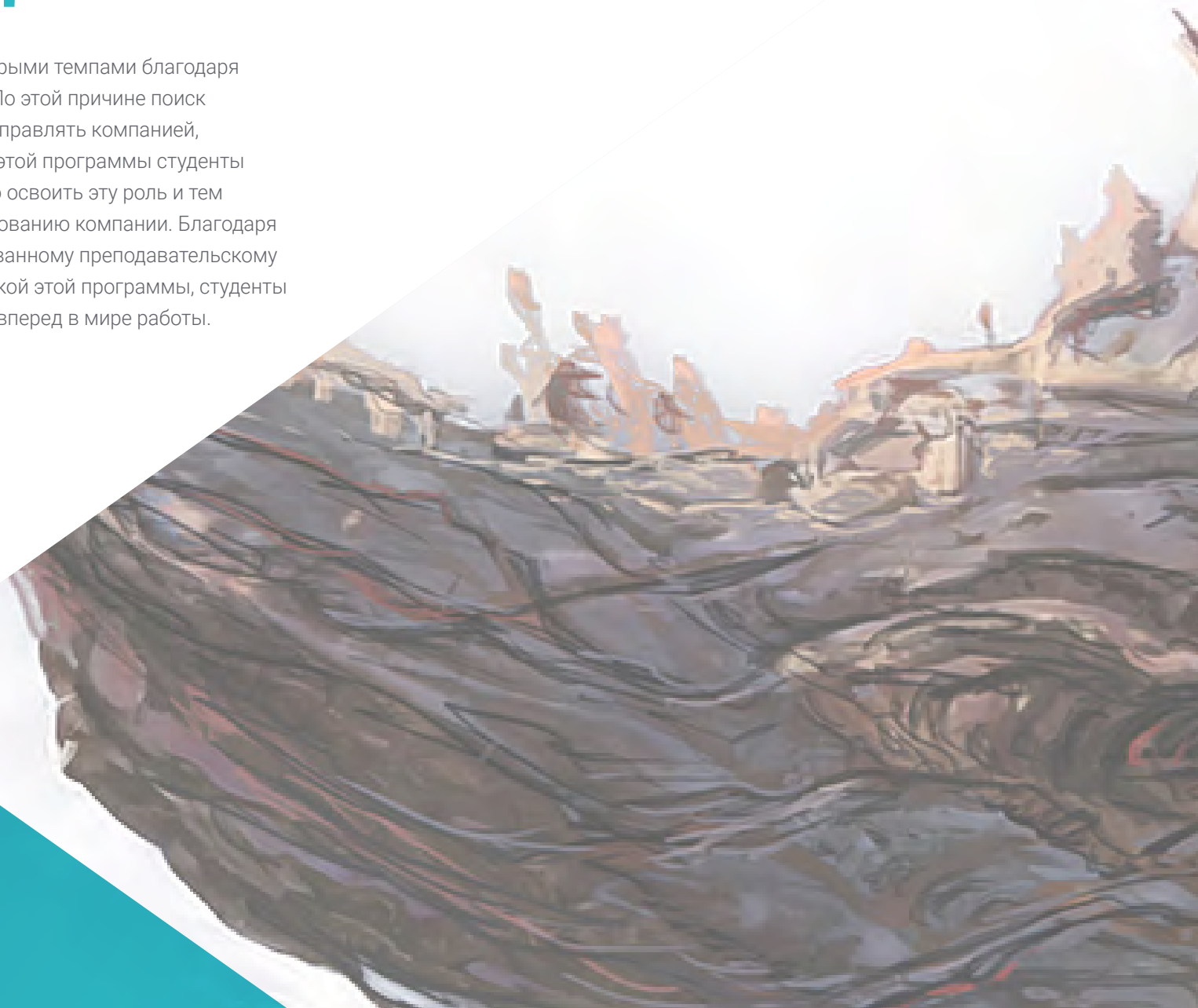
Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Компании, производящие видеоигры, растут быстрыми темпами благодаря огромному потреблению их основного продукта. По этой причине поиск человека, способного взять бразды правления и управлять компанией, становится все более востребованным. В рамках этой программы студенты получают знания, которые позволят им с легкостью освоить эту роль и тем самым способствовать правильному функционированию компании. Благодаря комплексному содержанию, высококвалифицированному преподавательскому составу и преимуществам, предлагаемым методикой этой программы, студенты найдут все, что они искали, чтобы совершить шаг вперед в мире работы.





““

От вас требуется только желание и энтузиазм, а об остальном позаботимся мы. Мы предоставим вам все необходимое для развития в качестве руководителя в компании по производству видеоигр”

Управление компанией — непростая задача. В любой компании руководство подразумевает наличие целого ряда понятий, чтобы быть тем, кто организует и распределяет различные задачи, которые необходимо выполнить. В случае с компанией видеоигр тот, кто выполняет эту роль, должен знать такие вещи, как элементы цепочки создания стоимости, кто является производителем консолей, на которых разрабатывается основной продукт, или управлять профессиональными *киберспортивными* клубами, поскольку они являются фундаментальной частью этой области.

Благодаря этой программе студенты приобретут эти и другие понятия, необходимые в их профессиональной карьере в рамках управления компанией такого уровня. Для этого в их распоряжении есть команда преподавателей, которая с помощью различных образовательных методик научит их успешно развивать свою роль в профессиональной сфере. Благодаря детальному учебному плану вы сможете узнать все тонкости и нюансы этой специализации.

Помимо 100% онлайн-методики этого Университетского курса, в нем также есть психометрические модели. Они основаны на результатах обучения и компетенциях, которые студенты должны приобрести и преодолеть в ходе этой программы. Все это вместе с погружением в изучение каждого предмета делает TECH идеальным университетом для дополнения вашего обучения.

Данный **Университетский курс в области руководства компаниями по производству видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную 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 по производству видеоигр вам придется работать с разными специалистами, например, аниматорами или геймдизайнерами. Познакомьтесь с ними и научитесь управлять ими”

“

Преподаватели этой программы будут повторять ключевые понятия минимум 8 и максимум 16 раз. Этот метод, известный как Relearning, обеспечит вам уверенное приобретение соответствующих знаний”

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 моделируемой 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.

С помощью сторителлинга вы познакомитесь с самыми сложными контекстами и понятиями.

Bandai, Microsoft, Sega и т.д. Благодаря этой программе вы узнаете всех производителей игровых приставок, а также их виды и поколения.



02 Цели

Общие и конкретные цели этой программы помогут студенту получить наиболее актуальные знания в области руководства бизнесом видеоиhr. По завершении обучения студент сможет применить на практике все знания, полученные в период обучения.

Благодаря конкретному и эффективному содержанию, можно стать профессионалом, обладающим всеми необходимыми качествами для работы такого уровня.





“

С помощью ряда общих и конкретных задач вы узнаете все, что необходимо знать для руководства различными рабочими группами в компании, занимающейся производством видеоигр”



Общие цели

- ♦ Обладать глубоким пониманием новых технологий и инноваций в отрасли
- ♦ Освоить функциональные области компаний в секторе видеоигр
- ♦ Понять влияние на управление проектами и руководство командой





Конкретная цель

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

“

Достигните всех целей, предлагаемых этой программой, и добейтесь своей: пройдите специализацию в области руководстве компаниями по производству видеоигр”

03

Руководство курса

Преподавательский состав, обладающий высоким профессионализмом и наглядным опытом, имеет все необходимое для того, чтобы специалист, решивший специализироваться на руководстве бизнесом в секторе видеоигр, обладал всеми необходимыми навыками. Они научат студентов различать профессиональные киберспортивные клубы, а также расскажут о тенденциях развития существующих консолей.





“

Высококвалифицированные преподаватели расскажут вам о самых важных аспектах, необходимых для образцового руководства бизнесом видеоигр”

Руководство



Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- Продюсер 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 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 от IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом



Преподаватели

Г-н Монтеро Гарсия, Хосе Карлос

- ◆ Основатель и креативный директор компании Red Mountain Games
- ◆ Международный представитель PlayStation Talents
- ◆ Креативный директор и основатель компании TRT Labs, Берлин
- ◆ Лауреат премии ITB Berlin, благодаря проекту TimeRiftTours
- ◆ 3D-художник в компании Telvent Global Services
- ◆ 3D-художник в компании Matchmind
- ◆ 3D-художник в компании Nectar Estudio
- ◆ Степень бакалавра в области анализа и управления Политехнического института Монте-де-Коншо, Сантьяго-де-Компостела
- ◆ Степень магистра в области дизайна игр с Naughty Dog's Эмилией Шац от CGMasterAcademy
- ◆ Степень магистра в области создания персонажей для игр с Epic Games от CGMasterAcademy
- ◆ Степень магистра в области 3D-изображения, анимации и интерактивных технологий, Trazos
- ◆ Степень магистра в области рендеринга с Vray для Infoarchitecture
- ◆ Степень магистра в области анимации и нелинейного монтажа в Школе новых технологий CICE

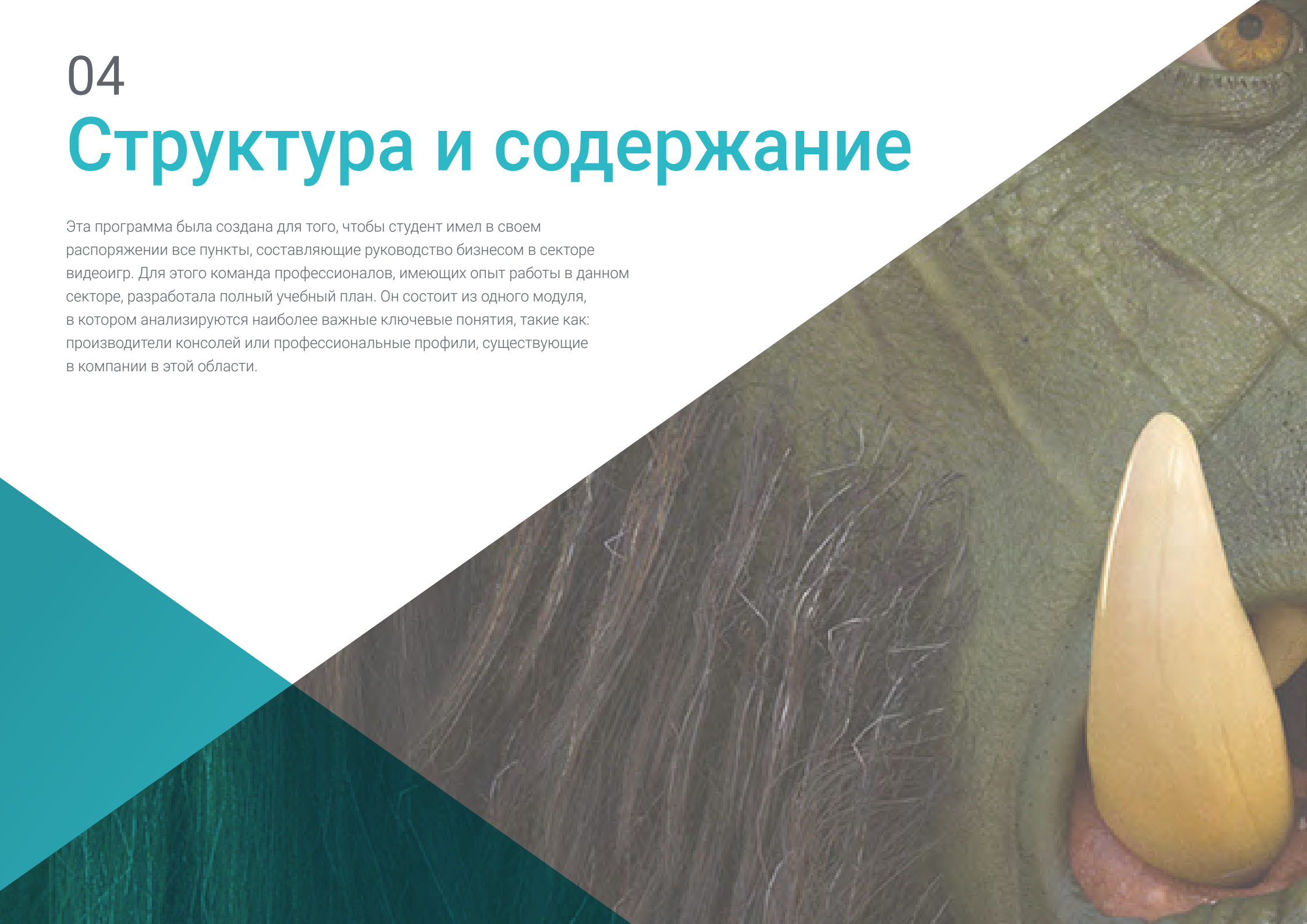
“

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

04

Структура и содержание

Эта программа была создана для того, чтобы студент имел в своем распоряжении все пункты, составляющие руководство бизнесом в секторе видеоигр. Для этого команда профессионалов, имеющих опыт работы в данном секторе, разработала полный учебный план. Он состоит из одного модуля, в котором анализируются наиболее важные ключевые понятия, такие как: производители консолей или профессиональные профили, существующие в компании в этой области.





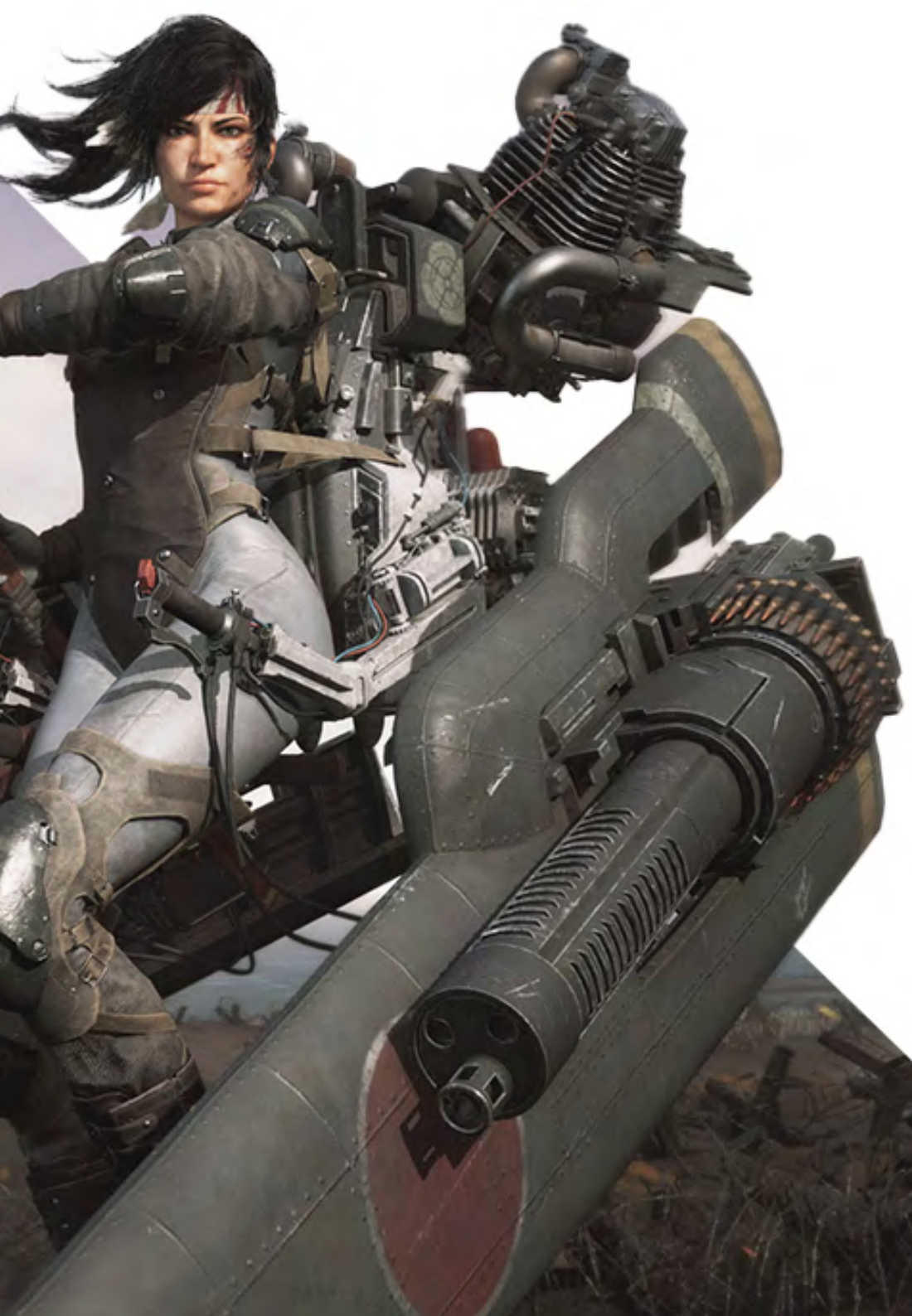
“

Программа составлена таким образом, чтобы вы не упустили ни одной детали из всего, что связано с руководством компаниями по производству видеоигр”

Модуль 1. Руководство компаниями по производству видеоигр

- 1.1. Сектор и цепочка создания стоимости
 - 1.1.1. Ценность в секторе развлечений
 - 1.1.2. Элементы цепочки создания стоимости
 - 1.1.3. Взаимосвязь между каждым из элементов цепочки создания стоимости
- 1.2. Разработчики видеоигр
 - 1.2.1. Концептуальное предложение
 - 1.2.2. Креативный дизайн и сюжетная линия видеоигры
 - 1.2.3. Технологии, применяемые при разработке видеоигр
- 1.3. Производители консолей
 - 1.3.1. Компоненты
 - 1.3.2. Типология и производители
 - 1.3.3. Поколение консолей
- 1.4. Издатели
 - 1.4.1. Выбор
 - 1.4.2. Управление развитием
 - 1.4.3. Создание продуктов и услуг
- 1.5. Дистрибьюторы
 - 1.5.1. Соглашения с дистрибьюторами
 - 1.5.2. Модели распределения
 - 1.5.3. Логистика распределения
- 1.6. Розничная торговля
 - 1.6.1. Розничная торговля
 - 1.6.2. Ориентация на потребителя и связь
 - 1.6.3. Консультационные услуги
- 1.7. Производители аксессуаров
 - 1.7.1. Игровые аксессуары
 - 1.7.2. Рынок
 - 1.7.3. Тенденции





- 1.8. Разработчики связующего программного обеспечения
 - 1.8.1. *Связующее программное обеспечение* в индустрии видеоигр
 - 1.8.2. Развитие *связующего программного обеспечения*
 - 1.8.3. *Связующее программное обеспечение*: типология
- 1.9. Профессиональные профили в секторе видеоигр
 - 1.9.1. *Геймдизайнеры* и программисты
 - 1.9.2. Профессионалы моделирования и текстурирования
 - 1.9.3. Аниматоры и иллюстраторы
- 1.10. Профессиональные киберспортивные организации
 - 1.10.1. Административная область
 - 1.10.2. Спортивная область
 - 1.10.3. Коммуникационная область

“

Изучение элементов, составляющих цепочку создания стоимости компании, и взаимосвязей между ними — ключевой момент этого модуля, который поможет вам понять, как она работает”

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

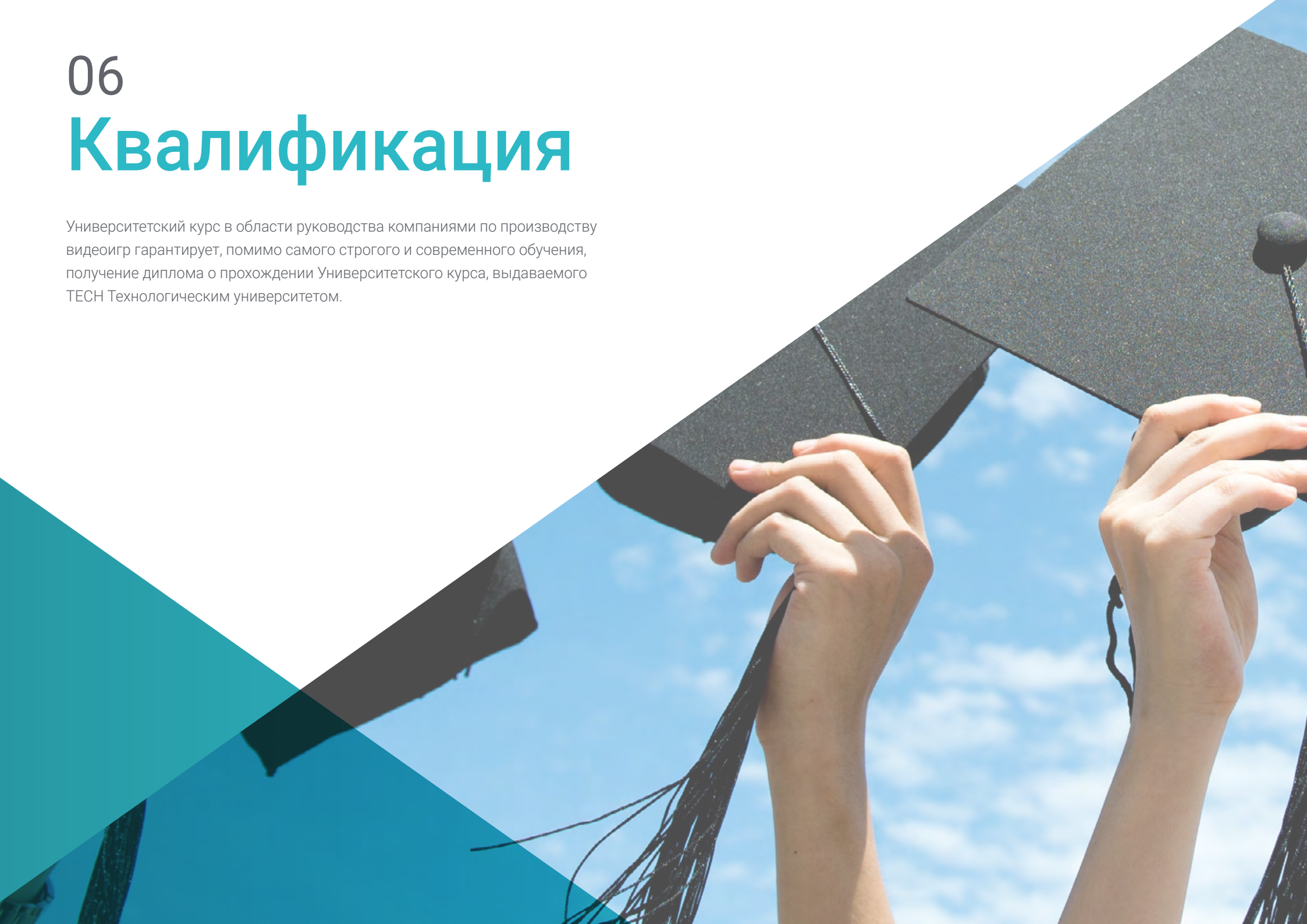
TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

Квалификация

Университетский курс в области руководства компаниями по производству видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Университетский курс в области руководства компаниями по производству 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 руководства компаниями по производству 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
Руководство компаниями
по производству видеоигр

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

Университетский курс Руководство компаниями по производству видеоигр

