

# Курс профессиональной подготовки Индустрия 3D-видеоигр





**tech** технологический  
университет

## Курс профессиональной подготовки Индустрия 3D-видеоигр

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-video-game-industry](http://www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-video-game-industry)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Руководство курса

---

стр. 12

04

Структура и содержание

---

стр. 16

05

Методология

---

стр. 22

06

Квалификация

---

стр. 30

# 01

# Презентация

Искусство 3D в индустрии видеоигр стало очень востребованным навыком в сфере занятости. Совершенное владение программным обеспечением, *ассетами* и стилями интеграции может открыть двери в будущее, в котором анимация и игровой процесс через виртуальную реальность получают огромный размах. По этой причине данная программа, предлагаемая TECH, может стать лучшей возможностью для многих специалистов в этой области, чтобы всесторонне и гарантированно специализироваться в этой сфере. Это 100% онлайн-программа, разработанная экспертами в области инженерии и дизайна, благодаря которой студент получит ряд уникальных знаний, с помощью которых он сможет с гарантированным успехом руководить любым проектом 3D-видеоигр.





“

*Sony, Microsoft или Nintendo все чаще требуют, чтобы в их штате работали специалисты, владеющие техникой 3D. Хотите стать одним из них?”*

Развитие новых технологий в последнее десятилетие, а также инструментов IoT позволило таким отраслям, как видеоигры, развиваться в геометрической прогрессии. Наилучших результатов удалось добиться благодаря технологиям, связанным с 3D-дизайном и моделированием, которые в сочетании с программным обеспечением виртуальной реальности позволили создавать полностью захватывающие и все более реалистичные сценарии. Примером тому служат Elden Ring, Soulstice, Overwatch или Battlefield – игры, которые можно найти на различных многомиллионных платформах, таких как PlayStation, Nintendo, Microsoft или Xbox.

Таким образом, это сфера с широкими возможностями для роста, в которой может выделиться любой специалист, разбирающийся в этой области. Именно с этой целью TECH разработал Курс профессиональной подготовки. Это инверсивная, динамичная и строгая программа, благодаря которой студент сможет вникнуть во все тонкости 3D-индустрии, научиться обращаться с ее инструментами, создавать VR-проекты, анализировать производство и *постмортем* в видеоиграх. Уникальная академическая возможность специализироваться в этой области и получить знания, которые поднимут ваш талант до уровня таких крупных компаний, как Sony или Tencent.

Все это благодаря 100% онлайн-программе длительностью 6 месяцев, которая включает 450 часов лучшего теоретического, практического и дополнительного содержания: подробные видео, упражнения для самопознания, изображения, реальные симуляции, исследовательские статьи, дополнительная литература и т. д. Помимо этого, все содержание будет доступно с первого дня обучения и может быть загружено на любое устройство с подключением к интернету, будь то ПК, планшет или компьютер. Благодаря этому профессионалы смогут пройти полный курс обучения, адаптированный к их потребностям и требованиям современного рынка труда.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области индустрии 3D-видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области видеоигр и технологий
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется 3D-моделированию и анимации в виртуальных средах
- ♦ 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



*Знание типичных проблем, которые часто возникают в проектах 3D виртуальной реальности, и их решений позволит вам увеличить шансы на успех любого плана видеоигры, в котором вы принимаете участие”*

“

*Хотите освоить разработку саундтреков, звуковых эффектов и голосов в видеоиграх? На этой программе вы будете работать над этим с помощью новейших разработок в области акустики, применяемых в индустрии”*

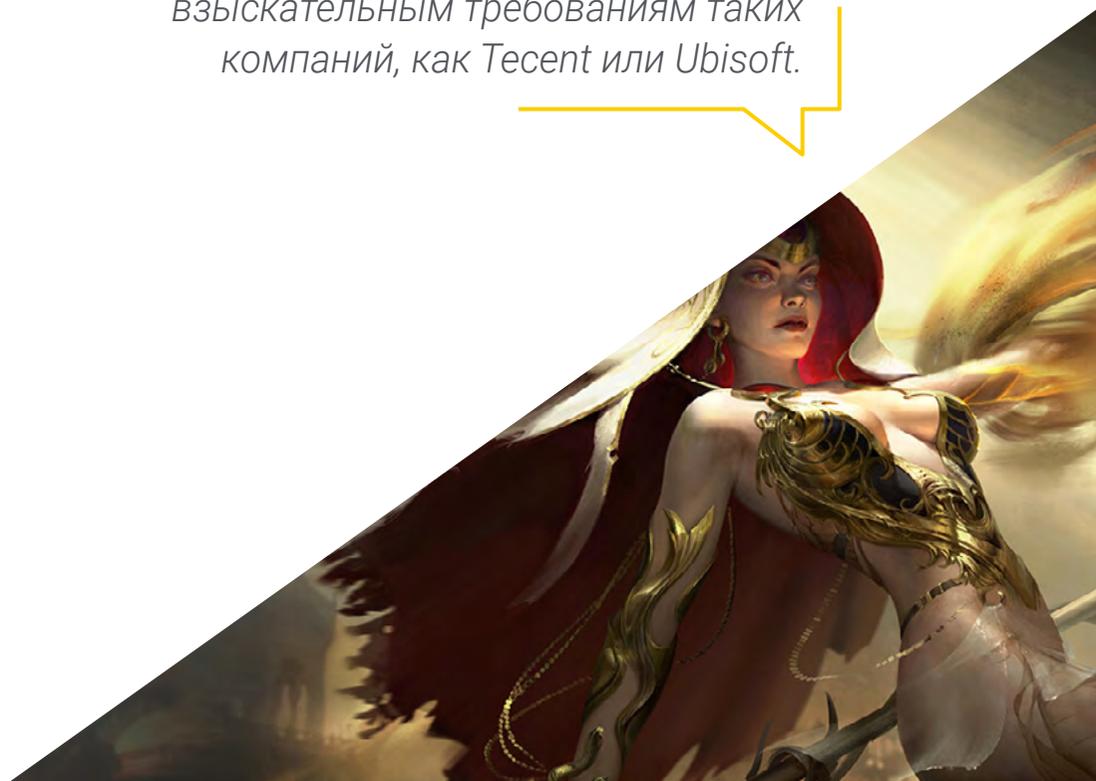
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 вам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная известными экспертами.

*У вас будет дополнительный материал высокого качества, представленный в различных форматах, чтобы углубиться в такие аспекты, как интеграция ассетов в различные уровни и тесты.*

*С помощью этого Курса профессиональной подготовки вы разовьете свой талант, чтобы соответствовать самым взыскательным требованиям таких компаний, как Tencent или Ubisoft.*



# 02

## Цели

Профессиональные возможности, которые могут открыться перед любым специалистом, разбирающимся в индустрии 3D-видеоигр, стали причиной, по которой TESN решил создать этот Курс профессиональной подготовки. По этой причине студент, получивший доступ к курсу, найдет самую строгую и исчерпывающую информацию, основанную на последних событиях в отрасли и разработанную на основе специализированных критериев командой с большим опытом работы в этой области. Кроме того, в вашем распоряжении будут самые лучшие и самые совершенные академические инструменты, чтобы сделать эту программу полностью динамичной, погружающей и дающей много возможностей.



“

Какими бы ни были ваши цели, TESH  
предоставит вам самые совершенные  
академические инструменты, чтобы помочь  
вам гарантированно достичь этих целей”



## Общие цели

- ◆ Предоставить специализированные знания в области индустрии 3D
- ◆ Использовать программное обеспечение 3D Max для создания различных контентов
- ◆ Предложить набор практик и организованную и профессиональную рабочую методологию
- ◆ Получить специализированные знания в области виртуальной реальности
- ◆ Определять ассеты и персонажей и интегрировать их в виртуальную реальность
- ◆ Проанализировать важность звукового сопровождения в видеоиграх
- ◆ Применять к видеоиграм методику Scrum и Agile для управления проектами
- ◆ Установить систему расчета усилий на основе оценок, основанных на часах
- ◆ Создавать материалы для представления проекта инвесторам

“

*Если одной из ваших целей является детальное знание ключей к экономии средств, времени и усилий в проекте 3D-видеоигр, то этот Курс профессиональной подготовки идеально вам подходит”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Индустрия 3D

- ♦ Изучить текущее состояние и эволюцию индустрии 3D в последние годы
- ♦ Получить специализированные знания о программном обеспечении, широко используемом в индустрии для создания профессиональных 3D-контентов
- ♦ Определить шаги по разработке такого типа контента с помощью пайплайн методов, адаптированных к индустрии видеоигр
- ♦ Проанализировать передовые стили 3D, их отличия, преимущества и недостатки для последующего создания
- ♦ Интегрировать разработанный контент как в цифровое пространство (видеоигры, виртуальная реальность и т. д.), так и в реальное пространство (дополненная реальность, смешанная/расширенная реальность)
- ♦ Определить основные ключевые моменты, отличающие 3D-проекты в игровой индустрии, кино, телесериалах или мире рекламы
- ♦ Создавать 3D-ассеты с помощью 3D Max и изучать этот инструмент
- ♦ Организовать рабочее пространство и максимально эффективно использовать время, затрачиваемое на создание 3D-контента

### Модуль 2. Искусство и 3D в игровой индустрии

- ♦ Изучить программное обеспечение для создания 3D-моделей и редактирования изображений
- ♦ Анализировать возможные проблемы и способы их решения в 3D-проектах в виртуальной реальности
- ♦ Быть способным определить эстетику и стиль для создания художественного оформления видеоигры
- ♦ Определить источники вдохновения для поиска эстетики
- ♦ Оценить ограничения времени при разработке художественного стиля
- ♦ Создавать ассеты и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Создавать персонажей и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Оценить важность звука и звуковых эффектов в видеоигре

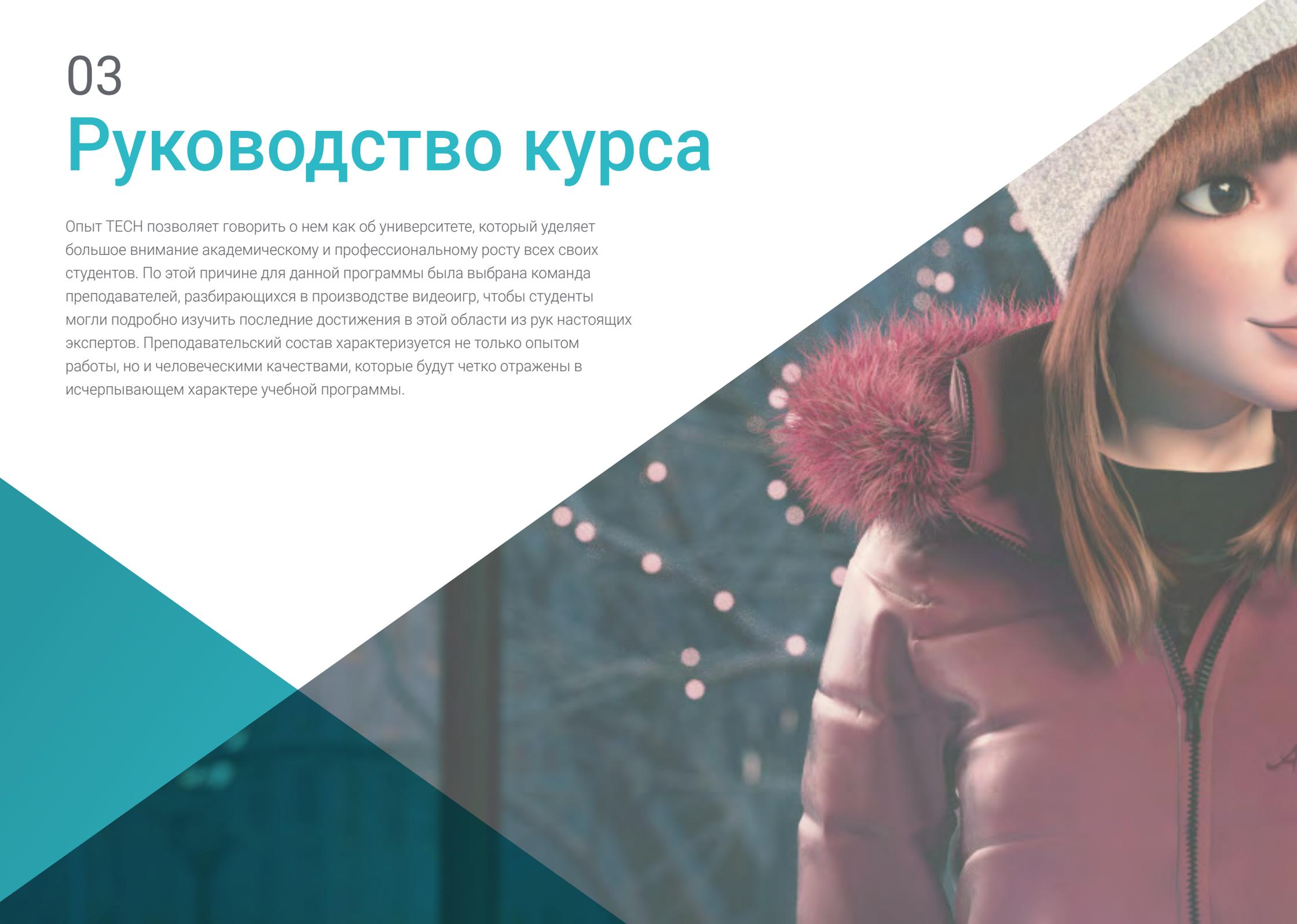
### Модуль 3. Производство и финансирование видеоигр

- ♦ Определять различия между производственными методиками до появления *Scrum* и их эволюцией до сегодняшнего дня
- ♦ Применять мышление *Agile* ко всем разработкам без потери направления проекта
- ♦ Создать устойчивую рабочую среду для всей команды
- ♦ Прогнозировать потребности производства в персонале и составлять базовую смету расходов на персонал
- ♦ Проводить предварительный анализ для получения ключевой информации для коммуникации о наиболее важных ценностях нашего проекта
- ♦ Подкреплять аргументы по продажам и финансированию проекта цифрами, демонстрирующими потенциальную платежеспособность проекта
- ♦ Определять шаги, необходимые для обращения к *издателям* и инвесторам

# 03

## Руководство курса

Опыт ТЕСН позволяет говорить о нем как об университете, который уделяет большое внимание академическому и профессиональному росту всех своих студентов. По этой причине для данной программы была выбрана команда преподавателей, разбирающихся в производстве видеоигр, чтобы студенты могли подробно изучить последние достижения в этой области из рук настоящих экспертов. Преподавательский состав характеризуется не только опытом работы, но и человеческими качествами, которые будут четко отражены в исчерпывающем характере учебной программы.



“

*Команда преподавателей, разбирающихся в этой области, научит вас основам производства видеоигр, чтобы вы смогли стать лучшим специалистом”*

## Руководство



### Г-н Ортега Ордоньес, Хуан Пабло

- ♦ Директор инженерии и дизайна геймификации в группе Intervenía
- ♦ Преподаватель по дизайну видеоигр, дизайну уровней, производству видеоигр, средствам разработки, творческим медиаиндустриям и др. в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- ♦ Консультант при создании компаний, таких как Avatar Games или Interactive Selection
- ♦ Автор книги "Дизайн видеоигр"
- ♦ Член Консультативного Совета Nima World

## Преподаватели

### Д-р Прадана Санчес, Ноэль

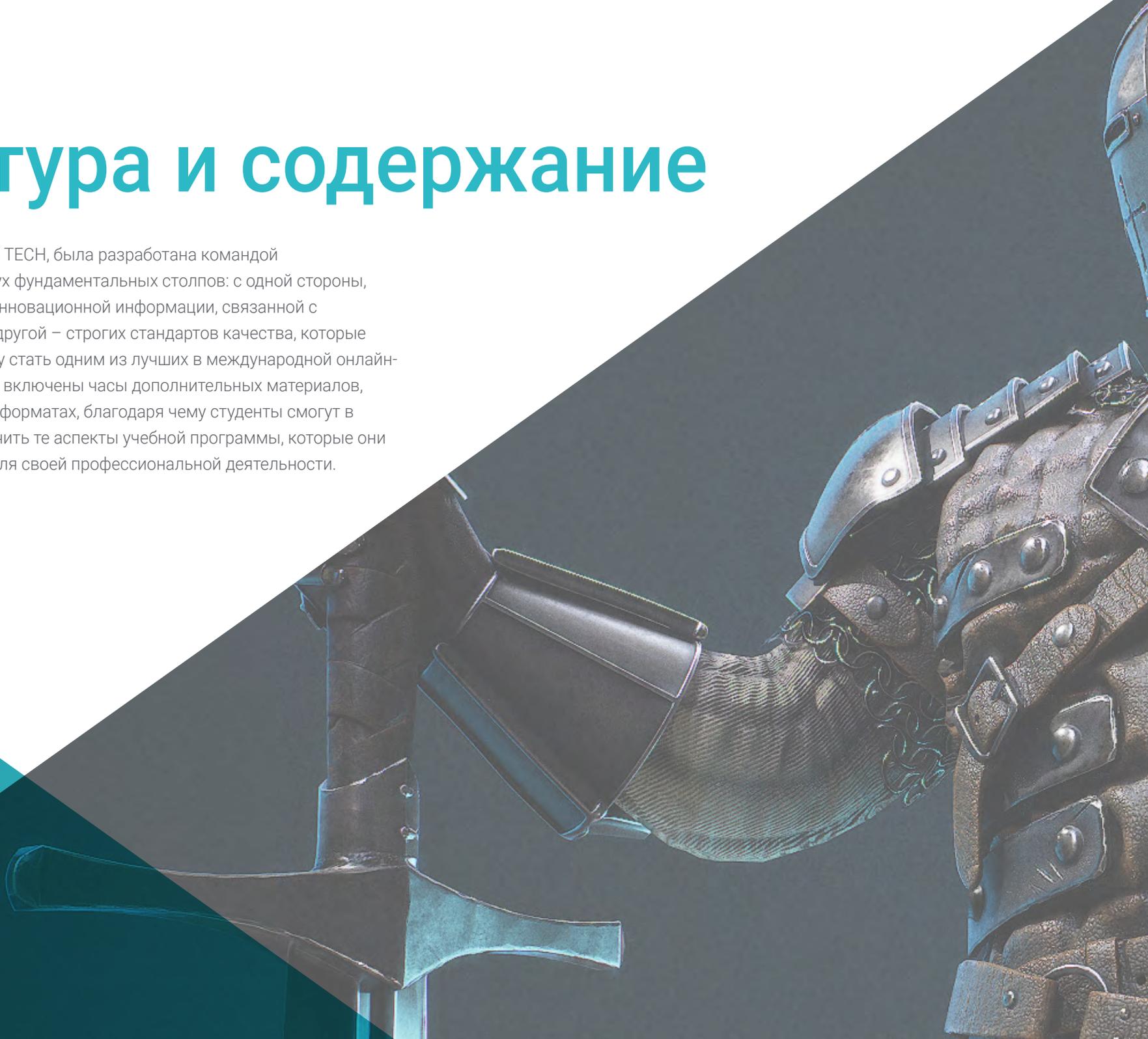
- ♦ Специалист по Rigging и 3D-анимации для видеоигр
- ♦ Графический 3D-художник в Dog Lab Studios
- ♦ Продюсер в Imagine Games, возглавляющий команду разработчиков видеоигр
- ♦ Графический художник в Wildbit Studios, работа с 2D и 3D проектами
- ♦ Преподавательский опыт в ESNE и в CFGS в области 3D-анимации: игры и образовательные среды
- ♦ Степень бакалавра в области дизайна и разработки видеоигр в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- ♦ Степень магистра в области профессиональной подготовки в Университете короля Хуана Карлоса
- ♦ Специалист по Rigging и 3D-анимации от Voxel School



# 04

## Структура и содержание

Эта программа, предлагаемая ТЕСН, была разработана командой преподавателей на основе двух фундаментальных столпов: с одной стороны, наиболее исчерпывающей и инновационной информации, связанной с производством видеоигр, а с другой – строгих стандартов качества, которые позволили этому университету стать одним из лучших в международной онлайн-панораме. В программу также включены часы дополнительных материалов, представленных в различных форматах, благодаря чему студенты смогут в индивидуальном порядке изучить те аспекты учебной программы, которые они считают наиболее важными для своей профессиональной деятельности.





“

Знакомы ли вы с методикой *Relearning*?  
Благодаря этому вы сэкономите часы  
на запоминании, гарантируя себе  
интенсивное и динамичное обучение”

## Модуль 1. Индустрия 3D

- 1.1. Индустрия 3D в анимации и видеоиграх
  - 1.1.1. 3D-анимация
  - 1.1.2. Индустрия 3D в анимации и видеоиграх
  - 1.1.3. 3D-анимация. Будущее
- 1.2. 3D в видеоиграх
  - 1.2.1. Видеоигры. Ограничения
  - 1.2.2. Разработка 3D-видеоигры. Трудности
  - 1.2.3. Решение трудностей при разработке видеоигры
- 1.3. Программное обеспечение для 3D в видеоиграх
  - 1.3.1. Maya. Плюсы и минусы
  - 1.3.2. 3Ds Max. Плюсы и минусы
  - 1.3.3. Blender. Плюсы и минусы
- 1.4. Конвейер в создании 3D-ассетов для видеоигр
  - 1.4.1. Идея и сборка из Modelsheet
  - 1.4.2. Моделирование с низкой геометрией и детализовка на высоком уровне
  - 1.4.3. Проецирование деталей с помощью текстур
- 1.5. Ключевые художественные стили в 3D для видеоигр
  - 1.5.1. Стилль cartoon
  - 1.5.2. Реалистичный стиль
  - 1.5.3. Сел-шейдинг
  - 1.5.4. Захват движения (*Motion Capture*)
- 1.6. Интеграция 3D
  - 1.6.1. Интеграция 2d в цифровой мир
  - 1.6.2. Интеграция 3d в цифровой мир
  - 1.6.3. Интеграция в реальный мир (AR, MR/XR)
- 1.7. Ключевые факторы 3D для разных отраслей
  - 1.7.1. 3D в кино и сериалах
  - 1.7.2. 3D в видеоиграх
  - 1.7.3. 3D в рекламе
- 1.8. Render: Рендеринг в реальном времени и предварительный рендеринг
  - 1.8.1. Освещение
  - 1.8.2. Формирование теней
  - 1.8.3. Качество vs. Скорость
- 1.9. Создание 3D-ассетов в 3D Max
  - 1.9.1. Программное обеспечение 3D Max
  - 1.9.2. Интерфейс, меню, панель инструментов
  - 1.9.3. Контроль
  - 1.9.4. Сцена
  - 1.9.5. *Порт просмотра*
  - 1.9.6. *Базовые формы*
  - 1.9.7. Создание, изменение и трансформация объектов
  - 1.9.8. Создание 3D-сцены
  - 1.9.9. 3D-моделирование профессиональных ассетов для видеоигр
  - 1.9.10. Редакторы материалов
    - 1.9.10.1. Создание и редактирование материалов
    - 1.9.10.2. Нанесение света на материалы
    - 1.9.10.3. Модификатор UVW Map. Картографические координаты
    - 1.9.10.4. Создание текстур
- 1.10. Организация рабочего пространства и лучшие практики
  - 1.10.1. Создание проекта
  - 1.10.2. Структура папки проекта
  - 1.10.3. Пользовательская функциональность

## Модуль 2. Искусство и 3D в игровой индустрии

- 2.1. 3D-проекты в виртуальной реальности
  - 2.1.1. Программное обеспечение для создания 3D-моделей
  - 2.1.2. Программное обеспечение для редактирования изображений
  - 2.1.3. Виртуальная реальность
- 2.2. Типичные проблемы, решения и потребности проекта
  - 2.2.1. Потребности проекта
  - 2.2.2. Возможные проблемы
  - 2.2.3. Решение
- 2.3. Изучение эстетической линии для создания художественного стиля в видеоиграх: от дизайна игры к созданию 3D-арта
  - 2.3.1. Выбор целевой аудитории видеоигры. До кого мы хотим достучаться?
  - 2.3.2. Художественные возможности разработчика
  - 2.3.3. Окончательное определение эстетической линии
- 2.4. Поиск ссылок и анализ конкурентов на эстетическом уровне
  - 2.4.1. Pinterest и подобные веб-сайты
  - 2.4.2. Создание *модельных листов*
  - 2.4.3. Поиск конкурентов
- 2.5. Создание библиографии и *брифинга*
  - 2.5.1. Создание библиографии
  - 2.5.2. Создание библиографии
  - 2.5.3. Разработка *брифинга*
- 2.6. Сценарии и *ассеты*
  - 2.6.1. Планирование производства *ассетов* для уровней
  - 2.6.2. Разработка сценария
  - 2.6.3. Дизайн *ассетов*
- 2.7. Интеграция *ассетов* в уровни и тестирование
  - 2.7.1. Процесс интеграции в уровни
  - 2.7.2. Текстуры
  - 2.7.3. Последние штрихи

- 2.8. Персонажи
  - 2.8.1. Планирование производства персонажей
  - 2.8.2. Дизайн персонажей
  - 2.8.3. Дизайн *ассетов* для персонажей
- 2.9. Интеграция персонажей в сценарии и тестирование
  - 2.9.1. Процесс интеграции персонажей с в уровни
  - 2.9.2. Потребности проекта
  - 2.9.3. Анимация
- 2.10. Звук в 3D-видеоиграх
  - 2.10.1. Интерпретация проектного досье для создания звуковой идентичности видеоигры
  - 2.10.2. Процессы композиции и производства
  - 2.10.3. Создание музыкального сопровождения
  - 2.10.4. Создание звуковых эффектов
  - 2.10.5. Озвучивание

## Модуль 3. Производство и финансирование видеоигр

- 3.1. Производство в видеоиграх
  - 3.1.1. Каскадные методологии
  - 3.1.2. Примеры недостаточного управления проектами и отсутствия рабочего плана
  - 3.1.3. Последствия отсутствия производственного отдела в индустрии видеоигр
- 3.2. Команда разработчиков
  - 3.2.1. Ключевые отделы для разработки проектов
  - 3.2.2. Ключевые профили в микроуправлении: Lead и Senior
  - 3.2.3. Проблемы отсутствия опыта у профилей Junior
  - 3.2.4. План обучения для профилей с низким опытом
- 3.3. Гибкие методики в разработке видеоигр
  - 3.3.1. *Scrum*
  - 3.3.2. *Agile*
  - 3.3.3. Гибридные методики

- 3.4. Оценки усилий, времени и затрат
  - 3.4.1. Стоимость разработки видеоигры: основные расходы
  - 3.4.2. Планирование задач: критические точки, ключевые моменты и аспекты, которые следует учитывать
  - 3.4.3. Оценки на основе точек усилий vs. На основе расчета в часах
- 3.5. Приоритеты при планировании прототипов
  - 3.5.1. Установление общих целей проекта
  - 3.5.2. Приоритет функциональности и ключевого контента: порядок и потребности по отделам
  - 3.5.3. Группировка функциональности и контента для производства с целью создания поставляемых элементов (функциональные прототипы)
- 3.6. Лучшие практики в производстве видеоигр
  - 3.6.1. Совещания, *ежедневные*, *еженедельные собрания*, встречи в конце спринта, встречи по проверке результатов на этапах альфа-тестирования, бета-тестирования и релиза
  - 3.6.2. Измерение скорости *спринта*
  - 3.6.3. Выявление отсутствия мотивации и низкой производительности и предвидение возможных проблем в производстве
- 3.7. Анализ в производстве
  - 3.7.1. Предварительный анализ 1: обзор ситуации на рынке
  - 3.7.2. Предварительный анализ 2: установление основных референтов проекта (прямых конкурентов)
  - 3.7.3. Выводы предварительных анализов
- 3.8. Расчет затрат на разработку
  - 3.8.1. Человеческие ресурсы
  - 3.8.2. Технологии и лицензии
  - 3.8.3. Внешние затраты на разработку





- 3.9. Поиск инвестиций
  - 3.9.1. Типы инвесторов
  - 3.9.2. Исполнительное резюме
  - 3.9.3. *Питч-дек*
  - 3.9.4. *Издатели*
  - 3.9.5. Автономное финансирование
- 3.10. Подготовка *Post Mortems* проекта
  - 3.10.1. Процесс *Post Mortem* в компании
  - 3.10.2. Анализ положительных аспектов проекта
  - 3.10.3. Изучение негативных аспектов проекта
  - 3.10.4. Предложение улучшений в отношении негативных аспектов проекта и выводы

“

Не упустите возможность  
стать экспертом вместе с  
TECH и этой фантастической  
100% онлайн-программой ”

# 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

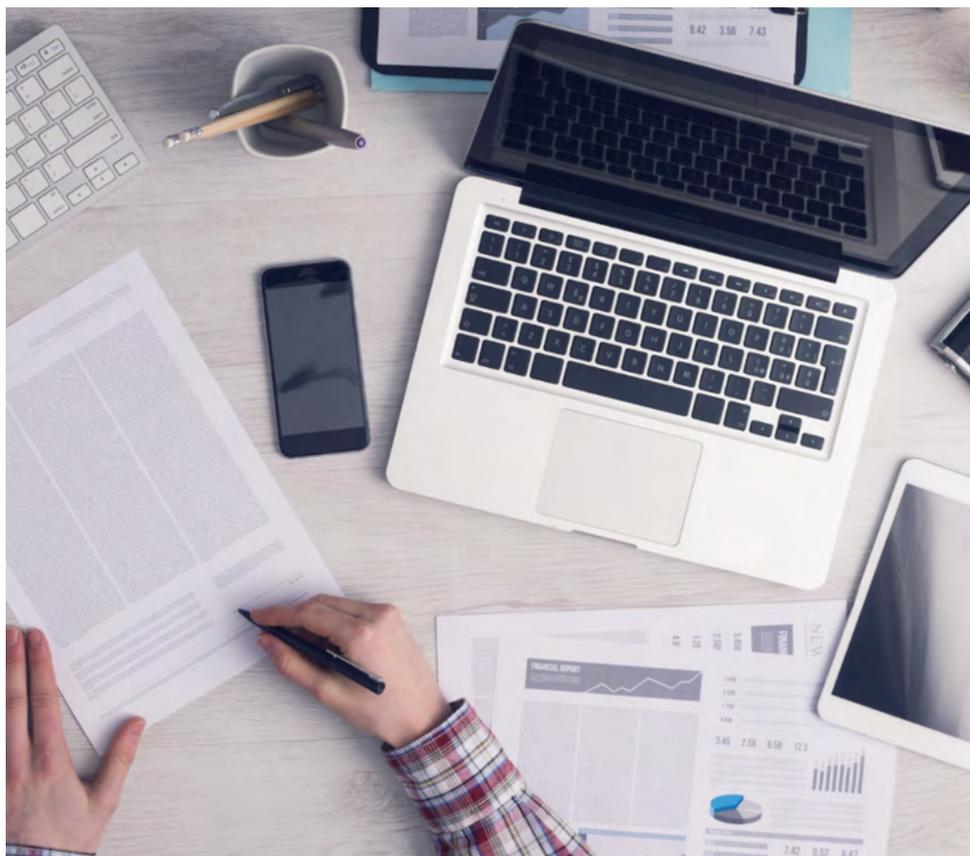
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*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.



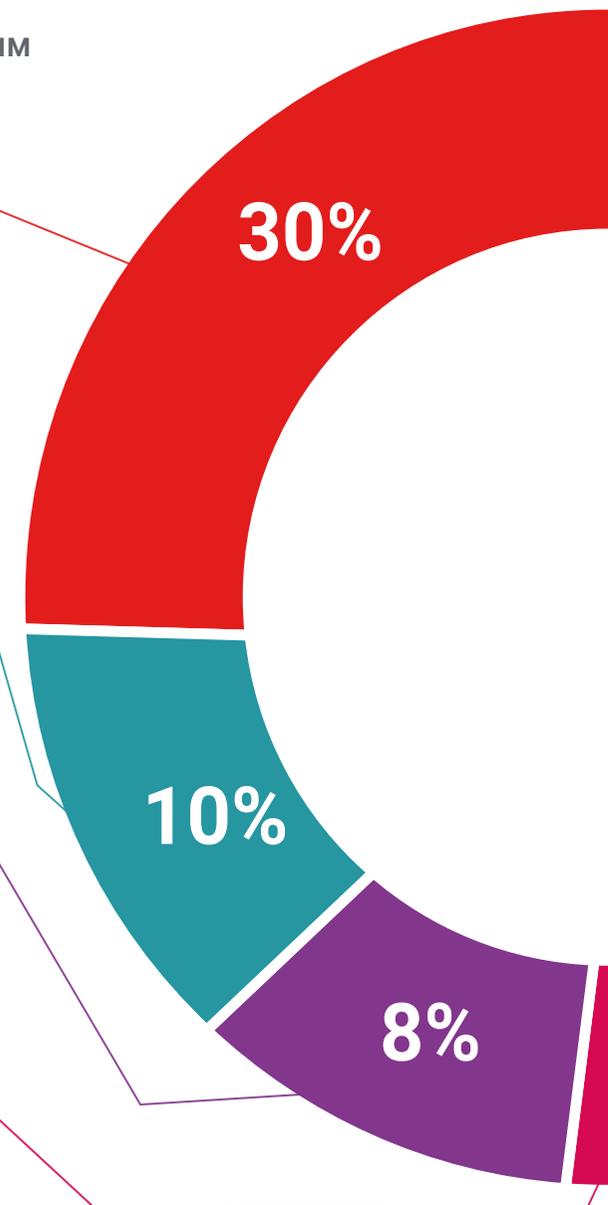
#### Практика навыков и компетенций

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

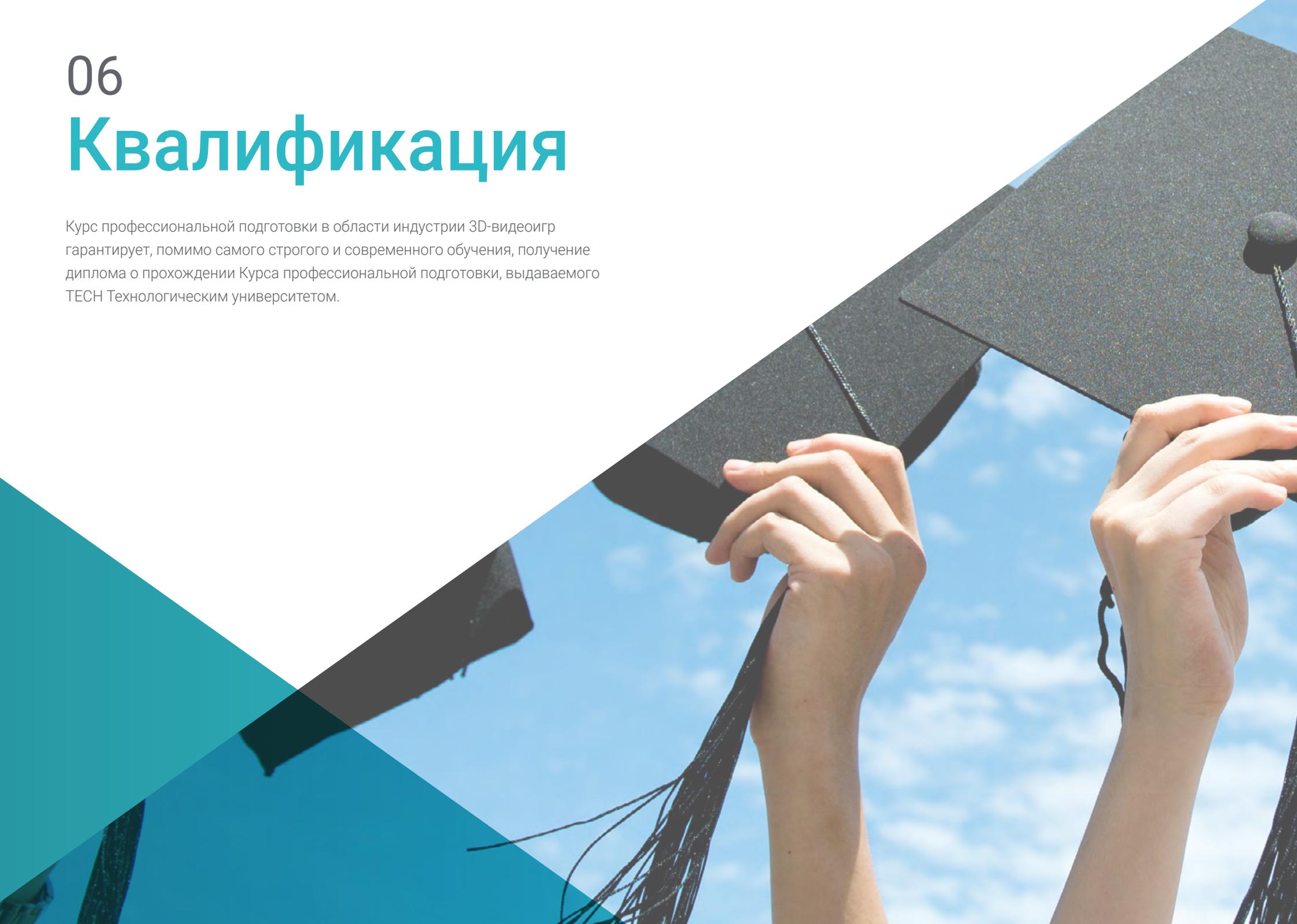
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

# Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области индустрии 3D-видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области индустрии 3D-видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

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

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области индустрии 3D-видеоигр**

Формат **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



\*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 Институты

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Индустрия

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

**tech** технологический  
университет

Курс профессиональной  
подготовки

Индустрия 3D-видеоигр

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

# Курс профессиональной подготовки Индустрия 3D-видеоигр

