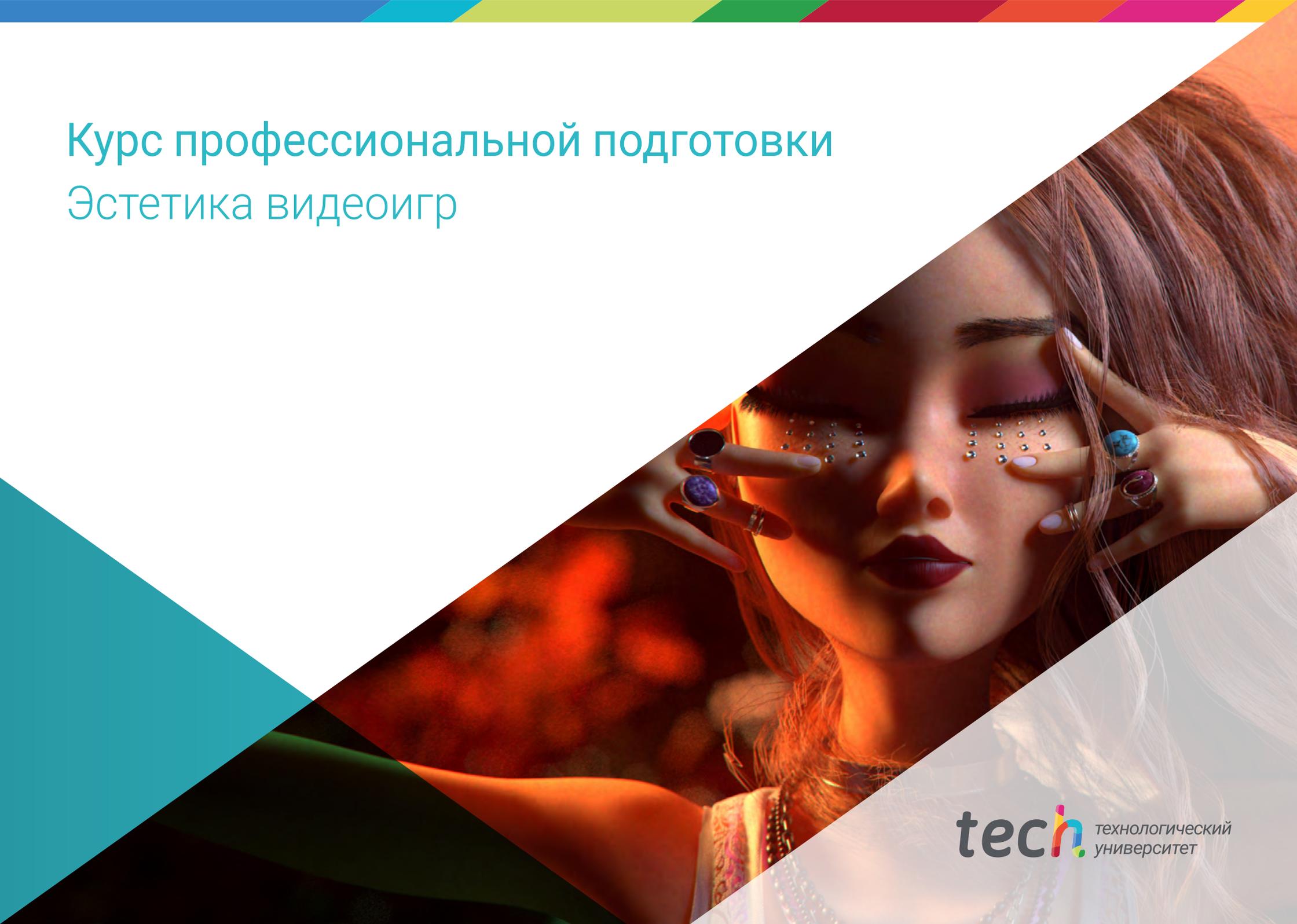


Курс профессиональной подготовки

Эстетика видеоигр





tech технологический
университет

Курс профессиональной подготовки

Эстетика видеоигр

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-aesthetics-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Видеоигры считаются формой искусства с 1980 года. С самого начала они рассматривались как отвлекающий элемент, удовлетворяющий потребность определенного слоя общества в развлечениях, но с появлением новых технологий претерпели значительные изменения, завоевывая все больше и больше последователей. Именно поэтому индустрия быстро развивается, создавая тысячи рабочих мест по всему миру, и именно поэтому обучение и управление самыми современными технологиями является целью, которую должны достичь многие профессионалы в этом секторе. Данная программа предоставит самые передовые знания благодаря уникальной и специфической методологии в этом секторе.





“

*Развивайте свои творческие навыки,
используя самые современные
методы эстетики видеоигр”*

TECH Технологический университет создал новую программу, специализирующуюся на искусстве видеоигр, с особым содержанием для профессионалов, желающих получить новые знания, которые помогут им стать экспертом в этом секторе.

Благодаря этой специализации студенты смогут углубиться в детали объема, цвета и эстетики в каждом из своих творений, создавая уникальные проекты с применением инновационных техник и понимая эволюцию искусства видеоигр и его значение сегодня, благодаря методике, предлагаемой преподавательским составом, состоящим из экспертов в области искусства видеоигр.

Обучение проходит 100% в онлайн-формате, что обеспечивает студентам удобство обучения, где бы и когда бы они ни находились. Вам понадобится только устройство с доступом в интернет, чтобы сделать шаг вперед в своей карьере. Формат обучения, соответствующий современности, со всеми гарантиями для позиционирования профессионала в высоко востребованном секторе.

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

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами из области искусства для видеоигр
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет теоретическую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ 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

“

Станьте настоящим экспертом в области искусства видеоигр, специализируясь на эстетике каждого нового проекта”

“

*Мир видеоигр с каждым
днем становится все
более впечатляющим.
Станьте частью инноваций
и учитесь у экспертов”*

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 специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Обучитесь самым
специализированным технологиям
в области искусства видеоигр.*

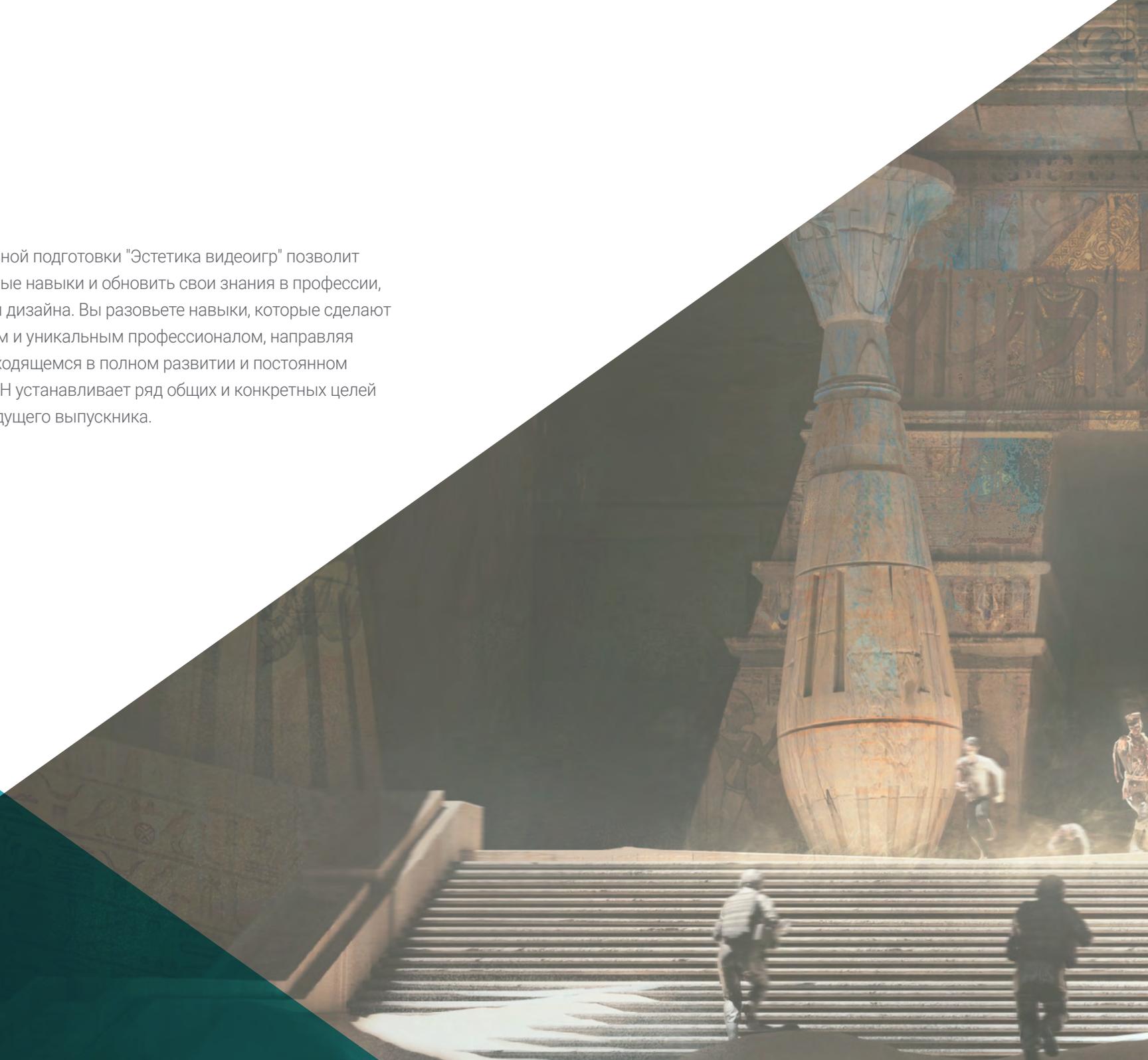
*Покажите миру свой стиль,
применяя в своих творениях
лучшие тенденции в эстетике.*



02

Цели

Программа Курса профессиональной подготовки "Эстетика видеоигр" позволит студентам приобрести необходимые навыки и обновить свои знания в профессии, углубившись в ключевые аспекты дизайна. Вы разовьете навыки, которые сделают вас универсальным, современным и уникальным профессионалом, направляя вас к совершенству в секторе, находящемся в полном развитии и постоянном обновлении. По этой причине ТЕСН устанавливает ряд общих и конкретных целей для большего удовлетворения будущего выпускника.



“

Получите навыки, необходимые для развития в мире видеоигрового искусства, и достигните своих целей”



Общие цели

- ◆ Стать уникальным художником в мире видеоигрового искусства
- ◆ Эффективно и инновационно управлять различными техниками объема, цвета и эстетики
- ◆ Объединить элементы истории искусства с новыми технологиями
- ◆ Уметь детально применять переменные эстетики в дизайне
- ◆ Оптимизировать результаты, изучая инновационные методологии, применяемые в данной программе
- ◆ Достичь дифференцированных знаний для каждого проекта

“

Выделитесь и измените мир видеоигр, получив самые актуальные знания”





Конкретные цели

Модуль 1. Объем

- ◆ Углубленно изучить различия между 2D и 3D
- ◆ Развить знания о тенях на плоскостях и анатомии
- ◆ Ознакомиться с различными видами штриховки в соответствии с выбранным стилем
- ◆ Научиться передавать объем в соответствии с перспективой и цветом

Модуль 2. Эстетика

- ◆ Изучить различные современные стили и каноны
- ◆ Глубоко изучить стилизацию человека
- ◆ Выработать свой собственный стиль
- ◆ Усилить визуальный нарратив произведений

Модуль 3. Цвет

- ◆ Разобраться в поведении света и его распространении
- ◆ Оценить различные аспекты света, оттенков, насыщенности и контраста
- ◆ Изучить различные техники применения цвета
- ◆ Ознакомиться с ролью цвета в искусстве для видеоигр

03

Руководство курса

Стремясь предложить элитное образование для всех, TESH привлекает специалистов, чтобы обеспечить получение студентами прочных знаний по каждой из своих программ. Именно поэтому Курс профессиональной подготовки по эстетике видеоигр располагает выдающимся преподавательским составом, который предложит студентам лучшие инструменты и знания для развития всех их навыков. Таким образом, они смогут выделиться в мире видеоигр, который становится все более конкурентным.





“

Чтобы быть новатором, необходимо постоянное обучение. С помощью этой программы вы сможете развить эстетическое мышление, необходимое для того, чтобы изменить мир к лучшему”

Направление



Г-н Микель Алаэс, Джон

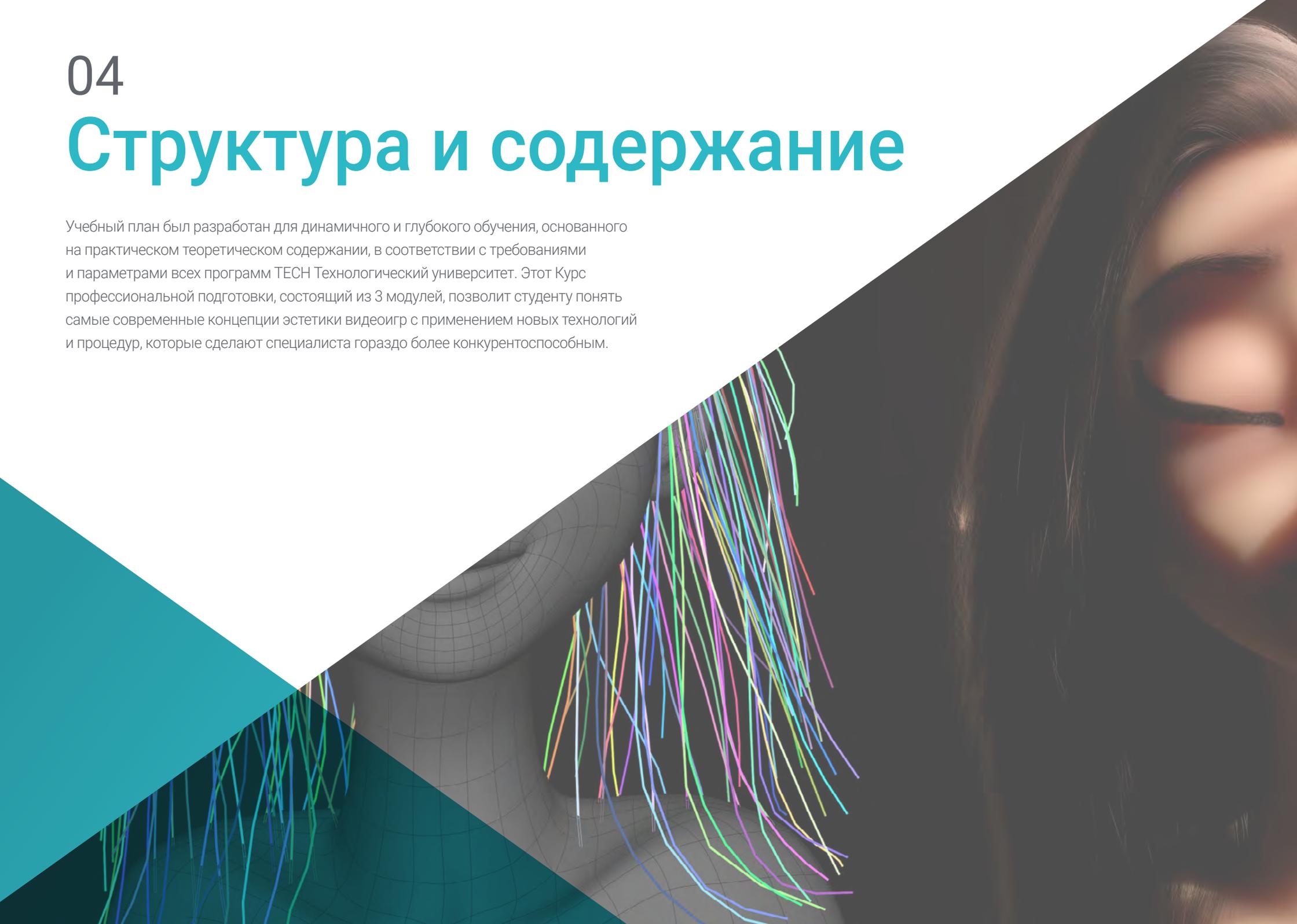
- ♦ Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- ♦ Концептуальный художник в Máster D
- ♦ Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств UPV
- ♦ Концептуальное искусство и цифровая иллюстрация в Master D Rendr



04

Структура и содержание

Учебный план был разработан для динамичного и глубокого обучения, основанного на практическом теоретическом содержании, в соответствии с требованиями и параметрами всех программ ТЕСН Технологический университет. Этот Курс профессиональной подготовки, состоящий из 3 модулей, позволит студенту понять самые современные концепции эстетики видеоигр с применением новых технологий и процедур, которые сделают специалиста гораздо более конкурентоспособным.



“

Грамотно составленная учебная программа с актуальным содержанием выведет ваше обучение на новый уровень”

Модуль 1. Объем

- 1.1. Трехмерные формы
 - 1.1.1. От 2D к 3D
 - 1.1.2. Смешивать формы
 - 1.1.3. Исследование
- 1.2. Тени на плоскостях
 - 1.2.1. Нехватка света
 - 1.2.2. Направление света
 - 1.2.3. Тени на различных предметах
- 1.3. *Окружающая окклюзия*
 - 1.3.1. Определение
 - 1.3.2. Трудности со светом
 - 1.3.3. Контакт
- 1.4. Тени в анатомии
 - 1.4.1. Лицо
 - 1.4.2. Плоскости человеческого тела
 - 1.4.3. Освещение
- 1.5. Теневой нарратив
 - 1.5.1. Пример
 - 1.5.2. Когда применять?
 - 1.5.3. Преувеличение
- 1.6. Тень в комиксе
 - 1.6.1. Стили
 - 1.6.2. Сюжеты
 - 1.6.3. Авторы
- 1.7. Тени в манга
 - 1.7.1. Стили
 - 1.7.2. Авторы
 - 1.7.3. Выполнение
- 1.8. Сюжеты
 - 1.8.1. Традиционный рисунок
 - 1.8.2. Цифровой рисунок
 - 1.8.3. Созданные сюжеты

- 1.9. Объем и перспектива
 - 1.9.1. Без тени
 - 1.9.2. Формы
 - 1.9.3. Выполнение
- 1.10. Объем за счет цвета
 - 1.10.1. Глубина
 - 1.10.2. Форма
 - 1.10.3. Использование кисти

Модуль 2. Эстетика

- 2.1. Стили
 - 2.1.1. Древние
 - 2.1.2. Современность
 - 2.1.3. Видеоигры
- 2.2. Современные стили и каноны
 - 2.2.1. 8 голов
 - 2.2.2. Дисней
 - 2.2.3. Видеоигры
- 2.3. Американский стиль
 - 2.3.1. Комикс
 - 2.3.2. Иллюстрация
 - 2.3.3. Анимация
- 2.4. Азиатский стиль
 - 2.4.1. Манга
 - 2.4.2. Аниме
 - 2.4.3. Традиционный рисунок
- 2.5. Европейский стиль
 - 2.5.1. История
 - 2.5.2. Комикс
 - 2.5.3. Иллюстрация

- 2.6. Жанровая эстетика
 - 2.6.1. Детская/подростковая
 - 2.6.2. Фэнтези
 - 2.6.3. Другая
- 2.7. Каноны
 - 2.7.1. История
 - 2.7.2. Каноны
 - 2.7.3. Гибкость
- 2.8. Стилизация
 - 2.8.1. Человек
 - 2.8.2. Адаптивность
 - 2.8.3. Формы
- 2.9. Визуальное повествование
 - 2.9.1. Значение
 - 2.9.2. Намерение
 - 2.9.3. Среда
- 2.10. Собственный стиль
 - 2.10.1. Анализ
 - 2.10.2. Практика
 - 2.10.3. Советы

Модуль 3. Цвет

- 3.1. Распространение света
 - 3.1.1. Техника
 - 3.1.2. Пример
 - 3.1.3. Цветосвет
- 3.2. Свет на поверхностях
 - 3.2.1. Отражения
 - 3.2.2. Рикошеты света
 - 3.2.3. *Подповерхностное рассеивание*
- 3.3. Дизайн и цвет
 - 3.3.1. Преувеличение
 - 3.3.2. Воображение
 - 3.3.3. Применение
- 3.4. Свет в тени
 - 3.4.1. Размышления
 - 3.4.2. Цвет в тенях
 - 3.4.3. Особые моменты
- 3.5. Градиенты HUE/Тон
 - 3.5.1. Определение
 - 3.5.2. Важность
 - 3.5.3. Применение
- 3.6. Насыщенность
 - 3.6.1. Четкость
 - 3.6.2. Важность
 - 3.6.3. Применение
- 3.7. *Value/контраст*
 - 3.7.1. Четкость
 - 3.7.2. Контраст в работе
 - 3.7.3. Применение
- 3.8. Цвет в иллюстрации
 - 3.8.1. Различия
 - 3.8.2. Свобода
 - 3.8.3. Теория
- 3.9. Цвет в *концептуальном искусстве*
 - 3.9.1. Важность
 - 3.9.2. Дизайн и цвет
 - 3.9.3. *Реквизит сцены и персонажа*
- 3.10. Цвет в искусстве
 - 3.10.1. История
 - 3.10.2. Изменения
 - 3.10.3. Примеры

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.

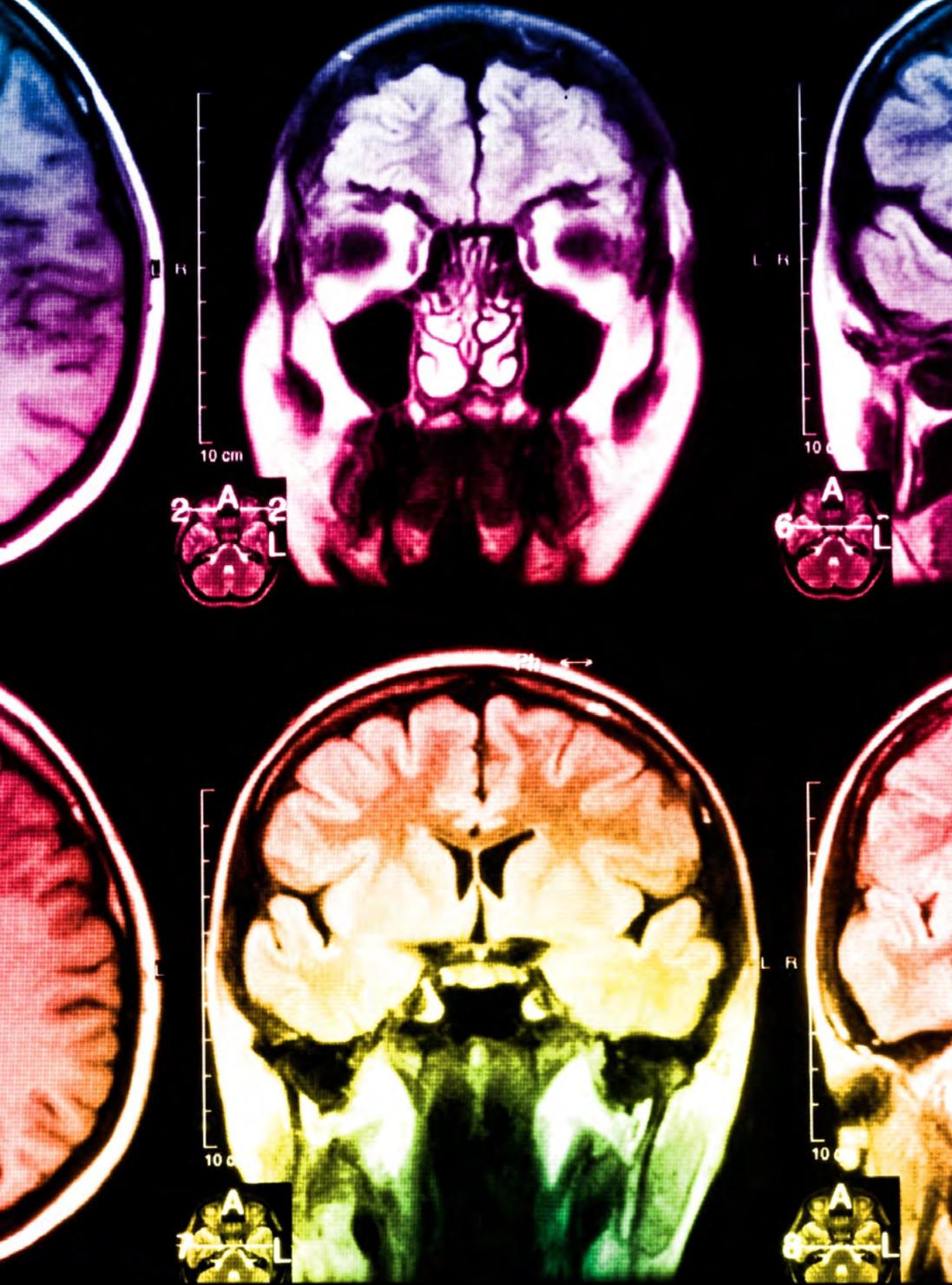
Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

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.



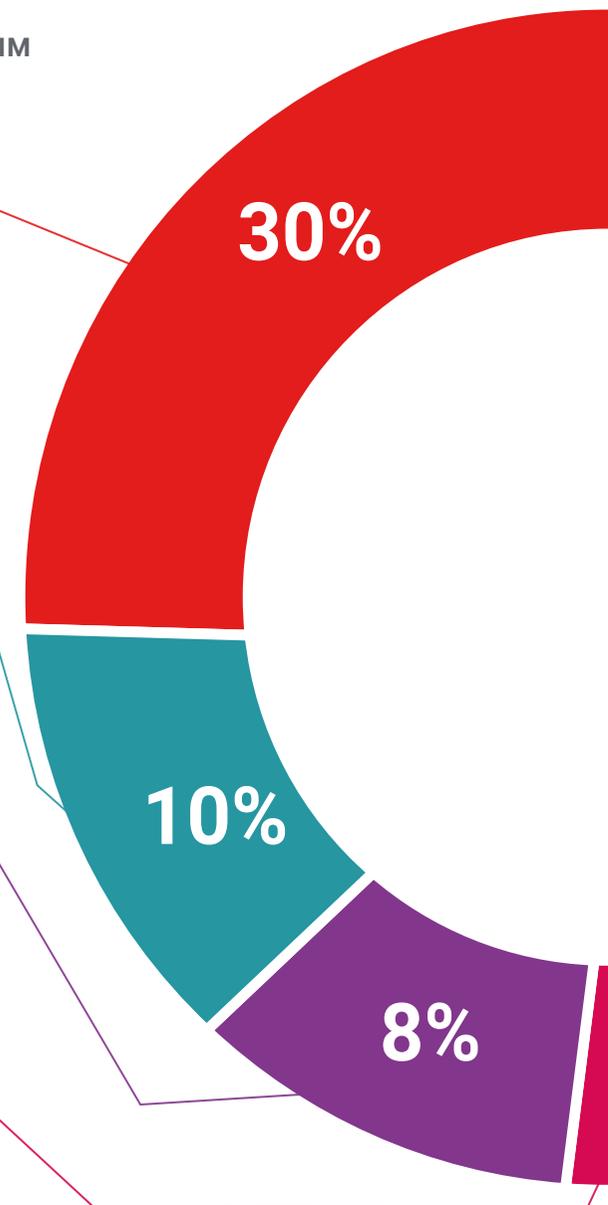
Практика навыков и компетенций

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

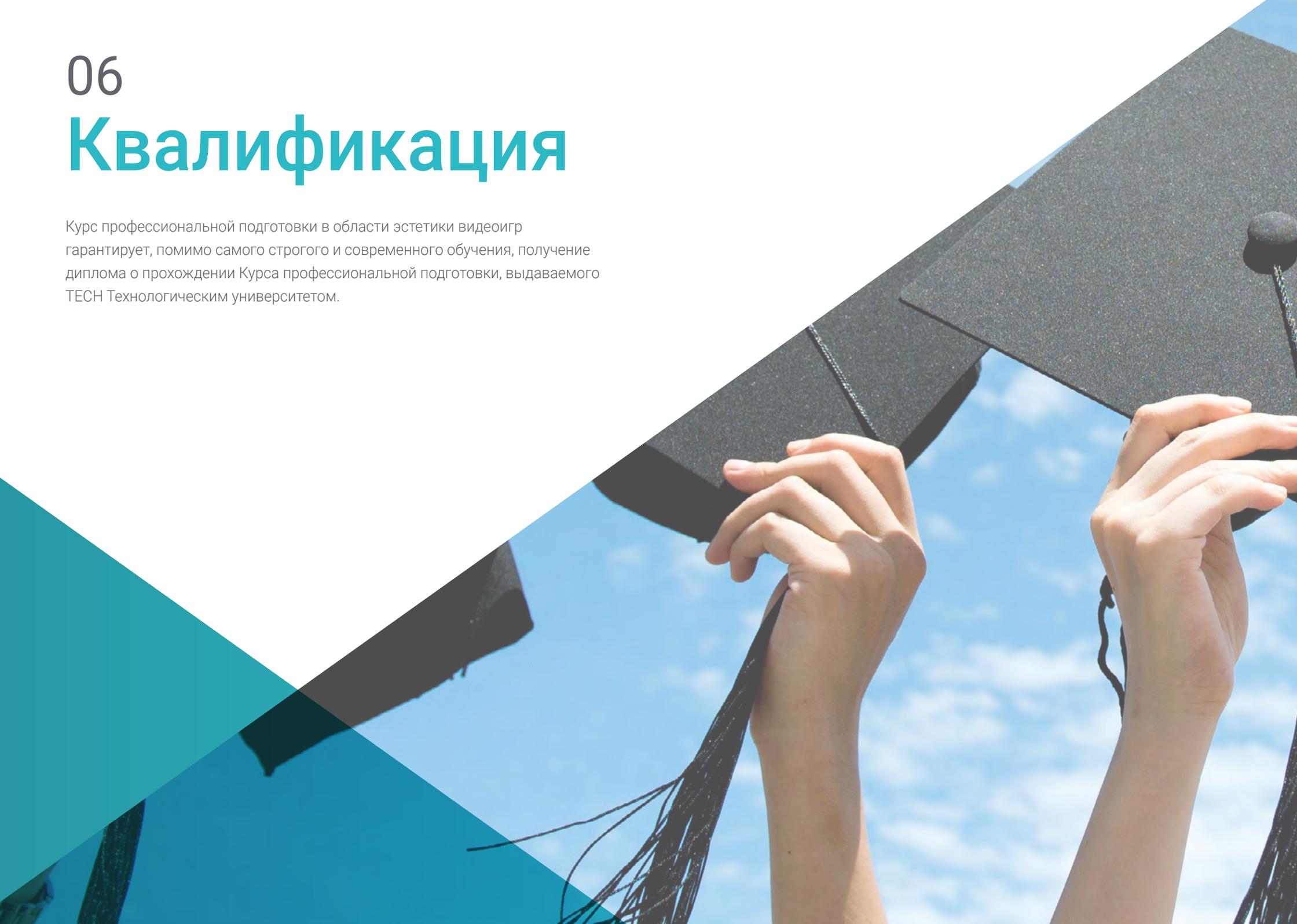
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области эстетики видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области эстетики 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 эстетики 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 Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Эстетика видеоигр

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

Курс профессиональной подготовки

Эстетика видеоигр

