

Курс профессиональной подготовки

Создание и управление компаниями по разработке видеоигр





Курс профессиональной подготовки Создание и управление компаниями по разработке видеоигр

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-business-creation-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

Существует множество компаний, занимающихся управлением видеоиграми. Хотя поначалу их было немного, рынок не сразу стал расширяться, поскольку постоянно рос. Обучение созданию и управлению компаниями в этой области откроет вам множество дверей на рынке труда. Пройдя эту программу, специалист приобретет необходимые знания для успешной трудовой деятельности и, таким образом, войдет в одну из отраслей, которая в настоящее время выделяется больше всего. Вместе с высококвалифицированными и опытными преподавателями, онлайн-методологией и полноценной учебной программой достижение предложенных целей будет не только обогащающим, но и полезным.



The background of the slide features two computer monitors. The monitor on the left is in the foreground and displays a racing game with a prominent speedometer in the bottom right corner showing the number '250'. The monitor on the right is slightly behind and to the right, also displaying the same racing game. The scene is dimly lit, with blue and red light reflecting off the screens. The top right corner of the slide is overlaid with a teal-colored geometric shape.

“

Вы станете экспертом в новом секторе, который развивается с бешеной скоростью каждый день. Благодаря различным знаниям в области управления бизнесом и маркетинга вы достигнете своих целей”

Видеоигры становятся все более актуальными в обществе. Несколько лет назад было немыслимо, что игра будет предлагать столько разных задач, начиная от ее создания, разработки и заканчивая коммерциализацией. Чтобы создать компанию в этой деятельности, необходимо изучить то, что есть на рынке, и сделать ценностное предложение, зная, кто будет основными пользователями.

По этой причине данный Курс профессиональной подготовки, подготовленный ТЕСН, предназначен для того, чтобы помочь студенту создавать и управлять компаниями по производству видеоигр. Следуя программе, подготовленной профессионалами, студент узнает, на что следует обратить внимание для развития компании в этом секторе. Процесс производства цифровой игры состоит из разных этапов, и поэтому важно, чтобы компанией руководил опытный специалист.

Преподавательский состав этой программы высококвалифицирован. Преподаватели обладают большим опытом работы в данной отрасли, что поможет студенту приобрести необходимые навыки для создания компании или оптимального управления ею. В то же время учебный план составлен таким образом, чтобы следовать порядку и использовать наиболее важные концепции для достижения поставленных целей.

В этой программе представлен ряд инноваций в мире преподавания. Одна из них - методика *Relearning*, одобренная различными специалистами, которая заключается в повторении ключевых понятий преподавателем, а не учениками, как мы привыкли. Эта инновационная методика позволяет добиться более выгодных конечных результатов. Стоит также отметить онлайн-формат данного Курса профессиональной подготовки, так как он позволит студентам готовиться к будущей карьере когда, как и где они хотят, не отрываясь от других обязательств в своей личной и профессиональной жизни.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области управления компаниями по производству видеоигр
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ◆ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту и самостоятельные работы
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



С этой программой нет отговорок. ТЕСН предлагает вам возможность организовать учебу так, чтобы вы могли совмещать ее с другими аспектами своей жизни"

“

Инновации - очень важный аспект для компаний этой категории. С ними они смогут выделиться и изменить жизнь к лучшему. Узнайте, как добиться этого отличия с помощью модулей данного Курса профессиональной подготовки"

В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, 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 студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

С помощью программы Relearning преподаватель поможет вам усвоить наиболее важные понятия, чтобы выполнять соответствующие функции в вашей будущей карьере.

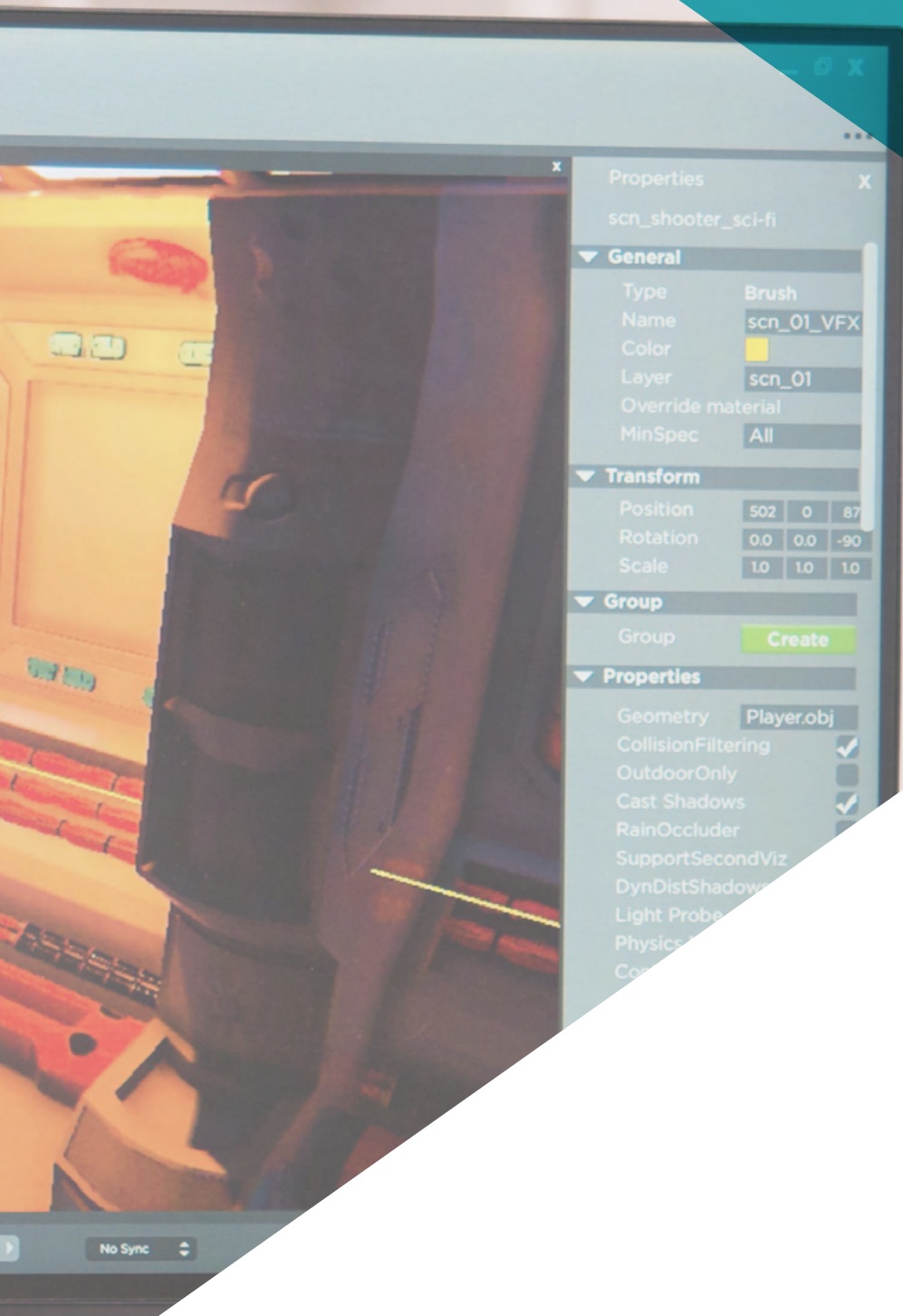
Возглавьте большие компании, которые являются эталонами в мире видеоигр, и станьте частью их роста.



02 Цели

Благодаря целям, поставленным перед этой программой, студент приобретет самые передовые понятия для создания и управления компаниями по производству видеоигр. Они делятся на: общие цели, которые относятся ко всей программе, и конкретные цели, которые подчеркивают наиболее заметные особенности каждого модуля. Благодаря им студент сможет развить и освоить различные направления и навыки в области управления проектами, инноваций и создания компаний в сфере цифровых игр.





“

Узнайте в деталях, как работает компания, специализирующаяся на видеоиграх, благодаря целям, предложенным в этом курсе”



Общие цели

- ◆ Разрабатывать стратегии для отрасли
- ◆ Глубоко понимать и разрабатывать проекты видеоигр
- ◆ Разрабатывать стратегии, ориентированные на видеоигры
- ◆ Освоить функциональные области компаний в секторе видеоигр
- ◆ Всесторонне изучить, как создавать компании, ориентированные на рынок видеоигр
- ◆ Глубоко изучить влияние на управление проектами и руководство командой

“

Наши инструменты помогут вам и будут сопровождать вас на всем пути к достижению ваших целей”





Конкретные цели

Модуль 1. Создание компаний по производству видеоигр

- ◆ Обладать широкими знаниями основных элементов для создания компаний, которые могут позиционировать себя на рынке видеоигр

Модуль 2. Управление проектами

- ◆ Знать в деталях функционирование и управление проектами

Модуль 3. Инновации

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



03

Руководство курса

Благодаря преподавательскому составу, который входит в этот Курс профессиональной подготовки, студент узнает и познакомится с соответствующими понятиями, применяемыми к созданию и управлению компаниями по производству видеоигр. Среди них можно найти отличных специалистов в этой области, за плечами которых профессиональные успехи, что, в свою очередь, гарантирует их профессионализм. Они сделают все возможное, чтобы дать студенту знания и навыки, необходимые для достижения поставленных целей.





“

Руководствуйтесь опытом и профессионализмом наших преподавателей. Воспользуйтесь возможностью пройти обучение у профессионалов в этой области”

Руководство



Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- Производитель 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 от IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом



Преподаватели

Гн Очоа Фернандес, Карлос Х.

- ◆ Специалист по технологическим инновациям, цифровому маркетингу и предпринимательству
- ◆ 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

Гн Гарсия Фернандес, Хуан Карлос

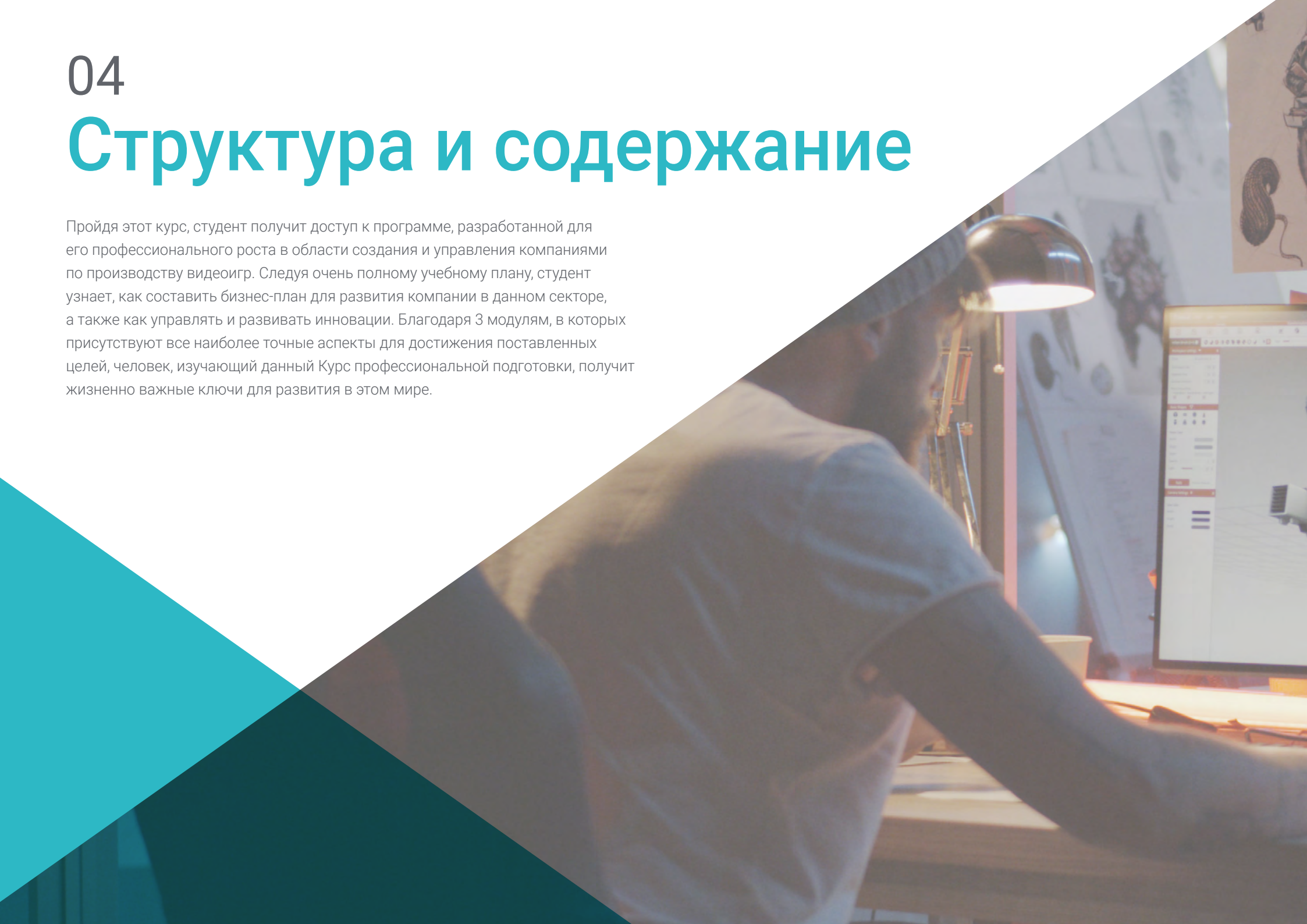
- ◆ Дизайнер и продюсер видеоигр
- ◆ Производитель видеоигр в PlayStation Talents
- ◆ QA-тестер электронных игр в PlayStation Talents
- ◆ Степень бакалавра в области дизайна и разработки видеоигр в Университете UDIT академического образования

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

04

Структура и содержание

Пройдя этот курс, студент получит доступ к программе, разработанной для его профессионального роста в области создания и управления компаниями по производству видеоигр. Следуя очень полному учебному плану, студент узнает, как составить бизнес-план для развития компании в данном секторе, а также как управлять и развивать инновации. Благодаря 3 модулям, в которых присутствуют все наиболее точные аспекты для достижения поставленных целей, человек, изучающий данный Курс профессиональной подготовки, получит жизненно важные ключи для развития в этом мире.



“

Модуль за модулем вы узнаете все, что необходимо для оптимального профессионального развития, например, как составить бизнес-план”

Модуль 1. Создание компаний по разработке видеоигр

- 1.1. Предпринимательство
 - 1.1.1. Предпринимательская стратегия
 - 1.1.2. Предпринимательский проект
 - 1.1.3. Методологии гибкого предпринимательства
- 1.2. Технологические инновации в видеоиграх
 - 1.2.1. Инновации в консолях и периферийных устройствах
 - 1.2.2. Инновации в области захвата движения и *live dealer*
 - 1.2.3. Инновации в области графики и программного обеспечения
- 1.3. Бизнес-план
 - 1.3.1. Сегменты и ценностное предложение
 - 1.3.2. Процессы, ресурсы и ключевые альянсы
 - 1.3.3. Отношения с клиентами и каналы взаимодействия
- 1.4. Инверсия
 - 1.4.1. Вложения в индустрию видеоигр
 - 1.4.2. Критические вопросы для получения инвестиций
 - 1.4.3. Финансирование *стартапов*
- 1.5. Финансы
 - 1.5.1. Доходы и эффективность
 - 1.5.2. Операционные и капитальные расходы
 - 1.5.3. Отчет о прибылях и убытках и баланс
- 1.6. Производство видеоигр
 - 1.6.1. Инструменты моделирования производства
 - 1.6.2. Управление плановым производством
 - 1.6.3. Управление производственным контролем
- 1.7. Управление операциями
 - 1.7.1. Разработка, расположение и обслуживание
 - 1.7.2. Управление качеством
 - 1.7.3. Управление запасами и цепочкой поставок
- 1.8. Новые модели онлайн-распределения
 - 1.8.1. Модели онлайн-логистики
 - 1.8.2. Прямые онлайн поставки и SaaS
 - 1.8.3. *Прямая поставка*

- 1.9. Устойчивость
 - 1.9.1. Устойчивое создание стоимости
 - 1.9.2. ESG (экологическое, социальное и корпоративное управление)
 - 1.9.3. Устойчивое развитие в стратегии
- 1.10. Правовые аспекты
 - 1.10.1. Интеллектуальная собственность
 - 1.10.2. Промышленная собственность
 - 1.10.3. GDPR

Модуль 2. Управление проектами

- 2.1. Жизненный цикл проекта видеоигры
 - 2.1.1. Концептуальная и предпроизводственная фаза
 - 2.1.2. Производственная фаза и заключительные этапы
 - 2.1.3. Постпроизводственная фаза
- 2.2. Проекты видеоигр
 - 2.2.1. Жанры
 - 2.2.2. *Серьезные игры*
 - 2.2.3. Поджанры и новые жанры
- 2.3. Архитектура проекта видеоигры
 - 2.3.1. Внутренняя архитектура
 - 2.3.2. Отношения между элементами
 - 2.3.3. Холистический взгляд на видеоигру
- 2.4. Видеоигры
 - 2.4.1. Игровые аспекты видеоигр
 - 2.4.2. Игровой дизайн
 - 2.4.3. Геймификация
- 2.5. Техника видеоигр
 - 2.5.1. Внутренние элементы
 - 2.5.2. Движки для видеоигр
 - 2.5.3. Влияние техники и маркетинга на дизайн
- 2.6. Разработка концепции, запуск и реализация проектов
 - 2.6.1. Предварительная разработка
 - 2.6.2. Фазы разработки видеоигр
 - 2.6.3. Участие потребителей в разработке

- 2.7. Управление организацией проекта видеоигры
 - 2.7.1. Команда разработчиков и издатель
 - 2.7.2. Операционная команда
 - 2.7.3. Отдел продаж и маркетинга
 - 2.8. Руководства по разработке видеоигр
 - 2.8.1. Руководство по дизайну и технике видеоигр
 - 2.8.2. Руководство для разработчиков видеоигр
 - 2.8.3. Руководство по требованиям и техническим характеристикам
 - 2.9. Издательство и маркетинг видеоигр
 - 2.9.1. Подготовка к *kick off* видеоигры
 - 2.9.2. Цифровые каналы коммуникации
 - 2.9.3. Delivery, прогресс и мониторинг успеха
 - 2.10. Agile-методологии, применимые к проектам видеоигр
 - 2.10.1. *Дизайн и визуальное мышление*
 - 2.10.2. *Бережливый стартап*
 - 2.10.3. *Scrum-разработка и продажи*
- 3.5. Управление инновационными проектами
 - 3.5.1. Клиент и инновационный процесс
 - 3.5.2. Разработка ценностного предложения
 - 3.5.3. Экспоненциальные организации
 - 3.6. Agile-методологии в инновациях
 - 3.6.1. *Дизайн-мышление* и методология *Lean Startup*
 - 3.6.2. Модели управления проектами Agile: Kanban и Scrum
 - 3.6.3. Lean Canvas
 - 3.7. Управление валидацией инноваций
 - 3.7.1. Прототипирование (PMV)
 - 3.7.2. Валидация клиентов
 - 3.7.3. Поворот или сохранение
 - 3.8. Инновация процесса
 - 3.8.1. Возможности для инновации процессов
 - 3.8.2. *Time-to-Market*, сокращение неценностных задач и устранение дефектов
 - 3.8.3. Методологические инструменты для процессных инноваций
 - 3.9. Прорывные технологии
 - 3.9.1. Технологии физико-цифровой гибридации
 - 3.9.2. Технологии связи и обработки данных
 - 3.9.3. Прикладные технологии управления
 - 3.10. Возврат инвестиций в инновации
 - 3.10.1. Стратегии монетизации данных и инновационных активов
 - 3.10.2. ROI инноваций. Общий подход
 - 3.10.3. Воронки

Модуль 3. Инновации

- 3.1. Стратегия и инновации
 - 3.1.1. Инновации в видеоиграх
 - 3.1.2. Управление инновациями в видеоиграх
 - 3.1.3. Инновационные модели
- 3.2. Инновационный талант
 - 3.2.1. Внедрение культуры инноваций в организациях
 - 3.2.2. Талант
 - 3.2.3. Карта культурных инноваций
- 3.3. Руководство и управление талантами в цифровой экономике
 - 3.3.1. Жизненный цикл таланта
 - 3.3.2. Обусловленные факторами поколения
 - 3.3.3. Удержание: *Вовлеченность*, лояльность, приверженность
- 3.4. Бизнес-модели в инновациях видеоигр
 - 3.4.1. Инновации в бизнес-моделях
 - 3.4.2. Инструменты для инноваций в бизнесе
 - 3.4.3. *Навигатор бизнес-модели*



Уникальный, важный
и значимый курс обучения
для развития вашей карьеры”

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.



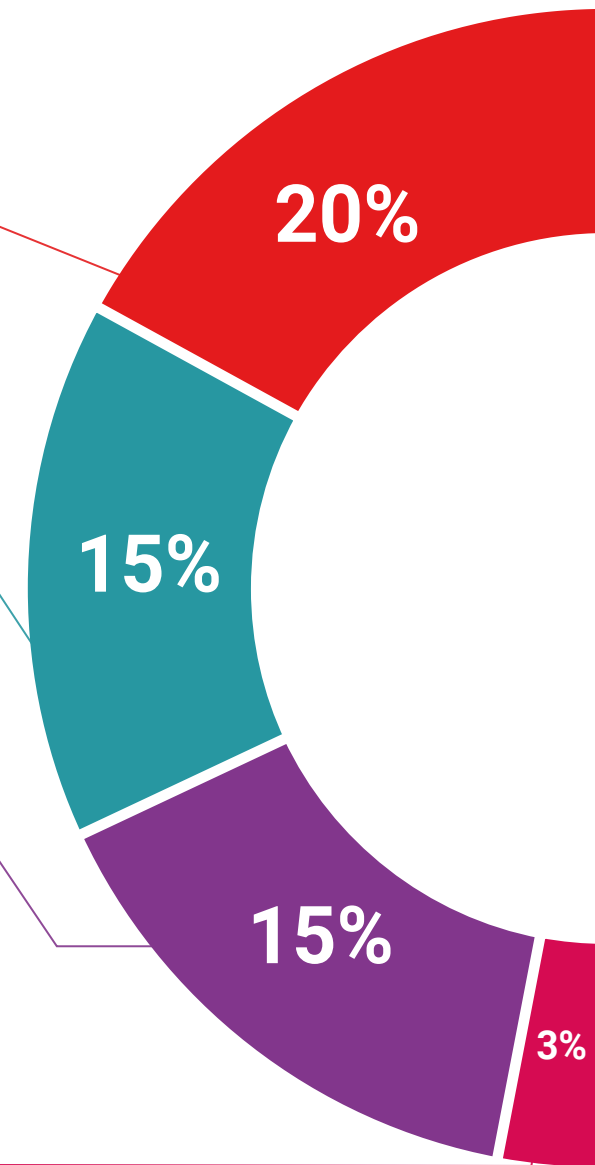
Интерактивные конспекты

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

Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями 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 **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 создания и управления компаниями по разработке 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 Обязанности

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический университет

Курс профессиональной
подготовки

Создание и управление
компаниями по
разработке видеоигр

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

Курс профессиональной подготовки Создание и управление компаниями по разработке видеоигр

