

大学课程

3D视频游戏的制作和投稿



tech 科学技术大学

大学课程 3D视频游戏的制作和投稿

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/production-pitching-3d-video-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学位

28

01 介绍

在创作、编辑和推出高质量和格式化的音像制品之前,有必要提前规划故事情节、主旨和可能的发展。投稿是设计师工作中不可或缺的一部分,在制作内容时保持良好的组织性也是如此。在电子游戏领域,分布在有效的开发团队中、实施良好的生产实践以及利用促进工作的敏捷方法至关重要。这个正是为了深入探讨所有这些问题,为设计师提供正确的工具,以充分发挥其项目的潜力。这个课程的形式是 100% 在线学习,因此学生可以更新他们在各种生产性能力方面的知识,而不受通常的固定时间表或面授课程的限制。



“

通过制作分析、目标优先排序
和投资搜索模块,加深对制作
和高知名度项目的了解”

伟大的音像项目源于伟大的创意。然而，电子游戏业世界上最艰巨、最困难的过程之一，恰恰就是将它们具体化。因此，我们开设了 3D 视频游戏制作与投稿大学课程，鼓励设计师进行有影响力的投稿，同时以更高效的方式组织自己的工作和制作团队。

为了让更多的专业人士向世界展示他们的设计技能和能力，TECH 及其专家团队开发了这一文凭。这是一个从制作角度，从方法特点到商业化过程进行深入研究的计划，目的是让更多的专业人士能够向世界展示他们付诸实践的想法和音像制品。这是一个沉浸式的多学科课程，100% 在线，可与最繁重的职业或个人责任相匹配。

为了方便学习，我们还创建了一个内容丰富的多媒体资料库，包括详细的视频、自我认知练习、研究文章、进一步阅读和动态摘要。此外，所有教材从课程开始时就可提供，学生可随时通过任何可连接互联网的设备进行访问。

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

- ◆ 视频游戏和技术方面的专家提出的案例研究的发展
- ◆ 书中的内容图文并茂、示意性强、实用性强，提供了专业实践中必不可少的学科实用信息
- ◆ 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- ◆ 特别关注的是虚拟环境中的3D建模和动画
- ◆ 理论讲座、向专家提问、关于有争议的话题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容

“

通过这个提升你在制作和推销方面的知识，学习如何销售和出版你的音像项目，使其在全球范围内获得成功”

“

这个课程将使你能够制定行动计划,向希望赞助你的项目的公司或企业介绍你的想法”

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

这个课程的设计侧重于基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年中出现的不同专业实践情况。由知名专家开发的创新型互动视频系统将为其提供支持。

如果你正在寻找一个设计专业的学位,以深入研究视听作品开发中的各种敏捷方法,那么这个将满足你的一切需求,甚至更多。

你将学习如何估算价值、工作量和时间,以便更灵活地组织设计能力。



02 目标

这个大学课程的主要目标是让学生学会如何向业内大公司介绍和展示自己的电子游戏设计。同样，学生不仅可以优先学习流程，还能出色地执行流程，将来甚至能够领导生产团队。为此，我们将为你提供最新、最详尽的信息，以及最好的学术工具，以确保你能够扩展知识。



“

你将学会如何根据项目的未来效果及其对青年的影响来准确计算项目的生产成本”

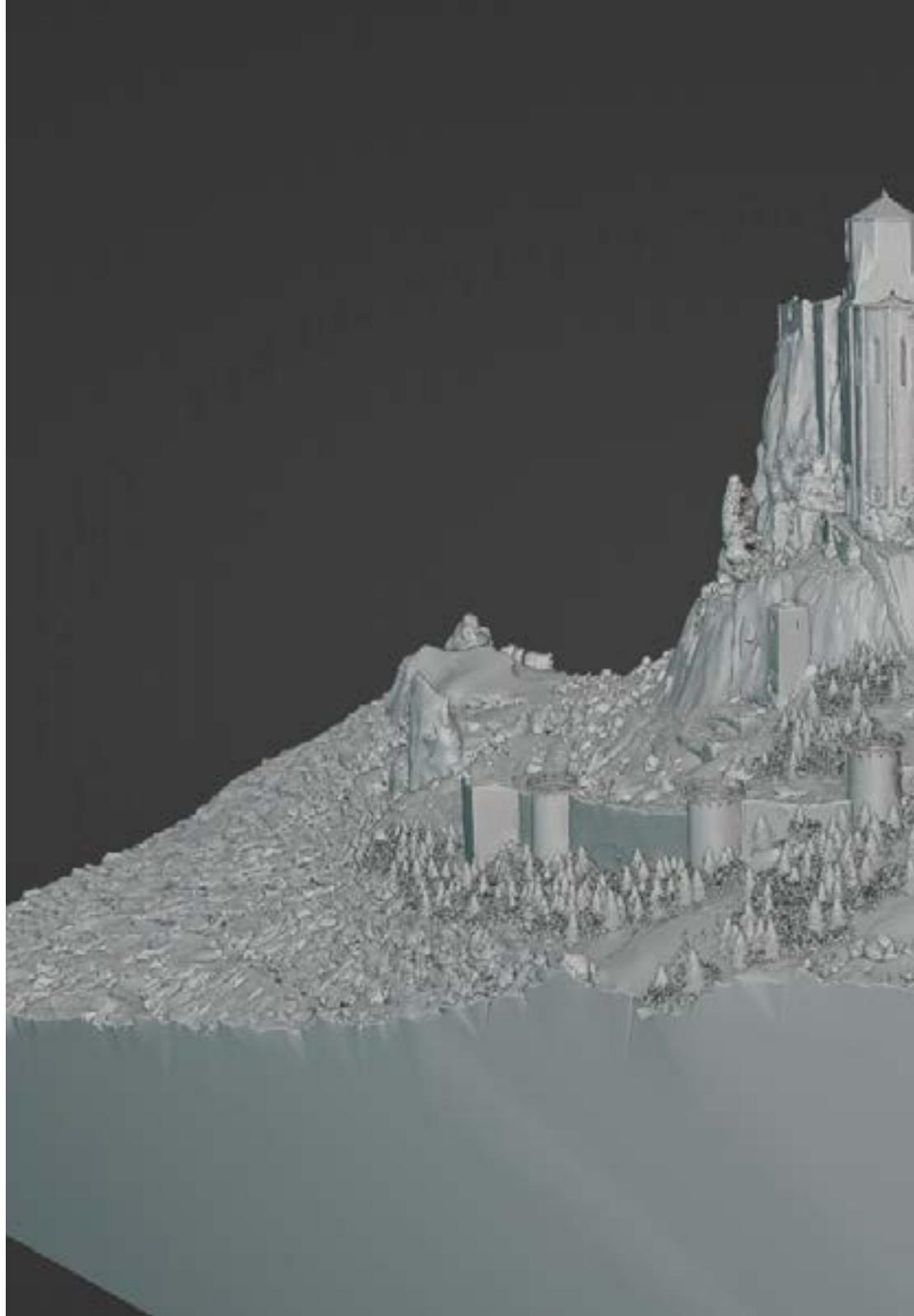


总体目标

- ◆ 开发适用于视频游戏的SCRUM和敏捷方法来管理项目
- ◆ 产生向投资者介绍项目的材料
- ◆ 如果你的目标之一是要详细了解

“

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





具体目标

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

03 课程管理

TECH在设计学位课程时的优先事项之一是建立一支合格的教师队伍,为课程的发展提供质量和高标准。为此,我们挑选了一批这个领域的专家,用他们的知识为设计专业人员提供指导。此外,教师队伍由活跃的专家组成,这使得学生能够贴近当前的工作世界。





“

专业的教学人员随时准备
回答你的所有问题, 为你学
习制作和投球提供便利”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 博士

- Intervenía Group 游戏化工程和设计总监
- ESNE 电子游戏设计、关卡设计、电子游戏制作、中间件、创意媒体产业等专业讲师
- Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- 一书作者 电子游戏设计
- 尼Nima World的顾问委员会成员



04

结构和内容

TECH 设计了一个全面的教学大纲, 由学生感兴趣的话题和课程发展的重要主题组成, 因此学生可以找到详细的视频、研究文章、动态摘要、补充读物和自我知识练习。有了虚拟教室, 毕业生就能以个性化的方式学习教学大纲的不同内容, 并随时随地进行学习。

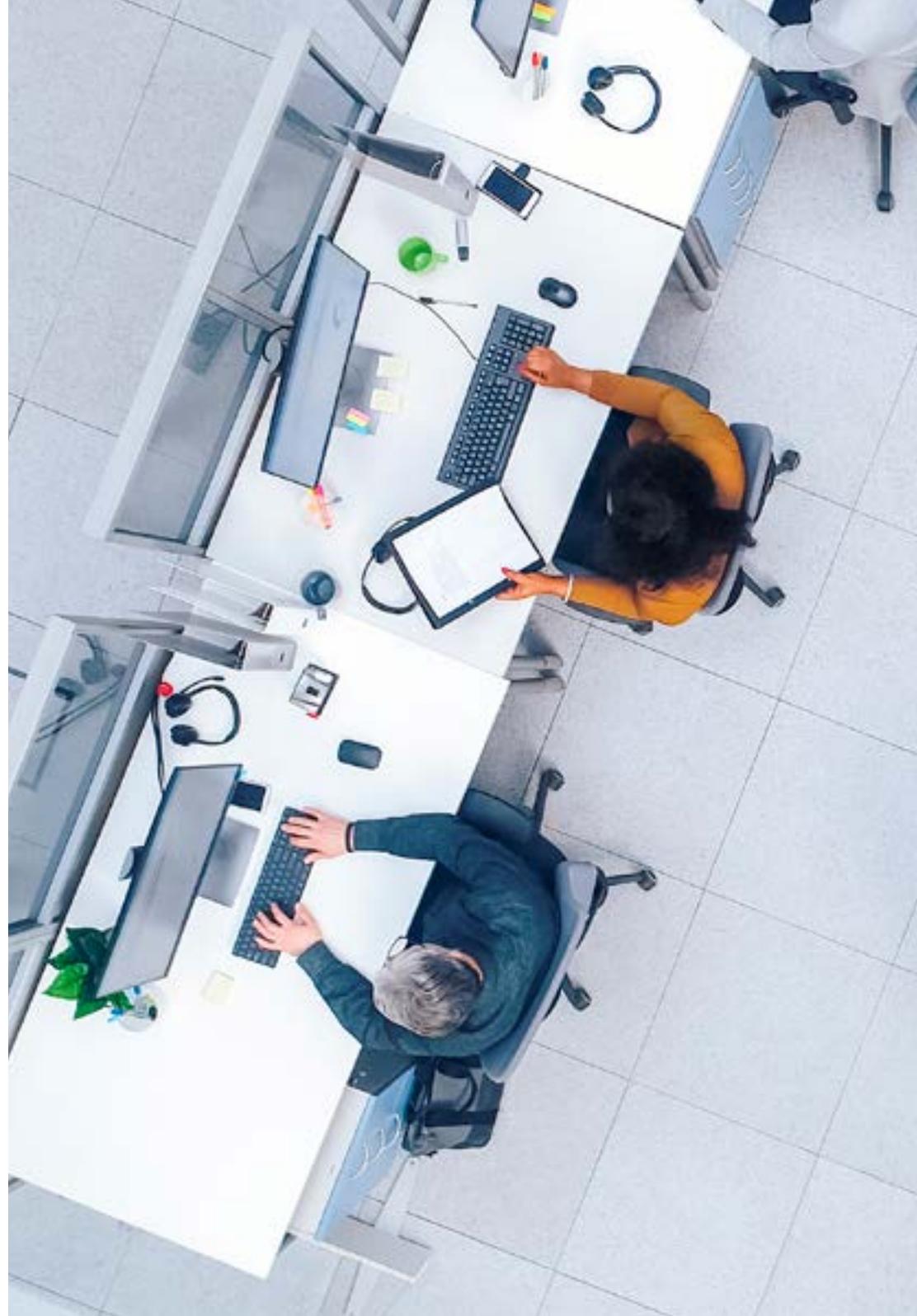


“

一个高度个性化的学位，
适合你自己的需求水平，
旨在超越你的所有期望”

模块 1. 视频游戏的制作和融资

- 1.1. 视频游戏制作
 - 1.1.1. 级联方法论
 - 1.1.2. 缺乏项目管理和工作计划的缺失
 - 1.1.3. 电子游戏行业缺乏生产部门的后果
- 1.2. 开发团队
 - 1.2.1. 开发项目时的关键部门
 - 1.2.2. 微观管理中的关键人物: LEAD 和 SENIOR
 - 1.2.3. JUNIOR profiles 经验不足的问题
 - 1.2.4. 为经验不足的人员制定培训计划
- 1.3. 视频游戏开发中的敏捷方法论
 - 1.3.1. SCRUM
 - 1.3.2. 敏捷
 - 1.3.3. 混合方法
- 1.4. 对工作、时间和成本的估计
 - 1.4.1. 开发视频游戏的价格: 概念 主要费用
 - 1.4.2. 任务调度: 要考虑的关键点、关键和方面
 - 1.4.3. 基于工作点 VS 小时计算的估计
- 1.5. 原型规划中的优先次序
 - 1.5.1. 项目总体目标的确立
 - 1.5.2. 关键功能和内容的优先排序: 按部门排序和需求排序
 - 1.5.3. 对生产中的功能和内容进行分组, 以构成可交付成果 (功能原型)
- 1.6. 视频游戏制作中的良好做法
 - 1.6.1. 召开会议 日会, 周会, 在 ALFA、BETA 和 RELEASE 阶段冲刺结束会议、成果检查会议
 - 1.6.2. 冲刺速度测量
 - 1.6.3. 检测缺乏动力和低生产率的情况, 并预测生产中可能出现的问题
- 1.7. 生产中的分析
 - 1.7.1. 前期分析一: 市场状况回顾
 - 1.7.2. 初步分析二: 建立主要项目参考 (直接竞争对手)
 - 1.7.3. 前期分析的结论



- 1.8. 开发成这个的计算
 - 1.8.1. 人力资源
 - 1.8.2. 技术和许可
 - 1.8.3. 开发以外的支出
- 1.9. 投资搜索
 - 1.9.1. 投资者的类型
 - 1.9.2. 执行摘要
 - 1.9.3. 推介台
 - 1.9.4. 出版商
 - 1.9.5. 自筹资金
- 1.10. 项目事后分析的准备
 - 1.10.1. 公司事后分析的制定过程
 - 1.10.2. 项目的积极因素分析
 - 1.10.3. 项目的消极因素分析
 - 1.10.4. 项目不足之处的改进建议及结论

“

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



05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。



Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法 与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年, 我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年, 我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量, 材料质量, 课程结构, 目标.....), 与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

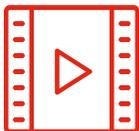
Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



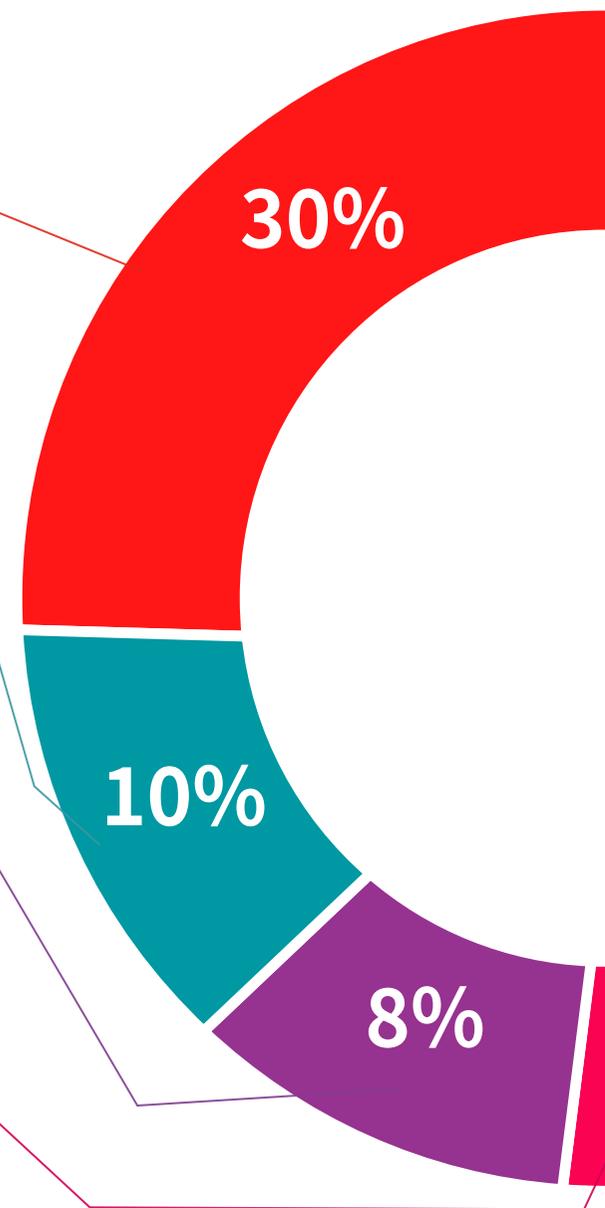
技能和能力的实践

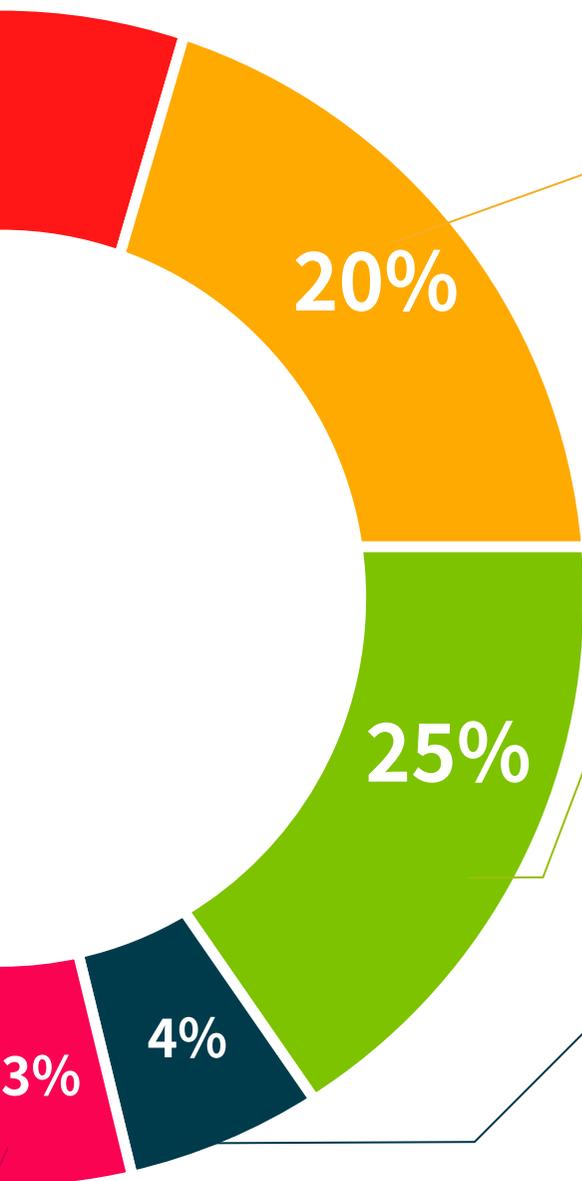
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

3D视频游戏的制作和投稿大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH 科技大学 颁发的大学课程学位证书。



“

顺利完成这个课程并
获得大学学位, 无需旅
行或文书工作的麻烦”

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

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**3D视频游戏的制作和投稿大学课程**

模式:**在线**

时长:**6周**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
3D视频游戏的制作和投稿

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

3D视频游戏的制作和投稿

