

Университетский курс

Производство и управление в видеоиграх





Университетский курс Производство и управление в видеоиграх

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/video-game-production-management

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

Разработка видеоигры может быть похожа на разработку фильма и может быть разделена на три этапа: препроизводство, производство и постпроизводство. Именно благодаря этому устанавливается методология работы на протяжении всего процесса создания игры. Таким образом, для выполнения этой задачи необходимо обладать специальными знаниями, чтобы руководить рабочей командой, распределять задачи и использовать различные инструменты для их выполнения. Поэтому дизайнеры, стремящиеся продвинуться на шаг вперед в своей профессии и желающие освоить специализацию в области *проектного менеджмента*, могут рассчитывать на содержание этой программы.



“

Создание видеоигры — это кропотливая работа, которая должна быть выполнена в совершенстве. Вы можете стать тем менеджером проектов, который нужен индустрии”

Производство игры включает в себя ту же процедуру, что и производство фильма. В частности, необходимо управлять и организовывать ряд мероприятий и человеческие ресурсы, чтобы обеспечить гармонию в команде, выполнение задач и минимизацию ошибок. Это сложная задача, и каждый в этом секторе осознает необходимость специализации в данной области.

Учитывая это, данный Университетский курс предлагает дизайнерам, ищущим новые возможности, все знания и навыки, необходимые для работы в качестве *менеджеров проектов*, специализирующихся на видеоиграх. Таким образом, дизайнеры будут понимать все этапы разработки игры и знать инструменты, используемые профессионалами для управления работой.

Следовательно, будет не только обновленная программа, направленная на совершенствование дизайнера как менеджера проекта. Программа также направлена на то, чтобы продвинуть карьеру на шаг вперед и стимулировать студентов стать хозяевами своего времени и усилий, что приведет их к созданию и управлению собственной компанией, занимающейся разработкой и анимацией видеоигр.

Данный **Университетский курс в области производства и управления в видеоиграх** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Использование практических кейсов, чтобы студенты могли столкнуться с реальным опытом, который поможет им в их профессиональной карьере
- ♦ Всестороннее и инновационное содержание, включающее все необходимое для достижения успеха в индустрии видеоигр.
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Станьте больше, чем просто дизайнером. Станьте человеком, отвечающим за управление и контроль над созданием видеоигры"

“

Ваше внимание к деталям при разработке анимации поможет вам управлять деятельностью по созданию видеоигры до мельчайших деталей”

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 решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

По окончании этой программы вы будете готовы стать генеральным директором собственной компании по разработке игр.

Пройдите обучение и начните отличную карьеру в качестве менеджера проектов в области видеоигр.



02

Цели

Цель данного Университетского курса — вооружить студентов необходимыми компетенциями для развития их профессионального профиля. Для этого им будет предоставлено содержание, которое поможет им улучшить свои навыки в области управления командой разработчиков, а также на этапах производства, связанных с проектом видеоигры. Все это — полностью в онлайн-формате и с возможностью немедленного получения диплома, исключающего выполнение итоговых работ, что обеспечивает быстрый вход в этот сектор.





“

*С TECH вы попадете в титры
видеоигры не как дизайнер, а как
руководитель отдела разработки”*



Общие цели

- ♦ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании дизайна видеоигр
- ♦ Детально изучить процесс производства видеоигры и методологию SCRUM для производства проектов
- ♦ Изучить основы игрового дизайна и теоретические знания, которые должен знать каждый дизайнер видеоигр
- ♦ Уметь создать независимый *стартап* в сфере цифровых развлечений





Конкретные цели

- ♦ Знать о производстве видеоигры и различных этапах ее создания
- ♦ Изучить типы производителей
- ♦ Ознакомиться с *проектным менеджментом* для разработки видеоигр
- ♦ Использовать различные инструменты для производства
- ♦ Координировать работу команд и управлять проектами

“

Вы находитесь в одном шаге от совершенства. Запишитесь на данный Университетский курс сегодня и убедитесь, что ваши цели становятся реальностью”

03

Руководство курса

Стремясь к академическому совершенству, ТЕСН располагает группой профессионалов самого высокого уровня. В данном случае преподаватели, обучающие содержанию программы, не являются исключением. Они знают индустрию видеоигр изнутри и знают, с какими трудностями им приходится сталкиваться, поэтому они могут передать свой опыт и все ключи к успеху в таком сложном и захватывающем аудиовизуальном секторе.



“

*Наши преподаватели
всецело вовлечены в работу,
чтобы вы учились в простой
и эффективной форме"*

Руководство



Г-н Бласко Вильчес, Луис Фелипе

- Нарративный дизайнер в Saona Studios, Испания
- Нарративный дизайнер в Stage Clear Studios, разрабатывающий конфиденциальный продукт
- Нарративный дизайнер в HeYou Games в проекте "Youturbo"
- Дизайнер и сценарист продуктов электронного обучения и серьезных игр для Telefónica Learning Services, TAK и Bizpills
- Дизайнер уровней в Indigo для проекта "Meatball Marathon"
- Преподаватель сценарного мастерства на магистратуре по созданию видеоигр в Университете Малаги
- Преподаватель в области видеоигр в нарративном дизайне и производстве на факультете кино TAI, Мадрид
- Преподаватель в области нарративного дизайна и семинаров по написанию сценариев, а также в области игрового дизайна в ESCAV, Гранада
- Степень бакалавра в области испаноязычной филологии в Университете Гранады
- Степень магистра в области креативности и написания телевизионных сценариев в Университете короля Хуана Карлоса



04

Структура и содержание

Содержание данного Университетского курса было разработано для обеспечения академического мастерства дизайнеров, стремящихся быть в авангарде отрасли в качестве лидеров команды. Таким образом, данная программа состоит из модуля из 10 тем, в которых объясняется все, что необходимо для понимания управления и производства проектов видеоигр. Помимо содержания в онлайн-режиме и немедленного получения диплома, данная программа откроет двери для самостоятельного входа в отрасль.

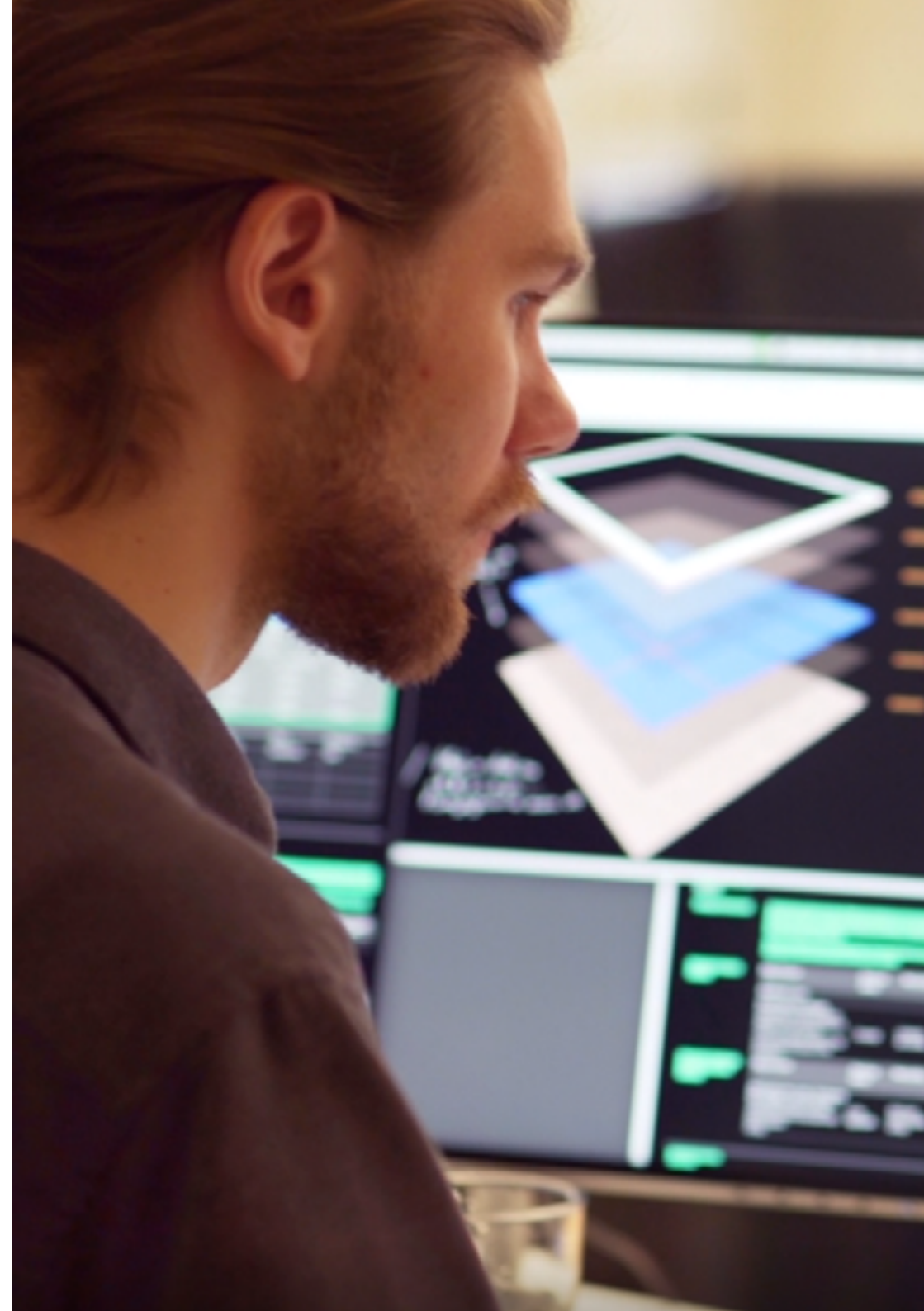


“

Благодаря этой программе вы сможете создавать свои собственные видеоигры, зная процесс препроизводства и постпроизводства”

Модуль 1. Производство и управление

- 1.1. Производство
 - 1.1.1. Производственный процесс
 - 1.1.2. Производство I
 - 1.1.3. Производство II
- 1.2. Фазы разработки видеоигр
 - 1.2.1. Фаза разработки концепций
 - 1.2.2. Этап разработки
 - 1.2.3. Этап планирования
- 1.3. Фазы разработки видеоигр II
 - 1.3.1. Производство
 - 1.3.2. Этап тестирования
 - 1.3.3. Фаза дистрибуции и маркетинга
- 1.4. Производство и управление
 - 1.4.1. CEO / Генеральный директор
 - 1.4.2. Финансовый директор
 - 1.4.3. Директор по продажам
- 1.5. Процесс производства
 - 1.5.1. Препроизводство
 - 1.5.2. Производство
 - 1.5.3. Постпроизводство
- 1.6. Рабочие места и функции
 - 1.6.1. Дизайнеры
 - 1.6.2. Программирование
 - 1.6.3. Художники



- 1.7. Гейм-дизайнер
 - 1.7.1. Креативный дизайнер
 - 1.7.2. Ведущий дизайнер
 - 1.7.3. Старший дизайнер
- 1.8. Программирование
 - 1.8.1. Технический директор
 - 1.8.2. Ведущий программист
 - 1.8.3. Старший программист
- 1.9. Искусство
 - 1.9.1. Креативный художник
 - 1.9.2. Ведущий художник
 - 1.9.3. Старший художник
- 1.10. Другие профили
 - 1.10.1. Ведущий художник-аниматор
 - 1.10.2. Старший художник-аниматор
 - 1.10.3. Младшие дизайнеры

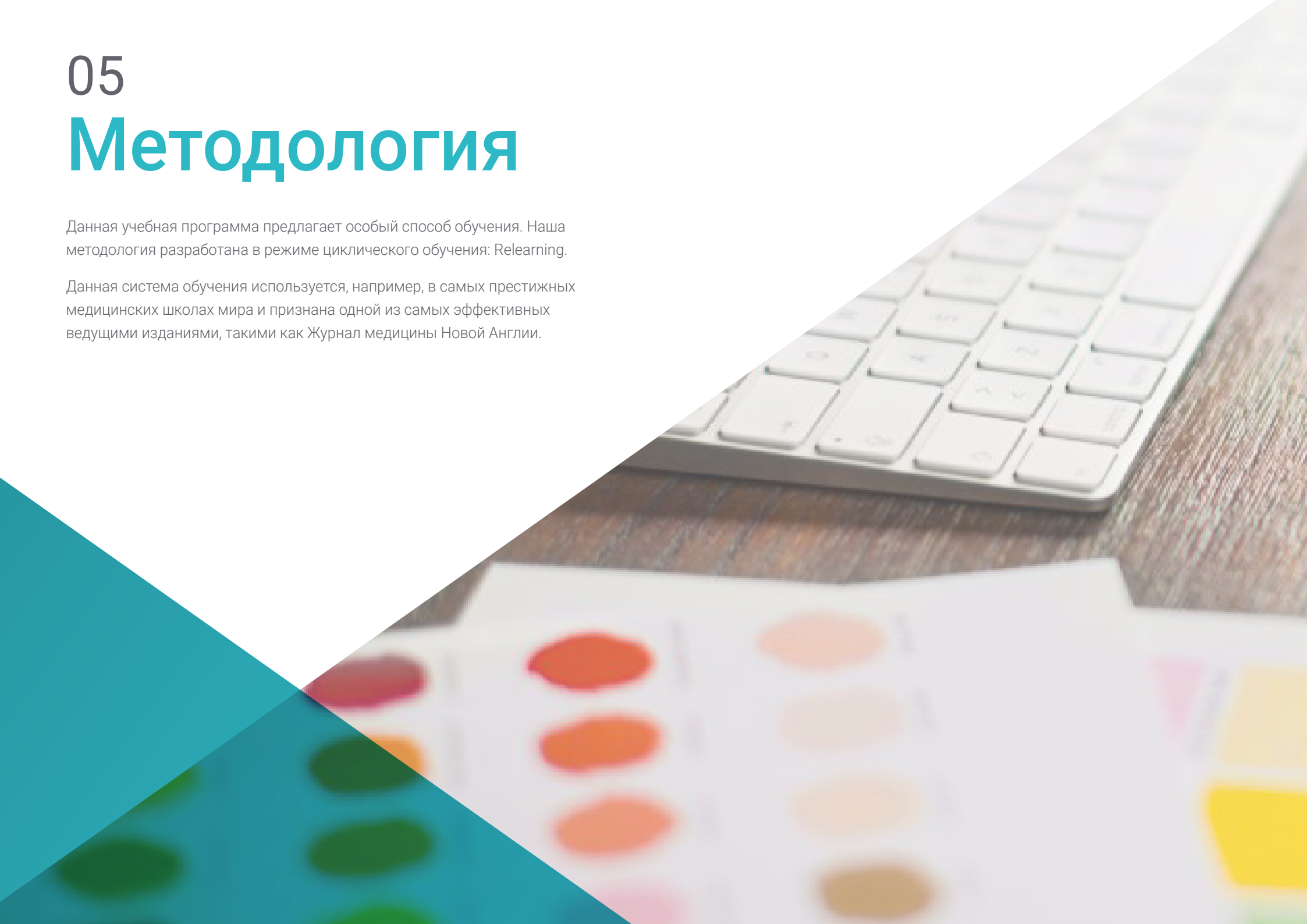


Если вы давно задумывались о создании собственного бизнеса, эта программа поможет вам приступить к исполнению вашего плана. Поступайте сейчас"

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 лучшими преподавателями в мире. 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 всей программы 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*

ТЕСН 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 ТЕСН 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 650 000 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 удерживать 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:



Учебные материалы

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.



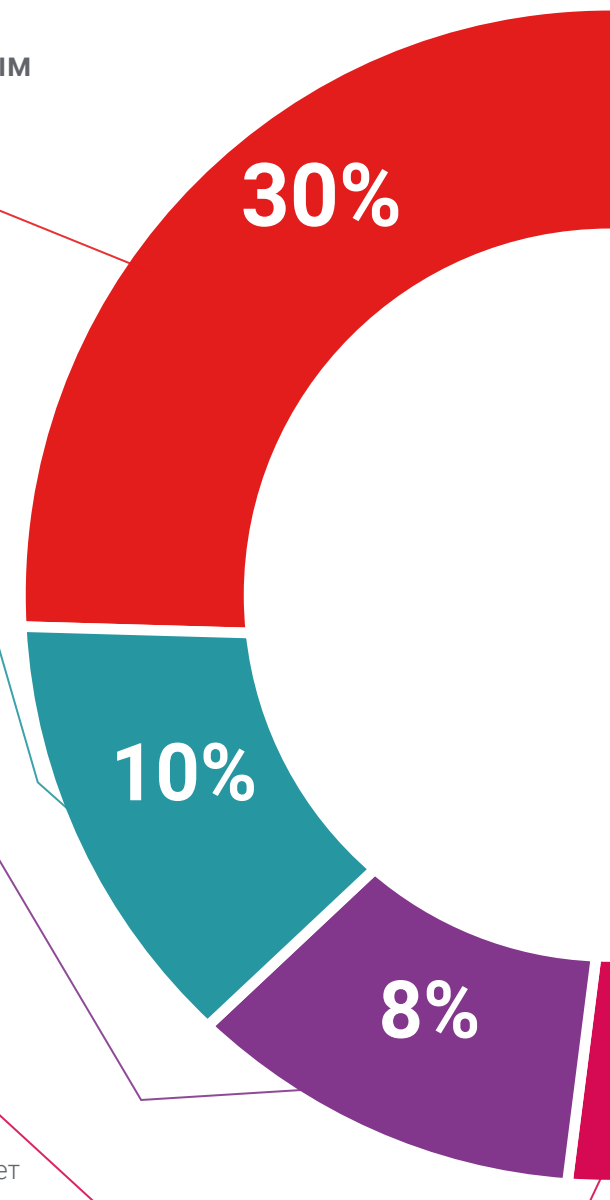
Практика навыков и компетенций

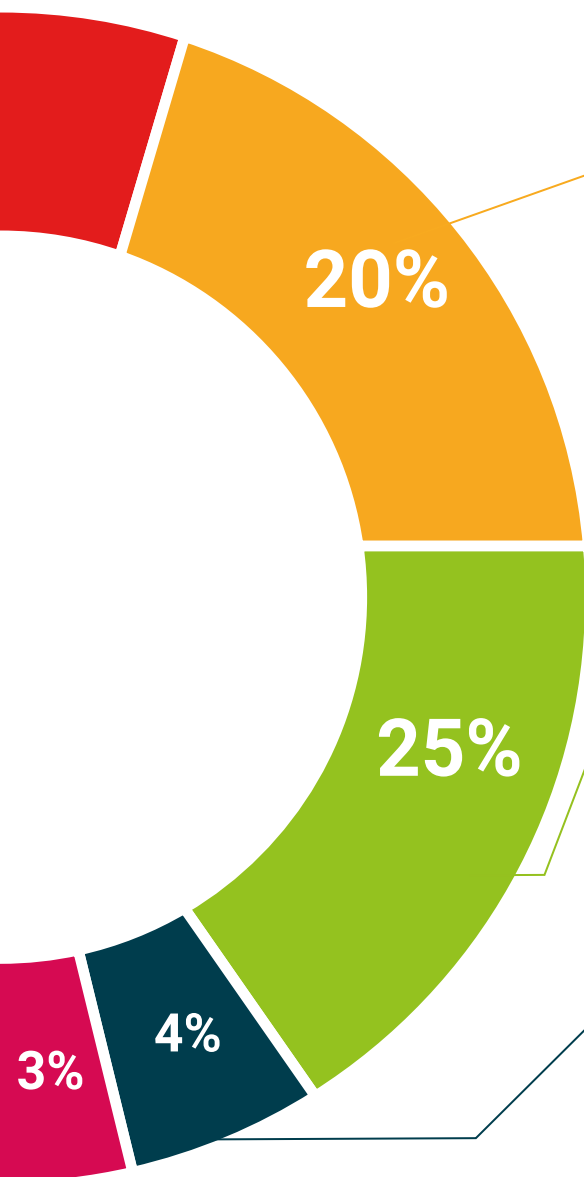
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

Университетский курс в области Производство и управление в видеоиграх гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области Производство и управление в видеоиграх** 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: **Университетского курса в области Производство и управление в видеоиграх**

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 Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Производство и управление
в видеоиграх

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Производство и управление
в видеоиграх

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

Университетский курс

Производство и управление в видеоиграх