

Курс профессиональной подготовки Игровой дизайн





Курс профессиональной подготовки Игровой дизайн

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-design

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

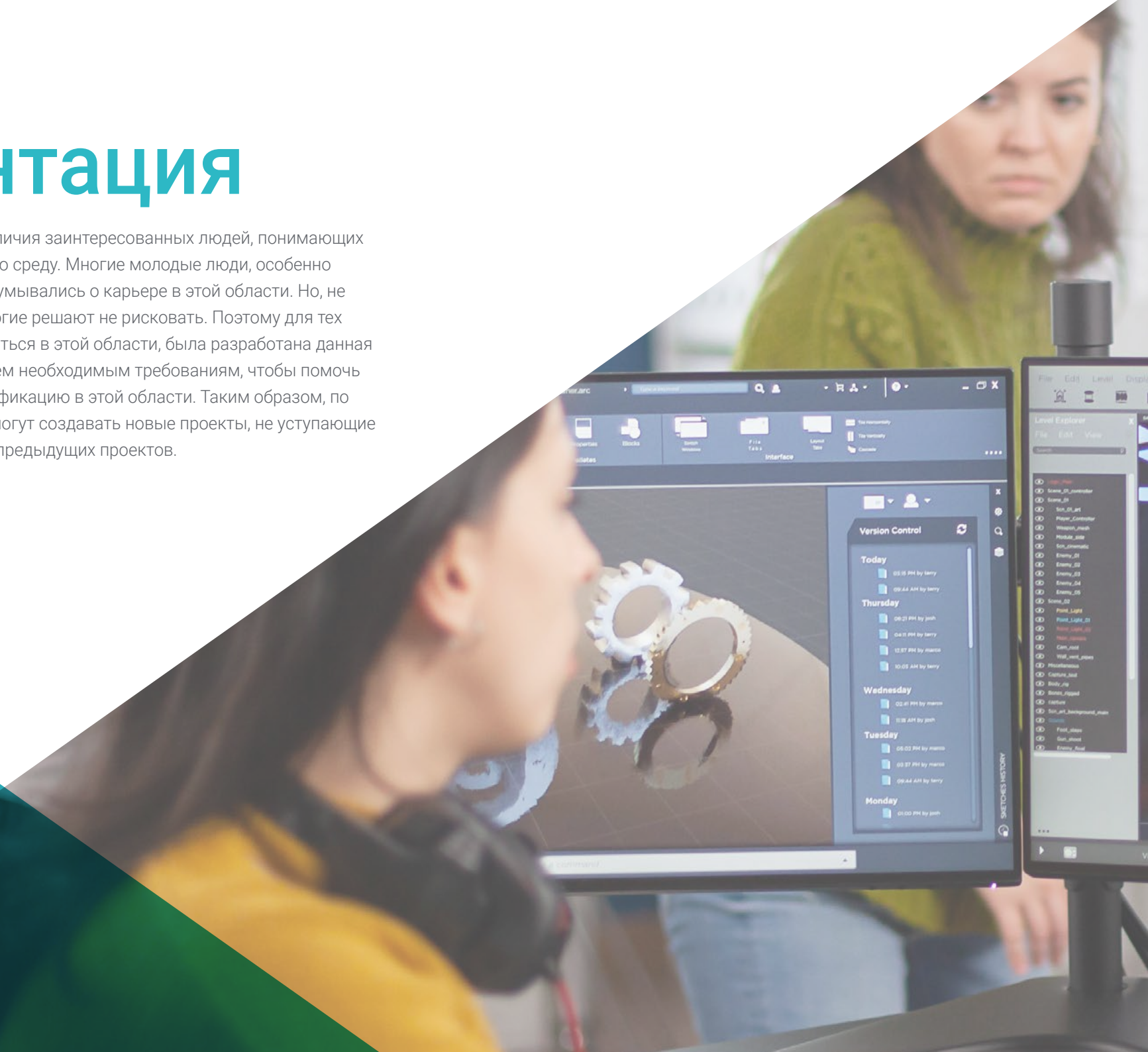
Квалификация

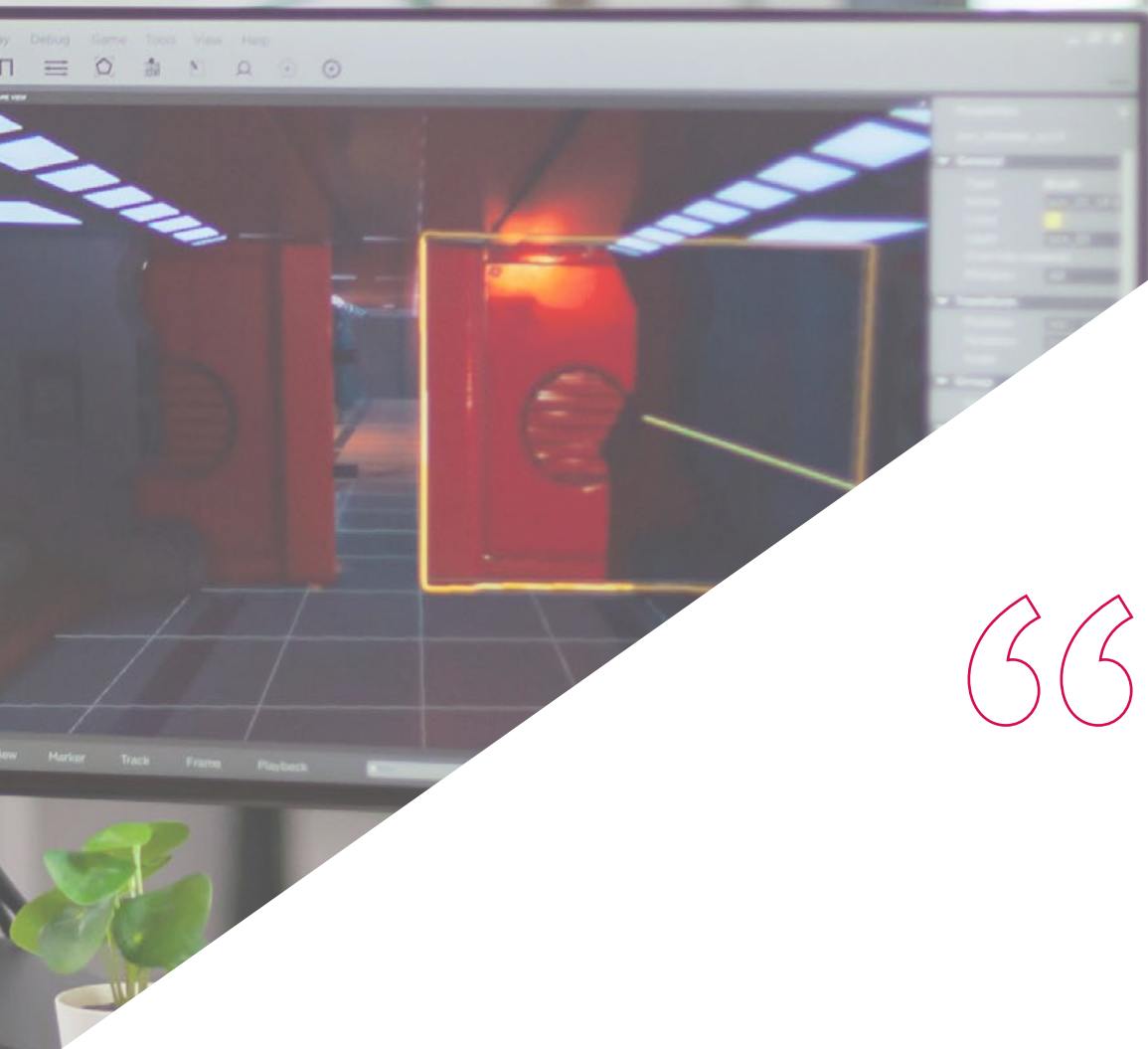
стр. 28

01

Презентация

Разработка видеоигр требует наличия заинтересованных людей, понимающих эту культурную и художественную среду. Многие молодые люди, особенно фанаты, в то или иное время задумывались о карьере в этой области. Но, не зная точно, как это делается, многие решают не рисковать. Поэтому для тех дизайнеров, которые хотят обучаться в этой области, была разработана данная программа, которая отвечает всем необходимым требованиям, чтобы помочь студентам повысить свою квалификацию в этой области. Таким образом, по окончании обучения студенты смогут создавать новые проекты, не уступающие или превосходящие по качеству предыдущих проектов.





“

Если вы хотите воплотить свои замыслы в реальность и иметь возможность играть в свои собственные творения, не упустите возможность специализироваться в области игрового дизайна”

Видеоигры занимают очень важное место в жизни людей. Они включают в себя ряд идеально сочетающихся элементов, обеспечивая не только задачи для игроков, но и повествование, которое захватывает воображение как детей, так и взрослых людей. Поэтому неудивительно, что многие хотят разрабатывать и создавать свои собственные видеоигры.

В этом смысле, когда мы говорим об игровом дизайне, мы имеем в виду широкий процесс креативности и работы различных команд, которые воплощают в жизнь новую игру. Таким образом, эта работа включает в себя ряд мероприятий, таких как: дизайн персонажей, разработка сюжета, целей, правил, сеттинга и др. Тем самым, цель состоит в том, чтобы определить, какой станет игра и как представить игроку ее завершение.

По этой причине самые крупные компании нуждаются в творческих, изобретательных дизайнерах, с большими идеями и, прежде всего, со страстью к видеоиграм. Для укрепления знаний, данный Курс профессиональной подготовки в области игрового дизайна был разработан с целью максимально расширить, с обновленной и инновационной точки зрения, все навыки, которые помогут студентам справиться с задачей разработки такого важного проекта с нуля.

Прежде всего, студент ознакомится с теорией игрового дизайна, углубляясь в интересующие игроков элементы, такие как задачи и геймплей. Затем будет составлен и проиллюстрирован презентационный документ, содержащий каждую часть дизайна: общая идея, рынок, *геймплей*, механика, уровни, прогрессия, игровые элементы, HUD и интерфейс. Наконец, будет объяснена роль *управления проектами* в разработке видеоигр.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области игрового дизайна** содержит самую полную и инновационную образовательную программу на рынке. Его основными характеристиками являются:

- ♦ Погружение в мир игрового дизайна, с помощью которого студент получит все необходимые знания для работы в этой сфере
- ♦ Обучение через практические упражнения, что позволяет учащемуся быстрее овладеть компетенциями
- ♦ Содержание сосредоточено на практическом обучении с использованием различных форматов и методик
- ♦ Гибкость, благодаря которой студенты могут завершить программу в соответствии с их личными и профессиональными потребностями.
- ♦ Поддержка преподавателя, который обеспечит надлежащее обучение студента
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Вы всего в одном шаге от того, чтобы разработать новые видеоигры и представить их интересующей вас компании. Запишитесь, чтобы узнать больше"

“

Хотите создать свою собственную видеоигру? На данном Курсе профессиональной подготовки вы приобретете все необходимые навыки для достижения этой цели"

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

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.

Индустрия видеоигр ищет таких дизайнеров, как вы: креативных, изобретательных и увлеченных.

Станьте лучшим дизайнером видеоигр, записавшись на данный Курс профессиональной подготовки.



02

Цели

Дизайнер видеоигр — это агент, который осуществляет креативное руководство всеми этапами создания игры. Поэтому их знания, навыки и умения представляют большую ценность. В этом смысле, благодаря данной программе, студенты смогут получить глубокое понимание этого процесса, узнав о дизайне игровых уровней, создании головоломок на этих уровнях и о том, как размещать элементы дизайна в окружающей среде. Благодаря этому студенты станут дизайнерами масштаба Хидео Кодзимы.



“

Используйте свои навыки,
чтобы разрабатывать новые
игры, конкурирующие с
крупными иконами на рынке”



Общие цели

- ♦ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании игрового дизайна
- ♦ Детально изучить процесс производства видеоигры и методологию SCRUM для производства проектов
- ♦ Изучить основы игрового дизайна и теоретические знания, которые должен знать игровой дизайнер
- ♦ Генерировать идеи и создавать занимательные истории, сюжеты и сценарии для видеоигр
- ♦ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры
- ♦ Углубить знания о 2D- и 3D-анимации, а также ключевых элементах анимации объектов и персонажей, а также уметь выполнять задачи 3D моделирования
- ♦ Осуществлять профессиональное программирование на движке Unity 3D
- ♦ Уметь создавать независимый стартап в сфере цифровых развлечений

“

Пришло время достичь своих целей. Начните обучение по этой программе, чтобы достичь своих целей”





Конкретные цели

Модуль 1. Игровой дизайн

- ◆ Знать теорию игрового дизайна
- ◆ Рассматривать элементы дизайна и геймификации
- ◆ Узнать о типах игроков, их мотивах и характеристиках
- ◆ Знать игровую механику, MDA и другие теории игрового дизайна
- ◆ Изучить критические основы анализа видеоигр с помощью теории и примеров
- ◆ Изучить дизайн игровых уровней, как создавать головоломки на этих уровнях и как размещать элементы дизайна в среде

Модуль 2. Проектный документ

- ◆ Составлять и иллюстрировать профессиональный проектный документ
- ◆ Знать каждую часть дизайна: общая идея, рынок, *геймплей*, механика, уровни, прогрессия, игровые элементы, HUD и интерфейс
- ◆ Знать процесс разработки дизайн-документа, или GDD, чтобы иметь возможность представить свою игровую идею в понятном, профессиональном и хорошо проработанном документе

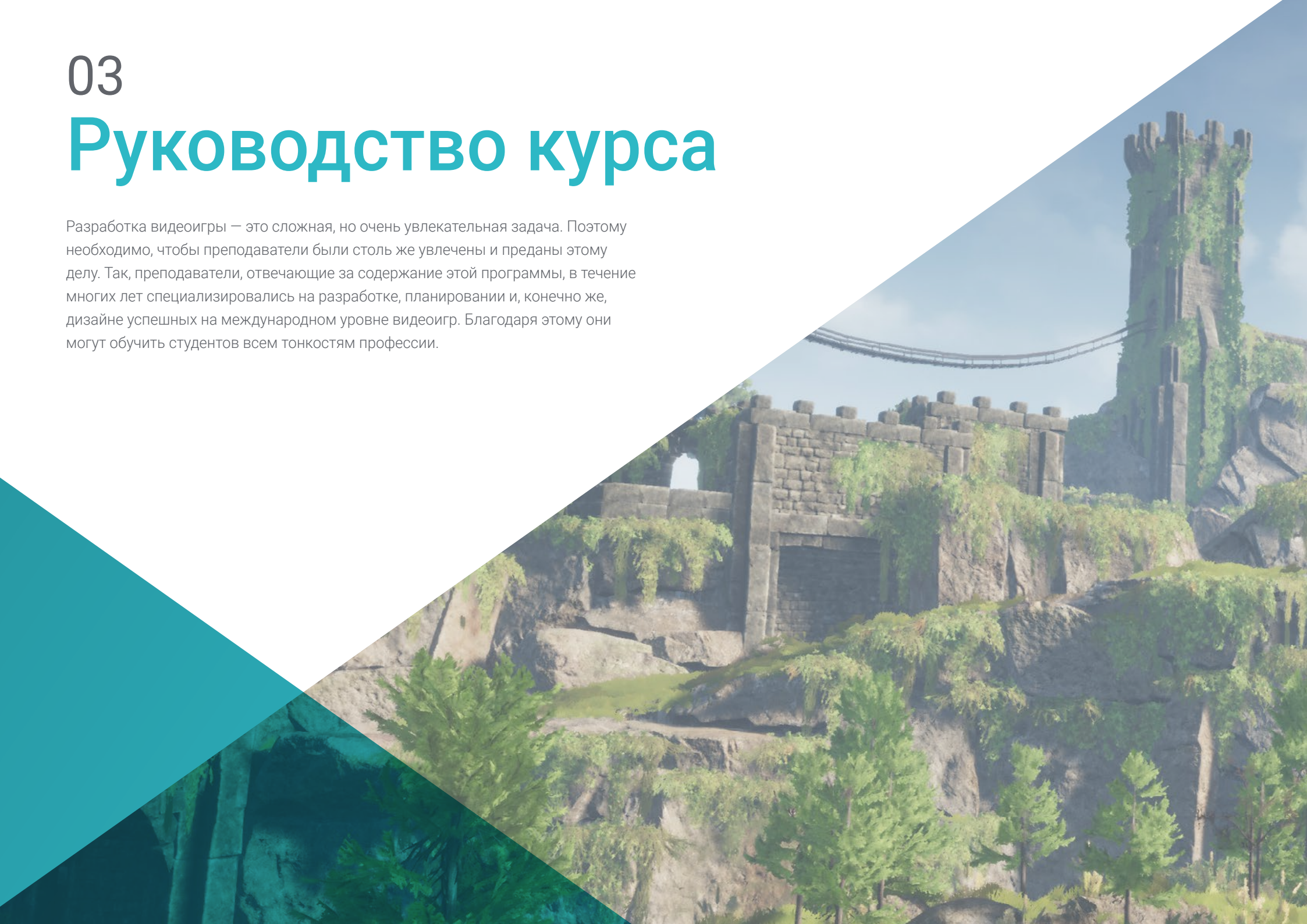
Модуль 3. Производство и управление

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

03

Руководство курса

Разработка видеоигры — это сложная, но очень увлекательная задача. Поэтому необходимо, чтобы преподаватели были столь же увлечены и преданы этому делу. Так, преподаватели, отвечающие за содержание этой программы, в течение многих лет специализировались на разработке, планировании и, конечно же, дизайне успешных на международном уровне видеоигр. Благодаря этому они могут обучить студентов всем тонкостям профессии.



“

*Данный преподавательский
состав поможет вам стать
лучшим дизайнером видеоигр”*

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

Преподаватели

Г-жа Молас, Альба

- ♦ Игровой дизайнер
- ♦ Степень бакалавра в области кино и медиа. Киношкола Каталонии. 2015 год
- ♦ Студентка в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред. Currnet – CEV. 2020 год
- ♦ Специализированная подготовка в области написания сценариев для детской анимации. Showrunners BCN. 2018 год
- ♦ Член ассоциации Women in Games
- ♦ Член ассоциации FemDevs



04

Структура и содержание

План содержания данного Курса профессиональной подготовки был составлен группой профессионалов, знающих потребности этого сектора. Таким образом, студенты получают глубокое представление о специфических аспектах игрового дизайна, начиная с планирования задач и заканчивая подготовкой презентационного документа. На протяжении всех модулей вы приобретете навыки, необходимые для разработки видеоигр в таких крупных компаниях, как Blizzard или Sony.





“

*Все, что вам нужно для разработки
следующей успешной видеоигры,
собрано на данном Курсе
профессиональной подготовки”*

Модуль 1. Игровой дизайн

- 1.1. Дизайн
 - 1.1.1. Дизайн
 - 1.1.2. Типы дизайна
 - 1.1.3. Процесс проектирования
- 1.2. Элементы дизайна
 - 1.2.1. Правила
 - 1.2.2. Баланс
 - 1.2.3. Развлечение
- 1.3. Типы игроков
 - 1.3.1. Исследовательский и социальный
 - 1.3.2. Убийцы и победители
 - 1.3.3. Различия
- 1.4. Навыки игрока
 - 1.4.1. Навыки ролевой игры
 - 1.4.2. Навыки действия
 - 1.4.3. Навыки работы с платформой
- 1.5. Игровая механика I
 - 1.5.1. Элементы
 - 1.5.2. Физика
 - 1.5.3. Предметы
- 1.6. Игровая механика II
 - 1.6.1. Ключи
 - 1.6.2. Платформы
 - 1.6.3. Противники
- 1.7. Другие элементы
 - 1.7.1. Механика
 - 1.7.2. Динамика
 - 1.7.3. Эстетика
- 1.8. Анализ видеоигр
 - 1.8.1. Анализ игрового процесса
 - 1.8.2. Художественный анализ
 - 1.8.3. Анализ стиля

- 1.9. Дизайн уровня
 - 1.9.1. Разработка внутренних уровней
 - 1.9.2. Разработка внешних уровней
 - 1.9.3. Разработка смешанных уровней
- 1.10. Продвинутый дизайн уровней
 - 1.10.1. Головоломки
 - 1.10.2. Противники
 - 1.10.3. Среда

Модуль 2. Проектный документ

- 2.1. Структура документа
 - 2.1.1. Проектный документ
 - 2.1.2. Структура А
 - 2.1.3. Стил
- 2.2. Основная идея, рынок и рекомендации
 - 2.2.1. Основная идея
 - 2.2.2. Рынок
 - 2.2.3. Ссылки
- 2.3. Окружение, сюжет и персонажи
 - 2.3.1. Окружение
 - 2.3.2. Сюжет
 - 2.3.3. Персонажи
- 2.4. Геймплей, механика и противники
 - 2.4.1. Геймплей
 - 2.4.2. Механика
 - 2.4.3. Противники и NPC
- 2.5. Контроль
 - 2.5.1. Команда
 - 2.5.2. Портативные устройства
 - 2.5.3. Компьютер
- 2.6. Уровни и прогрессия
 - 2.6.1. Уровни
 - 2.6.2. Прохождение
 - 2.6.3. Прогрессия

- 2.7. Предметы, навыки и элементы
 - 2.7.1. Предметы
 - 2.7.2. Навыки
 - 2.7.3. Элементы
- 2.8. Достижения
 - 2.8.1. Медали
 - 2.8.2. Секретные персонажи
 - 2.8.3. Бонусные баллы
- 2.9. HUD и интерфейс
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Интерфейс
 - 2.9.3. Структура
- 2.10. Сохранение и приложение
 - 2.10.1. Сохранение
 - 2.10.2. Прилагаемая информация
 - 2.10.3. Окончательные детали

Модуль 3. Производство и управление

- 3.1. Производство
 - 3.1.1. Производственный процесс
 - 3.1.2. Производство I
 - 3.1.3. Производство II
- 3.2. Фазы разработки видеоигр
 - 3.2.1. Фаза принятия решения
 - 3.2.2. Этап разработки
 - 3.2.3. Этап планирования
- 3.3. Фазы разработки видеоигр II
 - 3.3.1. Производство
 - 3.3.2. Этап тестирования
 - 3.3.3. Фаза распределения и маркетинга
- 3.4. Производство и управление
 - 3.4.1. CEO/генеральный директор
 - 3.4.2. Финансовый директор
 - 3.4.3. Директор по продажам

- 3.5. Процесс разработки
 - 3.5.1. Препроизводство
 - 3.5.2. Производство
 - 3.5.3. Постпроизводство
- 3.6. Рабочие места и функции
 - 3.6.1. Дизайнеры
 - 3.6.2. Программирование
 - 3.6.3. Художники
- 3.7. Гейм-дизайнер
 - 3.7.1. Креативный дизайнер
 - 3.7.2. Ведущий дизайнер
 - 3.7.3. Старший дизайнер
- 3.8. Программирование
 - 3.8.1. Технический директор
 - 3.8.2. Ведущий программист
 - 3.8.3. Старший программист
- 3.9. Искусство
 - 3.9.1. Креативный художник
 - 3.9.2. Ведущий художник
 - 3.9.3. Старший художник
- 3.10. Другие профили
 - 3.10.1. Ведущий художник-аниматор
 - 3.10.2. Старший художник-аниматор
 - 3.10.3. Младшие дизайнеры



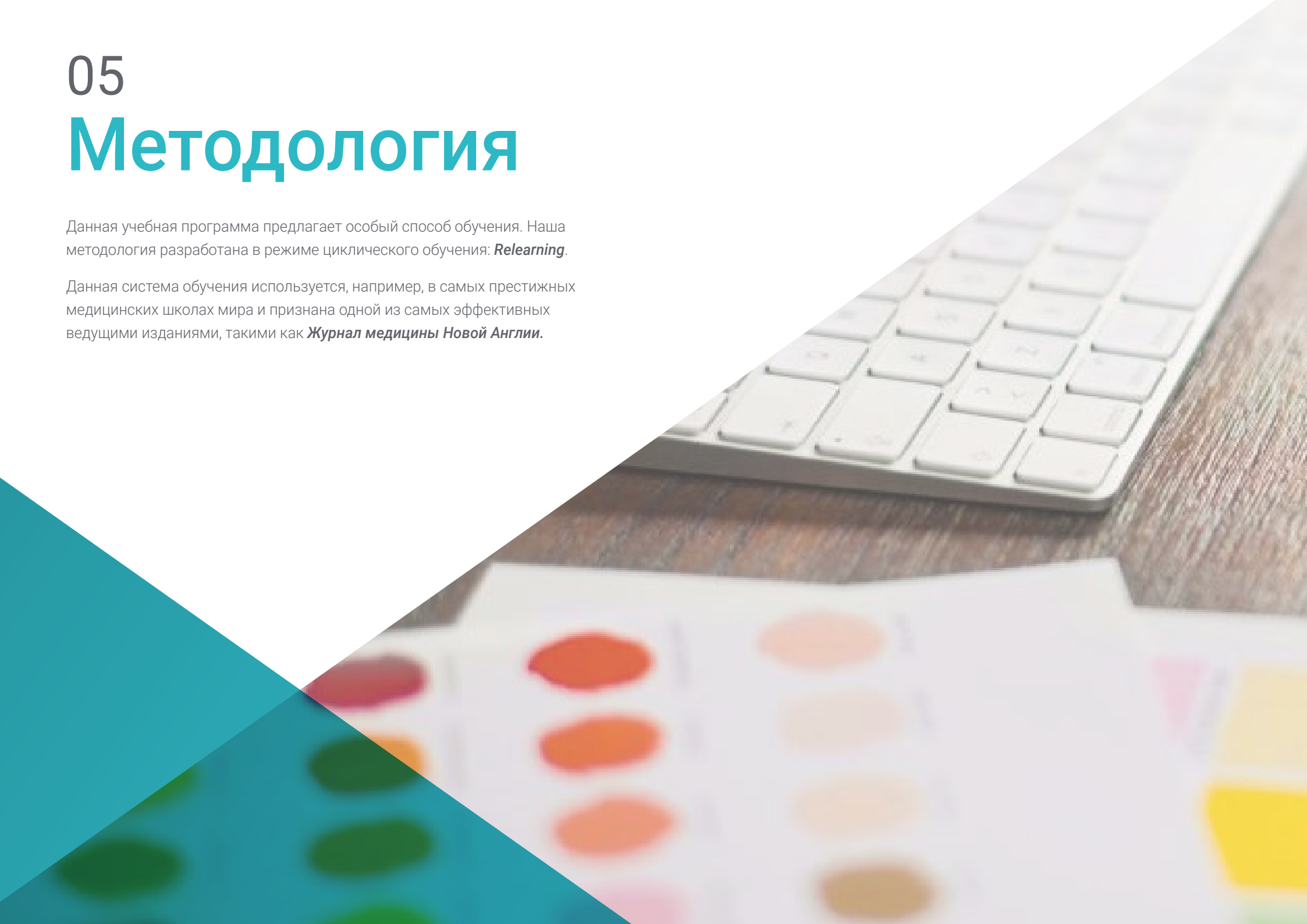
Хотите ли вы рассказывать свои собственные истории? Разработать новую и привлекательную видеоигру? Эта программа для вас"

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*

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 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 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:



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.



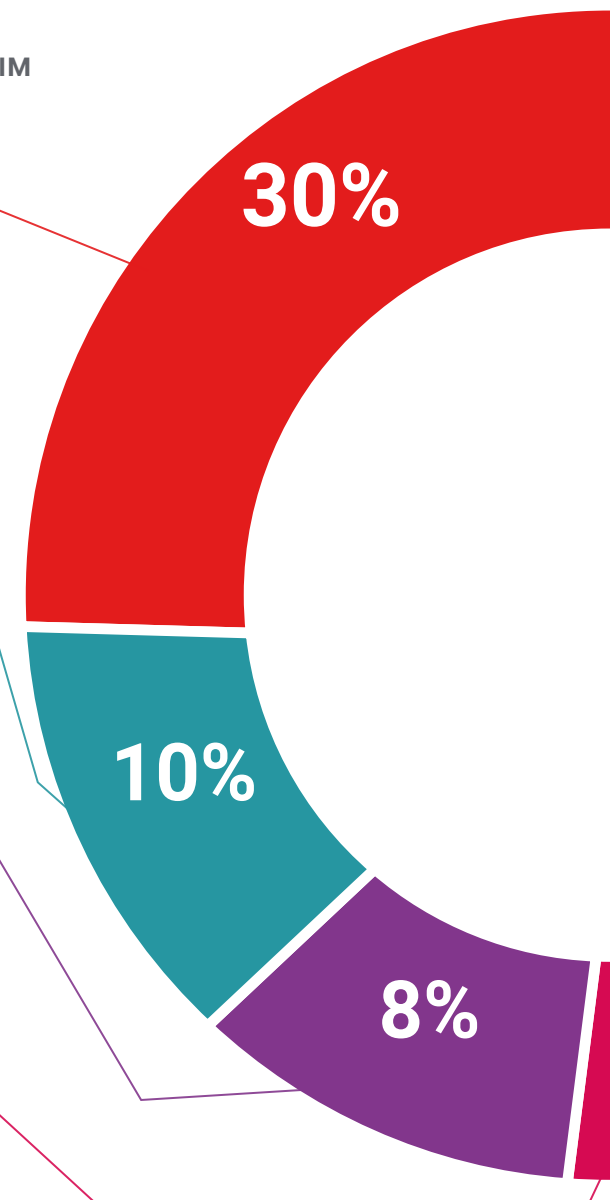
Практика навыков и компетенций

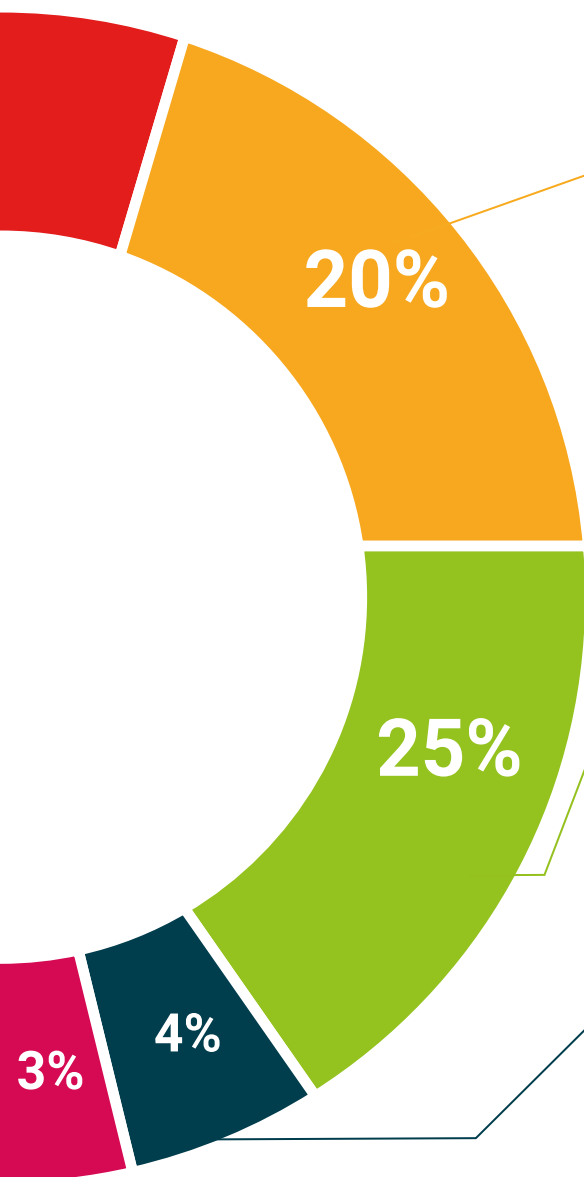
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

Курс профессиональной подготовки в области игрового дизайна 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 оформлением документов”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области игрового дизайна** 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: **Курса профессиональной подготовки в области игрового дизайна**

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 Институты
Развитие Институты
Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Игровой дизайн

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

Курс профессиональной подготовки

Игровой дизайн

