

Курс профессиональной подготовки

Разработка сценариев для видеоигр



Курс профессиональной подготовки

Разработка сценариев для видеоигр

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

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

Индустрия видеоигр переживает стремительный подъем, в этом нет сомнений. Технологии способствовали этому взлету, подняв графику на невиданный ранее уровень реализма. Но, помимо всего этого, существует специалист, который отвечает за написание и разработку, вплоть до мельчайших деталей, сюжета игры. По этой причине фигура сценариста очень востребована в индустрии, поскольку для разработки хороших повествований требуется высокий уровень креативности и изобретательности. Учитывая это, данная программа предлагает заинтересованным дизайнерам все инструменты и лингвистические ресурсы, необходимые для достижения успеха на международном уровне в этой области.



“

Хотите сделать шаг вперед в своей карьере? Специализируйтесь в качестве разработчика сценариев видеоигр”

Сценарии являются основополагающей частью любого произведения. Настолько, что на различных фестивалях и церемониях награждения существует премия, посвященная этой теме. Мир видеоигр не исключение. Хороший сценарий определяет, что, как и когда происходит событие, которое меняет ход сюжета и обеспечивает тот "сюжетный поворот", который удерживает внимание и мотивацию пользователя.

Сценарист видеоигр не пишет сплошной текст, а разрабатывает ключевые моменты, которые складываются в законченную историю. Именно это отличает его от сценариев для кино или театра, привнося в профессию дополнительный уровень сложности. В связи с этим крупные компании ищут специалистов, способных принять этот вызов, являясь одним из наиболее ценимых и востребованных человеческих ресурсов в отрасли.

Учитывая это, нет более подходящего времени для специализации в этом секторе. Поэтому данная программа в области разработки сценариев для видеоигр поможет студенту понять и изучить все необходимое, чтобы стать успешным сценаристом, умеющим писать оригинальные и интересные истории, которые принесут видеоигре признание критиков и фанатов.

Курс профессиональной подготовки в области разработки сценариев для видеоигр предлагает полную, специализированную и целенаправленную образовательную программу для индустрии видеоигр, которая будет отвечать требованиям студентов. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Специализированные знания в области написания сценариев для видеоигр, новой и интересной дисциплины
- ♦ Методология носит практический характер, подчеркивая применение знаний в конкретных и реальных случаях
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



После прохождения обучения по данной программе ваши идеи будут высоко цениться в отрасли"

“

Станьте одним из немногих сценаристов видеоигр на рынке и станьте ценным ресурсом для любой компании"

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.

Изучите структуру сценария видеоигры и поймите разницу между видеоиграми и кино.

Сценарий видеоигры — это "скелет", на котором держится вся история.



02

Цели

Цель данного Курса профессиональной подготовки выходит за рамки предоставления студентам знаний и техники повествования. Цель данной программы — вывести дизайнеров на новый рынок труда, укрепить их творческие навыки и компетенции для разработки эмоциональной, динамичной, увлекательной и, прежде всего, новаторской истории. Для этого они пройдут программу, которая позволит им углубиться в структуры повествования и комплексное применение в разработке видеоигры.



Lina

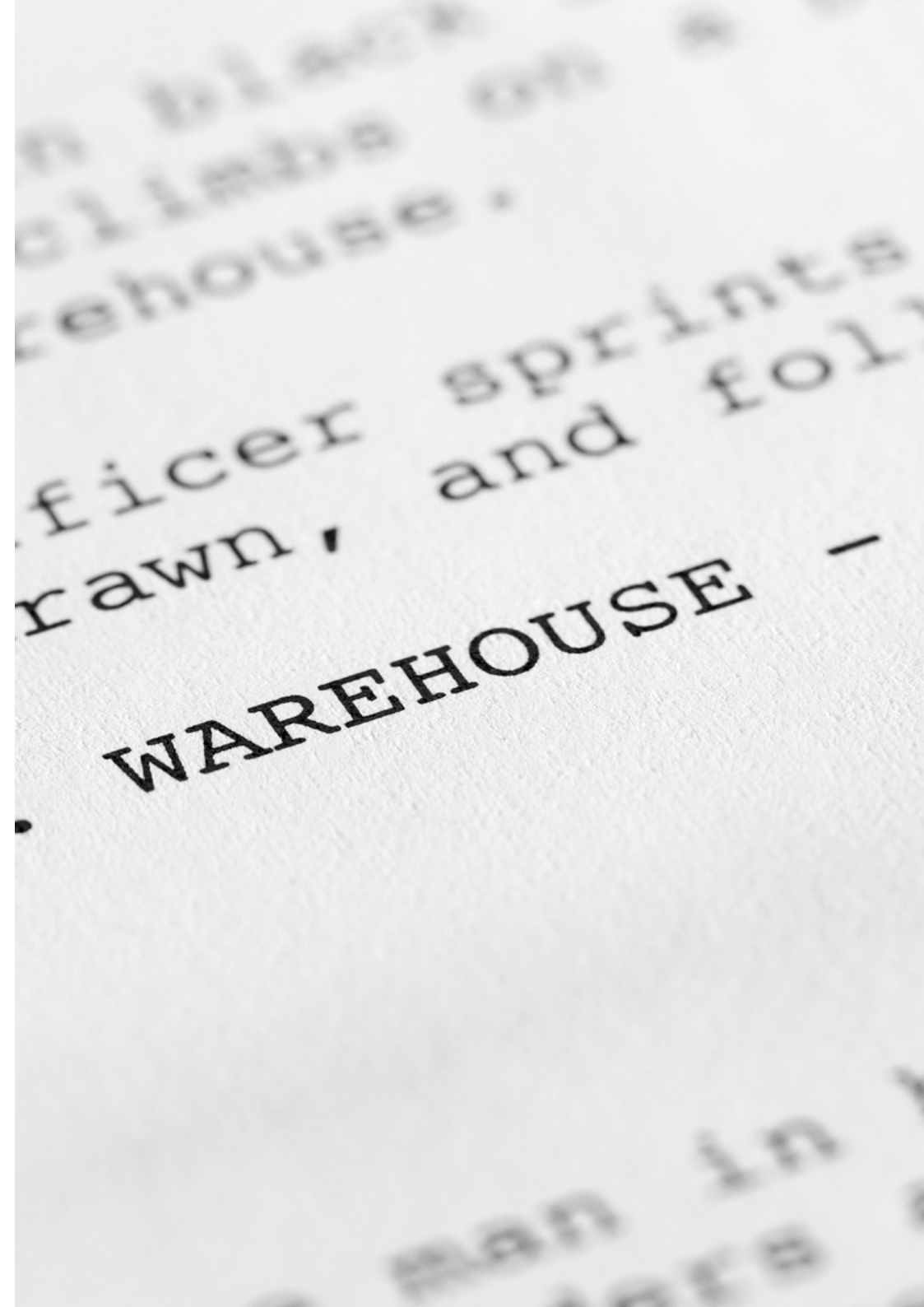
“

Выполнить свои профессиональные цели будет легко, пройдя обучение на Курсе профессиональной подготовки”



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
- ♦ Генерировать идеи и создавать занимательные истории, сюжеты и сценарии для видеоигр
- ♦ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры
- ♦ Уметь создавать независимый стартап в сфере цифровых развлечений





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. Повествование и разработка сценария

- ♦ Понимать, что такое общее повествование и повествование в видеоиграх
- ♦ Знать сложные элементы повествования, такие как персонажи, цель и обстановка
- ♦ Углубить понимание структур повествования и комплексного применения в дизайне видеоигры
- ♦ Знать о последних новостях о вселенной и сеттингах, таких как фэнтези или научная фантастика, и их особенностях в сюжетах
- ♦ Обладать глубоким и рабочим знанием сюжетной линии
- ♦ Узнать о процессе создании главных и второстепенных персонажей
- ♦ Изучить структуру сценария видеоигры и разницу между видеоиграми и кино
- ♦ Понять процесс создания сценария, а также характеристики и элементы для его создания



Вы можете написать историю следующей успешной видеоигры. Начните этот путь уже сегодня, записавшись на программу"

03

Руководство курса

Преподавательский состав этой программы состоит из выдающихся профессионалов в данной области. Преподаватели посвятили свою карьеру совершенствованию техник, которые они используют для написания и создания сценариев для различных видеоигр. Поэтому они более чем способны не только передать эмпирические знания Курса профессиональной подготовки, но и также мотивировать студентов на достижение совершенства в этой области работы.



“

Данный преподавательский состав специализируется на написании и создании сценариев, которые уже привели к успеху различных 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
- ♦ Студент 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

“

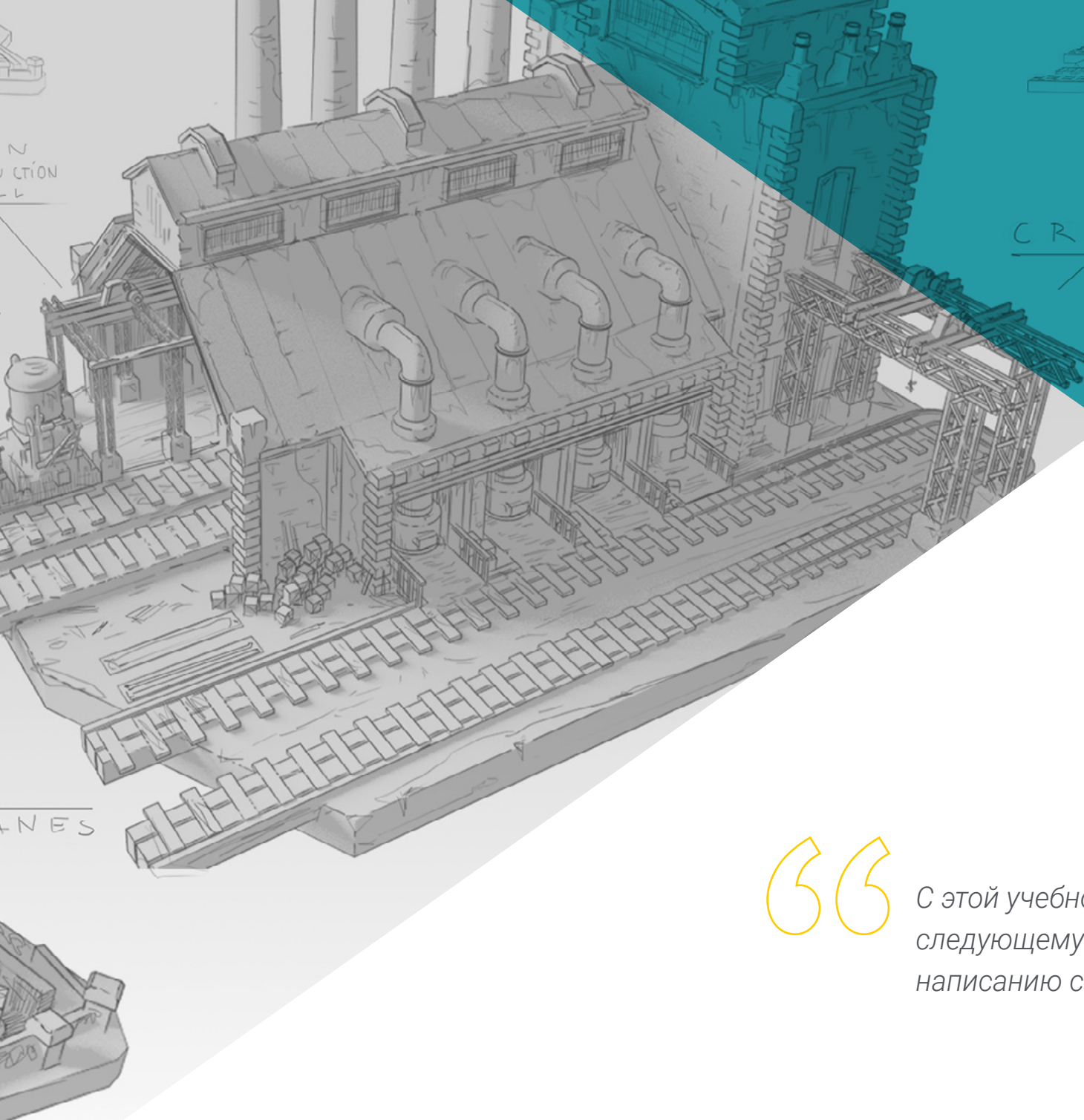
*Не упустите возможность
получить квалификацию
у с лучшими
преподавателями отрасли”*

04

Структура и содержание

Все содержание данного Курса профессиональной подготовки в области разработки сценариев для видеоигр заложит основу для углубленного изучения структуры сценария видеоигр и понимания разницы между видеоиграми и кино. Поэтому по окончании программы студенты будут способны внести свой вклад в развитие отрасли, привнося в нее новые и свежие идеи. Кроме того, мы располагаем опытом группы профессионалов, специализирующихся в этой области, что позволяет получить полную квалификацию.





“

С этой учебной программой вы будете готовы к следующему испытанию в качестве дизайнера: написанию сценария видеоигры”

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. Повествование и разработка сценария

- 3.1. Повествование в видеоиграх
 - 3.1.1. Архетипы
 - 3.1.2. Путешествие героя
 - 3.1.3. Структура мономифа
- 3.2. Элементы повествования
 - 3.2.1. Линейные
 - 3.2.2. Разветвленные
 - 3.2.3. Воронки
- 3.3. Повествовательные структуры
 - 3.3.1. Нелинейное повествование: блоки
 - 3.3.2. Повествования, связанные с окружающей средой, и подсюжеты
 - 3.3.3. Другие типы структур: короткие рассказы, 4 действия
- 3.4. Ресурсы
 - 3.4.1. *Callback-функции*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting* и *Pay-Off*

- 3.5. Сюжет
 - 3.5.1. Сюжет
 - 3.5.2. Драматическое напряжение
 - 3.5.3. Кривая интереса
- 3.6. Персонажи I
 - 3.6.1. Круглые и плоские
 - 3.6.2. Развитие характера
 - 3.6.3. Второстепенные персонажи
- 3.7. Персонажи II
 - 3.7.1. Психология
 - 3.7.2. Мотивация
 - 3.7.3. Навыки
- 3.8. Типы диалогов
 - 3.8.1. Внутренний
 - 3.8.2. Внешний
 - 3.8.3. Прочее
- 3.9. Сценарий: элементы
 - 3.9.1. Характеристика сценария
 - 3.9.2. Сцены и последовательности
 - 3.9.3. Элементы сценария
- 3.10. Сценарий: составление
 - 3.10.1. Структура
 - 3.10.2. Стил
 - 3.10.3. Другие детали



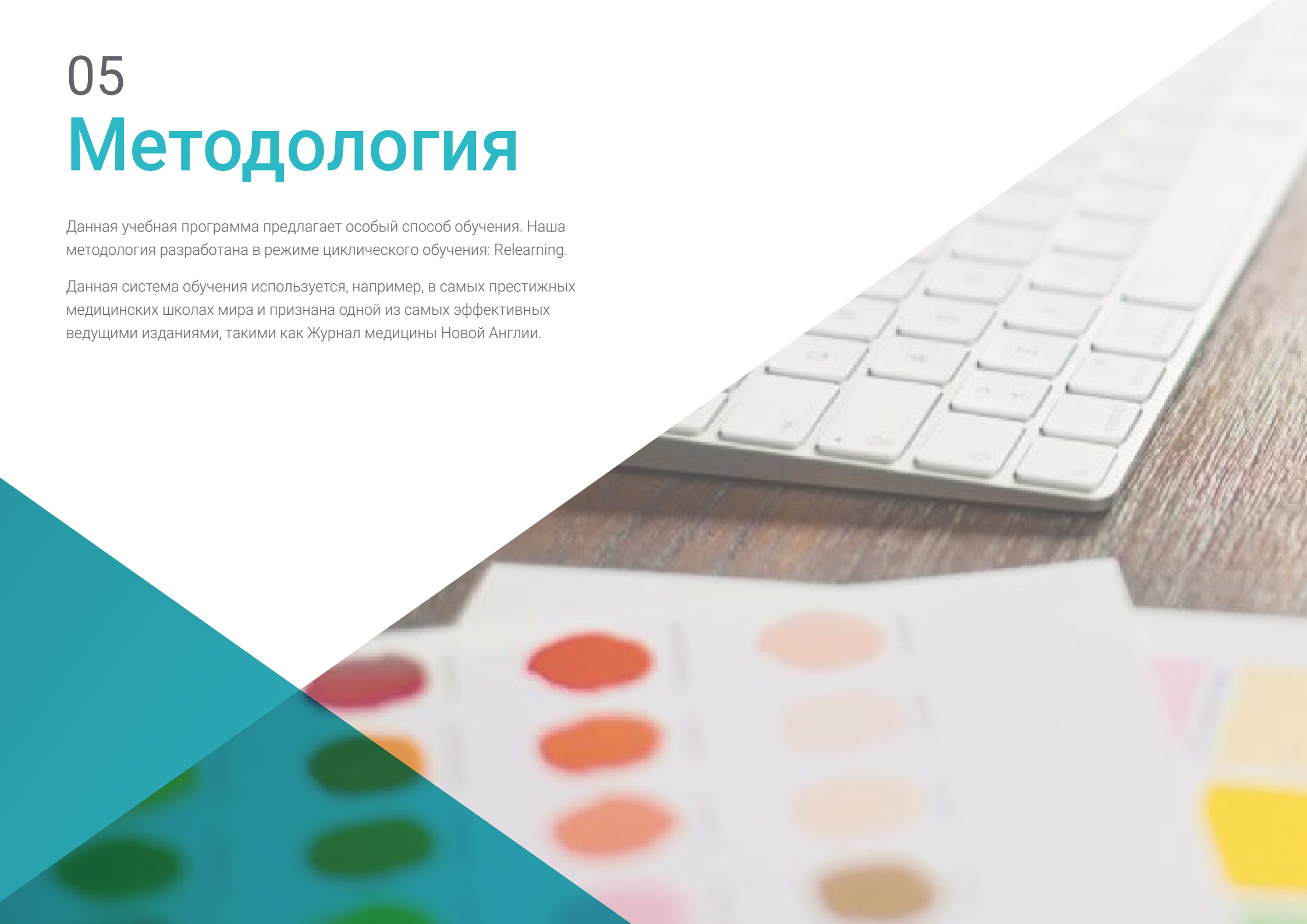
Не откладывайте больше. Это лучший момент для вступления и начала своего профессионального роста в мире видеоигр"

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 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.



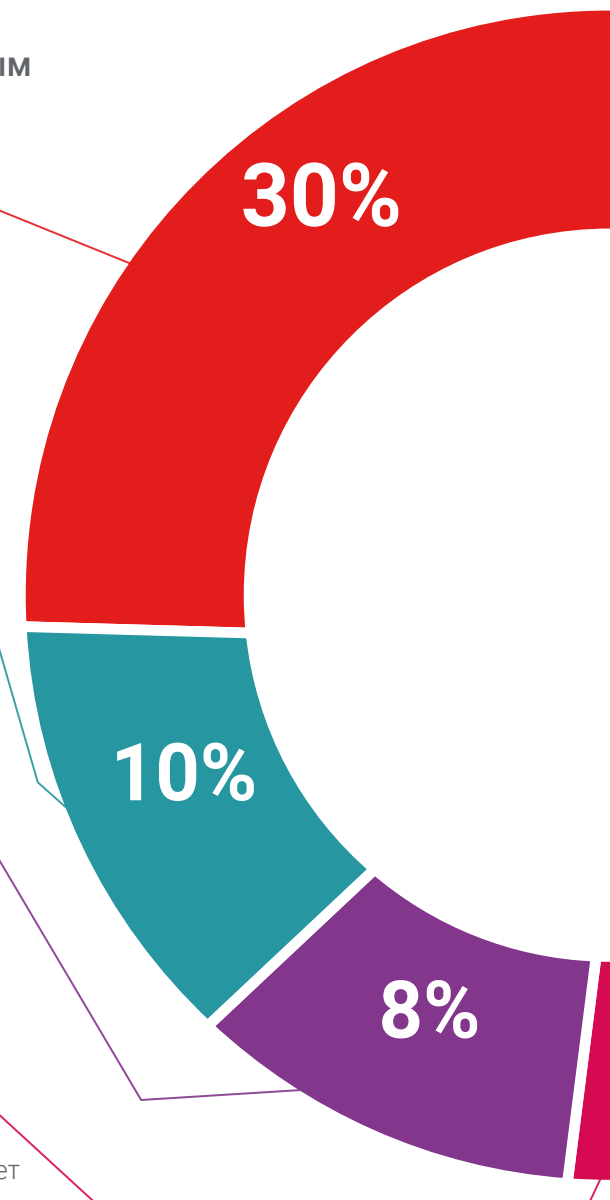
Практика навыков и компетенций

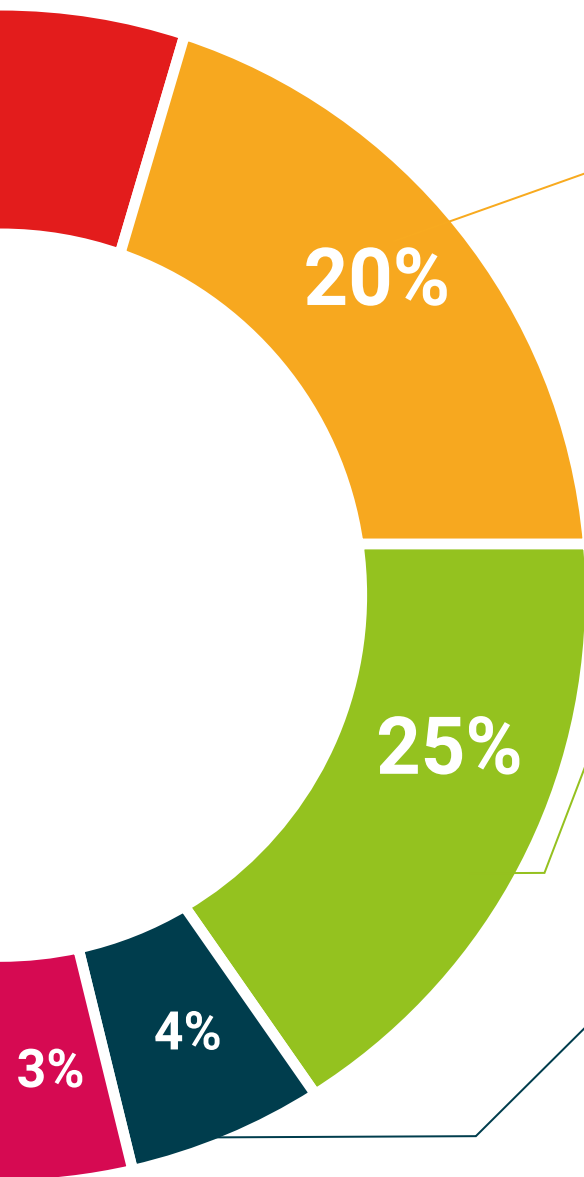
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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 Разработка сценариев для видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области Разработка сценариев для 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: **Курса профессиональной подготовки в области Разработка сценариев для видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяца**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Разработка сценариев
для видеоигр

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

Курс профессиональной подготовки Разработка сценариев для видеоигр