

स्नातकोत्तर उपाधि वीडियो गेम





स्नातकोत्तर उपाधि वीडियो गेम

- » रुपात्मकता: ऑनलाइन
- » अवधि: 12 महीने
- » उपाधि: TECH Global University
- » प्रमाणन: 60 ECTS
- » अनुसूची: अपनी गति से
- » परीक्षा: ऑनलाइन

वेब पेज: www.techtitute.com/in/design/professional-master-degree/master-video-games

सूची

01

प्रस्तुतिकरण

पेज 4

02

उद्देश्य

पेज 8

03

कौशल

पेज 14

04

पाठ्यक्रम संचालन

पेज 18

05

संरचना और विषय वस्तु

पेज 22

06

प्रणाली

पेज 32

07

उपाधि

पेज 40

01

प्रस्तुतिकरण

पहले वीडियो गेम के विकास के बाद से, युवा और वृद्ध दोनों ही लोग प्रत्येक स्तर को पास करने और अगली किस्त की प्रतीक्षा करने के लिए जीवित रहे हैं। इसलिए, यह आश्चर्य की बात नहीं है कि उद्योग अगले ब्लॉकबस्टर शीर्षक को विकसित करने के लिए सक्षम, अभिनव और रचनात्मक पेशेवरों की मांग कर रहा है। जैसे, यह कार्यक्रम लगातार विकसित हो रहे क्षेत्र में एक नई चुनौती का अनुभव करने वाले डिजाइनरों पर केंद्रित है। इस तरह, वे एक वीडियो गेम योजना के विकास और 2डी और 3डी एनीमेशन के संचालन जैसे आवश्यक पहलुओं को सीखेंगे। इसके लिए धन्यवाद, छात्र शिगेरु मियामोतो या जॉन कर्मक जैसे उद्योग के दिग्गजों के साथ काम करने की आकांक्षा कर सकते हैं।





“

क्या आप एक डिजाइनर के रूप में अपना करियर बदलना चाहते हैं? उद्योग में एक बड़ा खिलाड़ी बनने के लिए वीडियो गेम के विकास पर केंद्रित इस कार्यक्रम को शुरू करें”

वीडियो गेम एक बहु-अरब डॉलर का उद्योग बन गया है, जो विशेषज्ञ अनुमानों के अनुसार लगातार बढ़ रहा है। 1958 में "टेनिस फॉर टू" के आविष्कार से लेकर आज तक गियर्स ऑफ वॉर या लीग ऑफ लीजेंड्स जैसे खेलों के साथ, हमने एक लंबा सफर तय किया है। इसमें कंसोल के निरंतर विकास को भी जोड़ा जाना चाहिए, जो अधिक यथार्थवादी ग्राफिक्स को पुनः पेश करने और अधिक से अधिक आख्यानों का समर्थन करने के लिए सुसज्जित हैं। नतीजतन, डिजाइन टीमों के पास एक कठिन काम है: दर्शकों को एक उपन्यास, रचनात्मक और आश्चर्यजनक शीर्षक प्रदान करने के लिए।

इसी तरह, बड़ी कंपनियां ऐसे पेशेवरों की तलाश कर रही हैं जो इस दुनिया के बारे में भावुक हैं, जो एक वीडियो गेम की अच्छा बनाने वाले आवश्यक पहलुओं को जानते हैं और एक उत्कृष्ट डिजाइन सुनिश्चित करने के लिए क्या सुधार करने की जरूरत है। इसे प्राप्त करने के दो तरीके हैं: पहला यह है कि जितना हो सके उतने वीडियो गेम खेलें, इस तरह से आप उस लक्ष्य की दृष्टि प्राप्त कर सकते हैं जिसे आप प्राप्त करना चाहते हैं।

दूसरे तकनीकी पहलुओं को जानने के लिए क्षेत्र में अकादमिक प्रशिक्षण प्राप्त करना और एक सफल वीडियो गेम क्या होना चाहिए, इसकी एक पूर्णतावादी दृष्टि विकसित करना है। यही कारण है कि वीडियो गेम में यह प्रोफेशनल स्नातकोत्तर उपाधि छात्रों को सभी कौशल प्रदान करेगी जो उन्हें शिगेरु मियामोतो जैसे क्षेत्र के महान प्रतिपादकों के साथ काम करने के लिए प्रेरित करेगी। इसलिए, कार्यक्रम वीडियो गेम डिजाइन के बुनियादी पहलुओं को कवर करके शुरू होगा, गेमिफिकेशन और गेम मैकेनिक्स जैसे तत्वों में तल्लीन करना।

इसके विपरीत, एक अच्छा वीडियो गेम कुछ भी नहीं है अगर इसमें आकर्षक और भावनात्मक कहानी नहीं है। तदनुसार, एक संपूर्ण मॉड्यूल एक कथा को समझने और तैयार करने के लिए समर्पित होगा जिसमें चरित्र विकास, चरित्र लक्ष्य, सेटिंग और सभी विशेषताएं शामिल हैं जो एक असाधारण कहानी के लेखन में मदद करती हैं। एनिमेशन, साउंड और प्रोग्रामिंग से जुड़े पहलुओं पर भी ध्यान दिया जाएगा।

कार्यक्रम की सभी सामग्री को ऑनलाइन करने के लिए डिजाइन किया गया है, जिससे छात्र को आभासी कक्षा तक पहुँचने के लिए सबसे अच्छा समय चुनने का अवसर मिलता है। संक्षेप में, यह कार्यक्रम उन सभी सामग्रियों को शामिल करता है जिन्हें डिजाइनरों को कैरियर की सीढ़ी को आगे बढ़ाने के लिए संभालने की आवश्यकता होती है। यह उन्हें अलग-अलग कैरियर विकल्पों का पीछा करने की अनुमति देता है, जैसे कि एक अंतरराष्ट्रीय विकास कंपनी में प्रवेश करना या एक स्वतंत्र परियोजना शुरू करना।

यह वीडियो गेम में स्नातकोत्तर उपाधि बाजार का सबसे पूर्ण और अद्यतन कार्यक्रम प्रदान करता है। सबसे महत्वपूर्ण विशेषताओं में शामिल हैं:

- ◆ वीडियो गेम डिजाइन केस स्टडीज पर लागू सीखना
- ◆ इसकी सामग्री की सामान्य और विशिष्ट दृष्टि, जो कार्यक्रम के स्नातकों को विशिष्ट पहलुओं में विशेषज्ञ बनाती है, लेकिन उन्हें क्षेत्र की वैश्विक दृष्टि भी प्रदान करती है
- ◆ व्यावहारिक अभ्यास जो छात्रों की प्रगति का परीक्षण करेंगे ताकि सीखने को अधिक प्रभावी ढंग से आत्मसात किया जा सके
- ◆ वीडियो गेम को व्यापक रूप से डिजाइन और विकसित करने के लिए उपलब्ध सभी उपकरणों और सेवाओं के विस्तृत ज्ञान पर विशेष जोर
- ◆ एक विशेषज्ञ और अनुभवी शिक्षण स्टाफ जो वीडियो गेम उद्योग को पूर्णता से जानता है
- ◆ ऐसी सामग्री जिस पर इंटरनेट कनेक्शन के साथ किसी स्थिर या पोर्टेबल डिवाइस से पहुंचा जा सकता है

“

सोनी और एक्टिविसिओ बलिज़ार्ड जैसी बड़ी कंपनियां ऐसे डिजाइनरों की तलाश में हैं, जो वीडियो गेम की दुनिया के बारे में भावुक हों। आप इस कार्यक्रम को पूरा करने के बाद उनकी टीम का हिस्सा बन सकते हैं”

“

TECH आपको एक वीडियो गेम डिजाइनर के रूप में पेशेवर रूप से प्रशिक्षित करने में मदद करेगा, एक कार्यक्रम के माध्यम से जो आपको सीधे योग्यता प्रदान करेगा”

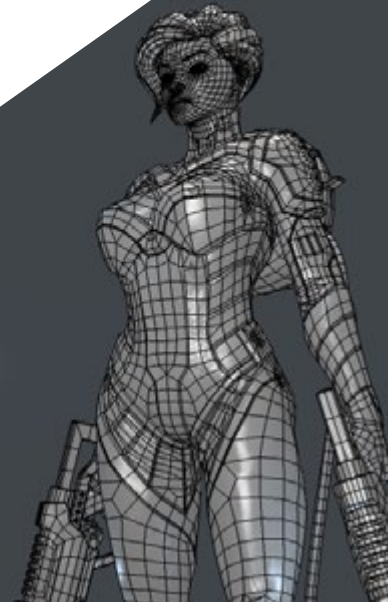
इस प्रोफेशनल स्नातकोत्तर उपाधि में दाखिला लेकर फाइनल फैंटेसी के कद की एक महाकाव्य कहानी डिजाइन करें।

वीडियो गेम डिजाइन के सभी मूल सिद्धांतों को जानें और अगले ब्लॉकबस्टर शीर्षक की योजना बनाना शुरू करें।

कार्यक्रम के शिक्षण स्टाफ में इस क्षेत्र के पेशेवर शामिल हैं जो इस प्रशिक्षण कार्यक्रम में अपने कार्य अनुभव का योगदान करते हैं, साथ ही प्रमुख समाजों और प्रतिष्ठित विश्वविद्यालयों के प्रसिद्ध विशेषज्ञ भी शामिल हैं।

नवीनतम शैक्षिक प्रौद्योगिकी के साथ विकसित मल्टीमीडिया सामग्री, पेशेवर को स्थित और प्रासंगिक शिक्षा प्रदान करेगी, यानी एक सिमुलेटेड वातावरण जो वास्तविक परिस्थितियों में प्रशिक्षित करने के लिए प्रोग्राम किए गए विसर्जन प्रशिक्षण प्रदान करेगा।

इस कार्यक्रम की समस्या आधारित शिक्षा के आसपास तैयार किया गया है, जिससे पेशेवर को पूरे कार्यक्रम में उत्पन्न होने वाली विभिन्न व्यावसायिक अभ्यास स्थितियों को हल करने का प्रयास करना चाहिए। इस उद्देश्य के लिए, प्रसिद्ध और अनुभवी विशेषज्ञों द्वारा बनाई गई एक अभिनव इंटरैक्टिव वीडियो प्रणाली द्वारा छात्र की सहायता की जाएगी।



02

उद्देश्य

डिजाइनरों के लिए वीडियो गेम में इस पेशेवर स्नातकोत्तर उपाधि का उद्देश्य छात्रों को इस विशाल दुनिया को समझने के लिए आवश्यक कौशल प्रदान करना है। इसलिए, वे न केवल इस क्षेत्र में अनुभवजन्य ज्ञान प्राप्त करेंगे, बल्कि अपनी रचनात्मकता का विकास करेंगे, अपने कौशल का पता लगाएंगे और उत्कृष्टता की ओर बढ़ेंगे। इसके अतिरिक्त, इसकी एक प्रत्यक्ष योग्यता है, यानी, इस क्षेत्र में नए पेशेवर अवसरों तक पहुँचने के लिए एक अंतिम परियोजना की आवश्यकता नहीं होगी, या तो एक अंतरराष्ट्रीय कंपनी में क्षेत्र के सबसे बड़े प्रतिपादकों के साथ, या अपनी खुद की परियोजना विकसित करना जो दुनिया भर में सफल हो।





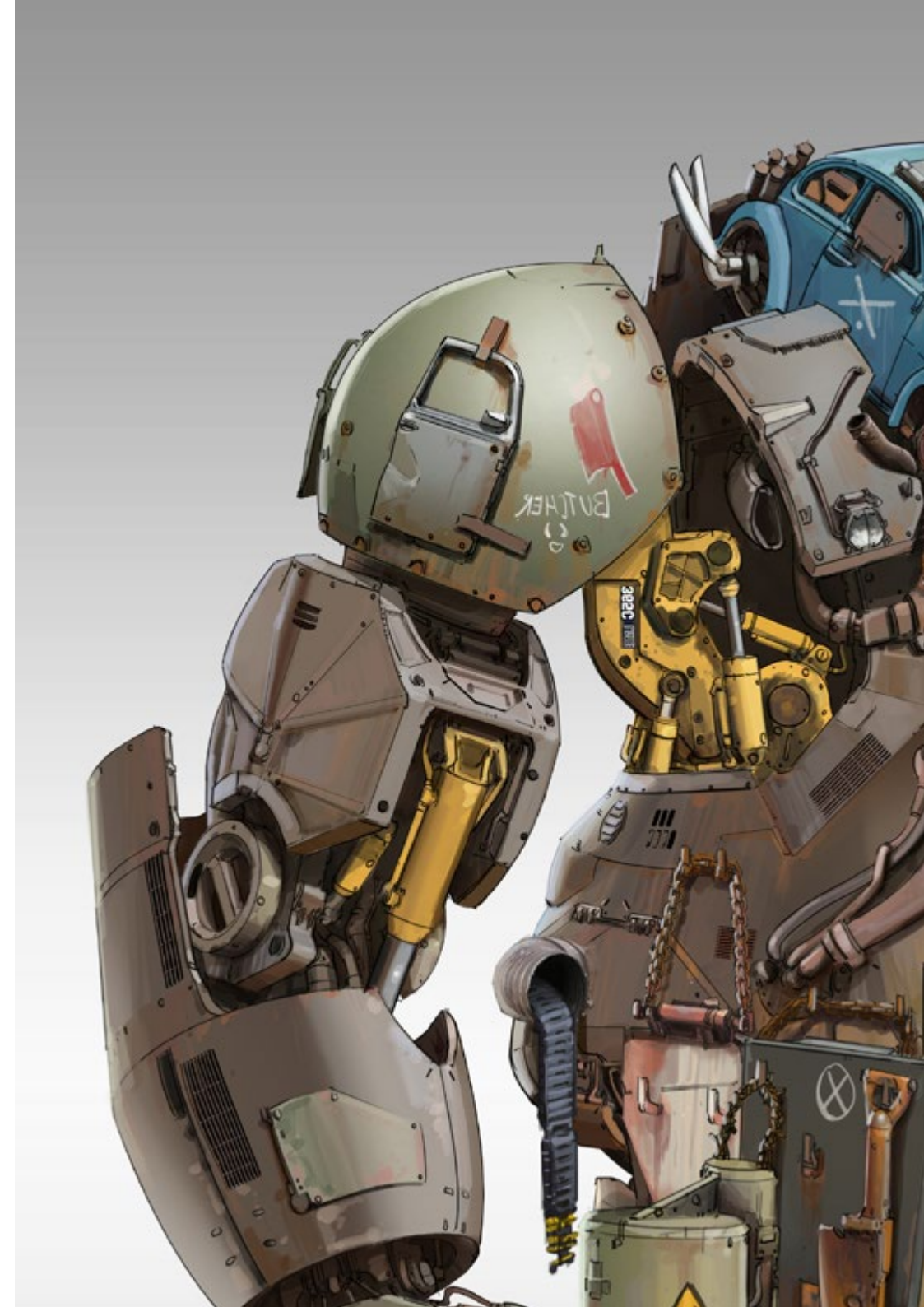
“

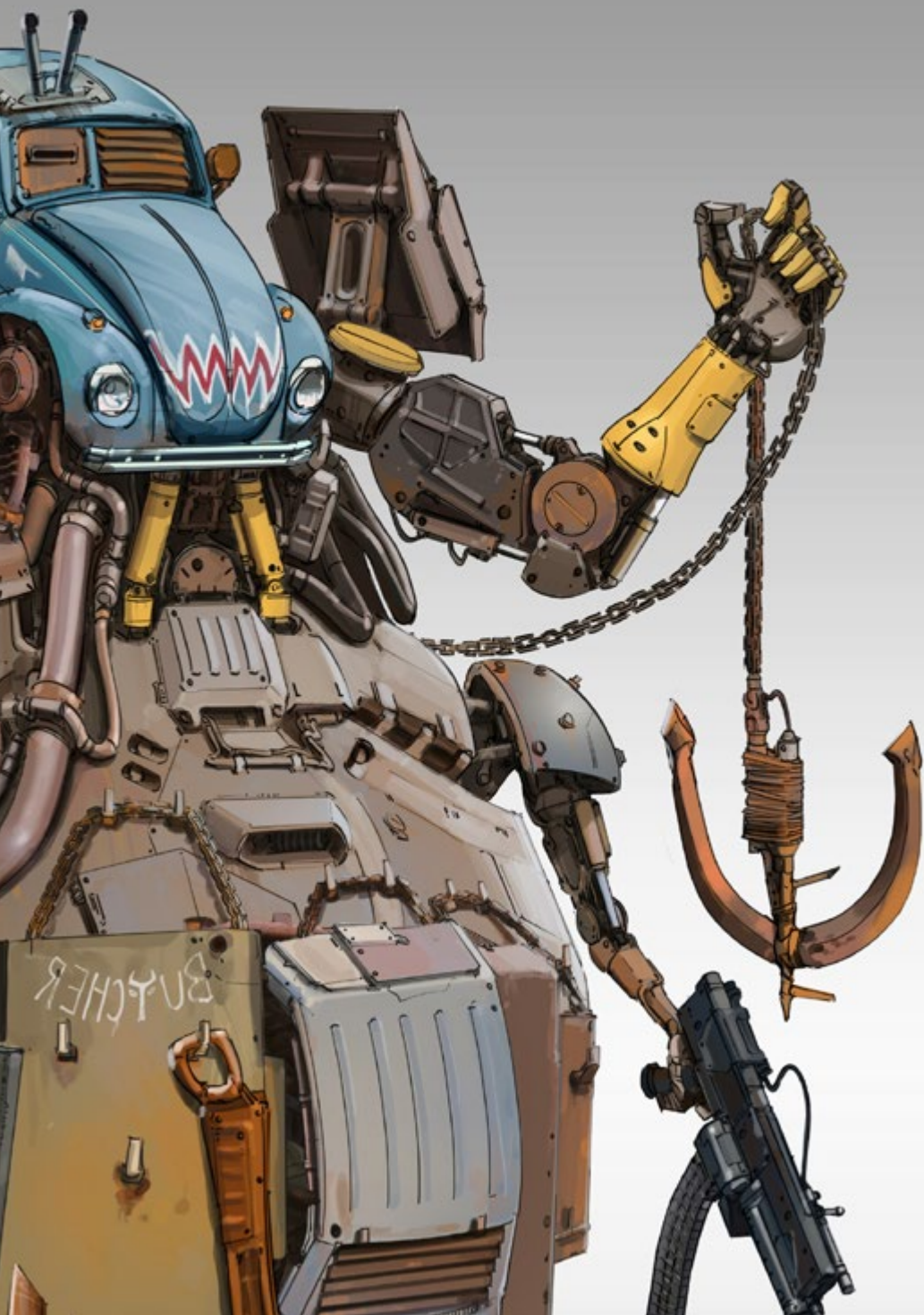
3D मॉडलिंग के लिए उपयोग किए जाने वाले विभिन्न कार्यक्रमों के बारे में जानें और अपने वीडियो गेम के लिए वास्तविक दृश्य बनाएं”



सामान्य उद्देश्य

- ◆ वीडियो गेम के विश्लेषण में और वीडियो गेम के डिजाइन के निर्माण में उन्हें लागू करने के लिए वीडियो गेम की विभिन्न शैलियों, गेमप्ले की अवधारणा और सुविधाओं को जानें
- ◆ परियोजना उत्पादन के लिए वीडियो गेम के उत्पादन और एससीआरयूएम पद्धति में गहरी समझ
- ◆ वीडियो गेम डिजाइन के मूल सिद्धांतों और सैद्धांतिक ज्ञान को जानें, जो एक वीडियो गेम डिजाइनर को पता होना चाहिए
- ◆ विचार उत्पन्न करें और वीडियो गेम के लिए मनोरंजक कहानियां, प्लॉट और स्क्रिप्ट बनाएं
- ◆ वीडियो गेम के कलात्मक डिजाइन के सैद्धांतिक और व्यावहारिक आधारों को जानें
- ◆ 2डी और 3डी एनीमेशन के साथ-साथ वस्तु और चरित्र एनीमेशन के प्रमुख तत्वों का गहन ज्ञान
- ◆ 3D मॉडलिंग कार्य करने का तरीका जानें
- ◆ यूनिटी 3डी इंजन के साथ पेशेवर प्रोग्रामिंग करें
- ◆ एक स्वतंत्र डिजिटल मनोरंजन स्टार्टअप बनाने में सक्षम हो





विशिष्ट उद्देश्य

मॉड्यूल 1. वीडियो गेम डिजाइन

- ◆ वीडियो गेम डिजाइन के सिद्धांत को समझें
- ◆ डिजाइन और गैमीफिकेशन के तत्वों का गहन अध्ययन
- ◆ खिलाड़ियों के प्रकार, उनकी प्रेरणा और विशेषताओं के बारे में जानें
- ◆ गेम मैकेनिक्स, एमडीए और अन्य गेम डिजाइन सिद्धांतों के बारे में जानें
- ◆ सिद्धांत और उदाहरणों के साथ वीडियो गेम विश्लेषण के लिए महत्वपूर्ण नींव जानें
- ◆ गेम स्तर के डिजाइन के बारे में जानें, इन स्तरों के भीतर पहलियाँ कैसे बनाएँ और पर्यावरण में डिजाइन तत्वों को कैसे रखें

मॉड्यूल 2. डिजाइन प्रलेखन

- ◆ एक पेशेवर डिजाइन दस्तावेज़ लिखें और उसका वर्णन करें
- ◆ डिजाइन के प्रत्येक भाग को जानें: सामान्य विचार, बाज़ार, गेमप्ले, यांत्रिकी, स्तर, प्रगति, खेल के तत्व, एच यू डी और इंटरफ़ेस
- ◆ एक समझने योग्य, पेशेवर और अच्छी तरह से विस्तृत दस्तावेज़ में गेम के विचार का प्रतिनिधित्व करने में सक्षम होने के लिए डिजाइन दस्तावेज़ या जी डी डी की डिजाइन प्रक्रिया को जानें

मॉड्यूल 3. नैरेटिव और स्क्रिप्ट डिजाइन

- ◆ सामान्य नैरेटिव और वीडियो गेम नैरेटिव को समझें
- ◆ नैरेटिव के जटिल तत्वों जैसे चरित्र, उद्देश्य और सेटिंग को समझें
- ◆ वीडियो गेम डिजाइन में वर्णनात्मक संरचनाओं और जटिल अनुप्रयोग की गहन समझ
- ◆ ब्रह्मांड और सेटिंग्स जैसे कि कल्पना या विज्ञान कथा और भूखंडों में उनकी विशेषताओं के बारे में नवीनतम समाचार जानें
- ◆ एक कथानक का संपूर्ण और कार्यसाधक ज्ञान प्राप्त करें
- ◆ मुख्य और गौण पात्रों के निर्माण के बारे में जानें
- ◆ वीडियो गेम स्क्रिप्ट की संरचना और वीडियो गेम और सिनेमा के बीच के अंतर का गहन अध्ययन
- ◆ एक स्क्रिप्ट बनाने की प्रक्रिया और इसके निर्माण के लिए विशेषताओं और तत्वों को जानें

मॉड्यूल 4. कला वीडियो गेम में

- ◆ कलात्मक सिद्धांत, रंग सिद्धांत, चरित्र सिद्धांत और पर्यावरण को समझें
- ◆ जटिल रेखाचित्र और संकल्पना कला बनाएँ
- ◆ फोटोशॉप प्रोग्राम के साथ पात्रों, वस्तुओं और वातावरण की 2डी कला का अन्वेषण करें
- ◆ 3डी स्टूडियो मैक्स और मडबॉक्स के साथ 3डी ऑब्जेक्ट, कैरेक्टर और वातावरण बनाएं
- ◆ पात्रों और दृश्यों की कलात्मक शैलियों के साथ-साथ सेटिंग्स के प्रकार और रेखाचित्रों में उनके प्रतिनिधित्व को जानें

मॉड्यूल 5. प्रोग्रामिंग

- ◆ वीडियो गेम के विकास में सबसे व्यापक रूप से उपयोग किए जाने वाले इंजन को संभालें: यूनिटी 3डी इंजन
- ◆ सी# के साथ यूनिटी प्रोग्रामिंग का अध्ययन करें और प्रोग्राम इंटरफ़ेस में महारत हासिल करें
- ◆ एक 2डी वीडियो गेम के निर्माण के बारे में जानें: प्रोग्रामिंग कैरेक्टर मूवमेंट्स, दुश्मन और एनिमेशन
- ◆ खेल के विभिन्न तत्वों जैसे प्लेटफॉर्म या चाबियों का विकास करें
- ◆ गेम इंटरफ़ेस या एछ यू डी बनाएँ
- ◆ एआई में ज्ञान का विस्तार करें, दुश्मनों के निर्माण और 2डी गैर-बजाने योग्य पात्रों (एनपीसी) दोनों के लिए

मॉड्यूल 6. 3डी कला

- ◆ 3डी वस्तुओं और पात्रों को मॉडल और टेक्सचराइज़ करें
- ◆ मॉडलिंग वस्तुओं और पात्रों के लिए 3डी स्टूडियो मैक्स और मडबॉक्स प्रोग्राम इंटरफ़ेस को समझें
- ◆ 3डी मॉडलिंग के सिद्धांत को समझें
- ◆ टेक्सचर निकालने का तरीका जानें
- ◆ जानें कि 3डी कैमरे कैसे काम करते हैं

मॉड्यूल 7. उन्नत प्रोग्रामिंग

- ◆ उन्नत प्रोग्रामिंग करना सीखें
- ◆ 3डी पात्र और वातावरण डिजाइन करें
- ◆ विभिन्न गेमप्ले, पर्यावरण पहेलियाँ और स्तर की वस्तुओं को प्रोग्राम करें
- ◆ अलग-अलग गेम एलिमेंट्स और प्रोग्राम प्लेयर स्किल्स जैसे जंप, रन, शूट या हाइड बनाएं
- ◆ कंप्यूटर गेम बनाएं



मॉड्यूल 8. एनिमेशन

- ◆ 2डी और 3डी एनिमेशन करें
- ◆ तत्वों और पात्रों पर एनिमेशन के सिद्धांत को जानें
- ◆ 2डी एनिमेशन हेराफेरी का ज्ञान
- ◆ 3डी स्टूडियो मैक्स में एनिमेशन करें: तत्वों और पात्रों का संचलन
- ◆ 3डी स्टूडियो मैक्स में रिगिंग को देखें
- ◆ उन्नत चरित्र एनिमेशन करना सीखें

मॉड्यूल 9. साउंड और म्यूजिक डिज़ाइन

- ◆ संगीत लिखें और विकसित करें
- ◆ डिजाइन संगीत रचना सॉफ्टवेयर
- ◆ जानिए उत्पादन और उत्पादन के बाद की प्रक्रिया को कैसे पूरा किया जाए
- ◆ आंतरिक मिश्रण और ध्वनि डिज़ाइन करना सीखें
- ◆ साउंड लाइब्रेरी, सिंथेटिक साउंड और फोली का इस्तेमाल करें
- ◆ वीडियोगेम्स के लिए संगीत रचना तकनीकों को जानें

मॉड्यूल 10. उत्पादन और प्रबंधन

- ◆ एक वीडियो गेम के निर्माण और विभिन्न चरणों को समझें
- ◆ उत्पादकों के प्रकार जानें
- ◆ वीडियो गेम विकास परियोजना प्रबंधन को जानें
- ◆ उत्पादन के लिए विभिन्न उपकरणों का प्रयोग करें
- ◆ समन्वय टीमों और परियोजना प्रबंधन

03

कौशल

इस कार्यक्रम की संरचना इस तरह से डिज़ाइन की गई है कि डिज़ाइनर वीडियो गेम के विकास से संबंधित किसी भी समस्या को पहचानने और हल करने में सक्षम है। इसलिए, छात्र समस्या को विभिन्न दृष्टिकोणों से देखने के लिए रचनात्मक कौशल प्राप्त करेंगे। साथ ही, आलोचनात्मक सोच को प्रोत्साहित किया जाएगा, जो उन्हें नवीन और नए विचारों को प्रस्तुत करते हुए खुद को दूसरों से अलग करने की अनुमति देगा। वीडियो गेम विकसित करने वाली किसी भी कंपनी द्वारा इन सभी पहलुओं की अत्यधिक मांग की जाती है।





“

किसी भी वीडियो गेम डिजाइन परियोजना में सफल होने के लिए रचनात्मक और आलोचनात्मक बनें”



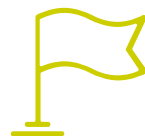
सामान्य कौशल

- ◆ प्रारंभिक विचार से लेकर अंतिम लॉन्च तक, वीडियो गेम के सभी चरणों को डिज़ाइन करें
- ◆ विशेषज्ञ गेम डिज़ाइनर बनने के लिए वीडियो गेम डिज़ाइनर के रूप में विशेषज्ञता प्राप्त करें
- ◆ प्रारंभिक वास्तुकला, खिलाड़ी के चरित्र की प्रोग्रामिंग, एनिमेशन के कार्यान्वयन और दुश्मन और गैर-खिलाड़ी पात्रों के लिए कृत्रिम बुद्धिमत्ता के निर्माण से विकास के सभी पहलुओं की गहरी समझ
- ◆ परियोजना की समग्र दृष्टि प्राप्त करें और वीडियो गेम के डिज़ाइन में उत्पन्न होने वाली विभिन्न समस्याओं और चुनौतियों का समाधान प्रदान करने में सक्षम हों

“

इस कार्यक्रम में आप जो भी कौशल हासिल करेंगे, वे आपको एक बेहतरीन वीडियो गेम डिज़ाइनर बनाएंगे”





विशिष्ट कौशल

- ◆ वीडियो गेम के डिजाइन और विकास में पेशेवर बनने के लिए आवश्यक सॉफ्टवेयर से परिचित हों
- ◆ खिलाड़ी के अनुभव को समझें और वीडियो गेम गेमप्ले का विश्लेषण करें
- ◆ एक कॉन्सेप्ट आर्टिस्ट की निर्माण प्रक्रिया की संपूर्ण सैद्धांतिक और व्यावहारिक प्रक्रिया को समझें
- ◆ एक 2डी कलाकार की सैद्धांतिक और व्यावहारिक प्रक्रिया को समझें
- ◆ जानें 3डी वस्तुओं और पात्रों को मॉडल और टेक्सचराइज़ करें
- ◆ 2डी और 3डी वीडियो गेम प्रोग्रामिंग का व्यापक ज्ञान है
- ◆ वीडियो गेम के लिए 2डी और 3डी एनिमेशन करें और विभिन्न प्लेटफॉर्म के लिए 2डी और 3डी वीडियो गेम प्रोग्रामिंग लागू करें
- ◆ संगीत रचना और ध्वनि डिजाइन करें

04

पाठ्यक्रम संचालन

डिग्री की सामग्री वितरित करने के प्रभारी शिक्षण स्टाफ क्षेत्र में उच्च स्तर के पेशेवरों से बना है। उन्होंने अपने करियर को प्रोग्रामिंग, डिजाइनिंग और विभिन्न परियोजनाओं को एनिमेट करने के लिए समर्पित किया है, और अध्ययन करते हैं जो उनके कौशल और अनुभव का समर्थन करते हैं। इसके अलावा, उनमें से कई इस क्षेत्र में अग्रणी बन गए हैं, अपनी खुद की वीडियो गेम कंपनियों की स्थापना और प्रतिनिधित्व कर रहे हैं। इसलिए, छात्रों को उत्कृष्टता हासिल करने में मदद करने के लिए बेहतर तरीके से तैयार कोई पेशेवर नहीं है।





“

एक वीडियो गेम डिज़ाइनर के रूप में आपके पेशेवर लक्ष्यों को प्राप्त करने में आपकी मदद करने के लिए एक उच्च स्तरीय शिक्षण टीम जिम्मेदार होगी”

निर्देशन



श्री ब्लास्को विलचेस, लुइस फेलिप

- स्टेज क्लियर स्टूडियोज में नैरेटिव डिजाइनर, एक गोपनीय उत्पाद विकसित कर रहा है
- "यूटुरबो " प्रोजेक्ट में हेयू गेम्स में नैरेटिव डिजाइनर
- टेलीफोनिका लर्निंग सर्विसेज, टी ए के और बीजपिलस के लिए ई-लर्निंग और सीरियस गेम्स प्रोडक्ट डिजाइनर और स्क्रिप्ट राइटर
- "मीटबॉल मैराथन" परियोजना के लिए इंडिगो में स्तर के डिजाइनर
- मलागा विश्वविद्यालय में वीडियो गेम निर्माण में मास्टर डिग्री में पटकथा लेखन शिक्षक
- टीएआई फिल्म विभाग, मैड्रिड में वीडियो गेम कथा डिजाइन और उत्पादन में लेक्चरर
- नैरेटिव डिजाइन और स्क्रिप्ट वर्कशॉप शिक्षक, और ई एस् सी ए वी, ग्रेनेडा में वीडियो गेम डिजाइन डिग्री में
- ग्रेनेडा विश्वविद्यालय, स्पेन से हिस्पैनिक अध्ययन में डिग्री
- रचनात्मकता और टेलीविजन पटकथा लेखन में मास्टर डिग्री, रे जुआन कार्लोस विश्वविद्यालय



प्रोफेसर

श्री कैरियन, राफेल

- ◆ साउंड डिज़ाइनर और यूनिटी3डी ऑडियो प्रोग्रामर
- ◆ वालेंसिया के औद्योगिक इंजीनियरिंग पॉलिटेक्निक विश्वविद्यालय में डिग्री
- ◆ वीडियो गेम प्रोग्रामिंग ओपन यूनिवर्सिटी में मास्टर डिग्री, कैटलुयना
- ◆ डब्लू डब्लू आई एस् ई बर्कली 2019 का उपयोग करके खेलों के लिए ऑडियो प्रोडक्शन में पाठ्यक्रम
- ◆ वीमेन इन गेम्स प्रोजेक्ट में ऑडियो प्रोग्रामर

श्रीमती मोलास, अल्बा

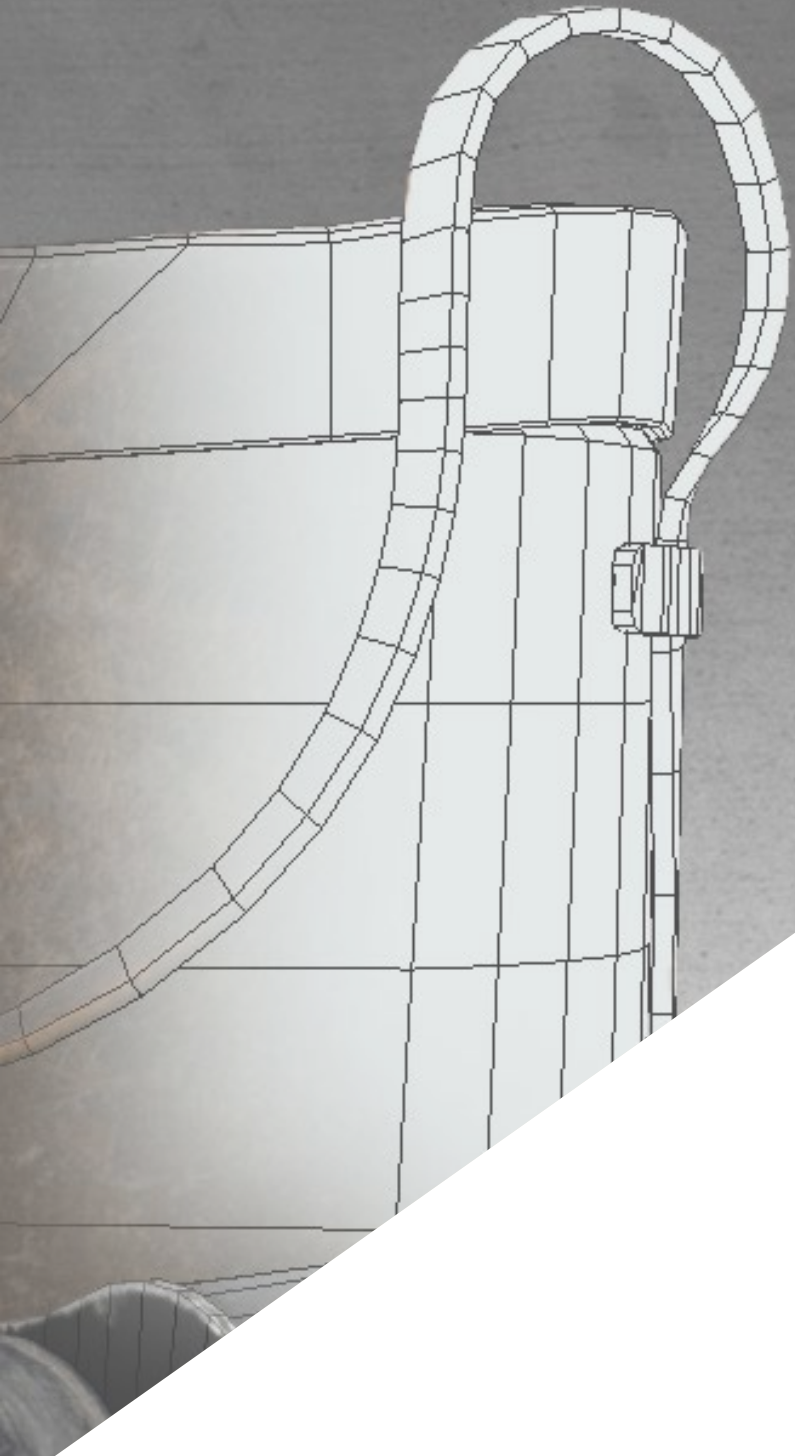
- ◆ वीडियो गेम डिज़ाइन
- ◆ काटालुन्य 2015 के फिल्म और मीडिया फिल्म स्कूल में स्नातक
- ◆ 3डी एनीमेशन, वीडियो गेम और इंटरैक्टिव वातावरण के छात्र। करनेट-सीईवी
- ◆ बच्चों के एनिमेशन पटकथा लेखन में विशेष प्रशिक्षण। शोरुनर्स बीसीएन
- ◆ खेलों में महिला संघ की सदस्य
- ◆ फेमदेक्स एसोसिएशन के सदस्य

05

संरचना और विषय वस्तु

वीडियो गेम में इस व्यावसायिक स्नातकोत्तर उपाधि के लिए डिज़ाइन की गई शैक्षणिक सामग्री को विशेषज्ञों द्वारा डिज़ाइन किया गया है जो बड़ी कंपनियों की रचनात्मक और महत्वपूर्ण मांगों से परिचित हैं। इस कारण से, उन्होंने एक ऐसा पाठ्यक्रम बनाने में अपनी पूरी रुचि लगा दी है जो पूरी तरह से उनके अनुरूप हो। इसके लिए धन्यवाद, डिज़ाइनर क्षेत्र में अग्रणी विशेषज्ञ बन जाएंगे, अंतरराष्ट्रीय विकास टीम में शामिल होने या अपनी परियोजना शुरू करने की संभावना बढ़ जाएगी।





“

क्या आप सर्वश्रेष्ठ वीडियो गेम डिजाइनर बनना चाहते हैं? यह कार्यक्रम आपको उत्कृष्टता हासिल करने में मदद करेगा, आपको बस इतना करना है कि आरंभ करने के लिए साइन अप करें”

मॉड्यूल 1. वीडियो गेम डिजाइन

- 1.1. डिजाइन
 - 1.1.1. डिजाइन
 - 1.1.2. डिजाइन के प्रकार
 - 1.1.3. डिजाइन प्रक्रिया
- 1.2. डिजाइन के तत्व
 - 1.2.1. नियम
 - 1.2.2. संतुलन
 - 1.2.3. आनंद
- 1.3. खिलाड़ियों के प्रकार
 - 1.3.1. एक्सप्लोर और सामाजिक
 - 1.3.2. हत्यारा और अचीवर्स
 - 1.3.3. मतभेद
- 1.4. खिलाड़ी कौशल
 - 1.4.1. भूमिका कौशल
 - 1.4.2. क्रिया कौशल
 - 1.4.3. मंच कौशल
- 1.5. गेम मेकैनिकस I
 - 1.5.1. अवयव
 - 1.5.2. भौतिक
 - 1.5.3. सामान
- 1.6. गेम मेकैनिकस II
 - 1.6.1. चाबियाँ
 - 1.6.2. प्लेटफार्म
 - 1.6.3. दुश्मन
- 1.7. अन्य तत्व
 - 1.7.1. मेकनिसमस
 - 1.7.2. डाइनैमिक्स
 - 1.7.3. सौंदर्यशास्त्र
- 1.8. वीडियो गेम विश्लेषण
 - 1.8.1. गेमप्ले का विश्लेषण
 - 1.8.2. कलात्मक विश्लेषण
 - 1.8.3. शैली विश्लेषण

- 1.9. वीडियो स्तर डिजाइन
 - 1.9.1. आंतरिक स्तर डिजाइन
 - 1.9.2. बाहरी स्तर डिजाइन
 - 1.9.3. मिश्रित स्तरों को डिजाइन
- 1.10. उन्नत स्तर का डिजाइन
 - 1.10.1. पज़ल्स
 - 1.10.2. दुश्मन
 - 1.10.3. वातावरण

मॉड्यूल 2. डिजाइन दस्तावेज़

- 2.1. दस्तावेज़ की संरचना
 - 2.1.1. डिजाइन दस्तावेज़
 - 2.1.2. संरचना ए
 - 2.1.3. स्टाइल
- 2.2. सामान्य विचार, बाजार और संदर्भ
 - 2.2.1. सामान्य विचार
 - 2.2.2. बाज़ार
 - 2.2.3. संदर्भ
- 2.3. सेटिंग, कहानी और पात्र
 - 2.3.1. माहौल
 - 2.3.2. इतिहास
 - 2.3.3. पात्र
- 2.4. गेमप्ले, मेकनिसमस और दुश्मन
 - 2.4.1. गेमप्ले
 - 2.4.2. मेकनिसमस
 - 2.4.3. दुश्मन और एनपीसी
- 2.5. नियंत्रण
 - 2.5.1. नियंत्रक
 - 2.5.2. लैपटॉप
 - 2.5.3. कंप्यूटर

2



- 2.6. स्तर और प्रगति
 - 2.6.1. स्तर
 - 2.6.2. यात्रा
 - 2.6.3. प्रगति
- 2.7. आइटम, कौशल और तत्व
 - 2.7.1. सामान
 - 2.7.2. कौशल
 - 2.7.3. अवयव
- 2.8. सफलताएँ
 - 2.8.1. पदक
 - 2.8.2. गुप्त पात्र
 - 2.8.3. अतिरिक्त अंक
- 2.9. एचयूडी और इंटरफ़ेस
 - 2.9.1. एचयूडी
 - 2.9.2. इंटरफ़ेस
 - 2.9.3. संरचना
- 2.10. सैवड और अटैच्टेड
 - 2.10.1. सैवड
 - 2.10.2. संलग्न सूचना
 - 2.10.3. अंतिम विवरण

मॉड्यूल 3. नैरेटिव और स्क्रिप्ट डिजाइन

- 3.1. वीडियो गेम नैरेटिव
 - 3.1.1. आद्यरूप
 - 3.1.2. नायक की यात्रा
 - 3.1.3. मोनोमिथ संरचना
- 3.2. नैरेटिव के तत्व
 - 3.2.1. रेखीय
 - 3.2.2. शाखों में तकसीम हुआ
 - 3.2.3. फ़नल

3



- 3.3. नैरेटिव संरचनाएं
 - 3.3.1. गैर रेखीय नैरेटिव: ब्लॉकक्स
 - 3.3.2. पर्यावरणीय आख्यान और सबप्लॉट
 - 3.3.3. अन्य संरचना प्रकार: शॉर्ट स्टोरीस, 4 आक्ट्स
- 3.4. संसाधन
 - 3.4.1. कॉलबैक
 - 3.4.2. पूर्वाभास
 - 3.4.3. प्लान्टेरिंग और पे -ऑफ
- 3.5. प्लॉट
 - 3.5.1. प्लॉट
 - 3.5.2. नाटकीय तनाव
 - 3.5.3. इन्टरिस्ट कर्व
- 3.6. पात्र
 - 3.6.1. राउंड और फ्लैट
 - 3.6.2. चरित्र विकास
 - 3.6.3. सेकेंडरी चरित्र
- 3.7. पात्र
 - 3.7.1. मनोविज्ञान
 - 3.7.2. प्रेरणा
 - 3.7.3. कौशल
- 3.8. संवाद के प्रकार
 - 3.8.1. आंतरिक
 - 3.8.2. बाहरी
 - 3.8.3. अन्य
- 3.9. स्क्रिप्ट तत्व
 - 3.9.1. स्क्रिप्ट की विशेषता
 - 3.9.2. सीन्स और सीक्वेंसेस
 - 3.9.3. एक स्क्रिप्ट में तत्व
- 3.10. स्क्रिप्ट लिखना
 - 3.10.1. संरचना
 - 3.10.2. स्टाइल
 - 3.10.3. अन्य विवरण

मॉड्यूल 4. कला वीडियो गेम में

- 4.1. कला
 - 4.1.1. कलात्मक नींव
 - 4.1.2. रंग सिद्धांत
 - 4.1.3. सॉफ्टवेयर
- 4.2. कॉन्सेप्ट आर्ट
 - 4.2.1. स्केच
 - 4.2.2. कॉन्सेप्ट आर्ट
 - 4.2.3. विवरण
- 4.3. वीडियो गेम परिदृश्य
 - 4.3.1. गैर-मॉड्यूलर परिदृश्य
 - 4.3.2. मॉड्यूलर परिदृश्य
 - 4.3.3. प्रॉपस और पर्यावरण वस्तुएं
- 4.4. माहौल
 - 4.4.1. कल्पना
 - 4.4.2. वास्तविक
 - 4.4.3. विज्ञान कल्प
- 4.5. प्रॉपस और वस्तुएं
 - 4.5.1. ऑर्गेनिक
 - 4.5.2. इनॉर्गेनिक
 - 4.5.3. विवरण
- 4.6. वीडियो गेम पात्र और तत्व
 - 4.6.1. चरित्र निर्माण
 - 4.6.2. वीडियो गेम वातावरण का निर्माण
 - 4.6.3. वस्तुओं और प्रॉपस का निर्माण
- 4.7. कार्टून शैलियाँ
 - 4.7.1. कार्टून
 - 4.7.2. मांगा
 - 4.7.3. ह्यूपेररयलिस्म

- 4.8. मांगा स्टाइल
 - 4.8.1. मंगा चरित्र आरेखण
 - 4.8.2. मंगा वातावरण आरेखण
 - 4.8.3. मंगा वस्तुओं का आरेखण
- 4.9. यथार्थवादी शैली
 - 4.9.1. वास्तविक चरित्र आरेखण
 - 4.9.2. यथार्थवादी वातावरण
 - 4.9.3. यथार्थवादी वस्तुएं
- 4.10. अंतिम विवरण
 - 4.10.1. फाइनल टच
 - 4.10.2. विकास और शैली
 - 4.10.3. विवरण और संवर्द्धन

मॉड्यूल 5. प्रोग्रामिंग

- 5.1. यूनैटी 3डी प्रोग्रामिंग
 - 5.1.1. इंस्टालेशन
 - 5.1.2. इंटरफ़ेस के तत्व
 - 5.1.3. दृश्य बनाएँ और ऑब्जेक्ट आयात करें
- 5.2. ट्रेन
 - 5.2.1. ट्रेन I: एक मैदान और पर्वत बनाना
 - 5.2.2. ट्रेन II: पेड़ और फूल
 - 5.2.3. ट्रेन III: पानी और स्काईबॉक्स
- 5.3. 2डी चरित्र निर्माण
 - 5.3.1. कॉलिसन्स
 - 5.3.2. कॉलिसन्स
 - 5.3.3. ट्रिगर
- 5.4. गेमप्ले I
 - 5.4.1. प्रोग्रामिंग: हमलावर कौशल
 - 5.4.2. प्रोग्रामिंग: कूदने का कौशल
 - 5.4.3. प्रोग्रामिंग: शूटिंग कौशल
- 5.5. गेमप्ले II
 - 5.5.1. प्रोग्रामिंग: हथियार
 - 5.5.2. प्रोग्रामिंग आइटम
 - 5.5.3. प्रोग्रामिंग चेकपॉइंट
- 5.6. ए आई दुश्मन
 - 5.6.1. मूल शत्रु
 - 5.6.2. हवाई दुश्मन
 - 5.6.3. जटिल शत्रु
- 5.7. प्रोग्रामिंग तत्व: आइटम और प्लेटफार्म
 - 5.7.1. प्लेटफार्म मोशन
 - 5.7.2. बम
- 5.8. 2डी कैरेक्टर और पार्टिकल एनिमेशन
 - 5.8.1. एनिमेशन आयात
 - 5.8.2. प्रोग्रामिंग एनिमेशन
 - 5.8.3. कण
- 5.9. एचयूडी और इंटरफ़ेस निर्माण
 - 5.9.1. जीवन का निर्माण
 - 5.9.2. के निर्माण में
- 5.10. टेक्स्ट और डाइअलॉग
 - 5.10.1. टेक्स्ट का निर्माण
 - 5.10.2. डाइअलॉग का निर्माण
 - 5.10.3. प्रतिक्रिया चयन

मॉड्यूल 6. 3डी कला

- 6.1. उन्नत कला
 - 6.1.1. कॉन्सेप्ट आर्ट से लेकर 3डी तक
 - 6.1.2. 3डी मॉडलिंग सिद्धांत
 - 6.1.3. मॉडलिंग के प्रकार: कार्बनिक/अकार्बनिक
- 6.2. 3डी मैक्स इंटरफ़ेस
 - 6.2.1. 3डी सॉफ्टवेयर
 - 6.2.2. बुनियादी इंटरफ़ेस
 - 6.2.3. दृश्यों का संगठन
- 6.3. अकार्बनिक मॉडलिंग
 - 6.3.1. प्रिमिटिव्स और डिफॉर्मर्स के साथ मॉडलिंग
 - 6.3.2. संपादन योग्य बहुभुज मॉडलिंग
 - 6.3.3. ग्रेफाइट मॉडलिंग
- 6.4. जैविक मॉडल
 - 6.4.1. कैरेक्टर मॉडलिंग I
 - 6.4.2. कैरेक्टर मॉडलिंग II
 - 6.4.3. कैरेक्टर मॉडलिंग III
- 6.5. यूवी का निर्माण
 - 6.5.1. बुनियादी सामग्री और मानचित्र
 - 6.5.2. अनरैपिंग और टेक्सचर प्रोजेक्शंस
 - 6.5.3. रेटोपोलॉजी
- 6.6. उन्नत 3 डी
 - 6.6.1. टेक्सचर एटलस निर्माण
 - 6.6.2. पदानुक्रम और अस्थि निर्माण
 - 6.6.3 एक ढांचे का अनुप्रयोग
- 6.7. एनिमेशन सिस्टम
 - 6.7.1. बिपेट
 - 6.7.2. सी ए टी
 - 6.7.3. उचित हेराफेरी
- 6.8. फेशियल रिगिंग
 - 6.8.1. अभिव्यक्ति
 - 6.8.2. प्रतिबंध
 - 6.8.3. नियंत्रक

- 6.9. एनिमेशन के सिद्धांत
 - 6.9.1. साइकिल
 - 6.9.2. पुस्तकालय और मॉकप मोशन कैप्चर फ़ाइलों का उपयोग
 - 6.9.3. मोशन मिक्सर
- 6.10. इंजनों का निर्यातन
 - 6.10.1. यूनिटी इंजन को निर्यात करें
 - 6.10.2. मोडेल की एक्सपोर्टिंग
 - 6.10.3. एनिमेशन आयात

मॉड्यूल 7. उन्नत प्रोग्रामिंग

- 7.1. यूनिटी 3डी प्रोग्रामिंग
 - 7.1.1. 3डी और सीन क्रिएशन
 - 7.1.2. सॉफ्टवेयर आर्किटेक्चर
 - 7.1.3. गेम प्रबंधक
- 7.2. 3डी चरित्र निर्माण
 - 7.2.1. मूवमेंट
 - 7.2.2. छलांग
 - 7.2.3. आक्रमण
- 7.3. 3डी चरित्र एनिमेशन
 - 7.3.1. एनिमेशन प्रकार
 - 7.3.2. प्रोग्रामिंग एनिमेशन
 - 7.3.3. उन्नत एनिमेशन प्रोग्रामिंग
- 7.4. आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस, एनपीसी और दुश्मन
 - 7.4.1. आई ए
 - 7.4.2. एन् पी सी
 - 7.4.3. दुश्मन
- 7.5. भौतिक
 - 7.5.1. भौतिक सामग्री
 - 7.5.2. हिंज ज्वाइंट/स्प्रिंट ज्वाइंट
 - 7.5.3. डिस्टन्स ज्वाइंट/स्प्रिंट ज्वाइंट

- 7.6. फिजिक्स II
 - 7.6.1. प्लेटफॉर्म एफेक्टर I
 - 7.6.2. प्लेटफॉर्म एफेक्टर II
 - 7.6.3. सरफस एफेक्टर
- 7.7. साउंड
 - 7.7.1. म्यूजिक
 - 7.7.2. साउंड इफेक्ट
 - 7.7.3. उन्नत एस् एफ् एक्स और संगीत प्रोग्रामिंग
- 7.8. लेवल प्रोग्रामिंग
 - 7.8.1. रेकास्ट
 - 7.8.2. पथ खोज
 - 7.8.3. स्तर पर ट्रिगर
- 7.9. कण और एफएक्स
 - 7.9.1. कण निर्माण I
 - 7.9.2. कण निर्माण II
 - 7.9.3. रंग और प्रभाव
- 7.10. विकल्प
 - 7.10.1. साउंड
 - 7.10.2. सैवड
 - 7.10.3. ऑटोसेव

मॉड्यूल 8. एनिमेशन

- 8.1. एनिमेशन
 - 8.1.1. पारंपरिक एनिमेशन
 - 8.1.2. 2डी एनिमेशन
 - 8.1.3. 3डी एनिमेशन
- 8.2. 12 एनिमेशन के सिद्धांत I
 - 8.2.1. स्ट्रेच और श्रिंक
 - 8.2.2. प्रत्याशा
 - 8.2.3. स्टैजिंग
- 8.3. 12 एनिमेशन के सिद्धांत II
 - 8.3.1. डायरेक्ट एक्शन और पोज़-बाय-पोज़
 - 8.3.2. निरंतर और सुपरिम्पोज्ड एक्शन
 - 8.3.3. अक्सेलरेशन और देसलरेशन
- 8.4. 12 एनिमेशन के सिद्धांत III
 - 8.4.1. आरचेस
 - 8.4.2. सेकन्डरी एक्शन
 - 8.4.3. टाइमिंग
- 8.5. 12 एनिमेशन के सिद्धांत IV
 - 8.5.1. एक्सागैरेशन
 - 8.5.2. ठोस आरेखण
 - 8.5.3. व्यक्तित्व
- 8.6. 3 डी एनिमेशन
 - 8.6.1. 3 डी एनिमेशन I
 - 8.6.2. 3 डी एनिमेशन II
 - 8.6.3. 3डी कीनेमेटिक्स
- 8.7. उन्नत 2 डी एनिमेशन
 - 8.7.1. कैरेक्टर मूवमेंट्स I
 - 8.7.2. कैरेक्टर मूवमेंट्स II
 - 8.7.3. कैरेक्टर मूवमेंट्स III
- 8.8. 2डी एनिमेशन रिगींग
 - 8.8.1. 2डी रिग का परिचय
 - 8.8.2. 2डी रिग निर्माण
 - 8.8.3. 2डी फेशियल रिग
- 8.9. 2डी एनिमेशन
 - 8.9.1. ऑब्जेक्ट मूवमेंट I
 - 8.9.2. कैरेक्टर मूवमेंट्स II
 - 8.9.3. कैरेक्टर मूवमेंट्स III
- 8.10. कीनेमेटिक्स
 - 8.10.1. एक 2डी कीनेमेटिक का निर्माण: मूल परिचय
 - 8.10.2. एक 2डी कीनेमेटिक का निर्माण: पर्यावरण में आंदोलन
 - 8.10.3. एक 2डी कीनेमेटिक का निर्माण: निर्यात

मॉड्यूल 9. साउंड और म्यूजिक डिज़ाइन

- 9.1. संघटन
 - 9.1.1. रेखीय रचना
 - 9.1.2. गैर-रेखीय रचना
 - 9.1.3. थीम्स का निर्माण
- 9.2. संगीत विकास
 - 9.2.1. उपकरण
 - 9.2.2. आर्केस्ट्रा और उसके अनुभाग
 - 9.2.3. इलेक्ट्रानिक्स
- 9.3. सॉफ्टवेयर
 - 9.3.1. क्यूबेस प्रो
 - 9.3.2. वर्चुअल इंस्ट्रूमेंट्स
 - 9.3.3. पलगिन्स
- 9.4. ओर्केस्ट्रेशन
 - 9.4.1. एम् आई डी आई ओर्केस्ट्रेशन
 - 9.4.2. सिंथेसाइज़र और डिजिटल उपकरण
 - 9.4.3. प्री-मिक्स
- 9.5. पोस्ट प्रोडक्शन
 - 9.5.1. पोस्ट प्रोडक्शन
 - 9.5.2. फ़िनाले
 - 9.5.3. पलगिन्स
- 9.6. मिक्सिंग
 - 9.6.1. आंतरिक मिक्स
 - 9.6.2. प्रारूप
 - 9.6.3. साउन्ड डिजाइन
- 9.7. प्रोडक्शन
 - 9.7.1. साउन्ड लाइब्रारिस
 - 9.7.2. सिन्थेटिक साउन्ड
 - 9.7.3. फोले

- 9.8. वीडियो गेम के लिए रचना तकनीक
 - 9.8.1. विश्लेषण I
 - 9.8.2. II विश्लेषण
 - 9.8.3. लूप्स का निर्माण
- 9.9. अडाप्टिव सिस्टम्स
 - 9.9.1. हॉरिज़ॉन्टल री-सिक्वेसिंग
 - 9.9.2. वर्टिकल रीमिक्स
 - 9.9.3. स्टिंगर ट्रांसईशन्स
- 9.10. इंटीग्रेशन
 - 9.10.1. 3 डी यूनिटी
 - 9.10.2. एफ् एम् ओ डी
 - 9.10.3. मास्टर ऑडियो

मॉड्यूल 10. उत्पादन और प्रबंधन

- 10.1. प्रोडक्शन
 - 10.1.1. प्रोडक्शन की प्रक्रिया
 - 10.1.2. प्रोडक्शन I
 - 10.1.3. प्रोडक्शन II
- 10.2. वीडियो गेम विकास के चरण
 - 10.2.1. कन्सेप्शन चरण
 - 10.2.2. डिजाइन चरण
 - 10.2.3. योजना चरण
- 10.3. वीडियो गेम विकास के चरण II
 - 10.3.1. प्रोडक्शन चरण
 - 10.3.2. परीक्षण चरण
 - 10.3.3. वितरण और विपणन चरण
- 10.4. उत्पादन और प्रबंधन
 - 10.4.1. सीईओ/महाप्रबंधक
 - 10.4.2. मुख्य वित्तीय अधिकारी
 - 10.4.3. विक्रय प्रबन्धक



- 10.5. प्रोडक्शन की प्रक्रिया
 - 10.5.1. प्री प्रोडक्शन
 - 10.5.2. प्रोडक्शन
 - 10.5.3. पोस्ट प्रोडक्शन
- 10.6. नौकरी की स्थिति और कार्य
 - 10.6.1. डिजाइनर्स
 - 10.6.2. प्रोग्रामिंग
 - 10.6.3. कलाकार
- 10.7. गेम डिजाइनर
 - 10.7.1. क्रिएटिव डिजाइनर
 - 10.7.2. मुख्य डिजाइनर
 - 10.7.3. वरिष्ठ डिजाइनर
- 10.8. प्रोग्रामिंग
 - 10.8.1. तकनीकी निदेशक
 - 10.8.2. लीड प्रोग्रामर
 - 10.8.3. वरिष्ठ प्रोग्रामर
- 10.9. कला
 - 10.9.1. रचनात्मक कलाकार
 - 10.9.2. प्रमुख कलाकार
 - 10.9.3. वरिष्ठ कलाकार
- 10.10. अन्य प्रोफाइल
 - 10.10.1. लीड एनिमेटर
 - 10.10.2. वरिष्ठ एनिमेटर
 - 10.10.3. जूनियर

06

प्रणाली

यह प्रशिक्षण कार्यक्रम सीखने का एक अलग तरीका प्रदान करता है। हमारी कार्यप्रणाली एक चक्रीय सीखने के तरीके के माध्यम से विकसित की गई है: रीलर्निंग।

उदाहरण के लिए, इस शिक्षण प्रणाली का उपयोग दुनिया के सबसे प्रतिष्ठित मेडिकल स्कूलों में किया जाता है और इसे न्यू इंग्लैंड जर्नल ऑफ़ मेडिसिन जैसे अत्यधिक प्रासंगिक प्रकाशनों द्वारा सबसे प्रभावी माना जाता है।



“

रीलर्निंग को जानें, एक प्रणाली जो आपको पारंपरिक रैखिक शिक्षा को छोड़ कर चक्रीय शिक्षण प्रणाली के माध्यम से आगे बढ़ती है: सीखने का एक तरीका जो अत्यधिक प्रभावी साबित हुआ है, विशेष रूप से उन विषयों में जिन्हें याद करने की आवश्यकता होती है”

सभी सामग्री को प्रासंगिक बनाने के लिए केस स्टडी

हमारा कार्यक्रम कौशल और ज्ञान विकसित करने का एक क्रांतिकारी तरीका प्रदान करता है। हमारा लक्ष्य बदलते, प्रतिस्पर्धी और अत्यधिक मांग वाले संदर्भ में कौशल को मजबूत करना है।

“

टेक के साथ आप सीखने के ऐसे तरीके का अनुभव करने में सक्षम होंगे जो दुनिया भर के पारंपरिक विश्वविद्यालयों की नींव हिला रहा है”



आप पूरे पाठ्यक्रम में एक स्वाभाविक और प्रगतिशील शिक्षण के साथ, दोहराव पर आधारित एक सीखने की प्रणाली तक पहुँच प्राप्त करेंगे।



छात्र सहयोगी गतिविधियों और वास्तविक मामलों, वास्तविक व्यावसायिक वातावरण में जटिल परिस्थितियों का समाधान के माध्यम से सीखेंगे।

एक अभिनव और अलग शिक्षण पद्धति

यह TECH कार्यक्रम एक गहन शिक्षा है, जिसे बिल्कुल शुरुआत से बनाया गया है, जो इस क्षेत्र में राष्ट्रीय या अंतरराष्ट्रीय स्तर पर सबसे अधिक मांग वाली चुनौतियों और निर्णयों को प्रस्तुत करता है। इस पद्धति के माध्यम से, सफलता प्राप्त करने के लिए एक निर्णायक कदम उठाते हुए, व्यक्तिगत और व्यावसायिक विकास को बढ़ावा दिया जाता है। केस पद्धति, एक तकनीक जो इस सामग्री की नींव रखती है, गारंटी देती है कि सबसे वर्तमान आर्थिक, सामाजिक और व्यावसायिक वास्तविकता का पालन किया जाता है।

“हमारा कार्यक्रम आपको अनिश्चित वातावरण में नई चुनौतियों का सामना करने और अपने करियर में सफलता प्राप्त करने के लिए तैयार करता है”

केस विधि दुनिया में सबसे अच्छे संकायों द्वारा सबसे अधिक उपयोग की जाने वाली शिक्षण प्रणाली रही है। 1912 में विकसित की गयी केस पद्धति में छात्रों को वास्तविक जटिल स्थितियों के साथ प्रस्तुत करना शामिल था ताकि कानून के छात्र न केवल सैद्धांतिक सामग्री के आधार पर कानूनों को सीखें, बल्कि वे निर्णय ले सकें और उन्हें हल करने के तरीके पर आदर्श निर्णय ले सकें। 1924 में इसे हार्वर्ड में शिक्षण की मानक पद्धति के रूप में स्थापित किया गया।

एक निश्चित स्थिति में, एक पेशेवर को क्या करना चाहिए? यह वह प्रश्न है जिसका सामना हम केस मेथड में करते हैं, एक कार्य उन्मुख सीखने की पद्धति। कार्यक्रम के दौरान, छात्रों को कई वास्तविक मामलों का सामना करना पड़ेगा। उन्हें अपने सभी ज्ञान को एकीकृत करना, जांच करनी होगा, बहस करनी होगा और अपने विचारों और निर्णयों का बचाव करना होगा।

रीलर्निंग प्रणाली

TECH प्रभावी रूप से दोहराव पर आधारित 100% ऑनलाइन शिक्षण प्रणाली के साथ केस स्टडी पद्धति को जोड़ती है, जो प्रत्येक पाठ में 8 अलग-अलग शिक्षात्मक तत्वों को जोड़ती है।

हम 100% ऑनलाइन शिक्षण पद्धति के साथ एक सर्वश्रेष्ठ केस स्टडी को बढ़ावा देते हैं: री लर्निंग।

2019 में, हमने दुनिया के सभी ऑनलाइन स्पेनिश विश्वविद्यालयों में सीखने के सर्वोत्तम परिणाम प्राप्त किए।

TECH में आप भविष्य के प्रबंधकों को प्रशिक्षित करने के लिए डिज़ाइन की गई एक अग्रगामी पद्धति से सीखेंगे। विश्व शिक्षाशास्त्र में सबसे आगे इस पद्धति को रीलर्निंग कहा जाता है।

हमारा विश्वविद्यालय इस सफल पद्धति का उपयोग करने के लिए लाइसेंस प्राप्त एकमात्र स्पेनिश-भाषी विश्वविद्यालय है। 2019 में, हम स्पेनी भाषा में सर्वश्रेष्ठ ऑनलाइन विश्वविद्यालय के संकेतकों के संबंध में अपने छात्रों के समग्र संतुष्टि स्तर (शिक्षण गुणवत्ता, सामग्री की गुणवत्ता, पाठ्यक्रम संरचना, उद्देश्यों...) में सुधार करने में कामयाब रहे।



हमारे कार्यक्रम में, सीखना एक रैखिक प्रक्रिया नहीं है, लेकिन यह एक सर्पिल (सीखना, भूलना, भूलना और फिर से सीखना) प्रक्रिया में होता है। इसलिए, इनमें से प्रत्येक तत्व को सकेन्द्री रूप से संयोजित किया जाता है। इस पद्धति के साथ 650,000 से अधिक विश्वविद्यालय के स्नातकों को जैव रसायन, आनुवंशिकी, सर्जरी, अंतरराष्ट्रीय कानून, प्रबंधन कौशल, खेल विज्ञान, दर्शन, कानून, इंजीनियरिंग, पत्रकारिता, इतिहास या बाजार और वित्तीय साधनों जैसे विविध क्षेत्रों में अभूतपूर्व सफलता के साथ प्रशिक्षित किया गया है। यह सब अत्यधिक मांग वाले माहौल में, उच्च सामाजिक आर्थिक प्रोफाइल वाले विश्वविद्यालय के छात्रों और 43.5 वर्ष की औसत आयु के साथ।

रीलर्निंग आपको कम प्रयास और अधिक प्रदर्शन के साथ सीखने, अपने प्रशिक्षण में अधिक शामिल होने, एक महत्वपूर्ण भावना विकसित करने, बचाव तर्क और विपरीत राय रखने में मदद करेगा: सफलता के लिए एक सीधा समीकरण।

न्यूरोसाइंस के क्षेत्र में नवीनतम वैज्ञानिक प्रमाणों के आधार पर, हम न केवल सूचनाओं, विचारों, छवियों और यादों को व्यवस्थित करना जानते हैं, बल्कि हम यह भी जानते हैं कि जिस स्थान और संदर्भ में हमने कुछ सीखा है, वह हमारे लिए याद रखने में सक्षम होने के लिए आवश्यक है। इसे हिप्पोकैम्पस में संग्रहीत करें, ताकि इसे हमारी दीर्घकालिक स्मृति में बनाए रखा जा सके।

इस तरह, और जिसे न्यूरोकॉग्निटिव संदर्भ-निर्भर ई-लर्निंग कहा जाता है, हमारे कार्यक्रम के विभिन्न तत्व उस संदर्भ से जुड़े होते हैं जहां प्रतिभागी अपने पेशेवर अभ्यास को विकसित करता है।

यह कार्यक्रम पेशेवरों के लिए सावधानीपूर्वक तैयार की गई सर्वोत्तम शैक्षिक सामग्री प्रदान करता है:



अध्ययन सामग्री

सभी शिक्षण सामग्री उन विशेषज्ञों द्वारा बनाई गई हैं जो पाठ्यक्रम को पढ़ाने जा रहे हैं, विशेष रूप से उनके लिए, ताकि शैक्षिक विकास वास्तव में विशिष्ट और ठोस हो।

TECH की ऑनलाइन कार्य पद्धति बनाने के लिए इन सामग्रियों को तब दृश्य-श्रव्य प्रारूप में लागू किया जाता है। यह सब, सबसे नवीन तकनीकों के साथ जो छात्र को उपलब्ध कराई गई प्रत्येक सामग्री में उच्च गुणवत्ता वाली सामग्री प्रदान करते हैं।



मास्टर क्लास

तीसरे-पक्ष विशेषज्ञ अवलोकन की उपयोगिता पर वैज्ञानिक प्रमाण हैं।

तथाकथित लर्निंग फ्रॉम एक्सपर्ट ज्ञान और स्मृति को पुष्ट करता है, और भविष्य के कठिन निर्णयों में विश्वास पैदा करता है।



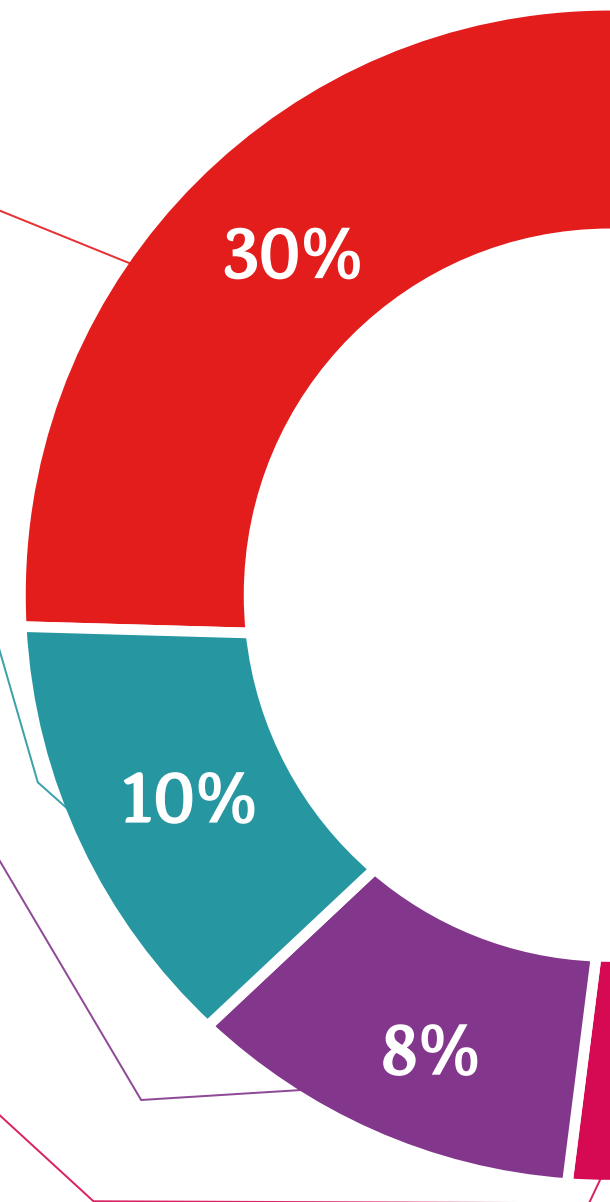
कौशल और दक्षता अभ्यास

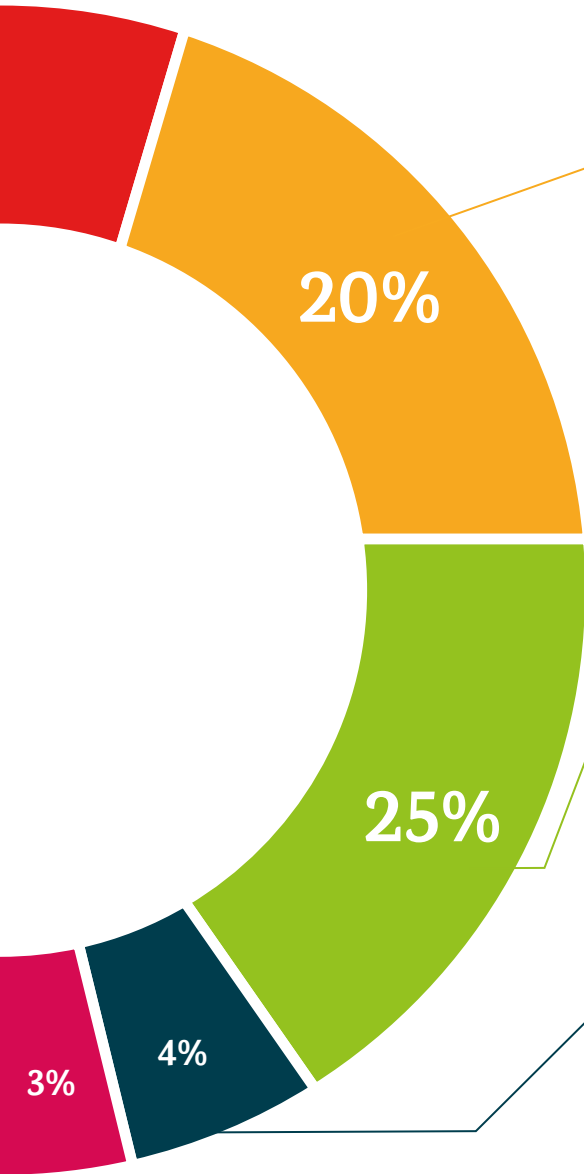
वे प्रत्येक विषयगत क्षेत्र में विशिष्ट कौशल और क्षमताओं को विकसित करने के लिए गतिविधियाँ करेंगे। हम जिस वैश्वीकरण में रहते हैं, उसके ढांचे के भीतर एक विशेषज्ञ को विकसित करने के लिए आवश्यक कौशल और क्षमताओं को प्राप्त करने और विकसित करने के लिए अभ्यास और गतिशीलता।



अग्रिम पठन

हाल के लेख, आम सहमति दस्तावेज़ और अंतर्राष्ट्रीय दिशानिर्देश, और अन्य। टेक वर्चुअल लाइब्रेरी में, छात्रों को अपना प्रशिक्षण पूरा करने के लिए आवश्यक सभी चीजों तक पहुंच प्राप्त होगी।





केस स्टडी

वे इस स्थिति के लिए स्पष्ट रूप से चुने गए सर्वोत्तम केस स्टडी का चयन पूरा करेंगे। अंतर्राष्ट्रीय परिदृश्य पर सर्वश्रेष्ठ विशेषज्ञों द्वारा प्रस्तुत, विश्लेषण और पर्यवेक्षण के मामले।



इंटैक्टिव सारांश

टेक टीम सामग्री को मल्टीमीडिया टुकड़ों में आकर्षक और गतिशील तरीके से प्रस्तुत करती है जिसमें ज्ञान को समेकित करने के लिए ऑडियो, वीडियो, छवियां, आरेख और अवधारणा मानचित्र शामिल होते हैं। मल्टीमीडिया सामग्री की प्रस्तुति के लिए इस विशेष शैक्षिक प्रणाली को माइक्रोसॉफ्ट द्वारा “यूरोप में सफलता की कहानी” के रूप में सम्मानित किया गया था।



परीक्षण और पुनर्परीक्षण

छात्र के ज्ञान का मूल्यांकन और आत्म-मूल्यांकन गतिविधियों और अभ्यासों के माध्यम से पूरे कार्यक्रम में समय-समय पर मूल्यांकन और पुनर्मूल्यांकन किया जाता है ताकि छात्र यह सत्यापित कर सकें कि वह अपने लक्ष्यों को कैसे प्राप्त कर रहा है।



07

उपाधि

वीडियो गेम में स्नातकोत्तर उपाधि, सबसे परिशुद्ध और अद्यतित प्रशिक्षण के अलावा, TECH Global University द्वारा जारी स्नातकोत्तर उपाधि में प्रवेश की गारंटी देता है।



“

इस कार्यक्रम को सफलतापूर्वक पूरा करें और बिना यात्रा या श्रमसाध्य कागजी कार्रवाई के अपनी विश्वविद्यालय की डिग्री प्राप्त करें”

यह निजी योग्यता कार्यक्रम आपको दुनिया के सबसे बड़े ऑनलाइन विश्वविद्यालय, TECH Global University द्वारा समर्थित वीडियो गेम में स्नातकोत्तर उपाधि डिप्लोमा प्राप्त करने की अनुमति देगा।

TECH Global University एक आधिकारिक यूरोपीय विश्वविद्यालय है जिसे अंडोरा सरकार (आधिकारिक बुलेटिन) द्वारा सार्वजनिक रूप से मान्यता प्राप्त है। अंडोरा 2003 से यूरोपीय उच्च शिक्षा क्षेत्र (ईएचईए) का हिस्सा है। ईएचईए यूरोपीय संघ द्वारा प्रवर्तित एक पहल है जिसका उद्देश्य अंतरराष्ट्रीय प्रशिक्षण ढांचे को व्यवस्थित करना और इस क्षेत्र के सदस्य देशों की उच्च शिक्षा प्रणालियों में सामंजस्य स्थापित करना है। यह परियोजना छात्रों, शोधकर्ताओं और शिक्षाविदों के बीच सहयोग और गतिशीलता बढ़ाने के लिए सामान्य मूल्यों, सहयोगी उपकरणों के कार्यान्वयन और इसके गुणवत्ता आश्वासन तंत्र को मजबूत करने को बढ़ावा देती है।

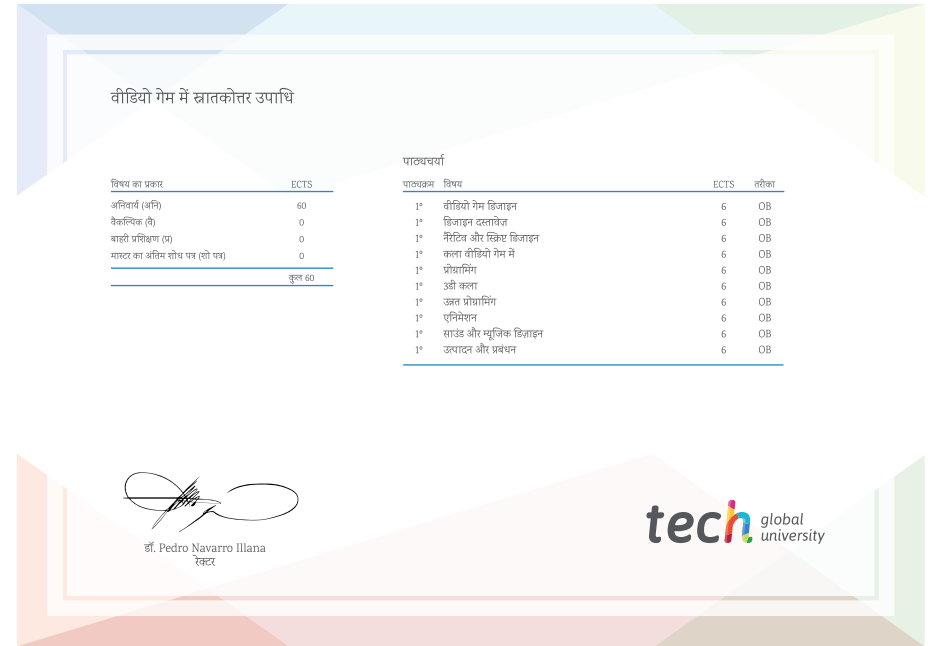
यह TECH Global University निजी योग्यता सतत शिक्षा और पेशेवर अद्यतनीकरण का एक यूरोपीय कार्यक्रम है जो ज्ञान के अपने क्षेत्र में दक्षताओं के अधिग्रहण की गारंटी देता है, जो कार्यक्रम पूरा करने वाले छात्र को उच्च पाठ्यचर्या मूल्य प्रदान करता है।

उपाधि: वीडियो गेम में स्नातकोत्तर उपाधि

रूपात्मकता: ऑनलाइन

अवधि: 12 महीने

प्रमाणन: 60 ECTS



*अपॉस्टिल कन्वेंशन। यदि छात्र अपॉस्टिल कन्वेंशन की कागजी डिग्री का अनुरोध करता है, तो TECH Global University अतिरिक्त कीमत पर इसकी प्राप्ति के लिए उचित कदम उठाएगा।

भविष्य

शिक्षा

विश्वास

लोग

शिक्षक

गारंटी

मान्यता

जानकारी

ज्ञान

संस्थाएं

समुदाय

तकनीक

नवाचार

tech global
university

वैयक्तिकृत ध्यान

प्रतिबद्धता

ज्ञान

विकास

वेब

गुणवत्ता

स्नातकोत्तर उपाधि

वीडियो गेम

- » रुपात्मकता: ऑनलाइन
- » अवधि: 12 महीने
- » उपाधि: TECH Global University
- » प्रमाणन: 60 ECTS
- » अनुसूची: अपनी गति से
- » परीक्षा: ऑनलाइन

स्नातकोत्तर उपाधि वीडियो गेम

