

# 大学课程

## 视频游戏制作和管理





## 大学课程 视频游戏制作和管理

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网页链接: [www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/video-game-production-management](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/video-game-production-management)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

课程管理

---

12

04

结构和内容

---

16

05

方法

---

20

06

学位

---

28

# 01 介绍

视频游戏的开发可以类似于一部电影,可以分为三个阶段:前期制作、生产和后期制作。正是由于这一点,整个游戏创作的工作方法才得以确立。因此,为了执行这项任务,有必要具备专门的知识来领导工作团队,分配任务,并使用不同的工具来进行跟踪。因此,希望在其专业领域更进一步并寻求获得项目管理,资格的设计师可以依靠该课程的内容。





“

制作视频游戏是一项艰苦的工作，必须做到完美无缺。你可以成为这个部门所需要的总理”

制作游戏的程序与制作电影相同。具体来说,需要对一些活动和人力资源进行管理和组织,以确保团队的和谐、任务的完成和错误的最小化。这是一项复杂的任务,该部门的每个人都意识到需要在该领域进行专门化。

考虑到这一点,本大学课程将为寻找新机会的设计师提供他们作为专门从事视频游戏的项目经理所需的所有知识和技能。通过这种方式,他们将意识到开发游戏的所有步骤,并了解伟大的专业人士用来管理工作的工具。

因此,不仅会有一个最新的方案,旨在使设计师作为一个项目管理者的卓越表现。它还力求更进一步,鼓励学生掌握自己的时间和努力,引导他们创立和管理自己的公司,开发和制作视频游戏。

这个**视频游戏制作和管理大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 使用案例研究,使学生能够面对现实生活中的经验,这将有助于他们的职业生涯
- ◆ 全面和创新的内容,包括你在视频游戏行业成功所需的一切
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

不仅仅是一个设计师。成为负责管理和监督视频游戏制作的人”

“你在设计动画时对细节的关注将帮助你管理开发视频游戏的活动,直到最后一毫米”

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

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

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

在本课程结束时,你将准备好成为你自己的游戏开发公司的CEO。

接受培训并踏上视频游戏项目经理的伟大职业生涯。



# 02 目标

本大学课程的目的是使学生具备必要的能力，以发展他们的职业形象。为此，将为他们提供内容，帮助他们提高管理开发团队的技能，以及视频游戏项目中涉及的生产阶段。所有这些，都浓缩在一个完全在线的课程和直接的资格认证中，取消了最后的作业，以确保快速进入这个部门。





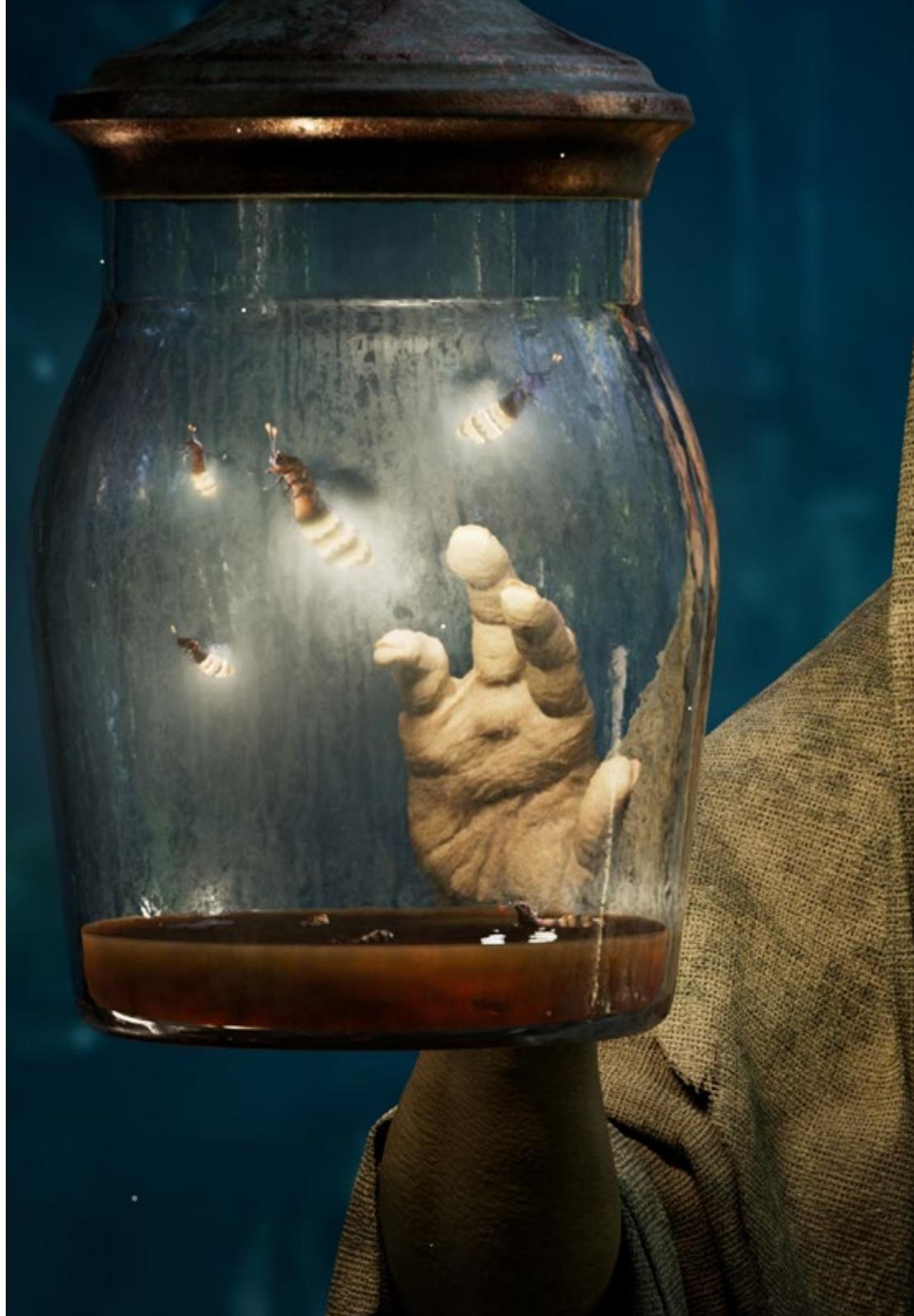
“

在TECH, 你的名字将出现在电子游戏的字幕中, 不是作为一个设计师, 而是作为开发部门的领导者”



## 总体目标

- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的SCRUM方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师应该了解的理论知识
- ◆ 能够创建一个独立的数字娱乐 创业 公司





## 具体目标

---

- ◆ 了解视频游戏的制作及其不同阶段
- ◆ 了解生产商的类型
- ◆ 了解视频游戏开发的项目管理
- ◆ 使用不同的工具进行生产
- ◆ 协调团队和项目管理

“

你离优秀只有一步之遥。今天就报名参加这个大学课程,开始看到你的目标成为现实”

# 03 课程管理

在追求学术卓越方面, TECH拥有一批高水平的专业人士。在这种情况下, 将教授课程内容的教师也不例外。他们对视频游戏行业了如指掌, 知道他们将面临的挑战, 因此他们可以在这样一个复杂而令人兴奋的视听领域传授他们的经验和所有成功的关键。





“

我们的教师充分参与,使你  
以简单和高效的方式学习”

## 管理人员



### Blasco Vilches, Luis Felipe先生

- 西班牙Saona工作室的叙事设计师
- 在Stage Clear工作室担任叙事设计师, 开发一个机密产品
- 在HeYou Games的 "Youturbo "项目中担任叙事设计师
- 为Telefónica Learning Services、TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 在Indigo公司担任 "肉球马拉松 "项目的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作硕士课程的剧本教师
- 马德里TAI电影系视频游戏领域的叙事设计和制作讲师
- 在格拉纳达的ESCAV, 担任叙事设计和剧本研讨会的讲师, 以及电子游戏设计学位的讲师
- 在格拉纳达大学获得西班牙语语言学学位
- 马德里胡安-卡洛斯国王大学创意和电视编剧硕士



# 04 结构和内容

本大学课程的内容是为了确保那些希望作为团队领导站在行业前沿的设计师的学术水平。因此,该书由10个科目组成的模块组成,其中解释了了解视频游戏项目的管理和生产所需的一切。除了在线内容和直接资格认证外,该课程将打开独立进入该行业的大门。



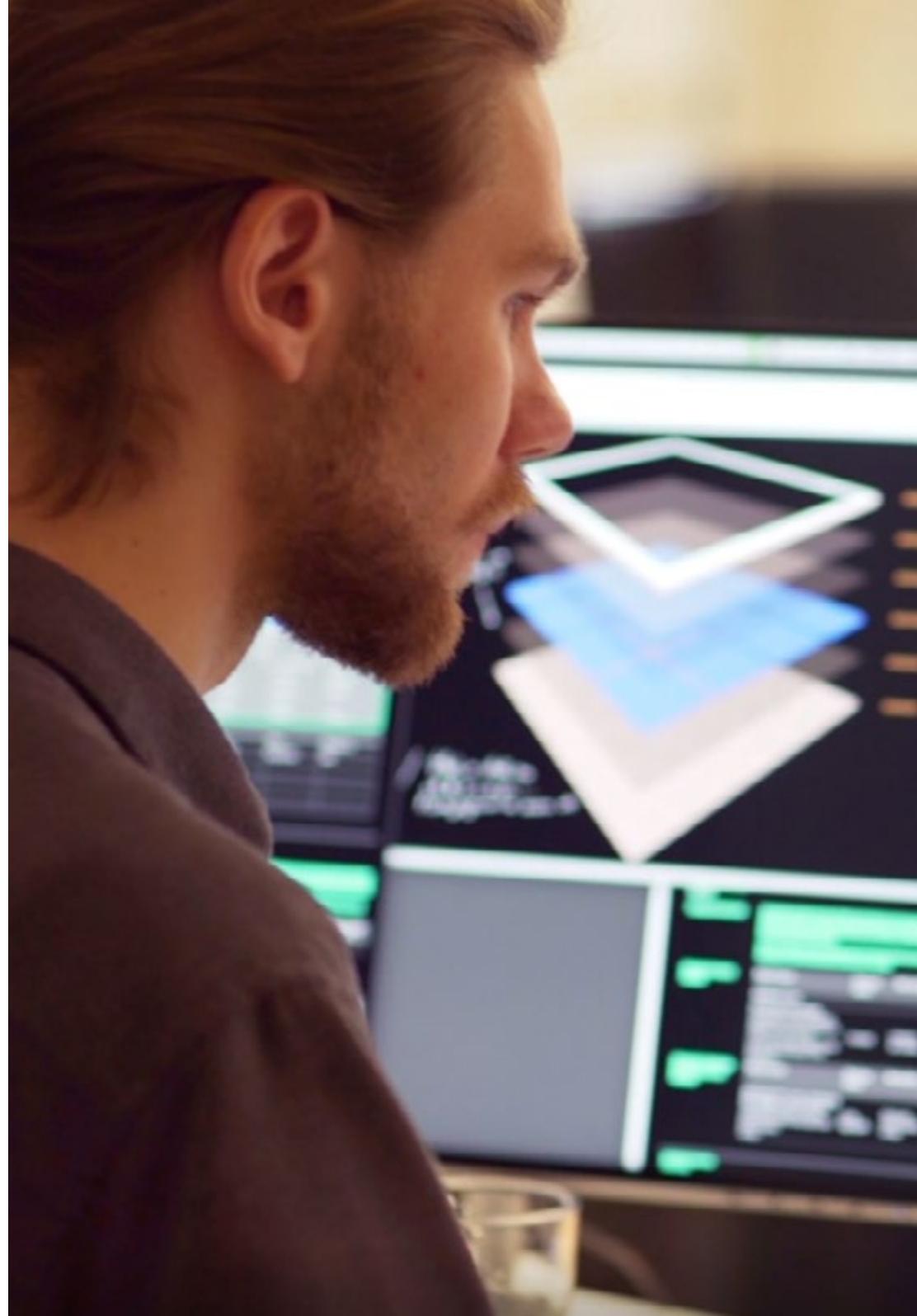


“

感谢这个课程, 你将能够制作自己的视频游戏, 了解前期和后期的制作过程”

## 模块1.生产和管理

- 1.1. 生产
  - 1.1.1. 生产过程
  - 1.1.2. 生产一
  - 1.1.3. 生产二
- 1.2. 视频游戏开发的各个阶段
  - 1.2.1. 孕育阶段
  - 1.2.2. 设计阶段
  - 1.2.3. 规划阶段
- 1.3. 视频游戏开发阶段二
  - 1.3.1. 生产许可证
  - 1.3.2. 测试阶段
  - 1.3.3. 分销和营销阶段
- 1.4. 生产和管理
  - 1.4.1. 首席执行官/常务董事
  - 1.4.2. 财务总监
  - 1.4.3. 销售总监
- 1.5. 生产过程
  - 1.5.1. 前期制作
  - 1.5.2. 生产
  - 1.5.3. 后期制作
- 1.6. 工作和职能
  - 1.6.1. 设计师
  - 1.6.2. 编程
  - 1.6.3. 艺术家



- 1.7. 游戏设计师
  - 1.7.1. 创意设计师
  - 1.7.2. 首席设计师
  - 1.7.3. 高级设计师
- 1.8. 编程
  - 1.8.1. 技术总监
  - 1.8.2. 牵头计划
  - 1.8.3. 高级程序员
- 1.9. 艺术
  - 1.9.1. 创意艺术家
  - 1.9.2. 首席艺术家
  - 1.9.3. 高级艺术家
- 1.10. 其他概况
  - 1.10.1. 首席动画师
  - 1.10.2. 高级动画师
  - 1.10.3. 少年组

“

如果你多年来一直在考虑创办自己的企业, 这个方案将帮助你开始。现在报名”

# 05 方法

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

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





“

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

## 案例研究, 了解所有内容的背景

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

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



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



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

## 一种创新并不同的学习方法

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

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

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

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

## 再学习方法

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

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:再学习。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。



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

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

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

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

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

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



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

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

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



### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



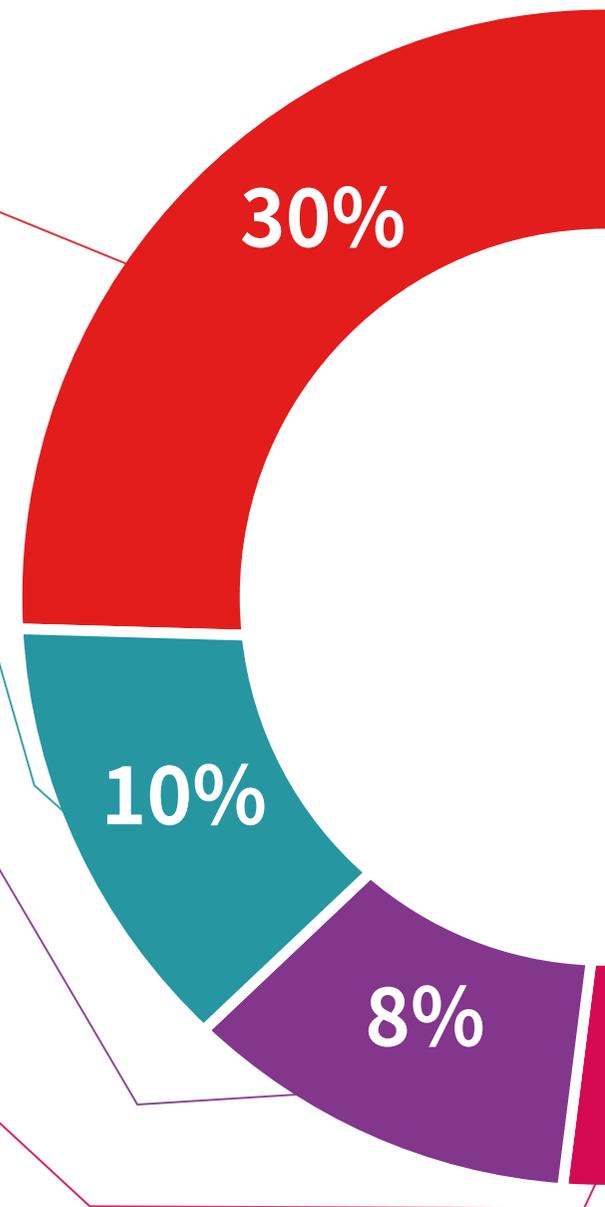
### 技能和能力的实践

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



### 延伸阅读

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





### 案例研究

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



### 互动式总结

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



### 测试和循环测试

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



# 06 学位

视频游戏制作和管理大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。





“

成功地完成这个课程并获得大学学位, 而无需旅行或繁文缛节的麻烦”

这个**视频游戏制作和管理大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

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

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

学位:**视频游戏制作和管理大学课程**

官方学时:**150小时**



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

**tech** 科学技术大学

大学课程  
视频游戏制作和管理

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

视频游戏制作和管理