

大学课程

电子游戏产业中的跨媒体叙事



大学课程 电子游戏产业中 的跨媒体叙事

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/school-of-business/postgraduate-certificate/transmedia-storytelling-video-game-industry

目录

01	02	03	04
欢迎	为什么在TECH学习?	为什么选择我们的方案?	目标
4	6	10	14
	05	06	07
	结构和内容	方法	我们学生的情况
	18	24	32
	08	09	10
	课程管理	对你的职业生涯的影响	对你的公司的好处
	36	40	44
			11
			学历
			48

01 欢迎

电子游戏用户的要求越来越高。现在，他们希望成为故事的一部分，并在寻找那些能让他们在一天中的不同时间欣赏自己喜爱的故事的补充产品。了解到这一需求后，该行业的公司纷纷选择使用跨媒体“讲故事” (transmedia Storytelling) 的方式，通过额外的建议来支持最初的想法。TECH 科技大学的这一课程设计正是为了让学生们了解这类行动的重要性，并能将其应用到自己的视频游戏业务中，从而增加其产品，尤其是其盈利能力。毫无疑问，对于那些希望在该行业担任或进入管理职位的人来说，这是一个独一无二的机会。



电子游戏产业中的跨媒体叙事 大学课程
TECH科技大学



“

您的电子游戏公司将因您的
跨媒体作品的受欢迎程度而
成为业内最负盛名的公司”

02

为什么在TECH学习？

TECH是世界上最大的100%在线商业学校。它是一所精英商学院，具有最大的学术需求模式。一个国际高绩效和管理技能强化培训的中心。



“

TECH是一所站在技术前沿的大学, 它将所有资源交给学生支配, 以帮助他们取得商业成功"

TECH科技大学



创新

该大学提供一种在线学习模式,将最新的教育科技与最大的教学严谨性相结合。一种具有最高国际认可度的独特方法,将为学生提供在不断变化的世界中发展的钥匙,在这个世界上,创新必须是所有企业家的基本承诺。

“由于在节目中加入了创新的互动式多视频系统,被评为“微软欧洲成功案例”



最高要求

TECH的录取标准不是经济方面的。在这所大学学习没有必要进行大量投资。然而,为了从TECH毕业,学生的智力和能力的极限将受到考验。该机构的学术标准非常高。

95% | TECH学院的学生成功完成学业



联网

来自世界各地的专业人员参加TECH,因此,学生将能够建立一个庞大的联系网络,对他们的未来很有帮助。

+100,000

每年培训的管理人员

+200

不同国籍的人



赋权

学生将与最好的公司和具有巨大声望和影响力的专业人士携手成长。TECH已经与7大洲的主要经济参与者建立了战略联盟和宝贵的联系网络。

+500

| 与最佳公司的合作协议



人才

该计划是一个独特的建议,旨在发挥学生在商业领域的才能。这是一个机会,你可以利用它来表达你的关切和商业愿景。

TECH帮助学生在这个课程结束后向世界展示他们的才华。



多文化背景

通过在TECH学习,学生将享受到独特的体验。你将在一个多文化背景下学习。在一个具有全球视野的项目中,由于该项目,你将能够了解世界不同地区的工作方式,收集最适合你的商业理念的创新信息。

TECH的学生来自200多个国家。



TECH追求卓越,为此,有一系列的特点,使其成为一所独特的大学:



分析报告

TECH探索学生批判性的一面,他们质疑事物的能力,他们解决问题的能力和他们的人际交往能力。



优秀的学术成果

TECH为学生提供最好的在线学习方法。大学将再学习方法(国际公认的研究生学习方法)与哈佛大学商学院的案例研究相结合。传统和前卫在一个艰难的平衡中,在最苛刻的学术行程中。



规模经济

TECH是世界上最大的网上大学。它拥有超过10,000个大学研究生课程的组合。而在新经济中,数量+技术=颠覆性价格.这确保了学习费用不像在其他大学那样昂贵。



向最好的人学习

TECH教学团队在课堂上解释了导致他们在其公司取得成功的原因,在一个真实、活泼和动态的环境中工作。全力以赴提供优质专业的教师,使学生在事业上有所发展,在商业世界中脱颖而出。

来自20个不同国籍的教师。



在TECH,你将有机会接触到学术界最严格和最新的案例研究"

03

为什么选择我们的课程？

完成科技课程意味着在高级商业管理领域取得职业成功的可能性倍增。

这是一个需要努力和奉献的挑战，但它为我们打开了通往美好未来的大门。学生将从最好的教学团队和最灵活、最创新的教育方法中学习。



“

我们拥有最著名的教师队伍和市场上最完整的教学大纲,这使我们能够为您提供最高学术水平的培训"

该方案将提供众多的就业和个人利益,包括以下内容。

01

对学生的职业生涯给予明确的推动

通过在TECH学习,学生将能够掌握自己的未来,并充分开发自己的潜力。完成该课程后,你将获得必要的技能,在短期内对你的职业生涯作出积极的改变。

本专业70%的学员在不到2年的时间内
实现了职业的积极转变。

02

制定公司的战略和全球愿景

TECH提供了一般管理的深刻视野,以了解每个决定如何影响公司的不同职能领域。

我们对公司的全球视野将提高你的战略眼光。

03

巩固高级商业管理的学生

在TECH学习,为学生打开了一扇通往非常重要的专业全景的大门,使他们能够将自己定位为高级管理人员,对国际环境有一个广阔的视野。

你将在100多个高层管理的真实案例中工作。

04

承担新的责任

在该课程中,将介绍最新的趋势、进展和战略,以便学生能够在不断变化的环境中开展专业工作。

45%的参训人员在内部得到晋升。

05

进入一个强大的联系网络

TECH将其学生联系起来,以最大限度地增加机会。有同样关注和渴望成长的学生。你将能够分享合作伙伴、客户或供应商。

你会发现一个对你的职业发展
至关重要的联系网络。

06

以严格的方式开发公司项目

学生将获得深刻的战略眼光,这将有助于他们在考虑到公司不同领域的情况下开发自己的项目。

我们20%的学生发展自己的商业理念。

07

提高 软技能 和管理技能

TECH帮助学生应用和发展他们所获得的知识,并提高他们的人际交往能力,使他们成为有所作为的领导者。

提高你的沟通和领导能力,为你的职业注入活力。

08

成为一个独特社区的一部分

学生将成为由精英经理人、大公司、著名机构和来自世界上最著名大学的合格教授组成的社区的一部分:TECH科技大学社区。

我们给你机会与国际知名的教授团队一起进行专业学习。

04 目标

成功通过 电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程评估的学生,将更有能力在该领域指导真正成功的项目,这些项目受到公众的追捧,一经推出就会在市场上引起轰动。因此,本专业的主要目标是提高学生的竞争力,培养他们在日常工作中必须运用的技能和能力。



“

应用跨媒体讲故事的方法, 让你的故事能够影响观众, 并建立对你的产品的消费忠诚度”

TECH 会把学生的目标作为自己的目标。

与学生们共同致力。

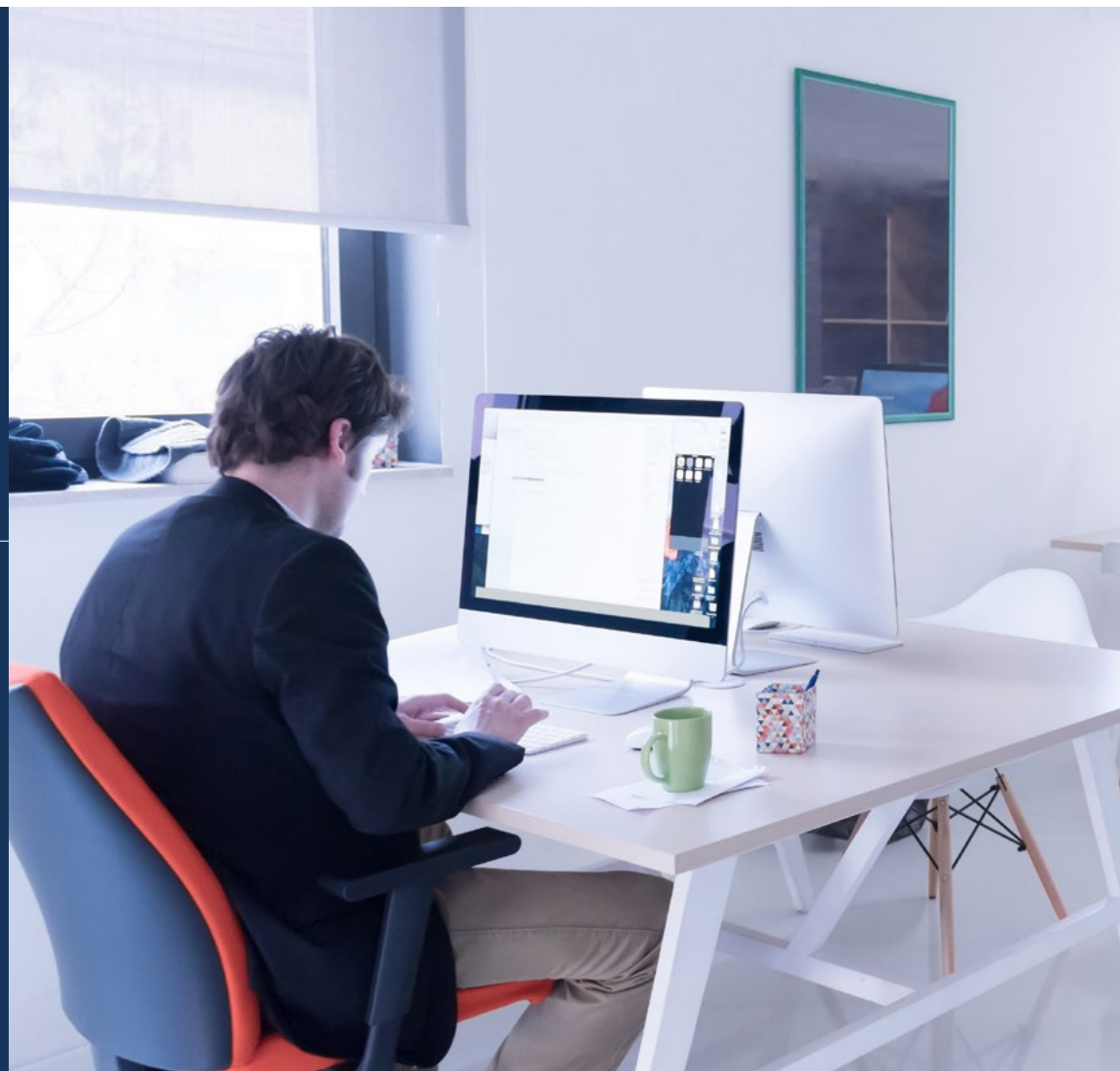
电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程培养学生具备以下能力:

01

深入研究跨媒体故事在技术领域的最新发展, 如虚拟现实或视频游戏

02

深化跨媒体故事会与电子游戏产业之间的关系





03

了解电子游戏在跨媒体领域作为用户体验先锋的作用

04

了解跨媒体制作在电子游戏领域的重要性

05 结构和内容

这个大学课程的教师设计了一个教学大纲，汇集了商务专业人员为提高其电子游戏品牌的业绩所需的一切知识。因此，教学大纲涵盖了电子游戏的历史、行业文化、故事性和跨媒体性或角色特征等有趣的问题。这是一个高水平的课程，将帮助学生确定公司的发展方向。



“

让你的公司经销粉丝们真正认同的产品,它就会迅速成长”

教学大纲

视频游戏产业的蓬勃发展得益于跨媒体技术的应用。这可能是最适合采用这些技术的行业之一，因为这类内容的粉丝们正在寻找他们自己也能参与其中的真正丰富的体验。因此，如今所有公司都应应将跨媒体讲故事作为主要工具，为受众创造有影响力 and 有趣的作品。

在电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程中，学生将学习到 10 个全新的内容主题，从而掌握在该领域成功管理项目和公司的关键。此外，该课程还包含多个模拟案例研究，有利于学生的学习，这对他们跻身专业精英行列至关重要。

教学大纲适应当前的教育需求，因此采用 100% 授课形式，学生可自行决定何时何地上课，并能将这一行动与日常职责和义务结合起来。因此，该学位是为学生量身定做的，只有他们才能管理好自己的时间和学习进度。

这个大学课程为期 6 周，分为一个单元：

模块1

电子游戏行业中的跨媒体故事会



在哪里、什么时候、如何进行？

TECH 提供完全在线的电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程。在培训持续的12个月中，学生将能够访问本课程的所有内容，这将使你能够自我管理你的学习时间。

一个独特的、关键的、
决定性的教育经历，
以促进你的专业发
展，实现明确的飞跃。

模块1.电子游戏行业中的跨媒体故事会			
1.1. 历史关系:跨媒体叙事理论开端的电子游戏 1.1.1. 背景 1.1.2. 玛莎金德和忍者神龟 1.1.3. 从口袋妖怪到黑客帝国:亨利詹金斯	1.2. 视频游戏行业在媒体集团中的重要性 1.2.1. 视频游戏作为内容生成器 1.2.2. 一些数字 1.2.3. 新旧媒体的跳跃	1.3. 视频游戏作为文化对象和学术研究对象的相关性和演变 1.3.1. 电子游戏和流行文化 1.3.2. 考虑作为文化对象 1.3.3. 大学里的电子游戏	1.4. 新兴故事中的讲故事和跨媒体性 1.4.1. 游乐园中的跨媒体讲故事 1.4.2. 叙事的新思考 1.4.3. 新兴故事
1.5. 电子游戏的叙事及其在跨媒体叙事中的分量 1.5.1. 叙事和电子游戏的早期讨论 1.5.2. 电子游戏中故事的价值 1.5.3. 视频游戏本体	1.6. 电子游戏作为跨媒体世界的创造者 1.6.1. 世界规则 1.6.2. 可玩的宇宙 1.6.3. 取之不尽用之不竭的世界和角色	1.7. 跨媒体性和跨媒体性:行业对公众新需求的适应性策略 1.7.1. 衍生产品 1.7.2. 新观众 1.7.3. 跨媒体性的飞跃	1.8. 视频游戏的跨媒体改编和扩展 1.8.1. 产业战略 1.8.2. 失败的改编 1.8.3. 跨媒体扩张
1.9. 电子游戏和跨媒体角色 1.9.1. 旅行人物 1.9.2. 从叙事媒体到电子游戏 1.9.3. 超出我们的控制:向其他媒体的飞跃	1.10. 电子游戏和粉丝圈:情感理论和追随者 1.10.1. 角色扮演马里奥 1.10.2. 我们就是我们玩的 1.10.3. 粉丝接管		



“

为视频游戏迷们创造那些必不可少的产品,为您的业务注入活力”

06 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”

TECH商学院使用案例研究来确定所有内容的背景

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”



该课程使你准备好在不确定的环境中
面对商业挑战, 使你的企业获得成功。



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。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的培训课程,从头开始创建,为国内和国际最高水平的管理人员提供挑战和商业决策。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基础的技术,确保遵循最新的经济,社会和商业现实。



你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”

在世界顶级商学院存在的时间里,案例法一直是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。

我们的在线系统将允许你组织你的时间和学习节奏, 使其适应你的时间表。你将能够从任何有互联网连接的固定或移动设备上获取容。

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。

我们的商学院是唯一获准采用这种成功方法的西班牙语学校。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y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它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。



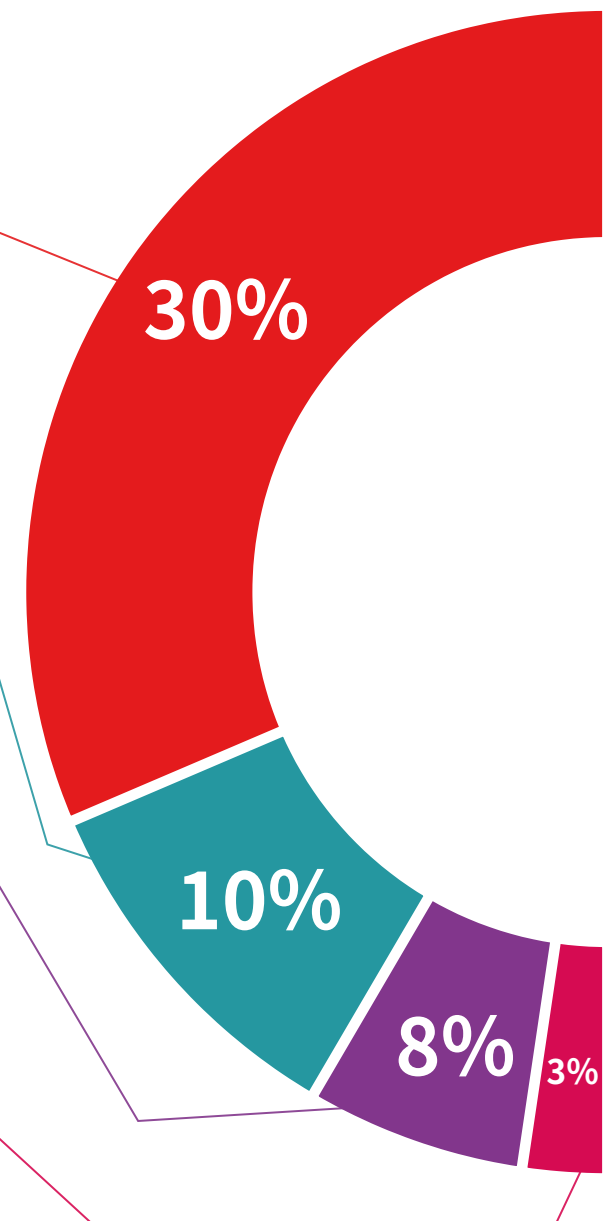
管理技能实习

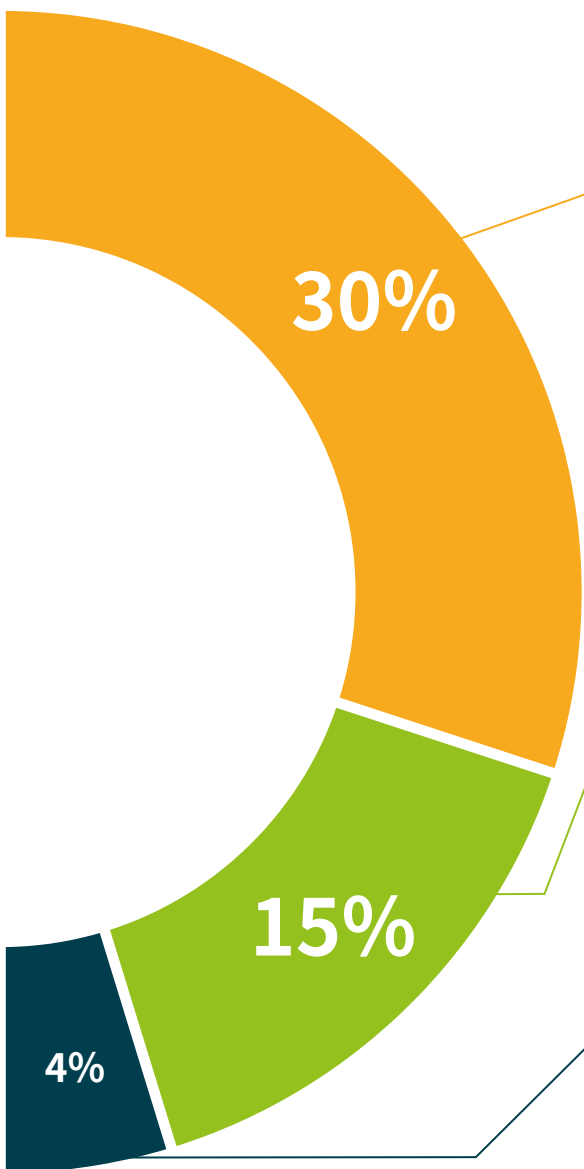
他们将在每个学科领域开展具体的管理能力发展活动。获得和培训高级管理人员在我们所处的全球化框架内所需的技能和能力的做法和新情况。



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。由国际上最好的高级管理专家介绍,分析和辅导的案例。



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。



07

我们学生的情况

选择 TECH 科技大学的大学课程继续深造的学生都是对电子游戏充满热情的人,他们发现了一种将自己的爱好与工作相结合的方式。同时,他们也是追求职业成功的人,深知终身学习对适应环境变化和走在行业前沿的重要性。



“

您是否对视频游戏充满热情,并希望执导自己的跨媒体内容?通过本专业的学习,您将发现实现这一目标的关键所在”

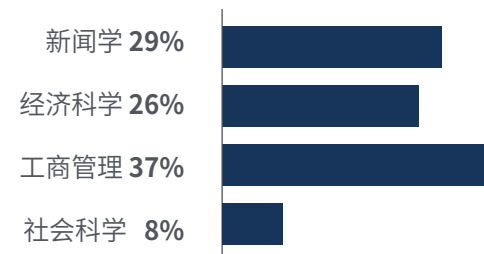
平均年龄

35岁至45岁之间

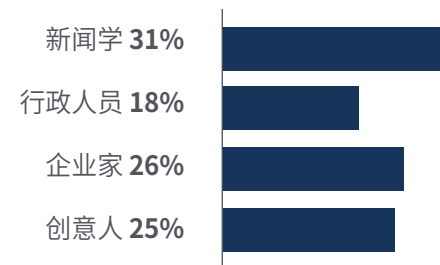
经验年限



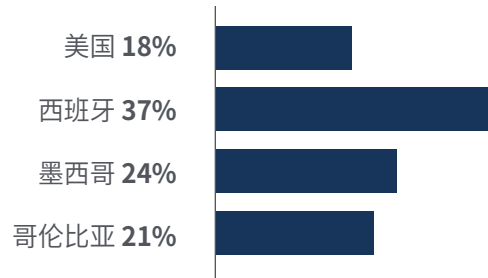
培训



学术概况



地域分布



Francisco López

视频游戏制作公司总监

"电子游戏行业的激烈竞争迫使我们不断创新。一段时间以来,我们决定制作跨媒体内容,这样可以更有效地接触公众并建立忠诚度。不过,我觉得自己需要在这领域更加专业化,才能知道公司的发展方向。幸运的是,TECH 科技大学的大学课程给了我实现这一目标的钥匙,现在我清楚地知道了我们需要走的道路"

08 课程管理

电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程的教师都是经过挑选的，他们拥有丰富的专业和学术经验。因此，他们了解市场的需求和要求，开发了一套高度更新的课程，汇集了该行业每位专业人员都应掌握的概念和策略。通过这种方式，学生们将能从一支对通过新的教学技术实现高质量教学感兴趣的专业教师团队那里学到知识。



“

您将学习如何在视频游戏创作中
应用跨媒体叙事,这一切都要归功于
这支享有盛誉的教师队伍”

国际客座董事

Magda Romanska的名字在国际范围内的表演艺术和传媒领域是无法混淆的。除了其他项目,这位专家还担任哈佛大学metalAB的首席研究员,并主持著名的Mahindra人文中心的跨媒体艺术研讨会。此外,她还参与了与欧洲研究中心和耶鲁大学戴维斯俄罗斯与欧亚研究中心相关的多项研究。

她的研究领域集中在艺术、人文学科、技术和跨媒体叙事的交汇处。在这广泛的框架内,还包括多平台戏剧和元宇宙戏剧以及人类与人工智能在表演中的互动。基于她对这些领域的深入研究,她创建了Drametrics,一个戏剧文本的定量计算分析。

此外,她还是TheTheatreTimes.com的创始人、首席执行官和总编辑,这是世界上最大的戏剧数字平台。她还推出了Performap.org,一个戏剧节数字互动地图,由耶鲁大学数字人文实验室和LMDA创新奖金资助。此外,她还负责开发了国际在线戏剧节(IOTF),一个年度全球戏剧节流媒体活动,迄今已吸引超过一百万参与者。此举荣获国际文化在线第二奖,“最佳在线项目”奖,从20个国家的452个提案中脱颖而出。

此外, Magda Romanska博士还荣获MacDowell奖学金、Apothetae奖学金和时代华纳基金会Lark戏剧写作卓越奖。她还获得了PAHA创意奖和Elliott Hayes戏剧卓越奖。此外,她还受到美国戏剧研究协会和波兰研究协会的赞誉。



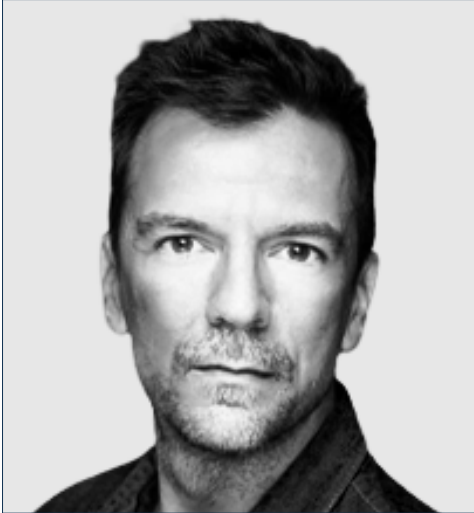
Magda Romanska 博士

- 哈佛大学metaLAB首席研究员, 美国波士顿
- TheTheatreTimes.com首席执行官和总编辑
- 哈佛大学Minda de Gunzburg欧洲研究中心副研究员
- 耶鲁大学戴维斯俄罗斯与欧亚研究中心副研究员
- Emerson学院表演艺术讲师
- 伯克曼互联网与社会中心副教授
- 康奈尔大学戏剧、电影和舞蹈博士学位
- 斯坦福大学现代思想与文学硕士学位
- 耶鲁大学戏剧学院和比较文学系毕业生
- Mahindra人文中心跨媒体艺术研讨会主席
- 数字戏剧+顾问委员会成员

“

感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Regueira, Javier 博士

- 西班牙品牌内容协会的副会长和共同创始人
- 品牌内容机构ZOND (MIO集团的一部分) 的常务董事
- 科米阿斯宗座大学讲师, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- 前BDF妮维雅和帝国烟草公司的营销主管
- 作者、博主和TEDx演讲者
- 品牌内容学博士
- 在欧洲毕业欧洲ICADE E4
- 市场营销学硕士

教师

Rosendo, Nieves 女士

- ◆ 格拉纳达大学讲师
- ◆ 跨媒体传播学博士生



09

对你的职业生涯的影响

电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程是市场上商业专业人士学习最新技术和工具的最佳选择，这些技术和工具可应用于他们的日常工作中。因此，这将是一个学习新工作方式的难得机会，它将推动视频游戏制作的基础，提高学生的竞争力。



“

你想让自己的公司取得索尼或育碧那样的成功吗?现在报名参加这个大学课程,您将离成功更近一步”

你准备好迈出这一步了吗？ 卓越的职业提升在等着你

TECH的电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程是一个强化课程，为学生在通过不同平台产生内容领域的挑战和决策做好准备。其主要目的是促进你的个人和职业成长。帮助你获得成功。

您将能够进入一家视频游戏公司的管理层，并运用最合适的跨媒体叙事技巧。

您想在公司晋升到管理职位吗？别再犹豫了，本资格证书将帮助你实现这一愿望。

改变的时候到



改变的类型



工资提高

完成这个课程后, 我们学生的工资会增长超过23.65%



10

对贵公司的好处

组织中的污染与水和废物管理大学课程将是使企业工作适应当前市场需求的基础。这样，学生就能运用准确的策略来减少生产过程可能造成的环境污染。毫无疑问，该计划对于改善商业专业人员的培训至关重要。



“

这个计划将向您传授
可在贵公司应用的减
少污染的主要策略”

培养和留住公司的人才是最好的长期投资。

01

人才和智力资本的增长知识资本

该专业人员将为公司带来新的概念、战略和观点,可以为组织带来相关的变化。

02

留住高潜力的管理人员,避免人才流失

这个计划加强了公司和经理人之间的联系,并为公司内部的职业发展开辟了新的途径。

03

培养变革的推动者

你将能够在不确定和危机的时候做出决定,帮助组织克服障碍。

04

增加国际扩张的可能性

由于这一计划,该公司将与世界经济的主要市场接触。

05

开发自己的项目

可以在一个真实的项目上工作, 或在其公司的研发或业务发展领域开发新。

06

提高竞争力

该课程将使学生具备接受新挑战的技能, 从而促进组织的发展。

11 学历

电子游戏产业中的跨媒体叙事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。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程**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:**电子游戏产业中的跨媒体叙事大学课程**

官方学时:**150小时**





大学课程

电子游戏产业中的 跨媒体叙事

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

电子游戏产业中的跨媒体叙事