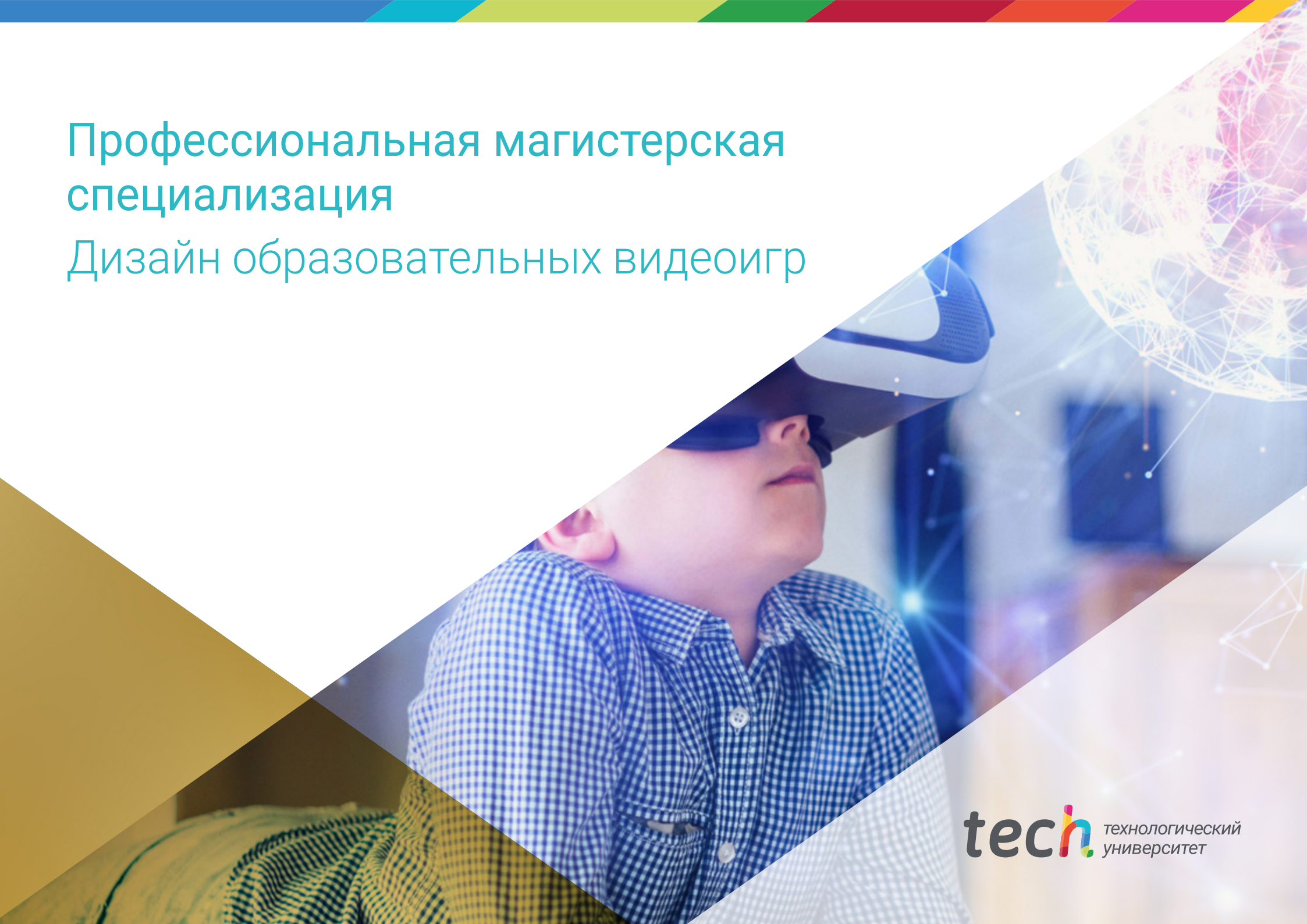


Профессиональная магистерская специализация Дизайн образовательных видеоигр





Профессиональная магистерская специализация Дизайн образовательных видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-desing-videogames-educational

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 18

05

Структура и содержание

стр. 22

06

Методология

стр. 40

07

Квалификация

стр. 48

01

Презентация

В условиях, когда образовательные и серьезные видеоигры приобретают все большую актуальность, эта программа от TECH представлена как полный и современный вариант для профессионалов в мире видеоигр, которые хотят специализироваться на создании игр с социальным и культурным воздействием. Студенты рассмотрят такие темы, как геймификация в применении к видеоиграм, дизайн геймифицированных игр, психология игроков, пользовательский опыт для геймификации, нарратив и сценарии и др. Более того, благодаря 100% онлайн-формате эта программа предлагает необходимые инструменты, чтобы противостоять вызовам индустрии и внести свой вклад в создание видеоигр со значительным влиянием.



“

Узнайте, как геймификация в применении к видеоиграм может преобразовать образование и культуру в более увлекательный и интерактивный пользовательский опыт”

В последние годы в индустрии видеоигр все большее значение приобретает создание образовательных или серьезных игр. Образовательные видеоигры — это те игры, основной целью которых является обучение определенным знаниям, навыкам или ценностям через развлечение. С другой стороны, серьезные видеоигры направлены на повышение осведомленности и изменение поведения игроков в отношении таких вопросов, как здоровье, окружающая среда или политика.

Основная задача при разработке таких игр – найти баланс между образовательным или социальным содержанием, которое необходимо передать, и развлечением, которое должна обеспечить сама игра. Это требует соответствующего дизайна и геймификации, чтобы вовлечь игрока в процесс обучения или повышения осведомленности.

В этом контексте Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр — это уникальная возможность для профессионалов в мире видеоигр, которые хотят специализироваться на создании образовательных или серьезных игр. Эта программа предлагает полное и современное обучение в таких областях, как геймификация применительно к видеоиграм, геймифицированный дизайн игр, психология игроков, пользовательский опыт для геймификации, нарратив и сценарии для геймификации и др.

Программа также включает конкретные темы, связанные с серьезными играми, такие как насилие, образование, социальное осуждение, автобиографические игры, психологические видеоигры, стратегические видеоигры, игры для здоровья и промышленные игры. Эти темы рассматриваются с критической и рефлексивной точки зрения, что позволяет студентам понять потенциал видеоигр как инструментов для создания социальных и культурных изменений.

Кроме того, Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр преподается в 100% онлайн-режиме, что означает, что студенты могут получить доступ к программе из любой точки мира и адаптировать темп обучения к своим личным и профессиональным потребностям.

Данная **Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна видеоигр и геймификации
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в создании образовательных видеоигр
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Приобретите навыки, необходимые для разработки геймифицированных игр, которые сочетают в себе игровые и образовательные элементы для создания более эффективного и запоминающегося опыта для пользователей"

“

Узнайте, как применять психологию игроков для понимания мотивов, потребностей и ожиданий пользователей, чтобы разрабатывать более увлекательные и интересные видеоигры”

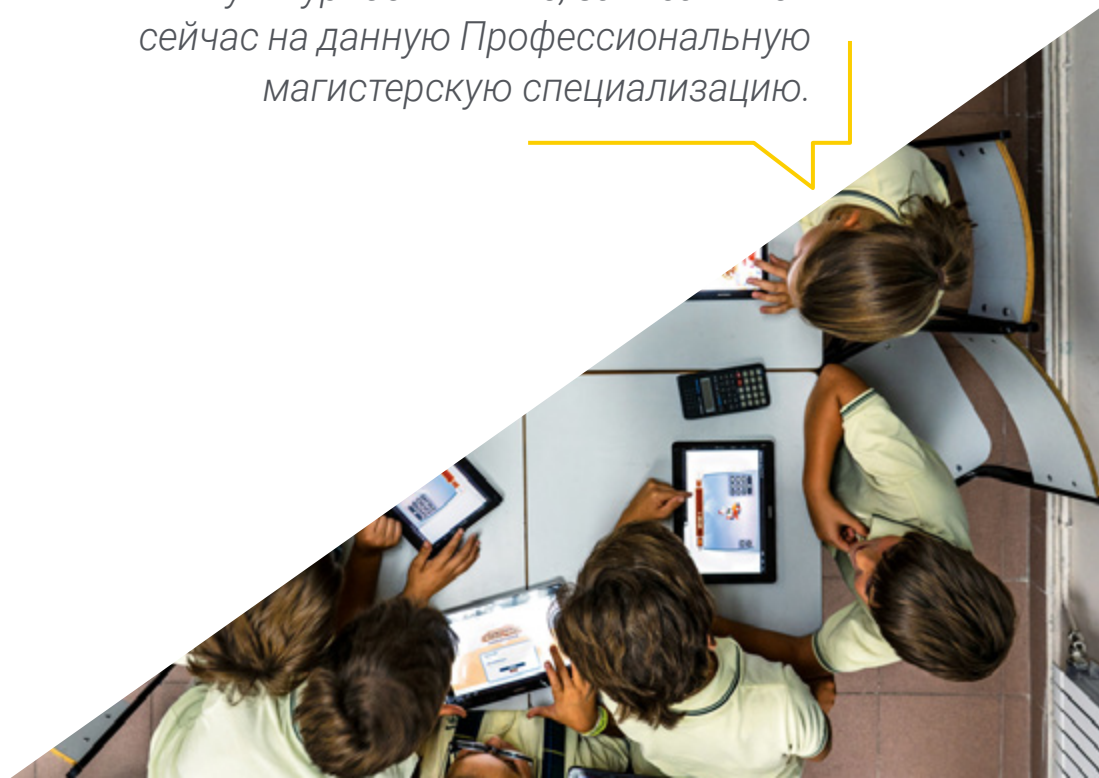
В преподавательский состав входят профессионалы в области видеоигр, которые привнесли в эту программу опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту пройти обучение с учетом ситуации и контекста, то есть в интерактивной среде, которая обеспечит погружение в учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

В центре внимания этой программы – проблемно-ориентированное обучение, с помощью которого студент должен попытаться решить различные ситуации профессиональной практики, возникающие в течение учебной программы. Для этого специалисту будет помогать инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными и опытными специалистами.

Развивайте навыки нарратива и написания сценариев для создания увлекательных историй в серьезных видеоиграх, которые передают сильные и значимые послания.

Станьте экспертом в области создания видеоигр, оказывающих значительное социальное и культурное влияние, записавшись сейчас на данную Профессиональную магистерскую специализацию.



02

Цели

Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр направлена на обучение профессионалов в мире видеоигр навыкам, необходимым для дизайна и разработки образовательных и серьезных видеоигр, оказывающих значительное социальное и культурное воздействие. Учебный план программы охватывает все: от геймификации, применяемой в видеоиграх, и дизайна геймифицированных игр до психологии игроков, пользовательского опыта, нарратива и написания сценариев для геймификации, обеспечивая всестороннее видение этой области.



“

Узнайте, как интегрировать игровые и образовательные элементы для разработки геймифицированных видеоигр, которые эффективно сочетают в себе развлечение и обучение”



Общие цели

- ◆ Глубоко освоить область геймификации, ее развитие и распространение
- ◆ Проанализировать все переменные видеоигр и их индустрии
- ◆ Профессионализировать теоретические основы геймификации, применяемые в каждой области специализации
- ◆ Добиться самостоятельности в разработке видеоигр и их специализации
- ◆ Понять устройство, применение и потребности настольных игр, чтобы экстраполировать их на геймифицированные продукты
- ◆ Изучить поведение игроков и уровень их удовлетворенности в рамках разработанного продукта
- ◆ Усовершенствовать навыки дизайна для создания привлекательных и удобных для пользователя видеоигр
- ◆ Управлять специализированными процессами документации
- ◆ Изучить поведение в мире бизнеса и продаж
- ◆ Определить влияние серьезных игр в различных отраслях
- ◆ Углубить все теоретические и практические знания, чтобы иметь возможность адаптировать классическое обучение к среде серьезных игр
- ◆ Иметь глубокие знания и контекстуализировать дизайн видеоигр в рамках серьезных игр
- ◆ Интегрировать анализ серьезных игр, которые оказали соответствующее социальное воздействие
- ◆ Расширить спектр карьерных возможностей для студентов





Конкретные цели

Модуль 1. Геймификация

- ◆ Иметь глубокие знания языка разработки геймифицированных игр
- ◆ Проанализировать эволюцию геймификации и ее конкурентов
- ◆ Решить проблемы в рамках профессионального развития геймификации
- ◆ Приобрести необходимые навыки профессионального разработчика геймифицированных игр

Модуль 2. Геймификация в применении к видеоиграм

- ◆ Иметь глубокое понимание мотивов игроков
- ◆ Проанализировать пользовательский опыт, чтобы повысить эффективность использования геймифицированного продукта
- ◆ Расширить цели в рамках игрового дизайна
- ◆ Подробно разобраться в целях, для которых работают геймифицированные игры

Модуль 3. Дизайн геймифицированных игр

- ◆ Профессионально различать интерактивные продукты и их носители
- ◆ Усвоить миссию, видение и ценности разработки игр и игрового дизайна
- ◆ Создать последовательный дизайн в соответствии с теоретическими основами дизайна настольных игр
- ◆ Проанализировать типы продукции
- ◆ Получить представление о различных профессиональных ролях в игровой индустрии

Модуль 4. Игровой дизайн и геймификация

- ◆ Освоить инструменты и основы дизайна видеоигр
- ◆ Изучить жанры и типологию игр, представленных на рынке
- ◆ Успешно применять модель MDA при разработке геймифицированных видеоигр
- ◆ Внедрить игровые вознаграждения для дифференциации рынка
- ◆ Интерпретировать дизайн уровней и миров, чтобы оптимизировать впечатления игрока
- ◆ Сбалансировать экономику игры для успешного продвижения по игре

Модуль 5. Документация в видеоиграх

- ◆ Профессионально применять основы дизайна видеоигр в системах персонажа, камеры и управления
- ◆ Интерпретировать специализированную документацию в индустрии видеоигр
- ◆ Документировать информацию, связанную с дизайном игры, в упорядоченном и полезном виде
- ◆ Освоить стратегии общения для эффективной работы в команде

Модуль 6. Психология игрока

- ◆ Проанализировать поведение игроков для оптимизации продукта
- ◆ Узнать о факторах, определяющих поведение пользователей в интерактивной среде
- ◆ Понять потребности и мотивы психологии игрока, чтобы переформировать их в рамках геймифицированного игрового дизайна
- ◆ Углубиться в различные типы игроков по мнению экспертов

Модуль 7. Пользовательский опыт для геймификации

- ◆ Определить наилучший способ включения интерфейса в продукт в соответствии с вашими потребностями
- ◆ Разработать карты экрана, описывающие принцип работы продукта, для хорошего общения с командой разработчиков
- ◆ Применять соответствующие законы в отношении опыта игрока в продукте
- ◆ Эффективно применять принципы интерфейса при разработке продукта

Модуль 8. Нарратив и сценарии для геймификации

- ◆ Использовать методы и инструменты, способствующие генерированию идей для успешного нарратива
- ◆ Создать миры и персонажей, правдоподобные для человеческого разума в воображаемом контексте
- ◆ Применять классические повествовательные структуры для полного построения рассказа
- ◆ Разработать ведущую структуру индустрии видеоигр для новых продуктов

Модуль 9. Бизнес-модели и продажа геймифицированных видеоигр

- ◆ Знать бизнес-модели отрасли и ее персонажей
- ◆ Проанализировать важность бренда и его успешную реализацию
- ◆ Изучить способы привлечения капитала для разработки новых продуктов
- ◆ Определить подходящий прототип для каждого типа продукта
- ◆ Понять ключевые моменты продажи прототипа

Модуль 10. Дизайн геймификации и другие модели

- ◆ Усовершенствовать процесс дизайна в области геймификации
- ◆ Разработать новые кейсы успеха на основе известных продуктов и передового опыта
- ◆ Применять метрики и аналитику для поддержки развития в рамках запущенного продукта
- ◆ Ознакомиться с различными моделями и историями успеха, чтобы определить свои собственные цели
- ◆ Завершить успешную разработку геймифицированного продукта

Модуль 11. Игры из категории серьезных игр

- ◆ Приобрести специализацию в области дизайна серьезных игр
- ◆ Освоить конкретные процедуры дизайна
- ◆ Профессионально создать серьезную игру с целью и механикой для ее поддержки

Модуль 12. Серьезные игры

- ◆ Познакомиться с серьезной игрой глубоко и культурно
- ◆ Освоить конкретные процедуры дизайна серьезных игр
- ◆ Освоить применение серьезных игр в различных рабочих дисциплинах

Модуль 13. Серьезные игры и насилие

- ◆ Иметь глубокие знания в области серьезных игр с упором на насилие
- ◆ Иметь профессиональное и специализированное представление о процессе разработки видеоигры с использованием данного подхода
- ◆ Освоить различные дизайнерские приемы, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одного из них

Модуль 14. Серьезные игры и образование

- ◆ Иметь профессиональные знания в области серьезных игр с упором на образование
- ◆ Понять и изучить процесс разработки игры с использованием этого подхода
- ◆ Освоить приемы дизайна, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одной из них

Модуль 15. Серьезные игры и социальное осуждение

- ◆ Получить глубокие знания о серьезных играх, посвященных вопросам социального осуждения
- ◆ Понять и изучить процесс разработки игры с использованием этого подхода
- ◆ Освоить приемы дизайна, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одной из них

**Модуль 16. Серьезные игры и автобиографические игры**

- ◆ Иметь углубленное представление об автобиографических серьезных играх
- ◆ Понять и изучить процесс разработки игры с использованием этого подхода
- ◆ Освоить приемы дизайна, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одной из них

Модуль 17. Серьезные игры и психологические видеоигры

- ◆ Иметь глубокие знания в области серьезных игр с акцентом на психологические видеоигры
- ◆ Интегрировать знания о процесс разработки игры с использованием этого подхода
- ◆ Освоить приемы дизайна, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одной из них

Модуль 18. Серьезные игры и стратегические видеоигры

- ◆ Иметь глубокие знания в области серьезных игр с акцентом на стратегические видеоигры
- ◆ Понять и интегрировать процесс разработки игры с использованием этого подхода
- ◆ Освоить приемы дизайна, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одной из них

Модуль 19. Серьезные игры и здоровье

- ◆ Иметь профессиональные знания в области серьезных игр, сосредоточенные на видеоиграх на медицинскую тематику
- ◆ Приобрести знания о процесс разработки игры с использованием этого подхода
- ◆ Освоить различные приемы дизайна, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одного из них

Модуль 20. Индустриальные серьезные игры

- ◆ Иметь глубокие знания в области серьезных игр с акцентом на индустриальные тематические игры
- ◆ Понять и изучить процесс разработки игры с использованием этого подхода
- ◆ Освоить различные приемы дизайна, чтобы добиться эмоционального отклика от игрока, а также испытать игровой процесс одного из них

03

Компетенции

Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр позволяет студентам развить широкий спектр навыков в ключевых областях дизайна и разработки видеоигр, а также в применении геймификации в различных контекстах. Среди навыков, которые можно приобрести, – умение проектировать и разрабатывать образовательные и серьезные видеоигры, эффективно интегрируя геймификацию и повествование. Кроме того, программа предлагает возможность научиться применять серьезные видеоигры в различных областях, таких как образование, социальное осуждение, автобиографические видеоигры или психологические видеоигры.



“

Вы разовьете навыки нарратива и написания сценариев для геймификации, что позволит вам создавать увлекательные и захватывающие истории для ваших игр”



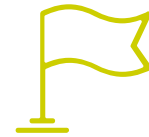
Общие профессиональные навыки

- ◆ Разработать геймифицированную видеоигру на профессиональном уровне
- ◆ Самостоятельно решать общие проблемы
- ◆ Управлять специализированными процессами документации
- ◆ Адаптироваться к различным типам моделей и сред в рамках геймификации
- ◆ Применять психологию при разработке своих продуктов
- ◆ Освоить коммуникационные стратегии
- ◆ Создать контексты нарратива, адаптированные к каждой потребности пользователя
- ◆ Специализироваться на разработке серьезных игр
- ◆ Проанализировать метод структурирования идей
- ◆ Иметь глубокие знания об этапах разработки серьезной игры
- ◆ Включить базовые психологические основы в дизайн игр
- ◆ Исследовать психологическое воздействие серьезных игр на отдельных людей и группы



Вы научитесь разрабатывать бизнес-модели и модели продаж для геймифицированных видеоигр, что позволит вам монетизировать свои продукты и добиться успеха на рынке"





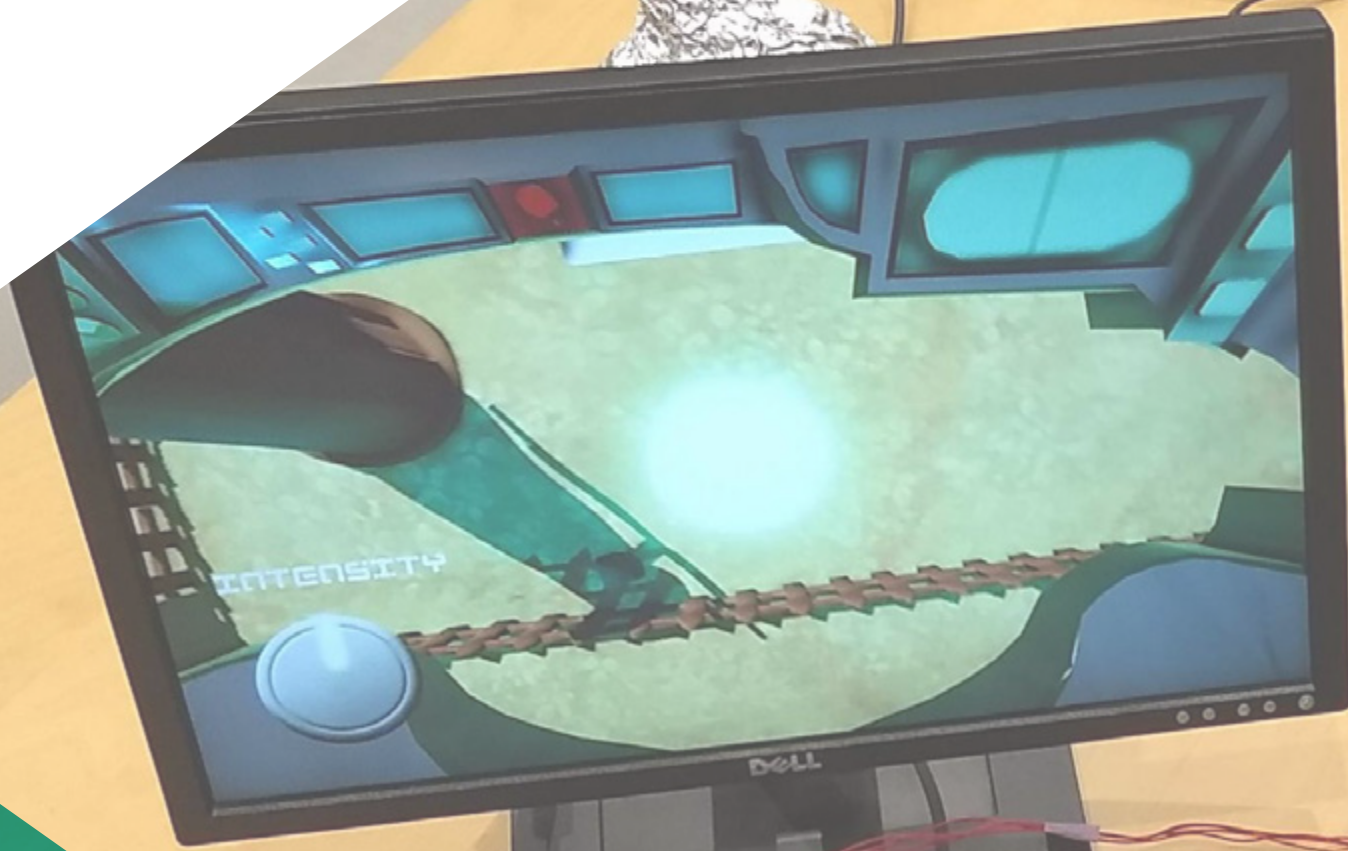
Профессиональные навыки

- ♦ Изучить текущий контекст геймификации
- ♦ Понять различные проблемы геймификации
- ♦ Изучить реальные примеры успешных видеоигр
- ♦ Проанализировать цели геймифицированных видеоигр
- ♦ Понять происхождение настольных игр и их механику
- ♦ Добавить взаимодействие как важный элемент в развитии игры
- ♦ Понимать психологию игроков
- ♦ Использовать интерфейсы правильно
- ♦ Создать повествовательные контексты, соответствующие назначению продукта
- ♦ Знать модели бизнеса и продаж в индустрии видеоигр
- ♦ Разработать язык и систему нарратива для серьезных игр
- ♦ Создать продвинутые серьезные игры в качестве образовательного инструмента
- ♦ Превратить в сценарий и создавать серьезные игры о насилии, образовании и социальном осуждении
- ♦ Концептуализировать серьезные игры в соответствии с тематикой
- ♦ Управлять конфликтами в видеоиграх для детей, направленных на повышение осведомленности
- ♦ Выбирать наиболее подходящие цели и жанр для автобиографических видеоигр
- ♦ Знать наиболее полезные практические применения психологических видеоигр
- ♦ Разработать удобство использования стратегических серьезных игр
- ♦ Создать серьезные механики, динамику и цели в медицинских видеоиграх
- ♦ Спроектировать и поэкспериментировать с решениями в индустриальных видеоиграх

04

Руководство курса

Данная Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр имеет высококвалифицированный преподавательский состав с большим опытом в создании серьезных и образовательных видеоигр. Преподаватели – эксперты и дизайнеры, работавшие над инновационными проектами и получившие признание в отрасли. Их опыт позволяет им эффективно передавать теоретические и практические знания, необходимые для создания высококачественных образовательных и серьезных видеоигр.





“

Учитесь у опытных дизайнеров и экспертов! Преподаватели Профессиональной магистерской специализации – это профессионалы с большим опытом работы, что позволит вам из первых рук узнать, как они работают в этом секторе”

Руководство



Г-жа Висент Гисберт, Виктория

- ♦ Производитель и дизайнер видеоигр
- ♦ Дизайнер и производитель в Gamelearn
- ♦ Разработчик видеоигр в Null Reference Studio
- ♦ Координатор группы в MSWEB
- ♦ Степень магистра в области *блокчейна* и бизнеса 3.0 в Founderz
- ♦ Продвинутый специалист по разработке многоплатформенных приложений в CIF Batoi
- ♦ Степень бакалавра в области дизайна интерактивных продуктов в U-TAD



Г-н Варгас Пардо, Диего

- ◆ Директор и старший продюсер видеоигр и документальных фильмов
- ◆ Старший игровой дизайнер и продюсер в Life Games
- ◆ Режиссер и продюсер сценария документального фильма *"Press Start: История видеоигр в Испании"*
- ◆ Производитель и дизайнер в IKIGAI Play
- ◆ Ассистент по производству в Ilion Animation Studios
- ◆ Дизайнер игр в Cauldron Games
- ◆ Арт-менеджер. Pool Creaciones Publicitarias S.A.
- ◆ Креативный директор. First Group - Мероприятия и коммуникации
- ◆ Арт-менеджер. Valhalla Publicidad & Comunicación
- ◆ Степень бакалавра в области графического дизайна и продвинутого дизайна в Итальянском институте дизайна IED
- ◆ Степень магистра в области дизайна видеоигр в UTAD
- ◆ Степень магистра в области режиссуры кино и документальных фильмов в TAI

Преподаватели

Г-н Такэбэ, Йошикуни

- ◆ Разработчик *JavaScript* в Tecnalis
- ◆ Дизайнер видеоигр для проекта Night & Day
- ◆ Дизайнер игр в IKIGAI Play
- ◆ Дизайнер игр в компании Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games и Pyro Mobile Games
- ◆ Степень бакалавра в области телекоммуникаций и компьютерных систем в IES
- ◆ Эль Бурго де Лас Росас
- ◆ Степень магистра в области дизайна видеоигр в U-tad

Г-н Матео, Даниэль

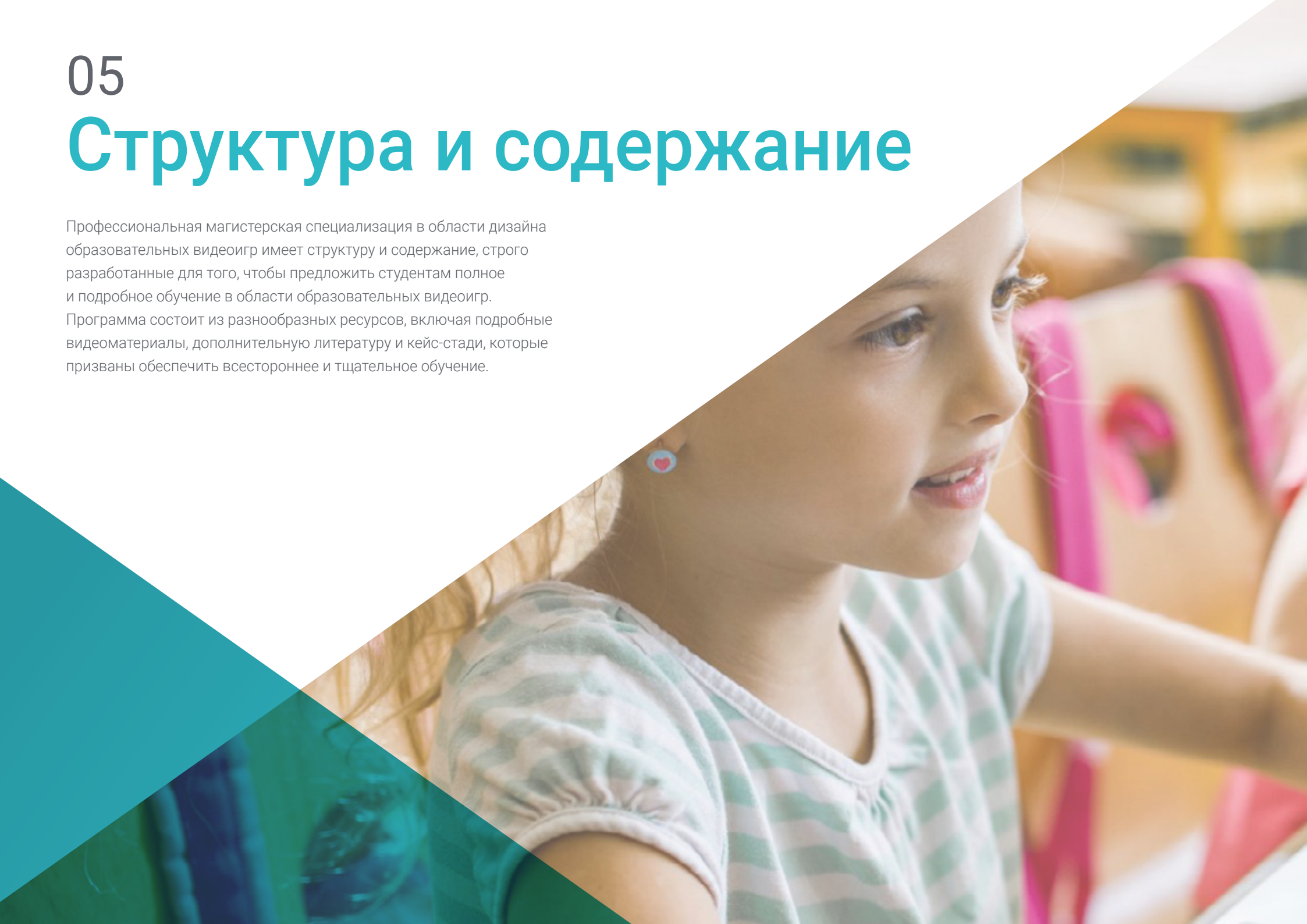
- ◆ Коммуникатор и эксперт по маркетингу видеоигр
- ◆ Директор Playmakers в Non Stop People
- ◆ *Менеджер по продукции* в Meridiem Games
- ◆ Менеджер по продажам и маркетингу в Meridiem Games
- ◆ Руководитель *издательского отдела* в Meridiem Games
- ◆ Соучредитель Coven Arts
- ◆ Директор TopGamesTV

05

Структура и содержание

Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр имеет структуру и содержание, строго разработанные для того, чтобы предложить студентам полное и подробное обучение в области образовательных видеоигр.

Программа состоит из разнообразных ресурсов, включая подробные видеоматериалы, дополнительную литературу и кейс-стади, которые призваны обеспечить всестороннее и тщательное обучение.



“

Получите доступ к подробным видеоматериалам, которые позволят вам приобрести технические и практические знания эффективным способом”

Модуль 1. Геймификация

- 1.1. Геймификация
 - 1.1.1. Геймификация
 - 1.1.2. Лудификация
 - 1.1.3. Игры
- 1.2. *Игровое обучение и дизайн поведения*
 - 1.2.1. *Обучение на основе игр*
 - 1.2.2. *Дизайн, ориентированный на человека*
 - 1.2.3. *Дизайн поведения*
- 1.3. *Электронное обучение и игровое обучение*
 - 1.3.1. *Электронное обучение*
 - 1.3.2. *Игровое обучение*
 - 1.3.3. *Эдьютейнмент*
- 1.4. Виды геймификации
 - 1.4.1. Серьезные игры
 - 1.4.2. Развлекательные игры
 - 1.4.3. Трансмедийные игры
- 1.5. Социальные контексты геймификации
 - 1.5.1. AED
 - 1.5.2. DED
 - 1.5.3. Препятствия
- 1.6. Профессионализация геймификации
 - 1.6.1. Профессионалы
 - 1.6.2. Недостаток знаний
 - 1.6.3. Мосты
- 1.7. Проблемы в геймификации
 - 1.7.1. Время
 - 1.7.2. Деньги
 - 1.7.3. Целевая аудитория

- 1.8. Технологии геймификации
 - 1.8.1. Технология
 - 1.8.2. PBL
 - 1.8.3. Отторжение
- 1.9. Видеоигры, игры и рассказывание историй
 - 1.9.1. Видеоигры
 - 1.9.2. Настольные игры
 - 1.9.3. Нарратив
- 1.10. Юзабилити, психология и бизнес
 - 1.10.1. Юзабилити
 - 1.10.2. Психология
 - 1.10.3. Бизнес

Модуль 2. Геймификация в применении к видеоиграм

- 2.1. Геймификация в видеоиграх
 - 2.1.1. Цели
 - 2.1.2. Оценка
 - 2.1.3. Практика
- 2.2. Мотивация в видеоиграх
 - 2.2.1. Внутренняя
 - 2.2.2. Внешняя
 - 2.2.3. Контрапозиция
- 2.3. Продвижение геймификации
 - 2.3.1. Идентичность
 - 2.3.2. Независимость
 - 2.3.3. Общество
- 2.4. Постановления и компетенции
 - 2.4.1. Ошибки
 - 2.4.2. Компетенции
 - 2.4.3. Исследование

- 2.5. *Maple*: мотивация
 - 2.5.1. Компания
 - 2.5.2. Сила
 - 2.5.3. Совместная работа
- 2.6. *Maple*: осведомленность
 - 2.6.1. Этика и мораль
 - 2.6.2. Физическое и психическое здоровье
 - 2.6.3. *Новостные игры*
- 2.7. *Maple*: действительность
 - 2.7.1. Компетенции
 - 2.7.2. Психология
 - 2.7.3. Трудности
- 2.8. *Maple*: убеждение
 - 2.8.1. Размещение продукции
 - 2.8.2. Advergaming
 - 2.8.3. Идеологии и стереотипы
- 2.9. *Maple*: обучение
 - 2.9.1. Повседневность
 - 2.9.2. Бизнес-среда
 - 2.9.3. Гибкие умения
- 2.10. *Maple*: оценка
 - 2.10.1. Обработка
 - 2.10.2. Образовательная сфера
 - 2.10.3. Самоокупаемость

Модуль 3. Дизайн геймифицированных игр

- 3.1. Дизайн геймифицированных игр
 - 3.1.1. Игры
 - 3.1.2. Видеоигры
 - 3.1.3. Дизайн
- 3.2. Задействованные специалисты
 - 3.2.1. Программист
 - 3.2.2. Художник
 - 3.2.3. Дизайнер
- 3.3. Производство и контроль качества
 - 3.3.1. Производитель
 - 3.3.2. Инженер контроля качества
 - 3.3.3. Автор сценария
- 3.4. Другие роли
 - 1.4.3. Композитор
 - 2.4.3. Специализированные роли
 - 3.4.3. Посредники
- 3.5. Миссия
 - 3.5.1. Роль дизайнера
 - 3.5.2. Ценные знания
 - 3.5.3. Одиночное развитие
- 3.6. Видение
 - 3.6.1. Возможности
 - 3.6.2. Амбиции
 - 3.6.3. Взгляд назад
- 3.7. Ценности геймификации
 - 3.7.1. *Ограничения*
 - 3.7.2. Планирование
 - 3.7.3. *Цель*

- 3.8. Специальности
 - 3.8.1. Meta
 - 3.8.2. Ниша
 - 3.8.3. Войны клонов
- 3.9. Создание прототипов
 - 3.9.1. Бумажный прототип
 - 3.9.2. От игры к видеоигре
 - 3.9.3. Настольные игры
- 3.10. Структуры
 - 3.10.1. Структура и элементы
 - 3.10.2. Мозговой штурм
 - 3.10.3. Пять вопросов

Модуль 4. Игровой дизайн и геймификация

- 4.1. *Геймплей*
 - 4.1.1. *Геймплей*
 - 4.1.2. Правила
 - 4.1.3. *Настройка*
- 4.2. Погружение
 - 4.2.1. Связность
 - 4.2.2. Отстранение от недоверия
 - 4.2.3. Размеры
- 4.3. Инструменты и методы
 - 4.3.1. Проверка и исправление
 - 4.3.2. Опыт
 - 4.3.3. *MDA фреймворк*
- 4.4. Модель MDA
 - 4.4.1. Механика
 - 4.4.2. Динамика
 - 4.4.3. Стоматологическая
- 4.5. Элементы дизайна
 - 4.5.1. Жанры
 - 4.5.2. Игровые режимы
 - 4.5.3. Динамика ядра
- 4.6. Типы целей
 - 4.6.1. Краткосрочный период
 - 4.6.2. Среднесрочный период
 - 4.6.3. Долгосрочный период
- 4.7. Вознаграждения: геймификация
 - 4.7.1. Игровая структура
 - 4.7.2. Задачи
 - 4.7.3. Прогрессия
- 4.8. Вознаграждения: истории
 - 4.8.1. Истории
 - 4.8.2. Секреты
 - 4.8.3. Система
- 4.9. Дизайн уровней
 - 4.9.1. *Paper design*
 - 4.9.2. Кривая сложности
 - 4.9.3. *Теория потоков*
- 4.10. Экономика
 - 4.10.1. Элементы
 - 4.10.2. Функции
 - 4.10.3. Регулирование

Модуль 5. Документация в видеоиграх

- 5.1. Три "С"
 - 5.1.1. Персонаж (*Character*)
 - 5.1.2. Камера (*Camera*)
 - 5.1.3. Контроль (*Control*)
- 5.2. Персонаж
 - 5.2.1. Физиология
 - 5.2.2. Личность
 - 5.2.3. Механика
- 5.3. Камера (*Camera*)
 - 5.3.1. Точка зрения
 - 5.3.2. Управление камерой
 - 5.3.3. Руководства для камеры
- 5.4. Контроль
 - 5.4.1. Эргономика контроля
 - 5.4.2. Относительно персонажа
 - 5.4.3. Относительно камеры
- 5.5. Общая документация
 - 5.5.1. *Концепция игры*
 - 5.5.2. *Игровая терапия*
 - 5.5.3. *Разработка игровой документации*
- 5.6. Особые документы
 - 5.6.1. Дизайн
 - 5.6.2. Инженерия
 - 5.6.3. Копирайтинг
- 5.7. *Разработка игровой документации*
 - 5.7.1. Документация
 - 5.7.2. Коммуникация
 - 5.7.3. Общие правила

- 5.8. GDD: *one page*
 - 5.8.1. Полезность
 - 5.8.2. Структура
 - 5.8.3. Дизайн
- 5.9. GDD: *ten pages*
 - 5.9.1. Полезность
 - 5.9.2. Структура
 - 5.9.3. Дизайн
- 5.10. Инструменты документации
 - 5.10.1. Правило трех
 - 5.10.2. Прогресс игры
 - 5.10.3. Таблица побед

Модуль 6. Психология игрока

- 6.1. Социология в видеоиграх
 - 6.1.1. Индивидуум
 - 6.1.2. Сообщество
 - 6.1.3. Общество
- 6.2. Психология в видеоиграх
 - 6.2.1. Когнитивная
 - 6.2.2. Аффективная
 - 6.2.3. Поведение
- 6.3. Потребности в развлечениях
 - 6.3.1. Развлечение
 - 6.3.2. Веселье
 - 6.3.3. Мотивация
- 6.4. Чувства
 - 6.4.1. Желание
 - 6.4.2. Сила
 - 6.4.3. Потребности

- 6.5. Пирамида Маслоу
 - 6.5.1. Выживаемость
 - 6.5.2. Наличие
 - 6.5.3. Оценка
- 6.6. Дизайн поведения
 - 6.6.1. Поведенческая психология
 - 6.6.2. Классическое обусловливание
 - 6.6.3. Оперантное обусловливание
- 6.7. График усиления
 - 6.7.1. Инстинкт
 - 6.7.2. Методика
 - 6.7.3. Интервалы
- 6.8. Карта вознаграждений
 - 6.8.1. Вознаграждения
 - 6.8.2. Паузы
 - 6.8.3. Компенсаторы
- 6.9. Контрасты
 - 6.9.1. Погашение
 - 6.9.2. Нивелирование
 - 6.9.3. Избегание провоцирующих продуктов
- 6.10. Игроки
 - 6.10.1. Бартл
 - 6.10.2. Ами Чжо Ким
 - 6.10.3. Марчевский





Модуль 7. Пользовательский опыт для геймификации

- 7.1. Интерфейс в видеоиграх
 - 7.1.1. Руководство по удобному дизайну
 - 7.1.2. Пользовательский интерфейс: по сюжету игры
 - 7.1.3. Пользовательский интерфейс: в игровом мире
- 7.2. Экранный поток
 - 7.2.1. Эстетичный аспект
 - 7.2.2. Функциональный аспект
 - 7.2.3. Общение
- 7.3. Перцептуальное видение
 - 7.3.1. Соображения
 - 7.3.2. Использование законов гештальтпсихологии
 - 7.3.3. Комбинация
- 7.4. Юзабилити: эффективность и результативность
 - 7.4.1. Эффективность
 - 7.4.2. Результативность
 - 7.4.3. Удовлетворенность
- 7.5. Юзабилити: восприятие и интуиция
 - 7.5.1. Восприятие
 - 7.5.2. Интуиция
 - 7.5.3. Удержание
- 7.6. Игровой процесс
 - 7.6.1. Внутренний
 - 7.6.2. Механика
 - 7.6.3. Художественный
- 7.7. Интерактивный игровой процесс
 - 7.7.1. Интерактивный
 - 7.7.2. Внутриличностный
 - 7.7.3. Межличностный

- 7.8. Пользовательский интерфейс: последовательность
 - 7.8.1. Последовательность
 - 7.8.2. Легкость использования
 - 7.8.3. Пользовательский контроль
- 7.9. Пользовательский интерфейс: позиционирование
 - 7.9.1. Позиционирование
 - 7.9.2. Визуальная организация
 - 7.9.3. Баланс и вес
- 7.10. Пользовательский интерфейс: точки обслуживания
 - 7.10.1. Точки обслуживания
 - 7.10.2. Движение глаз
 - 7.10.3. Цвета

Модуль 8. Нарратив и сценарии для геймификации

- 8.1. Идеи для видеоигр
 - 8.1.1. Правила
 - 8.1.2. Блокировки
 - 8.1.3. Развлечение
- 8.2. Треугольник редкости
 - 8.2.1. Персонажи
 - 8.2.2. Мир
 - 8.2.3. Деятельность
- 8.3. Персонажи
 - 8.3.1. Типы
 - 8.3.2. Вторичные
 - 8.3.3. Архетипы Юнга
- 8.4. Миры
 - 8.4.1. Мир как персонаж
 - 8.4.2. Карты
 - 8.4.3. Историческая линия
- 8.5. Нарративы
 - 8.5.1. Повествование и нарратив
 - 8.5.2. Точка зрения
 - 8.5.3. Голоса и диалоги
- 8.6. Время
 - 8.6.1. Аналепсис
 - 8.6.2. Пролепсис
 - 8.6.3. Паралипсис
- 8.7. Классическая структура
 - 8.7.1. Структура
 - 8.7.2. Переломные моменты
 - 8.7.3. Краткое описание
- 8.8. Путь героя: структура
 - 8.8.1. Игра
 - 8.8.2. Начало
 - 8.8.3. Возвращение
- 8.9. Путь героя: инструменты
 - 8.9.1. Характерная дуга
 - 8.9.2. Мономиф
 - 8.9.3. Инструменты
- 8.10. Нелинейный сценарий

Модуль 9. Бизнес-модели и продажа геймифицированных видеоигр

- 9.1. Коммуникация
 - 9.1.1. Разработчики
 - 9.1.2. Компании
 - 9.1.3. *Издатели*
- 9.2. Продвижение
 - 9.2.1. *Кроуфаундинг*
 - 9.2.2. События
 - 9.2.3. Инкубаторы
- 9.3. Инвесторы
 - 9.3.1. Венчурный капитал
 - 9.3.2. *Начальный капитал*
 - 9.3.3. *Ангельский инвестор*
- 9.4. Бренд: идентификация
 - 9.4.1. Логотип
 - 9.4.2. Концептуальное искусство
 - 9.4.3. Личные карточки
- 9.5. Бренд: выставка
 - 9.5.1. Веб-присутствие
 - 9.5.2. *Мерчандайзинг*
 - 9.5.3. *Пресс-кит*
- 9.6. Маркетинг
 - 9.6.1. Собственный
 - 9.6.2. Делегированный
 - 9.6.3. Общедоступный
- 9.7. Аргументы по продажам
 - 9.7.1. Цифры
 - 9.7.2. Статистика
 - 9.7.3. УТП

- 9.8. Прототипы: механика
 - 9.8.1. Механика
 - 9.8.2. Эстетика
 - 9.8.3. Технология
- 9.9. Другие прототипы
 - 9.9.1. Развивающийся
 - 9.9.2. Вертикальный
 - 9.9.3. Горизонтальный
- 9.10. *Высота голоса*
 - 9.10.1. Структура
 - 9.10.2. Продажи
 - 9.10.3. Пресса

Модуль 10. Дизайн геймификации и другие модели

- 10.1. Инструменты
 - 10.1.1. Анализ
 - 10.1.2. Метрические данные
 - 10.1.3. Актеры
- 10.2. Ggdd
 - 10.2.1. Цель
 - 10.2.2. Поведение
 - 10.2.3. Игроки
- 10.3. Ggdd: мотивы и последствия
 - 10.3.1. Мотивы
 - 10.3.2. Вовлечение
 - 10.3.3. MDA
- 10.4. Ggdd: развлечение
 - 10.4.1. Развлечение
 - 10.4.2. Инструменты
 - 10.4.3. AAI

- 10.5. Кейс-стади
 - 10.5.1. Скоростная камера
 - 10.5.2. *Amazon*
 - 10.5.3. *Pain squad*
- 10.6. Серьезные игры
 - 10.6.1. Полезность
 - 10.6.2. Препятствия
 - 10.6.3. Кейс-стади
- 10.7. Социальные игры
 - 10.7.1. Подключения
 - 10.7.2. Вирусизация
 - 10.7.3. Кейс-стади
- 10.8. Образовательные игры
 - 10.8.1. Проблема
 - 10.8.2. Обучение как способ
 - 10.8.3. Кейс-стади
- 10.9. Рекламные игры
 - 10.9.1. Различия
 - 10.9.2. Преимущества
 - 10.9.3. Кейс-стади
- 10.10. Трансмедийные игры
 - 10.10.1. Инклюзия
 - 10.10.2. Создание
 - 10.10.3. Кейс

Модуль 11. Игры из категории серьезных игр

- 11.1. Культурные видеоигры
 - 11.1.1. Дизайн
 - 11.1.2. Культура
 - 11.1.3. Социология
- 11.2. Математическая теория игр
 - 11.2.1. Теория
 - 11.2.2. Стратегическая
 - 11.2.3. Математическая
- 11.3. Видеоигра как симуляция
 - 11.3.1. Моделирование
 - 11.3.2. Креативность
 - 11.3.3. Эффективность
- 11.4. Видеоигра как повествовательная система
 - 11.4.1. Нарратология
 - 11.4.2. Временное пространство
 - 11.4.3. Лудонарратив
- 11.5. Видеоигры как ресурсы для серьезных игр
 - 11.5.1. Игры
 - 11.5.2. Обучение
 - 11.5.3. Развлечение
- 11.6. Смыслы видеоигр в индустрии
 - 11.6.1. Механика
 - 11.6.2. Динамика
 - 11.6.3. Дизайн
- 11.7. Язык видеоигр
 - 11.7.1. Эмоции
 - 11.7.2. Опыт
 - 11.7.3. Коммуникация

- 11.8. Вымышленный мир видеоигр
 - 11.8.1. Фантастика
 - 11.8.2. Видеоигры
 - 11.8.3. Темы
- 11.9. Игры в образовании взрослых
 - 11.9.1. Изучить
 - 11.9.2. Обучить
 - 11.9.3. Механика
- 11.10. Этапы дизайна в серьезной игре
 - 11.10.1. Исследования
 - 11.10.2. Стадии
 - 11.10.3. Дизайны

Модуль 12. Серьезные игры

- 12.1. Серьезные игры за пределами развлечений
 - 12.1.1. Развлечения
 - 12.1.2. Серьезные игры
 - 12.1.3. Анализ
- 12.2. Геймификация vs. Серьезные игры
 - 12.2.1. Назначение
 - 12.2.2. Обучение
 - 12.2.3. Дизайны
- 12.3. Серьезные игры как образовательный инструмент
 - 12.3.1. Образовательная сфера
 - 12.3.2. Обучение
 - 12.3.3. Дизайны
- 12.4. Серьезные игры: анализ
 - 12.4.1. Серьезная игра
 - 12.4.2. Анализ
 - 12.4.3. Геймификация
- 12.5. Серьезные игры в различных отраслях
 - 12.5.1. Индустрия
 - 12.5.2. Классификация
 - 12.5.3. Проекты
- 12.6. Серьезные игры 2.0
 - 12.6.1. Серьезные игры 2.0
 - 12.6.2. Эволюция
 - 12.6.3. Экспериментирование
- 12.7. Серьезные игры и их развитие
 - 12.7.1. Хронология
 - 12.7.2. Развитие
 - 12.7.3. Разработки
- 12.8. Серьезные игры и преподавание игрового дизайна
 - 12.8.1. Образовательная сфера
 - 12.8.2. Дизайн
 - 12.8.3. Креативность
- 12.9. Анализ дизайна серьезных игр
 - 12.9.1. Дизайн
 - 12.9.2. Стадии
 - 12.9.3. Анализ
- 12.10. Рейтинги серьезных игр
 - 12.10.1. Классификации
 - 12.10.2. Серьезные игры
 - 12.10.3. Дизайны

Модуль 13. Серьезные игры и насилие

- 13.1. Насилие и серьезные игры
 - 13.1.1. Насилие
 - 13.1.2. Акценты
 - 13.1.3. Случаи
- 13.2. Цели видеоигр против насилия
 - 13.2.1. Назначение
 - 13.2.2. Обучение
 - 13.2.3. Дизайны
- 13.3. Игровые жанры в видеоиграх против насилия
 - 13.3.1. Определение
 - 13.3.2. Каталогизация
 - 13.3.3. Дизайны
- 13.4. Действия и решения в видеоиграх против насилия
 - 13.4.1. Экспериментирование
 - 13.4.2. Обучение
 - 13.4.3. Дизайны
- 13.5. Гендерное насилие в видеоиграх
 - 13.5.1. Каталогизация
 - 13.5.2. Жанры
 - 13.5.3. Дизайн
- 13.6. Правила и цели видеоигр против насилия
 - 13.6.1. Механика
 - 13.6.2. Динамика
 - 13.6.3. Цели
- 13.7. Конфликт в видеоиграх против насилия
 - 13.7.1. Игровые истории
 - 13.7.2. Назначение
 - 13.7.3. Дизайны

- 13.8. Серьезные игры о насилии
 - 13.8.1. Каталогизация
 - 13.8.2. Экспериментирование
 - 13.8.3. Серьезные игры
- 13.9. Анализ The Kite
 - 13.9.1. The Kite
 - 13.9.2. Дизайн
 - 13.9.3. Экспериментирование
- 13.10. Брифинги, насилие и серьезные игры
 - 13.10.1. Брифинг
 - 13.10.2. Применение
 - 13.10.3. Кейсы

Модуль 14. Серьезные игры и образование

- 14.1. Серьезные игры, ориентированные на образование
 - 14.1.1. Образовательная сфера
 - 14.1.2. Акценты
 - 14.1.3. Казуистика
- 14.2. Цели использования видеоигр в образовании
 - 14.2.1. Назначение
 - 14.2.2. Обучение
 - 14.2.3. Дизайны
- 14.3. Игровые жанры в видеоиграх для образования
 - 14.3.1. Жанры
 - 14.3.2. Каталогизация
 - 14.3.3. Дизайны

- 14.4. Действия и решения в образовательных видеоиграх
 - 14.4.1. Экспериментирование
 - 14.4.2. Обучение
 - 14.4.3. Дизайны
- 14.5. Концептуализация видеоигры для детей
 - 14.5.1. Каталогизация
 - 14.5.2. Жанры
 - 14.5.3. Дизайны
- 14.6. Правила и цели образовательных видеоигр
 - 14.6.1. Механика
 - 14.6.2. Динамика
 - 14.6.3. Цели
- 14.7. Конфликт в образовательных видеоиграх для детей
 - 14.7.1. История
 - 14.7.2. Назначение
 - 14.7.3. Дизайны
- 14.8. Образовательные серьезные игры на практике
 - 14.8.1. Каталогизация
 - 14.8.2. Экспериментирование
 - 14.8.3. Серьезные игры: юзабилити
- 14.9. Анализ Interland
 - 14.9.1. Interland
 - 14.9.2. Дизайны
 - 14.9.3. Экспериментирование
- 14.10. Брифинги, дети и серьезные игры
 - 14.10.1. Брифинг
 - 14.10.2. Применение
 - 14.10.3. Случаи

Модуль 15. Серьезные игры и социальное осуждение

- 15.1. Серьезные игры и повышение осведомленности
 - 15.1.1. Социальное осуждение
 - 15.1.2. Повышение осведомленности
 - 15.1.3. Игровые истории
- 15.2. Серьезные игры с социальным осуждением и их цели
 - 15.2.1. Назначение
 - 15.2.2. Обучение
 - 15.2.3. Дизайны
- 15.3. Игровые жанры в видеоиграх с социальным осуждением
 - 15.3.1. Сложности
 - 15.3.2. Игровой процесс
 - 15.3.3. История
- 15.4. Действия и решения в серьезных играх с социальным осуждением
 - 15.4.1. Экспериментирование
 - 15.4.2. Обучение
 - 15.4.3. Дизайн
- 15.5. Концептуализация видеоигры с социальным осуждением
 - 15.5.1. Каталогизация
 - 15.5.2. Социальное осуждение
 - 15.5.3. Дизайн
- 15.6. Правила и цели видеоигр с социальным осуждением
 - 15.6.1. Механика
 - 15.6.2. Динамика
 - 15.6.3. Цели
- 15.7. Конфликты в видеоиграх с социальным осуждением
 - 15.7.1. История
 - 15.7.2. Конфликты
 - 15.7.3. Дизайны

- 15.8. Серьезные игры с социальным осуждением
 - 15.8.1. Каталогизация
 - 15.8.2. Экспериментирование
 - 15.8.3. Практическое социальное осуждение
- 15.9. Знакомство с миром *Fake it to make It*
 - 15.9.1. *Fake it to make It*
 - 15.9.2. Дизайны
 - 15.9.3. Экспериментирование
- 15.10. Брифинг социального осуждения и серьезные игры
 - 15.10.1. Брифинг
 - 15.10.2. Применение
 - 15.10.3. Случаи

Модуль 16. Серьезные игры и автобиографические игры

- 16.1. Автобиографические серьезные игры
 - 16.1.1. Автобиография
 - 16.1.2. Дизайны
 - 16.1.3. Назначение
- 16.2. Цели автобиографических видеоигр
 - 16.2.1. Назначение
 - 16.2.2. Обучение
 - 16.2.3. Дизайны
- 16.3. Жанры, применимые к автобиографическим видеоиграм
 - 16.3.1. Прикладная автобиография
 - 16.3.2. Каталогизация
 - 16.3.3. Дизайны

- 16.4. Действия и решения в автобиографических видеоиграх
 - 16.4.1. Экспериментирование
 - 16.4.2. Обучение
 - 16.4.3. Дизайны
- 16.5. Концептуализация автобиографической видеоигры
 - 16.5.1. Каталогизация
 - 16.5.2. Автобиография
 - 16.5.3. Дизайны
- 16.6. Правила и цели автобиографической видеоигры
 - 16.9.1. Механика
 - 16.9.2. Динамика
 - 16.9.3. Цели
- 16.7. Конфликты в автобиографических видеоиграх
 - 16.7.1. История
 - 16.7.2. Конфликты
 - 16.7.3. Дизайны
- 16.8. Автобиографические серьезные игры: практическое применение
 - 16.8.1. Каталогизация
 - 16.8.2. Экспериментирование
 - 16.8.3. Серьезные игры
- 16.9. Исследование мира *Dys4ia*
 - 16.9.1. *Dys4ia*
 - 16.9.2. Дизайны
 - 16.9.3. Экспериментирование
- 16.10. Расширенный *RizomUV*
 - 16.10.1. Брифинг
 - 16.10.2. Применение
 - 16.10.3. Кейсы

Модуль 17. Серьезные игры и психологические видеоигры

- 17.1. Серьезные игры и психология
 - 17.1.1. Психология и серьезные игры
 - 17.1.2. Каталогизация
 - 17.1.3. История
- 17.2. Цели психологических видеоигр
 - 17.2.1. Назначение
 - 17.2.2. Обучение
 - 17.2.3. Дизайны
- 17.3. Жанры, применимые к психологическим видеоиграм
 - 17.3.1. Психологическая игра
 - 17.3.2. Каталогизация
 - 17.3.3. Дизайны
- 17.4. Действия и решения в психологии игры
 - 17.4.1. Экспериментирование
 - 17.4.2. Обучение
 - 17.4.3. Дизайны
- 17.5. Концептуализация психологической видеоигры
 - 17.5.1. Каталогизация
 - 17.5.2. Структуры
 - 17.5.3. Дизайны
- 17.6. Правила и цели психологической видеоигры
 - 17.6.1. Механика
 - 17.6.2. Динамика
 - 17.6.3. Цели
- 17.7. Конфликт в психологической видеоигре
 - 17.7.1. Конфликт
 - 17.7.2. Психологическая игра
 - 17.7.3. Дизайны

- 17.8. Психологические серьезные игры: практическое применение
 - 17.8.1. Каталогизация
 - 17.8.2. Экспериментирование
 - 17.8.3. Серьезные игры и психология
- 17.9. Исследование мира Unmanned
 - 17.9.1. Unmanned
 - 17.9.2. Дизайны
 - 17.9.3. Экспериментирование
- 17.10. Психологические брифинги в серьезных играх
 - 17.10.1. Брифинг
 - 17.10.2. Применение
 - 17.10.3. Случаи

Модуль 18. Серьезные игры и стратегические видеоигры

- 18.1. Стратегические серьезные игры
 - 18.1.1. Стратегия
 - 18.1.2. Использование
 - 18.1.3. Дизайны
- 18.2. Цели стратегической видеоигры
 - 18.2.1. Назначение
 - 18.2.2. Обучение
 - 18.2.3. Дизайны
- 18.3. Жанры, применимые к стратегическим видеоиграм
 - 18.3.1. Приложения
 - 18.3.2. Каталогизация
 - 18.3.3. Дизайны
- 18.4. Стратегические действия и решения в видеоиграх
 - 18.4.1. Экспериментирование
 - 18.4.2. Обучение
 - 18.4.3. Дизайны

- 18.5. Стратегическая видеоигра: юзабилити
 - 18.5.1. Юзабилити
 - 18.5.2. Каталогизация
 - 18.5.3. Дизайны
- 18.6. Правила и цели стратегической видеоигры
 - 18.6.1. Механика
 - 18.6.2. Динамика
 - 18.6.3. Цели
- 18.7. Конфликты в стратегической видеоигре
 - 18.7.1. Конфликт и стратегия
 - 18.7.2. Типы
 - 18.7.3. Дизайны
- 18.8. Стратегические серьезные игры: практическое применение
 - 18.8.1. Каталогизация
 - 18.8.2. Экспериментирование
 - 18.8.3. Серьезные игры и здоровье
- 18.9. Исследование мира McDonald's Video Game
 - 18.9.1. McDonald's Video Game
 - 18.9.2. Дизайны
 - 18.9.3. Экспериментирование
- 18.10. Брифинги в McDonald's Video Game
 - 18.10.1. Брифинги
 - 18.10.2. Применение
 - 18.10.3. Случаи

Модуль 19. Серьезные игры и здоровье

- 19.1. Серьезные игры для здоровья
 - 19.1.1. Здоровье в серьезных играх
 - 19.1.2. Юзабилити
 - 19.1.3. Истории
- 19.2. Цели видеоигры в сфере здоровья
 - 19.2.1. Назначение
 - 19.2.2. Обучение
 - 19.2.3. Дизайны
- 19.3. Жанры видеоигр в сфере здоровья
 - 19.3.1. Приложения
 - 19.3.2. Каталогизация
 - 19.3.3. Дизайны
- 19.4. Действия и решения в видеоиграх о здоровье
 - 19.4.1. Экспериментирование
 - 19.4.2. Обучение
 - 19.4.3. Дизайны
- 19.5. Концептуализация видеоигры для здоровья
 - 19.5.1. Каталогизация
 - 19.5.2. Здоровье
 - 19.5.3. Дизайны
- 19.6. Правила и цели видеоигры о здоровье
 - 19.6.1. Механика
 - 19.6.2. Динамика
 - 19.6.3. Цели
- 19.7. Конфликт в видеоигре в сфере здоровья
 - 19.7.1. Конфликт
 - 19.7.2. Типы
 - 19.7.3. Дизайны

- 19.8. Серьезные игры и здоровье: практическое применение
 - 19.8.1. Каталогизация
 - 19.8.2. Экспериментирование
 - 19.8.3. Серьезные игры и здоровье
- 19.9. Исследование мира Zombies, Run!
 - 19.9.1. Zombies, Run!
 - 19.9.2. Дизайны
 - 19.9.3. Экспериментирование
- 19.10. Брифинги по серьезным играм
 - 19.10.1. Брифинг
 - 19.10.2. Применение
 - 19.10.3. Случаи

Модуль 20. Индустриальные серьезные игры

- 20.1. Индустриальные серьезные игры
 - 20.1.1. Индустрия серьезных игр
 - 20.1.2. Юзабилити
 - 20.1.3. Истории
- 20.2. Цели индустриальной видеоигры
 - 20.2.1. Назначение
 - 20.2.2. Обучение
 - 20.2.3. Дизайны
- 20.3. Жанры для индустриальных видеоигр
 - 20.3.1. Приложения
 - 20.3.2. Каталогизация
 - 20.3.3. Дизайны
- 20.4. Действия и решения в индустриальных видеоиграх
 - 20.4.1. Экспериментирование
 - 20.4.2. Обучение
 - 20.4.3. Дизайны

- 20.5. Концептуализация индустриальной видеоигры
 - 20.5.1. Каталогизация
 - 20.5.2. Индустриализация
 - 20.5.3. Дизайны
- 20.6. Правила и цели индустриальной видеоигры
 - 20.6.1. Механика
 - 20.6.2. Динамика
 - 20.6.3. Цели
- 20.7. Конфликт в индустриальной видеоигре
 - 20.7.1. Конфликт
 - 20.7.2. Типы
 - 20.7.3. Дизайны
- 20.8. Индустриальные серьезные игры: практическое применение
 - 20.8.1. Каталогизация
 - 20.8.2. Экспериментирование
 - 20.8.3. Серьезные игры
- 20.9. Исследование Lichenia
 - 20.9.1. Lichenia
 - 20.9.2. Дизайн
 - 20.9.3. Экспериментирование
- 20.10. Брифинги по индустриальным видеоиграм
 - 20.10.1. Брифинг
 - 20.10.2. Применение
 - 20.10.3. Кейсы



Развивайте практические навыки и опыт в дизайне и создании образовательных видеоигр с помощью практических проектов"

06

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 в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. 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 4 лет обучения, 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 650000 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:



Учебный материал

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.



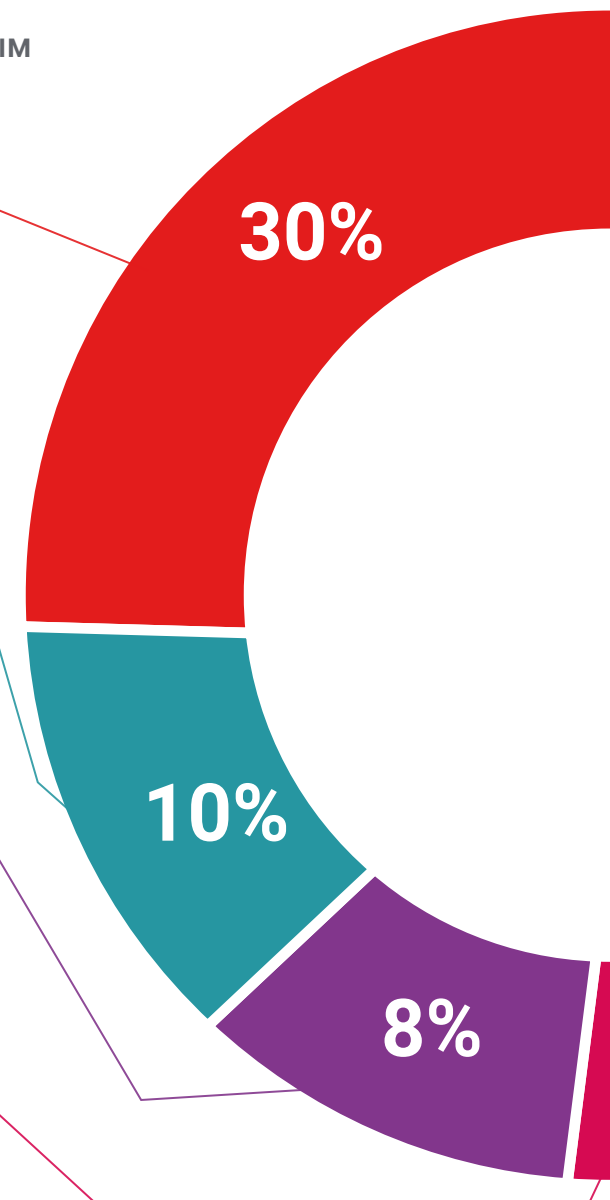
Практика навыков и компетенций

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.



07

Квалификация

Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Профессиональной магистерской специализации, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



““

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

Данная **Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Профессиональной магистерской специализации**, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Профессиональной магистерской специализации, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Профессиональная магистерская специализация в области дизайна образовательных видеоигр**

Количество учебных часов: **3000 часов**



Профессиональная магистерская специализация по области MBA - Дизайн образовательных видеоигр

Общее распределение учебного плана

Курс	Предмет	Часы	Характер	Курс	Предмет	Часы	Характер
1º	Геймификация	150	Обязат	2º	Игры из категории серьезных игр	150	Обязат
1º	Геймификация в применении к видеоиграм	150	Обязат	2º	Серьезные игры	150	Обязат
1º	Дизайн геймифицированных игр	150	Обязат	2º	Серьезные игры и насилие	150	Обязат
1º	Игровой дизайн и геймификация	150	Обязат	2º	Серьезные игры и образование	150	Обязат
1º	Документация в видеоиграх	150	Обязат	2º	Серьезные игры и социальное осуждение	150	Обязат
1º	Психология игрока	150	Обязат	2º	Серьезные игры и автобиографические игры	150	Обязат
1º	Пользовательский опыт для геймификации	150	Обязат	2º	Серьезные игры и психологические видеоигры	150	Обязат
1º	Нарратив и сценарии для геймификации	150	Обязат	2º	Серьезные игры и стратегические видеоигры	150	Обязат
1º	Бизнес-модели и продажа геймифицированных видеоигр	150	Обязат	2º	Серьезные игры и здоровье	150	Обязат
1º	Дизайн геймификации и другие модели	150	Обязат	2º	Индустриальные серьезные игры	150	Обязат

*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 Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс

tech технологический
университет

Профессиональная магистерская
специализация

Дизайн образовательных видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TESH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Профессиональная магистерская
специализация

Дизайн образовательных видеоигр