

# Университетский курс 2D в индустрии видеоигр





## Университетский курс 2D в индустрии видеоигр

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/2d-video-game-industry](http://www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/2d-video-game-industry)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Руководство курса

---

стр. 12

04

Структура и содержание

---

стр. 16

05

Методология

---

стр. 20

06

Квалификация

---

стр. 28

# 01

# Презентация

Разработка видеоигр на 2D-платформах продолжает бурно развиваться, несмотря на технологическую эволюцию, с использованием различных инструментов и техник, которые делают опыт пользователей все более впечатляющим. Эта программа познакомит студентов со всеми знаниями, необходимыми для интеграции в профессиональную среду 2D-художников в индустрии видеоигр. Будут подробно изучены различные техники и темы, включая *концепт-арт*, *сплэш-арт*, *раскадровку*, *пиксель-арт*, как некоторые из инструментов, которые будут определять их карьеру в области дизайна и анимации для видеоигр, укрепляя их критерии при выборе роли в профессиональной среде.



“

Хотите определить свою карьеру  
в индустрии видеоигр? Благодаря  
этому Университетскому курсу  
вы поймете различные роли  
цифровых 2D-художников”

С самого начала были действительно успешные проекты, такие как "Рас-Мас или Пакман", который стал мировым феноменом и удерживает рекорд Гиннеса как самая успешная аркадная видеоигра всех времен. Для этих 2D-видеоигр характерно использование плоской графики и горизонтальной *прокрутки* экрана, как в Super Mario Bros или Sonic the Hedgehog, или вертикальной, как в Bubble Bobble и Donkey Kong, что требует вмешательства цифровых художников с особым профилем для творческого процесса. С появлением новых игровых консолей и запуском больших 2D-игр растет спрос на специалистов, которые умеют рассказывать истории, создавать сценарии и руководить работой; поэтому на этом Университетском курсе по 2D в индустрии видеоигр вы узнаете все необходимое для определения своего профессионального профиля.

Студенты ознакомятся с достижениями индустрии цифровых развлечений, ее историей и наиболее важными аспектами. Они будут продвигаться по различным программам, реализуемым в 2D-дизайне, пока не познакомятся с профилем каждого из специалистов в этой области, включая арт-директора, их компетенцией и важностью. Вы узнаете о разнообразии предложений, которые существуют в рамках 2D-дизайна и которые демонстрируют оригинальность в своих подходах, как, например, в видеоиграх *Indie*.

Программа, разработанная TECH Global University, рассчитана на шесть недель онлайн-обучения с любого устройства и места, что делает процесс обучения легким и комфортным, при постоянном сопровождении команды преподавателей, специализирующихся на видеоигровом искусстве, которые составляют образовательную платформу TECH.

Данный **Университетский курс в области 2D в индустрии видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области дизайна для видеоигр
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет теоретическую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ 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



*Расширьте свой кругозор,  
узнав о различных ролях  
цифрового художника в  
индустрии видеоигр"*

“

*Благодаря этому Университетскому курсу вы сможете зарекомендовать себя в качестве художника по созданию окружению, понимая его важность в индустрии цифровых развлечений”*

В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*2D — самый классический и развитый стиль платформера в индустрии видеоигр.*

*Виртуальный кампус TECH предлагает вам безопасную и комфортную среду для обучения.*



# 02

## Цели

Университетский курс "2D в индустрии видеоигр" предоставит студентам расширенное видение различных ролей художника в профессиональной среде, в реализации техники 2D для создания привлекательных и полезных визуальных элементов в виртуальных платформах для развлечений. Обучение поможет вам найти профессиональный путь, который наилучшим образом соответствует вашему стилю, благодаря использованию примеров и практических упражнений, подкреплённых теоретическим содержанием, разработанным экспертами. В рамках этого курса TECH определил ряд общих и конкретных целей, чтобы сделать процесс обучения более эффективным для будущего выпускника.





“

Стремление стать лучшим  
требует усилий и самоотдачи. С  
системой обучения TECH этот  
путь станет намного проще”



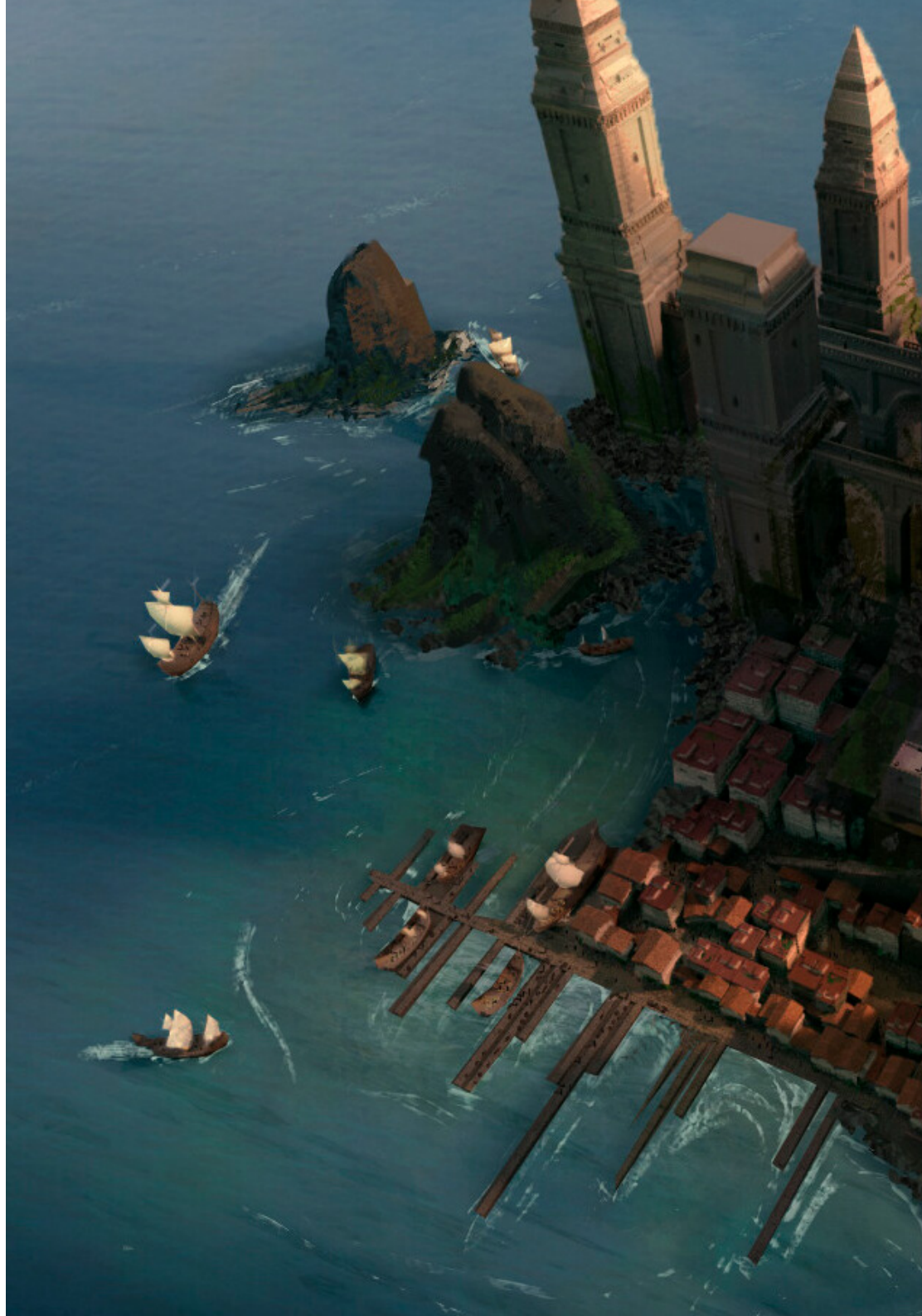
## Общие цели

---

- ♦ Создавать дизайн для 2D-платформ в аудиовизуальной индустрии
- ♦ Составлять специализированное портфолио для индустрии видеоигр
- ♦ Расширять свои знания о текущем использовании 2D в индустрии видеоигр
- ♦ Повышать презентацию работы в профессиональной манере
- ♦ Углубить технические художественные знания

“

*Если вы увлекаетесь видеоиграми,  
то вхождение в индустрию в  
качестве профессионала будет  
очень выгодным решением”*





## Конкретные цели

---

- ♦ Проанализировать состояние индустрии цифровых развлечений на сегодняшний день
- ♦ Изучить различные типы художников, востребованных в индустрии
- ♦ Изучить интеграцию различных ролей художника в междисциплинарной рабочей группе
- ♦ Признать важность арт-директора в проекте видеоигры

# 03

## Руководство курса

Команда преподавателей TECH Global University, обладая опытом в каждом предмете, предлагает превосходное образование для всех благодаря процессам и методологии обучения, применяемым в виртуальном кампусе. Так на Университетском курсе в области 2D в индустрии видеоигр работают эксперты в области искусства с большим опытом и специальной подготовкой, которая позволяет им обучать студентов лучшим инструментам, способствуя развитию всех их навыков, определяя их профессиональный профиль и позволяя выделиться на все более конкурентных рынках, таких как искусство для видеоигр.



“

*Перспективы профессиональной команды этой программы будут способствовать профессиональному росту студентов”*

## Руководство



### Г-н Микель Алаэс, Джон

- ♦ Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- ♦ Концептуальный художник в Máster D
- ♦ Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств, Политехнический университет в Валенсии UPV
- ♦ Концептуальное искусство и цифровая иллюстрация в Master D Rendr



# Структура и содержание

Учебный план Университетского курса в области 2D в индустрии видеоигр был разработан для динамичного обучения на основе проверенной системы *Relearning TECH Global University*, единственного учебного заведения, имеющего лицензию на ее использование. Учебный план, разработанный в рамках этой программы, позволит студенту понять самые современные концепции, начиная с компетенции и важности индустрии цифровых развлечений, заканчивая каждой из художественных ролей и 2D-техник в видеоиграх. Благодаря теоретическим и практическим материалам, в интегрированной системе, которая позволит легко учиться в прогрессивной и интерактивной манере.

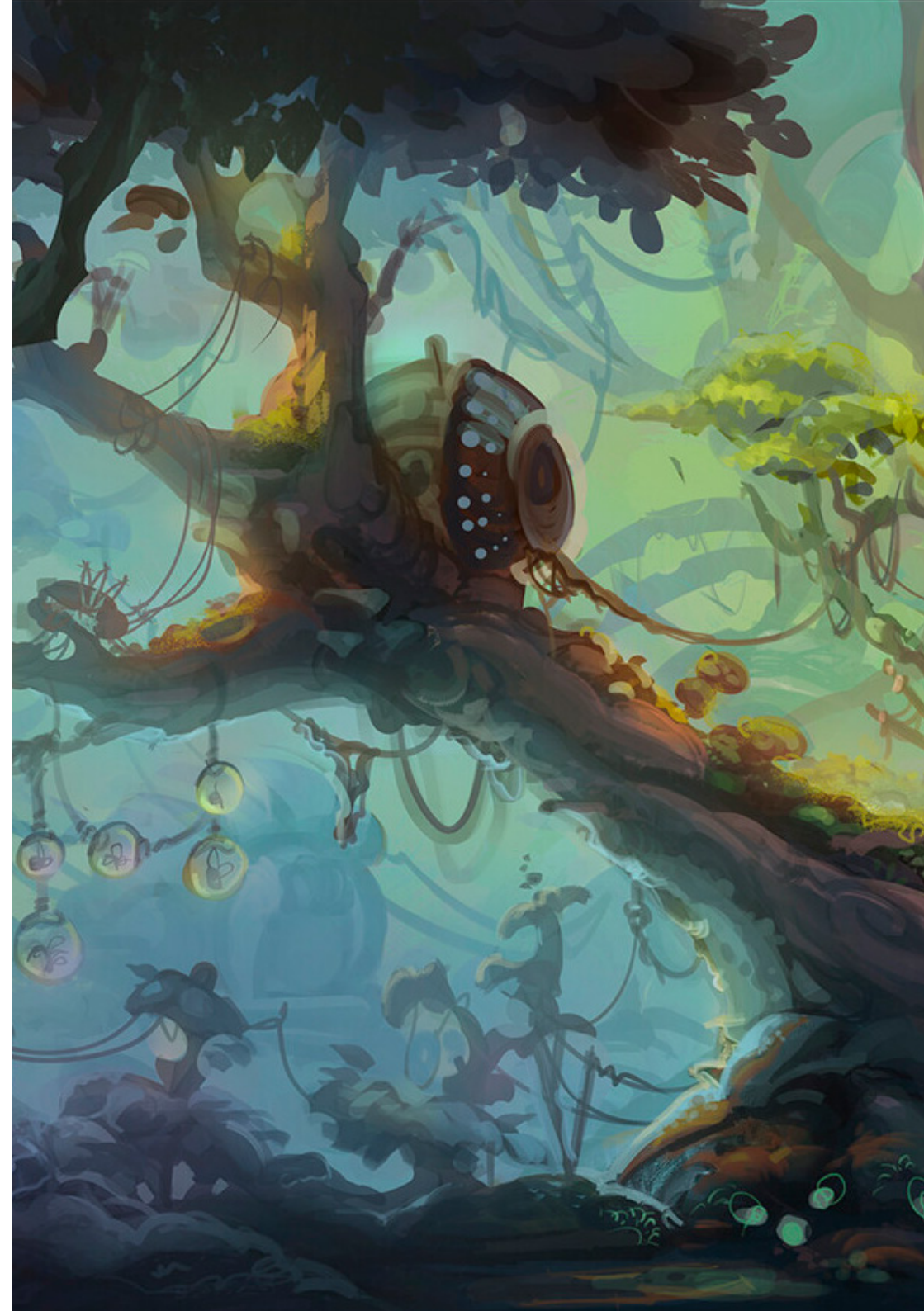


“

В динамичной обстановке вы изучите рекомендации 2D-мира в индустрии видеоигр и поймете, каков ваш настоящий профиль и профессиональный стиль”

## Модуль 1. 2D в индустрии видеоигр

- 1.1. Индустрия цифрового развлечения
  - 1.1.1. Современность
  - 1.1.2. Конкуренция
  - 1.1.3. BORRAR
- 1.2. Концепт-арт
  - 1.2.1. Важность
  - 1.2.2. Типы
  - 1.2.3. Кино/видеоигры
- 1.3. Иллюстрация
  - 1.3.1. Иллюстрация для видеоигр
  - 1.3.2. Полезность
  - 1.3.3. Рекомендации
- 1.4. UI-художник
  - 1.4.1. Применение
  - 1.4.2. Разработка
  - 1.4.3. История
- 1.5. Художник по созданию окружения
  - 1.5.1. Различия
  - 1.5.2. Важность
  - 1.5.3. Indie
- 1.6. Пиксельная графика
  - 1.6.1. Современность
  - 1.6.2. Советы
  - 1.6.3. Программа





- 1.7. Аниматоры
  - 1.7.1. 3D
  - 1.7.2. 2D в видеоиграх
  - 1.7.3. Совет
- 1.8. Раскадровка
  - 1.8.1. Важность
  - 1.8.2. Крупные студии
  - 1.8.3. В видеоиграх
- 1.9. Векторная графика
  - 1.9.1. Онлайн
  - 1.9.2. Современность
  - 1.9.3. Советы
- 1.10. Арт-директор
  - 1.10.1. Важность
  - 1.10.2. Indie
  - 1.10.3. Конкуренция

“

Отточите свои навыки и найдите то, что вам нужно, чтобы стать частью профессиональной среды для 2D-художников в индустрии видеоигр”

# 05 Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"

## Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”*



*Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.*



*В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.*

### Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере*”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения 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*

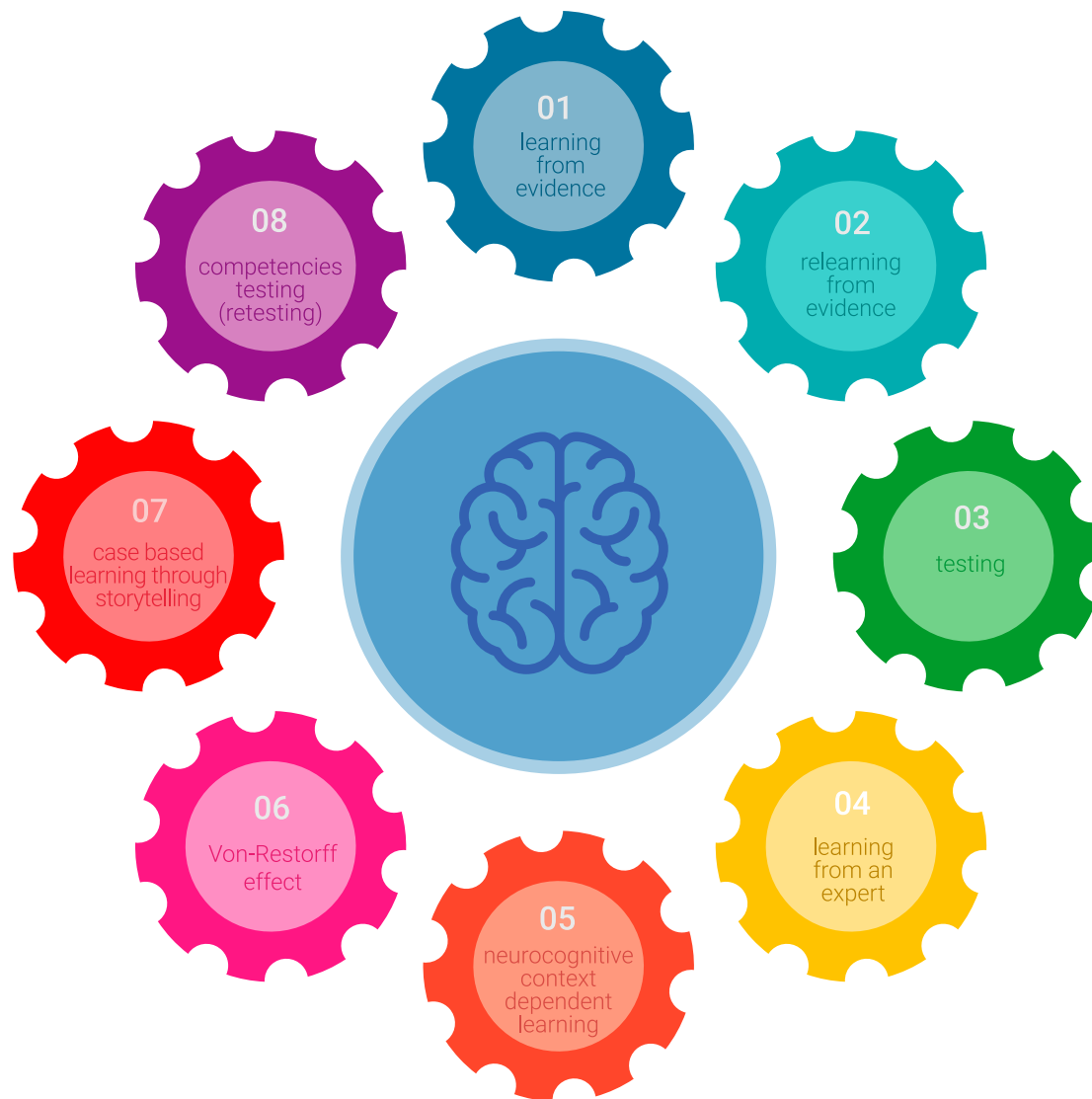
TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

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.



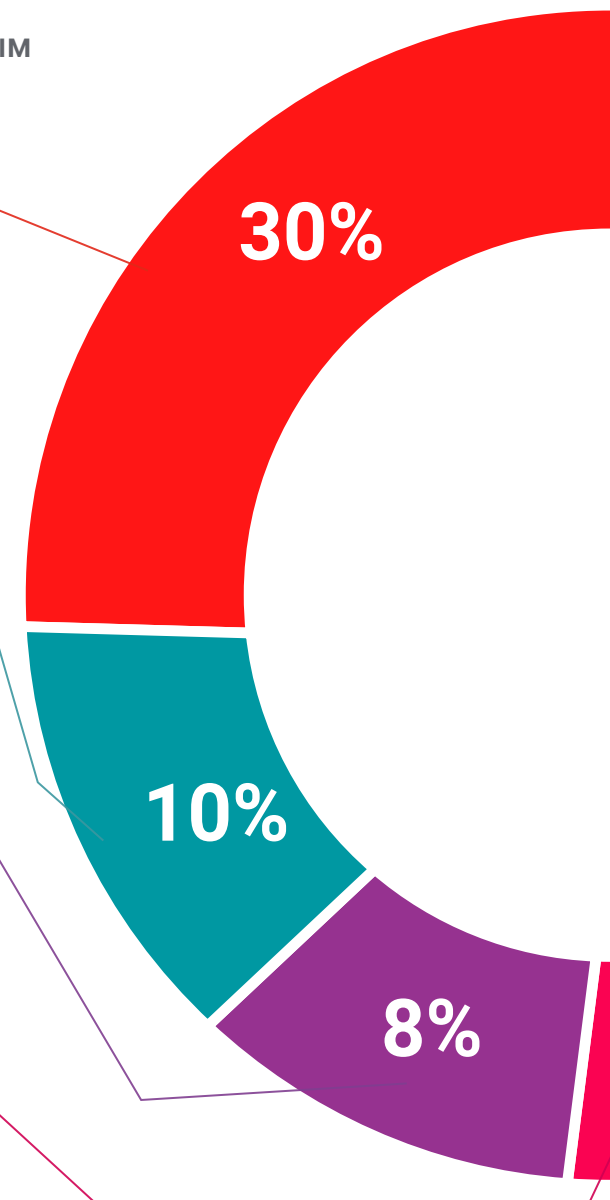
#### Практика навыков и компетенций

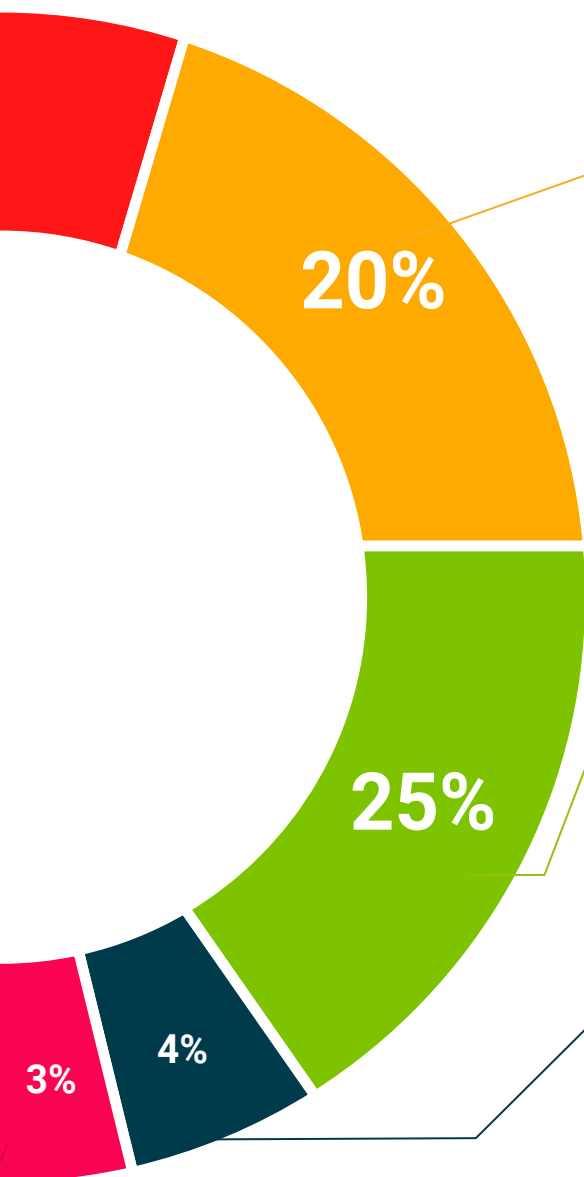
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### 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.



06

# Квалификация

Университетский курс в области 2D в индустрии видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу  
и получите университетский  
диплом без хлопот, связанных с  
поездками и бумажной волокитой”

Данный **Университетский курс в области 2D в индустрии видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Университетского курса в области 2D в индустрии видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



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 Языки

**tech** технологический  
университет

Университетский курс  
2D в индустрии видеоигр

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

# Университетский курс 2D в индустрии видеоигр

