

Университетский курс Производство и питчинг для 3D-видеоигр



Университетский курс Производство и питчинг для 3D-видеоигр

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/production-pitching-3d-video-games

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

Во многих случаях одной хорошей идеи недостаточно, чтобы гарантировать успех проекта видеоигры, поскольку его производство требует вложения человеческого и экономического капитала, который в большинстве случаев могут взять на себя только крупные компании. По этой причине управление стратегиями *питчинга* становится фундаментальным требованием для креативщиков в этой области, над чем они смогут поработать в рамках этой очень полной и динамичной программы. Это междисциплинарная и 100% онлайн-программа, с помощью которой студенты смогут отточить свои навыки в разработке привлекательных и точных игровых предложений благодаря 180 часам лучшего теоретического, практического и дополнительного содержания. Уникальная академическая возможность стать профессионалом в области производства видеоигр с большими перспективами на будущее.



“

Лучшая программа, позволяющая
специализироваться
на производстве и питчинге
видеоигровых проектов на 100%
онлайн и всего за 6 недель обучения”

На протяжении всей истории индустрии видеоигр были инновационные и креативные идеи, которые не получили успеха из-за отсутствия корпоративной поддержки. Игры Insane от ныне не существующей THQ, Streets of rage от Crackdown или Silent Hills от PlayStation – это примеры игр, которые так и не увидели свет, несмотря на качество их содержания. По этой причине, а также в условиях растущей конкуренции, оттачивание стратегии *питчинга* до совершенства стало основным требованием для профессионалов в этой индустрии.

Игровые предложения, содержащие всю информацию о проекте в точном, подробном и привлекательном виде, имеют гораздо больше шансов на успех, чем любые другие, которые не тратят время на подготовку этого документа. А для этого необходимо знать различные области и их спецификации, что студент сможет сделать с помощью этого Университетского курса.

Это программа, которая углубляется в разделы продуктивного анализа: от особенностей каскадной методологии и казуистики рабочих планов до подготовки отчетов о вскрытии проектов. Кроме того, вы сможете изучить наиболее эффективные стратегии поиска инвестиций, а также передовые производственные практики.

И все это за 180 часов лучшего теоретического, практического и дополнительного содержания, представленного в удобном и доступном формате 100% онлайн. Таким образом, это уникальная академическая возможность расширить свои знания, отточить профессиональные навыки и стать специалистом в области *питчинга* менее чем за 6 недель и под руководством настоящих экспертов в *игровом* секторе.

Данный **Университетский курс в области производства и питчинга для 3D-видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области видеоигр и технологий
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется 3D-моделированию и анимации в виртуальных средах
- ♦ 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



Программа, которая позволит вам работать над созданием учебных планов для неопытных профилей в течение нескольких часов с использованием лучших теоретических, практических и дополнительных материалов”

“

Вы научитесь составлять сметы усилий, времени и адаптировать их к реальности ваших проектов, чтобы у вас всегда был запас для действий в случае возникновения любых проблем”

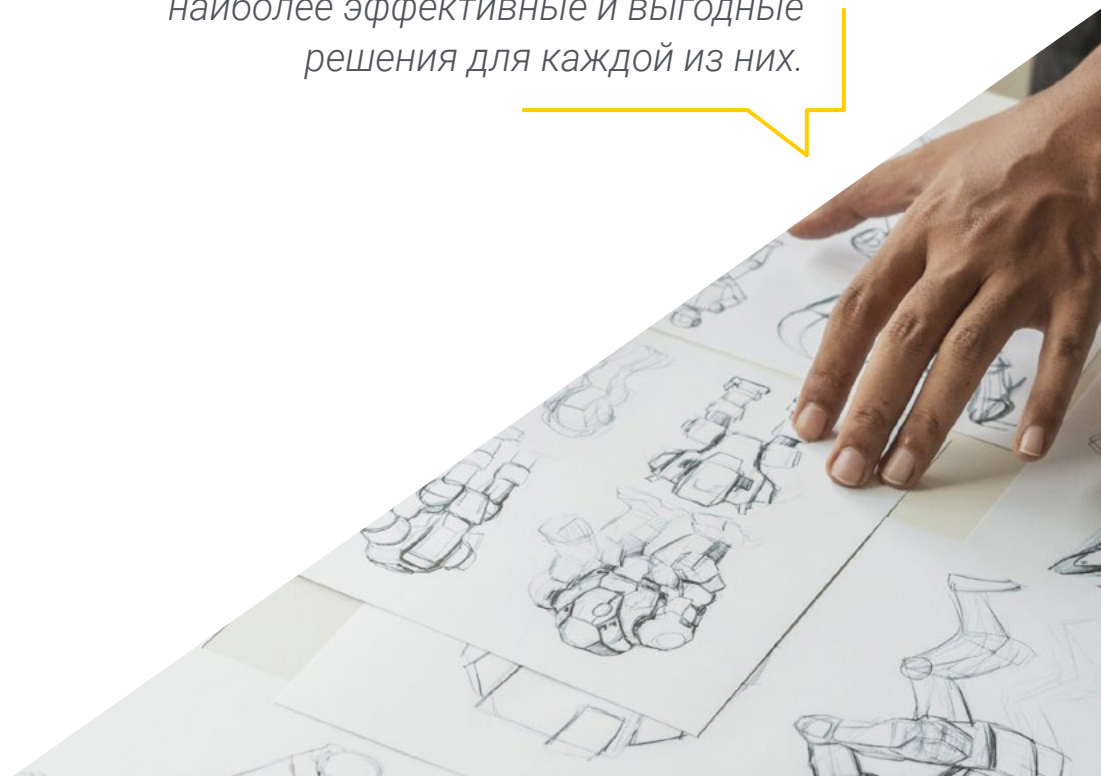
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые приносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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.

Если вы ищете программу, которая даст вам более глубокое понимание различных гибких методологий в разработке видеоигр, то в этой программе есть все, что вы ищете, и даже больше.

Вы изучите различные проблемы, которые могут возникнуть при создании видеоигр, а также наиболее эффективные и выгодные решения для каждой из них.



02

Цели

Успех *игрового* проекта во многом зависит от качества его *игрового* предложения. По этой причине TECH и его команда экспертов решили разработать эту очень полную программу, чтобы студенты могли детально изучить различные области производства, чтобы разработать полный, динамичный и привлекательный *питчинг* для убеждения инвесторов. Для этого в их распоряжении будет самая последняя и исчерпывающая информация, а также лучшие академические инструменты, которые будут способствовать расширению их знаний гарантированным образом и менее чем за 6 недель.



“

Вы узнаете, как точно рассчитать
производственные затраты на проект
с учетом человеческих ресурсов,
технологий, лицензионных требований
и внешних затрат на разработку”



Общие цели

- ♦ Применять методологию Scrum и Agile к видеоиграм для управления проектами
- ♦ Установить систему расчета усилий на основе оценок, основанных на часах
- ♦ Создавать материалы для представления проекта инвесторам

“

Вы изучите основные стратегии анализа конкуренции, чтобы отлично знать своих прямых конкурентов и разрабатывать проекты, которые будут лучше, чем они”





Конкретные цели

- ♦ Определять различия между производственными методологиями периода до появления Scrum и их эволюцией до сегодняшнего дня
- ♦ Применять мышление *Agile* ко всем разработкам без потери направления проекта
- ♦ Создать устойчивую рабочую среду для всей команды
- ♦ Прогнозировать потребности производства в персонале и составлять базовую смету расходов на персонал
- ♦ Проводить предварительный анализ для получения ключевой информации для коммуникации о наиболее важных ценностях нашего проекта
- ♦ Подкреплять аргументы по продажам и финансированию проекта цифрами, демонстрирующими потенциальную платежеспособность проекта
- ♦ Определять шаги, необходимые для обращения к издателям и инвесторам

03

Руководство курса

Одним из приоритетов ТЕСН при разработке программ является создание преподавательского состава, разбирающегося в той области, в рамках которой проводится обучение. По этой причине для данного Университетского курса была отобрана группа профессионалов из сектора производства видеоигр с большим опытом работы в управлении проектами по геймификации для крупных компаний. Кроме того, они являются действующими специалистами, поэтому детально знают текущий контекст, что отражается в полноте и точности, с которой разработана учебная программа.





“

Команда профессионалов из сектора гейминга будет сопровождать вас на протяжении всей программы, предоставляя лучшие теоретические, практические и дополнительные материалы”

Руководство



Д-н Ортега Ордоньес, Хуан Пабло

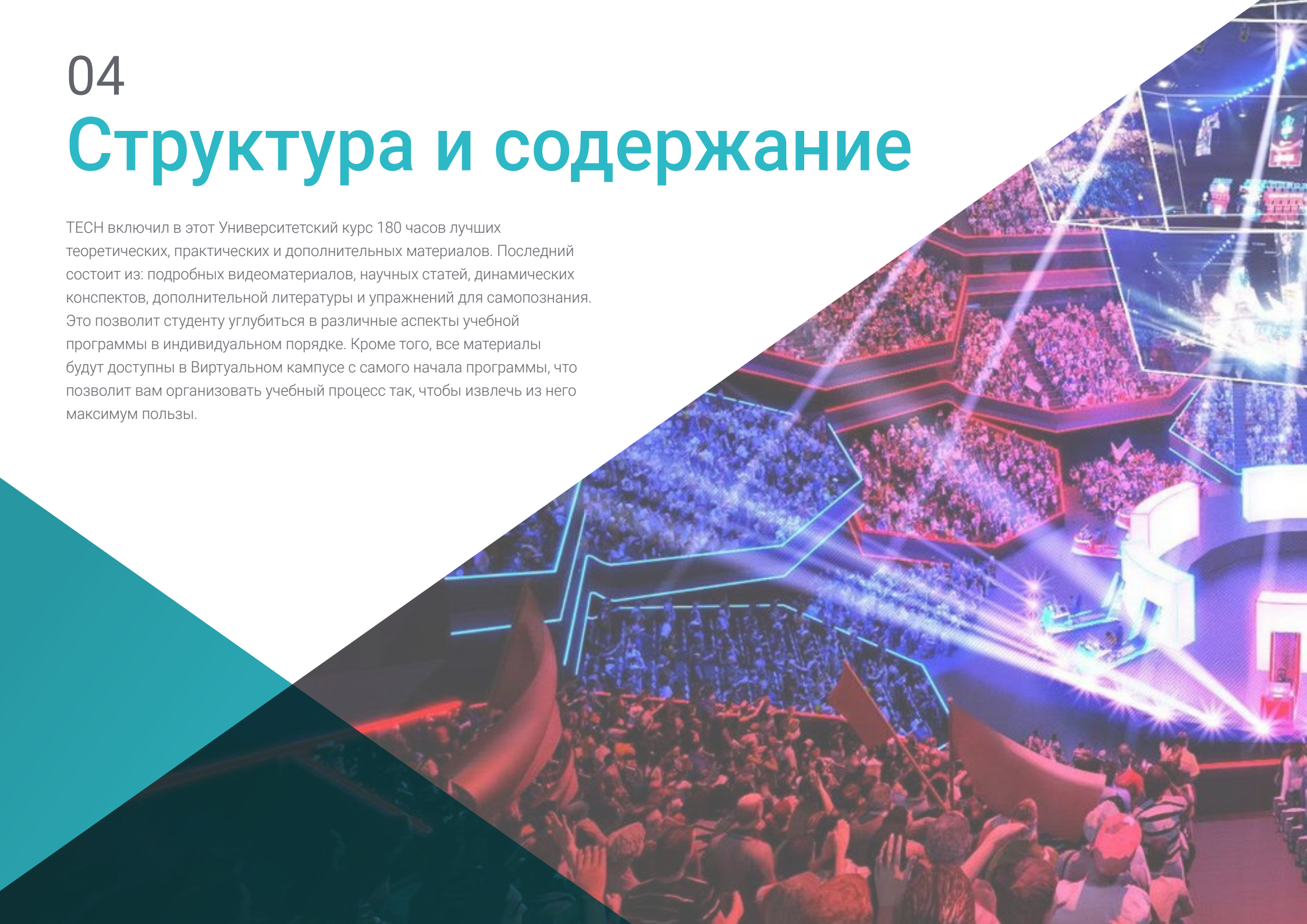
- Директор инженерии и дизайна геймификации в группе Intervenía
- Преподаватель по дизайну видеоигр, дизайну уровней, производству видеоигр, средствам разработки, креативным медиаиндустриям и др. в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- Консультант при создании компаний, таких как Avatar Games или Interactive Selection
- Автор книги "Дизайн видеоигр"
- Член Консультативного Совета Nima World



04

Структура и содержание

TECH включил в этот Университетский курс 180 часов лучших теоретических, практических и дополнительных материалов. Последний состоит из: подробных видеоматериалов, научных статей, динамических конспектов, дополнительной литературы и упражнений для самопознания. Это позволит студенту углубиться в различные аспекты учебной программы в индивидуальном порядке. Кроме того, все материалы будут доступны в Виртуальном кампусе с самого начала программы, что позволит вам организовать учебный процесс так, чтобы извлечь из него максимум пользы.



“

Программа с очень высоким уровнем персонализации, адаптированная к разным уровням требований каждого студента, но призванная превзойти все их ожидания”

Модуль 1. Производство и финансирование видеоигр

- 1.1. Производство в видеоиграх
 - 1.1.1. Каскадные методологии
 - 1.1.2. Примеры недостаточного управления проектами и отсутствия рабочего плана
 - 1.1.3. Последствия отсутствия производственного отдела в индустрии видеоигр
- 1.2. Команда разработчиков
 - 1.2.1. Ключевые отделы для разработки проектов
 - 1.2.2. Ключевые профили в микроуправлении: Lead и Senior
 - 1.2.3. Проблемы отсутствия опыта у профилей Junior
 - 1.2.4. План обучения для профилей с небольшим опытом
- 1.3. Гибкие методологии в разработке видеоигр
 - 1.3.1. Scrum
 - 1.3.2. Agile
 - 1.3.3. Гибридные методологии
- 1.4. Оценки усилий, времени и затрат
 - 1.4.1. Стоимость разработки видеоигры: основные расходы
 - 1.4.2. Планирование задач: критические точки, ключевые моменты и аспекты, которые следует учитывать
 - 1.4.3. Оценки на основе точек усилий vs. На основе расчета в часах
- 1.5. Приоритеты при планировании прототипов
 - 1.5.1. Установление общих целей проекта
 - 1.5.2. Приоритет функциональности и ключевого контента: порядок и потребности по отделам
 - 1.5.3. Группировка функциональности и контента для производства с целью создания поставляемых элементов (функциональные прототипы)
- 1.6. Лучшие практики в производстве видеоигр
 - 1.6.1. Совещания, ежедневные, еженедельные собрания, встречи в конце спринта, встречи по проверке результатов на этапах альфа-тестирования, бета-тестирования и релиза
 - 1.6.2. Измерение скорости спринта
 - 1.6.3. Выявление отсутствия мотивации, низкой производительности и предвидение возможных проблем в производстве





- 1.7. Анализ в производстве
 - 1.7.1. Предварительный анализ 1: обзор ситуации на рынке
 - 1.7.2. Предварительный анализ 2: установление основных референтов проекта (прямых конкурентов)
 - 1.7.3. Выводы предварительных анализов
- 1.8. Расчет затрат на разработку
 - 1.8.1. Человеческие ресурсы
 - 1.8.2. Технологии и лицензии
 - 1.8.3. Внешние затраты на разработку
- 1.9. Поиск инвестиций
 - 1.9.1. Типы инвесторов
 - 1.9.2. Исполнительное резюме
 - 1.9.3. Питч-дек
 - 1.9.4. Издатели
 - 1.9.5. Автономное финансирование
- 1.10. Подготовка *Post Mortems* проекта
 - 1.10.1. Процесс разработки *пост-мортема* в компании
 - 1.10.2. Анализ положительных аспектов проекта
 - 1.10.3. Изучение негативных аспектов проекта
 - 1.10.4. Предложение улучшений в отношении негативных аспектов проекта и выводы

“Вы освоите Scrum и Agile всего за 6 недель с помощью TECH и этой полной и всеобъемлющей программы. Вы готовы?”

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.



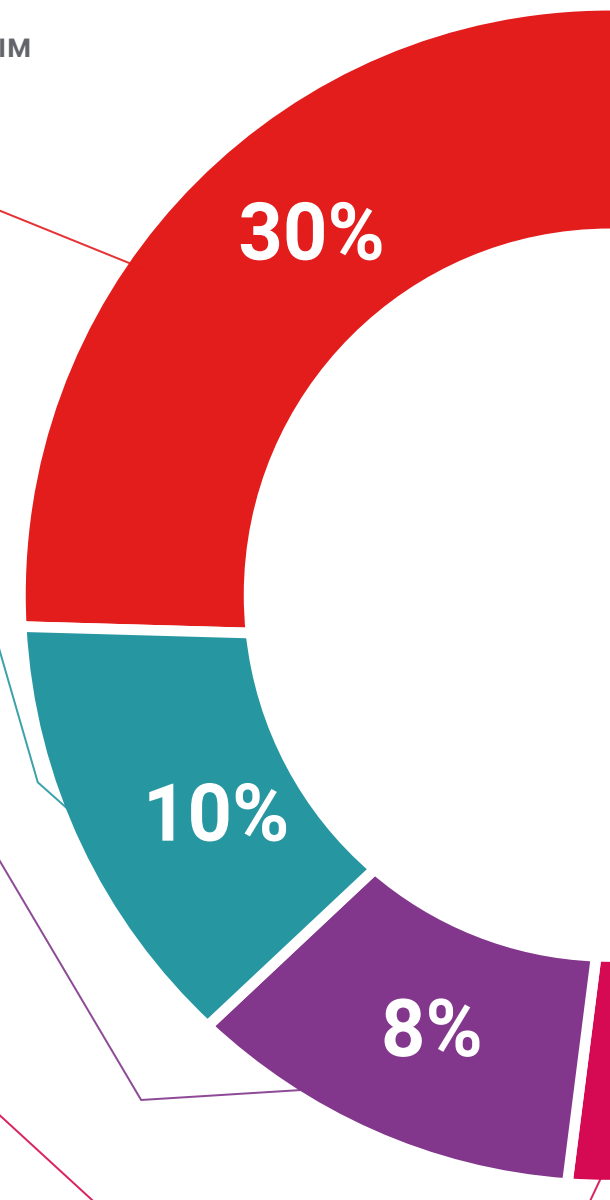
Практика навыков и компетенций

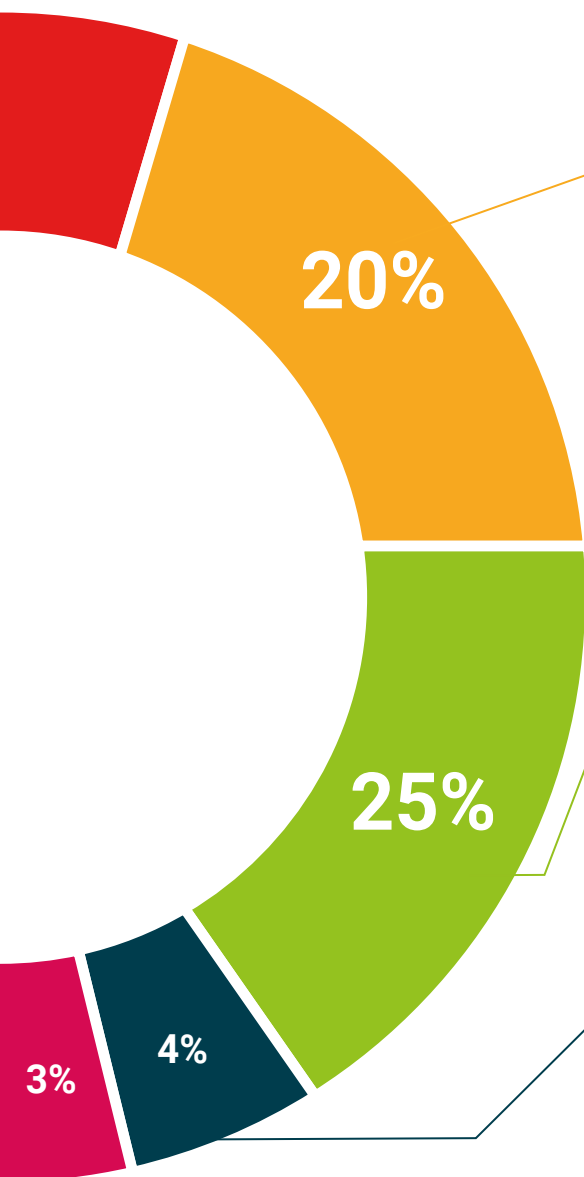
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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 производства и питчинга для 3D-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 производства и питчинга для 3D-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: **Университетский курс в области производства и питчинга для 3D-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



Университетский курс
Производство и питчинг
для 3D-видеоигр

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

Университетский курс Производство и питчинг для 3D-видеоигр

