

Университетский курс

Создание компаний по разработке видеоигр



Университетский курс Создание компаний по разработке 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/video-game-business-creation

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методика обучения

стр. 20

06

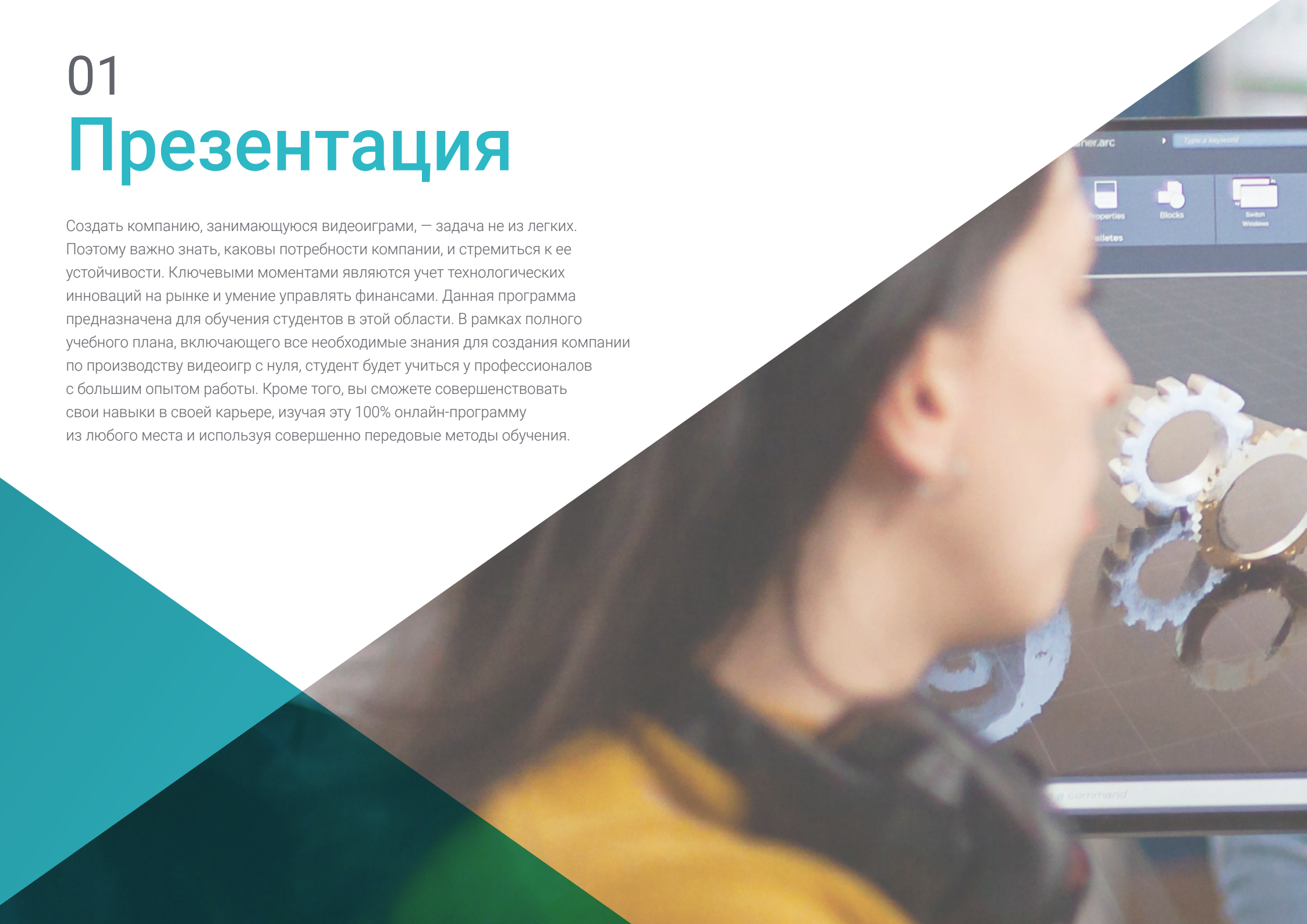
Квалификация

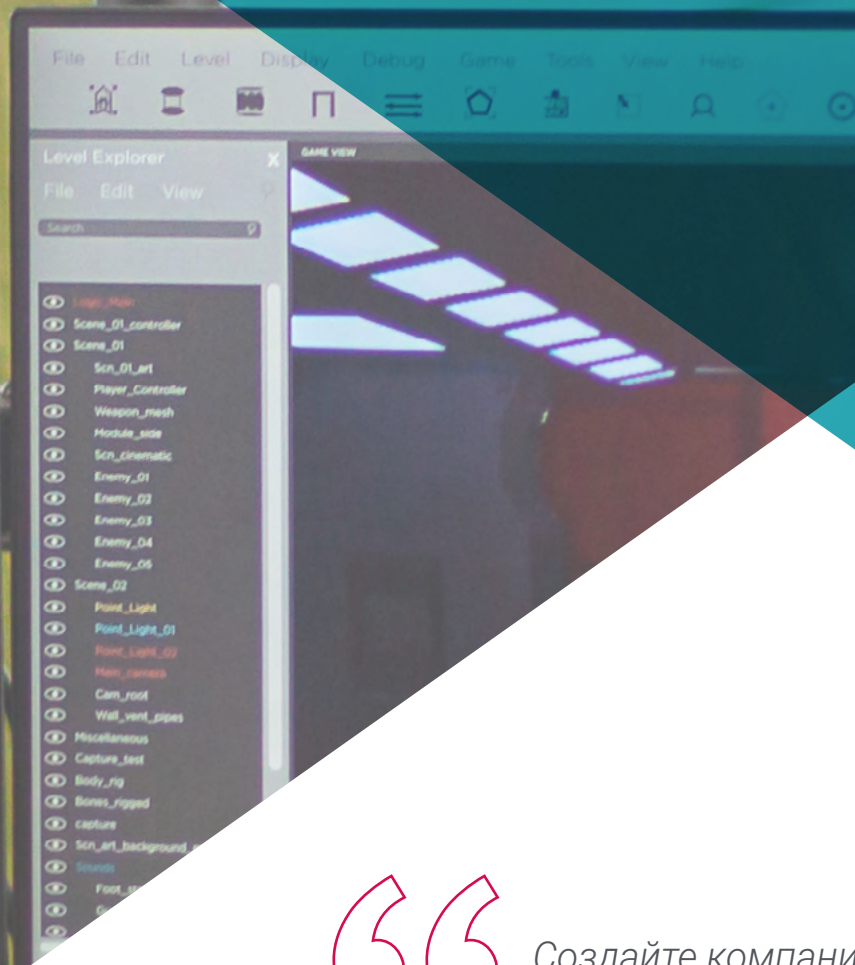
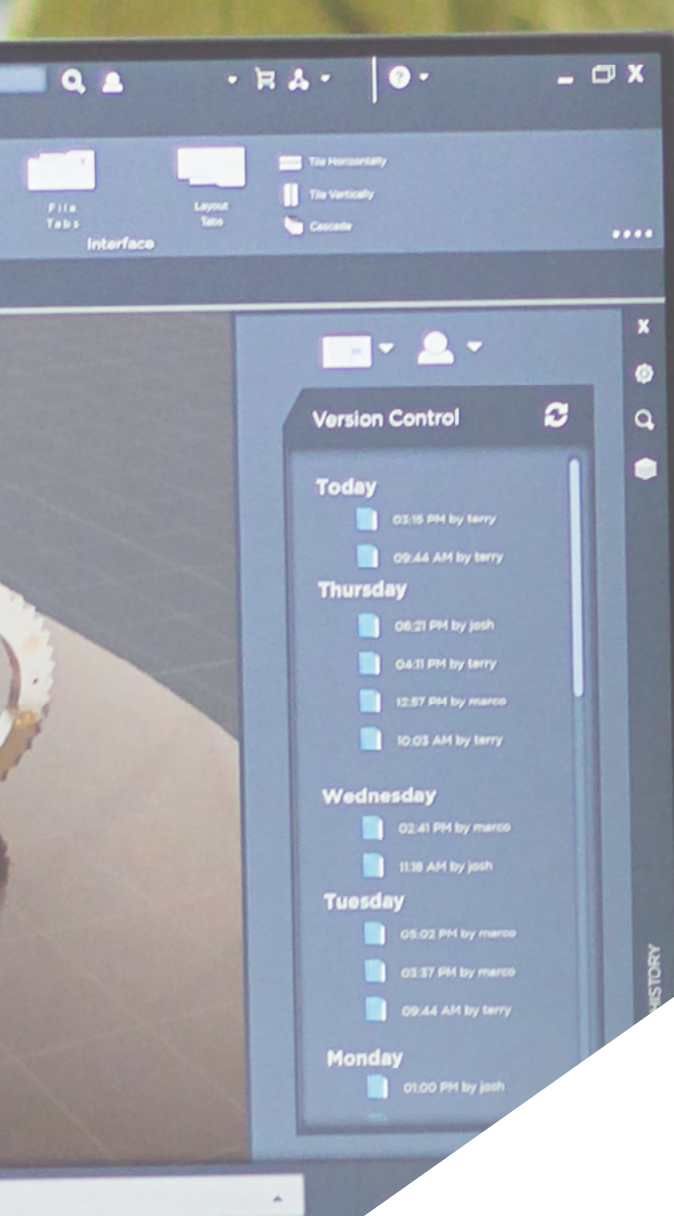
стр. 30

01

Презентация

Создать компанию, занимающуюся видеоиграми, — задача не из легких. Поэтому важно знать, каковы потребности компании, и стремиться к ее устойчивости. Ключевыми моментами являются учет технологических инноваций на рынке и умение управлять финансами. Данная программа предназначена для обучения студентов в этой области. В рамках полного учебного плана, включающего все необходимые знания для создания компании по производству видеоигр с нуля, студент будет учиться у профессионалов с большим опытом работы. Кроме того, вы сможете совершенствовать свои навыки в своей карьере, изучая эту 100% онлайн-программу из любого места и используя совершенно передовые методы обучения.





“

Создайте компанию по производству видеоигр на прочном фундаменте и станьте лидером рынка. Ваша компания может стать следующим конкурентом Sony или Nintendo”

Компании, производящие видеоигры стали насущной необходимостью. Видеоигры занимают все больше и больше нашего времени. Потребители бывают разных форм и размеров, поэтому важно хорошо понимать факторы, которые увеличивают или уменьшают стоимость компании в зависимости от конечного продукта. Изучение ключевых элементов бизнес-плана, знание деталей производства цифровых игр, анализ и понимание того, как работают новые модели онлайн-дистрибуции, — вот некоторые из тех вещей, которые студенты узнают на протяжении всего курса обучения.

Для достижения всех этих целей университет вместе с преподавательским составом, включающим профессионалов отрасли, разработал полный учебный план, который анализирует все основы для правильного создания компаний, посвященных сектору видеоигр. Преподавательский состав в любое время проконсультирует студента по всем возможным сомнениям и проблемам, которые могут возникнуть в процессе обучения.

Научно доказано, что повторение понятий положительно влияет на усвоение знаний. По этой причине TECH использует в своих программах Relearning — педагогическую технику, которая заключается в повторении понятий преподавателем, а не студентом. Еще одна особенность, которая делает эту программу уникальной, заключается в том, что она полностью онлайн, поэтому студенту не нужно беспокоиться о расписании или поездках.

Данный **Университетский курс в области создания компаний по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Использование практических кейсов, чтобы сделать процесс обучения более насыщенным
- ♦ Специализированные материалы по разработке видеоигр и анимации
- ♦ 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



TECH — это синоним инновации. Мы искали лучшие образовательные методики, чтобы повысить качество обучения наших студентов”

“

При создании компании с нуля существуют различные юридические вопросы, которые важно знать. Это тоже часть работы TECH — научить вас, какие они бывают и когда их применять”

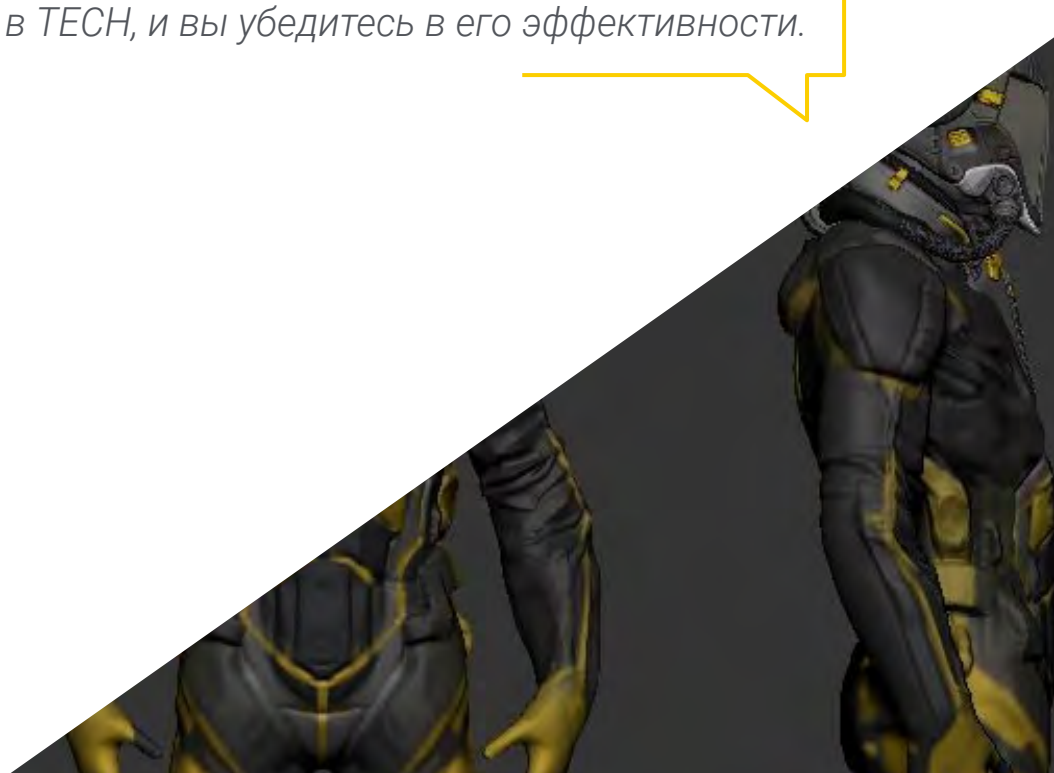
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

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.

Наш преподавательский состав — одна из наших сильных сторон. У нас работают специалисты с настоящим призванием к преподаванию.

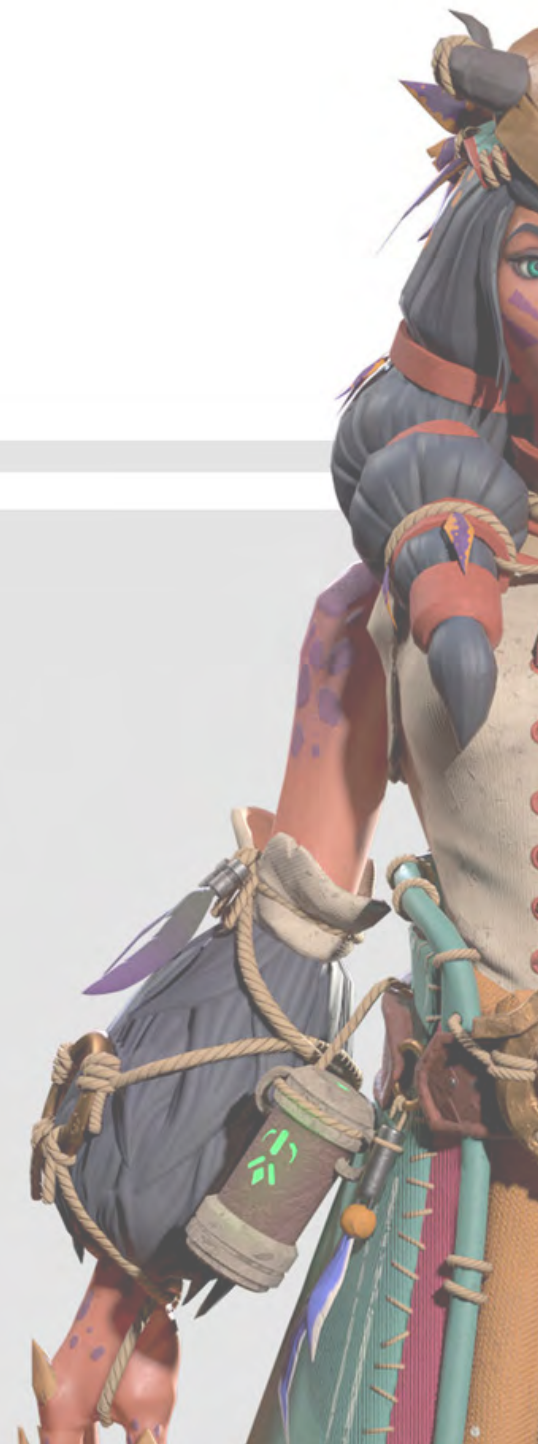
Такие техники, как сторителлинг, метод Relearning и другие, являются передовыми методами в обучении. Мы находимся на передовом рубеже образования. Учитесь в TECH, и вы убедитесь в его эффективности.



02

Цели

Данный Университетский курс предусматривает ряд общих и конкретных целей. Достигнув их, студенты также получают все необходимое для того, чтобы иметь возможность приступить к работе и создать компанию по производству видеоигр. Разумеется, все это при изучении наиболее комплексного содержания с преподавателями, обладающими обширными знаниями.





“

Общие и конкретные цели — это ключ к пониманию того, как далеко вам нужно продвинуться, чтобы достичь своей цели: создать компанию с прочным фундаментом”



Общие цели

- ♦ Освоить функциональные области компаний в секторе видеоигр
- ♦ Всесторонне изучить, как создавать компании, ориентированные на рынок видеоигр





Конкретная цель

- ♦ Обладать широкими знаниями основных элементов для создания компаний, которые могут позиционировать себя на рынке видеоигр

“

Выполнить проект — задача не из легких, но мы уверены, что после прохождения этой программы вы будете иметь четкое представление о том, какие шаги необходимо предпринять для достижения своих профессиональных целей”

03

Руководство курса

Преподаватели с большим профессиональным опытом работы в компаниях, как новых, так и специализирующихся на создании видеоигр, будут отвечать за создание фундамента знаний студента. В их резюме выделяется работа и цели, которых они успешно достигли, что делает их идеальными кандидатами для сопровождения студента в процессе обучения.





“

Преподаватели этого университета обладают высокой квалификацией, так что вы не упустите ни одной детали и сможете узнать, как оптимально создать компанию, производящую видеоигры”

Руководство



Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- Разработчик видеоигр и приложений для нескольких устройств
- Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- Директор программы PS Talents в PlayStation Iberia
- Партнер/директор по производству, маркетингу и операциям в ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Партнер/менеджер по производству и операциям/дизайнер продукции в DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- Онлайн-менеджер в отделе маркетинга в AURUM PRODUCCIONES
- Сотрудник отдела дизайна и лицензирования в LA FACTORÍA DE IDEAS
- Ассистент по операциям в компании DISTRIMAGEN SL., Мадрид (Испания)
- Степень бакалавра коммуникационных наук Мадридского университета Комплутенсе
- Официальная степень магистра в области менеджмента, маркетинга и коммуникаций в Университете Камило Хосе Села, Мадрид
- Степень магистра в области телевизионного производства в IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом



“

*Воспользуйтесь возможностью
узнать о последних достижениях
в этой области, чтобы применить
их в своей повседневной практике”*

04

Структура и содержание

Эта программа состоит из одного модуля, разделенного на 10 тем. В нем студент пройдет через все пункты, необходимые для выполнения цели данного Университетского курса. Начиная с ключей к предпринимательству и заканчивая юридическими аспектами, которые должен знать будущий профессионал, если он хочет создать компанию без каких-либо неудобств.





“

Гарантируйте себе качественный опыт
в видеоиграх благодаря приемам,
которые вы научитесь выполнять
с помощью этой программы”

Модуль 1. Создание компаний по производству видеоигр

- 1.1. Предпринимательство
 - 1.1.1. Предпринимательская стратегия
 - 1.1.2. Предпринимательский проект
 - 1.1.3. Методологии гибкого предпринимательства
- 1.2. Технологические инновации в видеоиграх
 - 1.2.1. Инновации в консолях и периферийных устройствах
 - 1.2.2. Инновации в области захвата движений и *live dealer*
 - 1.2.3. Инновации в области графики и программного обеспечения
- 1.3. Бизнес-план
 - 1.3.1. Сегменты и ценностное предложение
 - 1.3.2. Процессы, ресурсы и ключевые альянсы
 - 1.3.3. Отношения с клиентами и каналы взаимодействия
- 1.4. Инверсия
 - 1.4.1. Вложения в индустрию видеоигр
 - 1.4.2. Критические вопросы для получения инвестиций
 - 1.4.3. Финансирование *стартапов*
- 1.5. Финансы
 - 1.5.1. Доходы и эффективность
 - 1.5.2. Операционные и капитальные расходы
 - 1.5.3. Отчет о прибылях и убытках и баланс
- 1.6. Производство видеоигр
 - 1.6.1. Инструменты моделирования производства
 - 1.6.2. Управление плановым производством
 - 1.6.3. Управление производственным контролем
- 1.7. Управление операциями
 - 1.7.1. Разработка, расположение и обслуживание
 - 1.7.2. Управление качеством
 - 1.7.3. Управление запасами и цепочкой поставок





- 1.8. Новые модели онлайн-распределения
 - 1.8.1. Модели онлайн-логистики
 - 1.8.2. Прямые онлайн поставки и SaaS
 - 1.8.3. Прямая поставка
- 1.9. Устойчивость
 - 1.9.1. Устойчивое создание стоимости
 - 1.9.2. ESG (экологическое, социальное и корпоративное управление)
 - 1.9.3. Устойчивое развитие в стратегии
- 1.10. Правовые аспекты
 - 1.10.1. Интеллектуальная собственность
 - 1.10.2. Промышленная собственность
 - 1.10.3. GDPR

“ Образовательная
система **TECH** поможет
вам понять концепции
в ясной и четкой форме”

05

Методика обучения

TECH — первый в мире университет, объединивший метод **кейс-стади** с **Relearning**, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

TECH подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”



Самые обширные учебные планы на международном уровне

ТЕСН характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в ТЕСН, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

Модель ТЕСН является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”

Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения — *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения — прямой путь к успеху.



Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию"

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).

Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



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.



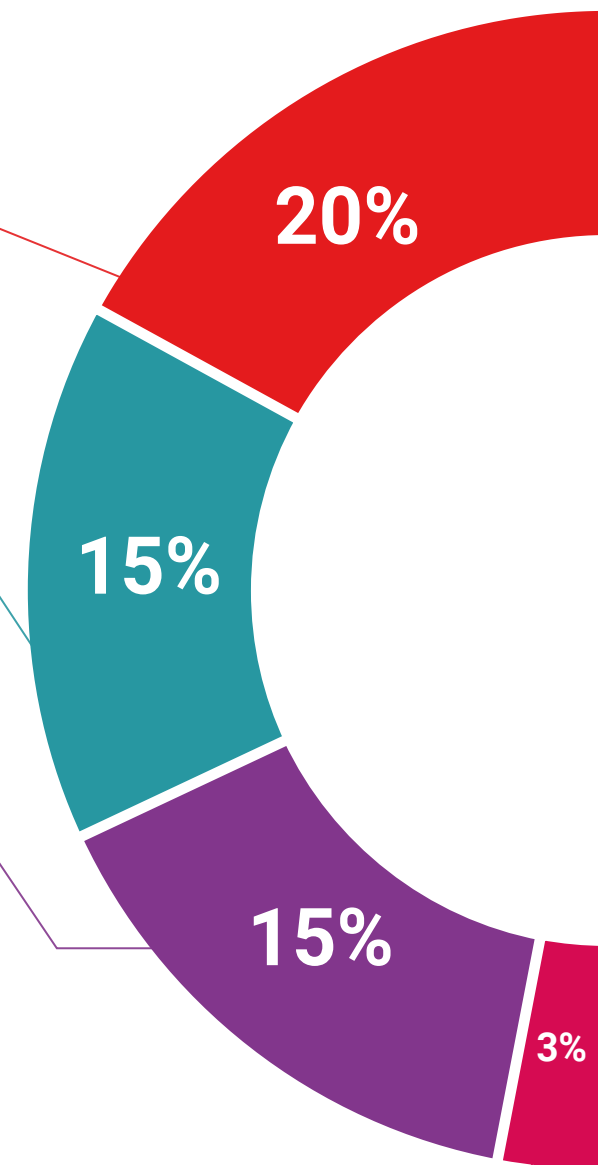
Интерактивные конспекты

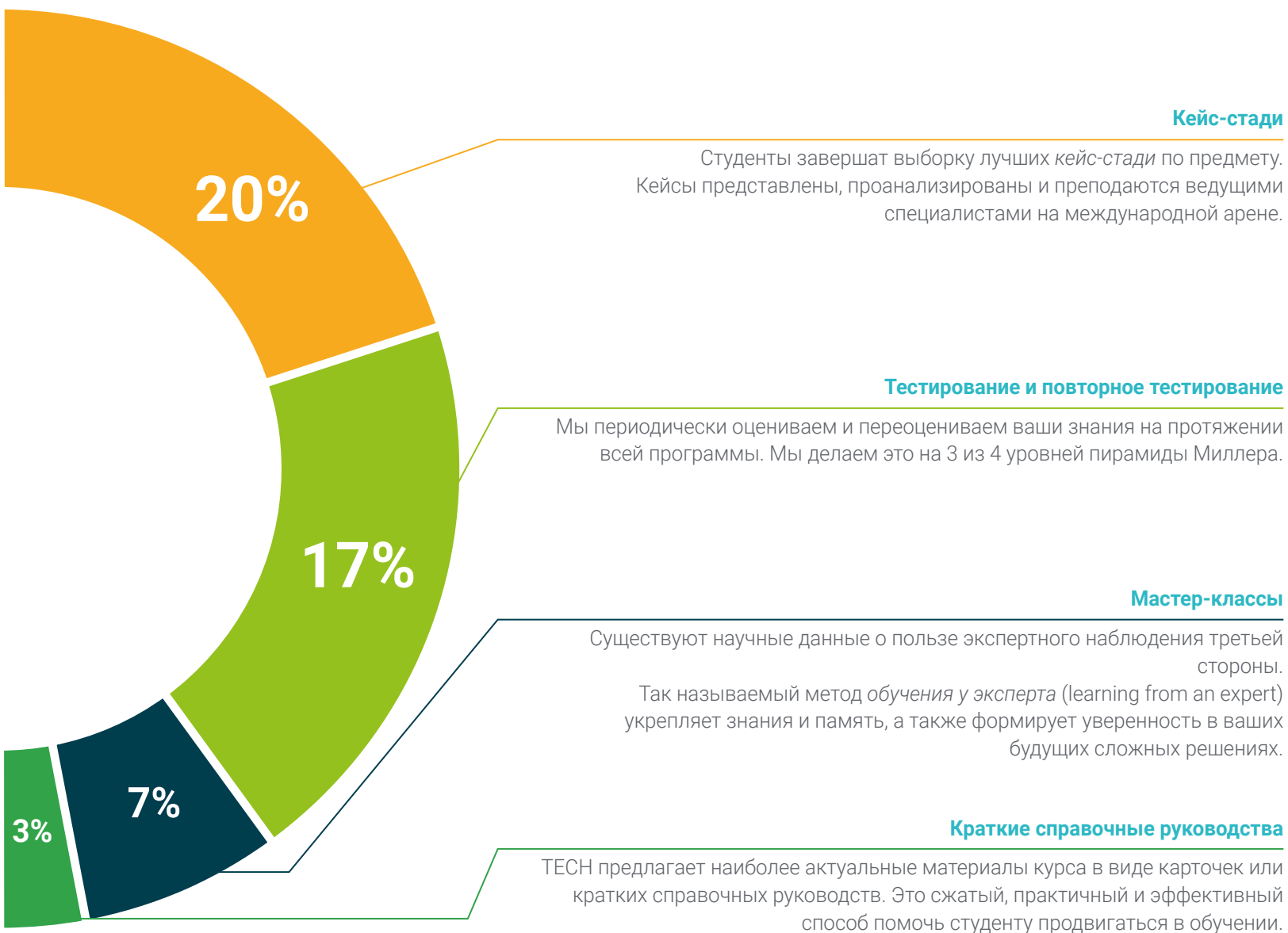
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





06

Квалификация

Университетский курс в области создания компаний по разработке 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 создания компаний по разработке 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 создания компаний по разработке видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*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 Языки



Университетский курс
Создание компаний по
разработке видеоигр

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

Университетский курс

Создание компаний по разработке видеоигр