

Университетский курс

Специализация по индустрии 3D-видеоигр



tech технологический
университет

Университетский курс Специализация по индустрии 3D-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/3d-video-game-industry-specialist

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

Создание определенной эстетической линии при работе над проектом видеоигры является основополагающим моментом. Так же, как и использование основного программного обеспечения для создания элементов и редактирования изображений. Именно поэтому индустрия в этом секторе все чаще требует профессионалов с такими знаниями, которые они смогут усовершенствовать, пройдя курс этой программы, предлагаемой TECH. Эта программа, созданная экспертами в области технологий и цифровых развлечений, включает в себя новейшую информацию, связанную с управлением художественными и 3D-проектами в виртуальной реальности, от контекстуализации и реализации *трубопроводов* до разработки персонажей и сценариев. Все это в удобном формате 100% онлайн, с помощью которого вы можете совершенствовать свои навыки интеграции и разработки, где бы вы ни находились, и с расписанием, полностью адаптированным к вашим возможностям.



““

Лучшая программа на академическом рынке для работы в области управления 3D-проектами в видеоиграх из любого места и с расписанием, полностью адаптированным к вашим возможностям”

Работа в таких крупных компаниях, как PlayStation или Nintendo, – мечта многих специалистов, посвятивших свою профессиональную деятельность созданию, дизайну и управлению проектами, связанными с миром видеоигр. Это бурно развивающийся сектор, движимый технологическим прогрессом, в котором с каждым годом внедряются все более сложные и инновационные технологии. Среди них владение 3D-стратегиями, применяемыми в виртуальной и дополненной реальности, является одним из самых востребованных, поэтому каждый, кто хочет добиться успеха в этом секторе, должен досконально знать его тонкости и особенности.

Стремление TESH к профессиональному росту своих студентов привело к разработке данного Университетского курса именно для того, чтобы они могли этого достичь. Это современная программа, включающая в себя самую актуальную информацию об искусстве и 3D в индустрии видеоигр. Благодаря 150 часам междисциплинарного обучения студенты смогут изучить типичные проблемы, а также решения и потребности, которые обычно возникают при работе над проектами такого рода. Кроме того, вы погрузитесь в создание библиографии и брифинга, а также в создание сценариев, персонажей и ассетов.

И все это в удобном и доступном формате 100% онлайн, без расписания и очных занятий, что позволит вам совмещать курс программы с любой другой работой или учебной деятельностью. Таким образом, это уникальная возможность отточить свои профессиональные навыки и адаптировать свой профиль к требованиям современного спроса, увеличив свои шансы на успех благодаря прохождению обучения, разработанного специально для этого.

Данный **Университетский курс в области специализации по индустрии 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 предлагает вам динамичность и профессионализм в удобном формате 100% онлайн”

“

Вы будете иметь доступ к Виртуальному кампусу с любого устройства с подключением к интернету. Вы даже сможете скачать все материалы для работы в автономном режиме”

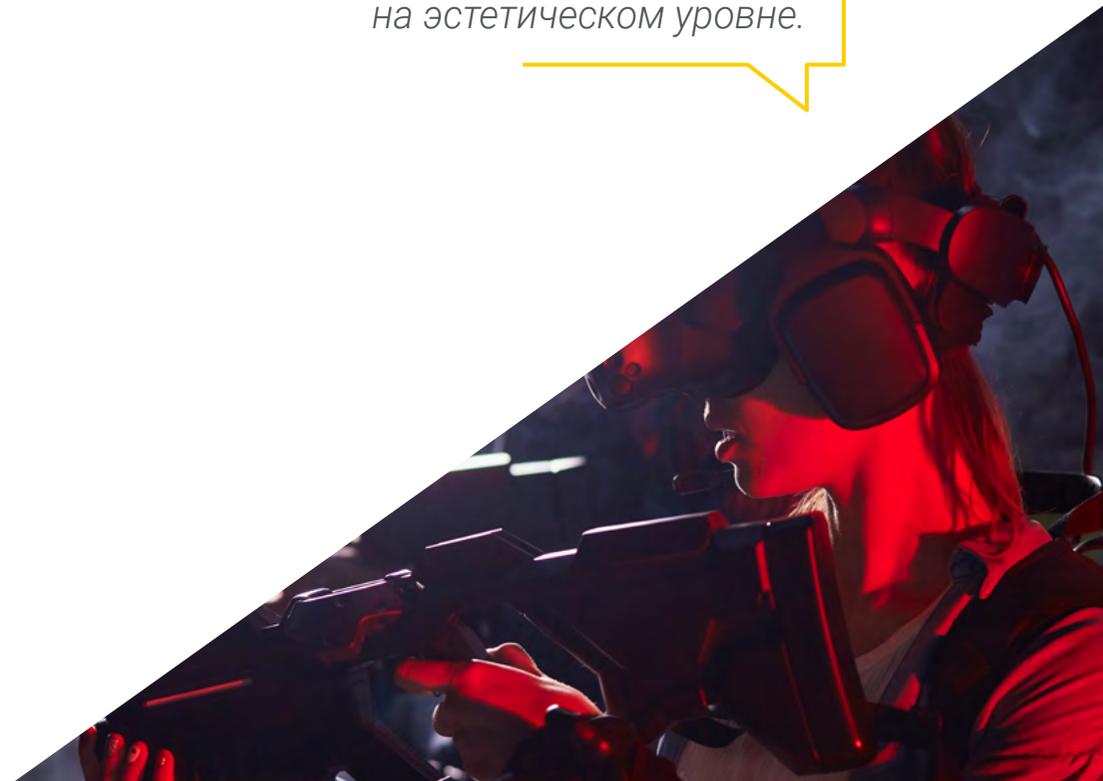
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 вам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная известными экспертами.

Хотите уметь создавать более профессиональные и эффективные библиографии и брифинги? С помощью этого Университетского курса вы добьетесь этого менее чем за 6 недель.

Вы сможете отточить свои навыки в поиске референсов, а также в анализе конкурентов на эстетическом уровне.



02

Цели

TECH и его команда экспертов в области технологий и видеоигр разработали этот Университетский курс с целью, чтобы профессионалы, стремящиеся стать настоящими специалистами в 3D-индустрии, могли достичь этого с помощью программы, которая соответствует их потребностям и потребностям отрасли. Исходя из этого, они создали академический курс с высоким уровнем подготовки, который включает в себя самую последнюю и актуальную информацию, а также лучшие педагогические инструменты, чтобы студенты могли получить максимальную отдачу и превзойти свои ожидания.



“

Университетский курс, который превзойдет
ваши самые высокие академические
ожидания благодаря лучшему теоретическому,
практическому и дополнительному содержанию”

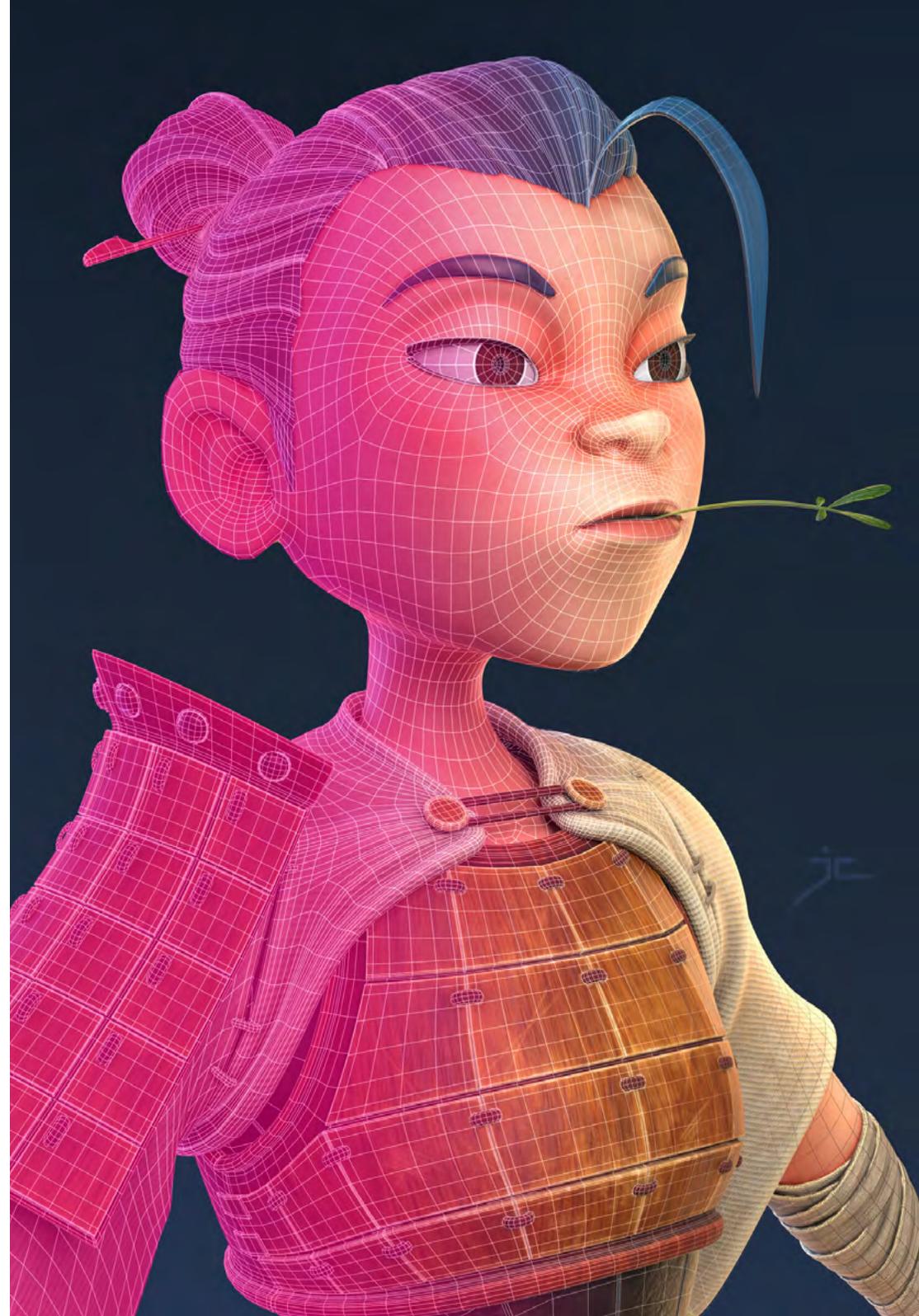


Общие цели

- ◆ Получить специализированные знания в области виртуальной реальности
- ◆ Определять ассеты и персонажей и интегрировать их в виртуальную реальность
- ◆ Проанализировать важность звукового сопровождения в видеоиграх

“

Если в ваши задачи входит овладение самыми сложными техниками интеграции персонажей в сценарии и тесты, этот Университетский курс поможет вам их достичь”





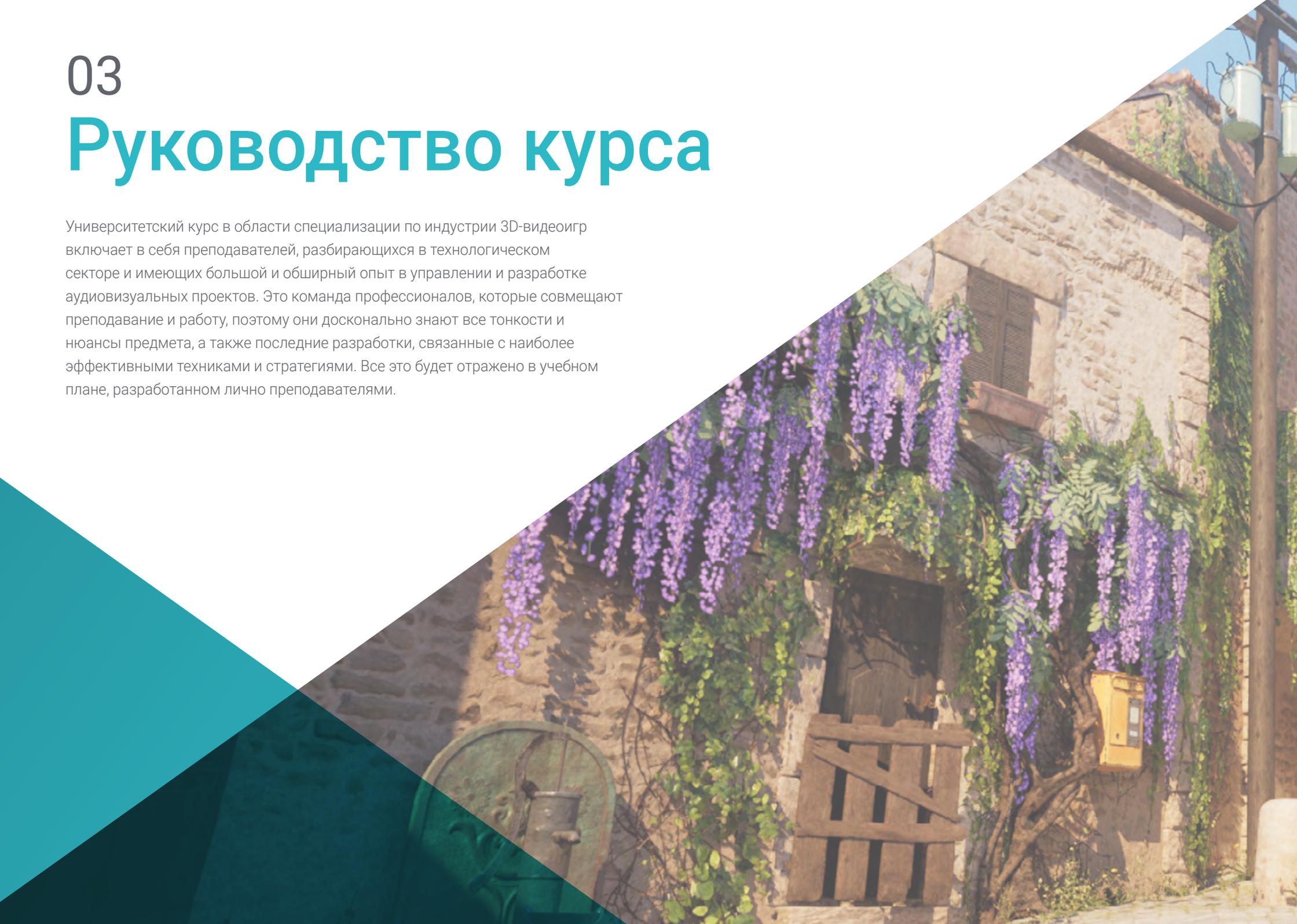
Конкретные цели

- ♦ Изучить программное обеспечение для создания 3D-моделей и редактирования изображений
- ♦ Анализировать возможные проблемы и способы их решения в 3D-проектах в виртуальной реальности
- ♦ Быть способным определить эстетику и стиль для создания художественного оформления видеоигры
- ♦ Определить источники вдохновения для поиска эстетики
- ♦ Оценить ограничения времени при разработке художественного стиля
- ♦ Создавать ассеты и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Создавать персонажей и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Оценить важность звука и звуковых эффектов в видеоигре

03

Руководство курса

Университетский курс в области специализации по индустрии 3D-видеоигр включает в себя преподавателей, разбирающихся в технологическом секторе и имеющих большой и обширный опыт в управлении и разработке аудиовизуальных проектов. Это команда профессионалов, которые совмещают преподавание и работу, поэтому они досконально знают все тонкости и нюансы предмета, а также последние разработки, связанные с наиболее эффективными техниками и стратегиями. Все это будет отражено в учебном плане, разработанном лично преподавателями.



“

Вы будете пользоваться поддержкой преподавателей, хорошо разбирающихся в 3D-анимации, и сможете совершенствовать свои навыки под руководством настоящих профессионалов”

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

Преподаватели

Д-р Прадана Санчес, Ноэль

- ♦ Специалист по Rigging и 3D-анимации для видеоигр
- ♦ Графический 3D-художник в Dog Lab Studios
- ♦ Продюсер в Imagine Games, руководство командой разработчиков видеоигр
- ♦ Графический художник в Wildbit Studios, работа с 2D и 3D проектами
- ♦ Преподавательский опыт в ESNE и в CFGS в области 3D-анимации: игры и образовательные среды
- ♦ Степень бакалавра в области дизайна и разработки видеоигр в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- ♦ Степень магистра в области профессиональной подготовки в Университет короля Хуана Карлоса
- ♦ Специалист по Rigging и 3D-анимации от Voxel School



04

Структура и содержание

Эта программа была разработана командой преподавателей на основе двух фундаментальных критериев: во-первых, наиболее строгая и инновационная информация, взятая из основных источников в секторе видеоигр, и, во-вторых, следование требовательным стандартам качества, которые определяют этот университет. Таким образом, удалось сформировать динамичную и междисциплинарную программу, в которой, помимо лучшего теоретического содержания, студент получает часы практического и дополнительного материала для индивидуальной работы, адаптированной к его потребностям в совершенствовании своих профессиональных навыков.



“

Программа включает в себя эксклюзивный модуль, посвященный звуку в 3D-видеоиграх, с помощью которого вы сможете поработать над дизайном саундтрека, звуковыми эффектами и голосами персонажей”

Модуль 1. Искусство и 3D в игровой индустрии

- 1.1. 3D-проекты в виртуальной реальности
 - 1.1.1. Программное обеспечение для создания 3D-моделей
 - 1.1.2. Программное обеспечение для редактирования изображений
 - 1.1.3. Виртуальная реальность
- 1.2. Типичные проблемы, решения и потребности проекта
 - 1.2.1. Потребности проекта
 - 1.2.2. Возможные проблемы
 - 1.2.3. Решение
- 1.3. Изучение эстетической линии для создания художественного стиля в видеоиграх: от дизайна игры к созданию 3D-искусства
 - 1.3.1. Выбор целевой аудитории видеоигры. Какую публику мы хотим привлечь?
 - 1.3.2. Художественные возможности разработчика
 - 1.3.3. Окончательное определение эстетической линии
- 1.4. Поиск ссылок и анализ конкурентов на эстетическом уровне
 - 1.4.1. Pinterest и подобные веб-сайты
 - 1.4.2. Создание модельных листов
 - 1.4.3. Поиск конкурентов
- 1.5. Создание документа концепции проекта и брифинга
 - 1.5.1. Создание документа концепции проекта
 - 1.5.2. Создание документа концепции проекта
 - 1.5.3. Разработка брифинга
- 1.6. Сценарии и ассеты
 - 1.6.1. Планирование производства ассетов для уровней
 - 1.6.2. Разработка сценария
 - 1.6.3. Дизайн ассетов
- 1.7. Интеграция ассетов в уровни и тестирование
 - 1.7.1. Процесс интеграции в уровни
 - 1.7.2. Текстуры
 - 1.7.3. Последние штрихи





- 1.8. Персонажи
 - 1.8.1. Планирование производства персонажей
 - 1.8.2. Дизайн персонажей
 - 1.8.3. Дизайн ассетов для персонажей
- 1.9. Интеграция персонажей в сценарии и тестирование
 - 1.9.1. Процесс интеграции персонажей с в уровни
 - 1.9.2. Потребности проекта
 - 1.9.3. Анимация
- 1.10. Звук в 3D-видеоиграх
 - 1.10.1. Интерпретация проектного досье для создания звуковой идентичности видеоигры
 - 1.10.2. Процессы композиции и производства
 - 1.10.3. Создание музыкального сопровождения
 - 1.10.4. Создание звуковых эффектов
 - 1.10.5. Озвучивание



Совершенствуйтесь вместе с TECH и пройдите обучение, которое поднимет вашу профессиональную карьеру до уровня требований таких крупных компаний, как Tencent, Blizzard или Ubisoft”

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

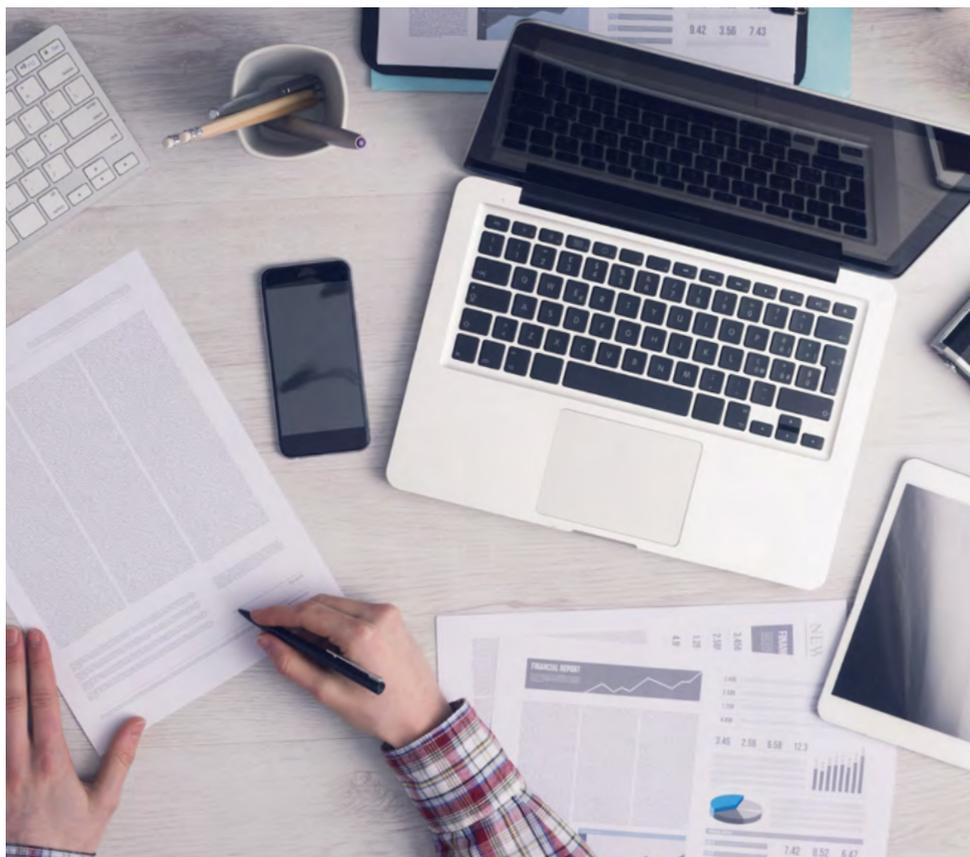
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

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.



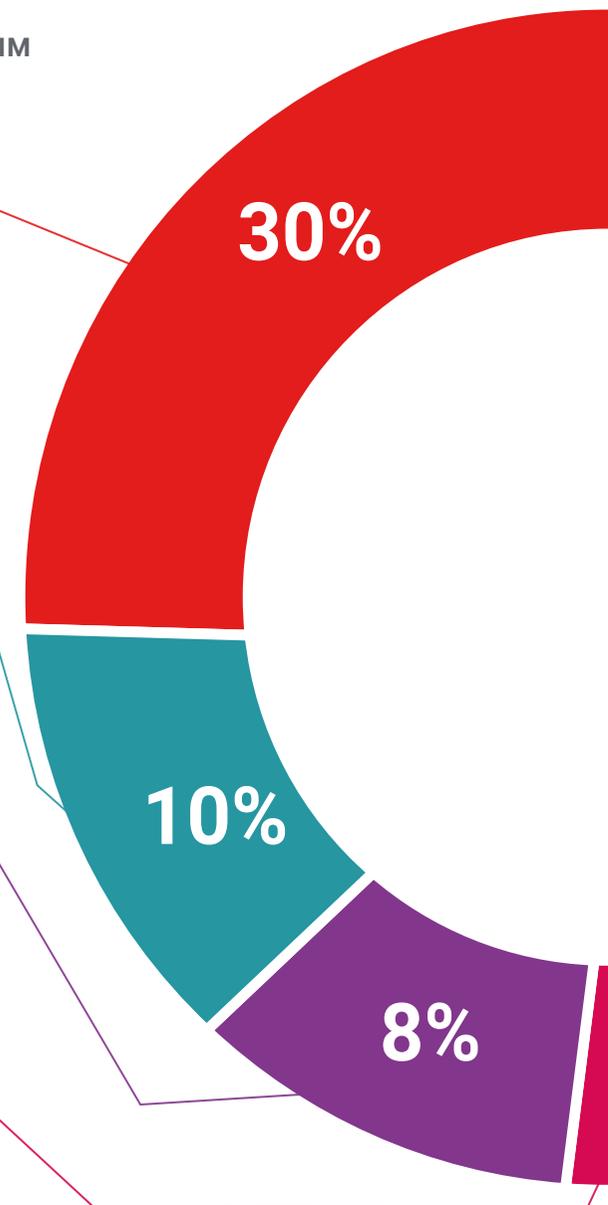
Практика навыков и компетенций

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

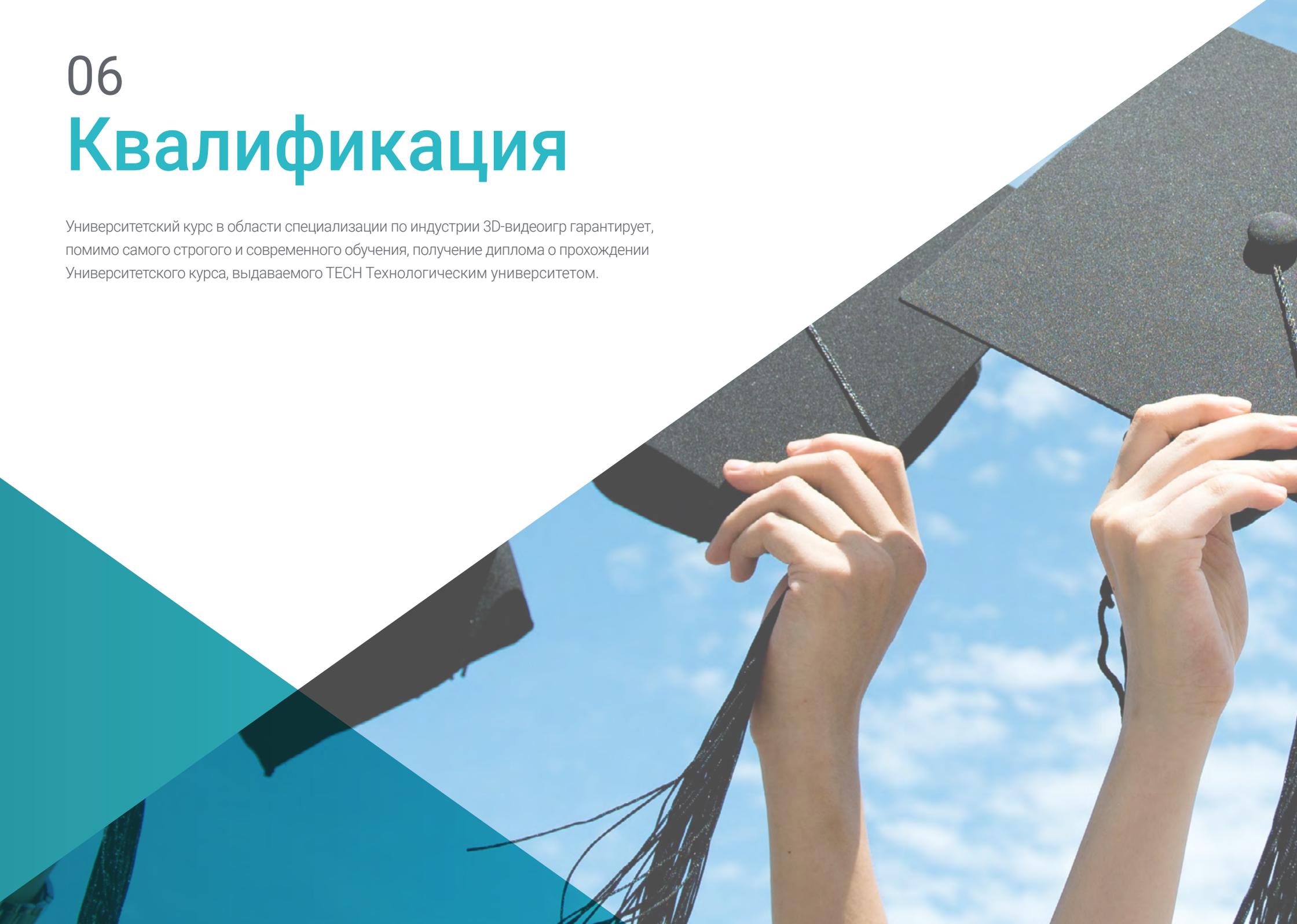
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области специализации по индустрии 3D-видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Университетский курс в области специализации по индустрии 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 **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH 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 специализации по индустрии 3D-видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Институты

Знания Настоящее Качество

Веб обучение 3D-видеоигр

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Специализация по индустрии
3D-видеоигр

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

Университетский курс

Специализация по индустрии 3D-видеоигр