

# Университетский курс Управление проектами по видеоиграм



## Университетский курс Управление проектами по видеоиграм

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/video-game-project-management](http://www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/video-game-project-management)

# 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

Управление проектами — задача, от которой зависит правильное функционирование компании. В компании, занимающейся разработкой видеоигр, важно иметь человека, отвечающего за эту задачу, чтобы оптимизировать организационные, технологические и экономические ресурсы. По этой причине данная программа готовит студентов к получению всех необходимых знаний для выполнения этой важной роли в компании по производству видеоигр. Благодаря онлайн-методике вы можете изучать программу в удобное для вас время, без стресса и давления.



“

Узнайте, как правильно применять  
техники, ресурсы и рекомендации для  
эффективного управления проектами  
по видеоиграм”

Компаний, производящих цифровые игры для аудитории всех возрастов, становится все больше и больше. Но не стоит забывать, что есть определенные аспекты, которые необходимо знать, чтобы проект засиял на рынке. По этой причине важно, чтобы в компании был человек, отвечающий за управление проектами по видеоиграм.

Их основные функции варьируются от знания этапов разработки концепции, запуска и реализации игры до подготовки руководств по разработке игры. Издание и маркетинг продукта также входит в обязанности менеджера проекта. На первый взгляд может показаться, что это очень много, но данная программа была разработана таким образом, чтобы обобщить все знания, необходимые для выполнения этих задач, в одном модуле.

По этой причине команда преподавателей, состоящая из профессионалов, имеющих опыт выполнения подобных задач в компаниях, занимающихся разработкой видеоигр, разработала полный учебный план, в котором не упущен ни один аспект, который необходимо учитывать для успешного трудоустройства.

В ТЕСН также продумали все до мелочей. Помимо того, что студенты могут пройти обучение в любой точке мира благодаря онлайн-режиму, в программу включены методики преподавания с доказанной эффективностью. Об этом свидетельствует методика *Relearning*, которая заключается в повторении ключевых понятий от 8 до 16 раз преподавателем, чтобы обеспечить усвоение необходимых знаний.

Данный **Университетский курс в области управления проектами по видеоиграм** 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



*Преподаватели этого курса отбирают наиболее важные понятия каждого предмета и представляют их вам в виде интерактивных мультимедийных элементов. Научные исследования показали, что это улучшает усвоение знаний”*

“

*Чем больше вы практикуетесь, тем быстрее вы сможете развить соответствующие навыки. В TESH Технологический университет мы заботимся об этом, следуя модели компетенций Миллера, которая состоит из иммерсивного обучения по каждому предмету”*

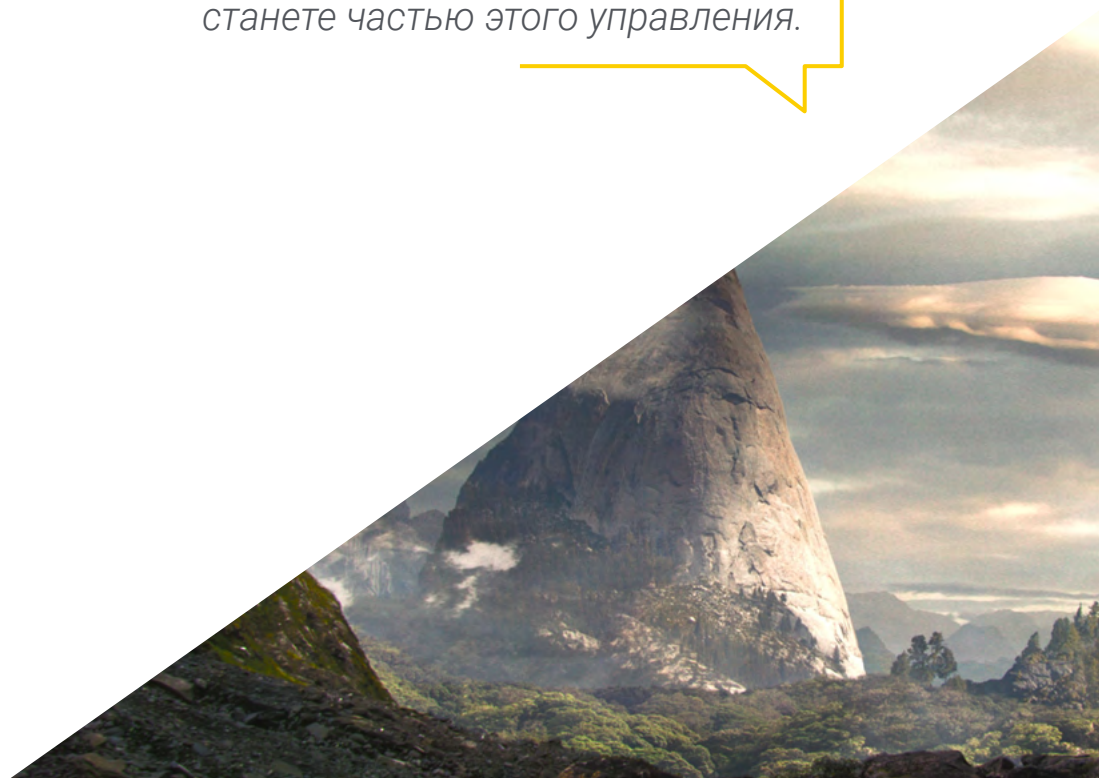
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

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.

*Часть этого процесса заключается в правильном управлении изданием и маркетингом видеоигры, которую компания хочет запустить.*

*Управление ресурсами является основополагающим в любой компании. Пройдя эту программу, вы также станете частью этого управления.*



# 02

## Цели

Благодаря как конкретным, так и общим целям, студент сможет успешно достигнуть их в конце этого Университетского курса. Все они направлены на процветание компании с помощью понятий, подчеркивающих потребности управления проектами, которые способствуют росту компании.





“

Узнайте о классификации видеоигр, которая напрямую влияет на развитие проекта”



## Общие цели

---

- ♦ Глубоко понимать и разрабатывать проекты видеоигр
- ♦ Глубоко изучить влияние на управление проектами и руководство командой





## Конкретная цель

---

- ♦ Знать в деталях функционирование и управление проектами

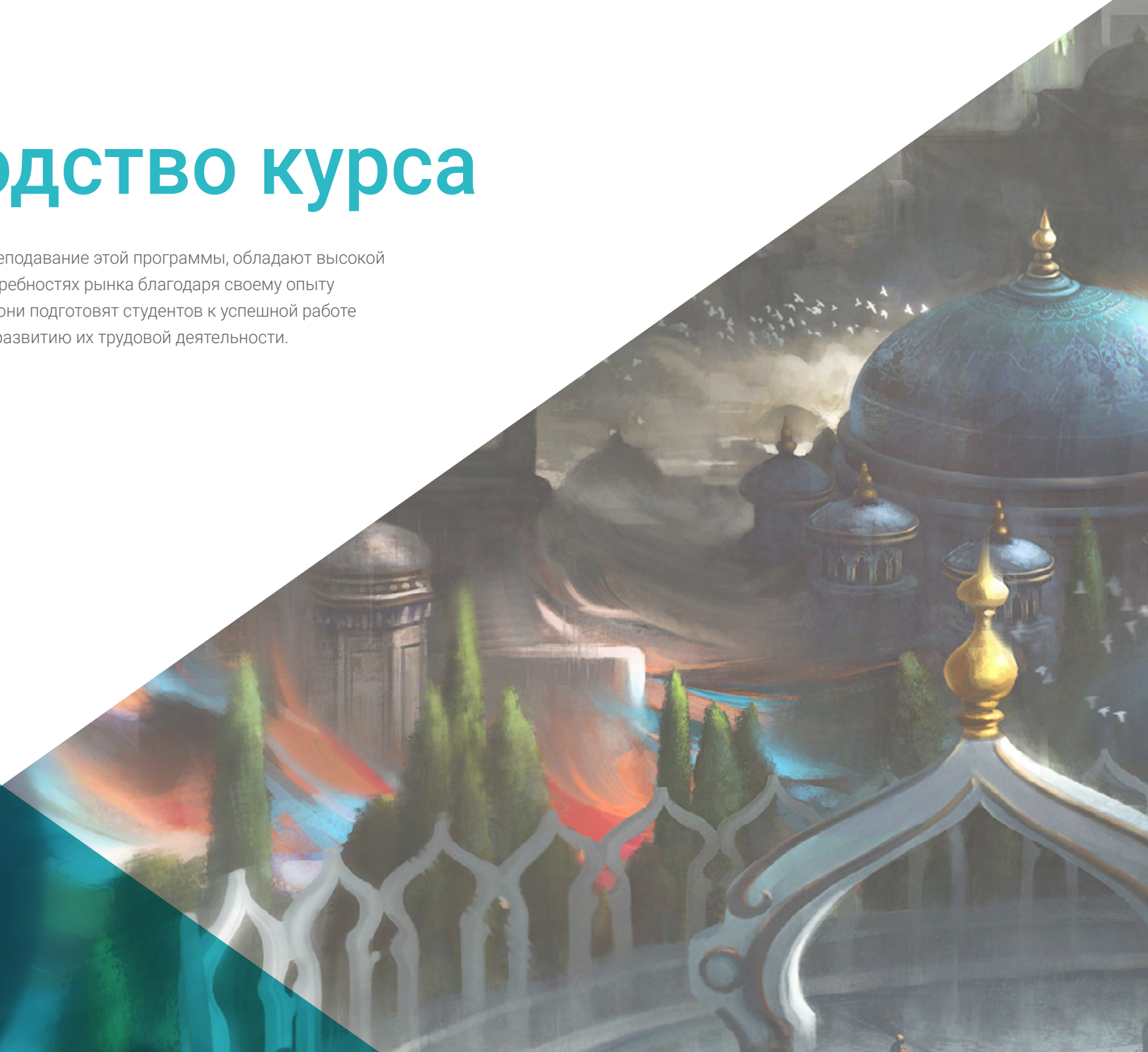
“

Хорошее управление начинается с хорошего фундамента, и этим фундаментом станут знания, которые вы получите на этом Университетском курсе”

03

# Руководство курса

Специалисты, отвечающие за преподавание этой программы, обладают высокой квалификацией. Они знают о потребностях рынка благодаря своему опыту работы в этой области. Поэтому они подготовят студентов к успешной работе в этом секторе и оптимальному развитию их трудовой деятельности.



“

Благодаря преподавательскому составу этой программы вы улучшите свою профессиональную карьеру и сможете претендовать на более специализированные и ответственные должности”

## 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



## Преподаватели

**Г-н Гарсия Фернандес, Хуан Карлос**

- ♦ Дизайнер и продюсер видеоигр
- ♦ Продюсер видеоигр в PlayStation Talents
- ♦ QA-тестер электронных игр в PlayStation Talents
- ♦ Степень бакалавра в области дизайна и разработки видеоигр в Университете UDIT академического образования

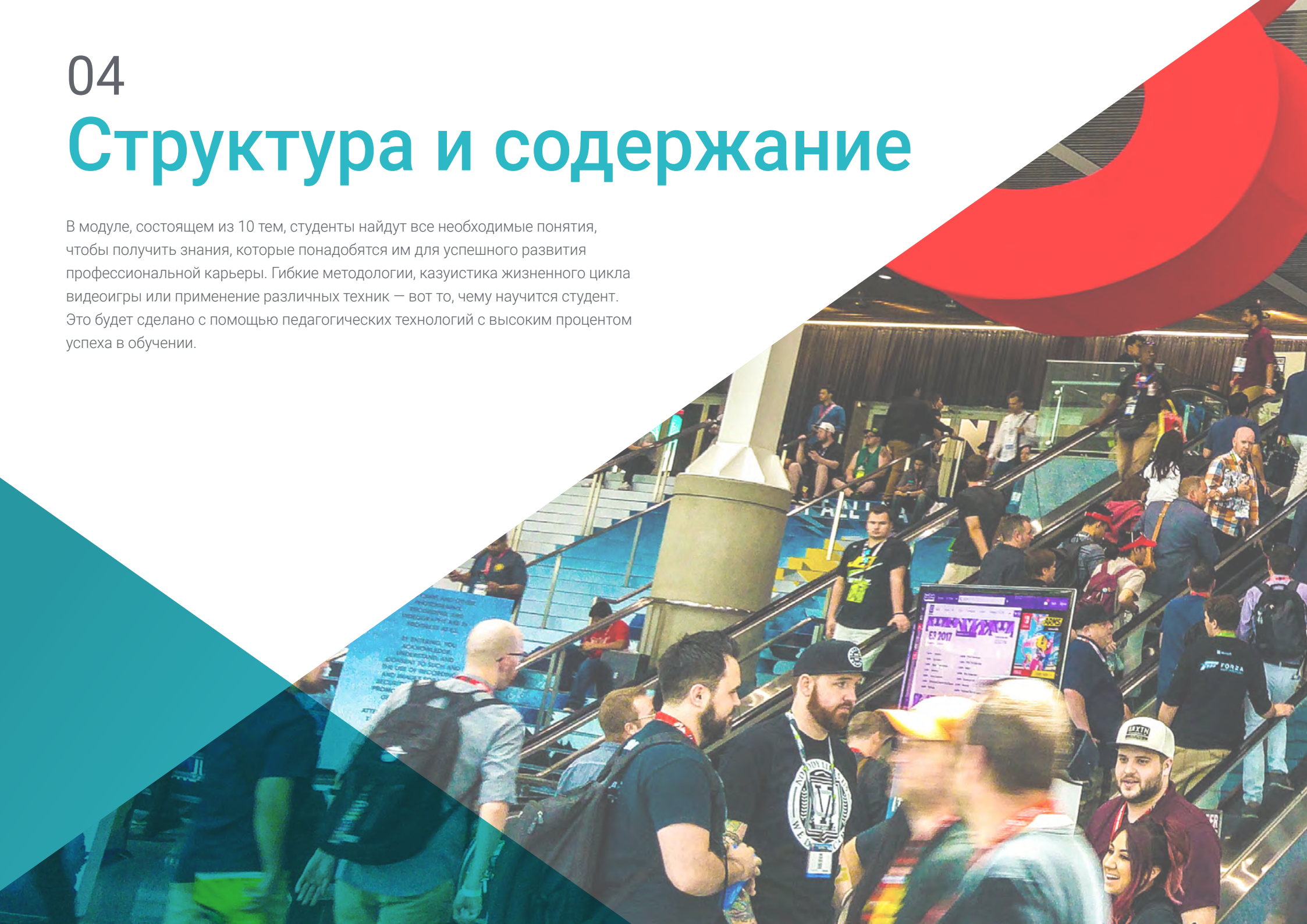
“

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

# 04

## Структура и содержание

В модуле, состоящем из 10 тем, студенты найдут все необходимые понятия, чтобы получить знания, которые понадобятся им для успешного развития профессиональной карьеры. Гибкие методологии, казуистика жизненного цикла видеоигры или применение различных техник — вот то, чему научится студент. Это будет сделано с помощью педагогических технологий с высоким процентом успеха в обучении.



“

Мы разработали учебный план, в котором вы найдете все необходимые ресурсы, чтобы сделать ваше обучение приятным и выгодным”

## Модуль 1. Управление проектами

- 1.1. Жизненный цикл проекта видеоигры
  - 1.1.1. Концептуальная и предпроизводственная фаза
  - 1.1.2. Производственная фаза и заключительные этапы
  - 1.1.3. Постпроизводственная фаза
- 1.2. Проекты видеоигр
  - 1.2.1. Жанры
  - 1.2.2. *Серьезные игры*
  - 1.2.3. Поджанры и новые жанры
- 1.3. Архитектура проекта видеоигры
  - 1.3.1. Внутренняя архитектура
  - 1.3.2. Отношения между элементами
  - 1.3.3. Холистический взгляд на видеоигру
- 1.4. Видеоигры
  - 1.4.1. Игровые аспекты видеоигр
  - 1.4.2. Игровой дизайн
  - 1.4.3. Геймификация
- 1.5. Техника видеоигр
  - 1.5.1. Внутренние элементы
  - 1.5.2. Движки для видеоигр
  - 1.5.3. Влияние техники и маркетинга на дизайн
- 1.6. Разработка концепции, запуск и реализация проектов
  - 1.6.1. Предварительная разработка
  - 1.6.2. Фазы разработки видеоигр
  - 1.6.3. Фазы разработки видеоигр
- 1.7. Управление организацией проекта видеоигры
  - 1.7.1. Команда разработчиков и издатель
  - 1.7.2. Операционная команда
  - 1.7.3. Отдел продаж и маркетинга



- 1.8. Руководства по разработке видеоигр
  - 1.8.1. Руководство по дизайну и технике видеоигр
  - 1.8.2. Руководство для разработчиков видеоигр
  - 1.8.3. Руководство по требованиям и техническим характеристикам
- 1.9. Издательство и маркетинг видеоигр
  - 1.9.1. Подготовка к *kick off* видеоигры
  - 1.9.2. Цифровые каналы коммуникации
  - 1.9.3. *Delivery*, прогресс и мониторинг успеха
- 1.10. Agile-методологии, применимые к проектам видеоигр
  - 1.10.1. *Дизайн и визуальное мышление*
  - 1.10.2. *Бережливый старт*
  - 1.10.3. *Разработка и продажа Scrum*

“Создано профессионалами  
для будущих экспертов  
в области управления  
проектами по видеоиграм”

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.



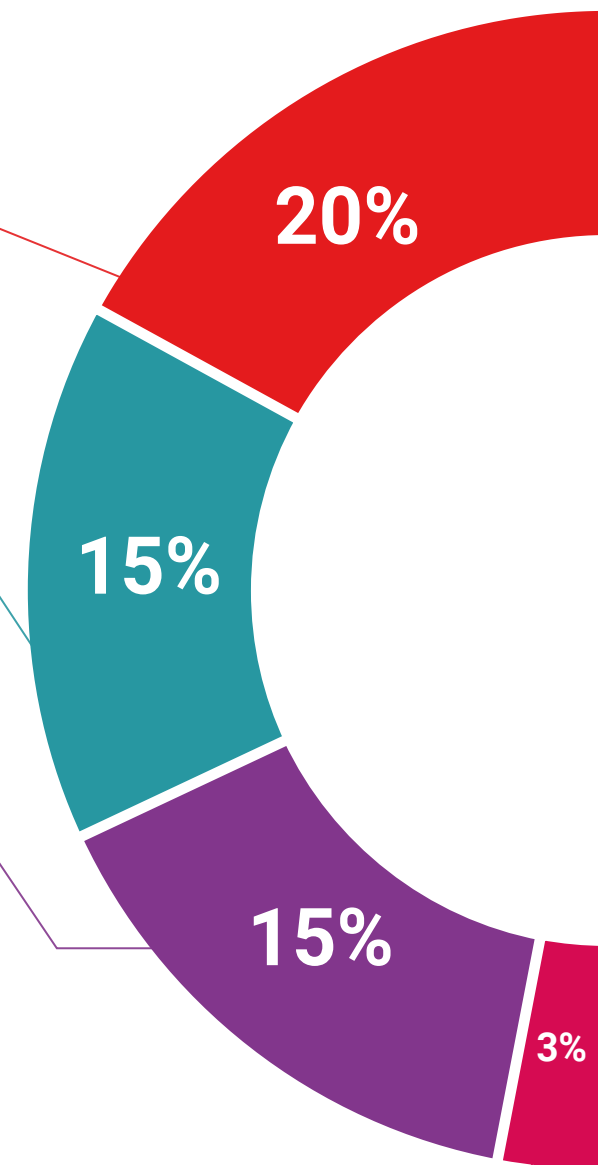
#### Интерактивные конспекты

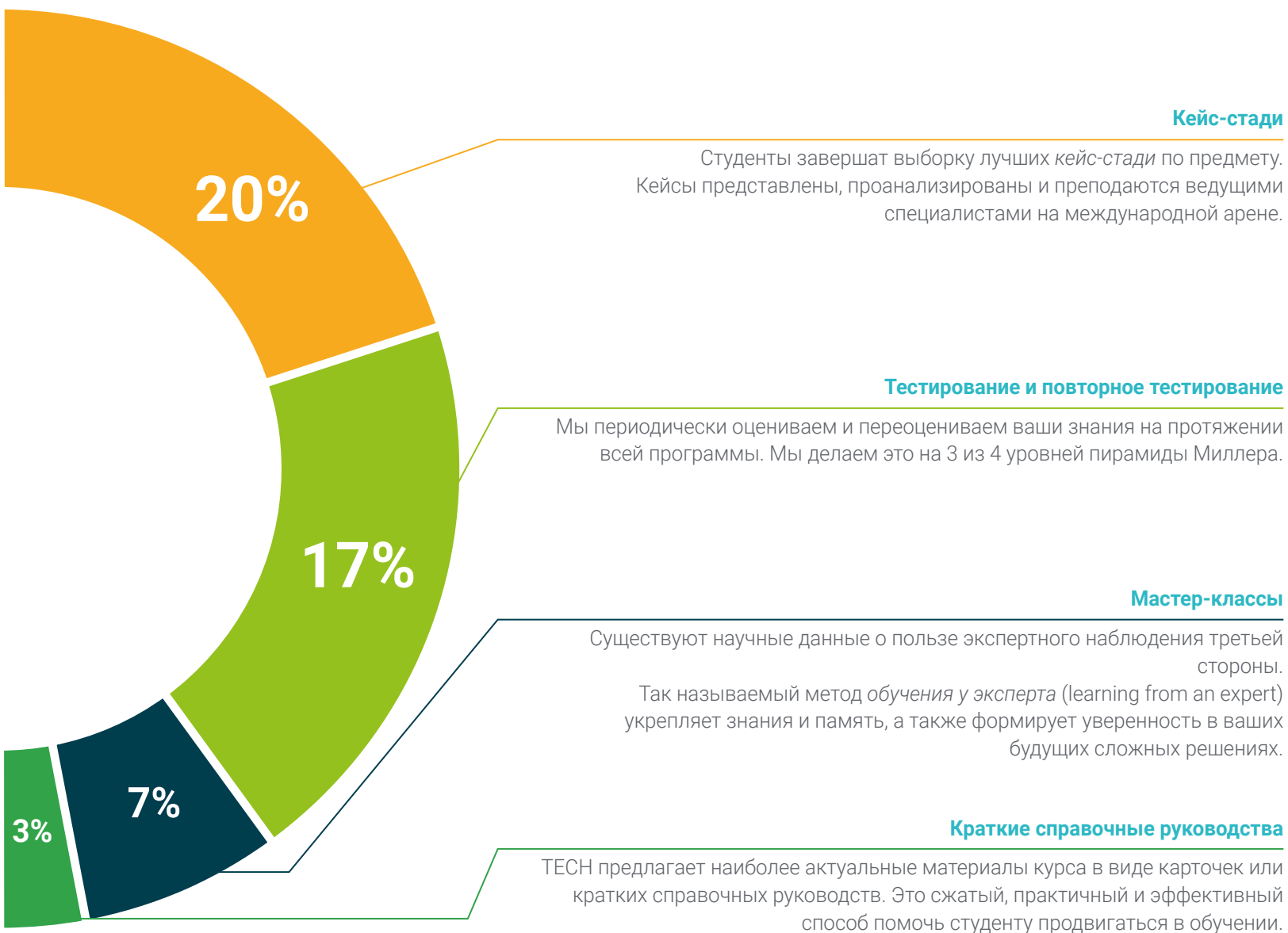
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была 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 управления проектами по видеоиграм гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Университетский курс в области управления проектами по видеоиграм** 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 управления проектами по видеоиграм**

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  
Управление проектами  
по видеоиграм

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

# Университетский курс Управление проектами по видеоиграм

