校级硕士
视频游戏艺术

tech 科学技术大学

tech 科学技术大学

校级硕士
视频游戏艺术

- 模式:**在线**
- 时间:**12个月**
- 学历:**TECH科技大学**
- 时间:**16小时/周**
- 时间表:**按你方便的**
- 考试:**在线**

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/professional-master-degree/master-art-video-games

目录

01 介绍 4

02 目标 8

03 能力 12

04 课程管理 16

05 结构和内容 20

06 方法 30

07 学位 38

01

介绍

多年来，艺术在任何视频游戏的发展中都具有无可比拟的分量。从因其原创艺术路线而脱颖而出的独立游戏，如《Gris》或《Hollow Knight》，到壮观的三A级电子游戏，如《战神》或《光环无限》，艺术指导的要求非常高，专业人士必须保持高水平的技能和知识，才能在行业中取得成功。该技术课程满足了这一专业需求，为所有希望致力于电子游戏艺术的艺术家和专业人士提供了一个独特的培训选择，并得到了大学舞台上最好的学术方法的支持。

你将学会如何在对你最有利的艺术社区，社交网络和专业环境中脱颖而出"

不足为奇的是，艺术对于独立工作室和微软，索尼等巨头来说都变得越来越重要，因为图形引擎和硬件的改进已经将这个行业推向了以前无法想象的质量高度。艺术团队的规模和相关性都在增加，这也使得视频游戏市场上出现了许多工作机会。

这个TECH学位汇集了电子游戏行业中最重要和最新的艺术信息，以现代的眼光涵盖了当今行业中最常见的艺术程序，以及开发一个专业的投资组合，使其能够脱颖而出，有志于领导著名的艺术团队。

所有这些都是由高素质的专业人员开发的综合资格，由世界上最大的在线学术机构提供支持。由于他的经验，整个教学大纲丰富了艺术设计师的软件和社会网络的最新发展，以及最完整的理论，如体积，美学，颜色或最雄心勃勃的艺术项目中的人体解剖学等感兴趣的话题。

应该指出的是，该学位的形式也是100%在线的，这使得它有可能与各种个人和职业责任相结合。所有的教学材料从第一天起就可以下载，学生可以从任何有互联网连接的设备上获取。

这个**视频游戏艺术校级硕士**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- 由电子游戏艺术专家介绍案例研究的发展情况
- 该书的内容图文并茂，示意性强，突出实用性，为那些专业实践中必不可少的学科提供了实用信息
- 可以利用自我评估过程来改善学习的实际练习
- 其特别强调创新方法
- 理论讲座，给专家的问题和个人反思工作
- 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

> 你将掌握Photoshop和Clip Studio Paint等工具，使它们适应最苛刻的工作节奏"

把你在艺术审美方面的知识和技能提高到一个新的水平，用市场上最好的工具锻造你自己的风格"

你将在这个行业中脱颖而出，艺术家的优秀作品会得到认可，如《津岛之鬼》或《哈迪斯》。

你将加强你的专业组合，使其对领先的艺术团队具有吸引力。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习，通过这种方式，专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

02

目标

由于视频游戏的艺术在今天是如此相关，这个学位的目的是为所有专业人士和对这个领域感兴趣的人提供最好的培训，以便在这个行业取得成功。全面的内容考察了整个艺术之旅，从专业绘画到体积，色彩和姿势，这个学位的毕业生将准备好超越他们自己最宏伟的目标。

你将在一流的技术和教学团队的陪伴下，一步步实现你的职业目标"

总体目标

- 开发专业质量的作品
- 为视频游戏行业创建一个专门的组合
- 拓展你的绘画技巧
- 了解视频游戏中的艺术产业如何运作
- 提高团队合作技能
- 分析行业中的不同职位
- 拓宽设计知识
- 促进以专业的方式展示作品
- 加深你的技术艺术知识
- 将你的职业生涯集中到你的梦想工作上

具体目标

模块1.专业绘画

- 了解艺术家所使用的主要材料
- 学习如何进行数字草图与传统草图的对比
- 研究复杂几何图形的简化问题
- 改善线描

模块2.体积

- 深化从2D到3D的差异
- 培养平面和解剖学中的阴影知识
- 根据所选择的风格，了解不同类型的阴影
- 知道如何根据视角和颜色来应用体积

模块3.美学

- 研究不同的现代风格和教规
- 深入研究人类的风格化
- 发展自己的风格
- 增强作品的视觉叙事性

模块4.颜色

- 理解光的行为和它的传播
- 评估光线，色调，饱和度和对比度的不同方面
- 研究应用色彩的不同技术
- 了解色彩在视频游戏艺术中的重要性

模块5.行业内的方案

- 进一步了解目前行业内使用的不同程序
- 了解Photoshop, Clip Studio Paint和Procreate之间的区别
- 掌握Photoshop的界面和工具
- 学习如何对传统媒体进行专业的数字化处理

模块6.视频游戏行业中的2D

- 分析当今数字娱乐业的状况
- 加深对行业内需求的不同类型艺术家的了解
- 研究艺术家在一个横向工作组中的不同角色的整合
- 认识到艺术总监在视频游戏项目中的重要性

模块7.解剖学

- 研究有机形态的解剖学
- 区分复杂的骨架和具有简单形状的骨架
- 学习避免描绘人脸时的常见错误
- 知道如何根据色调和深浅在人体上正确地运用色彩

模块8.发展绘画

- 发展你自己的绘画技巧发展你自己的绘画技巧
- 创建专业和有效的工作程序
- 掌握走出舒适区的技巧
- 了解社区, 以积极参与其中并寻求反馈

模块9.电子游戏设计

- 为视频游戏设计制定艺术概念
- 学习如何专业地设计角色和学习如何专业地设计角色和Props
- 知道服装和布景设计的基本知识
- 对作品进行分析, 以便知道如何清洗并适当地展示它

模块10.视频游戏的艺术产业:必要条件

- 了解电子游戏行业的必备条件
- 创建不同语言的作品集
- 在与该行业相关的网站和社交网络上有一定的知名度
- 知道如何远程工作以及保持专业性所需的纪律性

> 甚至在课程结束之前, 你就会将所有先进的TECH教学纳入你的技能和能力组合中”

03

能力

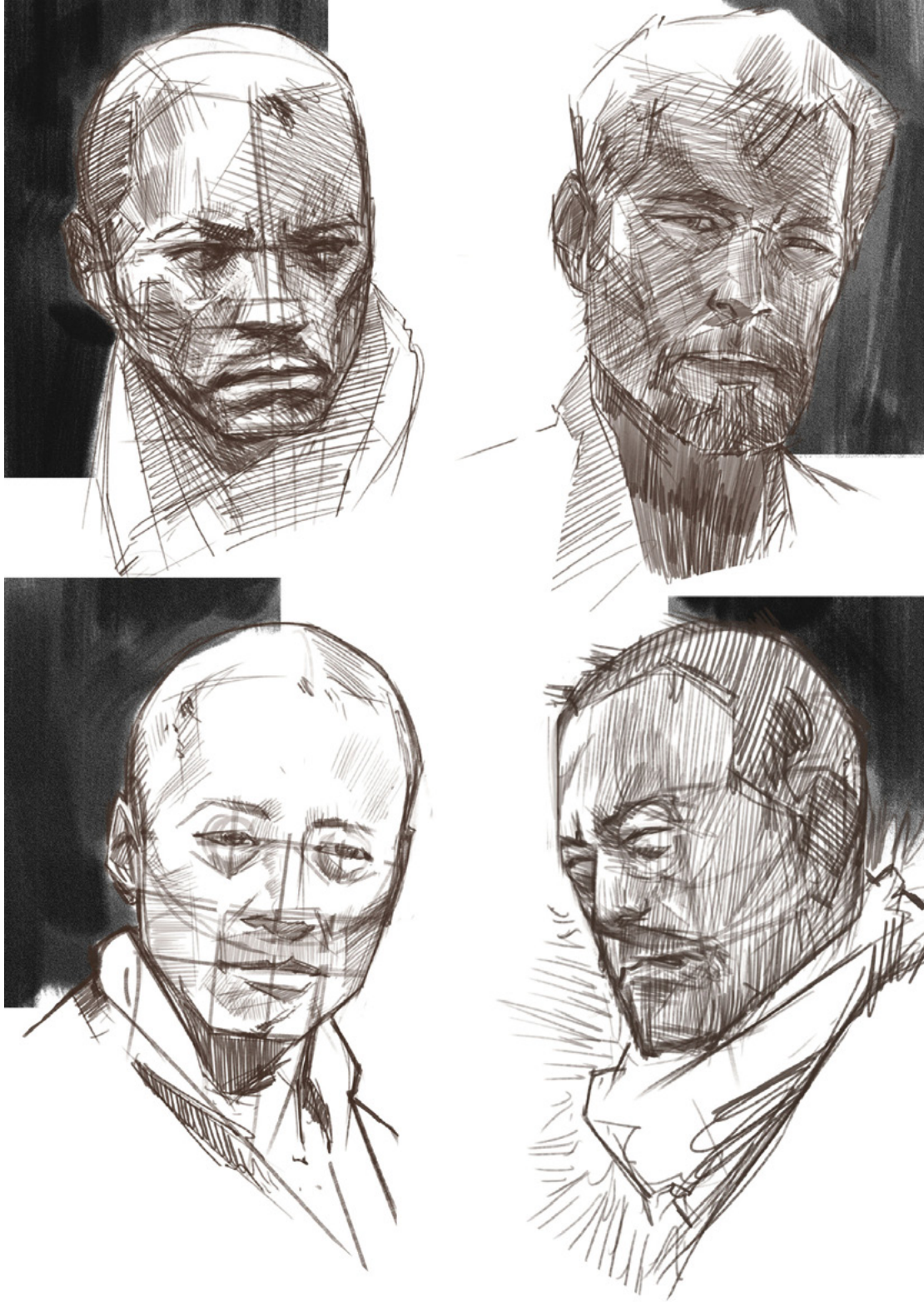
甚至在课程结束之前，你就会将所有先进的TECH教学纳入你的技能和能力组合中。这类专业人员必须具有多面性，知道如何适应紧张的工作节奏，这就是为什么该课程不仅深入研究艺术，而且还研究组织和领导技能，这将使毕业生的形象对最好的视频游戏项目更有吸引力。

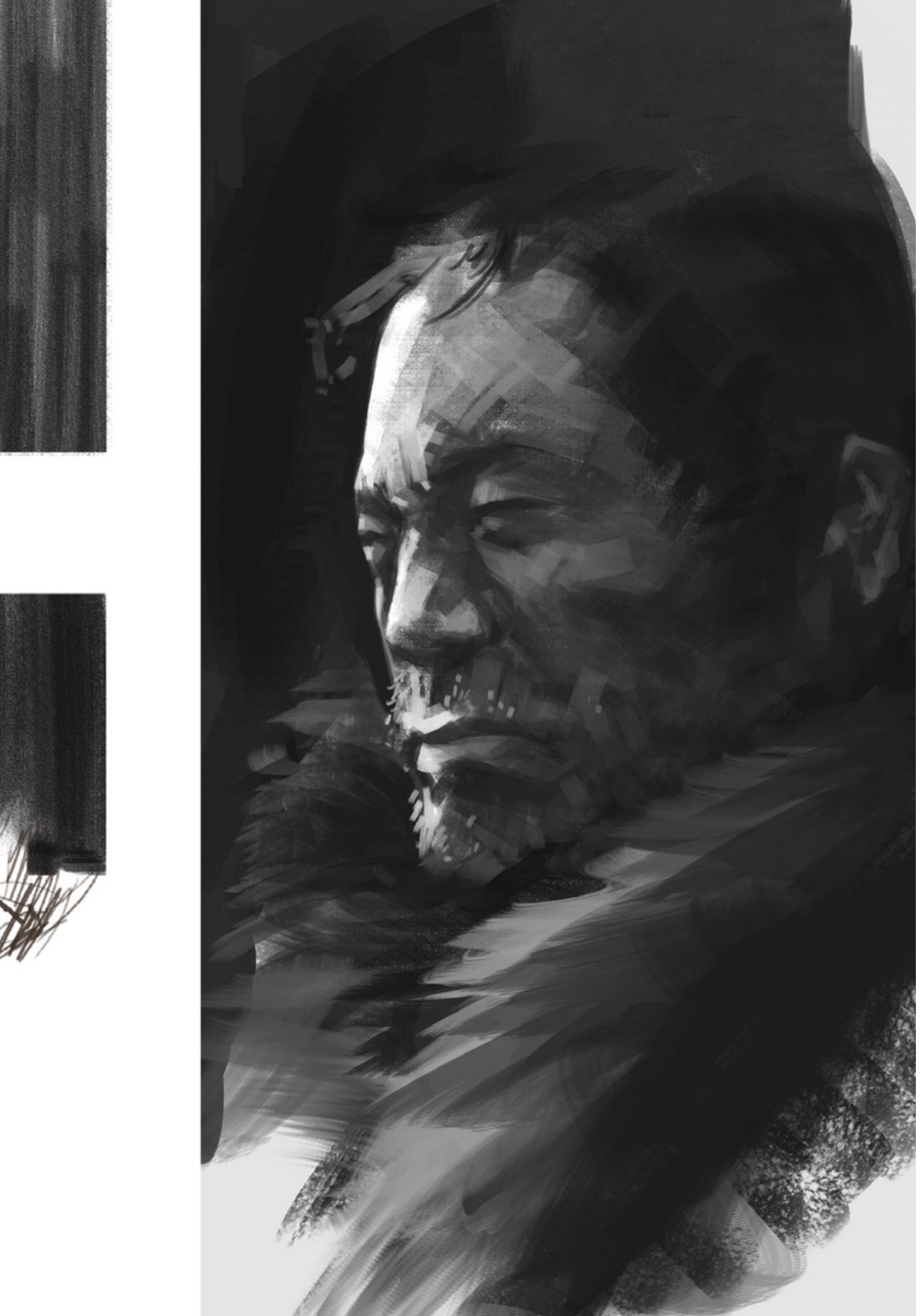
你将把自己牢牢地定位在这个行业中，使之成为你的投资组合，展示你高水平的创造力和适应能力"

总体能力

- 为任何类型的项目制定概念和图纸
- 掌握行业内最常见的工具
- 适应各种要求，风格和工作环境
- 建立一个强有力的工作纪律，在竞争中脱颖而出
- 深化自己的艺术风格，将其提升到最高水平

> 通过提高你在视频游戏艺术方面的技能，你将获得无与伦比的竞争优势，这将为你的简历增加质量"





具体能力

- 详细研究绘画方法
- 广泛了解艺术常规
- 详细了解人类的原型
- 根据记忆发展复杂的形式
- 对色彩的专业使用
- 增强你展示作品的手段
- 简化复杂的几何形状
- 充分说明你的工作，并要求提供Briefings
- 正确使用参考资料
- 产生专门的艺术发展

04

课程管理

为了开发这个课程，TECH呼吁具有高度艺术和组织能力的专业人士，以便他们能够向学生传递最有用的指导方针和方法，从而在视频游戏的艺术行业获得成功。出于这个原因，学生可以保证整个教学大纲的高技术和专业质量，这是专门为提高他们的专业形象而设计的，使他们成为最雄心勃勃的艺术项目的焦点。

加入一个成功的团队，和他们在一起，你可以提升你的职业生涯，挑战你的极限"

管理人员

Mikel Alaez, Jon先生

- 英语教练播客中人物的概念艺术家
- Máster D的概念艺术家
- 毕业于UPV美术大学的艺术专业
- 概念艺术和数字插图的硕士D Rendr

教师

Martínez Marín, Igone女士

- Meridiem Games的出版主管和产品经理
- Chicas Gamers的高级视频和社交媒体编辑
- 马德里政治大学电信工程学位
- 欧特克玛雅设计3D培训 by EscuelaTrazos

05

结构和内容

TECH采用学术界最创新的教学方法，确保这个学位对学生来说具有最大的效率。因此，再学习被用来提供所有的内容，因为TECH是少数被授权使用它的大学之一。由于这种创新的方法，学生以一种自然和渐进的方式获得最相关的术语和学位概念，而不必为通过该课程做出巨大努力或投入大量的时间。

你会发现大量的练习，反思性阅读，模拟场景，总结和激励性视频，这些都将成为你整个学位阶段的重要教学辅助工具"

模块1.专业绘画

1.1. 材料
- 1.1.1. 传统的
- 1.1.2. 数字化
- 1.1.3. 环境

1.2. 人体工程学和加热
- 1.2.1. 热身运动
- 1.2.2. 休息
- 1.2.3. 健康

1.3. 几何形状
- 1.3.1. 线路
- 1.3.2. 椭圆
- 1.3.3. 三维图形

1.4. 透视
- 1.4.1. 一个消失的点
- 1.4.2. 多个消失点
- 1.4.3. 提示

1.5. 草图
- 1.5.1. 适应性
- 1.5.2. 数字化vs.传统的
- 1.5.3. 清洁

1.6. 线形图
- 1.6.1. 关于素描
- 1.6.2. 数字化
- 1.6.3. 提示

1.7. 绘图中的阴影
- 1.7.1. 框架
- 1.7.2. 框架
- 1.7.3. 模糊化

1.8. 填充
- 1.8.1. 有机形状
- 1.8.2. 结构
- 1.8.3. 简单图形的融合

1.9. 中型墨迹
- 1.9.1. 水墨
- 1.9.2. 碧螺春
- 1.9.3. 数字化

1.10. 改进线路
- 1.10.1. 练习
- 1.10.2. 梳理线
- 1.10.3. 练习

模块2.体积

2.1. 三维形式
- 2.1.1. 2D 到 3D
- 2.1.2. 混合形状
- 2.1.3. 研究

2.2. 平面上的阴影
- 2.2.1. 缺少光线
- 2.2.2. 光的方向
- 2.2.3. 不同物体上的阴影

2.3. 环境遮蔽
- 2.3.1. 定义
- 2.3.2. 困难程度轻
- 2.3.3. 接触

2.4. 解剖学中的影子
- 2.4.1. 脸部
- 2.4.2. 人体的绘画
- 2.4.3. 照明

2.5. 叙事性阴影
- 2.5.1. 例子
- 2.5.2. 何时使用?
- 2.5.3. 夸大其词

2.6. 漫画式的阴影
- 2.6.1. 风格
- 2.6.2. 框架
- 2.6.3. 作者

2.7. 袖子的阴影
- 2.7.1. 风格
- 2.7.2. 作者
- 2.7.3. 执行

2.8. 框架
- 2.8.1. 传统的
- 2.8.2. 数字化
- 2.8.3. 编造的框架

2.9. 体积和透视
- 2.9.1. 无阴影
- 2.9.2. 表格
- 2.9.3. 执行

2.10. 按颜色分类的数量
- 2.10.1. 深度
- 2.10.2. 表格
- 2.10.3. 刷子

模块3.美学

3.1. 风格
- 3.1.1. 资历
- 3.1.2. 现代
- 3.1.3. 视频游戏

3.2. 现代风格和典范
- 3.2.1. 8个头
- 3.2.2. 迪斯尼
- 3.2.3. 视频游戏

3.3. 美式风格
- 3.3.1. 漫画
- 3.3.2. 插图
- 3.3.3. 动画

3.4. 亚洲风格
- 3.4.1. 漫画
- 3.4.2. 动画片
- 3.4.3. 传统的

3.5. 欧洲风格
- 3.5.1. 历史
- 3.5.2. 漫画
- 3.5.3. 插图

3.6. 按性别划分的美学
- 3.6.1. 儿童和青年
- 3.6.2. 幻想
- 3.6.3. 其他

3.7. 卡农
- 3.7.1. 历史
- 3.7.2. 卡农
- 3.7.3. 灵活性

3.8. 造型设计
- 3.8.1. 人类
- 3.8.2. 调节
- 3.8.3. 表格

3.9. 视觉故事
- 3.9.1. 意义
- 3.9.2. 意图
- 3.9.3. 环境

3.10. 自己的风格
- 3.10.1. 分析
- 3.10.2. 实践
- 3.10.3. 提示

模块4.颜色

4.1. 光的戏剧性
- 4.1.1. 技术
- 4.1.2. 例子
- 4.1.3. 光的颜色

4.2. 表面上的光
- 4.2.1. 反射作用
- 4.2.2. 反弹
- 4.2.3. 次表层散射

4.3. 设计和颜色
- 4.3.1. 夸大其词
- 4.3.2. 想象力
- 4.3.3. 使用

4.4. 阴影中的光线
- 4.4.1. 反射作用
- 4.4.2. 阴影中的色彩
- 4.4.3. 技巧

4.5. HUE/Matiz
- 4.5.1. 定义
- 4.5.2. 重要性
- 4.5.3. 使用

4.6. 饱和度
- 4.6.1. 定义
- 4.6.2. 重要性
- 4.6.3. 使用

4.7. 价值/对比度
- 4.7.1. 定义
- 4.7.2. 现场的反差
- 4.7.3. 使用

4.8. 插图中的颜色
- 4.8.1. 差异
- 4.8.2. 自由
- 4.8.3. 理论

4.9. 概念艺术中的色彩
- 4.9.1. 重要性
- 4.9.2. 设计和颜色
- 4.9.3. 道具 场景人物

4.10. 艺术中的表现
- 4.10.1. 历史
- 4.10.2. 变化
- 4.10.3. 参考文献

模块5.行业内的方案

5.1. Photoshop
- 5.1.1. 行业
- 5.1.2. 基地
- 5.1.3. 建议

5.2. Clip Estudio Paint
- 5.2.1. 差异
- 5.2.2. 是什么让它与众不同?
- 5.2.3. 对谁?

5.3. 创作
- 5.3.1. iPad
- 5.3.2. 行业
- 5.3.3. 未来

5.4. 替代方案
- 5.4.1. Krita
- 5.4.2. Aseprite
- 5.4.3. 其他

5.5. Photoshop的界面
- 5.5.1. 工具
- 5.5.2. 个性化定制
- 5.5.3. 提示

5.6. Photoshop中的图层
- 5.6.1. 图层样式
- 5.6.2. 图层掩码
- 5.6.3. 提示

5.7. Photoshop画笔
- 5.7.1. 哪里可以找到它们?
- 5.7.2. 创建你自己的
- 5.7.3. 使用

5.8. 格式和尺寸
- 5.8.1. JPG vs. PNG
- 5.8.2. 位数
- 5.8.3. 图像分辨率

5.9. Photoshop中的颜色
- 5.9.1. 一个图层
- 5.9.2. 多个图层
- 5.9.3. 提示

5.10. 从传统媒体中数字化
- 5.10.1. 扫描
- 5.10.2. Photoshop编辑
- 5.10.3. 擦除颜色

模块6.视频游戏行业中的2D

6.1. 数字娱乐业
- 6.1.1. 新闻
- 6.1.2. 竞争

6.2. 概念艺术
- 6.2.1. 重要性
- 6.2.2. 类型
- 6.2.3. 电影/视频游戏

6.3. 插图
- 6.3.1. 视频游戏的插图
- 6.3.2. 实用性
- 6.3.3. 建议

6.4. UI Artist
- 6.4.1. 使用
- 6.4.2. 设计功能
- 6.4.3. 历史

6.5. 环境艺术家
- 6.5.1. 差异
- 6.5.2. 重要性
- 6.5.3. 独立性

6.6. 像素艺术
- 6.6.1. 新闻
- 6.6.2. 提示
- 6.6.3. 方案

6.7. 动画片
- 6.7.1. 3D
- 6.7.2. 2D视频游戏
- 6.7.3. 提示

6.8. 故事板
- 6.8.1. 重要性
- 6.8.2. 大型演播室
- 6.8.3. 音乐设计

6.9. 泼水艺术
- 6.9.1. 在线
- 6.9.2. 新闻
- 6.9.3. 提示

6.10. 艺术总监
- 6.10.1. 重要性
- 6.10.2. 独立性
- 6.10.3. 竞争

模块7.解剖学

7.1. 花边和有机形状
- 7.1.1. 实践
- 7.1.2. 复杂性
- 7.1.3. 常规性

7.2. 参考文献
- 7.2.1. 现场
- 7.2.2. 网站
- 7.2.3. 良好的参考资料

7.3. 简单的骨架形式
- 7.3.1. 理解
- 7.3.2. 关于图像
- 7.3.3. 简化

7.4. 复杂的骨架
- 7.4.1. 进展
- 7.4.2. 命名法
- 7.4.3. 从简单到复杂

7.5. 肌肉
- 7.5.1. 关于参考文献
- 7.5.2. 按用途划分的肌肉
- 7.5.3. 身体类型

7.6. 头骨
- 7.6.1. 结构
- 7.6.2. 纺织物
- 7.6.3. 提示

7.7. 人脸
- 7.7.1. 比例
- 7.7.2. 常见错误
- 7.7.3. 提示

7.8. 解剖简介
- 7.8.1. 提示
- 7.8.2. 差异
- 7.8.3. 建筑

7.9. 解剖 3/4
- 7.9.1. 要考虑什么?
- 7.9.2. 提示
- 7.9.3. 差异

7.10. 人体颜色
- 7.10.1. 半透明性
- 7.10.2. 阴影中的色彩
- 7.10.3. 音色

模块8.发展绘画

8.1. 来自想象力的绘画
- 8.1.1. 开始
- 8.1.2. 练习
- 8.1.3. 提示

8.2. 参考资料的搜索和开发
- 8.2.1. 不同的参考文献
- 8.2.2. Pinterest
- 8.2.3. 应避免的参考资料

8.3. 例程
- 8.3.1. 常规性
- 8.3.2. 享受学习的乐趣
- 8.3.3. 休息

8.4. 绘画姿势
- 8.4.1. 网页
- 8.4.2. 时间
- 8.4.3. 日记

8.5. 开发一个笔记本
- 8.5.1. 哪种笔记本?
- 8.5.2. 什么时候?
- 8.5.3. 内容

8.6. 走出舒适区
- 8.6.1. 改变
- 8.6.2. 抽象

8.7. 测试风格
- 8.7.1. 作者
- 8.7.2. 不同的
- 8.7.3. 研究它

8.8. 征求feedback意见
- 8.8.1. 友好关系
- 8.8.2. 社交网络
- 8.8.3. 不要把它放在心上

8.9. 参与社区活动
- 8.9.1. 网上社区
- 8.9.2. 城市活动

8.10. 改进基层工作
- 8.10.1. 练习
- 8.10.2. 返回到
- 8.10.3. 重做

模块9.电子游戏设计

9.1. 电子游戏设计
- 9.1.1. 设计和视频游戏
- 9.1.2. 概念

9.2. 构思
- 9.2.1. 参考文献
- 9.2.2. 书面
- 9.2.3. 草图

9.3. 迭代
- 9.3.1. 轮廓
- 9.3.2. 提示
- 9.3.3. 形状设计

9.4. 角色设计
- 9.4.1. 性格心理学
- 9.4.2. 颜色
- 9.4.3. 详细内容

9.5. Props设计
- 9.5.1. 表格
- 9.5.2. 实用性
- 9.5.3. 重要性

9.6. 情景设计
- 9.6.1. 作品
- 9.6.2. 详细内容
- 9.6.3. 深度

9.7. 服装设计
- 9.7.1. 参考文献
- 9.7.2. 灵感
- 9.7.3. 原创性

9.8. 设计中的色彩
- 9.8.1. 意义
- 9.8.2. 心理学家
- 9.8.3. 联络点

9.9. 现场的公共设施
- 9.9.1. 电子游戏业
- 9.9.2. 3D设备
- 9.9.3. 项目

9.10. 艺术表演的设计
- 9.10.1. 推介台
- 9.10.2. 完成的作品
- 9.10.3. 清洁

模块10.视频游戏的艺术产业:必要条件

10.1. 专业形象
- 10.1.1. 让人们看到你的工作
- 10.1.2. 受欢迎程度
- 10.1.3. 社区

10.2. 投资组合
- 10.2.1. 网页
- 10.2.2. 实体
- 10.2.3. 提示

10.3. 工作介绍
- 10.3.1. 清晰的草图
- 10.3.2. 组装
- 10.3.3. 格式化

10.4. 投资组合
- 10.4.1. 提示
- 10.4.2. 语言
- 10.4.3. 数据

10.5. 练习
- 10.5.1. 国际
- 10.5.2. 混合型

10.6. 社交网络
- 10.6.1. Artstation
- 10.6.2. Linkedin
- 10.6.3. Instagram

10.7. 网络
- 10.7.1. 平台
- 10.7.2. Portfolio
- 10.7.3. 接触

10.8. 团队合作
- 10.8.1. 提示
- 10.8.2. 沟通
- 10.8.3. 重要性

10.9. 电信办公
- 10.9.1. 开放时间
- 10.9.2. 学科
- 10.9.3. 语言

06

方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的:**再学习。**

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。

发现再学习，这个系统放弃了传统的线性学习，带你体验循环教学系统：这种学习方式已经证明了其巨大的有效性，尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究，了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化，竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

> 和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”

你将进入一个以重复为基础的学习系统，在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。

学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

> 我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做?这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

再学习方法

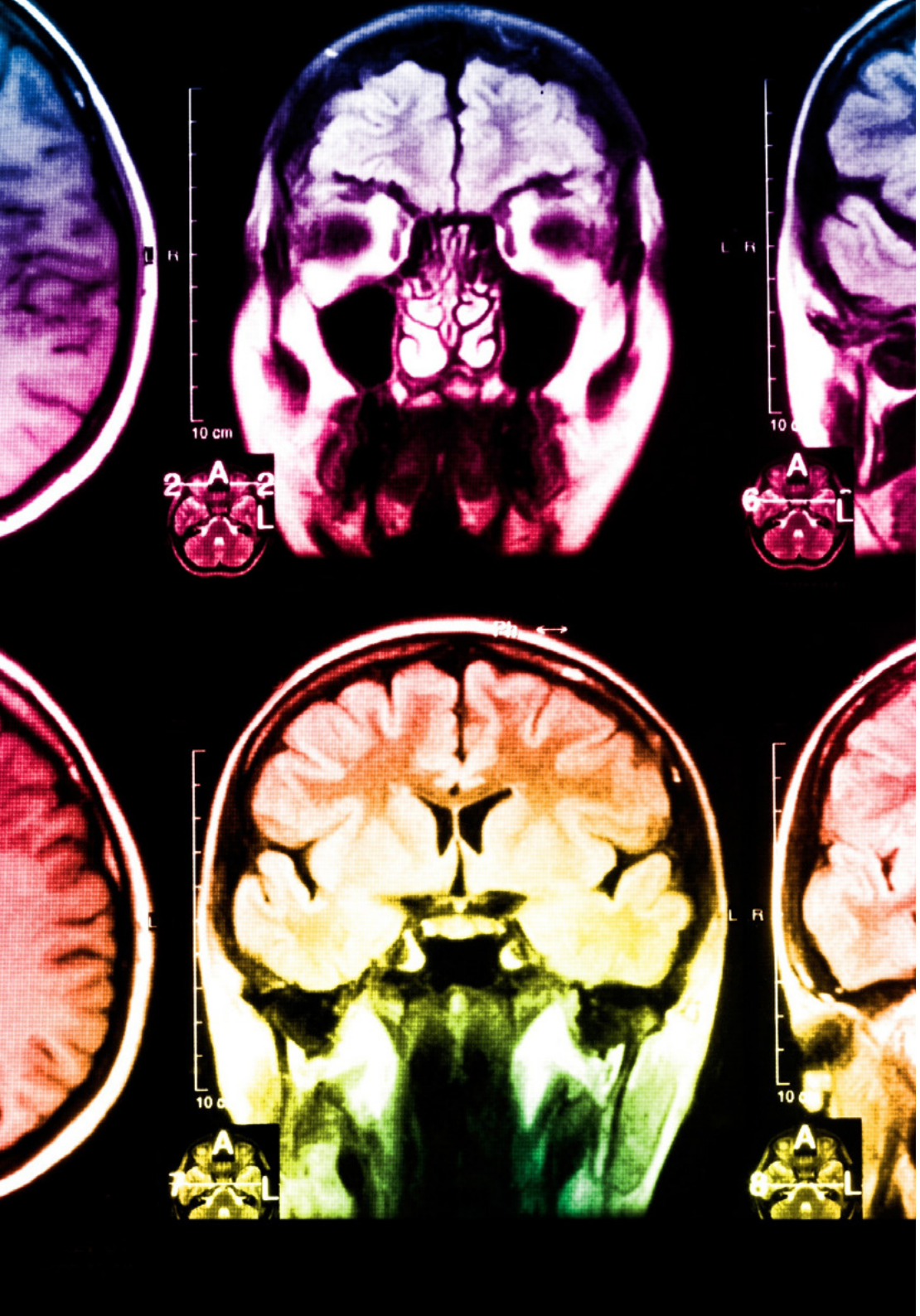
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

> 2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中，学习不是一个线性的过程，而是以螺旋式的方式发生（学习，解除学习，忘记和重新学习）。因此，我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生，在生物化学，遗传学，外科，国际法，管理技能，体育科学，哲学，法律，工程，新闻，历史，金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的，大学学生的社会经济状况很好，平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍，表现更出色，使你更多地参与到训练中，培养批判精神，捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看，我们不仅知道如何组织信息，想法，图像y记忆，而且知道我们学到东西的地方和背景，这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因，并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式，在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中，我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。

该方案提供了最好的教育材料，为专业人士做了充分准备：

学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的，因此，教学的发展是具体的。

然后，这些内容被应用于视听格式，创造了TECH在线工作方法。所有这些，都是用最新的技术，提供最高质量的材料，供学生使用。

大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

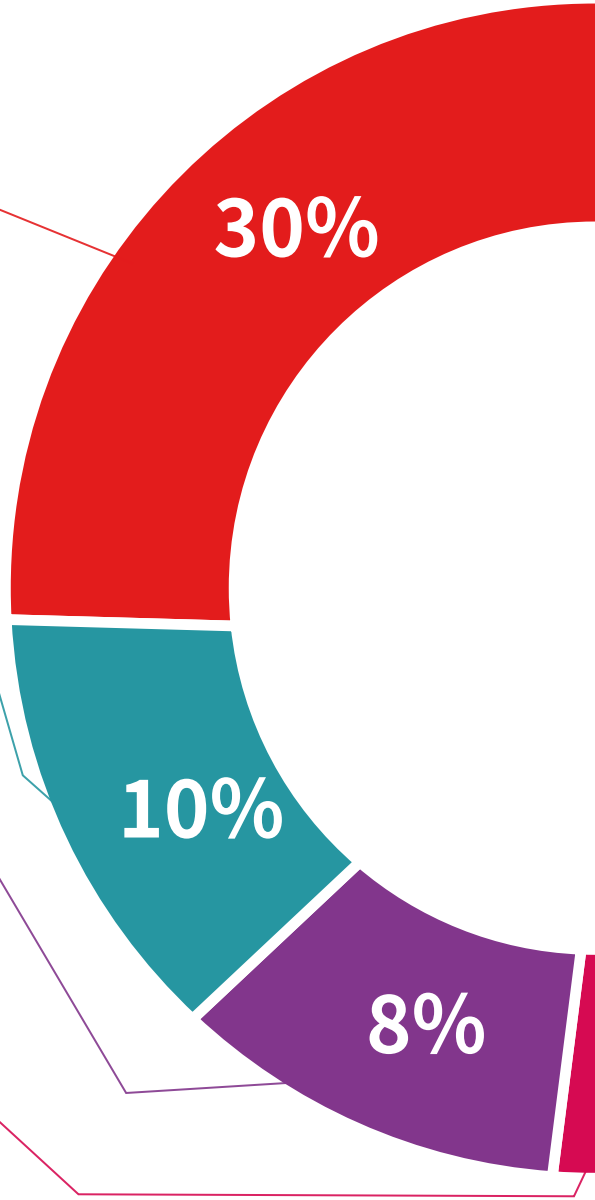
向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

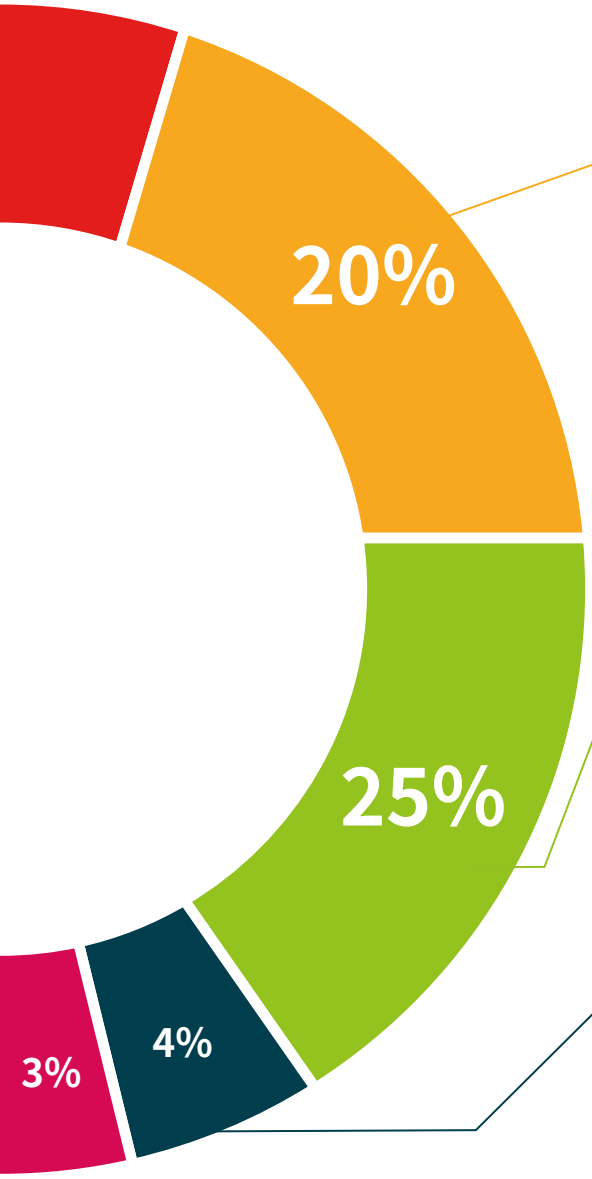
技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内，我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。

延伸阅读

最近的文章，共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里，学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍，分析和辅导案例。

互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中，其中包括音频，视频，图像，图表和概念图，以强化知识。

这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧 洲成功案例”称号。

测试和循环测试

在整个课程中，通过评估和自我评估活动和练习，定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式，学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。

07

学位

视频游戏艺术校级硕士除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由TECH科技大学颁发的校级硕士学位证书。

成功地完成这个学位，省去
出门或办理文件的麻烦"

这个**视频游戏艺术校级硕士**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后，学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**校级硕士**学位。

学位由**TECH科技大学**颁发，证明在校级硕士学位中所获得的资质，并满足工作交流，竞争性考试和职业评估委员会的要求。

学位：**视频游戏艺术校级硕士**

官方学时：**1,500小时**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____

顺利通过并获得认证的课程是

校级硕士

视频游戏艺术

这是一个由本大学授予的学位，相当于1,500个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD23S techtitute.com/certificates

视频游戏艺术校级硕士

科目类型	小时
必修(OB)	1,500
选修 (OP)	0
外部实习 (PR)	0
硕士论文 (TFM)	0
总计	1,500

教学大纲概况

学期	学科	小时	性质
1º	专业绘画	150	必修
1º	体积	150	必修
1º	美学	150	必修
1º	颜色	150	必修
1º	行业内的方案	150	必修
1º	视频游戏行业中的2D	150	必修
1º	解剖学	150	必修
1º	发展绘画	150	必修
1º	电子游戏设计	150	必修
1º	视频游戏的艺术产业：必要条件	150	必修

Tere Guevara Navarro女士
校长

tech 科学技术大学

*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注，TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得，但需要额外的费用。

tech 科学技术大学

校级硕士
视频游戏艺术

- 模式:在线
- 时间:12个月
- 学历:TECH科技大学
- 时间:16小时/周
- 时间表:按你方便的
- 考试:在线

校级硕士
视频游戏艺术

tech 科学技术大学