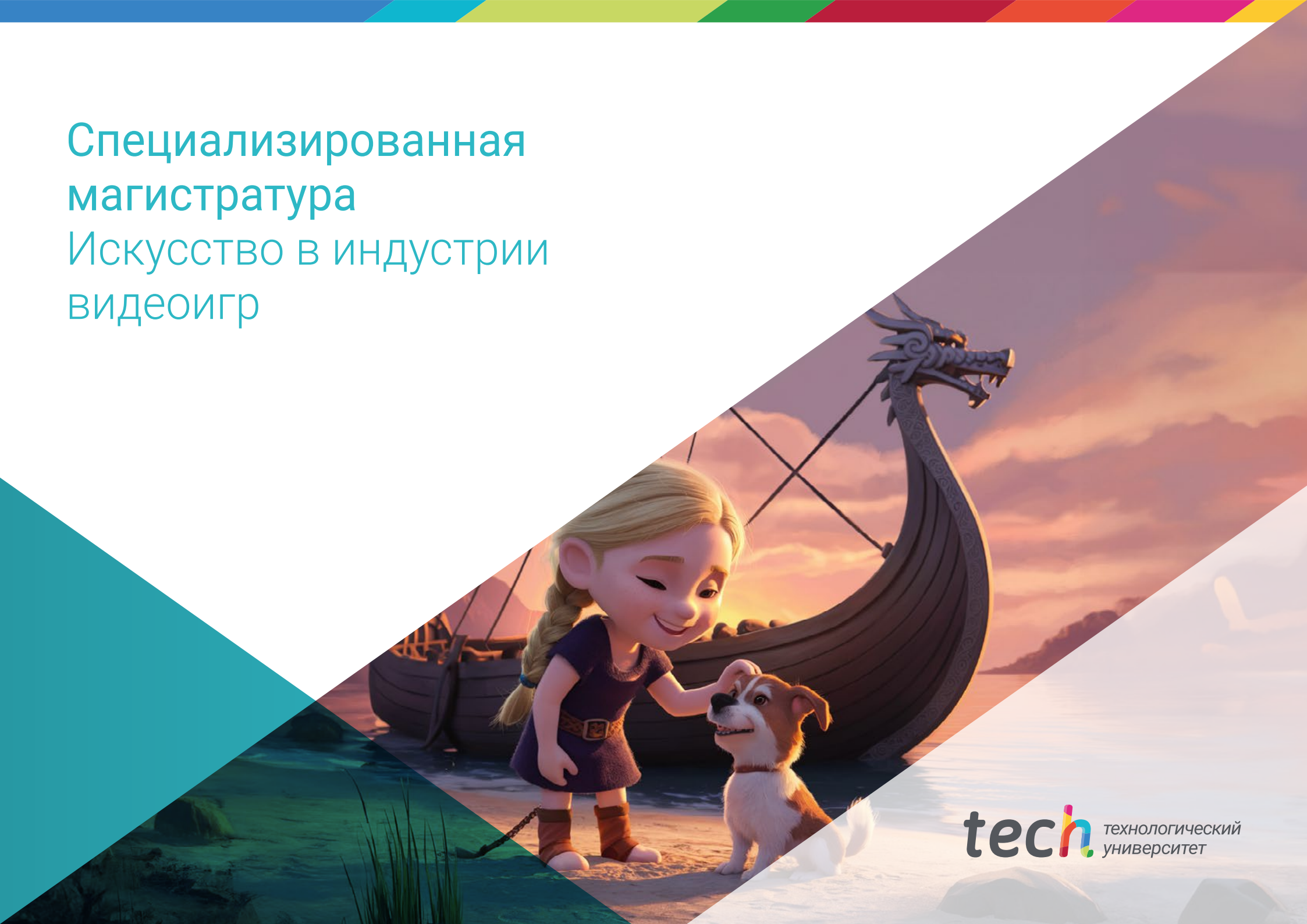
# Специализированная магистратура

## Искусство в индустрии видеоигр



tech технологический университет

tech технологический университет

# Специализированная магистратура
## Искусство в индустрии видеоигр

- Формат: **онлайн**
- Продолжительность: **12 месяцев**
- Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- Расписание: **по своему усмотрению**
- Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: **www.techtitute.com/ru/videogames/professional-master-degree/master-art-video-games**

# Оглавление


01 Презентация — стр. 4

02 Цели — стр. 8

03 Компетенции — стр. 12

04 Руководство курса — стр. 16

05 Структура и содержание — стр. 20

06 Методология — стр. 30

07 Квалификация — стр. 38

01

# Презентация

С годами искусство стало занимать беспрецедентное место в разработке любой видеоигры. От инди-игр, выделяющихся оригинальной художественной линией, таких как Gris или Hollow Knight, до зрелищных видеоигр категории "трипл А", таких как God of War или Halo Infinite, арт-руководство настолько требовательно, что профессионалы должны поддерживать высокий уровень навыков и знаний, чтобы преуспеть в индустрии. Данная программа TECH отвечает этой профессиональной потребности, предоставляя всем художникам и профессионалам, желающим посвятить себя искусству видеоигр, уникальный вариант обучения, поддерживаемый лучшей академической методологией на университетской сцене.

*Вы узнаете, как выделиться в наиболее выгодных для вас арт-сообществах, социальных сетях и профессиональной среде"*

Неудивительно, что искусство становится все более важным как для независимых студий, так и для таких гигантов, как Microsoft и Sony, поскольку усовершенствование графических движков и аппаратного обеспечения позволило индустрии достичь немыслимых ранее высот качества. Художественные команды выросли в размерах и значимости, что также открыло множество возможностей для трудоустройства на рынке видеоигр.

Эта программа TECH объединяет самую важную и актуальную информацию об искусстве в индустрии видеоигр с современным видением, которое охватывает наиболее распространенные художественные процессы в секторе сегодня, а также разработку профессионального портфолио, с которым можно выделиться и претендовать на руководство престижными художественными командами.

И все это в комплексной программе, разработанной высококвалифицированными специалистами при поддержке крупнейшего онлайн академического учреждения. Благодаря их опыту весь учебный план обогащен самыми выдающимися достижениями в области программного обеспечения и социальных сетей для арт-дизайнеров, а также наиболее полной теорией, касающейся таких интересующих тем, как объем, эстетика, цвет или анатомия человека в самых амбициозных художественных проектах.

Стоит отметить, что и прохождение программы происходит 100% в онлайн-формате, что позволяет совмещать процесс обучения со всеми видами обязанностей, как личных, так и профессиональных. Все необходимые учебные материалы доступны для скачивания с первого дня, и студенты могут получить к ним доступ с любого устройства, имеющего подключение к Интернету.

Данная **Специализированная магистратура в области искусства в индустрии видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области искусства в индустрии видеоигр
- Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- Теоретические занятия, вопросы эксперту и самостоятельные работы
- Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в Интернет

*Вы освоите такие инструменты, как Photoshop и Clip Studio Paint, адаптируя их к самым сложным ритмам работы"*

*Выведите ваши знания и навыки в области художественной эстетики на новый уровень, формируя свой собственный стиль с помощью лучших инструментов на рынке"*

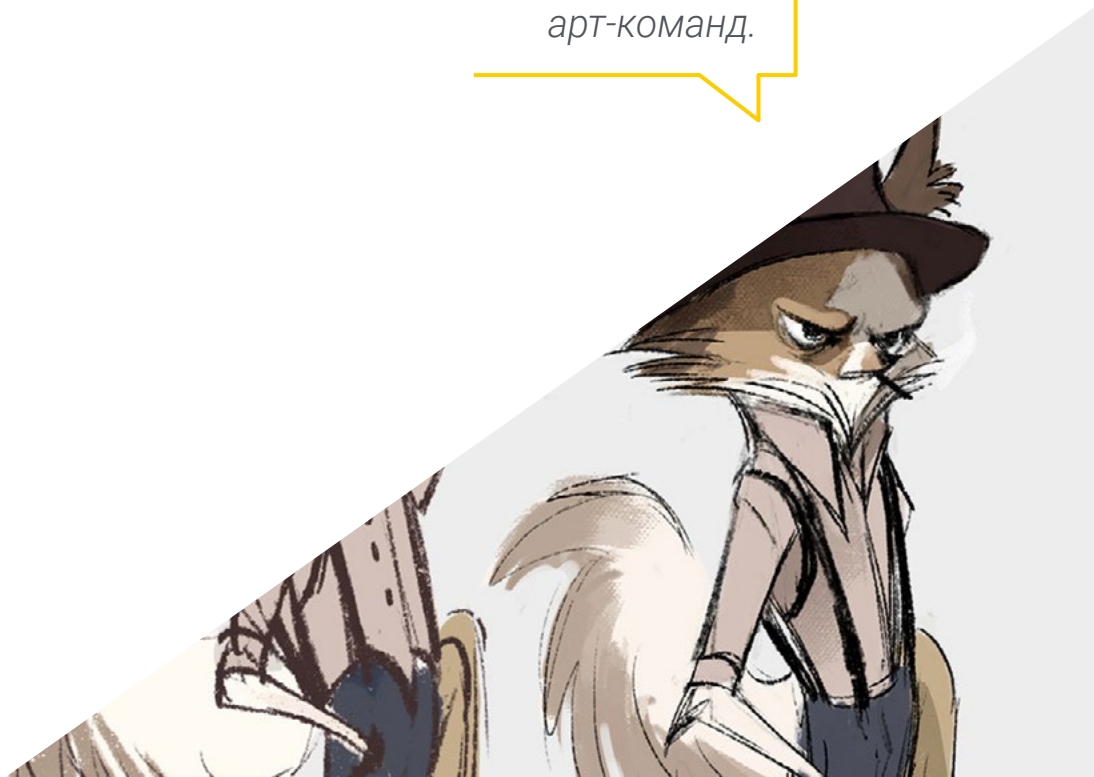
*Вы сумеете выделиться в индустрии, где художники получают признание за отличные работы, такие как Ghost of Tsushima или Hades.*

*Вы улучшите ваше профессиональное портфолио, чтобы сделать его привлекательным для ведущих арт-команд.*

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

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, основанный на обучении в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного года. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная известными экспертами.



02

# Цели

Поскольку искусство в индустрии видеоигр так актуально сегодня, цель этой программы - предоставить всем профессионалам и заинтересованным лицам в этой области наилучшую подготовку для достижения успеха в этой индустрии. Благодаря всестороннему содержанию, рассматривающему весь художественный путь, от профессионального рисунка до объема, цвета и позирования, студент, прошедший эту программу, будет готов к достижению своих самых амбициозных целей.

*Шаг за шагом вы достигнете своих профессиональных целей в сопровождении первоклассной технической и преподавательской команды"*

## Общие цели

- Разработать работы профессионального качества
- Создать специализированное портфолио для индустрии видеоигр
- Расширить свои знания о рисовании
- Понять, как устроена индустрия видеоигр
- Повысить навыки работы в команде
- Проанализировать различные позиции в отрасли
- Расширить свои знания в области дизайна
- Повысить презентацию работы в профессиональной манере
- Углубить технические художественные знания
- Направить свою карьеру на работу вашей мечты

## Конкретные цели

### Модуль 1. Профессиональный рисунок

- Ознакомиться с основными материалами, с которыми работает художник
- Научиться делать цифровые наброски в отличие от традиционных
- Изучить упрощение сложных геометрических форм
- Усовершенствовать рисование линий

### Модуль 2. Объем

- Углубленно изучить различия между 2D и 3D
- Развить знания о тенях на плоскостях и анатомии
- Ознакомиться с различными видами штриховки в соответствии с выбранным стилем
- Научиться передавать объем в соответствии с перспективой и цветом

### Модуль 3. Эстетика

- Изучить различные современные стили и каноны
- Глубоко изучить стилизацию человека
- Выработать свой собственный стиль
- Усилить визуальное повествование произведений

### Модуль 4. Цвет

- Разобраться в поведении света и его распространении
- Оценить различные аспекты света, оттенков, насыщенности и контраста
- Изучить различные техники применения цвета
- Ознакомиться с ролью цвета в искусстве в индустрии видеоигр

### Модуль 5. Программы в промышленности

- Глубоко изучить различные программы, используемые в настоящее время в отрасли
- Знать различия между Photoshop, Clip Studio Paint и Procreate
- Освоить интерфейс и инструменты Photoshop
- Научиться профессионально оцифровывать традиционные носители информации

### Модуль 6. 2D в индустрии видеоигр

- Проанализировать состояние индустрии цифровых развлечений на сегодняшний день
- Изучить различные типы художников, востребованных в индустрии
- Изучить интеграцию различных ролей художника в междисциплинарной рабочей группе
- Признать важность арт-директора в проекте видеоигры

### Модуль 7. Анатомия

- Изучить анатомию органических форм
- Отличать сложный скелет от скелета с простыми формами
- Научиться избегать распространенных ошибок при изображении человеческого лица
- Уметь правильно применять цвет в соответствии с тонами и оттенками на теле человека

### Модуль 8. Разработка рисунка

- Разработать собственную технику рисования
- Создать профессиональный и эффективный рабочий распорядок
- Знать методы выхода из зоны комфорта
- Знать сообщества для активного участия в них и получения *обратной связи*

### Модуль 9. Дизайн в видеоиграх

- Придумывать художественные концепции для дизайна видеоигр
- Научиться профессионально разрабатывать персонажей и *реквизит*
- Ознакомиться с основами дизайна одежды и декораций
- Проанализировать художественную работу, чтобы знать, как привести ее в порядок и представить должным образом

### Модуль 10. Арт-индустрия для видеоигр: *Неотъемлемые аспекты*

- Ознакомиться с обязательными требованиями индустрии видеоигр
- Создать портфолио на разных языках
- Присутствовать на веб-сайтах и в социальных сетях, имеющих отношение к отрасли
- Знать, как работать удаленно, и соблюдать дисциплину, необходимую для поддержания профессионализм

*Вы постепенно внедрите все передовые знания TECH в ваше портфолио навыков и компетенций еще до окончания программы"*

03

# Компетенции

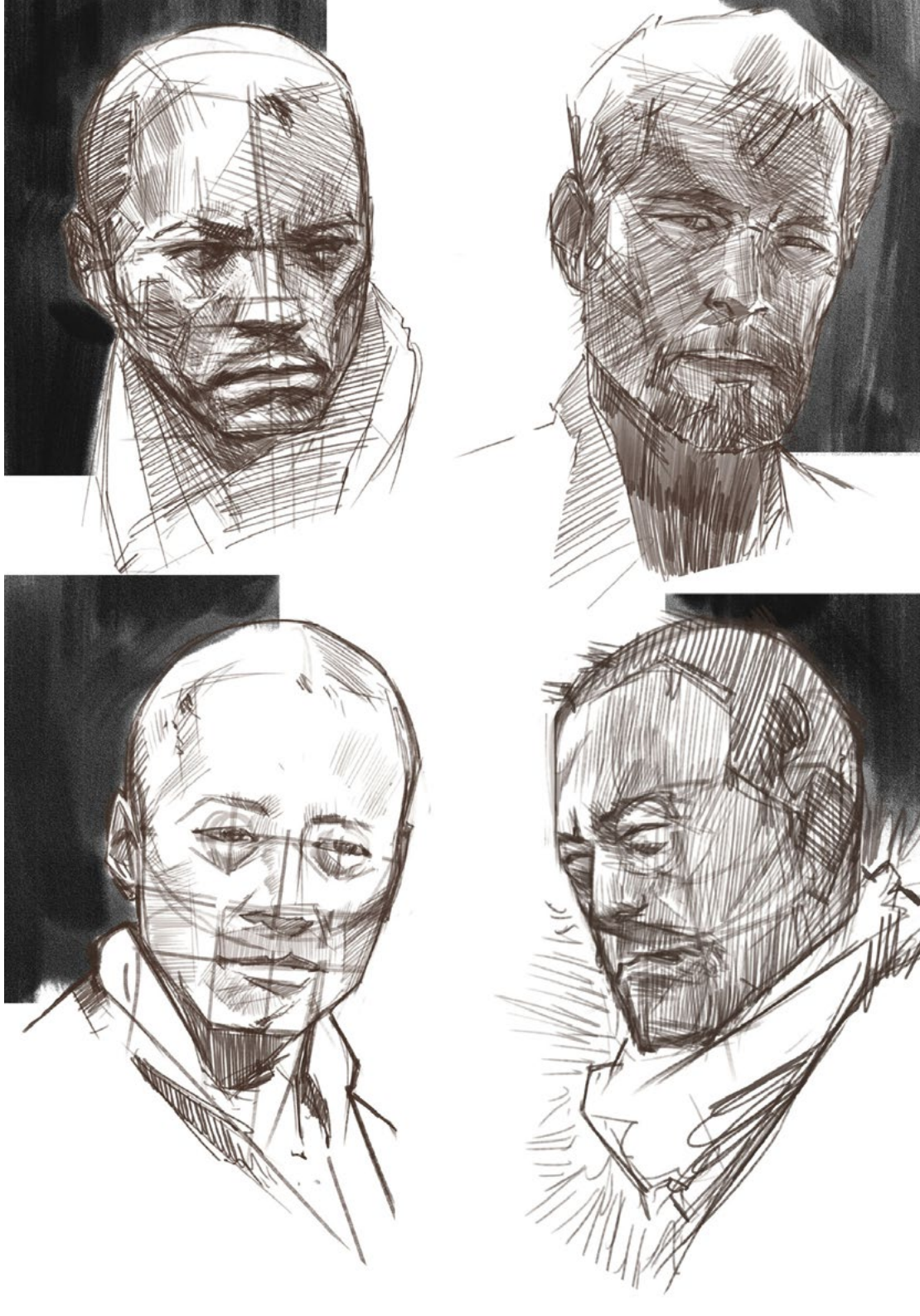
Как уже упоминалось выше, индустрия видеоигр требует высококвалифицированных художников, способных работать над крупными проектами любого рода. Такие специалисты должны обладать разносторонним опытом и уметь адаптироваться к напряженному рабочему ритму, поэтому в данной программе рассматриваются не только художественные, но и организационные и лидерские компетенции, которые сделают профиль выпускника еще более привлекательным для лучших проектов видеоигр.

*Вы прочно займете свое место в отрасли, сделав так, что ваше портфолио будет демонстрировать ваш высокий уровень креативности и адаптивности"*

## Общие профессиональные навыки

- Разработать концепции и чертежи для любого типа проекта
- Освоить наиболее распространенные инструменты, используемые в отрасли
- Адаптироваться ко всем типам запросов, стилей и рабочей среды
- Создать сильную рабочую дисциплину, чтобы выделиться на фоне конкурентов
- Глубоко понять свой собственный художественный стиль и довести его до высочайшего уровня

*Совершенствуя ваши навыки в области искусства видеоигр, вы получите непревзойденное конкурентное преимущество, которое станет преимуществом вашего резюме"*



## Профессиональные навыки

- Подробно изучить изобразительные методы
- Глубоко понять художественные приемы
- Детально понять архетип человека
- Разработать сложные формы по памяти
- Профессионально использовать цвет
- Усовершенствовать средства представления своей работы
- Упростить сложные геометрические формы
- Адекватно описать свою работу и запросить проведение *брифинга*
- Правильно использовать отсылки
- Создать специализированное художественное *развитие*

04

# Руководство курса

Для разработки этой программы TECH привлек профессионалов с высокими художественными и организационными навыками, чтобы они могли передать студентам наиболее полезные рекомендации и методы для достижения успеха в художественной индустрии видеоигр. По этой же причине студенту гарантировано высокое качество не только технического, но и профессионального уровня всего учебного плана, специально ориентированного на повышение его профессионального уровня и на то, чтобы он оказался в центре внимания самых амбициозных художественных проектов.

*Присоединяйтесь к успешной команде, где вы сможете продвинуться по карьерной лестнице и расширить границы ваших возможностей"*

## Руководство

### Г-н Микель Алаэс, Джон

- Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- Концептуальный художник в Máster D
- Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств, Политехнический университет Валенсии
- Концептуальное искусство и цифровая иллюстрация в Master D Rendr

## Преподаватели

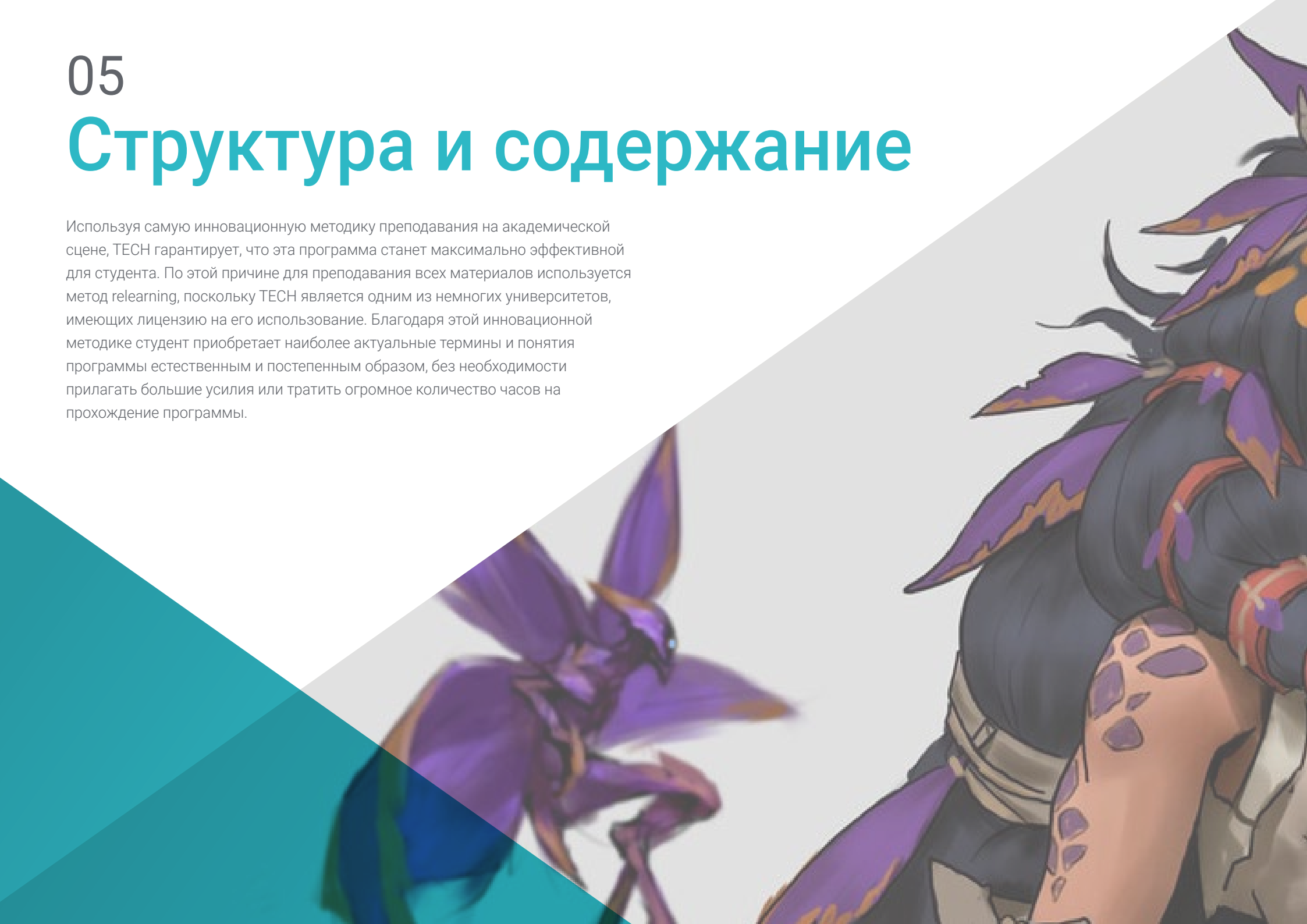
### Г-жа Мартинес Марин, Игоне

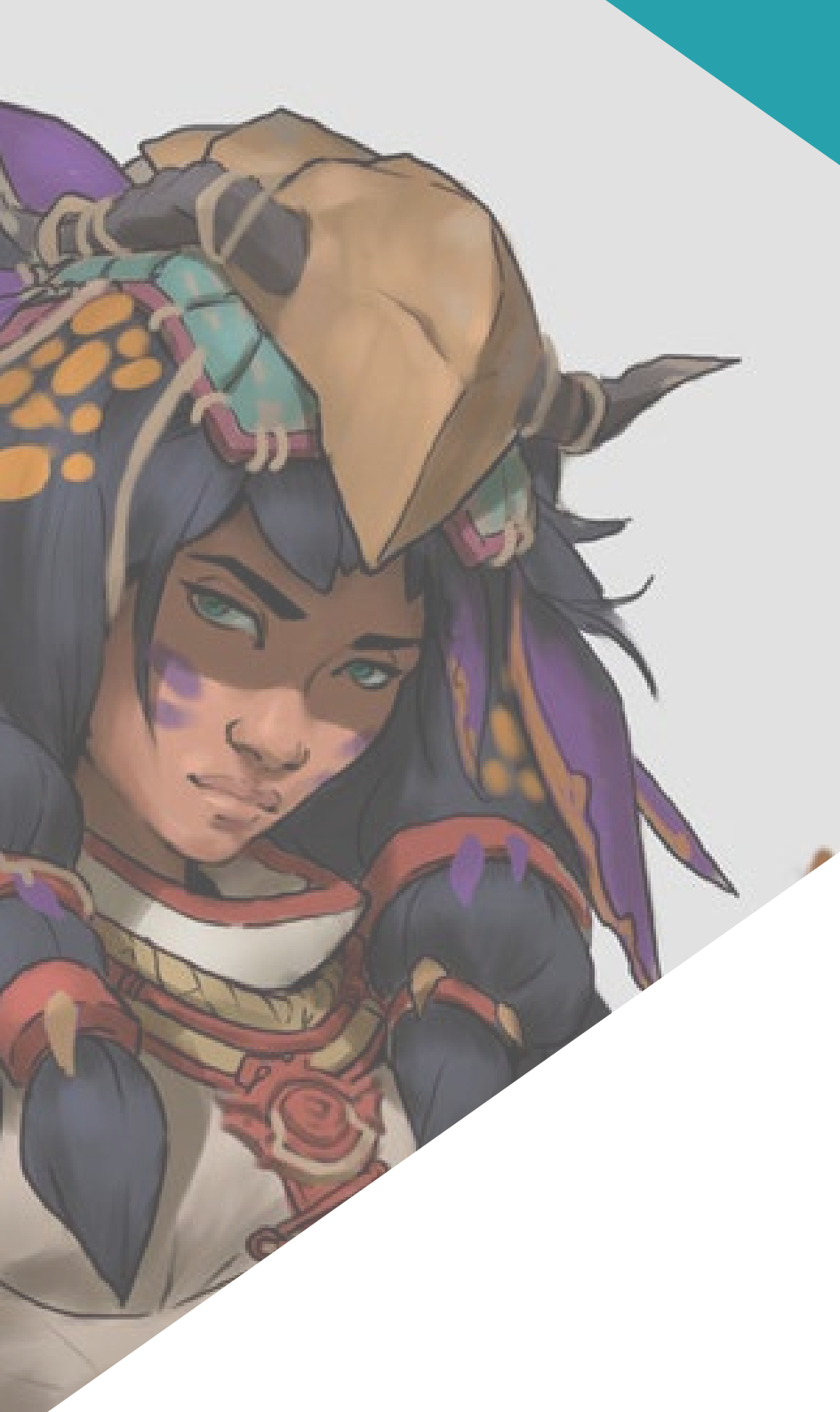
- Руководитель издательского отдела и менеджер по продукции в Meridiem Games
- Старший редактор видео и социальных сетей в Chicas Gamers
- Степень в области телекоммуникационной инженерии Мадридского политехнического союза
- Обучение по 3D Autodesk Maya Design от EscuelaTrazos

05

# Структура и содержание

Используя самую инновационную методику преподавания на академической сцене, TECH гарантирует, что эта программа станет максимально эффективной для студента. По этой причине для преподавания всех материалов используется метод relearning, поскольку TECH является одним из немногих университетов, имеющих лицензию на его использование. Благодаря этой инновационной методике студент приобретает наиболее актуальные термины и понятия программы естественным и постепенным образом, без необходимости прилагать большие усилия или тратить огромное количество часов на прохождение программы.





*Вы найдете множество упражнений, материала для чтения и осмысления, смоделированных сценариев, конспектов и мотивирующих видео, которые послужат отличными учебными пособиями на протяжении всего курса обучения"*

## **Модуль 1.** Профессиональный рисунок

1.1. Материалы
- 1.1.1. Традиционные
- 1.1.2. Цифровые
- 1.1.3. Окружающая среда

1.2. Эргономика и разминка
- 1.2.1. Разминки
- 1.2.2. Отдых
- 1.2.3. Здоровье

1.3. Геометрические фигуры
- 1.3.1. Линия
- 1.3.2. Эллипс
- 1.3.3. 3D-формы

1.4. Перспектива
- 1.4.1. Точка схода
- 1.4.2. Множественные точки схода
- 1.4.4. Советы

1.5. Наброски
- 1.5.1. Узор
- 1.5.2. Цифровой vs. Традиционный
- 1.5.3. Очистка

1.6. *Штриховой рисунок*
- 1.6.1. О наброске
- 1.6.2. Цифровой формат
- 1.6.3. Советы

1.7. Затенение в рисунке
- 1.7.1. Растрирование
- 1.7.2. Размытие
- 1.7.3. Заливка

1.8. Упрощение форм
- 1.8.1. Органические формы
- 1.8.2. Структуры
- 1.8.3. Слияние простых форм

1.9. Нанесение краски на носители
- 1.9.1. Краска
- 1.9.2. Ручка
- 1.3.9. Цифровой формат

1.10. Совершенствование линии
- 1.10.1. Упражнения
- 1.10.2. Приведение в порядок линии
- 1.10.3. Практика

## **Модуль 2.** Объем

2.1. Трехмерные формы
- 2.1.1. От 2D к 3D
- 2.1.2. Смешивание форм
- 2.1.3. Исследование

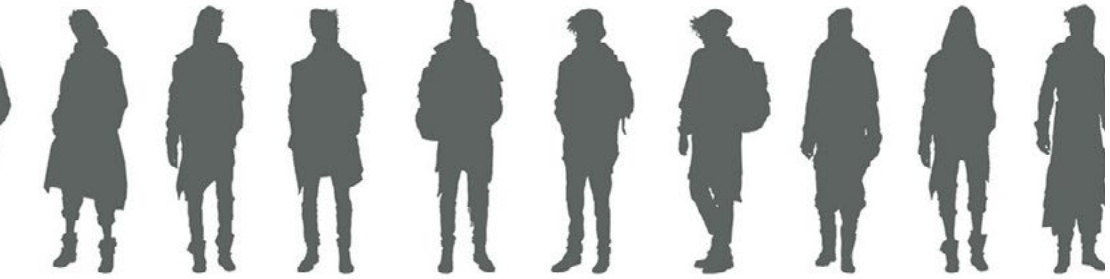
2.2. Тени на плоскостях
- 2.2.1. Нехватка света
- 2.2.2. Направление света
- 2.2.3. Тени на различных предметах

2.3. *Окружающая окклюзия*
- 2.3.1. Определение
- 2.3.2. Трудности со светом
- 2.3.3. Контакт

2.4. Тени в анатомии
- 2.4.1. Лицо
- 2.4.2. Плоскости человеческого тела
- 2.4.3. Освещение

2.5. Теневое повествование
- 2.5.1. Пример
- 2.5.2. Когда его применять?
- 2.5.3. Утрирование

2.6. Тень в комиксе
- 2.6.1. Стили
- 2.6.2. Сюжеты
- 2.6.3. Авторы



2.7. Тени в манга
- 2.7.1. Стили
- 2.7.2. Авторы
- 2.7.3. Исполнение

2.8. Сюжеты
- 2.8.1. Традиционные
- 2.8.2. Цифровые
- 2.8.3. Созданные сюжеты

2.9. Объем и перспектива
- 2.9.1. Без тени
- 2.9.2. Формы
- 2.9.3. Исполнение

2.10. Объем за счет цвета
- 2.10.1. Глубина
- 2.10.2. Форма
- 2.10.3. Использование кисти

## **Модуль 3.** Эстетика

3.1. Стили
- 3.1.1. Древность
- 3.1.2. Современность
- 3.1.3. Видеоигры

3.2. Современные стили и каноны
- 3.2.1. 8 голов
- 3.2.2. Дисней
- 3.2.3. Видеоигры

3.3. Американский стиль
- 3.3.1. Комикс
- 3.3.2. Иллюстрация
- 3.3.3. Анимация

3.4. Азиатский стиль
- 3.4.1. Манга
- 3.4.2. Аниме
- 3.4.3. Традиционный

3.5. Европейский стиль
- 3.5.1. История
- 3.5.2. Комикс
- 3.5.3. Иллюстрация

3.6. Жанровая эстетика
- 3.6.1. Детская/подростковая
- 3.6.2. Фэнтези
- 3.6.3. Другая

3.7. Каноны
- 3.7.1. История
- 3.7.2. Каноны
- 3.7.3. Гибкость

3.8. Стилизация
- 3.8.1. Человек
- 3.8.2. Адаптивность
- 3.8.3. Формы

3.9. Визуальное повествование
- 3.9.1. Значение
- 3.9.2. Намерение
- 3.9.3. Окружающая среда

3.10. Собственный стиль
- 3.10.1. Анализ
- 3.10.2. Практика
- 3.10.3. Советы

## **Модуль 4.** Цвет

4.1. Распространение света
- 4.1.1. Техника
- 4.1.2. Пример
- 4.1.3. Цветной свет

4.2. Свет на поверхностях
- 4.2.1. Отражения
- 4.2.2. Отскоки
- 4.2.3. *Подповерхностное рассеивание*

4.3. Дизайн и цвет
- 4.3.1. Утрирование
- 4.3.2. Воображение
- 4.3.3. Применение

4.4. Свет в тени
- 4.4.1. Отражения
- 4.4.2. Цвет в тенях
- 4.4.3. Особые моменты

4.5. Градиенты HUE/Тон
- 4.5.1. Определение
- 4.5.2. Значимость
- 4.5.3. Применение

4.6. Насыщенность
- 4.6.1. Определение
- 4.6.2. Значимость
- 4.6.3. Применение

4.7. *Value*/контраст
- 4.7.1. Определение
- 4.7.2. Контраст в работе
- 4.7.3. Применение

4.8. Цвет в иллюстрации
- 4.8.1. Различия
- 4.8.2. Свобода
- 4.8.3. Теория

4.9. Цвет в *концептуальном искусстве*
- 4.9.1. Значимость
- 4.9.2. Дизайн и цвет
- 4.9.3. *Реквизит* сценария и персонажа

4.10. Цвет в искусстве
- 4.10.1. История
- 4.10.2. Изменения
- 4.10.3. Примеры

## **Модуль 5.** Программы в промышленности

5.1. Photoshop
- 5.1.1. В индустрии
- 5.1.2. Основы
- 5.1.3. Рекомендации

5.2. Clip Estudio Paint
- 5.2.1. Различия
- 5.2.2. Что делает его уникальным?
- 5.2.3. Для кого?

5.3. Procreate
- 5.3.1. iPad
- 5.3.2. В индустрии
- 5.3.3. Будущее

5.4. Альтернативные программы
- 5.4.1. Krita
- 5.4.2. Aseprite
- 5.4.3. Прочее

5.5. Интерфейс программы Photoshop
- 5.5.1. Инструменты
- 5.5.2. Персонализация
- 5.5.3. Советы

5.6. Слои в программе Photoshop
- 5.6.1. Стиль слоя
- 5.6.2. Слой-маска
- 5.6.3. Советы

5.7. Кисти в программе Photoshop
- 5.7.1. Где их найти?
- 5.7.2. Создание собственных
- 5.7.3. Применение

5.8. Формат и масштабы
- 5.8.1. JPG vs. PNG
- 5.8.2. Bits
- 5.8.3. Разрешение изображения

5.9. Цвет в программе Photoshop
- 5.9.1. Слой
- 5.9.2. Множественные слои
- 5.9.3. Советы

5.10. Оцифровка традиционных средств
- 5.10.1. Сканирование
- 5.10.2. Редактура в программе Photoshop
- 5.10.3. Удаление цветов

## **Модуль 6.** 2D в индустрии видеоигр

6.1. Индустрия цифрового развлечения
- 6.1.1. Современность
- 6.1.2. Конкуренция
- 6.1.3. Испанская индустрия

6.2. *Концептуальное искусство*
- 6.2.1. Значимость
- 6.2.2. Типы
- 6.2.3. Кино/видеоигры

6.3. Иллюстрация
- 6.3.1. Иллюстрация для видеоигр
- 6.3.2. Применение
- 6.3.3. Рекомендации

6.4. *UI Artist*
- 6.4.1. Применение
- 6.4.2. Дизайн
- 6.4.3. История

6.5. *Environment Artist*
- 6.5.1. Различие
- 6.5.2. Значимость
- 6.5.3. Инди

6.6. *Пиксельная графика*
- 6.6.1. Современность
- 6.6.2. Советы
- 6.6.3. Программа

6.7. Аниматоры
- 6.7.1. 3D
- 6.7.2. 2D в видеоиграх
- 6.7.3. Совет

6.8. *Раскадровка*
- 6.8.1. Значимость
- 6.8.2. Крупные студии
- 6.8.3. В видеоиграх

6.9. *Векторная графика*
- 6.9.1. Онлайн
- 6.9.2. Современность
- 6.9.3. Советы

6.10. Арт-директор
- 6.10.1. Значимость
- 6.10.2. Инди
- 6.10.3. Конкуренция

## **Модуль 7.** Анатомия

7.1. Отделка и органические формы
- 7.1.1. Практика
- 7.1.2. Сложность
- 7.1.3. Рутина

7.2. Примеры
- 7.2.1. Вживую
- 7.2.2. Веб-страницы
- 7.2.3. Хорошие примеры

7.3. Скелет, простые формы
- 7.3.1. Понимание
- 7.3.2. Об изображениях
- 7.3.3. Упрощение

7.4. Сложный скелет
- 7.4.1. Прогресс
- 7.4.2. Номенклатура
- 7.4.3. От простого к сложному

7.5. Мышцы
- 7.5.1. О примерах
- 7.5.2. Мышцы исходя из применения
- 7.5.3. Типы тел

7.6. Череп
- 7.6.1. Структура
- 7.6.2. *Метод Loomis*
- 7.6.3. Советы

7.7. Человеческое лицо
- 7.7.1. Пропорции
- 7.7.2. Распространенные ошибки
- 7.7.3. Советы

7.8. Анатомический профиль
- 7.8.1. Советы
- 7.8.2. Различия
- 7.8.3. Строительство

7.9. Анатомия 3/4
- 7.9.1. Что стоит иметь в виду?
- 7.9.2. Советы
- 7.9.3. Различия

7.10. Цвет человеческого тела
- 7.10.1. Светопроницаемость
- 7.10.2. Цвет в тенях
- 7.10.3. Тоны

## **Модуль 8.** Разработка рисунка

8.1. Рисовать, исходя из воображения
- 8.1.1. Начало
- 8.1.2. Практики
- 8.1.3. Советы

8.2. Поиск и разработка примеров
- 8.2.1. Различные примеры
- 8.2.2. Pinterest
- 8.2.3. Примеры, которые следует избегать

8.3. Рутины
- 8.3.1. Рутина
- 8.3.2. Получать удовольствие от обучения
- 8.3.3. Перерывы на отдых

8.4. Рисунок поз
- 8.4.1. Страницы
- 8.4.2. Время
- 8.4.3. Дневники

8.5. Разработка записной книжки
- 8.5.1. Что за записная книжка?
- 8.5.2. Когда?
- 8.5.3. Оглавление

8.6. Выход из зоны комфорта
- 8.6.1. Изменения
- 8.6.2. Абстракция

8.7. Пробовать стили
- 8.7.1. Авторы
- 8.7.2. Различия
- 8.7.3. Исследования

8.8. Поиск *обратной связи*
- 8.8.1. Друзья
- 8.8.2. Социальные сети
- 8.8.3. Не принимать близко к сердцу

8.9. Принимать участие в жизни сообществ
- 8.9.1. Онлайн-сообщества
- 8.9.2. Городские мероприятия

8.10. Совершенствование основ
- 8.10.1. Практики
- 8.10.2. Возвращение
- 8.10.3. Повторная работа

## **Модуль 9.** Дизайн в видеоиграх

9.1. Дизайн в видеоиграх
- 9.1.1. Дизайн и видеоигры
- 9.1.2. Концепт

9.2. Разработка идеи
- 9.2.1. Примеры
- 9.2.2. Написание
- 9.2.3. Набросок

9.3. Повторение
- 9.3.1. Силуэты
- 9.3.2. Советы
- 9.3.3. *Дизайн формы*

9.4. Дизайн персонажей
- 9.4.1. Психология персонажа
- 9.4.2. Цвет
- 9.4.3. Детали

9.5. Дизайн *реквизитов*
- 9.5.1. Форма
- 9.5.2. Применение
- 9.5.3. Значимость

9.6. Разработка сценария
- 9.6.1. Состав
- 9.6.2. Детали
- 9.6.3. Глубина

9.7. Дизайн одежды
- 9.7.1. Примеры
- 9.7.2. Вдохновение
- 9.7.3. Оригинальность

9.8. Цвет в дизайне
- 9.8.1. Значение
- 9.8.2. Психология
- 9.8.3. Фокусные точки

9.9. Польза в работе
- 9.9.1. Индустрия видеоигр
- 9.9.2. 3D-команда
- 9.9.3. Проект

9.10. Дизайн художественных шоу
- 9.10.1. *Питч-дек*
- 9.10.2. Завершенная работа
- 9.10.3. Чистка

## **Модуль 10.** Арт-индустрия для видеоигр: *Неотъемлемые аспекты*

10.1. Профессиональный имидж
- 10.1.1. Позволить работе быть замеченной
- 10.1.2. Популярность
- 10.1.3. Сообщества

10.2. Портфолио
- 10.2.1. Страницы
- 10.2.2. Физический облик
- 10.2.3. Советы

10.3. Представлять работы
- 10.3.1. Чистить наброски
- 10.3.2. Монтаж
- 10.3.3. Формат

10.4. Портфолио
- 10.4.1. Советы
- 10.4.2. Языки
- 10.4.3. Данные

10.5. Практики
- 10.5.1. Национальные
- 10.5.2. Международные
- 10.5.3. Гибридные

10.6. Социальные сети
- 10.6.1. Artstation
- 10.6.2. LinkedIn
- 10.6.3. Instagram

10.7. Веб-сайт
- 10.7.1. Платформы
- 10.7.2. Портфолио
- 10.7.3. Контакт

10.8. Регистрация произведения
- 10.8.1. Страницы
- 10.8.2. Права
- 10.8.3. Законы

10.9. Работа в команде
- 10.9.1. Советы
- 10.9.2. Коммуникация
- 10.9.3. Значимость

10.10. Дистанционная работа
- 10.10.1. Расписание
- 10.10.2. Дисциплина
- 10.10.3. Языки

06

# 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 методологию 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, как на национальном, так и 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

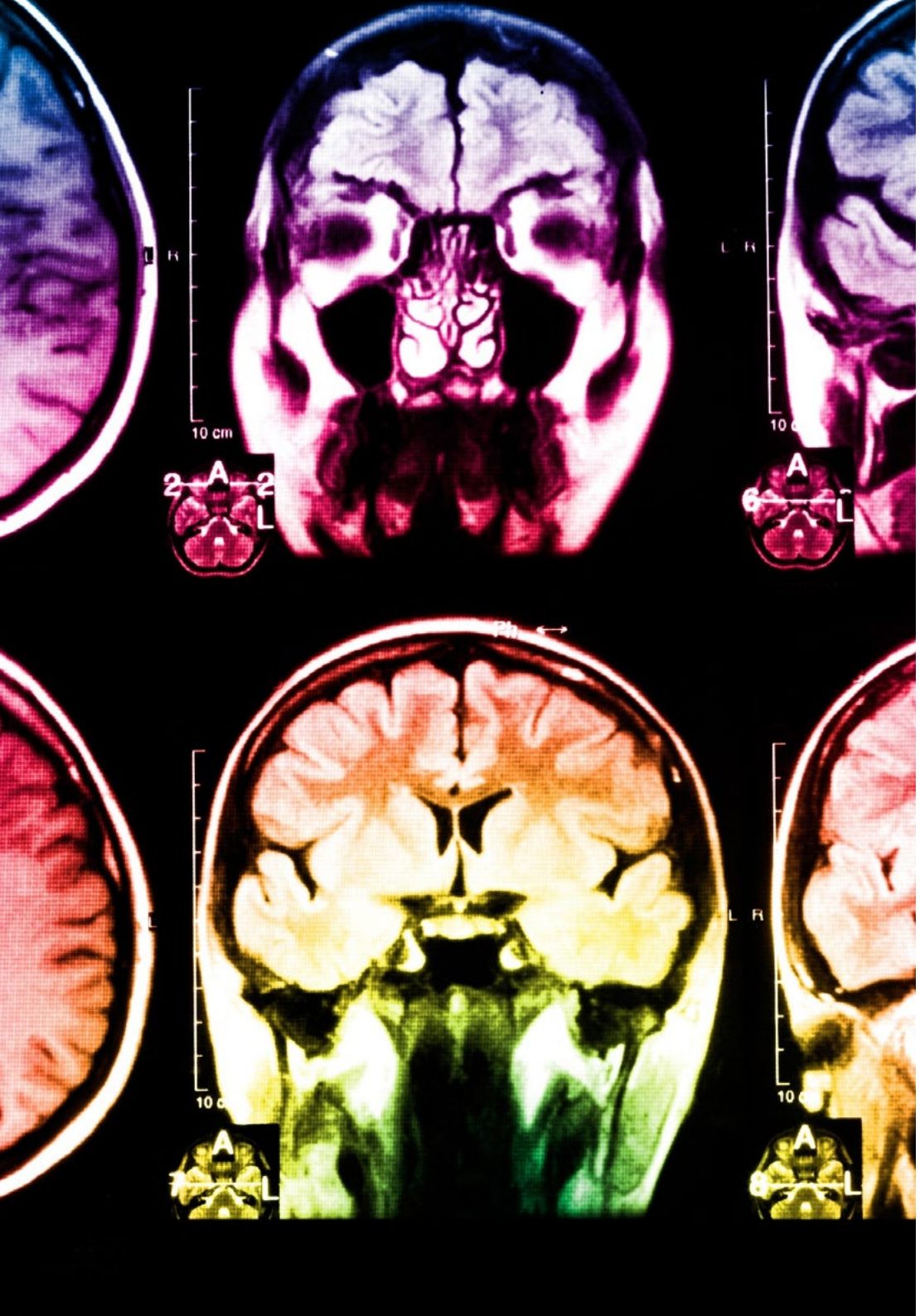
TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: Relearning.

*В 2019, году мы достигли лучших результатов обучения среди всех испаноязычных онлайн-университетов мира.*

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 испаноязычный 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 испаноязычного 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 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерия, 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.

*Метод 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 стороннего экспертного наблюдения:

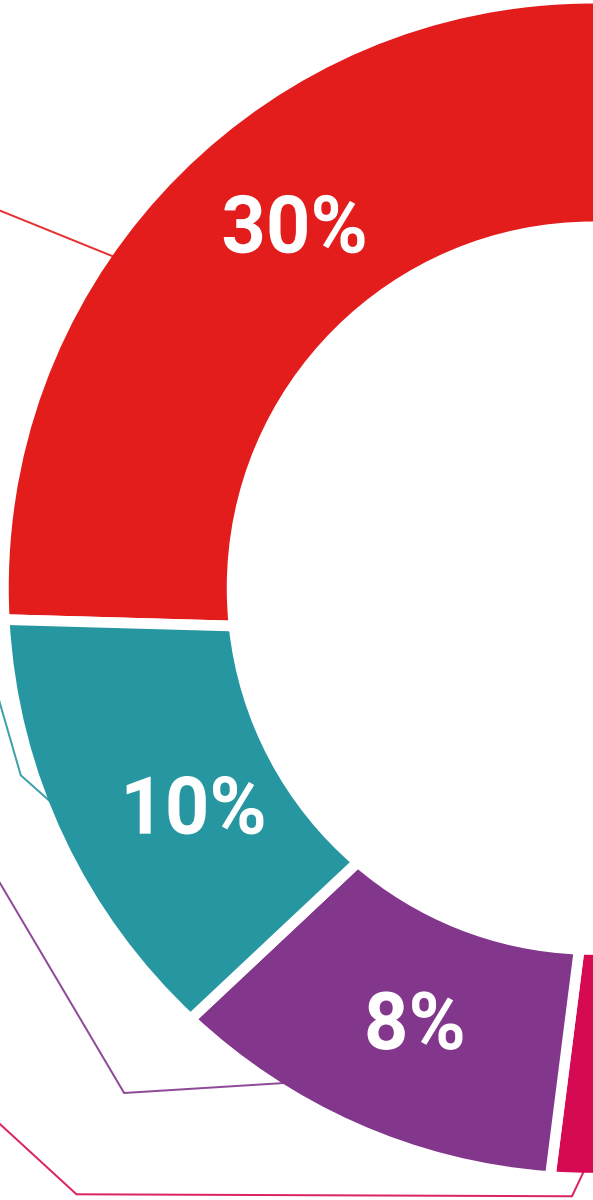
Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.

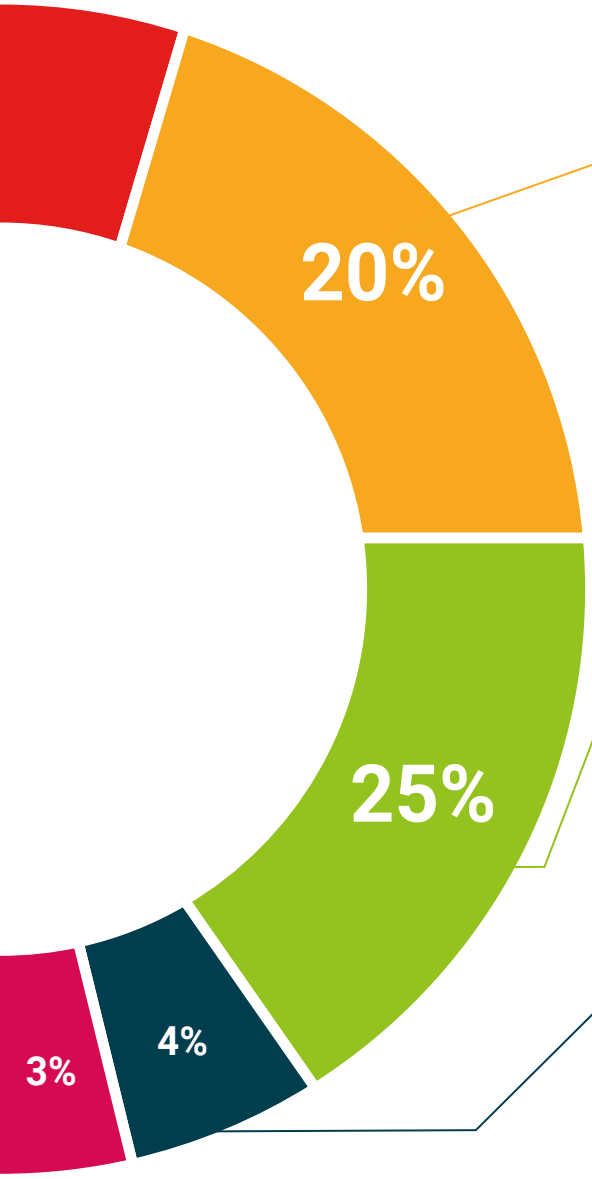
### Практика навыков и компетенций

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.

07

# Квалификация

Специализированная магистратура в области искусства в индустрии видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.

*Успешно пройдите эту программу и получите диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”*

Данная **Специализированная магистратура в области искусства в индустрии видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры,** выданный **ТЕСН Технологическим университетом.**

Диплом, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области искусства в индустрии видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 месяцев**

tech технологический университет

Настоящий

ДИПЛОМ

свидетельствует о том, что

Г-н/Г-жа _____, с документом, удостоверяющий личность_____

Освоил(а) и успешно прошел(ла) аккредитацию программы

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ МАГИСТРАТУРА

в области

искусства в индустрии видеоигр

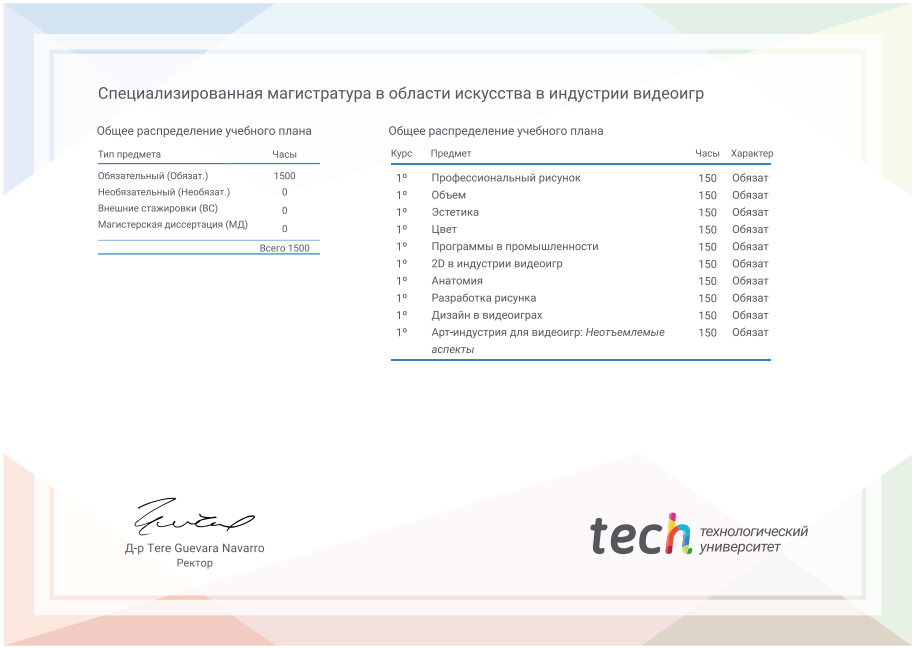
Данный диплом специализированной программы, присуждаемый Университетом, соответствует 1500 учебным часам, с датой начала дд/мм/гггг и датой окончания дд/мм/гггг.

ТЕСН является частным высшим учебным заведением, признанным Министерством народного образования Мексики с 28 июня 2018 года.

17 июня 2020 г.

Д-р Tere Guevara Navarro
Ректор

unique TECH code: AFWOR23S techtitute.com/certificates


Специализированная магистратура в области искусства в индустрии видеоигр

Общее распределение учебного плана

| Тип предмета | Часы |
|---|---|
| Обязательный (Обязат.) | 1500 |
| Необязательный (Необязат.) | 0 |
| Внешние стажировки (ВС) | 0 |
| Магистерская диссертация (МД) | 0 |
| | Всего 1500 |

Общее распределение учебного плана

| Курс | Предмет | Часы | Характер |
|---|---|---|---|
| 1º | Профессиональный рисунок | 150 | Обязат |
| 1º | Объем | 150 | Обязат |
| 1º | Эстетика | 150 | Обязат |
| 1º | Цвет | 150 | Обязат |
| 1º | Программы в промышленности | 150 | Обязат |
| 1º | 2D в индустрии видеоигр | 150 | Обязат |
| 1º | Анатомия | 150 | Обязат |
| 1º | Разработка рисунка | 150 | Обязат |
| 1º | Дизайн в видеоиграх | 150 | Обязат |
| 1º | Арт-индустрия для видеоигр: *Неотъемлемые аспекты* | 150 | Обязат |

Д-р Tere Guevara Navarro
Ректор

tech технологический университет

*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.

tech технологический университет

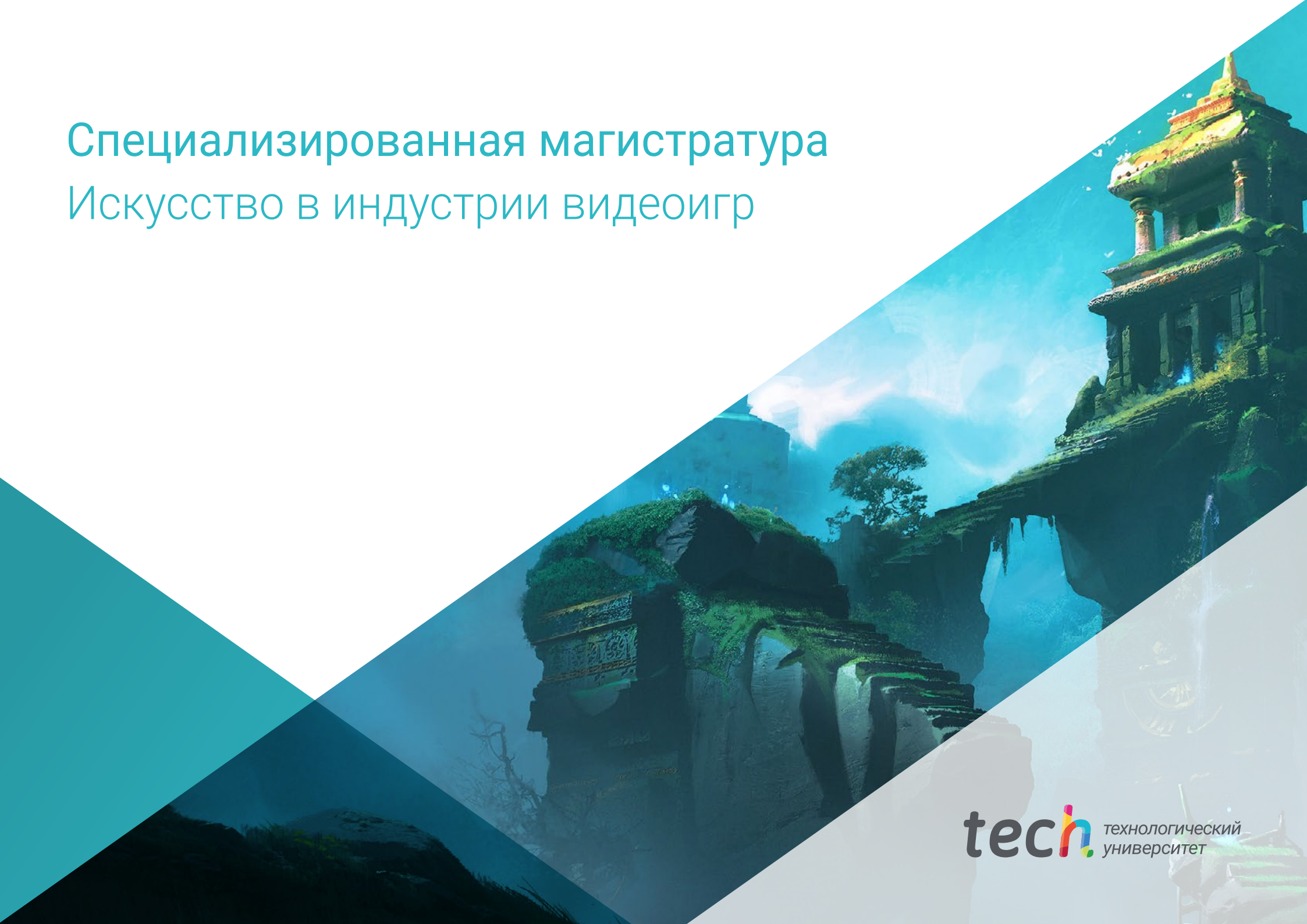
# Специализированная магистратура

## Искусство в индустрии видеоигр

- Формат: **онлайн**
- Продолжительность: **12 месяцев**
- Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- Расписание: **по своему усмотрению**
- Экзамены: **онлайн**

# Специализированная магистратура

## Искусство в индустрии видеоигр



tech технологический университет