

校级硕士 视频游戏



tech 科学技术大学

校级硕士 视频游戏

- » 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-video-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

能力

14

04

课程管理

18

05

结构和内容

22

06

方法

32

07

学位

40

01 介绍

没有电子游戏,当前的时代是不可想象的。它们代表了全世界最受欢迎的休闲活动。数以百万计的游戏玩家,不分年龄,此刻都在玩他们最喜欢的视频游戏,每个家庭至少有一个人经常玩,而且这种趋势还在增长。由于对各种视频游戏的需求不断增加,设计公司需要合格的专家,可以继续开发他们的产品。该课程为学生提供了成为专家的机会,使他们能够通过设计像他们一生都喜欢的视频游戏来实现他们的梦想。





“

你一直梦想着设计视频游戏：
这个项目给了你实现它的机会”

电子游戏是21世纪的终极娱乐。数以百万计的不同年龄的人在世界任何地方同时玩不同模式的视频游戏：在线，离线，免费分发，付费或免费的玩法选择，用固定或便携式控制台...谈到游戏，有大量的可能性，因为有一大群人不断要求发布不同类型的新标题，每个标题都适应特定领域的游戏玩家。

然而，不仅在视频游戏的媒介和模式方面存在差异，而且在内容本身方面也存在差异，因为几十种类型，每一种都有自己的特点，它们都试图在市场上开辟一个利基市场：战略游戏，第一和第三人称射击游戏，RPG，体育和汽车模拟器，变成数字产品的小型棋牌游戏，独立或大预算游戏等。因此，对于每一个用户群体，都有无数的选择来满足需求。

由于这个原因，一直需要新发行的作品，大大小小的视频游戏公司都需要大量的视频游戏设计不同领域的专家，以便继续生产高质量和商业上成功的作品。这个视频游戏校级硕士就是对这一需求的回答，因为它教给学生成为视频游戏设计师所需的一切，并涵盖不同平台，格式和流派的制作的各个方面。

该课程涵盖了视频游戏制作的所有相关专业，因为它将使学生成为艺术，动画，剧本创作，声音设计和音乐创作方面的专家，因此，该校级硕士的毕业生可以担任这些职位中的任何一个，并承担一个视频游戏项目从构思到发布的过程。

这个**视频游戏校级硕士**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 学习应用于视频游戏设计的实际案例
- ◆ 其内容的总体和具体愿景，使该课程的毕业生成为具体方面的专家，但也为他们提供了一个部门的全球视野
- ◆ 实践练习，这将检验学生的进展，以便更有效地吸收学习
- ◆ 它特别强调对所有可用的工具和服务的详尽知识，以完整的方式设计和开发视频游戏
- ◆ 专家和经验丰富的教学人员，他们对视频游戏领域了解得十分透彻
- ◆ 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

“

当然，你有开发下一个世界上最重要的视频游戏的想法。由于这个校级硕士的存在，所以要把它进行下去”

“

成为下一个小岛秀夫:注册并发展你所有的想法,这要归功于你在这个校级硕士中获得的技能”

TECH相信你的才华,这就是为什么它为你提供所有的工具,让你通过设计你梦想中的电子游戏来展示你的才华。

你已经花了几百个小时玩你喜欢的视频游戏,现在轮到你开发自己的产品了。

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们将自己的工作经验带到了这一培训中。他们的工作经验被纳入这一培训,还有来自主要协会和著名大学的公认专家。

它的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。

这个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课程中出现的不同专业实践情况。为此,它将得到一个由公认的专家制作的互动视频的创新系统的支持。



02 目标

通过这个校级硕士，学生将能够在视频游戏的设计过程中占据任何位置，从艺术和动画的设计，通过叙事和脚本方面，到音乐和声音设计的组成。因此，该课程旨在为其毕业生提供这些方面的专业知识，这将使他们能够成为该行业的设计和开发公司高度重视的专家。



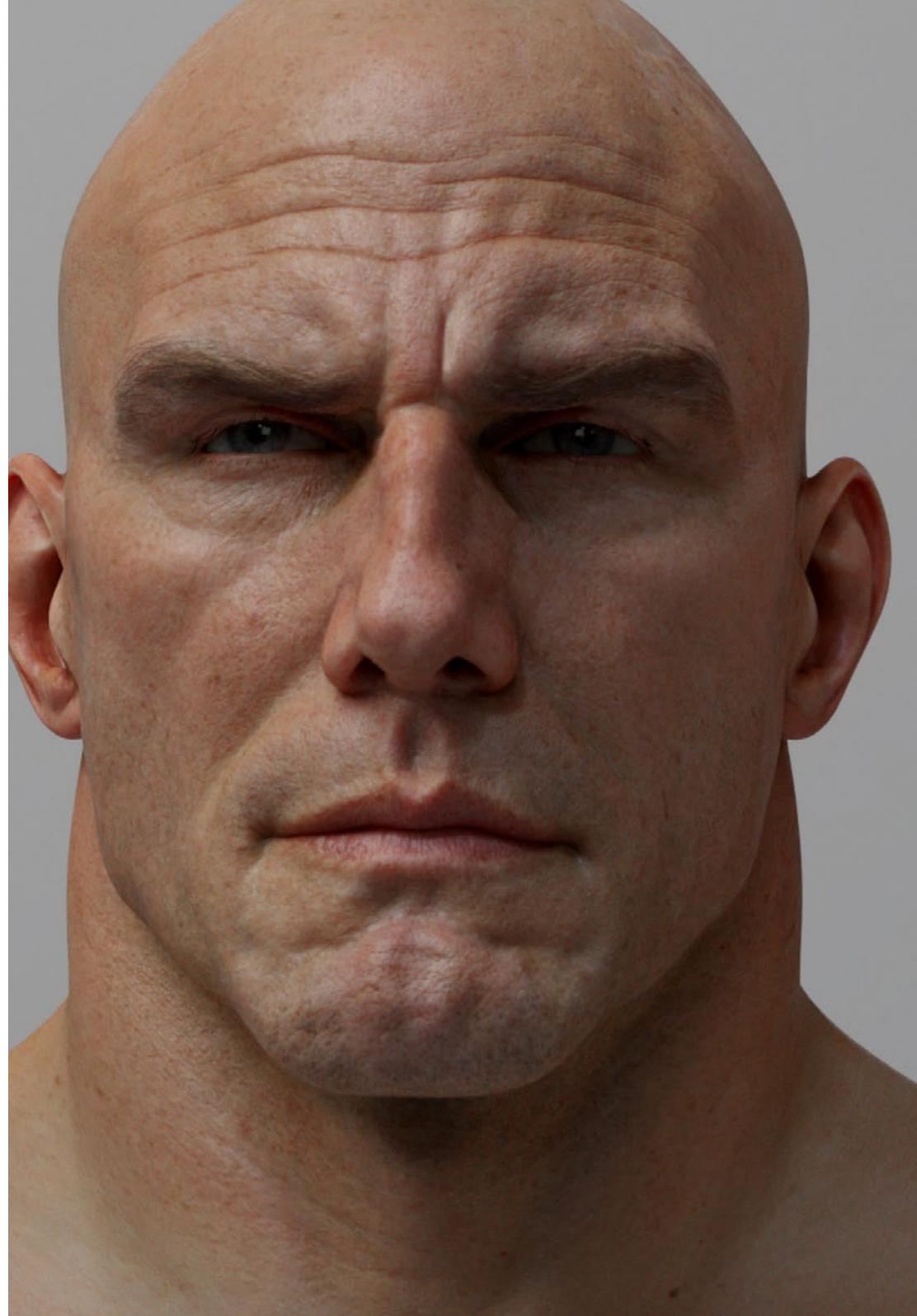
“

你想设计世界上最著名的游戏吗?你更喜欢设计广受好评的独立游戏吗?无论是哪种情况,这个方案都将帮助你实现你的目标"



总体目标

- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的Scrum方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师必须了解的理论知识
- ◆ 为视频游戏产生想法并创造娱乐性的故事, 情节和脚本
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础
- ◆ 了解更多关于二维和三维动画, 以及物体和角色动画的关键因素
- ◆ 知道如何进行三维建模任务
- ◆ 使用Unity 3D引擎进行专业编程
- ◆ 能够创建一个独立的数字娱乐 创业 公司





具体目标

模块1.电子游戏设计

- ◆ 了解电子游戏设计的理论
- ◆ 深入研究设计和游戏化的要素
- ◆ 了解现有的玩家类型, 动机和特点
- ◆ 学习游戏机制, MDA知识和其他视频游戏设计的理论
- ◆ 通过理论和实例学习视频游戏分析的关键基础
- ◆ 学习游戏关卡设计, 如何在这些关卡中创造谜题以及如何环境中放置设计元素

模块2.设计文件

- ◆ 起草并说明一份专业设计文件
- ◆ 了解设计的每个部分: 总体思路, 市场, 游戏性, 机制, 关卡, 进程, 游戏元素, HUD和界面
- ◆ 了解设计文件或GDD的过程, 以便能够在一个可理解的, 专业的和精心设计的文件中表达自己的游戏想法

模块3.叙事和剧本设计

- ◆ 理解一般叙事和视频游戏中的叙事
- ◆ 知道叙事的复杂要素, 如人物, 目的和背景
- ◆ 加深对叙事结构和视频游戏设计中复杂应用的理解
- ◆ 了解有关宇宙和设定的最新消息, 如幻想或科幻小说及其在情节中的特点
- ◆ 对故事情节有深入和工作上的了解
- ◆ 了解主要和辅助人物的创作
- ◆ 深入研究电子游戏剧本的结构和电子游戏与电影之间的区别
- ◆ 了解剧本的创作过程, 以及剧本创作的特点和要素

模块4.电子游戏中的艺术

- ◆ 了解艺术理论, 色彩理论, 人物和环境理论
- ◆ 创建复杂的草图和概念艺术
- ◆ 用Photoshop程序进入人物, 物体和环境的2D艺术
- ◆ 用3D Studio Max和Mudbox创建三维物体, 人物和环境
- ◆ 了解人物和艺术风格, 以及环境的类型和它们在绘画中的表现

模块5.编程

- ◆ 处理视频游戏开发中使用最多的引擎:Unity 3D引擎
- ◆ 研究Unity编程, 学习程序界面
- ◆ 学习二维视频游戏的创作:为人物动作, 敌人和动画编程
- ◆ 开发游戏的不同元素, 如平台或钥匙
- ◆ 创建游戏界面或HUD
- ◆ 进一步了解人工智能, 包括创建敌人和2D NPC

模块6.3D艺术

- ◆ 对三维物体和人物进行建模和纹理处理
- ◆ 了解3D Studio Max和Mudbox程序的界面, 为物体和人物建模
- ◆ 理解三维建模的理论
- ◆ 知道如何提取纹理
- ◆ 了解3D相机的工作原理

模块7.高级编程

- ◆ 知道如何进行高级编程
- ◆ 设计3D人物和环境
- ◆ 为不同的游戏设置, 环境谜题和关卡对象编程
- ◆ 创建不同的游戏元素, 并对玩家的技能进行编程, 如跳跃, 奔跑, 射击或隐藏
- ◆ 创建一个电脑游戏

模块8.3D动画

- ◆ 制作二维动画
- ◆ 了解元素和角色的动画理论
- ◆ 了解二维动画索具
- ◆ 3D Studio Max中的动画:元素和角色的运动
- ◆ 了解3D Studio Max的索具
- ◆ 知道如何进行高级角色动画的制作

模块9.声音和音乐设计

- ◆ 进行音乐创作和开发
- ◆ 设计音乐创作软件
- ◆ 知道如何进行生产和后期制作过程
- ◆ 学习如何进行内部混音和声音设计
- ◆ 使用声音库, 合成声音和Foley
- ◆ 了解视频游戏的创作技巧



模块10.生产和管理

- ◆ 了解视频游戏的制作及其不同阶段
- ◆ 了解生产商的类型
- ◆ 了解视频游戏开发的项目管理
- ◆ 使用不同的工具进行生产
- ◆ 协调团队和项目管理

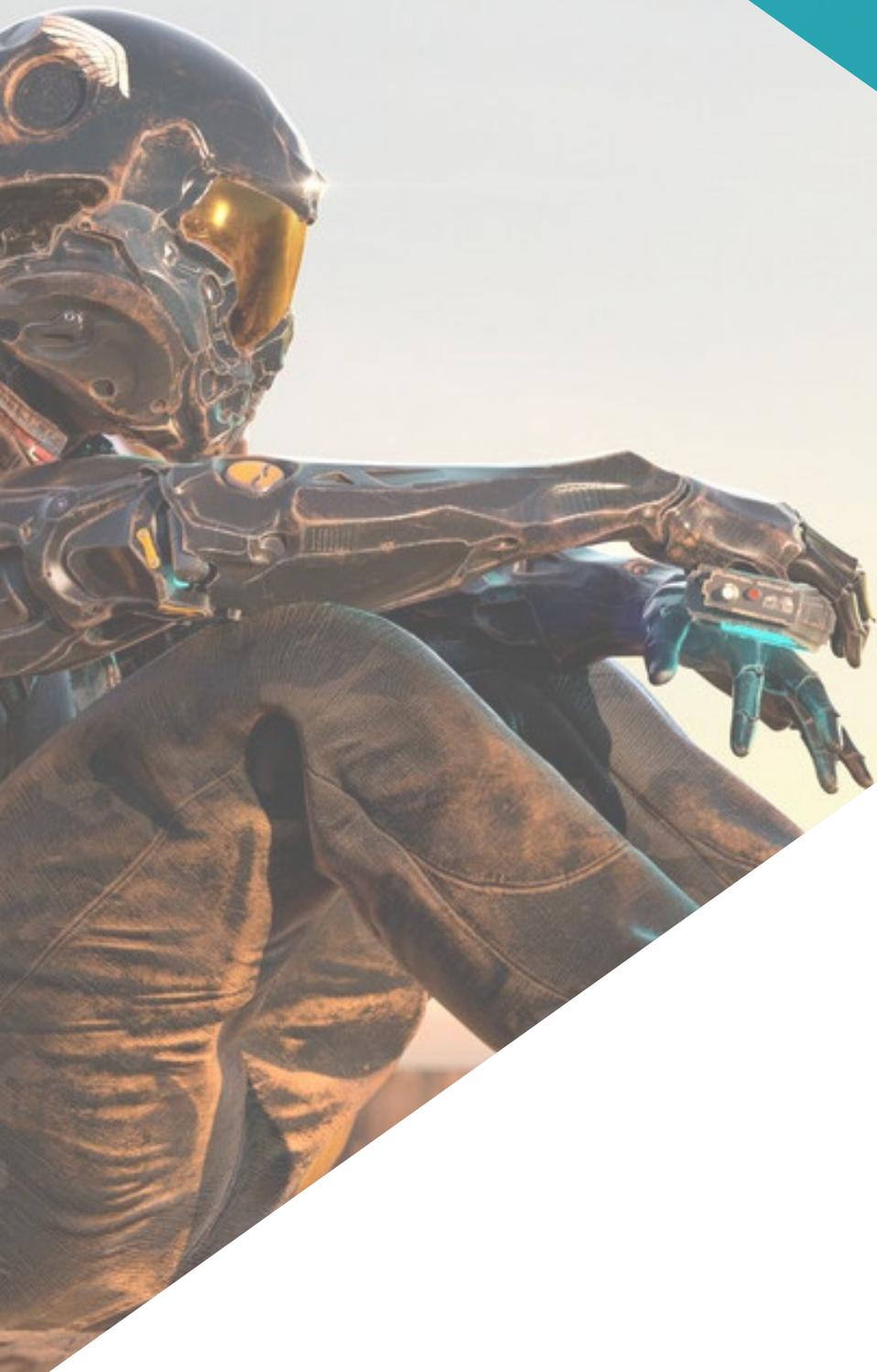
“

你的目标就是TECH的目标, 这就是为什么我们为你提供最好的工具, 以成为下一个领先的游戏设计师”

03 能力

在通过这个视频游戏校级硕士的评估后, 学生将获得必要的技能来完成构成电子游戏设计的不同任务, 从其生产的最初阶段到最后阶段。因此, 学生将有知识成为他或她的公司的一个有价值的成员, 因为他或她有各种专业的最佳表现, 能够参与不同的设计活动。





“

你有想法, 有野心:TECH给你提供了实现目标的技能"



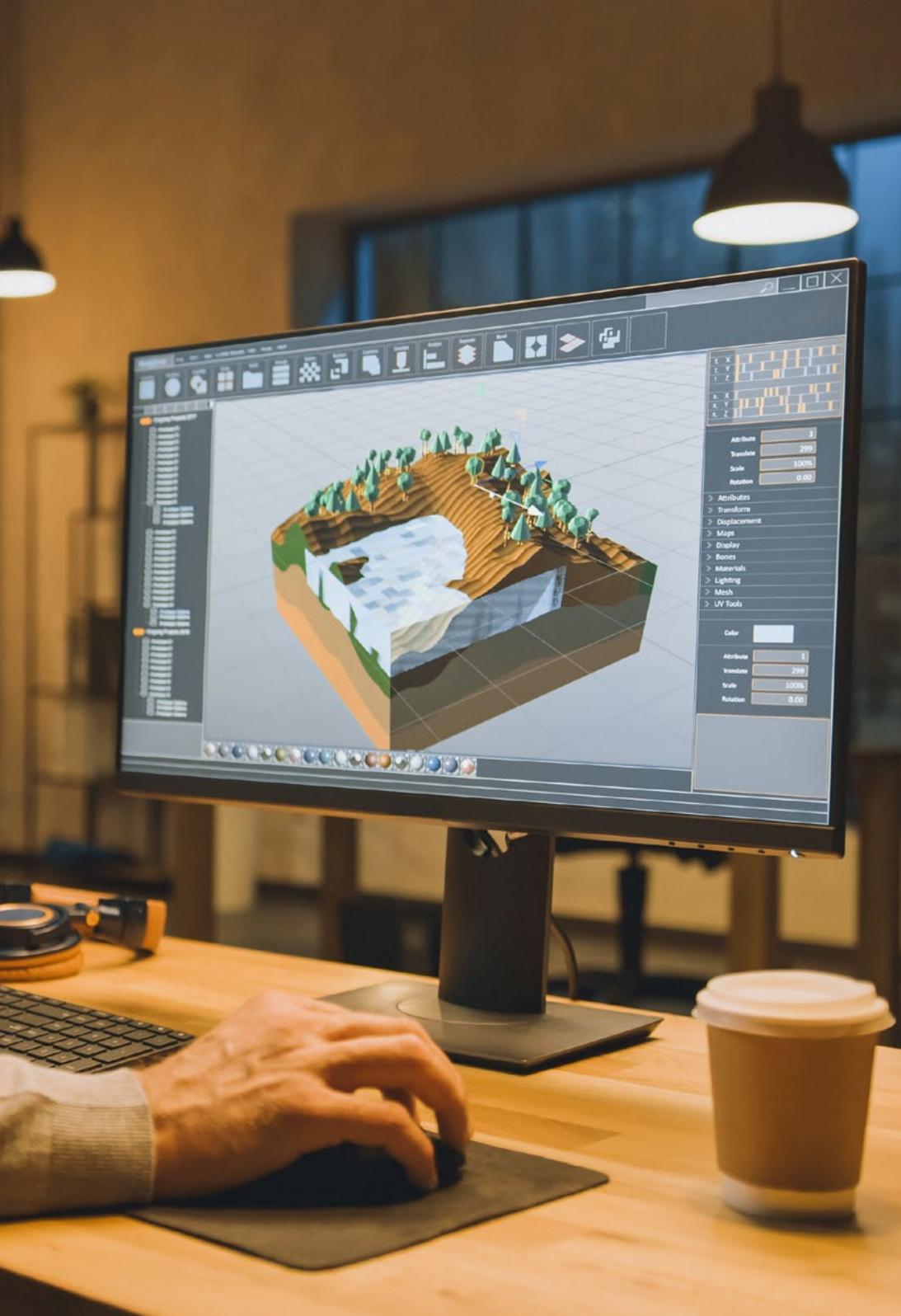
总体能力

- ◆ 设计一个视频游戏的所有阶段, 从最初的想法到最后的推出
- ◆ 专门从事视频游戏设计, 成为游戏设计'专家
- ◆ 深入到开发的各个环节, 从最初的架构, 玩家角色的编程, 动画的实现, 以及敌方角色和非玩家角色的人工智能的创建
- ◆ 获得项目的整体愿景, 能够为视频游戏设计中出现的不同问题和挑战提供解决方案

“

获得必要的技能来设计你梦想中的电子游戏”





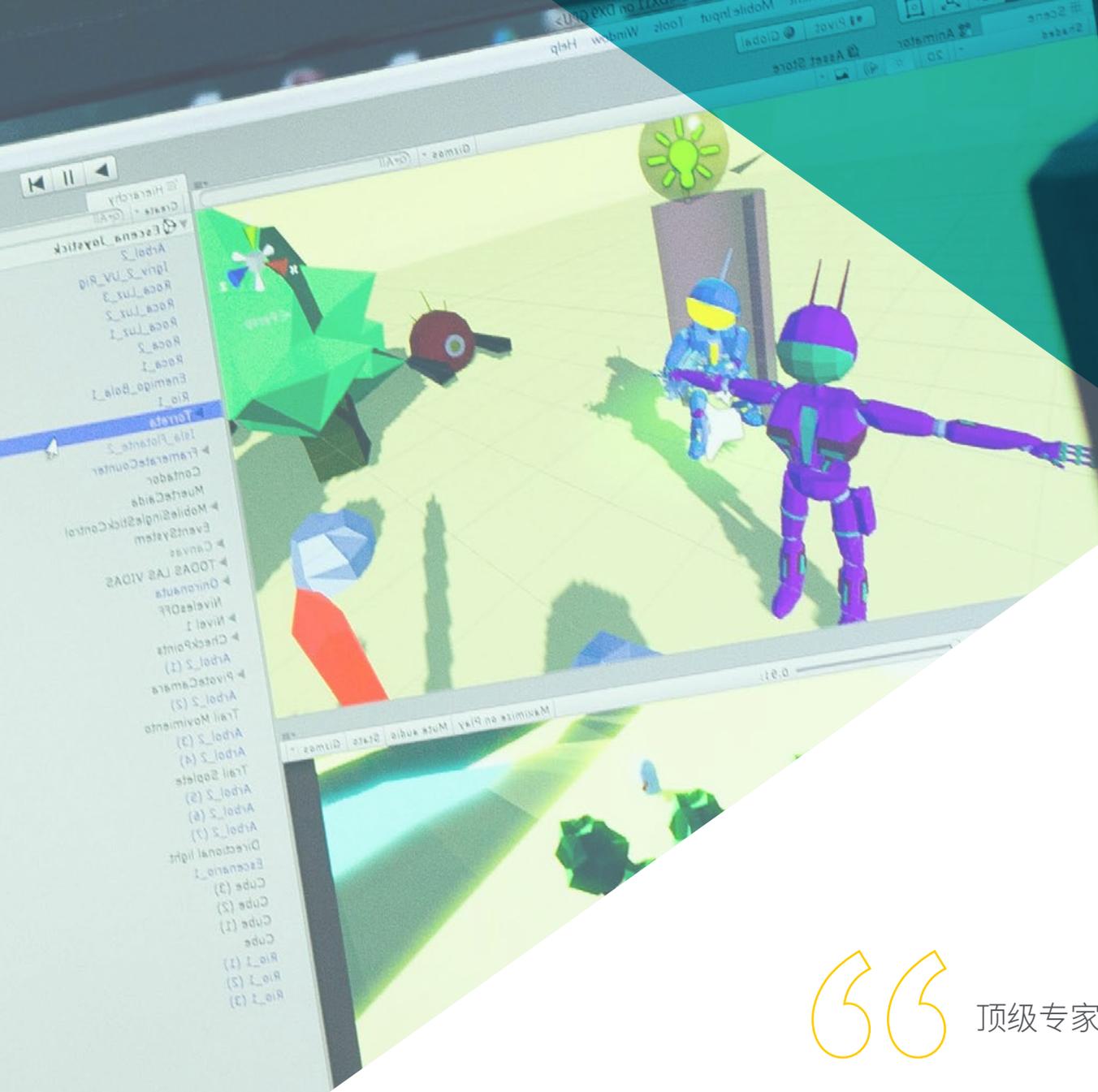
具体能力

- ◆ 了解成为视频游戏设计和开发的专业人员所需的软件
- ◆ 了解玩家的体验, 知道如何分析视频游戏的可玩性
- ◆ 理解 概念艺术家创作的理论和实践过程
- ◆ 理解二维艺术家的理论和实践程序
- ◆ 进行三维物体和人物的建模和贴图
- ◆ 具备2D和3D电子游戏编程的广泛知识
- ◆ 视频游戏的二维和三维动画
- ◆ 在不同的平台上应用2D和3D的视频游戏编程
- ◆ 进行音乐创作和声音设计

04 课程管理

这个视频游戏校级硕士的教学人员是该领域的专家，他们将提供所有的知识，使学生学到一个伟大的视频游戏设计师所需的一切。教学人员经过精心挑选，使每位教师都是某一特定领域的优秀专家，从而为学生提供最最好的内容，以应用于他们的设计项目。





“

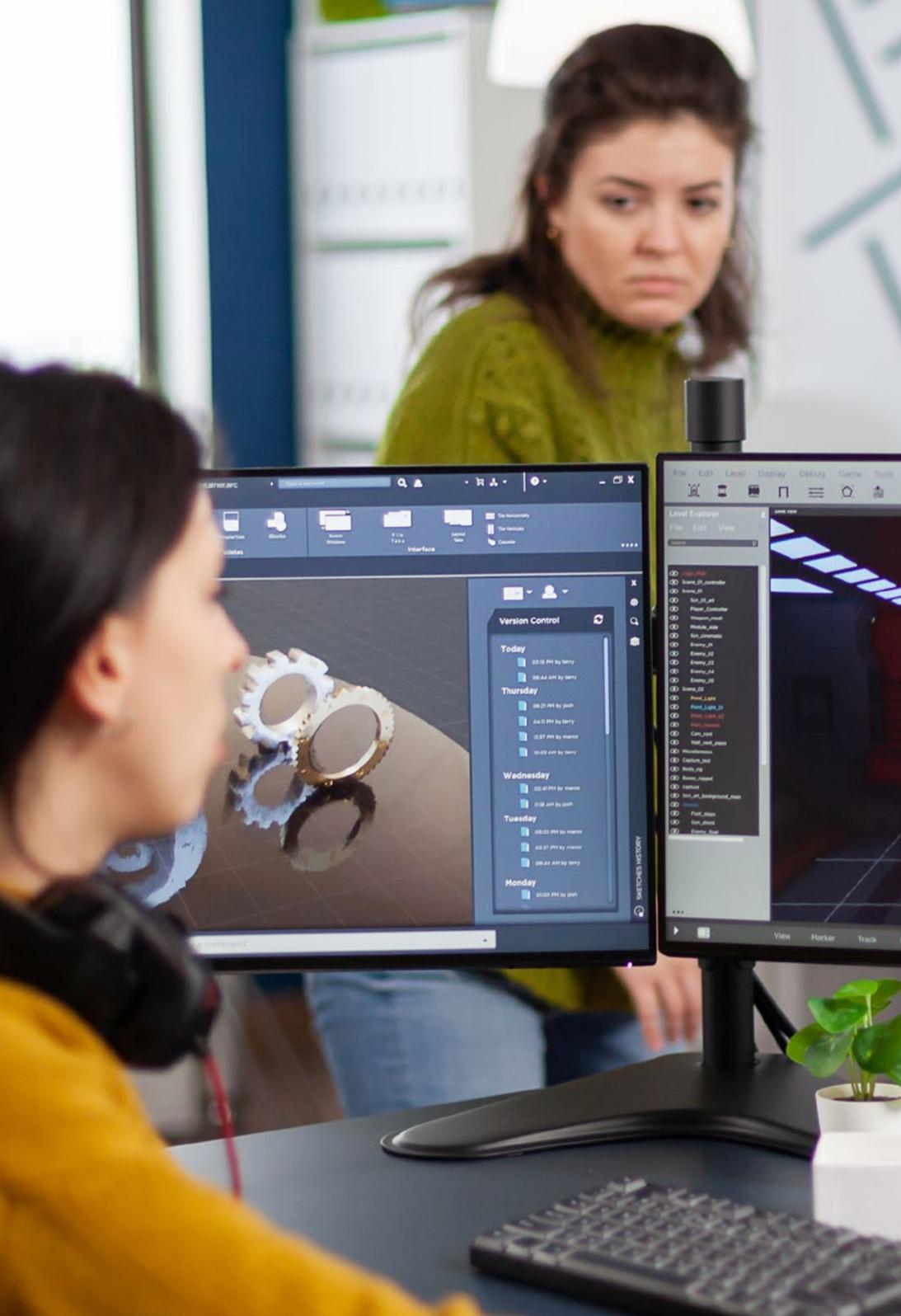
顶级专家教你如何成为一名伟大的游戏设计师”

管理人员



Blasco Vilches, Luis Felipe 先生

- 西班牙Saona工作室的叙事设计师
- Stage Clear工作室的叙事设计师, 正在开发一个机密产品
- 在HeYou Games的 "Youturbo "项目中担任叙事设计师
- 为西班牙电信学习服务部, TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 为 "肉丸马拉松 "项目担任Indigo的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作校级硕士的剧本创作教师
- 马德里TAI电影系中的视频游戏领域的叙事设计和制作的讲师
- 格拉纳达ESCAV的叙事设计和剧本工作坊以及电子游戏设计学位的讲师
- 毕业于格拉纳达大学西班牙语语言学专业
- 胡安-卡洛斯国王大学 (Universidad Rey Juan Carlos) 的电视创意和剧本创作校级硕士



教师

Carrión, Rafael 先生

- ◆ 声音设计师和Unity3D音频程序员
- ◆ 工业工程学位。巴伦西亚理工大学。2018
- ◆ 视频游戏编程的校级硕士。加泰罗尼亚开放大学。2021
- ◆ 与WWISE合作的游戏音频制作课程。伯克利大学。2019
- ◆ 《游戏中的女性》的音频程序员。目前

Molas, Alba 女士

- ◆ 视频游戏设计师
- ◆ 电影和媒体专业的毕业生。加泰罗尼亚的电影学校。2015
- ◆ 三维动画，视频游戏和互动环境的学生。Currnet - CEV。2020
- ◆ 接受过儿童动画剧本创作方面的专门培训。表演者BCN。2018
- ◆ 游戏中的妇女协会会员
- ◆ FemDevs协会的成员

05 结构和内容

该课程的内容是由最好的专家设计的，他们确保涵盖所有必要的方面，使学生成为真正的电子游戏专家，准备在专业领域将其知识付诸实践。此外，该课程的结构有助于学生从一般到特殊的适当进展，以有效吸收其内容。





“

最完整的课程等待着你成为最受欢迎的
电子游戏设计师”

模块1. 视频游戏设计

- 1.1. 该设计
 - 1.1.1. 设计功能
 - 1.1.2. 设计的类型
 - 1.1.3. 设计过程
- 1.2. 设计的要素
 - 1.2.1. 规则
 - 1.2.2. 平衡
 - 1.2.3. 乐趣
- 1.3. 玩家类型
 - 1.3.1. 探索者和社交
 - 1.3.2. 杀手和成功者
 - 1.3.3. 差异
- 1.4. 玩家技能
 - 1.4.1. 角色技能
 - 1.4.2. 动作技巧
 - 1.4.3. 平台技能
- 1.5. 游戏机制I
 - 1.5.1. 元素
 - 1.5.2. 身体
 - 1.5.3. 项目
- 1.6. 游戏机制II
 - 1.6.1. 钥匙
 - 1.6.2. 平台
 - 1.6.3. 敌人
- 1.7. 其他元素
 - 1.7.1. 机制
 - 1.7.2. 动态性
 - 1.7.3. 美学
- 1.8. 视频游戏分析
 - 1.8.1. 玩法分析
 - 1.8.2. 艺术分析
 - 1.8.3. 风格分析

- 1.9. 关卡设计
 - 1.9.1. 设计室内水平
 - 1.9.2. 户外设计水平
 - 1.9.3. 设计混合层次
- 1.10. 高级设计
 - 1.10.1. 拼图
 - 1.10.2. 敌人
 - 1.10.3. 环境

模块2. 设计文件

- 2.1. 文件的结构
 - 2.1.1. 设计文件
 - 2.1.2. 结构
 - 2.1.3. 风格
- 2.2. 总体思路, 市场和参考资料
 - 2.2.1. 大概的概念
 - 2.2.2. 市场
 - 2.2.3. 参考文献
- 2.3. 环境, 历史和人物
 - 2.3.1. 设置
 - 2.3.2. 历史
 - 2.3.3. 角色
- 2.4. 游戏性, 机制和敌人
 - 2.4.1. 游戏玩法
 - 2.4.2. 机制
 - 2.4.3. 敌人和NPC
- 2.5. 控制措施
 - 2.5.1. Mando
 - 2.5.2. 移动性的
 - 2.5.3. 电脑
- 2.6. 级别和进度
 - 2.6.1. 级别
 - 2.6.2. 路线
 - 2.6.3. 进展情况



- 2.7. 项目,技能和要素
 - 2.7.1. 项目
 - 2.7.2. 技能
 - 2.7.3. 元素
- 2.8. 成就
 - 2.8.1. 奖牌
 - 2.8.2. 秘密人物
 - 2.8.3. 加分项
- 2.9. HUD和界面
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.1. 介面
 - 2.9.2. 结构
- 2.10. 保存和附加
 - 2.10.1. 保存
 - 2.10.2. 附加资料
 - 2.10.3. 最后的细节

模块3.叙事和剧本设计

- 3.1. 视频游戏叙事
 - 3.1.1. 弧线型
 - 3.1.2. 英雄之旅
 - 3.1.3. 神话原型的结构
- 3.2. 叙述的要素
 - 3.2.1. 线性
 - 3.2.2. 叙述性分支
 - 3.2.3. 叙事漏斗
- 3.3. 叙事结构
 - 3.3.1. 非线性叙事:区块
 - 3.3.2. 环境叙事和次要情节
 - 3.3.3. 其他类型的结构:短篇小说,4幕
- 3.4. 资源
 - 3.4.1. 回调
 - 3.4.2. 预示
 - 3.4.3. 种植和回报

- 3.5. 阴谋
 - 3.5.1. 剧情介绍
 - 3.5.2. 戏剧性的紧张
 - 3.5.3. 利息曲线
- 3.6. 人物一
 - 3.6.1. 圆形和扁平
 - 3.6.2. 角色发展
 - 3.6.3. 次要人物
- 3.7. 人物一
 - 3.7.1. 人物心理学
 - 3.7.2. 激励
 - 3.7.3. 技能
- 3.8. 对话的类型
 - 3.8.1. 内部
 - 3.8.2. 外部
 - 3.8.3. 其他
- 3.9. 脚本:元素
 - 3.9.1. 脚本的特点
 - 3.9.2. 场景和序列
 - 3.9.3. 脚本的要素
- 3.10. 脚本:起草
 - 3.10.1. 结构
 - 3.10.2. 风格
 - 3.10.3. 其他细节
- 4.3. 视频游戏场景
 - 4.3.1. 非模块化方案
 - 4.3.2. 模块化阶段
 - 4.3.3. 道具和环境物品
- 4.4. 设置
 - 4.4.1. 幻想
 - 4.4.2. 现实
 - 4.4.3. 科幻小说
- 4.5. 道具和物品
 - 4.5.1. 有机物质
 - 4.5.2. 无机物
 - 4.5.3. 详细内容
- 4.6. 电子游戏人物和元素
 - 4.6.1. 人物创作
 - 4.6.2. 创建视频游戏环境
 - 4.6.3. 创建物体和道具
- 4.7. 风格卡通
 - 4.7.1. 卡通
 - 4.7.2. 漫画
 - 4.7.3. 超现实主义
- 4.8. 漫画风格
 - 4.8.1. 漫画人物画
 - 4.8.2. 漫画中的环境绘制
 - 4.8.3. 漫画中的物体绘画
- 4.9. 写实风格
 - 4.9.1. 逼真的人物画
 - 4.9.2. 真实的环境
 - 4.9.3. 逼真的物体
- 4.10. 最后的细节
 - 4.10.1. 最后的润色
 - 4.10.2. 演变与风格
 - 4.10.3. 细节和改进

模块4. 电子游戏中的艺术

- 4.1. 艺术
 - 4.1.1. 艺术基础
 - 4.1.2. 色彩理论
 - 4.1.3. 软件
- 4.2. 概念艺术
 - 4.2.1. 素描
 - 4.2.2. 概念艺术
 - 4.2.3. 详细内容

模块5. 节目制作

- 5.1. 在Unity 3D中编程
 - 5.1.1. 安装
 - 5.1.2. 界面元素
 - 5.1.3. 创建场景并导入对象
- 5.2. Terrain
 - 5.2.1. 地形I:创建地面和山脉
 - 5.2.2. 地形二:树木和花朵
 - 5.2.3. 地形三:水和天空盒
- 5.3. 二维角色创建
 - 5.3.1. 碰撞
 - 5.3.2. 碰撞
 - 5.3.3. 触发器
- 5.4. 游戏玩法一
 - 5.4.1. 编程:攻击技能
 - 5.4.2. 编程:跳跃能力
 - 5.4.3. 编程:开枪技能
- 5.5. 游戏玩法二
 - 5.5.1. 编程:武器
 - 5.5.2. 编程:项目
 - 5.5.3. 编程:检查站
- 5.6. AI: 敌人
 - 5.6.1. 基本的敌人
 - 5.6.2. 飞行的敌人
 - 5.6.3. 复杂的敌人
- 5.7. 编程要素:项目和平台
 - 5.7.1. 平台移动
 - 5.7.2. 泵类
- 5.8. 二维角色和粒子动画
 - 5.8.1. 导入动画
 - 5.8.2. 动画编程
 - 5.8.3. 粒子

- 5.9. HUD和界面创建
 - 5.9.1. 生命的创造
 - 5.9.2. 创建
- 5.10. 文本和对话
 - 5.10.1. 创建文本
 - 5.10.2. 对话创作
 - 5.10.3. 响应选择

模块6.3D艺术

- 6.1. 高级艺术
 - 6.1.1. 从概念艺术到3D
 - 6.1.2. 三维建模的原则
 - 6.1.3. 造型类型:有机/无机
- 6.2. 3D Max界面
 - 6.2.1. 3D Max软件
 - 6.2.2. 基本界面
 - 6.2.3. 场景组织
- 6.3. 无机模型
 - 6.3.1. 用原形和变形器建模
 - 6.3.2. 用可编辑的多边形进行建模
 - 6.3.3. 用石墨做模型
- 6.4. 有机模型
 - 6.4.1. 角色建模I
 - 6.4.2. 角色建模II
 - 6.4.3. 角色建模III
- 6.5. 紫外线创造
 - 6.5.1. 材料和基本地图
 - 6.5.2. 解包和纹理投射
 - 6.5.3. 重构学
- 6.6. 高级3D
 - 6.6.1. 纹理图集创建
 - 6.6.2. 层次结构和骨骼的创建
 - 6.6.3. 骨架的应用

- 6.7. 动画系统
 - 6.7.1. Biped
 - 6.7.2. CAT
 - 6.7.3. 自己的索具
- 6.8. 面部索具
 - 6.8.1. 表达方式
 - 6.8.2. 限制
 - 6.8.3. 控制器
- 6.9. 动画原理
 - 6.9.1. 循环
 - 6.9.2. MoCap动作捕捉文件的库和使用
 - 6.9.3. 运动混合器
- 6.10. 出口到发动机
 - 6.10.1. 输出到Unity引擎
 - 6.10.2. 模型出口
 - 6.10.3. 导出动画

模块7.高级编程

- 7.1. 在Unity 3D中编程
 - 7.1.1. 三维场景创建和运动
 - 7.1.2. 软件架构
 - 7.1.3. 游戏经理
- 7.2. 3D人物创作
 - 7.2.1. 运动
 - 7.2.2. 跳跃
 - 7.2.3. 攻击
- 7.3. 三维人物动画
 - 7.3.1. 动画的类型
 - 7.3.2. 动画编程
 - 7.3.3. 高级动画编程
- 7.4. 人工智能, NPC和敌人
 - 7.4.1. 人工智能
 - 7.4.2. NPCs
 - 7.4.3. 敌人

- 7.5. 物理行为
 - 7.5.1. 菲斯克材料
 - 7.5.2. 铰链连接/印刷连接
 - 7.5.3. 距离接头/轮子接头
- 7.6. 物理行为 II
 - 7.6.1. 平台效应器 I
 - 7.6.2. 平台效应器 II
 - 7.6.3. 表面效应器
- 7.7. 声音
 - 7.7.1. 音乐
 - 7.7.2. 声音效果
 - 7.7.3. SFX编程和高级音乐
- 7.8. 水平编程
 - 7.8.1. 光线投射
 - 7.8.2. 寻路
 - 7.8.3. 水平上的触发器
- 7.9. 粒子和FX
 - 7.9.1. 粒子创造I
 - 7.9.2. 粒子创造II
 - 7.9.3. 颜色和效果
- 7.10. 选择
 - 7.10.1. 声音
 - 7.10.2. 保存
 - 7.10.3. 自动保存

模块8.动画

- 8.1. 动画
 - 8.1.1. 传统动画
 - 8.1.2. 二维动画
 - 8.1.3. 3D动画
- 8.2. 12动画原理
 - 8.2.1. 拉伸和收缩
 - 8.2.2. 预期
 - 8.2.3. 阶段性

- 8.3. 12动画原理II
 - 8.3.1. 直接的行动和姿势对姿势
 - 8.3.2. 连续和重叠的行动
 - 8.3.3. 加速和减速
- 8.4. 12动画原理III
 - 8.4.1. 蝴蝶结
 - 8.4.2. 次要行动
 - 8.4.3. 时间
- 8.5. 12动画原理IV
 - 8.5.1. 夸大其词
 - 8.5.2. 实体绘图
 - 8.5.3. 人格
- 8.6. 3D动画
 - 8.6.1. 3D动画 I
 - 8.6.2. 3D动画 II
 - 8.6.3. 三维运动学
- 8.7. 高级二维动画
 - 8.7.1. 角色运动 I
 - 8.7.2. 角色运动II
 - 8.7.3. 角色运动III
- 8.8. 了解二维动画索具
 - 8.8.1. 二维钻机的介绍
 - 8.8.2. 二维钻机的创建
 - 8.8.3. 二维面部钻机
- 8.9. 二维动画
 - 8.9.1. 运动对象I
 - 8.9.2. 运动对象II
 - 8.9.3. 运动对象III
- 8.10. 运动学
 - 8.10.1. 创建一个二维运动学:基本介绍
 - 8.10.2. 创建二维运动学:环境中的运动
 - 8.10.3. 创建一个二维运动学:导出

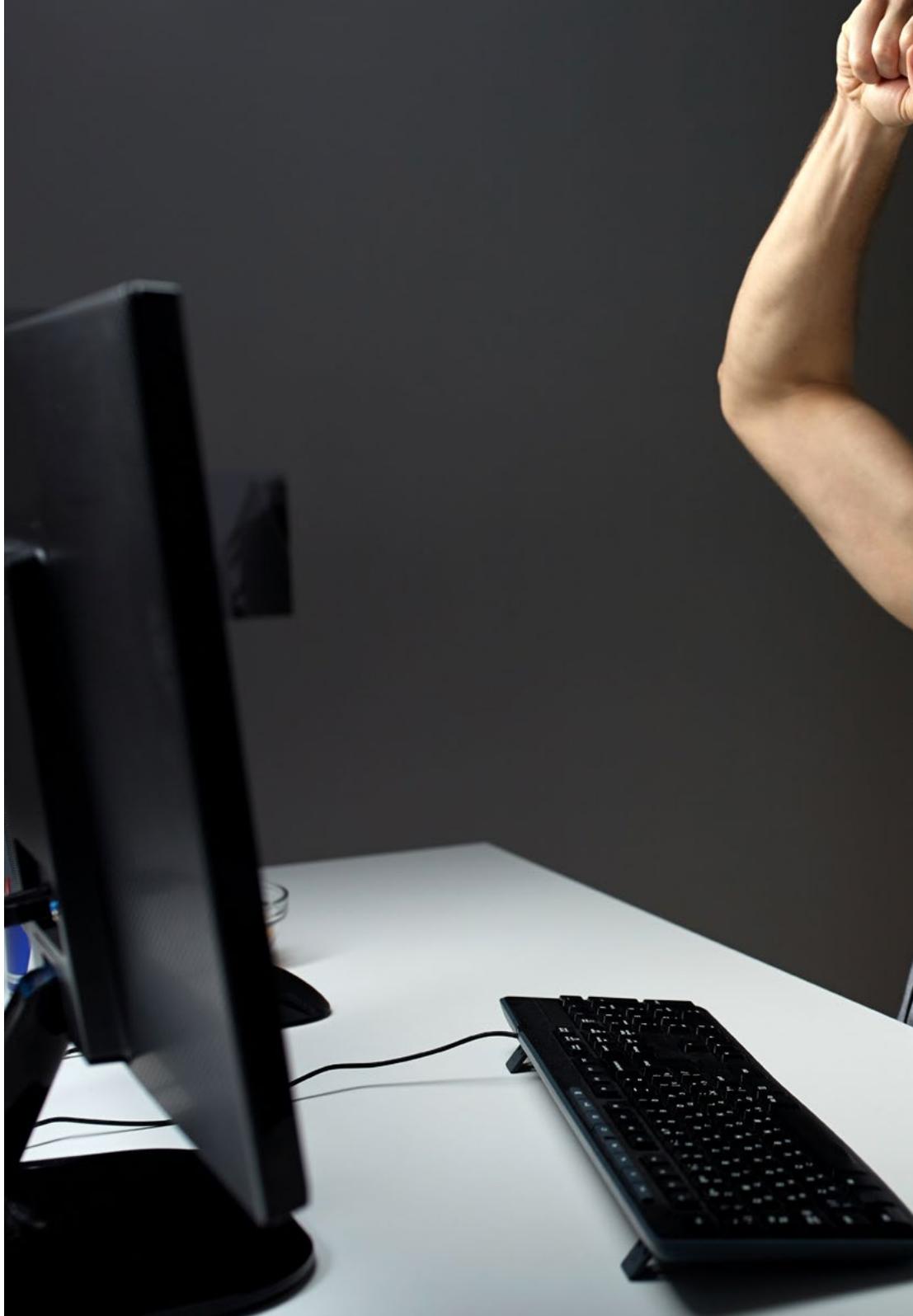
模块9.声音和音乐设计

- 9.1. 构成
 - 9.1.1. 线性构成
 - 9.1.2. 非线性构成
 - 9.1.3. 创建主题
- 9.2. 音乐发展
 - 9.2.1. 仪器仪表
 - 9.2.2. 管弦乐队和它的部门
 - 9.2.3. 电子
- 9.3. 软件
 - 9.3.1. 库巴斯专业版
 - 9.3.2. 虚拟仪器
 - 9.3.3. 插件
- 9.4. 协调工作
 - 9.4.1. MIDI管弦乐
 - 9.4.2. 合成器和数字仪器
 - 9.4.3. 预混料
- 9.5. 后期制作
 - 9.5.1. 后期制作
 - 9.5.2. 终结篇
 - 9.5.3. 插件
- 9.6. 混合
 - 9.6.1. 内部混合
 - 9.6.2. 格式
 - 9.6.3. 声音设计
- 9.7. 生产
 - 9.7.1. 声音库
 - 9.7.2. 合成的声音
 - 9.7.3. Foley
- 9.8. 视频游戏的构图技术
 - 9.8.1. 分析一
 - 9.8.2. 分析二
 - 9.8.3. 创建循环

- 9.9. 适应性系统
 - 9.9.1. 水平重测序
 - 9.9.2. 纵向再混合
 - 9.9.3. 过渡和刺痛
- 9.10. 集成
 - 9.10.1. Unity 3D
 - 9.10.2. FMOD
 - 9.10.3. 板牙音频

模块10.生产和管理

- 10.1. 生产
 - 10.1.1. 生产过程
 - 10.1.2. 生产一
 - 10.1.3. 生产二
- 10.2. 视频游戏开发的各个阶段
 - 10.2.1. 孕育阶段
 - 10.2.2. 设计阶段
 - 10.2.3. 规划阶段
- 10.3. 视频游戏开发阶段二
 - 10.3.1. 生产通行证
 - 10.3.2. 测试阶段
 - 10.3.3. 分销和营销阶段
- 10.4. 生产和管理
 - 10.4.1. 首席执行官/总经理
 - 10.4.2. 财务总监
 - 10.4.3. 销售总监
- 10.5. 生产过程
 - 10.5.1. 前期制作
 - 10.5.2. 生产
 - 10.5.3. 后期制作
- 10.6. 工作和职能
 - 10.6.1. 设计师
 - 10.6.2. 编程
 - 10.6.3. 艺术家





- 10.7. 游戏设计师
 - 10.7.1. 创意设计师
 - 10.7.2. 首席设计师
 - 10.7.3. 高级设计师
- 10.8. 编程
 - 10.8.1. 技术总监
 - 10.8.2. 牵头计划
 - 10.8.3. 高级程序员
- 10.9. 艺术
 - 10.9.1. 创意艺术家
 - 10.9.2. 首席艺术家
 - 10.9.3. 高级艺术家
- 10.10. 其他概况
 - 10.10.1. 首席动画师
 - 10.10.2. 高级动画师
 - 10.10.3. 少年组

“

你不会找到一个更完整的方案
来成为最好的电子游戏设计师”

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。



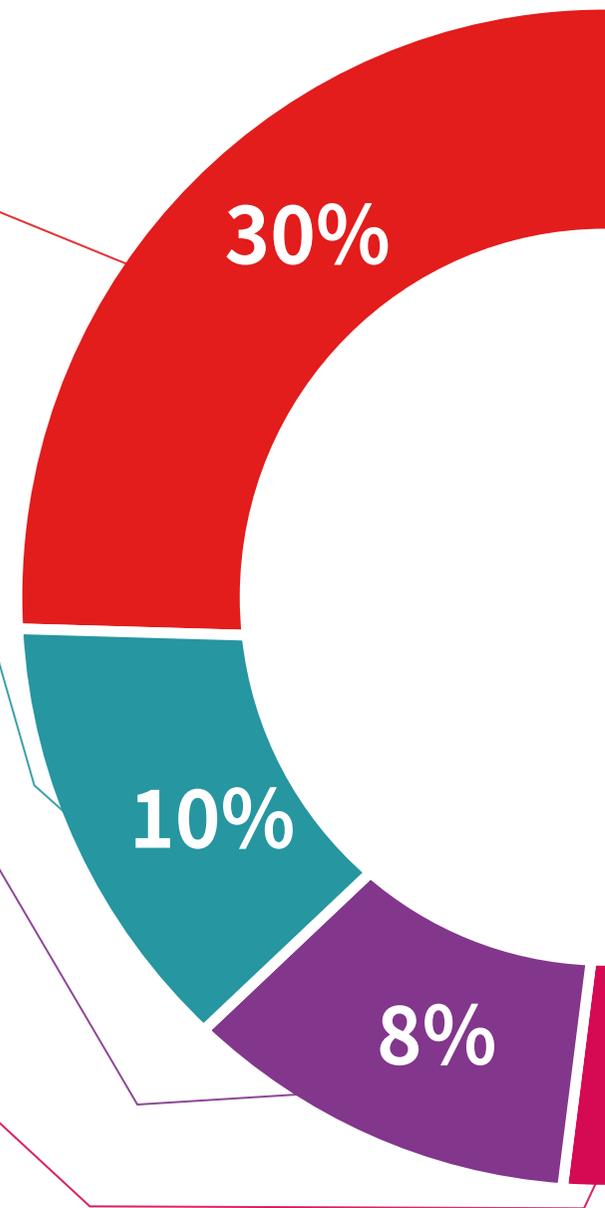
技能和能力的实践

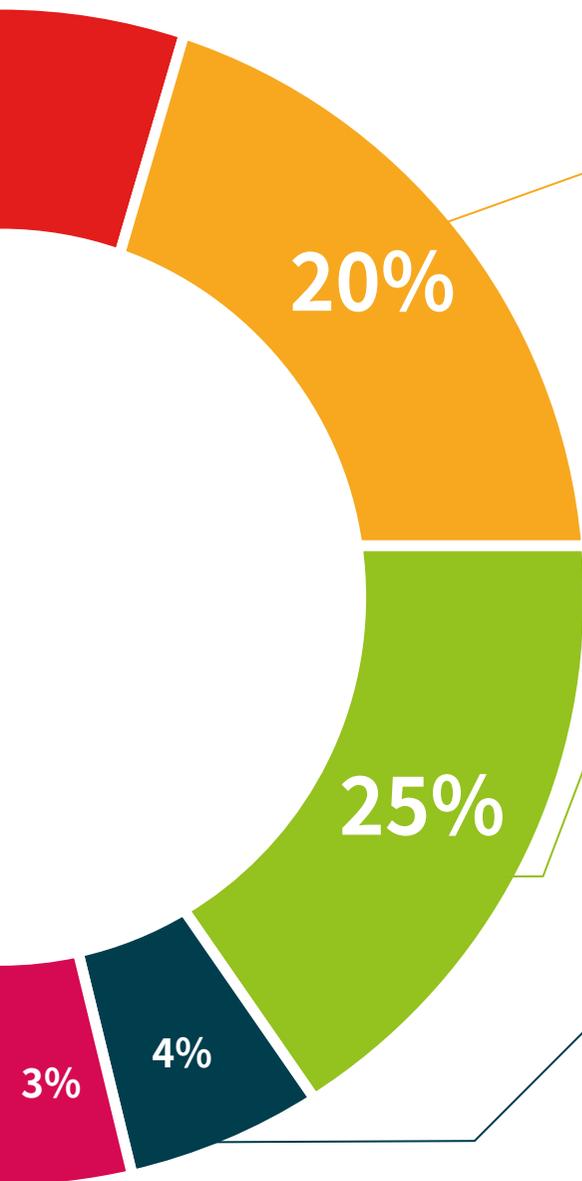
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



“

顺利完成这个方案并获得大学学位, 无需旅行或文书工作的麻烦”

这个**视频游戏校级硕士**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:**视频游戏校级硕士**

官方学时:**1,500小时**



*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。

健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 教学 学习
保证 资格认证 承诺
机构 社区 科技 现在
个性化的关注 知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

校级硕士
视频游戏

- » 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

