

日本游戏类专业详细介绍

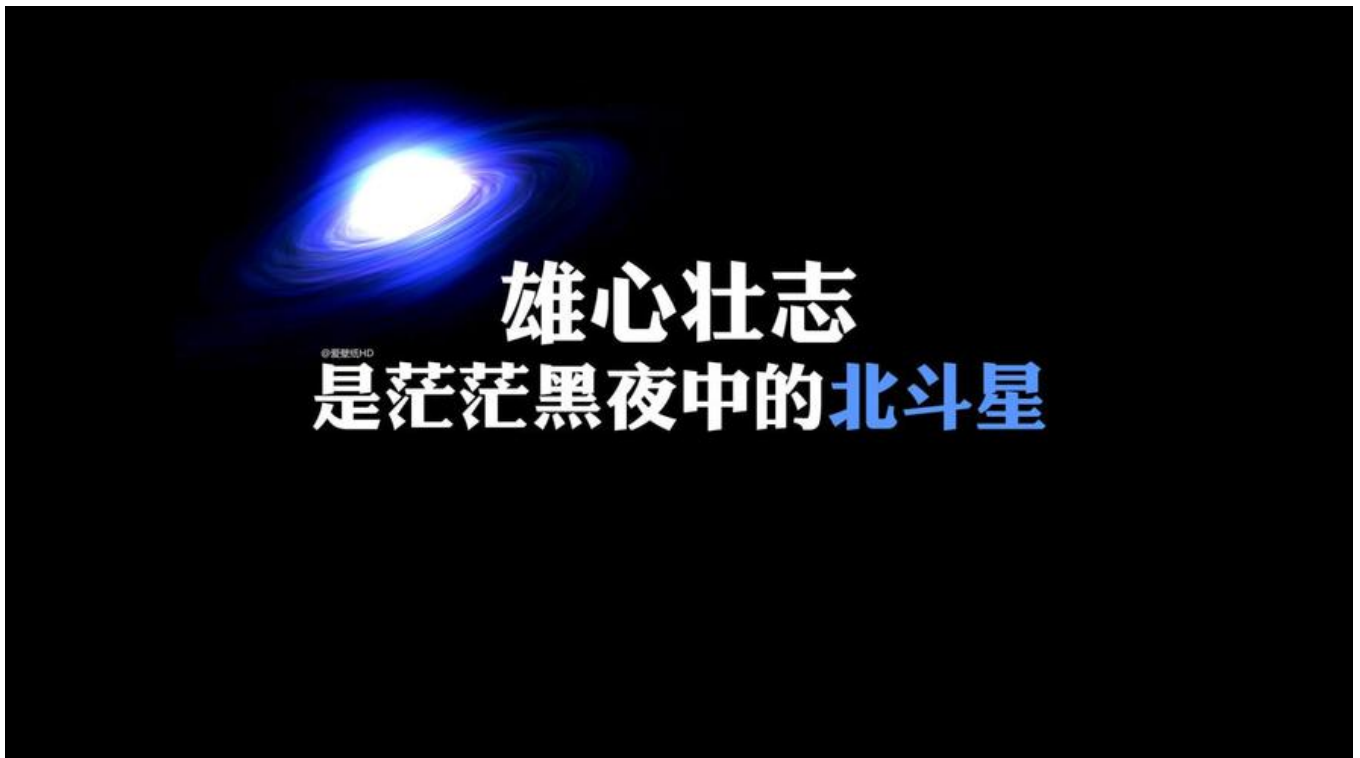
作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/zhishi/a/170174959438407.html>

范文网，为你加油喝彩！

2023年12月5日发(作者：企业管理体制)

-



本文来源：网络收集整理word可编辑

日本游戏类专业详细介绍

日本教育体系完善，人文气息浓厚，每年都吸引着来自世界各地的留学生。的我在这里为大家整理了日本游戏类专业详细介绍，希望对大家有所帮助。

一、主要内容

游戏本质分析、游戏产业概论、游戏开发流程及职业划分、玩家需求分析、构思创意及文档编写要求、游戏故事设计、游戏元素、规则、任务、系统、关卡设计、游戏平衡设定、界面与操作功能。

二、课程目标

了解电子游戏的发展历程、掌握电子游戏设计的基础规律。熟悉开发流程和游戏开发的人员构成。全面细致的了解游戏设计的每一个环节，完全熟练掌握游戏设计文档的编写方法。>>>日本留学有哪些艺术类大学

三、院校推荐

1.东京工业大学|信息工程专业(東京工業大学 情報工学科)

大家都知道，日本的大学分为国立、私立、公立、专门学校和短期大学。由于游戏制作专业大多开设在私立或者专门学校，因此国立大学当中跟游戏制作沾边的学校并不多。但是这所东京工业大学(以下简称“东工大”)正是培养了岩田聪，这位带动了任天堂发展乃至给整个游戏界做出了巨大贡献的伟人的母校。

该校是以工程技术与自然科学研究为主的日本顶尖、世界一流的理工科大学。据2015年的数据统计，该校的偏差值(偏差值在日本被看做学习水平的正确反映，是日本人对于学生智能、学力的一项计算公式值)在东京仅低于东京大学和东京外国语大学，位居第三。

2.东京工艺大学|动画专业、游戏专业(東京工芸大学 アニメーション学科、ゲーム学科)

本文来源：网络收集整理word可编辑

这所于1923年成立的私立大学，在成立当初是专门教授学生摄影摄像技术的专门学校。后来随着时代的发展，该校把化学的照片处理法、几何光学的应用物理等先端科技融入到了照片的摄影技术当中，逐渐地实现了工学与艺术的融合。而这所乍看之下和游戏制作并没有多大关系的学校，正是游戏《吃豆人》(Pac-Man)系列的创始人岩谷徹的母校。该校仅有工学院和艺术学院，共计12门专业。其中艺术学院的动画专业和游戏专业可以说是培养游戏制作人的摇篮。

东京工艺大学(以下简称“工艺大”)的动画专业是2003年才刚刚设立的，虽成立时间尚短，但该校也是日本第一家成立了四年学制该专业的大学。这门以培养未来动画制作人才为目标的专业，每年大约有100名学生入学，跟众多学校一样，几乎都是以小组为单位商讨并制作出一款作品来共同精进学艺。由于学时有四年之久，最开始的两年，可以稳扎稳打的进行基础知识的积累，后两年则可以发挥自己的能力和能力，做到实践与理论研究并行。

游戏专业要比动画专业历史悠久，也正是培养了岩谷徹的地方。在日本的大学教育领域中，也是屈指可数的结合了艺术和数理理论的精髓，在进行着“游戏本质”研究的专业，以培养业界一流的游戏制作为宗旨。在该专业，学生入学后可以选择游戏策划、游戏设计、游戏编程这三个方向，再根据各方向学习相应的知识、技能。从大二开始，则以小组的形式创作一款可以拿到市场贩卖水平的游戏。而相对于动画专业，游戏专业十分重视3DCG教育的质量。学校也为学生们准备了如动作捕捉工作室、游戏实验室等高科技设备，并且会定期举办游戏大会彼此切磋实力来加深友谊，可谓是学玩兼备。

-

只要学不死 就往死里学！

更多 在线阅览 请访问 https://www.wtabcd.cn/zhishi/list/91_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发