

Curso

Desenvolvimento Web e Redes para Videogames



Curso

Desenvolvimento Web e Redes para Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/informatica/curso/desenvolvimento-web-redes-videogames

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 18

05

Certificado

pág. 26

01

Apresentação

A Internet mudou tudo em apenas alguns anos. Também no campo dos videogames, já que grande parte das obras de maior sucesso hoje são apreciadas online. Assim, os jogos da web são muito populares, e é por isso que as grandes empresas do setor se esforçam para desenvolver títulos desse gênero que possam alcançar o sucesso. Por esta razão, é um campo repleto de opções profissionais interessantes, e este curso oferece aos seus alunos as competências e conhecimentos adequados para responder a esta situação, podendo acessar oportunidades interessantes nas melhores empresas de videogames do mundo.





“

Desenvolva os jogos web para as melhores empresas do mundo graças a este Curso”

As possibilidades da internet são quase infinitas. Sua popularização abriu as portas para a realização de muitas tarefas no ambiente digital. Assim, todo o tipo de procedimentos administrativos, compras e vendas e outras atividades mais lúdicas como jogar videogames podem agora ser realizados online.

Dessa forma, os jogos online estão entre os mais apreciados em todo o mundo, e dentro desse importante conjunto de obras, os jogados em sites ocupam posição de destaque. Esses jogos da web são muito valorizados pelas grandes empresas do setor, pois possuem um grande alcance e não demandam tantos recursos como outras grandes produções.

Por esse motivo, as empresas procuram especialistas nessa área, para que possam projetar os próximos jogos de sucesso. Ao longo deste programa de estudos, os alunos poderão aprender tudo sobre a linguagem HTML 5, sobre servidores e o seu funcionamento durante a experiência de jogo, sobre CSS e JavaScript, bem como conceitos relacionados com jogos em rede que são básicos para lançar este tipo de título.

Este Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames oferece assim aos seus alunos os melhores conhecimentos para se tornarem verdadeiros especialistas na área, para que possam chegar a uma destas grandes empresas.

Este **Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em videogames e em redes aplicadas a neste campo
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático oferece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Torne-se um especialista em Desenvolvimento Web e Redes, e crie os melhores videogames em uma das empresas que você admira”

“

Este Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames fará com que sua carreira profissional avance rapidamente”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Projete os jogos da web mais populares do futuro, graças às habilidades que você adquirirá neste curso.

Especialize-se e atraia a atenção das melhores empresas da indústria de videogames.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames é oferecer aos seus alunos as melhores oportunidades profissionais. Por isso, lhes proporciona uma série de conhecimentos e competências que os tornarão grandes especialistas na área. Assim, poderão optar por trabalhar em algumas das melhores empresas de videogames do mundo graças a tudo o que aprenderão nesta qualificação de alto nível.





“

Você é ambicioso e quer ir longe. Conclua este Curso e progrida na sua carreira”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender o papel das redes na utilização e desenvolvimento de videogames
- ◆ Desenvolver videogames na web e multiplayer
- ◆ Conhecer os diferentes métodos de programação aplicados ao videogame
- ◆ Estude os processos de segurança envolvidos em videogames





Objetivos específicos

Módulo 1. Design e Desenvolvimento de Jogos Web

- ◆ Ser capaz de criar jogos e aplicativos web interativos com a documentação correspondente
- ◆ Avaliar os principais recursos de jogos e aplicativos web interativos para se comunicar de forma profissional e correta

Módulo 2. Redes e Sistemas Multiplayer

- ◆ Descrever a arquitetura do protocolo de controle de transmissão/protocolo de Internet (TCP/IP) e o funcionamento básico das redes sem fio
- ◆ Analisar a segurança aplicada aos videogames
- ◆ Adquirir a capacidade de desenvolver jogos online multiplayer

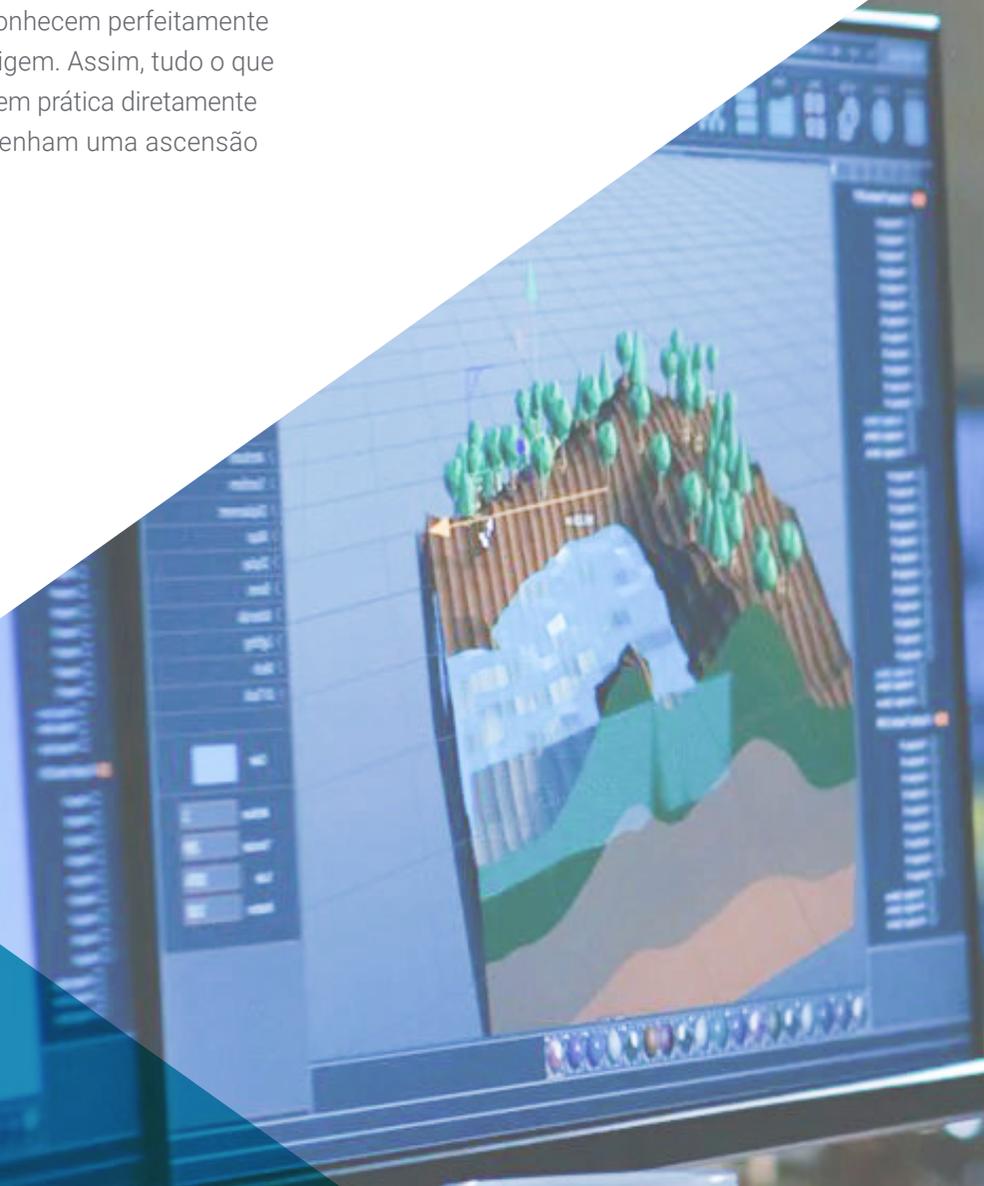
“

A TECH lhe ajuda a atingir todos os seus objetivos”

03

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames foi elaborado por verdadeiros especialistas na área, que conhecem perfeitamente a profissão e sabem o que as empresas deste setor exigem. Assim, tudo o que os alunos aprenderão neste curso poderá ser colocado em prática diretamente em seus ambientes de trabalho, garantindo que eles tenham uma ascensão imediata em suas carreiras.



“

Estes conteúdos farão de você um especialista em Desenvolvimento Web e Redes para Videogames”

Módulo 1. Design e Desenvolvimento de Jogos Web

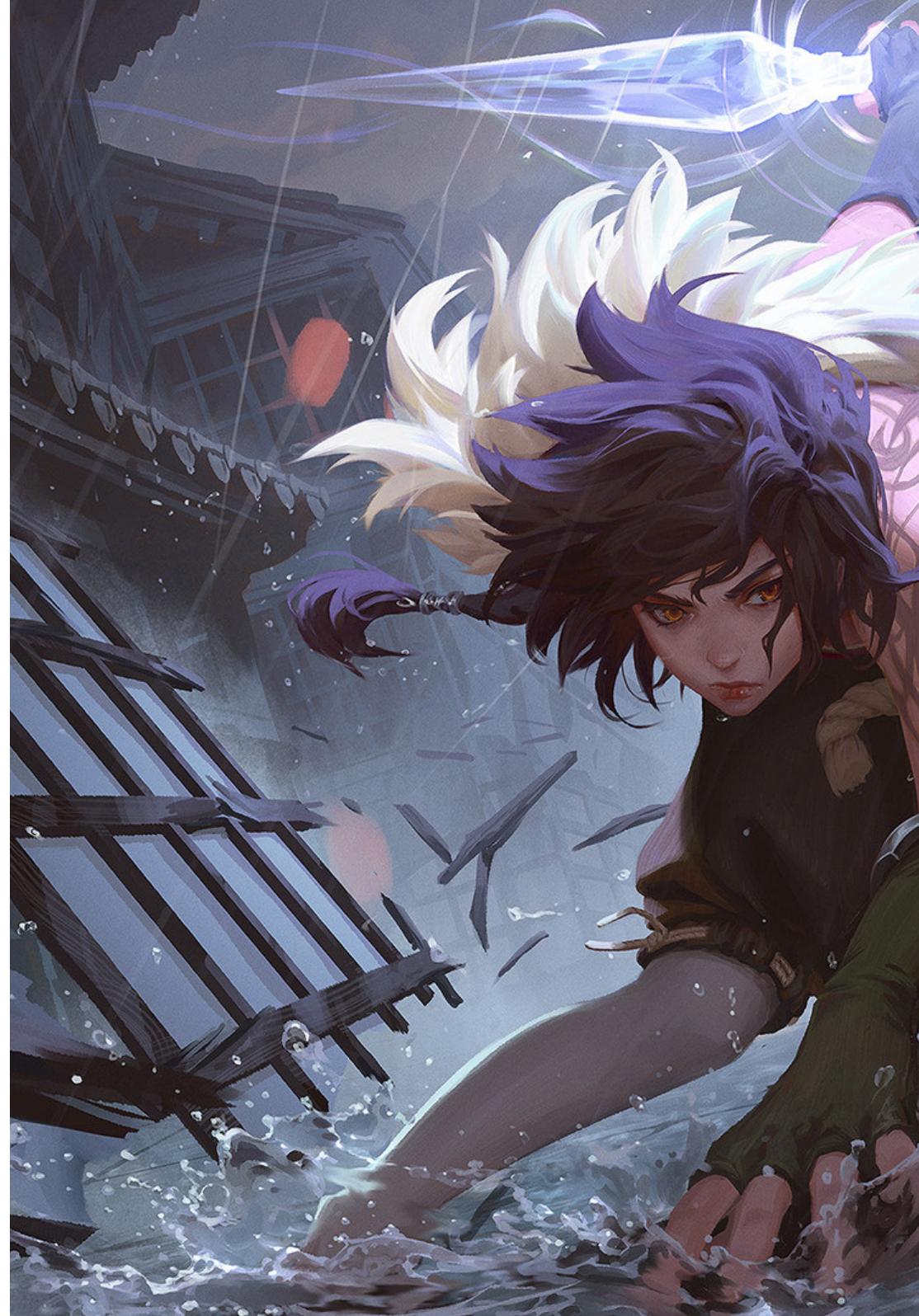
- 1.1. Origens e padrões da web
 - 1.1.1. Origens da internet
 - 1.1.2. Criação da World Wide Web
 - 1.1.3. Surgimento de padrões web
 - 1.1.4. A ascensão dos padrões da web
- 1.2. HTTP e estrutura cliente-servidor
 - 1.2.1. papéis cliente-servidor
 - 1.2.2. Comunicação cliente-servidor
 - 1.2.3. História recente
 - 1.2.4. Computação centralizada
- 1.3. Programação Web: Introdução
 - 1.3.1. Conceitos básicos
 - 1.3.2. Preparando um servidor web
 - 1.3.3. Conceitos básicos de HTML5
 - 1.3.4. Formas HTML
- 1.4. Introdução a HTML e exemplos
 - 1.4.1. História do HTML5
 - 1.4.2. Elementos de HTML5
 - 1.4.3. APIS
 - 1.4.4. CCS3
- 1.5. Modelo de objeto de documento
 - 1.5.1. O que é o Modelo de Objetos do Documento?
 - 1.5.2. Uso de DOCTYPE
 - 1.5.3. A importância de validar o HTML
 - 1.5.4. Acessando os elementos
 - 1.5.5. Criando elementos e textos
 - 1.5.6. Usando innerHTML
 - 1.5.7. Eliminando um elemento ou nodo de texto
 - 1.5.8. Leitura e escrita dos atributos de um elemento
 - 1.5.9. Manipulando estilos de elementos
 - 1.5.10. Anexar vários arquivos de uma só vez
- 1.6. Introdução a CSS e exemplos
 - 1.6.1. Sintaxe CSS3
 - 1.6.2. Planilha de estilo
 - 1.6.3. Tags
 - 1.6.4. Seletores
 - 1.6.5. Web design com CSS
- 1.7. Introdução a JavaScript e exemplos
 - 1.7.1. O que é JavaScript?
 - 1.7.2. Breve história da linguagem
 - 1.7.3. Versões de JavaScript
 - 1.7.4. Mostrar um quadro de diálogo
 - 1.7.5. Sintaxe do JavaScript
 - 1.7.6. Compreensão de *Scripts*
 - 1.7.7. Espaços
 - 1.7.8. Comentários
 - 1.7.9. Funções
 - 1.7.10. JavaScript na página e externo
- 1.8. Funções no JavaScript
 - 1.8.1. Declarações de função
 - 1.8.2. Expressões de função
 - 1.8.3. Chamar funções
 - 1.8.4. Recursividade
 - 1.8.5. Funções e encerramentos aninhados

- 1.8.6. Preservação de variáveis
- 1.8.7. Funções multi-aninhadas
- 1.8.8. Conflitos de Nomes
- 1.8.9. Clausuras ou fechamentos
- 1.8.10. Parâmetros de uma função
- 1.9. PlayCanvas para desenvolver jogos web
 - 1.9.1. O que é PlayCanvas?
 - 1.9.2. Configuração do projeto
 - 1.9.3. Criando um objeto
 - 1.9.4. Agregando físicas
 - 1.9.5. Adicionando um modelo
 - 1.9.6. Alterando as configurações de gravidade e cena
 - 1.9.7. Executando *Scripts*
 - 1.9.8. Controles de câmera
- 1.10. PlayCanvas para desenvolver jogos web
 - 1.10.1. O que é Phaser?
 - 1.10.2. Carregando recursos
 - 1.10.3. Construindo o mundo
 - 1.10.4. As Plataformas
 - 1.10.5. O Jogador
 - 1.10.6. Adicionar físicas
 - 1.10.7. Usar o teclado
 - 1.10.8. Recolher *Pickups*
 - 1.10.9. Pontos e pontuação
 - 1.10.10. Bombas de rebote

Módulo 2. Redes e Sistemas Multiplayer

- 2.1. História e evolução videogame multiplayer
 - 2.1.1. Década 1970: Primeiros Jogos Multiplayer
 - 2.1.2. Anos 90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 2.1.3. Auge dos videogames multiplayer
 - 2.1.4. Multiplayer local e online
 - 2.1.5. Jogos de festa
- 2.2. Modelos de negócios Multiplayer
 - 2.2.1. Origem e operação de modelos de negócios emergentes
 - 2.2.2. Serviços de vendas online
 - 2.2.3. Grátis para jogar
 - 2.2.4. Micropagamentos
 - 2.2.5. Propaganda
 - 2.2.6. Assinatura com pagamentos mensais
 - 2.2.7. Pagar por jogo
 - 2.2.8. Experimente antes de comprar
- 2.3. Jogos locais e jogos em rede
 - 2.3.1. Jogos locais: primórdios
 - 2.3.2. Jogos de festa: Nintendo e a união da família
 - 2.3.3. Jogos em rede: início
 - 2.3.4. Evolução dos jogos na rede
- 2.4. Modelo OSI: Camadas I
 - 2.4.1. Modelo OSI: introdução
 - 2.4.2. Capa física
 - 2.4.3. Capa de link de dados
 - 2.4.4. Capa de rede
- 2.5. Modelo OSI: Camadas II
 - 2.5.1. Capa de transporte
 - 2.5.2. Capa de sessão
 - 2.5.3. Capa de apresentação
 - 2.5.4. Capa de aplicação

- 2.6. Redes de computadores e Internet
 - 2.6.1. O que uma rede de computação?
 - 2.6.2. Software
 - 2.6.3. Hardware
 - 2.6.4. Servidores
 - 2.6.5. Armazenamento em rede
 - 2.6.6. Protocolos de rede
- 2.7. Redes móveis e sem fio
 - 2.7.1. Rede móvel
 - 2.7.2. Rede sem fio
 - 2.7.3. Funcionamento das redes móveis
 - 2.7.4. Tecnologia digital
- 2.8. Segurança
 - 2.8.1. Segurança pessoal
 - 2.8.2. Hacks e Cheats em videogames
 - 2.8.3. Segurança anti-cheat
 - 2.8.4. Análise de sistemas de segurança anti-cheat
- 2.9. Sistemas Multiplayer: Servidores
 - 2.9.1. Alojamento de servidores
 - 2.9.2. Videogames MMO
 - 2.9.3. Servidores de videogames dedicados
 - 2.9.4. LAN Parties
- 2.10. Design de videogames multiplayer e programação
 - 2.10.1. Fundamentos do design de videogame multiplayer no Unreal
 - 2.10.2. Fundamentos de design de jogos multiplayer no Unity
 - 2.10.3. Como tornar um jogo multiplayer divertido?
 - 2.10.4. Além de um comando: Inovação em Controles Multijogador





“

Você tem grandes ideias e graças a este Curso poderá realizá-las. Não espere mais e se matricule”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



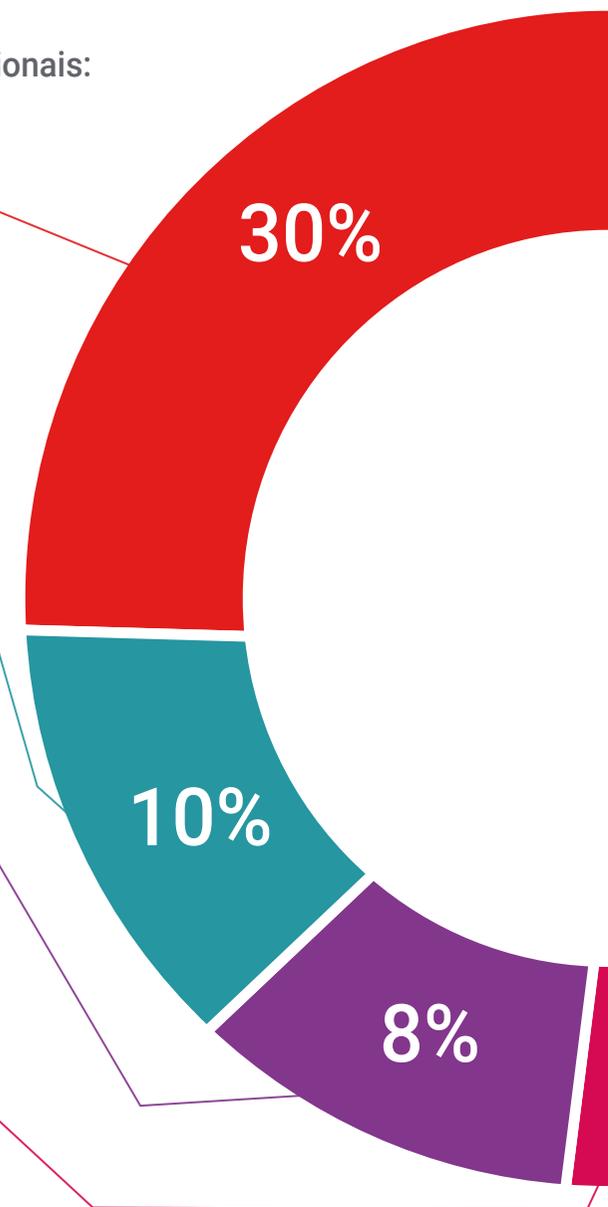
Práticas de habilidades e competências

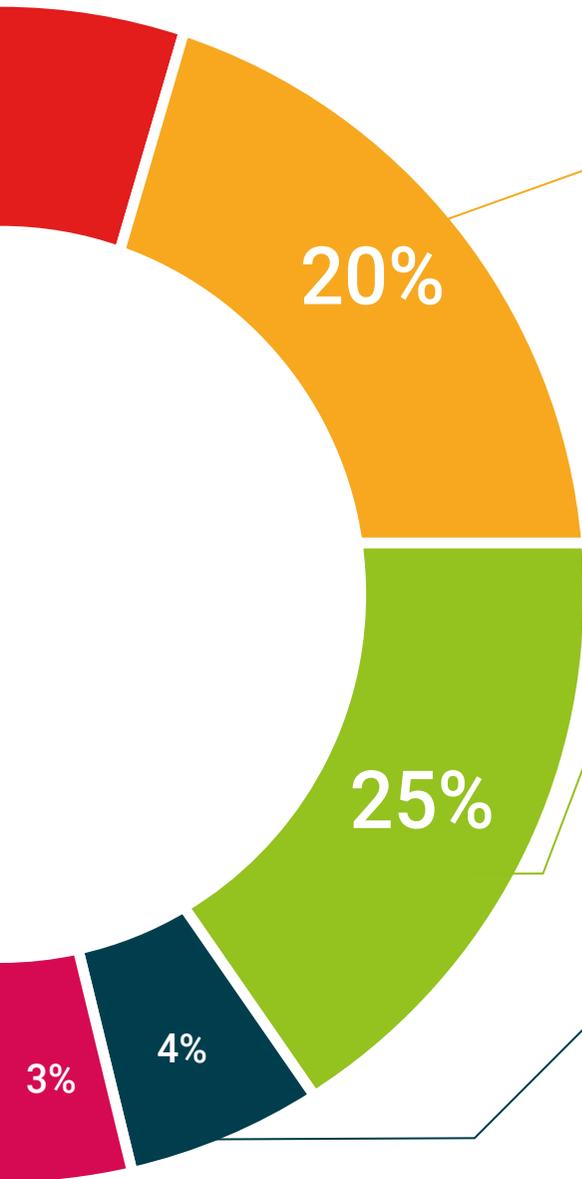
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



05

Certificado

O Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Desenvolvimento Web e Redes para Videogames**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



futuro

saúde

confiança

pessoas

informação

orientadores

educação

certificação

ensino

garantia

aprendizagem

instituições

tecnologia

comunidade

compromisso

atenção personalizada

conhecimento

inovação

presente

qualidade

desenvolvimento

site

tech universidade
tecnológica

Curso

Desenvolvimento
Web e Redes para
Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Desenvolvimento Web
e Redes para Videogames

