

Corso Universitario

Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi



Corso Universitario Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredimento: 12 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/corso-universitario/sviluppo-web-networking-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia di studio

pag. 18

05

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Internet ha cambiato tutto in pochi anni. Anche nel campo dei videogiochi, visto che un gran numero dei giochi di maggior successo oggi sono fruibili online. Di conseguenza, i giochi sul web sono molto popolari e le grandi aziende del settore stanno lavorando arduamente per sviluppare titoli di questo genere che possano avere successo. Si tratta quindi di un settore ricco di interessanti possibilità di carriera e questa specializzazione offre ai suoi studenti le competenze e le conoscenze per poter rispondere a questa situazione, con accesso a interessanti opportunità nelle migliori aziende di videogiochi del mondo.





“

*Sviluppa giochi web per le migliori
impresa del mondo grazie a questo
Corso Universitario"*

Le possibilità che offre Internet sono pressoché infinite. La sua diffusione ha aperto le porte a un'ampia gamma di attività nell'ambiente digitale. È già possibile espletare online tutti i tipi di formalità amministrative, acquisti e vendite online, nonché altre attività più ricreative come i videogiochi.

I giochi online sono pertanto tra i più amati al mondo e, all'interno di questo importante settore, quelli che si possono giocare sui siti web occupano una posizione di rilievo. Questi giochi web sono molto apprezzati dalle grandi aziende del settore, perché hanno un'ampia diffusione e non richiedono molte risorse come altre grandi produzioni.

Le aziende sono alla ricerca di esperti specializzati in questo campo, in modo che possano progettare per loro i prossimi giochi di successo e rendendole così vincenti. Nel corso di questo programma, gli studenti impareranno tutto sul linguaggio HTML 5, sui server e sul loro ruolo durante l'esperienza di gioco, su CSS e JavaScript, nonché sui concetti relativi al gioco in rete che sono fondamentali per implementare questo tipo di titoli.

Questo Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi offre ai suoi studenti, quindi, le migliori conoscenze per diventare veri specialisti del settore, in modo da poter accedere a una di queste grandi aziende.

Questo **Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in sviluppo web di videogiochi e reti applicate a questo campo
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Diventa un esperto di Sviluppo Web e Networking e crea i migliori videogiochi in alcune delle aziende che ammiri"

“

Il Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi darà una spinta alla tua carriera"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Progetta i giochi web più popolari del futuro con le competenze che acquisirai in questo corso.

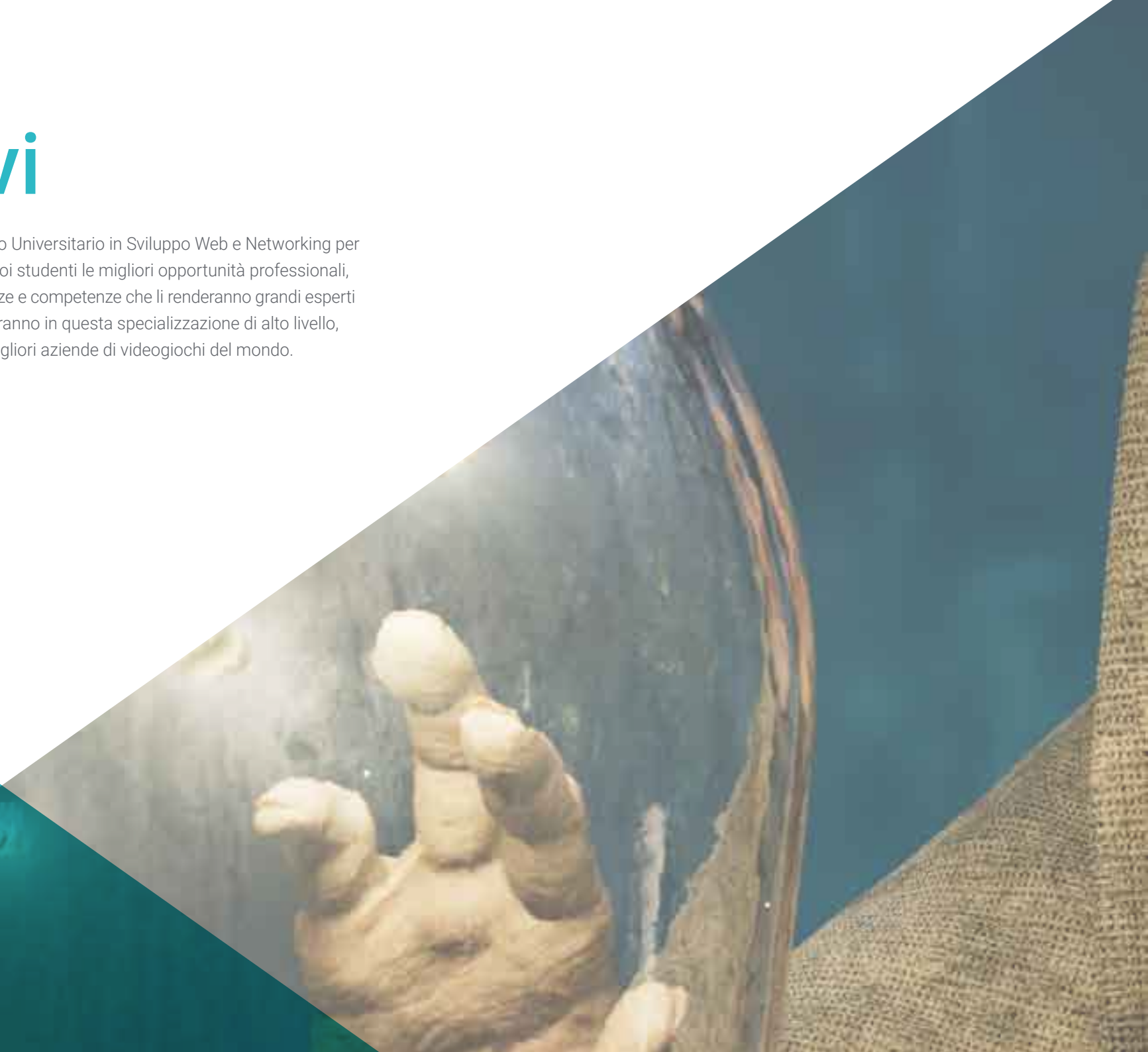
Specializzati e attirare l'attenzione delle migliori aziende del settore dei videogiochi.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi è quello di offrire ai suoi studenti le migliori opportunità professionali, fornendo loro una serie di conoscenze e competenze che li renderanno grandi esperti del settore. Grazie a ciò che impareranno in questa specializzazione di alto livello, potranno lavorare in alcune delle migliori aziende di videogiochi del mondo.





“

*Sei ambizioso e vuoi andare lontano.
Completa questo Corso Universitario
e fai carriera"*



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere il ruolo delle reti nell'uso e nello sviluppo dei videogiochi
- ◆ Sviluppare videogiochi web e multiplayer
- ◆ Conoscere i diversi metodi di programmazione applicati ai videogiochi
- ◆ Studiare i processi di sicurezza coinvolti nei videogiochi

“

TECH ti aiuterà a raggiungere tutti i tuoi obiettivi”





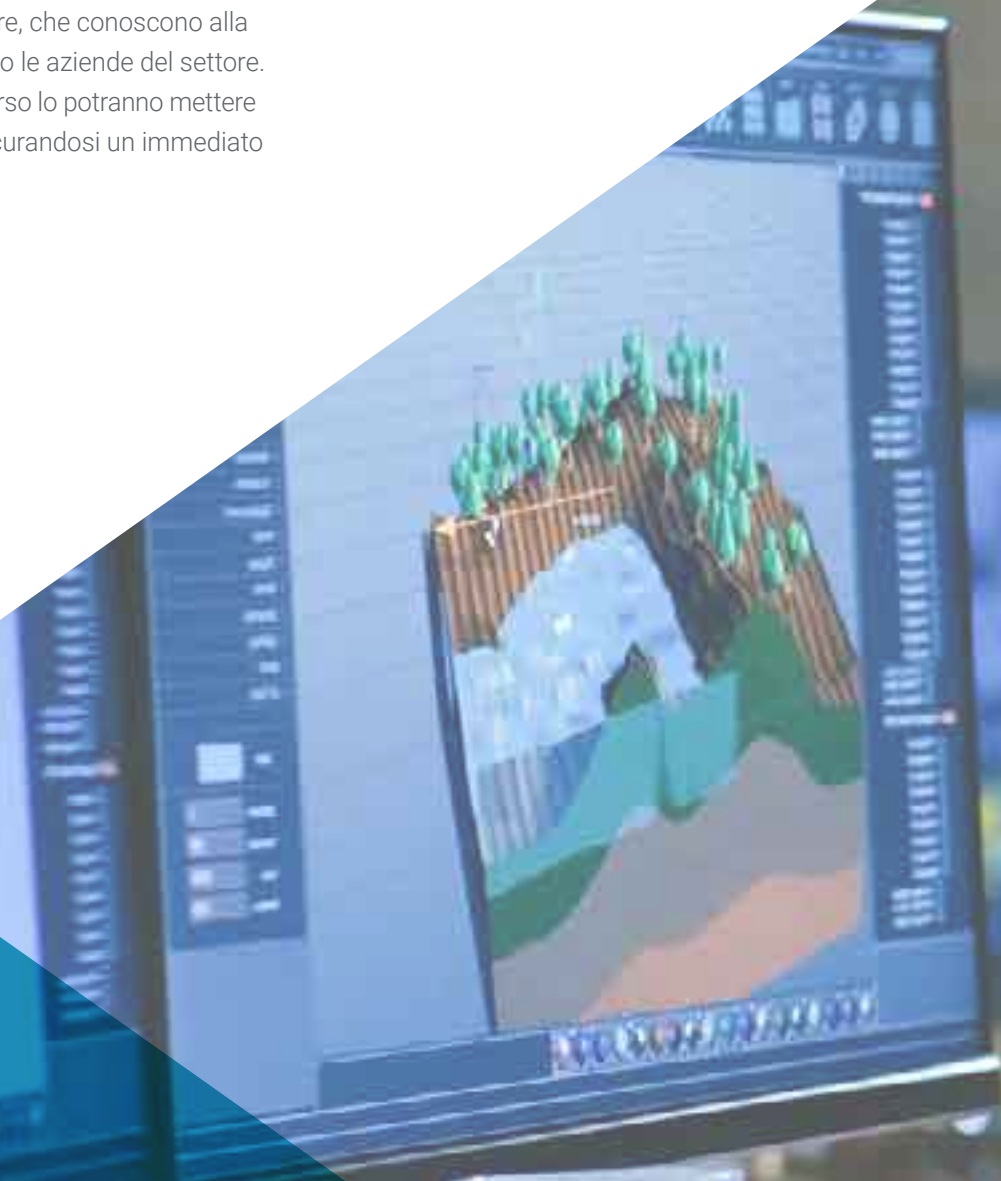
Obiettivi specifici

- ◆ Essere in grado di progettare giochi e applicazioni online interattive con la relativa documentazione
- ◆ Valutare le caratteristiche principali di giochi e applicazioni online interattive per comunicare in modo professionale e corretto
- ◆ Descrivere l'architettura del transmission control protocol/internet protocol (TCP/IP) e il funzionamento di base delle reti wireless
- ◆ Analizzare la sicurezza applicata ai videogiochi
- ◆ Acquisire la capacità di sviluppare giochi online multiplayer

03

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi sono stati creati da veri specialisti del settore, che conoscono alla perfezione la professione e quindi sanno cosa richiedono le aziende del settore. Pertanto, tutto ciò che gli studenti imparano in questo corso lo potranno mettere in pratica direttamente nel loro ambiente di lavoro, assicurandosi un immediato avanzamento di carriera.



“

Questi contenuti ti faranno diventare un esperto di Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi”

Modulo 1. Design e sviluppo di giochi online

- 1.1. Origini e standard dell'online
 - 1.1.1. Le origini di Internet
 - 1.1.2. Creazione del World Wide Web
 - 1.1.3. Nascita degli standard web
 - 1.1.4. L'ascesa degli standard web
- 1.2. HTTP e struttura Client-Server
 - 1.2.1. Ruolo Client-Server
 - 1.2.2. Comunicazioni Client-Server
 - 1.2.3. Storia recente
 - 1.2.4. Informatica centralizzata
- 1.3. Programmazione Web: Introduzione
 - 1.3.1. Concetti di base
 - 1.3.2. Preparazione di un server web
 - 1.3.3. Nozioni di base di HTML5
 - 1.3.4. Moduli HTML
- 1.4. Introduzione all'HTML ed esempi
 - 1.4.1. Storia di HTML5
 - 1.4.2. Elementi HTML5
 - 1.4.3. APIS
 - 1.4.4. CCS3
- 1.5. Modello a Oggetti del Documento
 - 1.5.1. Che cos'è il Modello a Oggetti del Documento?
 - 1.5.2. Uso di DOCTYPE
 - 1.5.3. L'importanza della validazione dell'HTML
 - 1.5.4. Accesso agli elementi
 - 1.5.5. Creare elementi e testi
 - 1.5.6. Uso di innerHTML
 - 1.5.7. Eliminazione di un elemento nodo di testo
 - 1.5.8. Lettura e scrittura degli attributi di un elemento
 - 1.5.9. Manipolazione degli stili degli elementi
 - 1.5.10. Allegare più file contemporaneamente
- 1.6. Introduzione all'CSS ed esempi
 - 1.6.1. Sintassi CSS3
 - 1.6.2. Fogli di stile
 - 1.6.3. Etichette
 - 1.6.4. Selezionatori
 - 1.6.5. Web design con i CSS
- 1.7. Introduzione a JavaScript ed esempi
 - 1.7.1. Che cos'è JavaScript?
 - 1.7.2. Breve storia del linguaggio
 - 1.7.3. Versioni JavaScript
 - 1.7.4. Visualizzare una finestra di dialogo
 - 1.7.5. Sintassi di JavaScript
 - 1.7.6. Capire gli *Script*
 - 1.7.7. Spazi
 - 1.7.8. Commenti
 - 1.7.9. Funzioni
 - 1.7.10. JavaScript esterno e sulla pagina
- 1.8. Funzioni in JavaScript
 - 1.8.1. Dichiarazioni di funzione
 - 1.8.2. Espressioni di funzione
 - 1.8.3. Chiamare le funzioni
 - 1.8.4. Ricorsività
 - 1.8.5. Funzioni e chiusure annidate

- 1.8.6. Conservazione delle variabili
- 1.8.7. Funzioni multi anellate
- 1.8.8. Conflitti di denominazione
- 1.8.9. Chiusure
- 1.8.10. Parametri di una funzione
- 1.9. PlayCanvas per lo sviluppo di giochi online
 - 1.9.1. Che cos'è PlayCanvas?
 - 1.9.2. Configurazione del progetto
 - 1.9.3. Creare un oggetto
 - 1.9.4. Aggiunta della fisica
 - 1.9.5. Aggiunta di un modello
 - 1.9.6. Modifica delle impostazioni di gravità e della scena
 - 1.9.7. Esecuzione di *Scripts*
 - 1.9.8. Controlli della telecamera
- 1.10. Phaser per lo sviluppo di giochi online
 - 1.10.1. Che cos'è Phaser?
 - 1.10.2. Ricarica delle risorse
 - 1.10.3. Costruire il mondo
 - 1.10.4. Piattaforme
 - 1.10.5. Il giocatore
 - 1.10.6. Aggiungere la fisica
 - 1.10.7. Usare la tastiera
 - 1.10.8. Raccogliere i *Pickup*
 - 1.10.9. Punti e punteggi
 - 1.10.10. Pompe rimbalzanti

Modulo 2. Reti e sistemi multiplayer

- 2.1. Storia ed evoluzione dei videogiochi multiplayer
 - 2.1.1. Anni Settanta: I primi giochi multiplayer
 - 2.1.2. Anni '90: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 2.1.3. L'ascesa dei videogiochi multiplayer
 - 2.1.4. Multiplayer locale e online
 - 2.1.5. Giochi di società
- 2.2. Modelli di business multiplayer
 - 2.2.1. Origine e funzionamento dei modelli di business emergenti
 - 2.2.2. Servizi di vendita online
 - 2.2.3. Gioco gratuito
 - 2.2.4. Microtransazioni
 - 2.2.5. Pubblicità
 - 2.2.6. Abbonamento con pagamento mensile
 - 2.2.7. Pay to play
 - 2.2.8. Provare prima di acquistare
- 2.3. Giochi multiplayer locale e online
 - 2.3.1. Giochi multiplayer locale: gli inizi
 - 2.3.2. Giochi di società: Nintendo e unione familiare
 - 2.3.3. Giochi online: gli inizi
 - 2.3.4. Evoluzione dei giochi online
- 2.4. Modello OSI: Livello I
 - 2.4.1. Modello OSI: introduzione
 - 2.4.2. Livello fisico
 - 2.4.3. Livello di collegamento dati
 - 2.4.4. Livello di rete

- 2.5. Modello OSI: Livello II
 - 2.5.1. Livello di trasporto
 - 2.5.2. Livello di sessione
 - 2.5.3. Livello di presentazione
 - 2.5.4. Livello di applicazione
- 2.6. Reti informatiche e internet
 - 2.6.1. Che cos'è una rete di computer?
 - 2.6.2. Software
 - 2.6.3. Hardware
 - 2.6.4. Server
 - 2.6.5. Archiviazione in rete
 - 2.6.6. Protocolli di rete
- 2.7. Reti mobili e wireless
 - 2.7.1. Rete mobile
 - 2.7.2. Rete wireless
 - 2.7.3. Funzionamento delle reti mobili
 - 2.7.4. Tecnologia digitale
- 2.8. Sicurezza
 - 2.8.1. Sicurezza personale
 - 2.8.2. Hacks e Cheats nei videogiochi
 - 2.8.3. Sicurezza anti-trappola
 - 2.8.4. Analisi dei sistemi di sicurezza anti-trappola





- 2.9. Sistemi multiplayer: Server
 - 2.9.1. Hosting server
 - 2.9.2. Videogiochi MMO
 - 2.9.3. Server dedicati ai videogiochi
 - 2.9.4. LAN Parties
- 2.10. Design e programmazione di videogiochi multiplayer
 - 2.10.1. Fondamenti di design di videogiochi multigiocatore in Unreal
 - 2.10.2. Fondamenti di design di videogiochi multigiocatore in Unity
 - 2.10.3. Come rendere divertente il gioco multiplayer?
 - 2.10.4. Oltre il comando: Innovazione dei controlli multigiocatore

“

Se hai grandi idee con questo Corso Universitario potrai metterle in pratica. Non esitare a iscriverti”

04

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



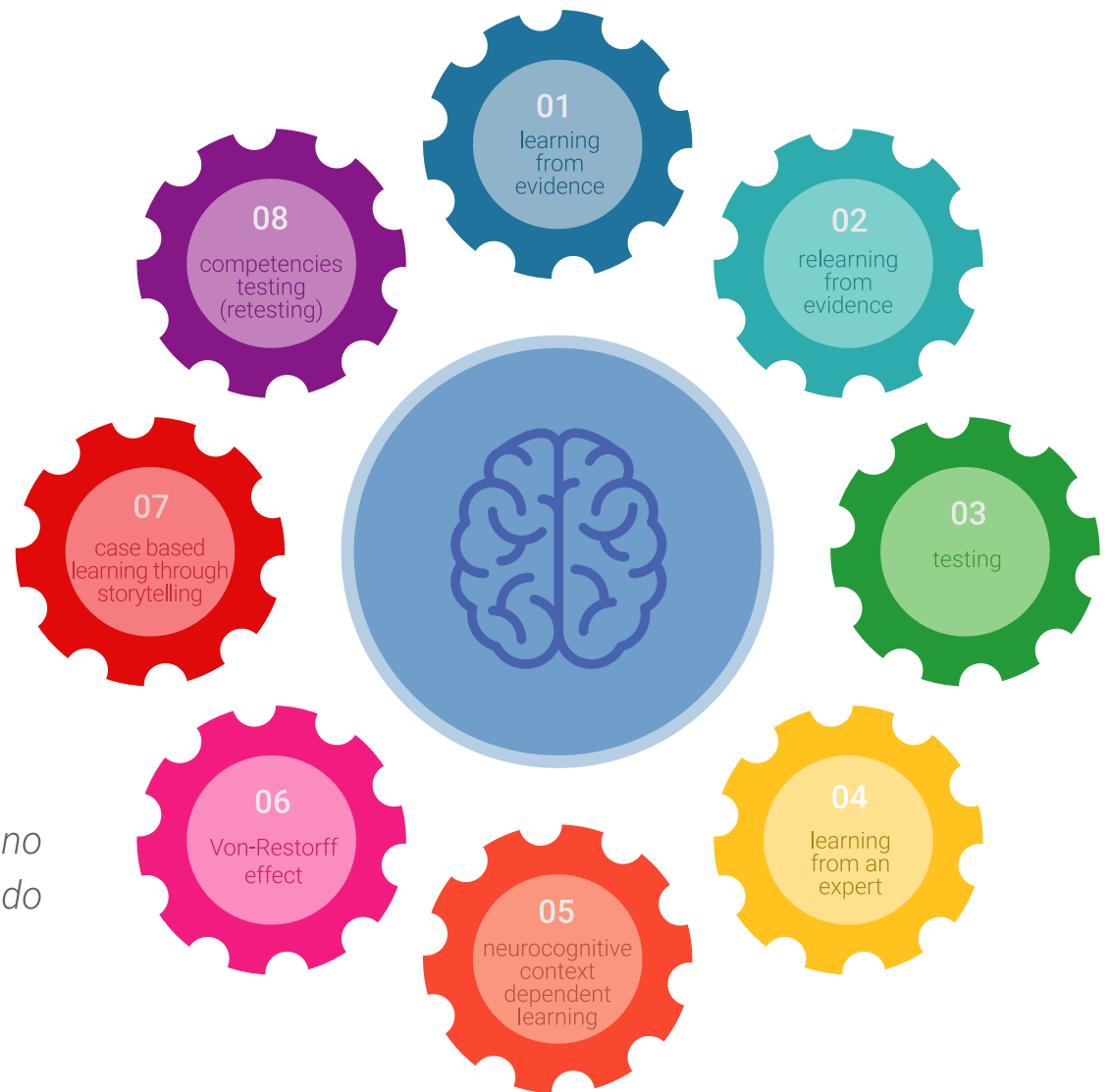
Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati dagli specialisti che impartiranno il corso, appositamente per questo, in modo che lo sviluppo didattico sia realmente specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

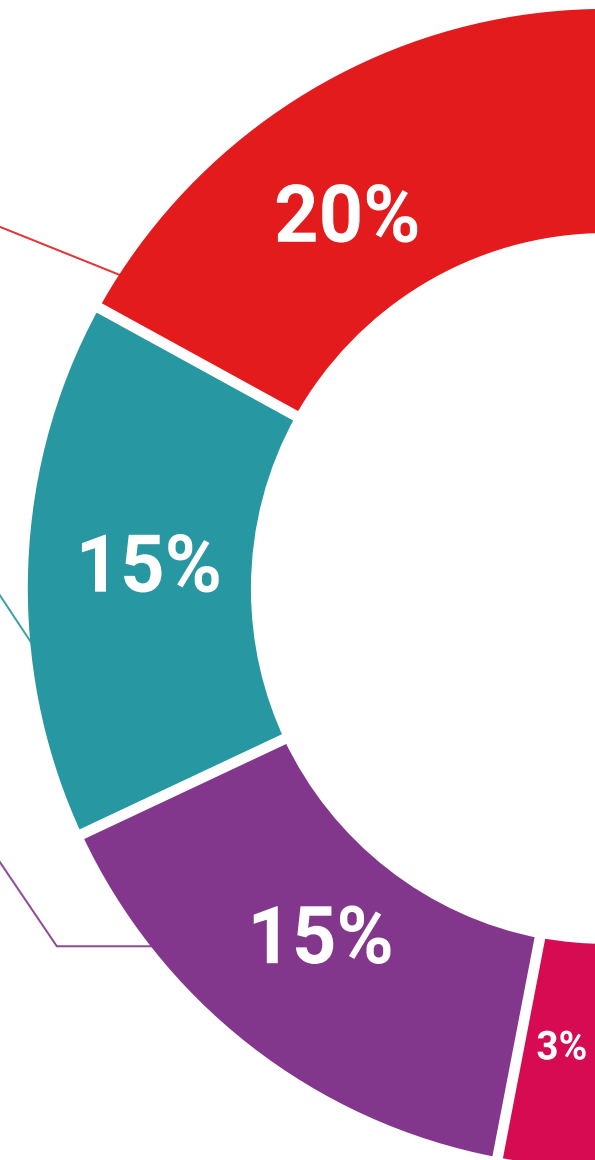
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

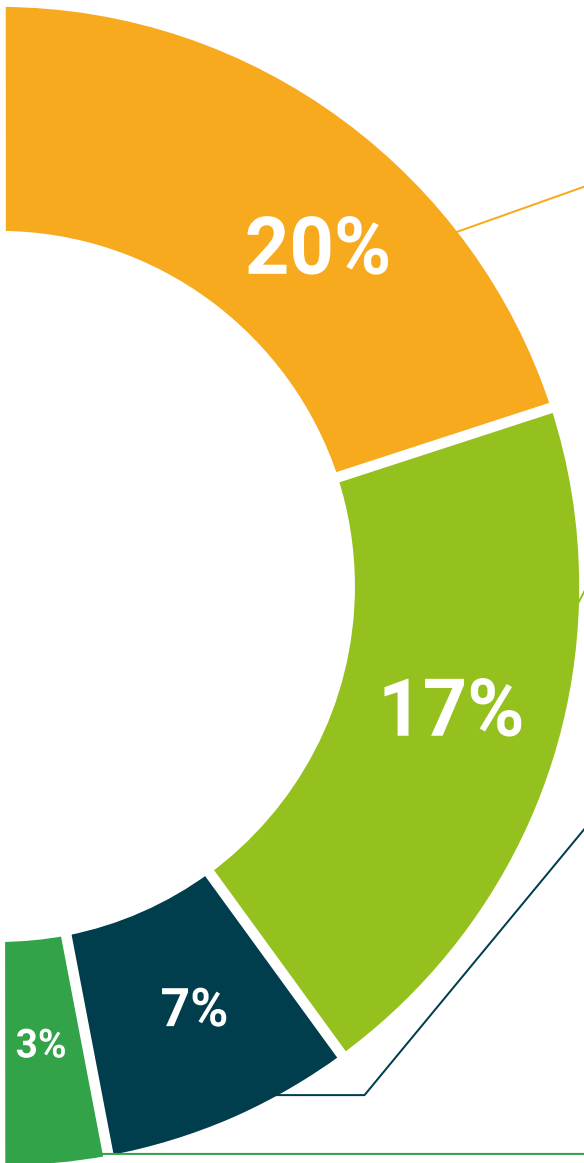
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



05 Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi**

Modalità: **online**

Durata: **12 settimane**

Accreditamento: **12 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech global
university

Corso Universitario
Sviluppo Web e Networking
per i Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **12 settimane**
- » Titolo: **TECH Global University**
- » Accredimento: **12 ECTS**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario

Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi

