

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 Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.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

pag. 18

05

Titolo

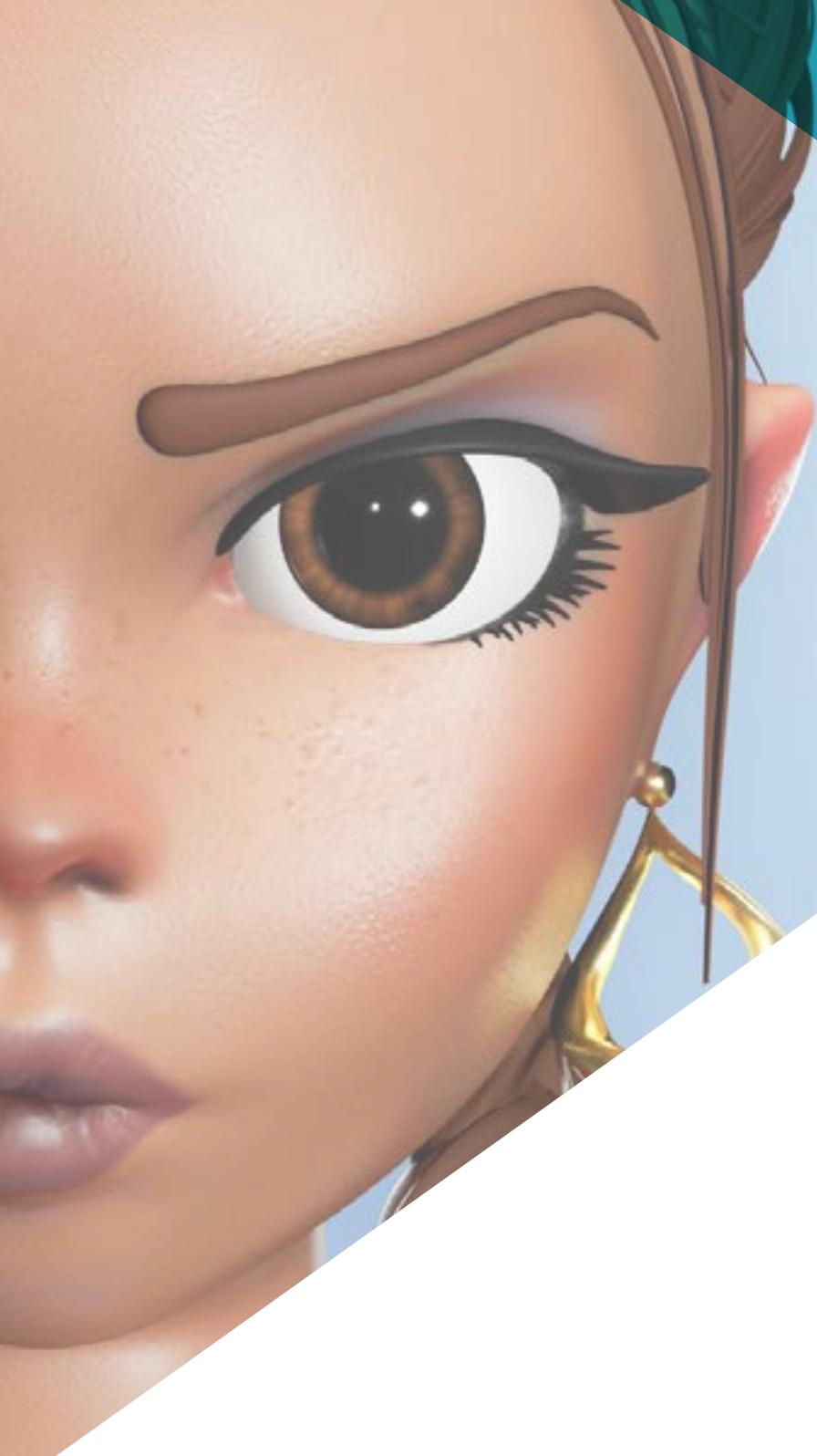
pag. 26

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.

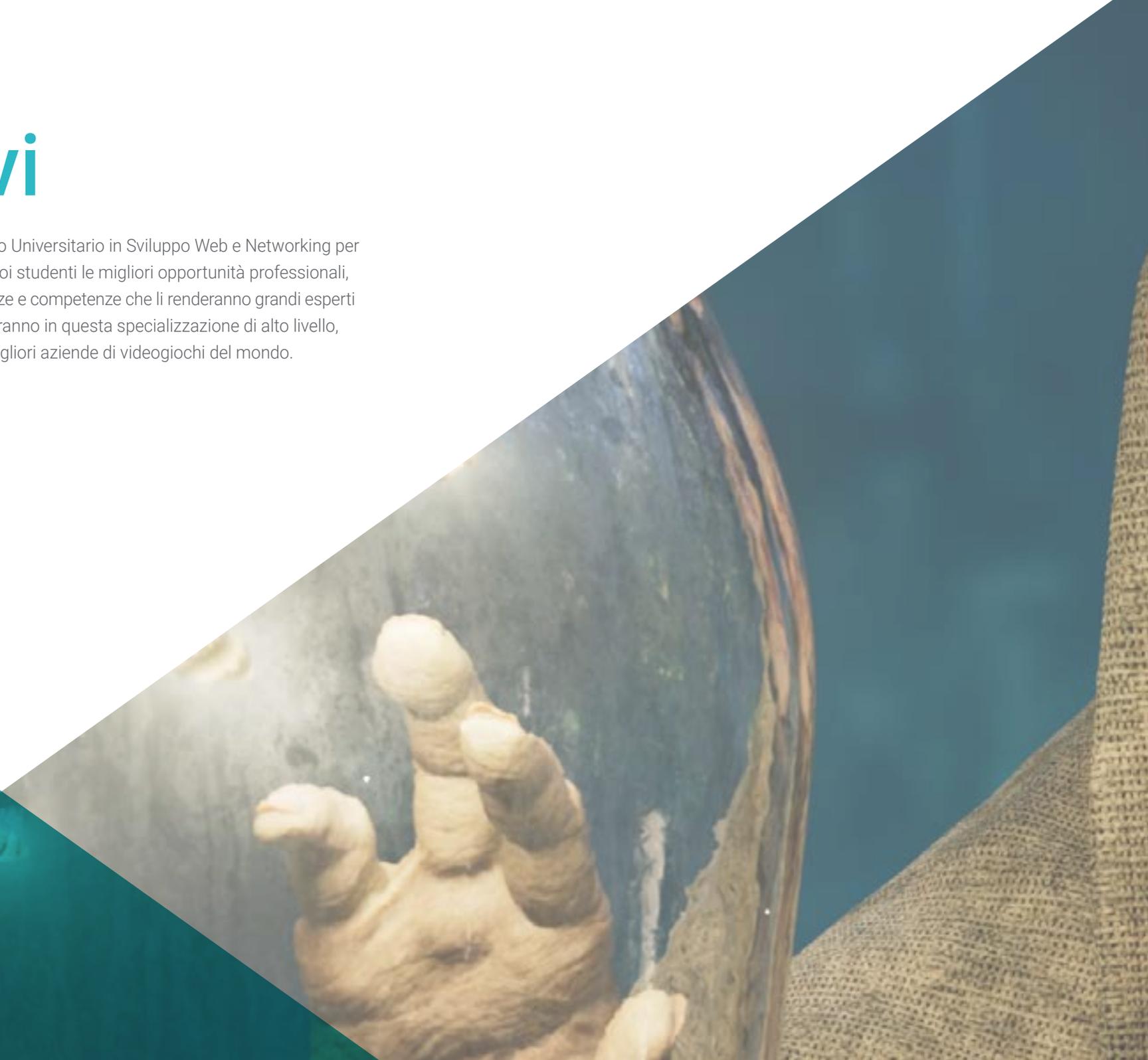
Specializzati e attirare l'attenzione delle migliori aziende del settore dei videogiochi.



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”





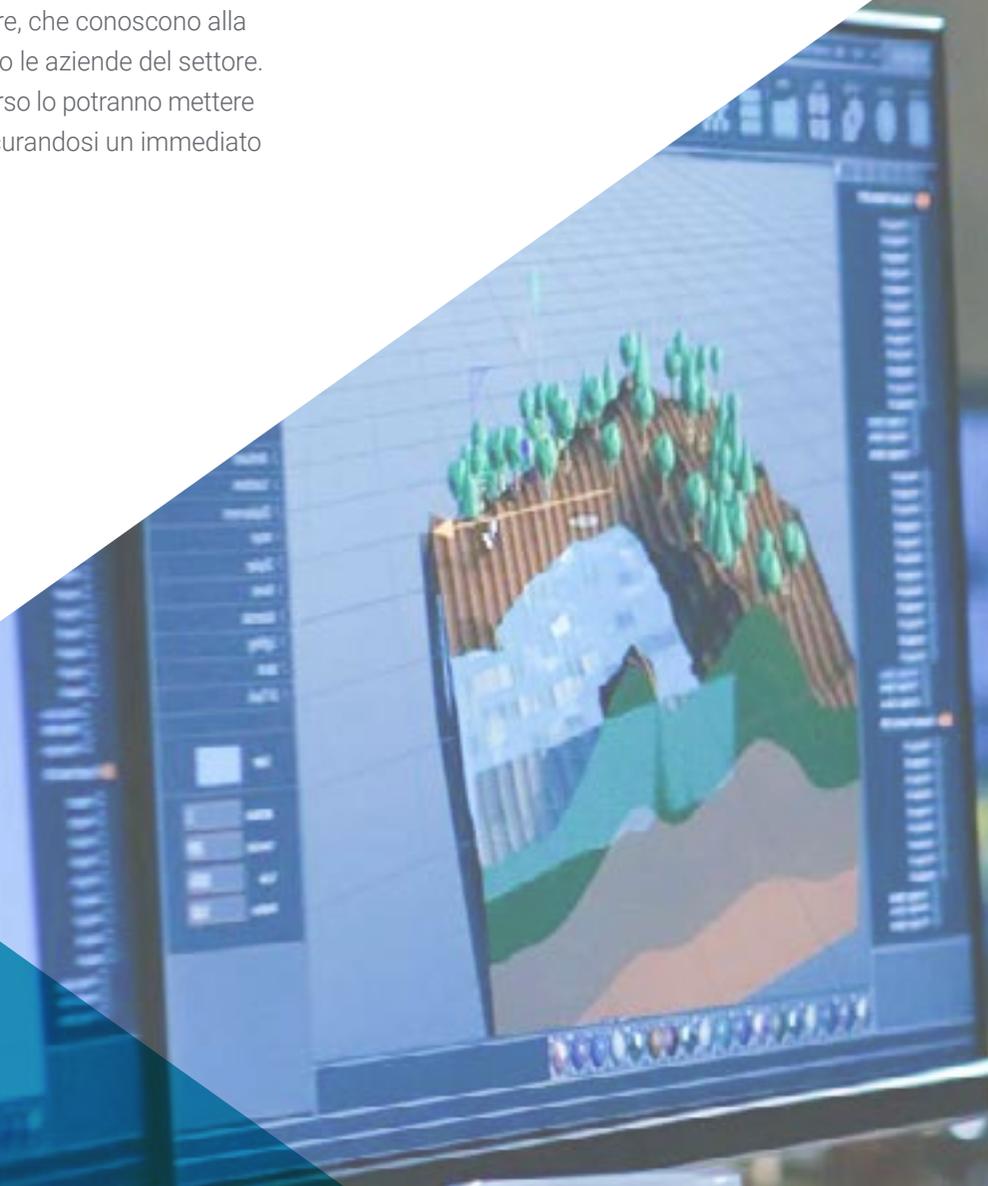
Obiettivi specifici

- ◆ 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. Puntigli 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

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



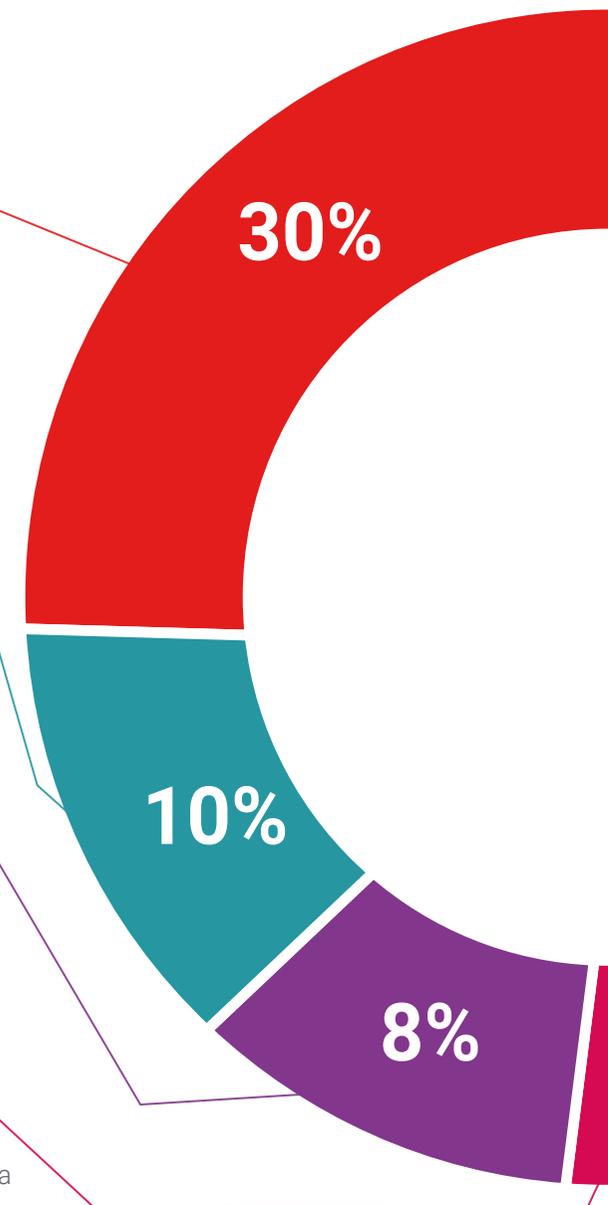
Pratiche di competenze e competenze

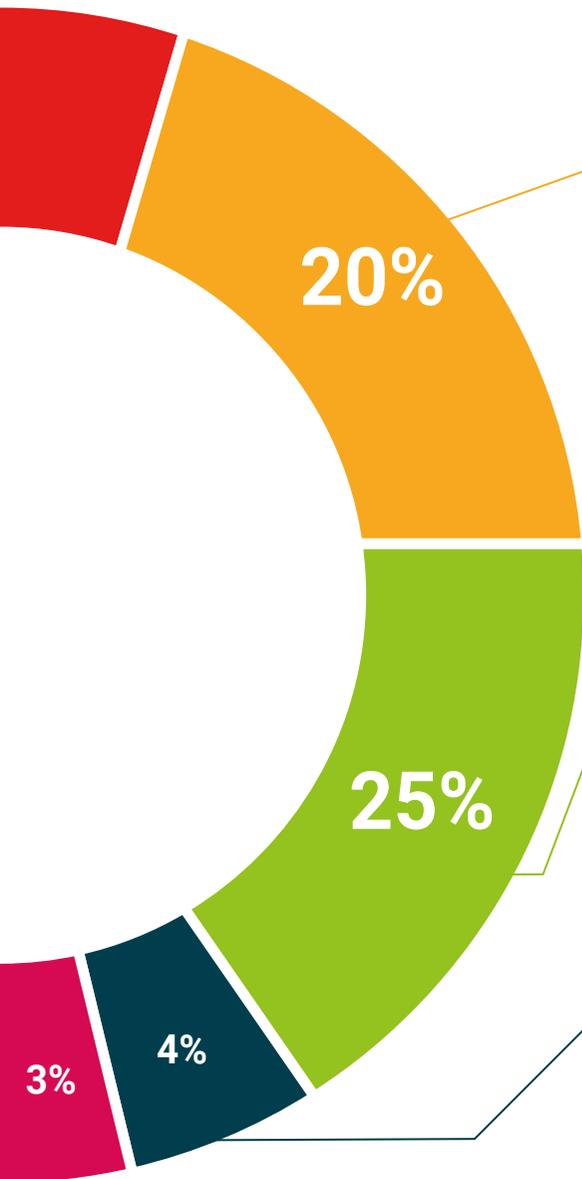
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05 Titolo

Il Corso Universitario in Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

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

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

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

N° Ore Ufficiali: **300 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

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 università
tecnologica

Corso Universitario
Sviluppo Web e Networking
per i Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **12 settimane**
- » Titolo: **TECH Università
Tecnologica**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario

Sviluppo Web e Networking per i Videogiochi

