

Esperto Universitario

Linguaggi di Programmazione
per Videogiochi



Esperto Universitario Linguaggi di Programmazione per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: **TECH** Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-linguaggi-programmazione-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

L'ambito della programmazione è molto ampio e possiede diversi tipi di linguaggi, a seconda dell'obiettivo o dell'ambiente a cui è destinato. I videogiochi presentano una serie di particolarità che rendono necessari programmatori specializzati in questo settore per svilupparne adeguatamente i progetti. Queste particolarità riguardano non solo il modo in cui si programma, ma anche i linguaggi utilizzati. Pertanto, sono necessarie competenze adeguate in questo settore per poter creare codici di qualità. Questa qualifica universitaria offre ai suoi studenti gli strumenti e le conoscenze necessarie a programmare videogiochi di qualità, ottenendo, di conseguenza, numerose opportunità professionali in questo settore.





“

Specializzati nei linguaggi di programmazione indispensabili per sviluppare videogiochi di alta qualità”

Esistono molti linguaggi di programmazione nel mondo. Alcuni di essi sono particolarmente ridotti e vengono impiegati in circostanze molto specifiche. Altri, pur avendo una portata molto limitata, sono assolutamente essenziali, come ad esempio il Linguaggio Macchina o l'Assemblatore, che servono per Stabilire le Istruzioni Base tra l'Hardware e il Software nei Sistemi Operativi.

Ci sono anche linguaggi che intervengono in un solo Sistema, come Visual Basic, altri che sono diventati universali come C, e quelli che hanno aumentato la loro popolarità negli ultimi anni per la loro utilità in aspetti legati alla Statistica, come Python.

Ogni problema o circostanza ha il suo linguaggio di programmazione. I videogiochi non fanno eccezione, poiché hanno bisogno di un tipo di linguaggio specifico per essere sviluppati correttamente. Pertanto, linguaggi di programmazione orientati agli oggetti come C++ sono fondamentali in questo processo e, perciò, questo Esperto Universitario in Linguaggi di Programmazione per Videogiochi è l'opzione per tutti coloro che vogliono imparare tutto ciò che c'è da sapere sullo Sviluppo di questo tipo di prodotti.

Grazie a questo Corso, gli studenti potranno quindi diventare dei veri e propri esperti in questo lavoro, aprendo le porte all'industria e potendo accedere alle migliori aziende del settore grazie alle competenze che acquisiranno.

Questo **Esperto Universitario in Linguaggi di Programmazione per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo svolgimento di casi di studio presentati da esperti di Sviluppo di Videogiochi
- ◆ 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



Scopri i linguaggi di programmazione che porteranno al successo i videogiochi che svilupperai"

“

La programmazione è essenziale nello sviluppo di un videogioco. Iscriviti a questo Esperto Universitario e fai crescere la tua carriera professionale”

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.

L'industria dei videogiochi sta cercando di programmatori di talento del tuo calibro. Non farti sfuggire l'occasione e iscriviti subito.

Intraprendi il tuo percorso verso il successo con questo Esperto Universitario.



02 Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Linguaggi di Programmazione per Videogiochi ha come obiettivo principale quello di rendere i suoi studenti grandi esperti di Sviluppo di Videogiochi, in modo che possano godere delle migliori opportunità di carriera in una delle industrie più entusiasmanti del mondo oggi. Grazie alle conoscenze che impareranno in questa qualifica universitaria, saranno così in grado di far progredire la loro carriera fino a poter collaborare con le aziende più famose del settore.





“

*Sarai il miglior programmatore di videogiochi
del tuo ambiente. Specializzati ora”*



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere i diversi metodi di programmazione applicati ai videogiochi
- ◆ Approfondire il processo di produzione di un videogioco e l'integrazione della programmazione in queste fasi
- ◆ Padroneggiare i linguaggi di programmazione di base utilizzati nei videogiochi
- ◆ Applicare la conoscenza dell'ingegneria del software e della programmazione specializzata ai videogiochi
- ◆ Comprendere il ruolo della programmazione nello sviluppo di un videogioco
- ◆ Creare videogiochi online

“

La programmazione è essenziale per le aziende del settore. Quando avrai portato a termine questo corso, otterrai le migliori opportunità di carriera in questo entusiasmante settore”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Programmazione Orientata agli Oggetti

- ◆ Lo studente potrà conoscere i diversi modelli di progettazione per i problemi orientati agli oggetti
- ◆ Comprendere l'importanza della documentazione e dei test nello sviluppo del software
- ◆ Gestire l'uso dei thread e della sincronizzazione, nonché la risoluzione di problemi comuni nell'ambito della programmazione concorrente

Modulo 2. Modellazione 3D

- ◆ Determinare la struttura interna di un motore grafico impiegato nei videogiochi
- ◆ Stabilire gli elementi che rendono un motore grafico moderno
- ◆ Comprendere le funzioni di ogni componente di un videogioco
- ◆ Esempificare i videogiochi realizzati con grafica 2D e 3D

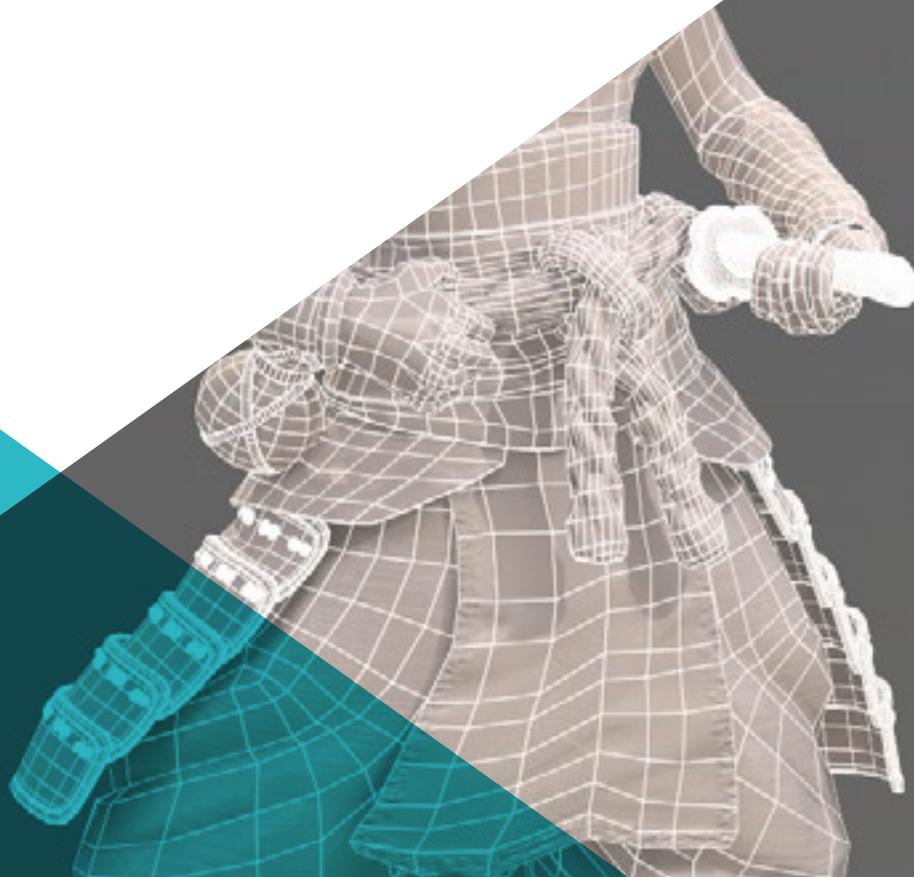
Modulo 3. Design e sviluppo di giochi online

- ◆ 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

03

Struttura e contenuti

Questa qualifica possiede un programma altamente specializzato, progettato da grandi esperti in materia. Gli studenti potranno pertanto acquisire conoscenze completamente focalizzate sulla pratica professionale, il che faciliterà loro il compito di diventare dei professionisti molto richiesti dall'industria. Questo Esperto Universitario in Linguaggi di Programmazione per Videogiochi è pertanto la soluzione per tutti coloro che vogliono dare una svolta alla loro carriera, ottenendo una posizione privilegiata in questo complesso settore.





“

Non troverai un programma migliore per specializzarti in Programmazione di Videogiochi”

Modulo 1. Programmazione Orientata agli Oggetti

- 1.1. Introduzione alla programmazione orientata agli oggetti
 - 1.1.1. Introduzione alla programmazione orientata agli oggetti
 - 1.1.2. Progettazione di classi
 - 1.1.3. Introduzione a UML per la modellazione dei problemi
- 1.2. Relazioni tra classi
 - 1.2.1. Astrazione ed ereditarietà
 - 1.2.2. Concetti avanzati di ereditarietà
 - 1.2.3. Polimorfismo
 - 1.2.4. Composizione e aggregazione
- 1.3. Introduzione ai modelli di progettazione per i problemi orientati agli oggetti
 - 1.3.1. Cosa sono i design pattern?
 - 1.3.2. Modello Factory
 - 1.3.3. Modello Singleton
 - 1.3.4. Modello Observer
 - 1.3.5. Modello Composite
- 1.4. Eccezioni
 - 1.4.1. Cosa sono le eccezioni?
 - 1.4.2. Cattura e gestione delle eccezioni
 - 1.4.3. Avvio delle eccezioni
 - 1.4.4. Creazione di eccezioni
- 1.5. Interfacce utente
 - 1.5.1. Introduzione a Qt
 - 1.5.2. Posizionamento
 - 1.5.3. Cosa sono gli eventi?
 - 1.5.4. Eventi: definizione e acquisizione
 - 1.5.5. Sviluppo dell'interfaccia utente
- 1.6. Introduzione alla programmazione concorrente
 - 1.6.1. Introduzione alla programmazione concorrente
 - 1.6.2. Il concetto di processo di thread
 - 1.6.3. Interazione tra processi o thread
 - 1.6.4. Thread in C++
 - 1.6.5. Vantaggi e svantaggi della programmazione concorrente
- 1.7. Gestione e sincronizzazione dei thread
 - 1.7.1. Ciclo di vita dei thread
 - 1.7.2. La classe Thread
 - 1.7.3. Pianificazione del thread
 - 1.7.4. Gruppi di thread
 - 1.7.5. Thread daemon
 - 1.7.6. Sincronizzazione
 - 1.7.7. Meccanismi di bloccaggio
 - 1.7.8. Meccanismi di comunicazione
 - 1.7.9. Monitor
- 1.8. Problemi comuni della programmazione concorrente
 - 1.8.1. Il problema dei produttori-consumatori
 - 1.8.2. Il problema dei lettori e degli scrittori
 - 1.8.3. Il problema della cena dei filosofi
- 1.9. Documentazione e test del software
 - 1.9.1. Perché è importante documentare il software?
 - 1.9.2. Documento di progettazione
 - 1.9.3. Utilizzo di strumenti per la documentazione
- 1.10. Test del software
 - 1.10.1. Introduzione ai test del software
 - 1.10.2. Tipi di test
 - 1.10.3. Test unitario
 - 1.10.4. Test di integrazione
 - 1.10.5. Test di validazione
 - 1.10.6. Test del sistema

Modulo 2. Modellazione 3D

- 2.1. Introduzione a C#
 - 2.1.1. Che cos'è la OOP?
 - 2.1.2. Ambiente di Visual Studio
 - 2.1.3. Tipi di dati
 - 2.1.4. Conversioni di tipo
 - 2.1.5. Condizionali
 - 2.1.6. Oggetti e classi
 - 2.1.7. Modularità e incapsulamento
 - 2.1.8. Ereditarietà
 - 2.1.9. Classi astratte
 - 2.1.10. Polimorfismi
- 2.2. Fondamenti matematici
 - 2.2.1. Strumenti matematici in fisica: Grandezze scalari e vettoriali
 - 2.2.2. Strumenti matematici in fisica: Prodotto scalare
 - 2.2.3. Strumenti matematici in fisica: Prodotto vettoriale
 - 2.2.4. Strumenti matematici in OOP
- 2.3. Fondamenti fisici
 - 2.3.1. Il solido rigido
 - 2.3.2. Cinematica
 - 2.3.3. Dinamica
 - 2.3.4. Collisioni
 - 2.3.5. Proiettili
 - 2.3.6. Volo
- 2.4. Fondamenti di grafica informatica
 - 2.4.1. Sistemi grafici
 - 2.4.2. Grafica 2D
 - 2.4.3. Grafica 3D
 - 2.4.4. Sistemi Raster
 - 2.4.5. Modellazione geometrica
 - 2.4.6. Eliminazione di Parti nascoste
 - 2.4.7. Visualizzazione realistica
 - 2.4.8. Libreria grafica OpenGL
- 2.5. Unity: Introduzione e installazione
 - 2.5.1. Che cos'è Unity?
 - 2.5.2. Perché Unity?
 - 2.5.3. Caratteristiche di Unity
 - 2.5.4. Installazione
- 2.6. Unity: 2D e 3D
 - 2.6.1. Gameplay in 2D: Sprites y Tilemaps
 - 2.6.2. Gameplay in 2D: 2D Physics
 - 2.6.3. Esempi di videogiochi realizzati con Unity 2D
 - 2.6.4. Introduzione a Unity 3D
- 2.7. Unity: Istanziamento e Creazione di Oggetti
 - 2.7.1. Aggiungere componenti
 - 2.7.2. Eliminare componenti
 - 2.7.3. Importare Asset e texture
 - 2.7.4. Materiali e mappe per i materiali
- 2.8. Unity: Interazioni e fisica
 - 2.8.1. *Rigidbody*
 - 2.8.2. *Colliders*
 - 2.8.3. *Joints* (articolazioni)
 - 2.8.4. *Character Controllers*
 - 2.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 2.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 2.9. Unity: Intelligenza artificiale di base per gli NPC
 - 2.9.1. Pathfinding in Unity: Navmesh
 - 2.9.2. Nemico con IA
 - 2.9.3. Albero delle azioni degli NPC
 - 2.9.4. Gerarchia e *script* di un NPC
- 2.10. Unity: Basi di animazione e implementazione
 - 2.10.1. *Animation Controller*. Associazione con il personaggio
 - 2.10.2. Blend Tree: Albero di combinazione
 - 2.10.3. Transizione tra stati
 - 2.10.4. Modifica della soglia per le transizioni

Modulo 3. Design e Sviluppo di Giochi Online

- 3.1. Origini e standard dell'online
 - 3.1.1. Le origini di Internet
 - 3.1.2. Creazione del World Wide Web
 - 3.1.3. Nascita degli standard web
 - 3.1.4. L'ascesa degli standard web
- 3.2. HTTP e struttura client-server
 - 3.2.1. Ruolo client-server
 - 3.2.2. Comunicazioni cliente-server
 - 3.2.3. Storia recente
 - 3.2.4. Informatica centralizzata
- 3.3. Programmazione Web: Introduzione
 - 3.3.1. Concetti di base
 - 3.3.2. Preparazione di un server web
 - 3.3.3. Nozioni di base di HTML5
 - 3.3.4. Moduli HTML
- 3.4. Introduzione all'HTML ed esempi
 - 3.4.1. Storia di HTML5
 - 3.4.2. Elementi HTML5
 - 3.4.3. APIS
 - 3.4.4. CCS3
- 3.5. Modello a Oggetti del Documento
 - 3.5.1. Che cos'è il Modello a Oggetti del Documento?
 - 3.5.2. Uso di DOCTYPE
 - 3.5.3. L'importanza della validazione dell'HTML
 - 3.5.4. Accesso agli elementi
 - 3.5.5. Creare elementi e testi
 - 3.5.6. Uso di innerHTML
 - 3.5.7. Eliminazione di un elemento di testo o di un nodo
 - 3.5.8. Lettura e scrittura degli attributi di un elemento
 - 3.5.9. Manipolazione degli stili degli elementi
 - 3.5.10. Allegare più file contemporaneamente
- 3.6. Introduzione all'CSS ed esempi
 - 3.6.1. Sintassi CSS3
 - 3.6.2. Fogli di stile
 - 3.6.3. Etichette
 - 3.6.4. Selezionatori
 - 3.6.5. Web design con i CSS
- 3.7. Introduzione a JavaScript ed esempi
 - 3.7.1. Che cos'è JavaScript?
 - 3.7.2. Breve storia del linguaggio
 - 3.7.3. Versioni JavaScript
 - 3.7.4. Visualizzare una finestra di dialogo
 - 3.7.5. Sintassi di JavaScript
 - 3.7.6. Capire gli *Script*
 - 3.7.7. Spazi
 - 3.7.8. Commenti
 - 3.7.9. Funzioni
 - 3.7.10. JavaScript esterno e sulla pagina
- 3.8. Funzioni in JavaScript
 - 3.8.1. Dichiarazioni di funzione
 - 3.8.2. Espressioni di funzione
 - 3.8.3. Chiamare le funzioni
 - 3.8.4. Ricorsività
 - 3.8.5. Funzioni e chiusure annidate
 - 3.8.6. Conservazione delle variabili
 - 3.8.7. Funzioni multi anellate
 - 3.8.8. Conflitti di denominazione
 - 3.8.9. Chiusure
 - 3.8.10. Parametri di una funzione



- 3.9. PlayCanvas per lo sviluppo di giochi online
 - 3.9.1. Che cos'è PlayCanvas?
 - 3.9.2. Configurazione del progetto
 - 3.9.3. Creare un oggetto
 - 3.9.4. Aggiunta della fisica
 - 3.9.5. Aggiunta di un modello
 - 3.9.6. Modifica delle impostazioni di gravità e della scena
 - 3.9.7. Esecuzione di *Scripts*
 - 3.9.8. Controlli della telecamera
- 3.10. Phaser per lo sviluppo di giochi online
 - 3.10.1. Che cos'è Phaser?
 - 3.10.2. Ricarica delle risorse
 - 3.10.3. Costruire il mondo
 - 3.10.4. Piattaforme
 - 3.10.5. Il giocatore
 - 3.10.6. Aggiungere la fisica
 - 3.10.7. Usare la tastiera
 - 3.10.8. Raccogliere i *Pickup*
 - 3.10.9. Punti e punteggi
 - 3.10.10. Pompe rimbalzanti

“Sviluppa i videogiochi più famosi del futuro grazie a tutto ciò che imparerai in questa specializzazione”

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.



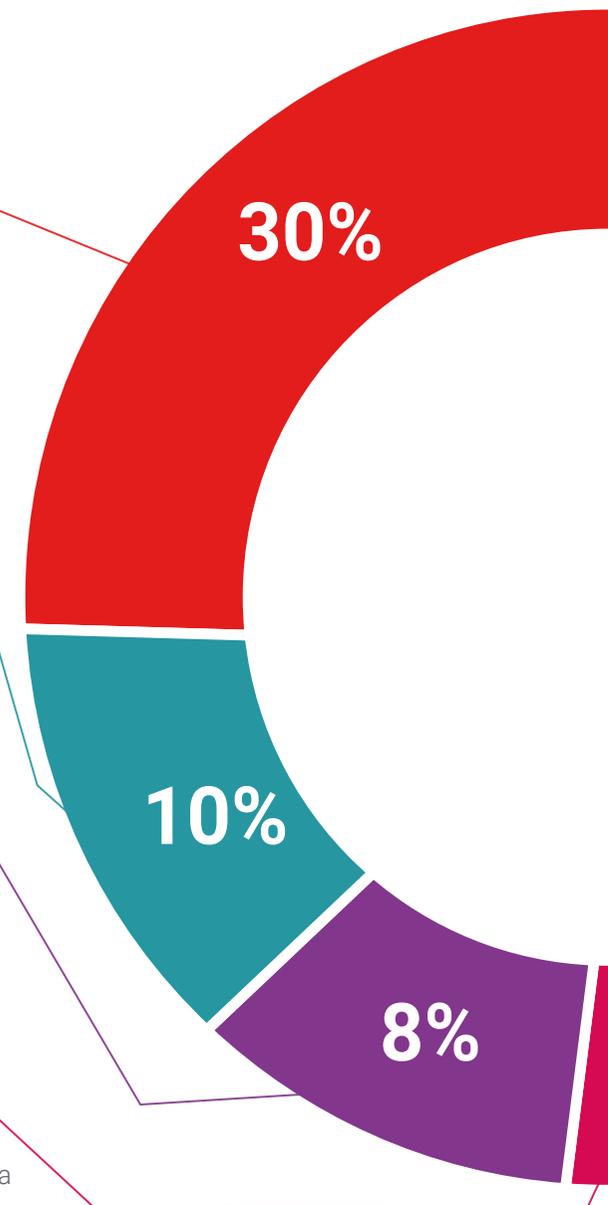
Pratiche di competenze e competenze

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

L'Esperto Universitario in Linguaggi di Programmazione per Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Linguaggi di Programmazione per 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Linguaggi di Programmazione per Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **450 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 classe
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale ling

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Linguaggi di Programmazione
per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: **TECH** Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Linguaggi di Programmazione
per Videogiochi

