

Esperto Universitario

Direzione della Programmazione
per i Videogiochi



Esperto Universitario Direzione della Programmazione per i Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-direzione-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

Tra i dipartimenti che compongono un'azienda di videogiochi, quello di programmazione è uno dei più importanti. Mentre altri come il marketing o il design possono essere più accattivanti, quello dedicato alla programmazione è essenziale, poiché da esso dipende il corretto sviluppo delle parti più evidenti. Si tratta quindi di un compito complesso e delicato e richiede responsabili che siano in grado di farsi carico di questo tipo di progetti. Questa qualifica universitaria è quindi indispensabile per tutti quei professionisti che vogliono specializzarsi in Direzione della Programmazione per i Videogiochi, poiché offre loro tutte le competenze necessarie a svolgere efficacemente e con successo questo compito.



“

*Diventa il responsabile della programmazione
dei migliori videogiochi del futuro grazie a questo
Esperto Universitario"*

I posti di direzione e coordinamento sono essenziali nei progetti audiovisivi. Questo tipo di iniziative richiede personale specializzato in diverse aree, sia artistiche che tecniche. E il caso dei videogiochi non è diverso, anche se posseggono una serie di particolarità che li rendono speciali. Il tipo di programmazione fa sì che i videogiochi abbiano un processo di sviluppo molto delicato.

La programmazione è una questione chiave nello sviluppo di un videogioco, poiché contiene le istruzioni di base per renderlo così come è. Ad esempio, la programmazione interviene sul modo in cui la grafica reagisce ai movimenti dei personaggi o all'interazione con i diversi elementi del gioco. Senza il codice, quindi, i videogiochi potrebbero a malapena essere fruibili.

E per poter coordinare questo lavoro complesso e importante è necessario personale specializzato che sappia portare a termine progetti di programmazione di videogiochi. Ragion per cui questo Esperto Universitario in Direzione della Programmazione per i Videogiochi è l'opzione per tutti coloro che vogliono acquisire tutte le competenze necessarie a gestire un reparto di sviluppo in una grande azienda di videogiochi.

In questo modo, gli studenti di questo Corso avranno a disposizione numerose opportunità professionali grazie alle competenze acquisite, che gli daranno una posizione privilegiata per competere per le migliori posizioni nelle grandi aziende del settore.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi pratici presentati da esperti in direzione della programmazione per i 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

“

La programmazione è essenziale nello sviluppo di un videogioco. Specializzati e diventa un professionista indispensabile per la tua azienda"

“ *Gestisci il Dipartimento di Programmazione in una grande azienda di videogiochi e portala al successo grazie alle competenze che acquisirai in questo programma* ”

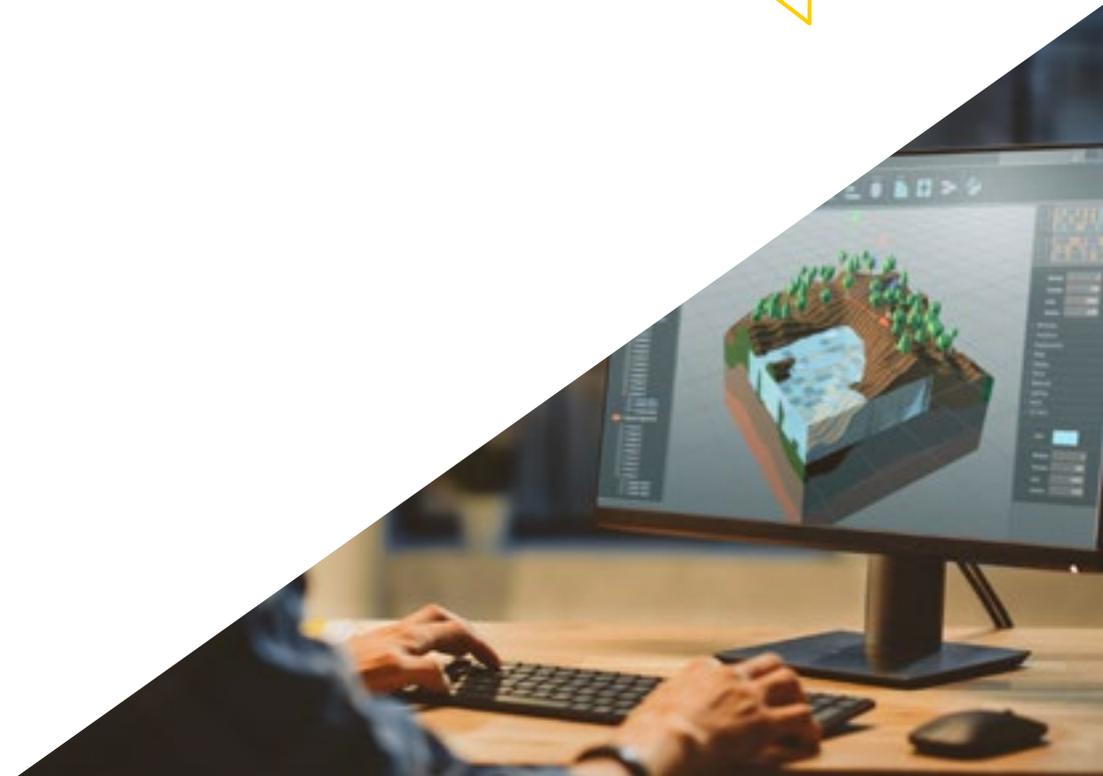
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

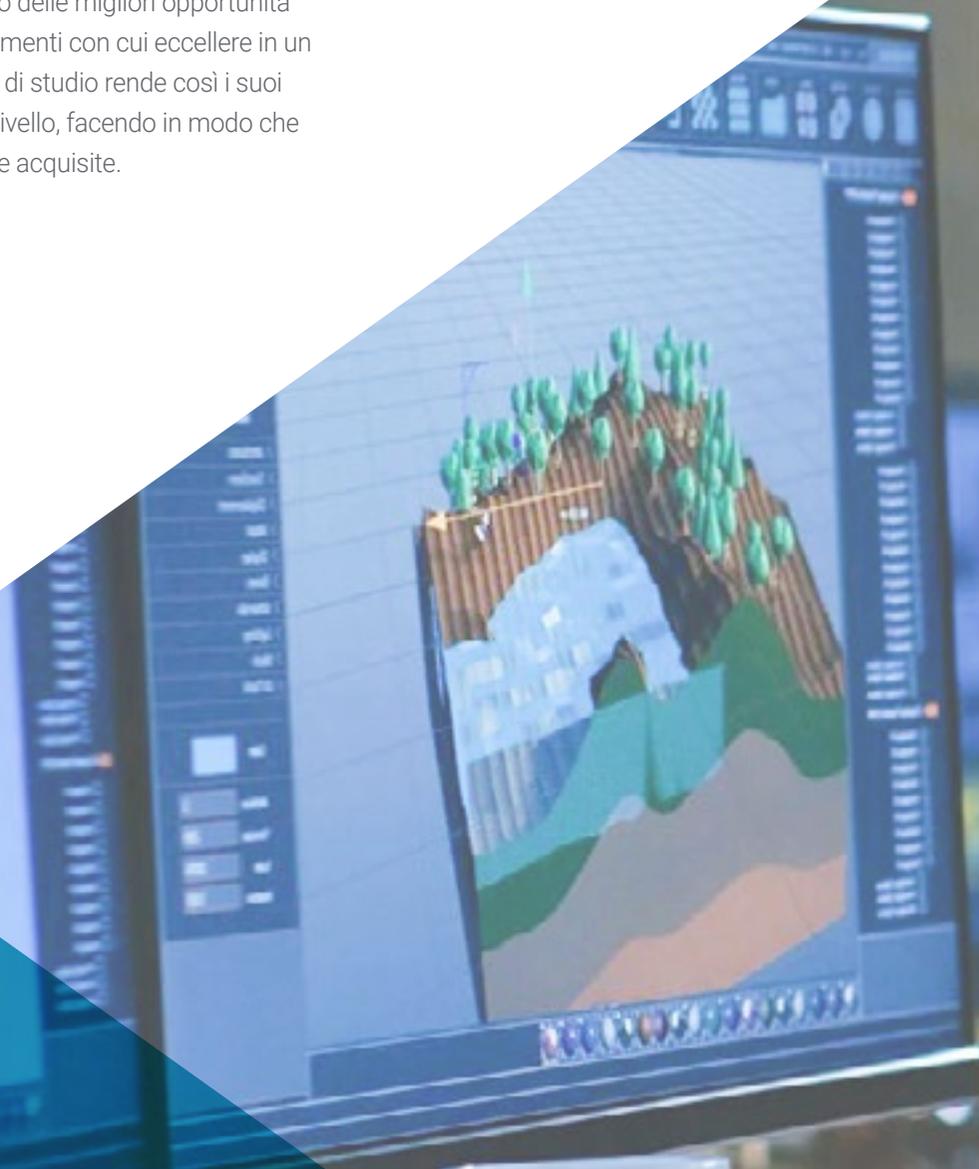
Gestisci con successo ogni tipo di progetti di programmazione di videogiochi grazie a questo Esperto Universitario.

Porta a termine questo Corso e apri le porte dell'industria dei videogiochi. Non aspettare oltre, iscriviti ora.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Direzione della Programmazione per i Videogiochi è quello di far sì che i suoi studenti godano delle migliori opportunità di carriera, a tal fine, offre loro le migliori conoscenze e strumenti con cui eccellere in un ambiente di lavoro competitivo come questo. Questo titolo di studio rende così i suoi studenti direttori e coordinatori di programmazione di alto livello, facendo in modo che possano avere successo nel settore grazie alle competenze acquisite.



“

*Sarai a un passo dal raggiungere
i tuoi obiettivi una volta portato a
termine questo Esperto Universitario”*



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere i diversi linguaggi e metodi di programmazione applicati ai videogiochi
- ◆ Approfondire il processo di produzione di un videogioco e l'integrazione della programmazione in queste fasi
- ◆ Imparare le competenze dirigenziali applicate al campo della programmazione di videogiochi
- ◆ 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

“

Non perdere l'occasione e diventa un grande specialista in Direzione della Programmazione dei Videogiochi. Farai progredire da subito la tua carriera. Iscriviti e provalo tu stesso”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti di Programmazione

- ◆ Comprendere la struttura di base di un computer, il software e i linguaggi di programmazione di uso generale
- ◆ Analizzare gli elementi essenziali di un programma informatico, come i diversi tipi di dati, gli operatori, le espressioni, le dichiarazioni, le istruzioni di I/O e di controllo
- ◆ Interpretare gli algoritmi, che sono la base necessaria per lo sviluppo del software

Modulo 2. Ingegneria dei Software

- ◆ Distinguere le basi dell'ingegneria del software, nonché il suo processo e i diversi modelli di sviluppo che comprendono le tecnologie agili
- ◆ Riconoscere l'ingegneria dei requisiti, il suo sviluppo, l'elaborazione, la negoziazione e la convalida per comprendere i principali standard relativi alla qualità del software e alla gestione dei progetti

Modulo 3. Motori Grafici per Videogiochi

- ◆ Scoprire il funzionamento e la struttura di un motore grafico per Videogiochi
- ◆ Comprendere le caratteristiche di base dei Motori di gioco esistenti
- ◆ Programmare applicazioni utilizzate in modo corretto ed efficiente per i Motori Grafici per Videogiochi
- ◆ Scegliere il paradigma e i linguaggi di programmazione più appropriati per la programmazione di applicazioni applicate ai Motori Grafici per Videogiochi

03

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario sono stati accuratamente progettati da specialisti che conoscono perfettamente l'industria dei videogiochi. Pertanto, sanno esattamente quali sono le richieste delle imprese e, per questo motivo, hanno proposto conoscenze mirate al settore, in modo che gli studenti possano applicare direttamente nei loro ambiti professionali. Grazie a questo processo di apprendimento, gli studenti saranno preparati ad affrontare le sfide che li attendono in futuro nelle loro carriere.





“

Gestisci progetti di alto livello grazie a questa qualifica. Iscriviti e fai progredire la tua carriera nel settore dei videogiochi”

Modulo 1. Fondamenti di Programmazione

- 1.1. Introduzione alla programmazione
 - 1.1.1. Struttura base di un computer
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Linguaggi di Programmazione
 - 1.1.4. Ciclo di vita di un'applicazione informatica
- 1.2. Progettazione di algoritmi
 - 1.2.1. Risoluzione dei problemi
 - 1.2.2. Tecniche descrittive
 - 1.2.3. Elementi e struttura di un algoritmo
- 1.3. Elementi di un programma
 - 1.3.1. Origine e caratteristiche del linguaggio C++
 - 1.3.2. Ambienti di sviluppo
 - 1.3.3. Concetto di programma
 - 1.3.4. Tipi di Dati fondamentali
 - 1.3.5. Operatori
 - 1.3.6. Espressioni
 - 1.3.7. Frasi
 - 1.3.8. Input e output di Dati
- 1.4. Strutture di controllo
 - 1.4.1. Frasi
 - 1.4.2. Biforcazioni
 - 1.4.3. Loop
- 1.5. Astrazione e modularità: Funzioni
 - 1.5.1. Progettazione modulare
 - 1.5.2. Concetto di funzione e utilità
 - 1.5.3. Definizione di una funzione
 - 1.5.4. Flusso di esecuzione in una chiamata di funzione
 - 1.5.5. Prototipo di una funzione
 - 1.5.6. Restituzione dei risultati
 - 1.5.7. Chiamata di una funzione: parametri
 - 1.5.8. Passaggio di parametri per riferimento e per valore
 - 1.5.9. Area di identificazione
- 1.6. Strutture statiche di Dati
 - 1.6.1. Array
 - 1.6.2. Matrici. Poliedri
 - 1.6.3. Ricerca e ordinamento
 - 1.6.4. Stringhe. Funzioni di I/O per le stringhe
 - 1.6.5. Strutture. Unioni
 - 1.6.6. Nuovi tipi di Dati
- 1.7. Strutture Dinamiche di Dati: Puntatori
 - 1.7.1. Concetto Definizione di puntatore
 - 1.7.2. Operatori e operazioni con i puntatori
 - 1.7.3. Array di puntatori
 - 1.7.4. Puntatori e array
 - 1.7.5. Puntatori a stringhe
 - 1.7.6. Puntatori a strutture
 - 1.7.7. Indirizione multipla
 - 1.7.8. Puntatori a funzioni
 - 1.7.9. Passaggio di funzioni, strutture e array come parametri di funzione
- 1.8. File
 - 1.8.1. Concetti di base
 - 1.8.2. Operazioni con i file
 - 1.8.3. Tipi di file
 - 1.8.4. Organizzazione dei file
 - 1.8.5. Introduzione ai file C++
 - 1.8.6. Gestione dei file
- 1.9. Ricorsività
 - 1.9.1. Definizione di ricorsione
 - 1.9.2. Tipi di ricorsione
 - 1.9.3. Vantaggi e svantaggi
 - 1.9.4. Considerazioni
 - 1.9.5. Conversione ricorsiva-iterativa
 - 1.9.6. Lo stack di ricorsione



- 1.10. Test e documentazione
 - 1.10.1. Test del programma
 - 1.10.2. Test della scatola bianca
 - 1.10.3. Test della scatola nera
 - 1.10.4. Strumenti per i test
 - 1.10.5. Documentazione del programma

Modulo 2. Ingegneria dei Software

- 2.1. Introduzione all'Ingegneria del Software e alla modellazione
 - 2.1.1. La natura del software
 - 2.1.2. La natura unica del *Webapps*
 - 2.1.3. Ingegneria del Software
 - 2.1.4. Il processo del software
 - 2.1.5. La pratica dell'Ingegneria del Software
 - 2.1.6. Miti del software
 - 2.1.7. Come tutto ebbe inizio
 - 2.1.8. Concetti orientati agli oggetti
 - 2.1.9. Introduzione a UML
- 2.2. Il processo del software
 - 2.2.1. Un modello generale di processo
 - 2.2.2. Modelli di processo prescrittivi
 - 2.2.3. Modelli di processo specializzato
 - 2.2.4. Il processo unificato
 - 2.2.5. Modelli di processo personali e di gruppo
 - 2.2.6. Che cos'è l'agilità?
 - 2.2.7. Che cos'è un processo agile?
 - 2.2.8. Scrum
 - 2.2.9. Kit di strumenti per i processi agili

- 2.3. Principi che guidano la pratica dell'Ingegneria del Software
 - 2.3.1. Principi che guidano il processo
 - 2.3.2. Principi che guidano la pratica
 - 2.3.3. Principi di comunicazione
 - 2.3.4. Principi di pianificazione
 - 2.3.5. Principi di modellazione
 - 2.3.6. Principi di costruzione
 - 2.3.7. Principi di implementazione
- 2.4. Comprendere i requisiti
 - 2.4.1. Ingegneria dei requisiti
 - 2.4.2. Gettare le basi
 - 2.4.3. Indagare i requisiti
 - 2.4.4. Sviluppo di casi d'uso
 - 2.4.5. Elaborazione del modello dei requisiti
 - 2.4.6. Negoziazione dei requisiti
 - 2.4.7. Convalida dei requisiti
- 2.5. Modellazione dei requisiti: Scenari, informazioni e classi di analisi
 - 2.5.1. Analisi dei requisiti
 - 2.5.2. Modellazione basata su scenari
 - 2.5.3. Modelli UML che forniscono il caso d'uso
 - 2.5.4. Concetti di modellazione dei dati
 - 2.5.5. Modellazione basata su classi
 - 2.5.6. Diagrammi di classe
- 2.6. Modellazione dei requisiti: Flusso, comportamento e modelli
 - 2.6.1. Strategie di definizione dei requisiti
 - 2.6.2. Modellazione orientata al flusso
 - 2.6.3. Diagrammi di stato
 - 2.6.4. Creazione di una modellazione del comportamento
 - 2.6.5. Diagrammi di sequenza
 - 2.6.6. Diagrammi di comunicazione
 - 2.6.7. Schemi per la modellazione dei requisiti
- 2.7. Concetti di progettazione
 - 2.7.1. La progettazione nel contesto dell'Ingegneria del Software
 - 2.7.2. Il processo di progettazione
 - 2.7.3. Concetti di progettazione
 - 2.7.4. Concetti di progettazione orientati agli oggetti
 - 2.7.5. Il modello di progettazione
- 2.8. Progettazione dell'architettura
 - 2.8.1. Architettura del software
 - 2.8.2. Generi architettonici
 - 2.8.3. Stili architettonici
 - 2.8.4. Progettazione architettonica
 - 2.8.5. Evoluzione dei progetti alternativi per l'architettura
 - 2.8.6. Mappatura dell'architettura utilizzando i flussi di dati
- 2.9. Progettazione a livello di componente e basata su modelli
 - 2.9.1. Che cos'è un componente?
 - 2.9.2. Progettazione di componenti basati su classi
 - 2.9.3. Realizzazione del progetto a livello di componenti
 - 2.9.4. Progettazione di componenti tradizionali
 - 2.9.5. Sviluppo basato su componenti
 - 2.9.6. Modelli di progettazione
 - 2.9.7. Progettazione di software basato su modelli
 - 2.9.8. Modelli architettonici
 - 2.9.9. Modelli di progettazione a livello di componenti
 - 2.9.10. Modelli di progettazione dell'interfaccia utente
- 2.10. Qualità del software e gestione dei progetti
 - 2.10.1. Qualità
 - 2.10.2. Qualità del Software
 - 2.10.3. Il dilemma della qualità del software
 - 2.10.4. Raggiungere la qualità del software
 - 2.10.5. Garanzie della qualità del software
 - 2.10.6. Lo spettro amministrativo
 - 2.10.7. Il personale
 - 2.10.8. Il prodotto
 - 2.10.9. Il processo
 - 2.10.10. Il progetto
 - 2.10.11. Principi e pratiche

Modulo 3. Motori Grafici per Videogiochi

- 3.1. Videogiochi e TIC
 - 3.1.1. Introduzione
 - 3.1.2. Opportunità
 - 3.1.3. Difficoltà
 - 3.1.4. Conclusioni
- 3.2. Storia dei Motori Grafici per Videogiochi
 - 3.2.1. Introduzione
 - 3.2.2. Epoca Atari
 - 3.2.3. Epoca anni '80
 - 3.2.4. Primi Motori Grafici. Epoca anni '90
 - 3.2.5. Motori grafici attuali
- 3.3. Motori Grafici per Videogiochi
 - 3.3.1. Tipi di Motori Grafici
 - 3.3.2. Parti che compongono un motore grafico
 - 3.3.3. Motori grafici attuali
 - 3.3.4. Selezione di un motore grafico per il nostro progetto
- 3.4. *Game Maker*
 - 3.4.1. Introduzione
 - 3.4.2. Progettazione degli scenari
 - 3.4.3. Sprite e animazioni
 - 3.4.4. Collisioni
 - 3.4.5. *Scripting* in GML
- 3.5. Motore grafico Unreal Engine 4: introduzione
 - 3.5.1. Che cos'è Unreal Engine 4? Qual è la sua filosofia?
 - 3.5.2. Materiali
 - 3.5.3. UI
 - 3.5.4. Animazioni
 - 3.5.5. Sistema di particelle
 - 3.5.6. Intelligenza Artificiale
 - 3.5.7. FPS
- 3.6. Motore grafico Unreal Engine 4: *Visual Scripting*
 - 3.6.1. Filosofia dei *Blueprint* e *Visual Scripting*
 - 3.6.2. *Debugging*
 - 3.6.3. Tipi di variabili
 - 3.6.4. Controllo del flusso di base
- 3.7. Motore grafico Unity 5
 - 3.7.1. Programmazione in C# e Visual Studio
 - 3.7.2. Creazione di Prefabbricati
 - 3.7.3. Utilizzo di Gizmos per il controllo dei videogiochi
 - 3.7.4. Motore grafico adattivo: 2D e 3D
- 3.8. Motore grafico Godot
 - 3.8.1. Filosofia progettuale di Godot
 - 3.8.2. Progettazione e composizione orientata agli oggetti
 - 3.8.3. Tutto in un unico pacchetto
 - 3.8.4. Software gratuito e promosso dalla comunità
- 3.9. Motore grafico RPG Maker
 - 3.9.1. Filosofia di RPG Maker
 - 3.9.2. Prendere come riferimento
 - 3.9.3. Creare un gioco con personalità
 - 3.9.4. Giochi commerciali di successo
- 3.10. Motore grafico Source 2
 - 3.10.1. Filosofia di Source 2
 - 3.10.2. Source e Source 2: evoluzione
 - 3.10.3. Uso della comunità: Contenuti audiovisivi e videogiochi
 - 3.10.4. Futuro del motore grafico Source 2
 - 3.10.5. Mod e giochi di successo

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.



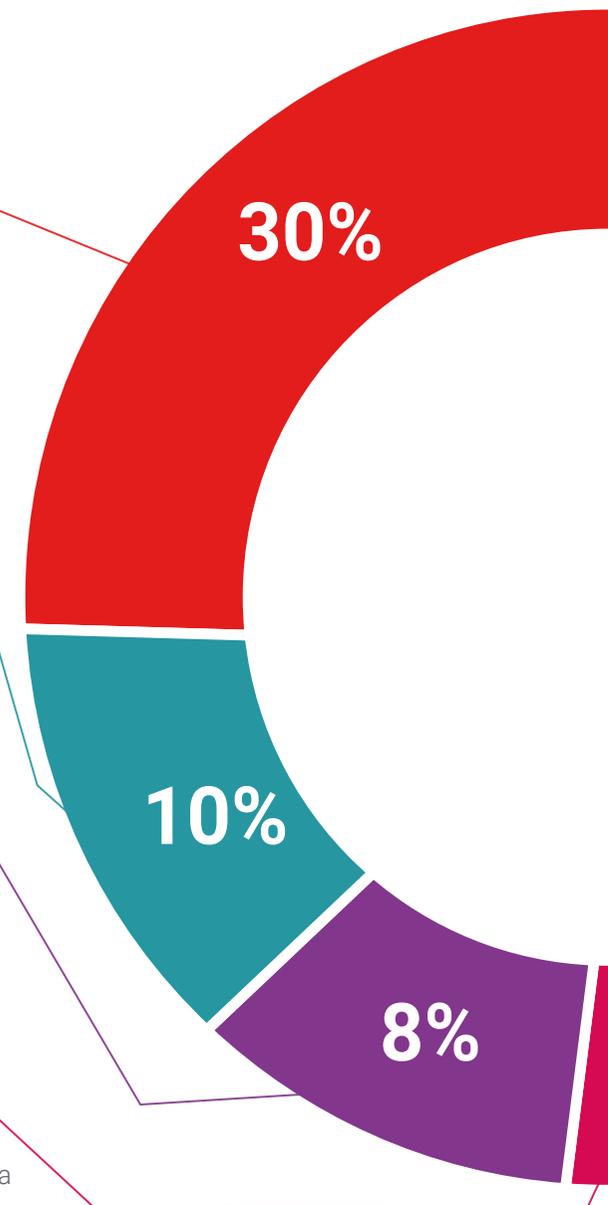
Pratiche di competenze e competenze

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 Direzione della Programmazione per i 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 Direzione della Programmazione 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 **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 Direzione della Programmazione per i 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
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingua

tech università
tecnologica

Esperto Universitario

Direzione della Programmazione
per i Videogiochi

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

Esperto Universitario

Direzione della Programmazione
per i Videogiochi

