

专科文凭 电子游戏测试



专科文凭 电子游戏测试

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-testing

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

18

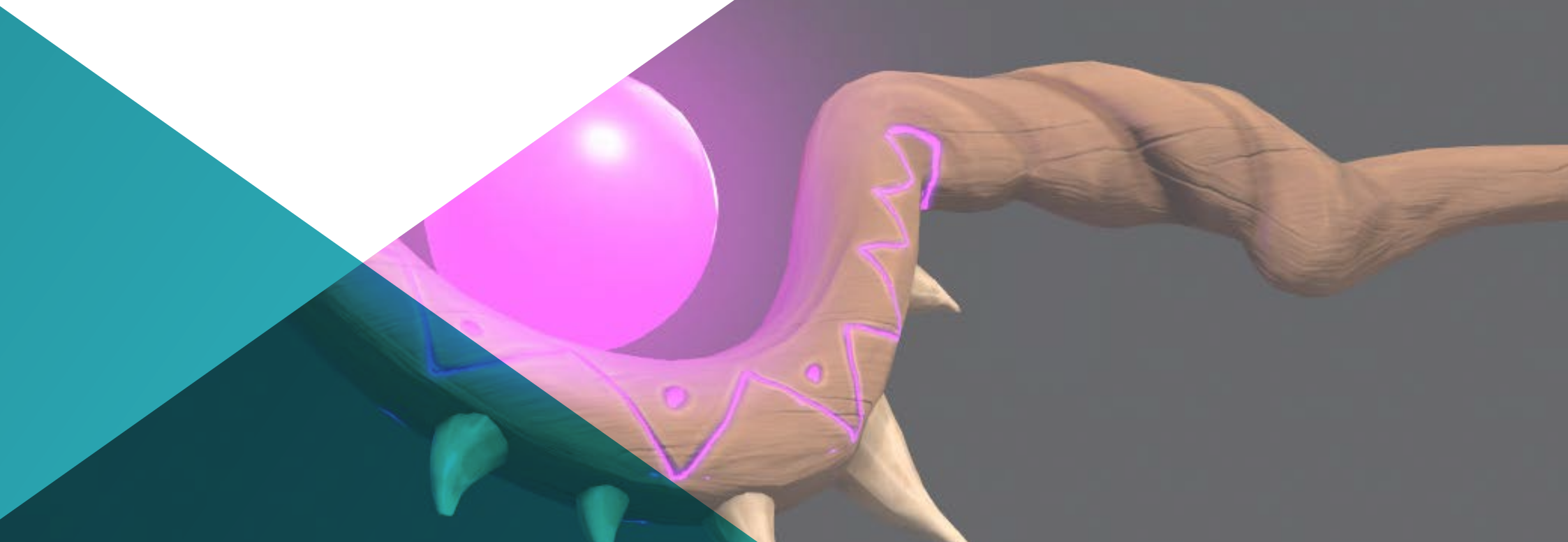
05

学位

26

01 介绍

多年来,许多电子游戏在发布时都存在大量漏洞,导致整个公司倒闭。有一项工作可以避免这种情况的发生:测试。这是一个对作品进行审查的过程,目的是发现尽可能多的错误和缺陷,以便尽可能完美地发布游戏。大公司需要优秀的测试人员来帮助他们的作品取得成功,本专业为学生提供了成为这项任务专家所需的全部知识,使他们能够在视频游戏行业取得成功。





“

多亏了这位专科文凭,让您的视频游戏出版无误,从而让您的公司走向成功”

当一款电子游戏在没有经过适当测试的情况下发布,会给公司带来负面影响:玩家花钱购买未完成的产品,他们的抱怨会降低公司的声誉,进而导致该电子游戏和未来作品的销量下降。

因此,测试阶段不充分或不存在,最终会导致公司破产。这就是为什么它如此重要,为什么公司越来越重视测试员这个职位。然而,这项任务需要特定领域的知识,因为不是任何人都能担任如此重要的职位。

因此,这所电子游戏测试专科文凭课程是所有希望进入这个行业,在大公司担任测试员的人的必修课。该资格证书为学生提供了对视频游戏进行各类测试和模拟的所有必要知识,从而确保游戏在发布时不会出现错误,从而保证游戏在商业上获得成功。

这个**电子游戏测试专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由电子游戏测试专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



这里有您想要的成为优秀
电子游戏测试员的知识"

“

您一直想成为第一个尝试新
视频游戏的人,这个资格证
书将帮助您实现这个愿望"

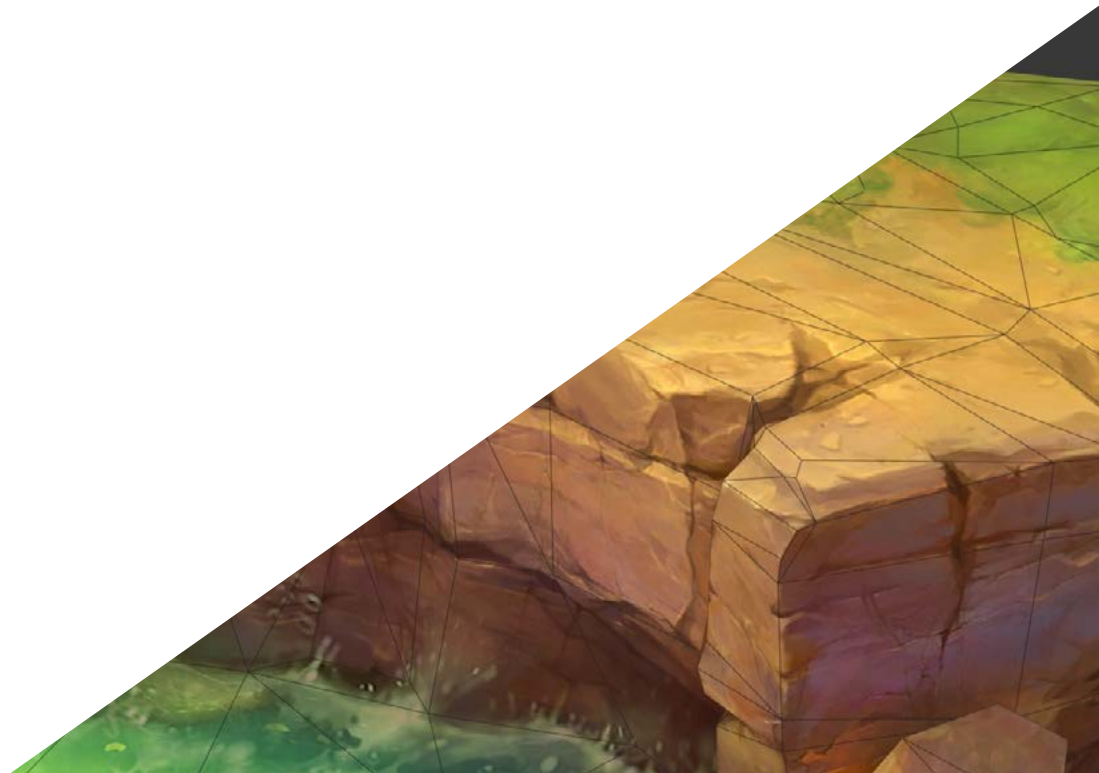
各公司都在寻找测试专家,以确
保他们的视频游戏取得成功。

担任测试员需要具备特定的
知识。这项教育计划将向您传
授有关这一职业的所有知识。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

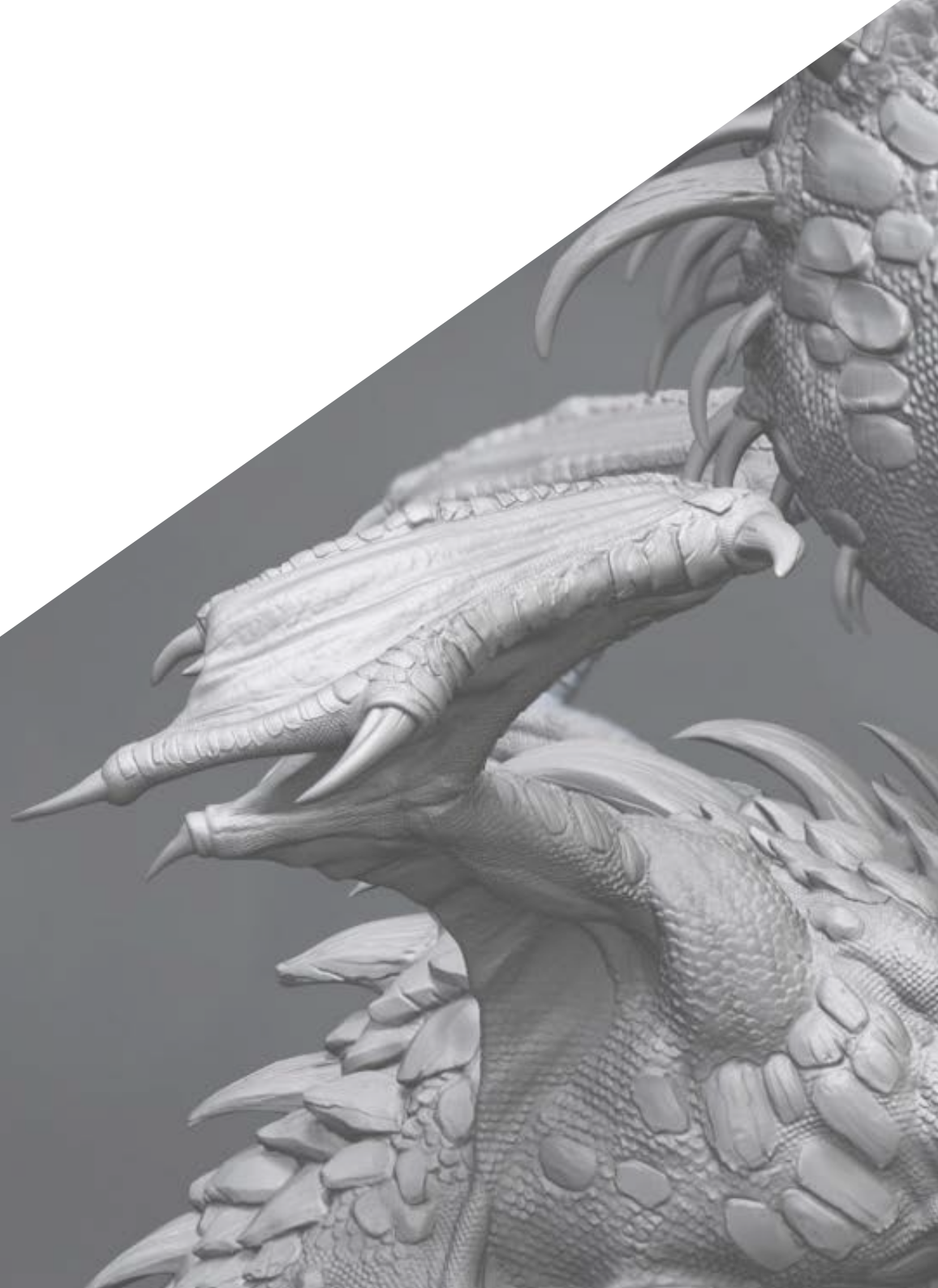
它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

游戏测试对公司来说至关重要，因此，掌握该领域专业知识的专业人员可以获得巨大的职业发展机会。因此，这所大学电子游戏 测试 专家专业的主要目标是为学生提供所有必要的技能和能力，使他们成为公司高度重视的优秀专家，能够对产品进行各种测试和检查，确保产品正常运行。





“

有了这位专科文凭, 您的所有目标都将变得触手可及”



总体目标

- ◆ 学习如何测试电子游戏
- ◆ 在测试阶段检测视频游戏中的错误
- ◆ 了解 测试阶段可检测到的不同类型的错误
- ◆ 了解如何设计和开发视频游戏, 以便更有效地进行测试

“

成功地测试不同类型, 并成为
你的公司的重要组成部分"





具体目标

模块1.实时编程

- ◆ 分析实时编程语言区别于传统编程语言的主要特征
- ◆ 理解计算机系统的基本概念
- ◆ 掌握应用实时编程的主要基础和技术的能力

模块2.视频游戏机和设备

- ◆ 知道主要输入和输出外围设备的基本操作
- ◆ 理解不同平台的主要设计含义
- ◆ 研究设备和系统的结构、组织、运作和相互联系
- ◆ 理解移动设备和视频游戏平台的操作系统和开发工具包的作用

模块3.多人游戏网络和系统

- ◆ 描述传输控制协议/互联网协议 (TCP/IP) 结构和无线网络的基本操作, 分析适用于电子游戏的安全性
- ◆ 掌握开发多人在线游戏的能力



03

结构和内容

为确保学生学到成为优秀测试人员所需的一切知识, 这个电子游戏 测试 专科文凭提供了该领域的最佳内容, 开发了具体的全景知识, 使学生能够接受全面的教育。他们将学习到所有关于实时编程、控制台和设备的工作原理以及网络和多人游戏系统的知识。通过本教学大纲, 学生将成为视频游戏 测试 方面的优秀专家。





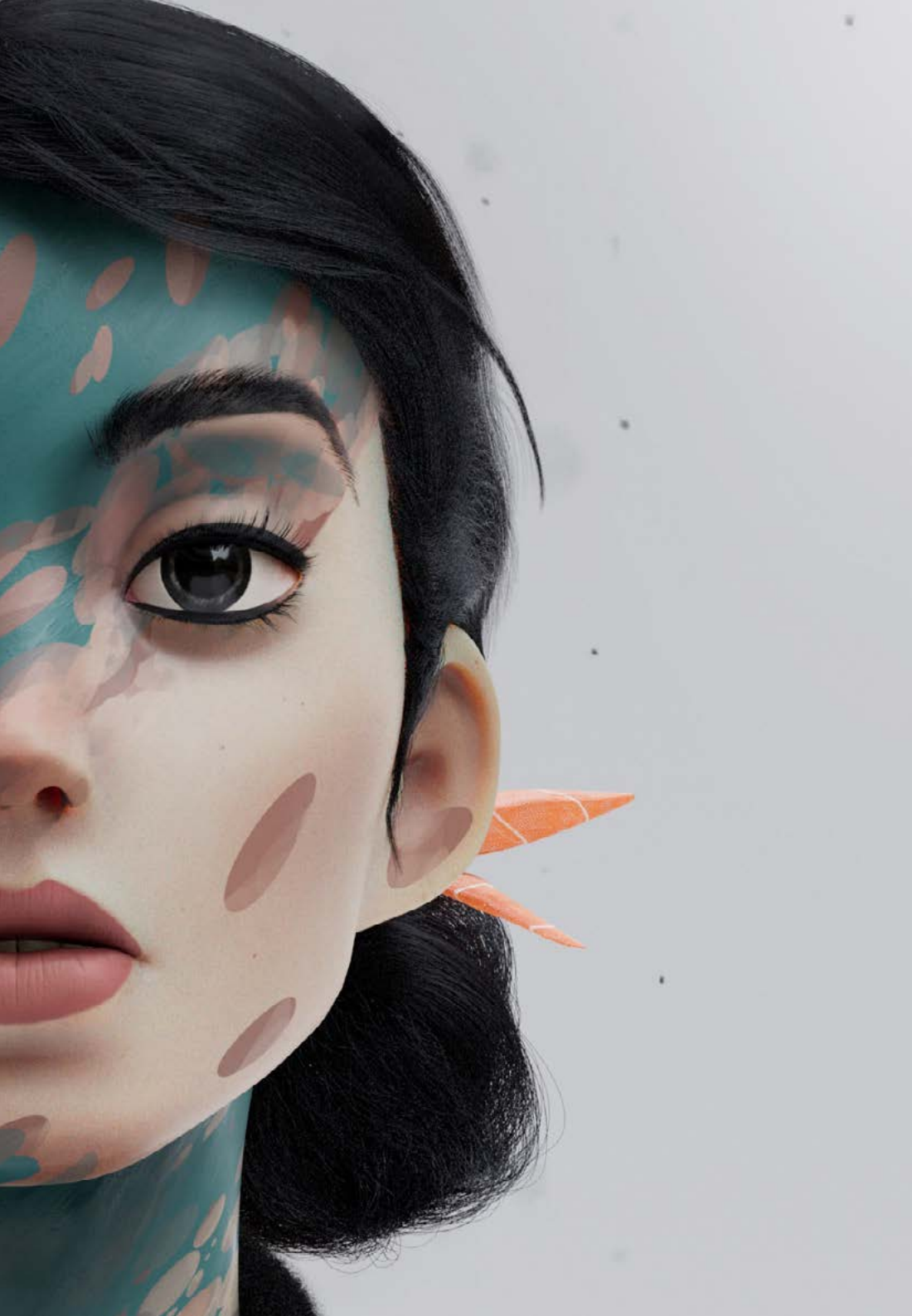
“

这是成为优秀电子游戏测试员的最佳课程”

模块1.实时编程

- 1.1. 并发编程基础
 - 1.1.1. 基本概念
 - 1.1.2. 并发
 - 1.1.3. 并发优势
 - 1.1.4. 并发和硬件
- 1.2. Java 中支持并发的基本结构
 - 1.2.1. Java 中的并发
 - 1.2.2. 线程创建
 - 1.2.3. 方法
 - 1.2.4. 同步
- 1.3. Threads、生命周期、优先级、中断、状态、执行程序
 - 1.3.1. 线程
 - 1.3.2. 生命周期
 - 1.3.3. 优先事项
 - 1.3.4. 中断
 - 1.3.5. 状况
 - 1.3.6. 执行者
- 1.4. 互斥
 - 1.4.1. 什么是互斥?
 - 1.4.2. 德克算法
 - 1.4.3. 彼得森算法
 - 1.4.4. Java中的互斥
- 1.5. 状态依赖
 - 1.5.1. 依赖
 - 1.5.2. 模式在 Java 中的实现
 - 1.5.3. 注入依赖的方法
 - 1.5.4. 例子





- 1.6. 设计模式
 - 1.6.1. 介绍
 - 1.6.2. 创建模式
 - 1.6.3. 结构模式
 - 1.6.4. 行为模式
- 1.7. Java库的使用
 - 1.7.1. Java 中的库是什么?
 - 1.7.2. Mockito-all, mockito-core
 - 1.7.3. Guava
 - 1.7.4. Commons-io
 - 1.7.5. Commons-lang, commons-lang3
- 1.8. 着色器编程
 - 1.8.1. 3D 和光栅管线
 - 1.8.2. 顶点着色
 - 1.8.3. 像素着色照明 I
 - 1.8.4. 像素着色照明 II
 - 1.8.5. 后期效果
- 1.9. 实时编程
 - 1.9.1. 介绍
 - 1.9.2. 中断处理
 - 1.9.3. 进程间的同步和通信
 - 1.9.4. 实时规划系统
- 1.10. 实时规划
 - 1.10.1. 概念
 - 1.10.2. 实时系统的参考模型
 - 1.10.3. 规划政策
 - 1.10.4. 周期性计划者
 - 1.10.5. 具有静态属性的调度程序
 - 1.10.6. 具有动态属性的调度器

模块2. 视频游戏机和设备

- 2.1. 视频游戏编程的历史
 - 2.1.1. 雅达利时期(1977-1985年)
 - 2.1.2. NES和SNES时期(1985-1995)
 - 2.1.3. PlayStation / PlayStation 2时期(1995-2005)
 - 2.1.4. Xbox 360、PS3和Wii时期(2005-2013)
 - 2.1.5. 时期 Xbox One、PS2 和 Wii U - Switch (2013 年至今)
 - 2.1.6. 未来
- 2.2. 视频游戏中游戏性的历史
 - 2.2.1. 介绍
 - 2.2.2. 社会背景
 - 2.2.3. 结构图
 - 2.2.4. 未来
- 2.3. 适应现代社会的发展
 - 2.3.1. 基于运动的游戏
 - 2.3.2. 虚拟现实技术
 - 2.3.3. 扩增实境
 - 2.3.4. 混合现实
- 2.4. 统一性Scripting I和实例
 - 2.4.1. 什么是脚本?
 - 2.4.2. 我们的第一个脚本
 - 2.4.3. 添加脚本
 - 2.4.4. 打开 脚本
 - 2.4.5. 猴子行为
 - 2.4.6. 调试
- 2.5. 统一性Scripting II和实例
 - 2.5.1. 键盘和鼠标输入
 - 2.5.2. 光线投射
 - 2.5.3. 实例化
 - 2.5.4. 可变因素
 - 2.5.5. 公共变量和序列化变量
- 2.6. 统一性Scripting III和实例
 - 2.6.1. 获取组件
 - 2.6.2. 修改组件
 - 2.6.3. 测试
 - 2.6.4. 多个对象
 - 2.6.5. 对撞机和触发器
 - 2.6.6. 四元数
- 2.7. 外围设备
 - 2.7.1. 演变和分类
 - 2.7.2. 外围设备和接口
 - 2.7.3. 当前外设
 - 2.7.4. 下一个未来
- 2.8. 电子游戏:未来的前景
 - 2.8.1. 基于云的游戏
 - 2.8.2. 缺少控制
 - 2.8.3. 身临其境的现实
 - 2.8.4. 其他选择
- 2.9. 建筑学
 - 2.9.1. 电子游戏的特殊需求
 - 2.9.2. 架构的演变
 - 2.9.3. 当前架构
 - 2.9.4. 架构之间的差异
- 2.10. 开发套件及其演变
 - 2.10.1. 介绍
 - 2.10.2. 第三代开发套件
 - 2.10.3. 第四代开发套件
 - 2.10.4. 第五代开发套件
 - 2.10.5. 第六代开发套件

模块3.多人游戏网络和系统

- 3.1. 多人视频游戏的历史和演变
 - 3.1.1. 1970 年代:早期多人游戏
 - 3.1.2. 90年代:Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.3. 多人视频游戏的兴起
 - 3.1.4. 本地和在线多人游戏
 - 3.1.5. 派对游戏
- 3.2. 多人商业模式
 - 3.2.1. 新兴商业模式的起源和运作
 - 3.2.2. 在线销售服务
 - 3.2.3. 免费玩
 - 3.2.4. 小额支付
 - 3.2.5. 宣传
 - 3.2.6. 按月付款订阅
 - 3.2.7. 按场付费
 - 3.2.8. 先试后买
- 3.3. 本地游戏和网络游戏
 - 3.3.1. 本地游戏:开始
 - 3.3.2. 派对游戏:任天堂与家族的联合
 - 3.3.3. 网络游戏:开端
 - 3.3.4. 网络游戏的演变
- 3.4. OSI 模型:第一层
 - 3.4.1. OSI模型:简介
 - 3.4.2. 物理层
 - 3.4.3. 数据链路层
 - 3.4.4. 网络层
- 3.5. OSI 模型:第二层
 - 3.5.1. 传输层
 - 3.5.2. 会话层
 - 3.5.3. 表示层
 - 3.5.4. 应用层
- 3.6. 计算机网络和互联网
 - 3.6.1. 什么是计算机网络?
 - 3.6.2. 软件
 - 3.6.3. 硬件
 - 3.6.4. 服务器
 - 3.6.5. 网络存储
 - 3.6.6. 网络协议
- 3.7. 移动和无线网络
 - 3.7.1. 移动网络
 - 3.7.2. 无线网络
 - 3.7.3. 移动网络运营
 - 3.7.4. 数字技术
- 3.8. 安全
 - 3.8.1. 人身安全
 - 3.8.2. 电子游戏中的黑客和作弊器
 - 3.8.3. 防作弊安全
 - 3.8.4. 反作弊安全系统分析
- 3.9. 多人游戏系统:服务器
 - 3.9.1. 服务器托管
 - 3.9.2. MMO视频游戏
 - 3.9.3. 专用游戏服务器
 - 3.9.4. 局域网
- 3.10. 多人视频游戏设计和编程
 - 3.10.1. 虚幻多人游戏设计基础
 - 3.10.2. Unity 多人游戏设计基础
 - 3.10.3. 如何让多人游戏充满乐趣
 - 3.10.4. 超越控制器:多人游戏控制的创新

04 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的:再学习。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

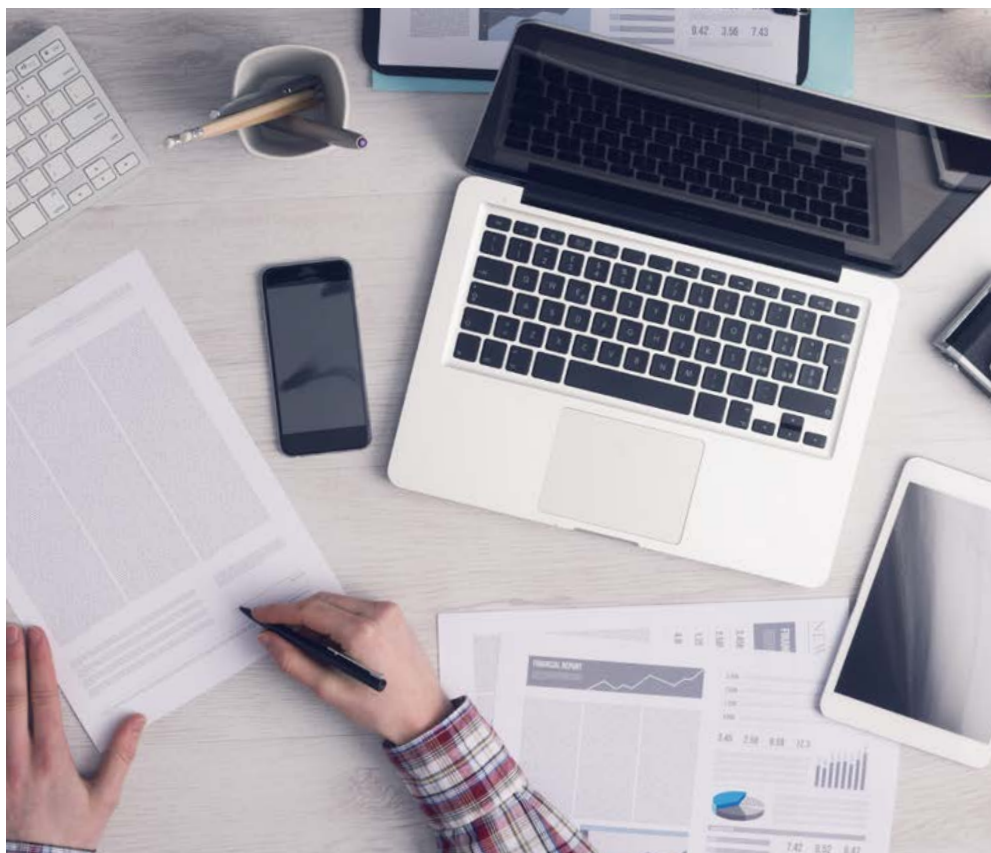
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在
整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。

该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



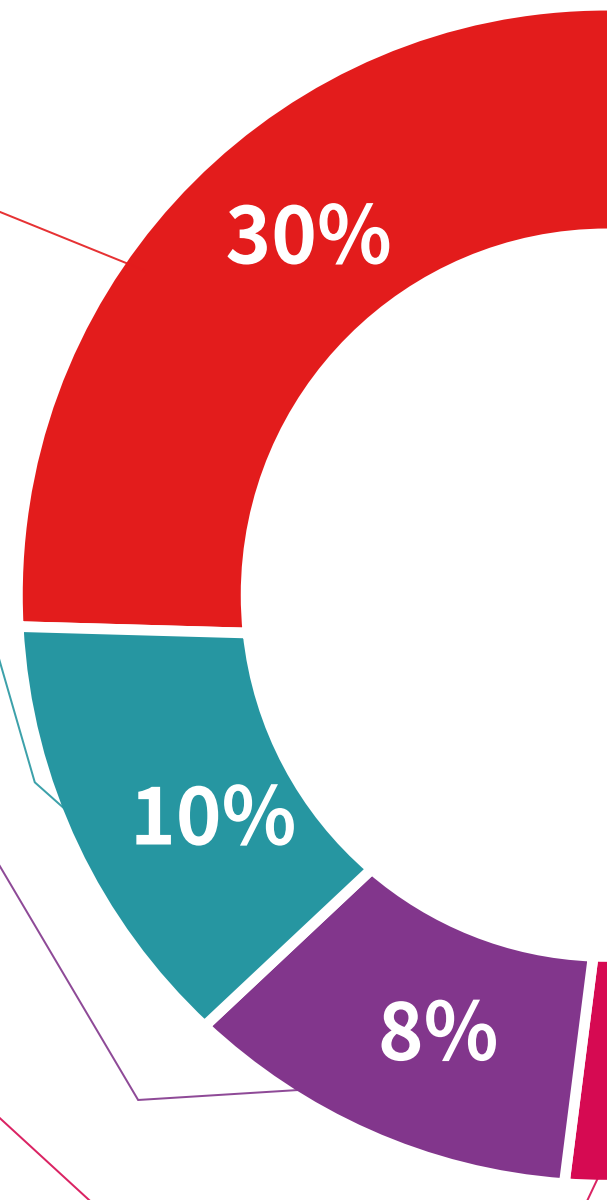
技能和能力的实践

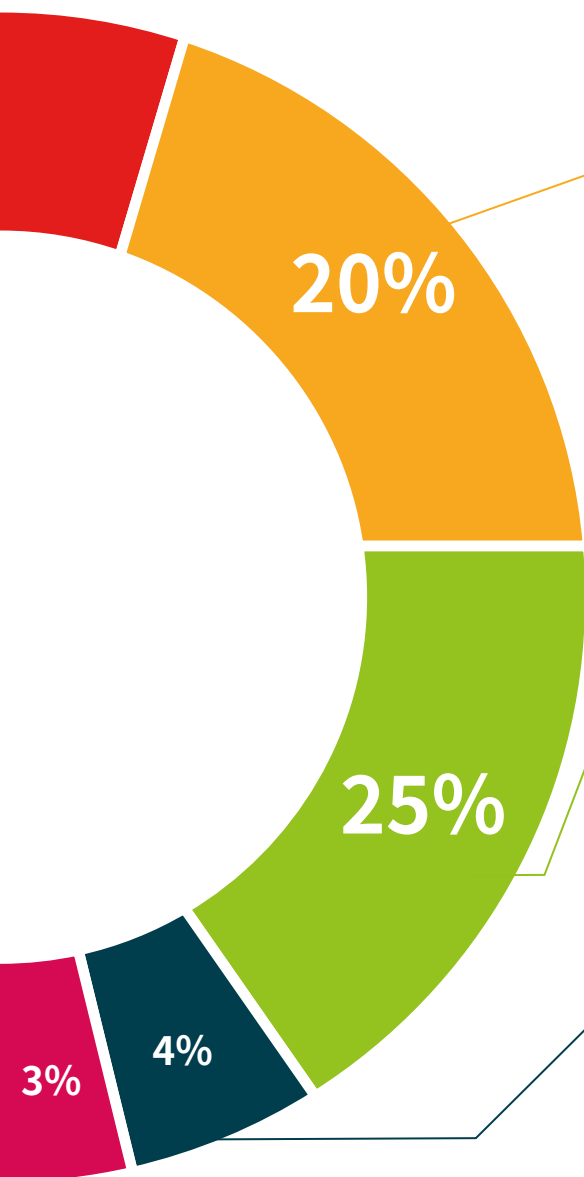
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



05 学位

电子游戏测试专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏测试专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**电子游戏测试专科文凭**

官方学时:**450小时**



tech 科学技术大学

专科文凭
电子游戏测试

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭 电子游戏测试

