

Corso Universitario Console e Dispositivi per Videogiochi

```
operation = "MIRROR_Y"  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
elif operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True  
  
#selection at the end -add back the  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
bpy.context.scene.objects.active = mod  
print("Selected" + str(modifier_ob)) #  
mirror_ob.select = 0  
bpy.context.selected_objects[0]  
bpy.context.selected_objects[0]
```



tech università
tecnologica

Corso Universitario Consolle e Dispositivi per Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/consolle-dispositivi-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

Titolo

pag. 24

01

Presentazione

Molti dei videogiochi che milioni di persone usano ogni giorno sono disponibili su console e diversi dispositivi che migliorano l'esperienza degli utenti. I videogiochi sono progettati pensando a questo tipo di periferiche; quindi, sono importantissimi affinché abbia un nuovo gioco. Questo programma offre ai suoi studenti la possibilità di conoscere in profondità questi elementi, in modo che possano creare adeguati progetti di videogiochi, facendoli trionfare grazie a tutto ciò che hanno imparato in questa qualifica.



“

Conosci a fondo il funzionamento di consolle e dispositivi, facendo in modo che i tuoi progetti migliorino e raggiungano il successo”

Nel corso della storia dei videogiochi sono state create diverse console e piattaforme con cui milioni di persone hanno potuto divertirsi. Così, dalle loro origini, questi dispositivi si sono evoluti fino ai complessi apparati esistenti oggi, la cui capacità di elaborazione grafica è enorme e le loro possibilità tecniche quasi infinite.

Conoscere questi apparecchi e le console per le quali si progetta un videogioco è fondamentale per raggiungere il successo. Ecco perché questo Corso Universitario in Console e Dispositivi per Videogiochi è una qualifica indispensabile per tutti i professionisti di questo settore che desiderino specializzarsi in questo aspetto essenziale.

Con questo programma, gli studenti potranno imparare questioni come la storia delle console, esplorando fasi come quelle di NES e SNES, quella di Play Station e il periodo della XBOX 360, già nel XXI secolo. Riceveranno anche insegnamenti su altri argomenti come lo *scripting*, l'architettura dei videogiochi o l'importanza delle periferiche.

Inoltre, grazie all'approccio flessibile di questa qualifica, gli studenti saranno in grado di conciliare la loro carriera professionale con i loro studi, poiché TECH ha preparato un'innovativa metodologia di insegnamento in modalità 100% online che lo consente.

Questo **Corso Universitario in Console e Dispositivi per Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di console e 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



Specializzati in console e dispositivi e migliora le tue prospettive future grazie a questo Corso Universitario"

“

La padronanza dell'area delle console e dei dispositivi è essenziale per lo sviluppo di videogiochi di successo”

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.

Specializzati in console e contribuisci a focalizzare correttamente i progetti della tua azienda.

Le periferiche sono elementi essenziali di alcuni videogiochi. Conoscerli può essere fondamentale per il successo di un nuovo titolo.



02

Obiettivi

Il Corso Universitario in Consolle e Dispositivi per Videogiochi offre agli studenti conoscenze approfondite e specializzate in questo settore, in modo che possano applicare quanto appreso nei loro ambiti professionali, migliorando i progetti a cui partecipano. Pertanto, l'obiettivo principale di questa specializzazione è quello di garantire che i suoi studenti introducano nuove competenze e strumenti nei loro ambienti di lavoro, aumentando così la loro importanza e il loro prestigio nelle aziende per cui lavorano e creando nuovi videogiochi di successo.





“

Raggiungi il tuo obiettivo di lavorare per una grande azienda del settore grazie a questo Corso Universitario”



Obiettivi generali

- ◆ Assimilare i concetti generali relativi alle console e ai dispositivi per videogiochi
- ◆ Conoscere le diverse opzioni esistenti in materia di periferiche e piattaforme per videogiochi
- ◆ Apprendere le tappe fondamentali della storia dei videogiochi
- ◆ Riflettere sull'importanza dei diversi dispositivi applicati ai videogiochi





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere il funzionamento di base delle principali periferiche di input e output
- ◆ Comprendere le principali esigenze progettuali delle diverse piattaforme
- ◆ Studiare la struttura, l'organizzazione, il funzionamento e l'interconnessione di dispositivi e sistemi
- ◆ Comprendere il ruolo del sistema operativo e dei kit di sviluppo per i dispositivi mobili e le piattaforme videoludiche

“

Smetti di inseguire i tuoi sogni e realizzali una volta per tutte con questa qualifica di alto livello”

03

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario in Consolle e Dispositivi per Videogiochi sono stati pensati per rendere gli studenti dei grandi specialisti del settore, in modo che possano applicare tutto ciò che hanno imparato nei loro ambiti professionali. Così, nel corso di questa specializzazione, impareranno a programmare *script* per Unity, capiranno come avviene l'integrazione di periferiche e altri dispositivi nei videogiochi e ne conosceranno a fondo la storia, in modo da poter comprendere le esigenze attuali di ogni progetto.





“

*Questa conoscenza ti aiuterà
a migliorare il design dei tuoi
videogiochi”*

Modulo 1. Consolle e Dispositivi per Videogiochi

- 1.1. Storia della programmazione dei videogiochi
 - 1.1.1. Periodo Atari (1977-1985)
 - 1.1.2. Periodo NES e SNES (1985-1995)
 - 1.1.3. Periodo PlayStation/PlayStation 2 (1995-2005)
 - 1.1.4. Periodo Xbox 360, PS3 y Wii (2005-2013)
 - 1.1.5. Periodo Xbox One, PS4 e Wii U - Switch (2013-oggi)
 - 1.1.6. Il Futuro
- 1.2. Storia del gameplay nei videogiochi
 - 1.2.1. Introduzione
 - 1.2.2. Contesto sociale
 - 1.2.3. Diagramma strutturale
 - 1.2.4. Futuro
- 1.3. Adattamento ai tempi moderni
 - 1.3.1. Giochi basati sul movimento
 - 1.3.2. Realtà Virtuale
 - 1.3.3. Realtà Aumentata
 - 1.3.4. Realtà mista
- 1.4. Unity: *Scripting I* ed esempi
 - 1.4.1. Che cos'è uno *script*?
 - 1.4.2. Il nostro primo *script*
 - 1.4.3. Aggiunta di uno *script*
 - 1.4.4. Apertura di uno *script*
 - 1.4.5. MonoBehaviour
 - 1.4.6. *Debugging*
- 1.5. Unity: *Scripting II* ed esempi
 - 1.5.1. Input da tastiera e mouse
 - 1.5.2. Raycast
 - 1.5.3. Istanziamento
 - 1.5.4. Variabili
 - 1.5.5. Variabili pubbliche e in serie





- 1.6. Unity: Scripting III ed esempi
 - 1.6.1. Ottenere i componenti
 - 1.6.2. Modificare i componenti
 - 1.6.3. Test
 - 1.6.4. Oggetti multipli
 - 1.6.5. *Collider e Trigger*
 - 1.6.6. Quaternioni
- 1.7. Periferici
 - 1.7.1. Evoluzione e tipologie
 - 1.7.2. Periferiche e interfacce
 - 1.7.3. Periferiche attuali
 - 1.7.4. Nel prossimo futuro
- 1.8. Videogiochi: prospettive future
 - 1.8.1. Giochi basati sul cloud
 - 1.8.2. Assenza di controller
 - 1.8.3. Realtà immersiva
 - 1.8.4. Altre alternative
- 1.9. Architettura
 - 1.9.1. Esigenze particolari dei videogiochi
 - 1.9.2. Evoluzione dell'architettura
 - 1.9.3. Architettura contemporanea
 - 1.9.4. Differenze tra architetture
- 1.10. Kit di sviluppo e la loro evoluzione
 - 1.10.1. Introduzione
 - 1.10.2. Kit di sviluppo di terza generazione
 - 1.10.3. Kit di sviluppo di quarta generazione
 - 1.10.4. Kit di sviluppo di quinta generazione
 - 1.10.5. Kit di sviluppo di sesta generazione

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.



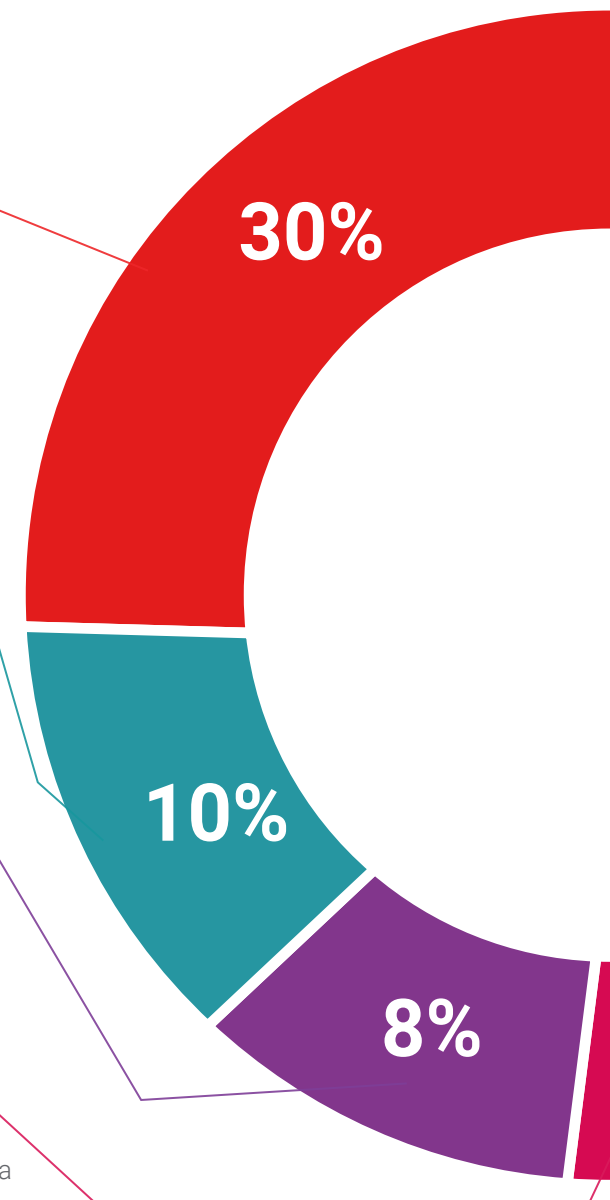
Pratiche di competenze e competenze

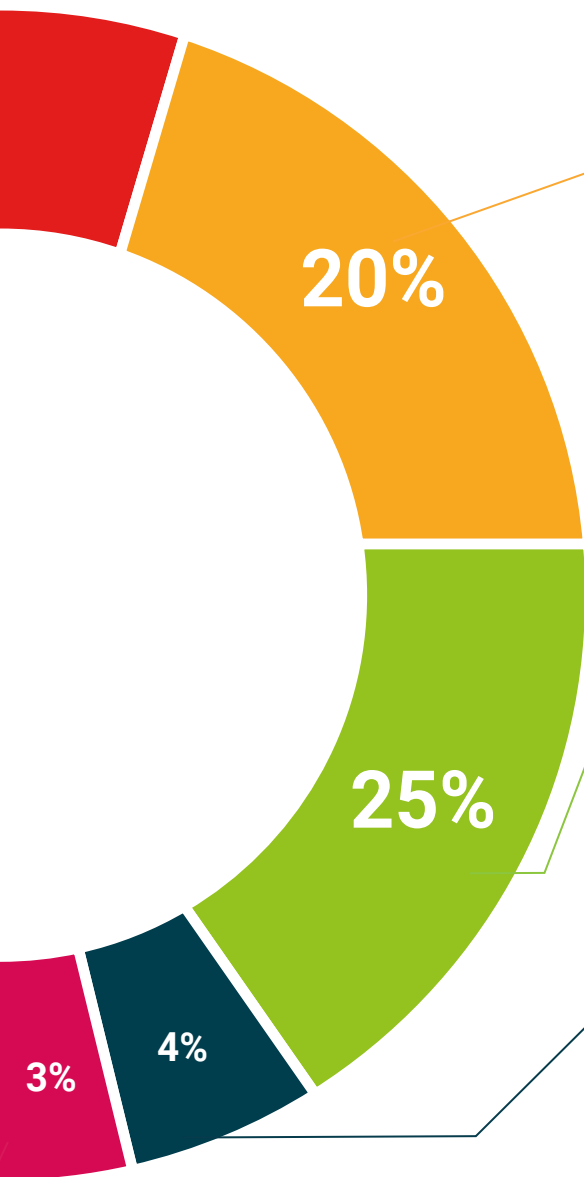
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Consolle e Dispositivi per 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 Consolle e Dispositivi 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 **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 Consolle e Dispositivi per Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **150 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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Consolle e Dispositivi
per Videogiochi

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

Corso Universitario Consolle e Dispositivi per Videogiochi

