

大学课程

网络和多人游戏系统





大学课程 网络和多人游戏系统

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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-certificate/multiplayer-networks-systems

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

16

05

学历

24

01 介绍

当今大多数最成功的视频游戏都是多人游戏,因此都是在线游戏。这是一项相当新的发展,因此游戏设计公司必须迅速适应,以免被淘汰。因此,网络和多人游戏系统是最复杂、最受业内公司重视的方面之一,他们需要专家来帮助他们开发下一个项目。因此,对于那些希望成为该领域专家,从而获得该行业大公司重要职位的人来说,该资格证书是必不可少的。





“

世界上最著名的视频游戏都是在线多人游戏：专业化并开辟新的职业道路”

纵观当今世界上最著名的电子游戏,我想强调一个特点:它们都是多人游戏,因此都是在线游戏。互联网的普及及其在电子游戏领域的常态化给电子游戏的消费和生产带来了巨大的变革。该产业已不再是 10 年前的模样。

因此,该行业的公司都在寻求自我更新,以适应新的环境,为此他们需要专业人才。但专注于这一领域的专业人员并不多,这正是因为它是一个相对较新的领域。

因此,获得这方面知识的人将有能力在视频游戏行业工作。网络和多人游戏系统大学课程为学生提供了成为该领域专家的最佳内容和技能,使他们能够获得良好的职业机会,并进入该行业的大公司工作。

这个**网络和多人游戏系统大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由多人系统和网络专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 该书的内容图文海量信息处理架构和异构类别专家介绍的实际案例开发并茂、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

“

网络和多人游戏系统是电子游戏业的现在和未来:学好专业技能,成为抢手的专业人才”

“

需要网络和多人系统方面的专家。攻读这一学位,将获得最佳的职业发展机会”

如果您想在大型视频游戏公司工作,那么本大学课程正是您所需要的。

完成本课程后,您将成为公司高度重视的专家。

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。

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

本网络和多人游戏系统大学课程的主要目标是为学生提供该领域的最佳知识，使他们能够成为专家，从而获得进入业内最佳公司的机会。因此，本专业的设立是为了让学生拥有最好的工具和技能来应对他们的职业挑战，并让他们的公司对他们的解决水平感到满意。



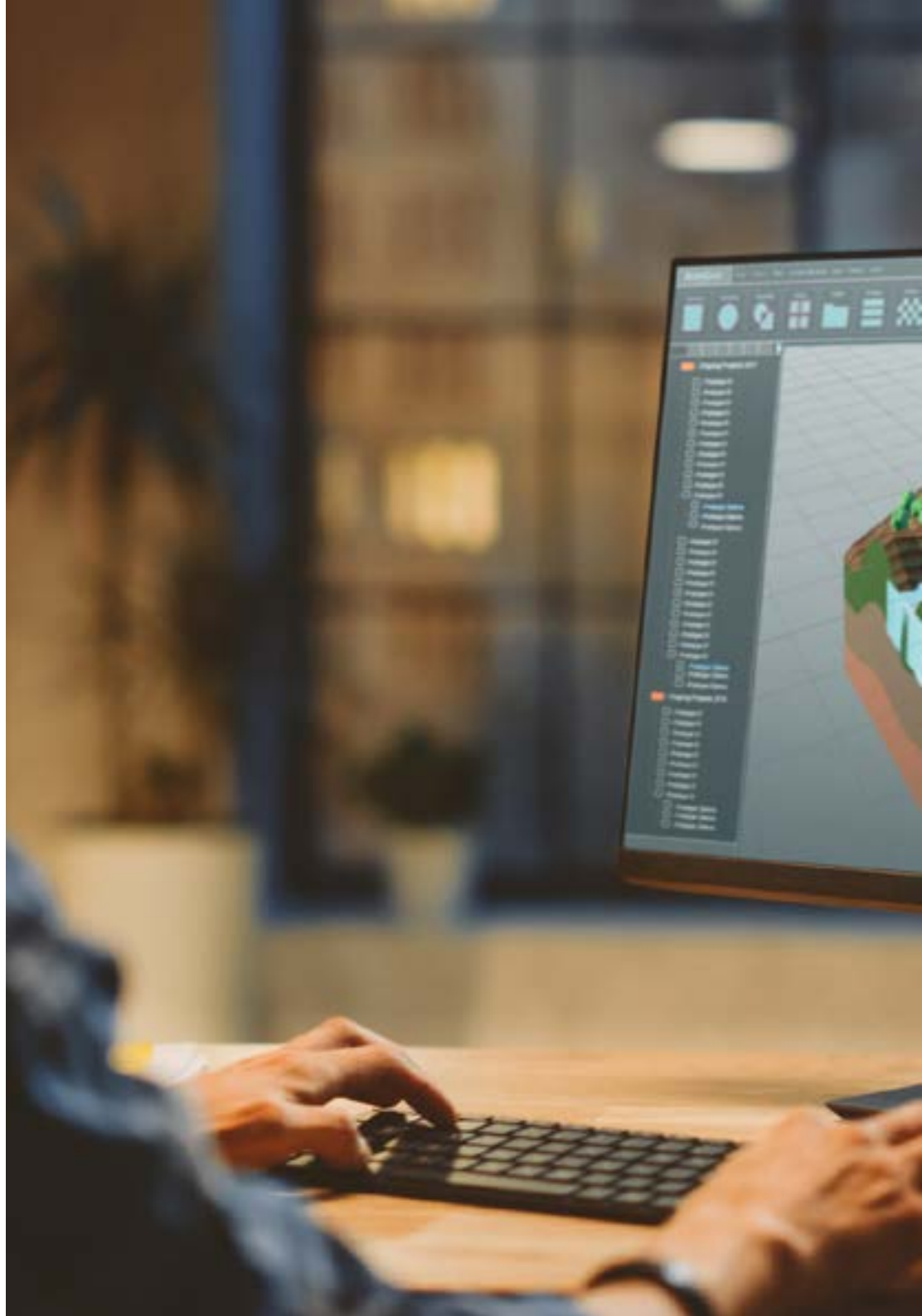


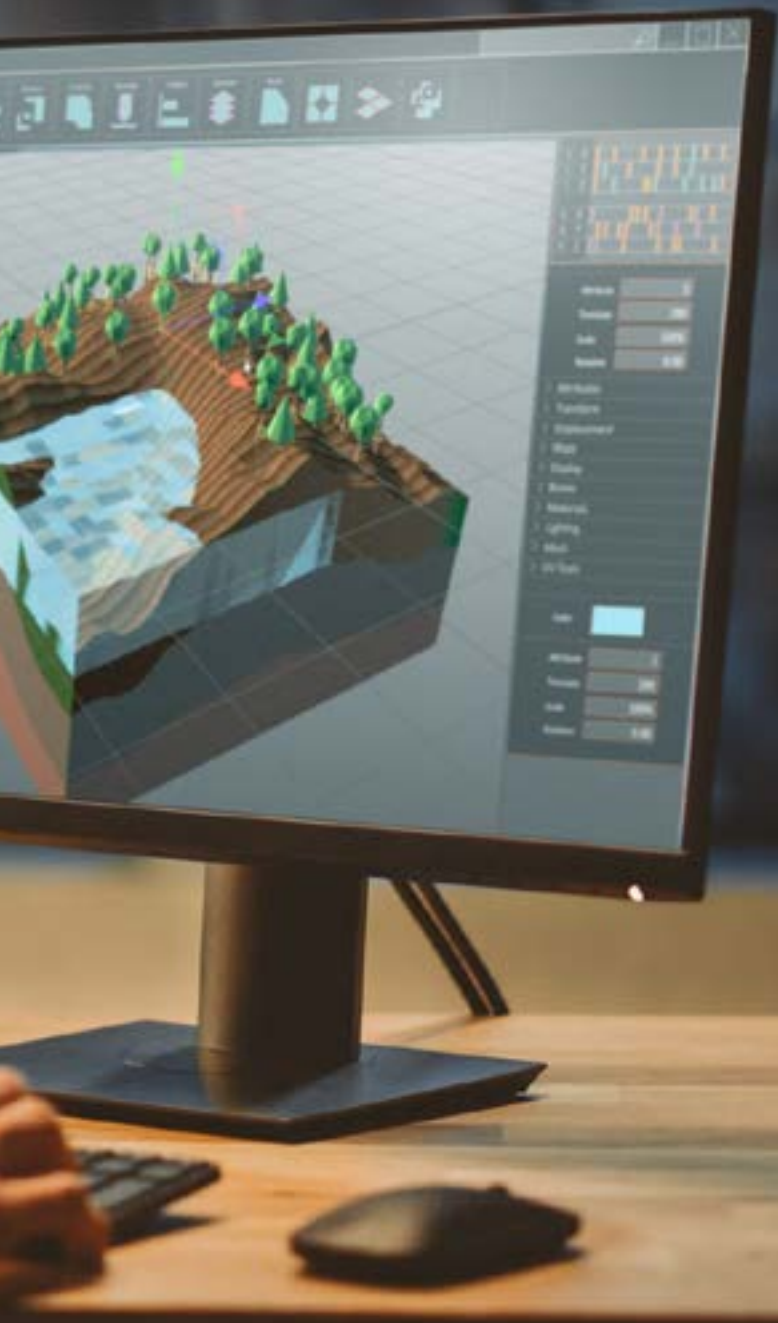
通过本大学课程实现您的所有目标"



总体目标

- ◆ 将软件工程和专门的编程知识应用于电子游戏
- ◆ 理解编程在视频游戏开发中的作用
- ◆ 了解不同的现有游戏机和平台
- ◆ 开发网络和多人视频游戏





具体目标

- ◆ 描述传输控制协议/互联网协议 (TCP/IP) 架构和无线网络的基本操作
- ◆ 分析应用于视频游戏的安全问题
- ◆ 掌握开发多人在线游戏的能力

“

网络和多人游戏系统是电子游戏产业中非常重要的元素。不要落在后面, 现在就学”

03

结构和内容

网络和多人游戏系统大学课程是由该领域最优秀的专家设计的,他们确保学生能够学到成为当今任何大型游戏公司有用成员所需的一切知识。因此,本专业的结构是由10个科目组成的一个模块,学生将通过该模块学习到有关此类游戏的网络和安全方面的广泛知识。





“ 内容与才能相匹配 ”

模块1.网络 and 多人游戏系统

- 1.1. 多人视频游戏的历史和演变
 - 1.1.1. 1970 年代:早期多人游戏
 - 1.1.2. 90年代:Duke Nukem, Doom, Quake
 - 1.1.3. 多人视频游戏的兴起
 - 1.1.4. 本地和在线多人游戏
 - 1.1.5. 派对游戏
- 1.2. 多人商业模式
 - 1.2.1. 新兴商业模式的起源和运作
 - 1.2.2. 在线销售服务
 - 1.2.3. 免费玩
 - 1.2.4. 小额支付
 - 1.2.5. 公众
 - 1.2.6. 按月付款订阅
 - 1.2.7. 按场付费
 - 1.2.8. 先试后买
- 1.3. 本地游戏和网络游戏
 - 1.3.1. 本地游戏:开始
 - 1.3.2. 派对游戏:任天堂与家族的联合
 - 1.3.3. 网络游戏:开端
 - 1.3.4. 网络游戏的演变
- 1.4. OSI 模型:第一层
 - 1.4.1. OSI模型:简介
 - 1.4.2. 物理层
 - 1.4.3. 数据链路层
 - 1.4.4. 网络层
- 1.5. OSI 模型:第二层
 - 1.5.1. 传输层
 - 1.5.2. 会话层
 - 1.5.3. 表示层
 - 1.5.4. 应用层





- 1.6. 计算机和互联网
 - 1.6.1. 什么是计算机网络?
 - 1.6.2. 软件
 - 1.6.3. 硬件设施
 - 1.6.4. 服务器
 - 1.6.5. 网络存储
 - 1.6.6. 网络协议
- 1.7. 移动和无线网络
 - 1.7.1. 移动网络
 - 1.7.2. 无线网络
 - 1.7.3. 移动网络运营
 - 1.7.4. 数字技术
- 1.8. 安全
 - 1.8.1. 人身安全
 - 1.8.2. 视频游戏中的黑客和作弊
 - 1.8.3. 反作弊安全
 - 1.8.4. 反作弊安全系统分析
- 1.9. 多人游戏系统:服务器
 - 1.9.1. 服务器托管
 - 1.9.2. MMO视频游戏
 - 1.9.3. 专用游戏服务器
 - 1.9.4. 局域网派对
- 1.10. 多人视频游戏设计和编程
 - 1.10.1. 虚幻多人游戏设计基础
 - 1.10.2. Unity 多人游戏设计基础
 - 1.10.3. 如何让多人游戏变得有趣
 - 1.10.4. 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与基于循环的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。所有这些都是在一个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。



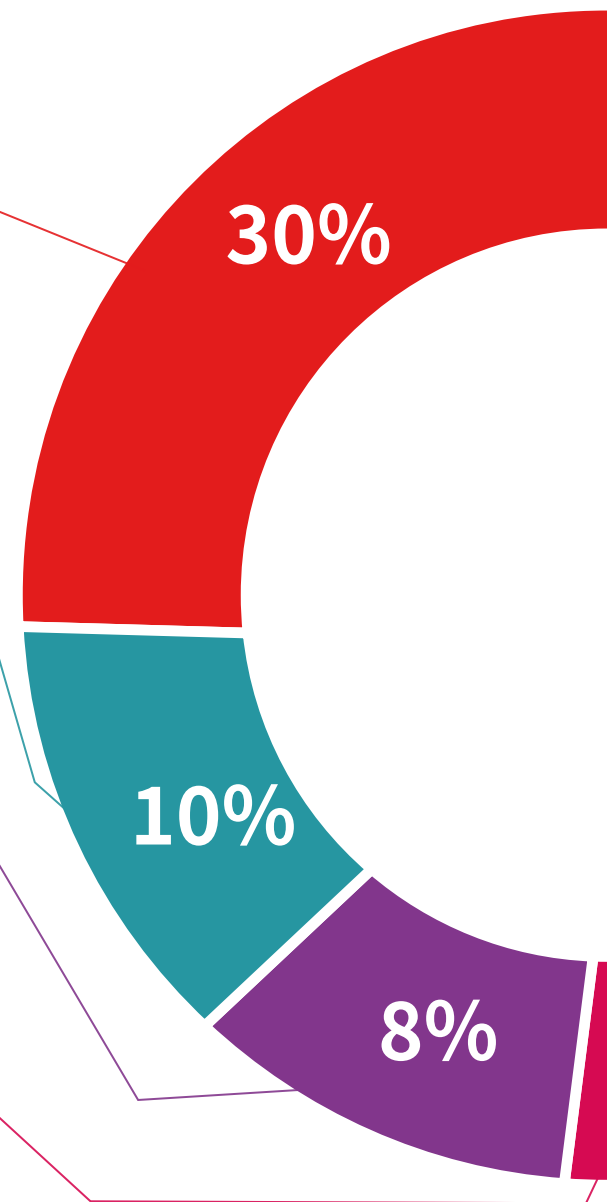
技能和能力的实践

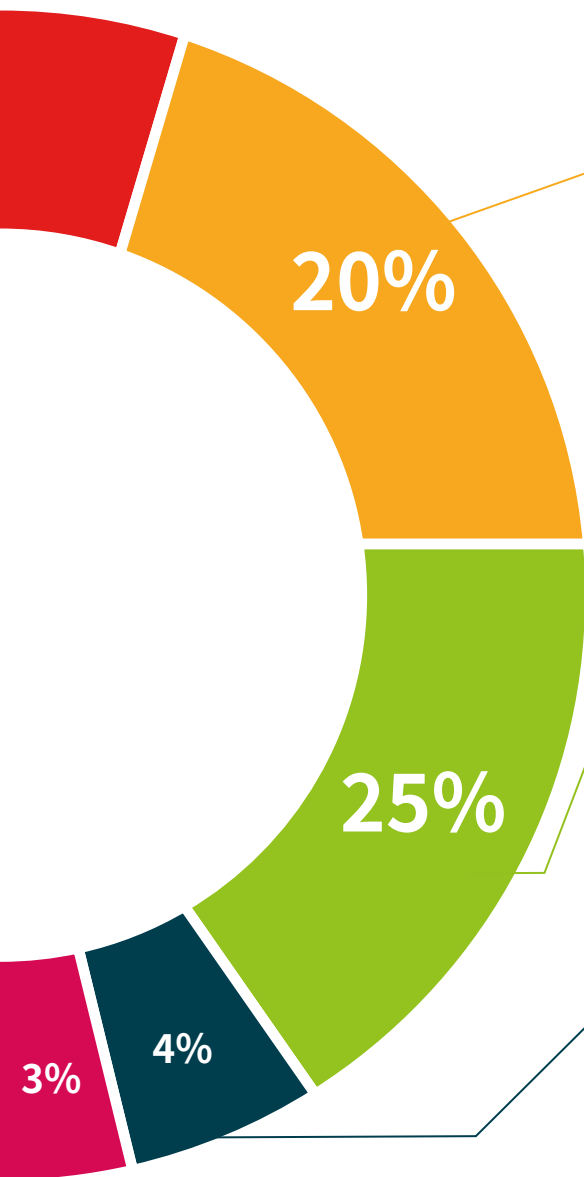
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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丸中,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 学历

网络和多人游戏系统大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个 **网络和多人游戏系统大学课程** 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**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 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:**网络和多人游戏系统大学课程**

官方学时:**150小时**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在
知识 网页
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
网络和多人游戏系统

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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

大学课程

网络和多人游戏系统