

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
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-direzione-programmazione-videogiochi](http://www.techtitute.com/it/videogiochi/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

La programmazione di videogiochi è un campo molto specifico che richiede conoscenze molto approfondite e specializzate. Non basta conoscere i fondamenti essenziali della disciplina, perché il campo dei videogiochi è molto diverso da quello di altri settori. Per dirigere team di programmazione di videogiochi serve dunque un'adeguata preparazione. Questo programma offre ai propri studenti i migliori strumenti per dirigere la programmazione, affinché possano rispondere alle diverse esigenze che possono presentarsi durante la realizzazione di un videogioco di successo.





“

*Dirigi team di programmazione di alto livello  
grazie a questo Esperto Universitario"*

Sebbene si tratti di un settore che condivide molte analogie con altri del mondo dell'audiovisivo e del digitale, i videogiochi presentano un gran numero di specificità che fanno sì che abbiano un proprio spazio a livello professionale. Ciò significa che i diversi professionisti del settore hanno bisogno di una preparazione mirata per avere successo, poiché ci sono molti dettagli che non possono essere estrapolati da altre discipline affini.

È quindi essenziale ottenere conoscenze specifiche a seconda del ruolo che si desidera avere nell'industria videoludica, soprattutto quando si tratta di programmare.

La programmazione è il nucleo principale di un videogioco e da essa dipende il successo del titolo, poiché ne determina gli elementi più basilari e più complessi, come il gameplay, il funzionamento generale e l'integrazione della grafica.

Questo Esperto Universitario in Direzione della Programmazione per i Videogiochi è dunque la soluzione per tutti i professionisti che desiderano inserirsi nel settore e diventare programmatori apprezzati dalle migliori aziende videoludiche del mondo.

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 e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Programma videogiochi di alta qualità grazie a questo corso"*

“

*Le grandi aziende di videogiochi hanno bisogno di esperti di programmazione per gestire i loro progetti”*

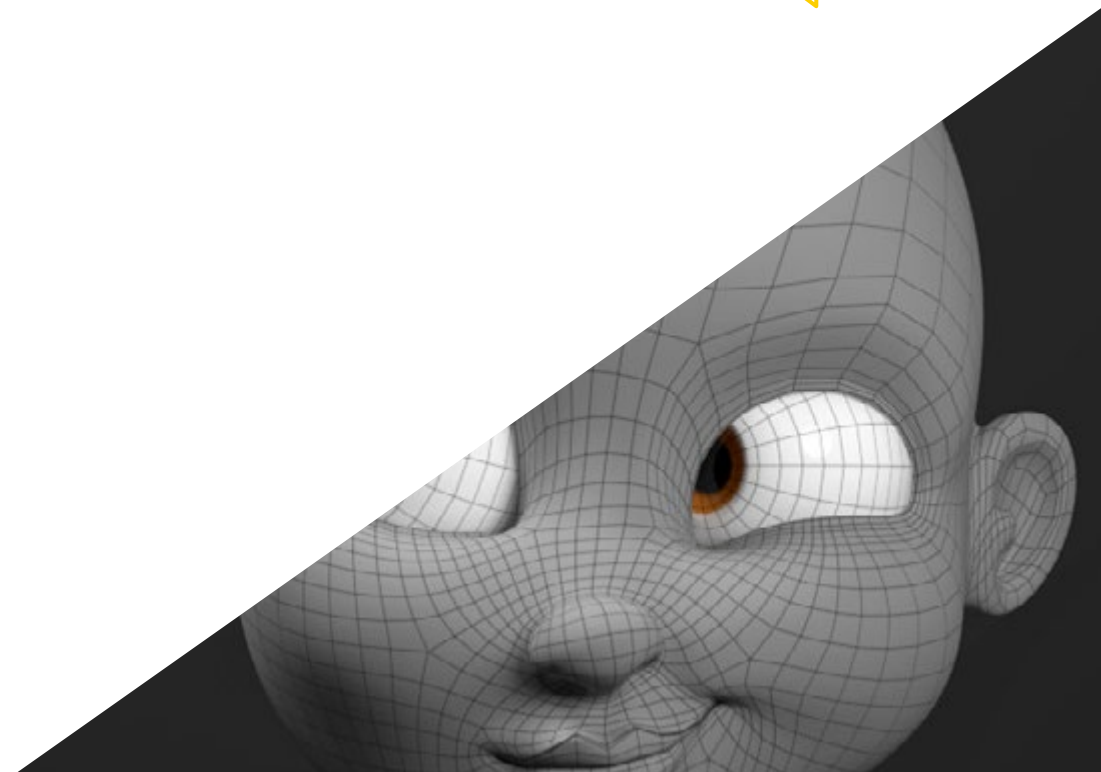
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Impara a dirigere la programmazione di un videogioco di successo grazie a questo programma didattico.*

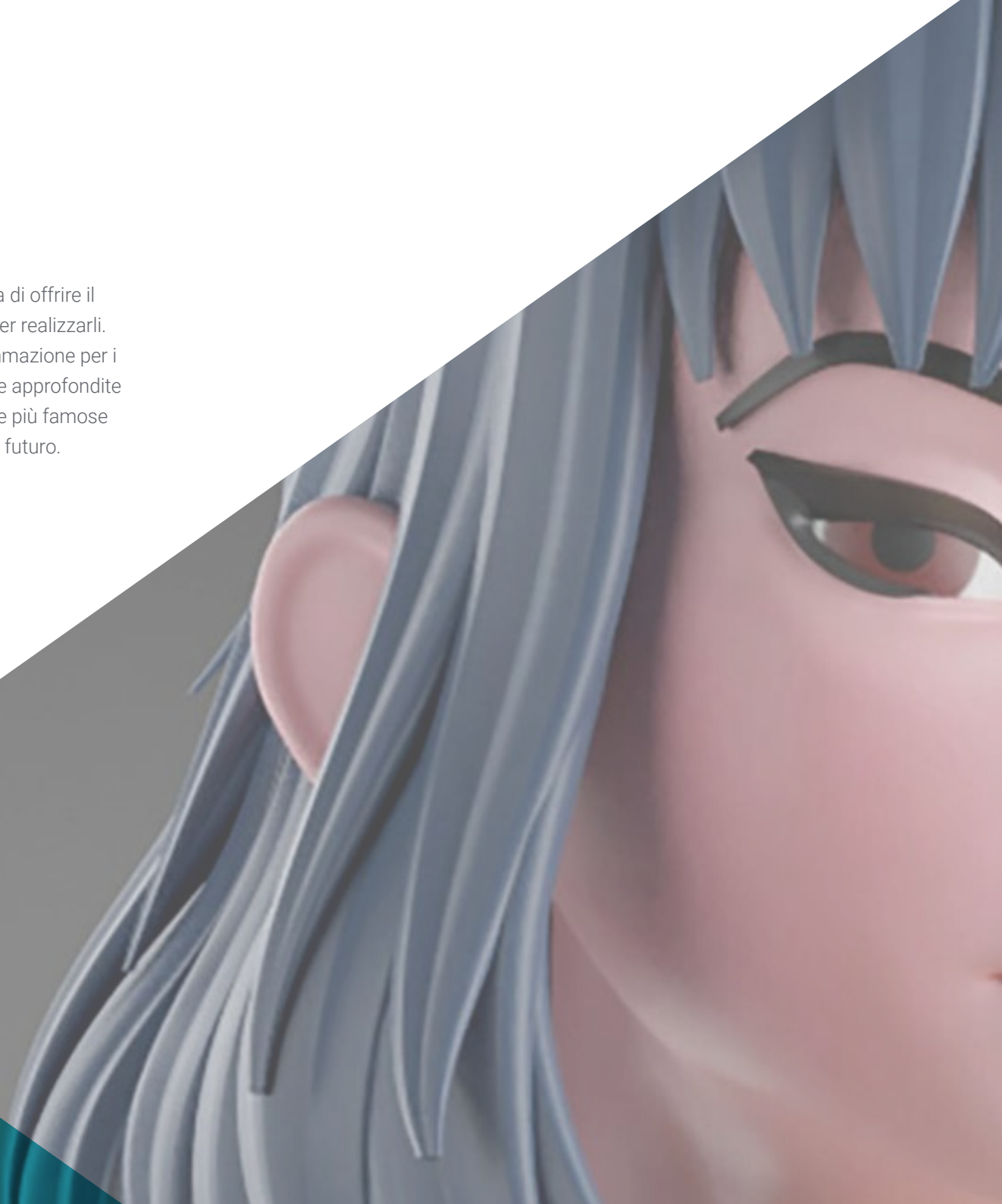
*L'industria dei videogiochi ha bisogno di grandi specialisti della programmazione. E tu potresti diventare uno di loro.*



# 02

## Obiettivi

TECH vuole che i suoi studenti realizzino i loro sogni, quindi si preoccupa di offrire il miglior insegnamento affinché imparino tutto ciò di cui hanno bisogno per realizzarli. L'obiettivo principale dell'Esperto Universitario in Direzione della Programmazione per i Videogiochi è quello di offrire agli studenti le conoscenze più innovative e approfondite nello sviluppo di videogiochi, in modo che possano lavorare nelle aziende più famose del settore e partecipare alla creazione dei titoli di maggior successo del futuro.







“

*Raggiungi tutti i tuoi obiettivi nel  
campo dei videogiochi grazie a  
TECH Università Tecnologica”*



## 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

“

*Grazie ai nostri strumenti potrai raggiungere tutti i tuoi obiettivi affiancato dai migliori professionisti”*





## 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 del 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 dei videogiochi
- ◆ Scegliere il paradigma e i linguaggi di programmazione più appropriati per la programmazione di applicazioni applicate ai motori dei videogiochi

# 03

## Struttura e contenuti

Questo programma è stato creato da esperti leader nello sviluppo di videogiochi, in modo che gli studenti possano usufruire dei migliori contenuti in questo settore. Si garantisce così la possibilità di applicare direttamente le conoscenze apprese alla propria carriera professionale, raggiungendo il successo grazie alle competenze acquisite in questo programma. Gli studenti impareranno le basi della programmazione e dell'ingegneria del software, oltre a conoscere meglio l'uso dei motori grafici per videogiochi.





“ *Programma come i migliori sviluppatori del mondo grazie a questi contenuti eccellenti* ”

## Modulo 1. Fondamenti di programmazione

- 1.1. Introduzione alla programmazione
  - 1.1.1. Struttura di base di un computer
  - 1.1.2. Software
  - 1.1.3. Linguaggi di programmazione
  - 1.1.4. Ciclo di vita di un'applicazione software
- 1.2. Progettazione dell'algoritmo
  - 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. L'ambiente 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. Frasi 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 dati statiche
  - 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 dati dinamiche: 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 ricorsività
  - 1.9.2. Tipi di ricorsività
  - 1.9.3. Vantaggi e svantaggi
  - 1.9.4. Considerazioni
  - 1.9.5. Conversione ricorsiva-iterativa
  - 1.9.6. Lo stack di ricorsività

- 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 di test
  - 1.10.5. Documentazione di programma

## Modulo 2. Ingegneria software

- 2.1. Introduzione all'ingegneria del software e alla modellazione
  - 2.1.1. La natura del software
  - 2.1.2. La natura unica delle webapp
  - 2.1.3. Ingegneria 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 nasce il tutto?
  - 2.1.8. Concetti orientati agli oggetti
  - 2.1.9. Introduzione alla 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 specializzati
  - 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. Porre le basi
  - 2.4.3. Indagine sui 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 sulle 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. Creare un modello comportamentale
  - 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 design
  - 2.7.1. Il design nel contesto dell'ingegneria del software
  - 2.7.2. Processo di design
  - 2.7.3. Concetti di design
  - 2.7.4. Concetti di design orientati agli oggetti
  - 2.7.5. Il modello di design

- 2.8. Design architettonico
  - 2.8.1. Architettura del software
  - 2.8.2. Generi architettonici
  - 2.8.3. Stili architettonici
  - 2.8.4. Design architettonico
  - 2.8.5. Evoluzione dei design alternativi per l'architettura
  - 2.8.6. Mappatura dell'architettura con l'uso di flussi di dati
- 2.9. Design a livello di componente e basato su pattern
  - 2.9.1. Che cos'è un componente?
  - 2.9.2. Design dei componenti basato sulle classi
  - 2.9.3. Realizzazione del progetto a livello di componenti
  - 2.9.4. Design dei componenti tradizionali
  - 2.9.5. Sviluppo basato su componenti
  - 2.9.6. Modelli di design
  - 2.9.7. Il design del software basato su modelli
  - 2.9.8. Modelli architettonici
  - 2.9.9. Modelli di design a livello di componenti
  - 2.9.10. Modelli di design 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. Garanzia di 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 *Prefabs*
  - 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 da parte della comunità: contenuti audiovisivi e videogiochi
  - 3.10.4. Futuro del motore grafico Source 2
  - 3.10.5. Mod e giochi di successo

“

*Grazie alle tue nuove  
conoscenze, riuscirai a creare i  
migliori videogiochi del mondo”*

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 di 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 business school 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, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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 8 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.



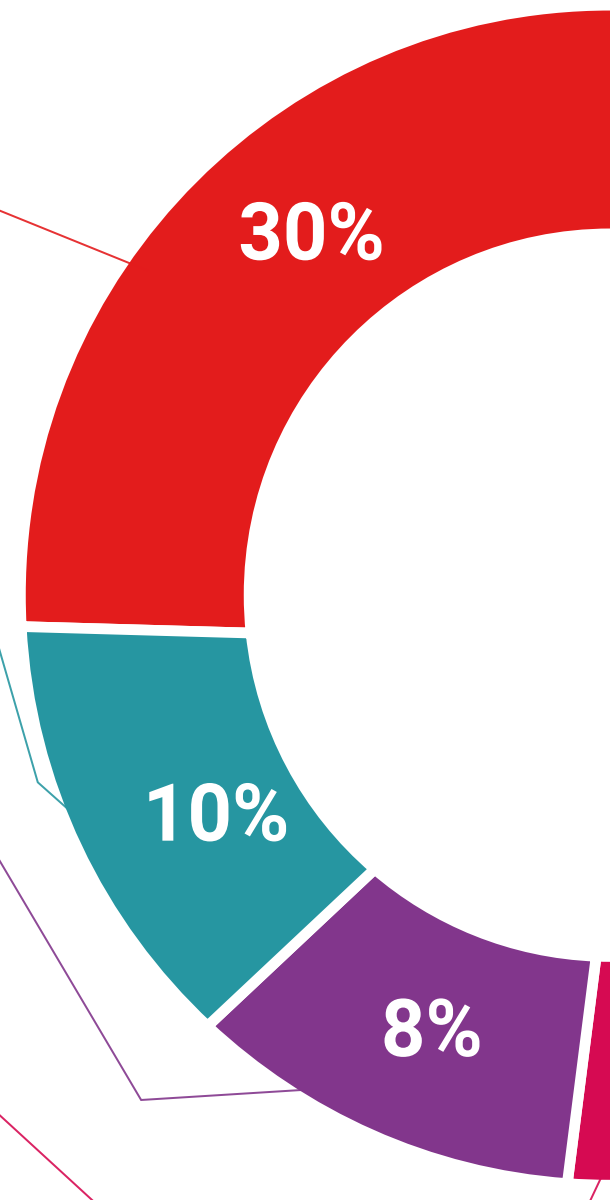
#### Pratiche di competenze e competenze

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 Esperto Universitario in Direzione della Programmazione per i Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 nel 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.**



\*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

**Esperto Universitario**  
Direzione della  
Programmazione  
per i Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta

Esperto Universitario

Direzione della Programmazione  
per i Videogiochi