

Praktische Ausbildung

Programmierung von Videospiele



```
mirror_m  
mirror_m  
mirror_m  
elif_operat  
mirror_m  
mirror_m  
mirror_m  
  
#selecti  
mirror_ob.se  
modifier_ob.  
bpy.context.  
print("Sele
```

```
*explicit the groupinfo  
const struct groupinfo *groupinfo  
static int groups_touser(gid_t user *groupinfo,  
{  
const struct group_info *group_info)  
int i;  
{  
unsigned int count = groupinfo->ngroups;  
int i;  
unsigned int count = groupinfo->ngroups;  
for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++) {  
int count = min(MGROUPSPERBLOCK, count);  
->nblocks; i
```

tech





tech

Praktische Ausbildung
Programmierung von Videospielen

Index

01

Einführung

Seite 4

02

Warum diese Praktische
Ausbildung absolvieren?

Seite 6

03

Ziele

Seite 8

04

Planung des Unterrichts

Seite 10

05

Wo kann ich die Praktische
Ausbildung absolvieren?

Seite 12

06

Allgemeine Bedingungen

Seite 14

07

Qualifizierung

Seite 16

01 Einführung

Die Produktion eines Videospiele ist die längste Phase und diejenige, in die die Unternehmen die meisten Anfangsressourcen investieren. An diesem wichtigen Punkt in der Entwicklung eines Videospiele ist die Rolle des Programmierers von großer Bedeutung. Ein Berufsprofil, das in einer Spieleindustrie, deren Umsatz unaufhaltsam wächst, unerlässlich ist. Vor diesem Hintergrund bietet dieses Programm Fachkräften einen praktischen Aufenthalt, bei dem sie ihr volles Potenzial in führenden Kreativ- und Entwicklungsstudios des Sektors entwickeln können. Die Durchführung spezifischer Aktivitäten mit aktiven Fachkräften ist ein Pluspunkt, der die berufliche Karriere der Studenten bereichert.

“

Integrieren Sie die neuesten Techniken und Programme, die von den besten Spezialisten verwendet werden, in Ihr Programmierwissen“





Hinter bedeutenden Spielen wie *Mario Bros*, *Final Fantasy* oder *Mega Man* steht ein exzellentes Team von Designern und Programmierern, die Videospiele entwickelt haben, die eine Industrie begründeten, die heute Millionen von Nutzern in der ganzen Welt hat. Das Profil des Programmierers ist daher in einem wachsenden Sektor, der Fachkräfte benötigt, die die neueste Software für die Entwicklung neuer Spiele beherrschen, von großer Bedeutung.

Aus diesem Grund hat TECH diese praktische Ausbildung entwickelt, die darauf abzielt, den Studenten einen persönlichen und 100% praktischen Aufenthalt in einem führenden Studio im Bereich der Programmierung von Videospiele zu bieten. In diesem erstklassigen Szenario wird der Student die Möglichkeit haben, sich in seinem Bereich exponentiell zu entwickeln, dank des spezialisierten Teams, das ihn zu jeder Zeit begleiten wird.

Der Student, der an dieser praktischen Ausbildung teilnimmt, kann sein gesamtes Wissen über die verschiedenen Ressourcen und spezifischen Programmiersprachen auf verschiedenen Plattformen anwenden und seine technischen Fähigkeiten mit Hilfe von Fachkräften des Sektors erweitern, die ihn während der drei Wochen dieses Kurses begleiten und betreuen. Auf diese Weise erhält der Student ein realistisches, authentisches und aktuelles Wissen über den Spielesektor. Eine Gelegenheit zum beruflichen Aufstieg in einem Bereich, der Spezialisierung erfordert.

“

Genießen Sie einen intensiven 3-wöchigen Aufenthalt in einem renommierten Zentrum und bringen Sie sich mit der neuesten Software für die Programmierung von Videospiele auf den neuesten Stand, um beruflich weiterzukommen“

02

Warum diese Praktische Ausbildung absolvieren?

TECH ist in der Lehre einen Schritt weiter gegangen und hat ein Programm geschaffen, das eine echte Antwort auf die aktuellen Bedürfnisse der Fachkräfte in der Programmierung von Videospielen bietet. Mit dieser Idee hat TECH ein einzigartiges und innovatives Produkt im aktuellen akademischen Panorama entwickelt. Die Studenten werden direkt erfahren, wie die tägliche Arbeit eines erstklassigen Programmierers in der Videospieldbranche aussieht. Während drei intensiver Wochen werden sie in ein spezialisiertes Arbeitsteam integriert, das sie jederzeit anleitet, damit sie die notwendigen technischen Informationen erhalten, um ihr volles Potenzial in diesem Sektor entfalten zu können. Eine einzigartige akademische Gelegenheit, die nur diese akademische Einrichtung bietet.



TECH gibt Ihnen die Möglichkeit, sich mit den besten Spezialisten im Bereich der Programmierung von Videospielen durch einen 3-wöchigen Aufenthalt in einem erstklassigen Studio zu umgeben“

1. Aktualisierung basierend auf der neuesten verfügbaren Technologie

Die Programmierung hat in den letzten Jahren eine große Revolution erlebt, die es der Videospieldindustrie ermöglicht, qualitativ hochwertigere Spiele und Online-Spiele zu entwickeln und den Realismus der Szenarien, in denen sich die Handlung abspielt, zu erhöhen. Aus diesem Grund und mit dem Ziel, den Studenten diese Technologie näher zu bringen, hat TECH diese praktische Ausbildung entwickelt, in der sie zusammen mit Spezialisten auf diesem Gebiet die avantgardistischste Technologie im Bereich der Programmierung von Videospielen erlernen.

2. Auf die Erfahrung der besten Kommunikationsmanagement zurückgreifen

Während dieses praktischen Prozesses werden die Studenten von einem auf die Programmierung von Videospielen spezialisierten Fachmann betreut. Dank dieser Begleitung können die Studenten ihre Kenntnisse aktualisieren und ihre Fähigkeiten erweitern. All dies wird zu einer beruflichen Entwicklung in einem dynamischen Sektor führen, durch Kenntnisse, die der aktuellen Realität in diesem Bereich entsprechen.

3. Einstieg in erstklassige Umgebungen

TECH wählt alle für die praktische Ausbildung verfügbaren Zentren sorgfältig aus. Dadurch erhält der Spezialist garantiert Zugang zu einer modernen Umgebung für die Programmierung von Videospielen. Auf diese Weise kann er die tägliche Arbeit in einem anspruchsvollen Bereich erleben, der sich ständig erneuert.



4. Das Gelernte von Anfang an in die tägliche Praxis umsetzen

TECH bietet den Studenten eine einzigartige akademische Erfahrung, die sich vom theoretischen Konzept wegbewegt, um eine rein praktische Vision zu vermitteln. Indem sie die tägliche Arbeit des Programmierens erleben und sich daran beteiligen, erwerben sie das Wissen, das sie brauchen, um zu den besten Kreativstudios und Videospieldentwicklern zu gehören.

5. Ausweitung der Grenzen des Wissens

TECH bietet den Studenten im Rahmen dieser praktischen Ausbildung eine Reihe von Möglichkeiten, da sie mit echten Spezialisten zusammenarbeiten können, die Erfahrung in der Programmierung von Videospiele für nationale und internationale Studios haben. Eine hervorragende Gelegenheit, die nur TECH, die größte digitale Universität der Welt, bieten kann.



Sie werden in dem Zentrum Ihrer Wahl vollständig in die Praxis eintauchen"

03 Ziele

Nach Abschluss dieser praktischen Ausbildung sind die Studenten befähigt, professionell im Bereich der Programmierung von Videospiele zu arbeiten. Dank der praktischen Erfahrung in einem Studio werden sie die verschiedenen Programmiersprachen und -methoden beherrschen. Außerdem erhalten sie eine umfassende Kenntnis aller Prozesse, die in der Produktionsphase durchgeführt werden, und wissen, wie sie eventuelle Fehler, die bei der Programmierung des Videospiele auftreten können, wirksam beheben können.



Allgemeine Ziele

- Beherrschen der neuesten Techniken und Programme für die Programmierung von Videospiele
- Integrieren der effektivsten Methoden und Verfahren für die Erstellung von erstklassigen Online-Videospiele in die tägliche Arbeit
- Erlernen der neuesten Entwicklungen in der Programmiersprache, die für die Erstellung von Spiele verwendet wird





Spezifische Ziele

- ◆ Analysieren der wesentlichen Elemente eines Computerprogramms, wie z. B. die verschiedenen Datentypen, Operatoren, Ausdrücke, Anweisungen, E/A und Steueranweisungen
- ◆ Verstehen der *Backtracking*-Technik und ihrer wichtigsten Anwendungen
- ◆ Kennen der verschiedenen Entwurfsmuster für objektorientierte Probleme
- ◆ Verstehen der Bedeutung von Dokumentation und Tests bei der Softwareentwicklung
- ◆ Verwalten der Verwendung von Threads und Synchronisation sowie Lösen gängiger Probleme bei der gleichzeitigen Programmierung
- ◆ Verstehen der Rolle von Betriebssystemen und Entwicklungskits für mobile Geräte und Spieleplattformen
- ◆ Entdecken der Funktionsweise und Architektur einer Spiele-Engine
- ◆ Auswählen der am besten geeigneten Paradigmen und Programmiersprachen für die Programmierung von Anwendungen für Videospiele-Engine
- ◆ Verstehen, wie semantische Reasoner, wissensbasierte Systeme und Expertensysteme funktionieren
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, die wichtigsten Grundlagen und Techniken der Echtzeitprogrammierung anzuwenden
- ◆ Entwerfen von Spielen und interaktiven Webanwendungen mit entsprechender Dokumentation
- ◆ Beschreiben der Architektur des Übertragungssteuerungsprotokolls/Internetprotokolls (TCP/IP) und der grundlegenden Funktionsweise von drahtlosen Netzwerken

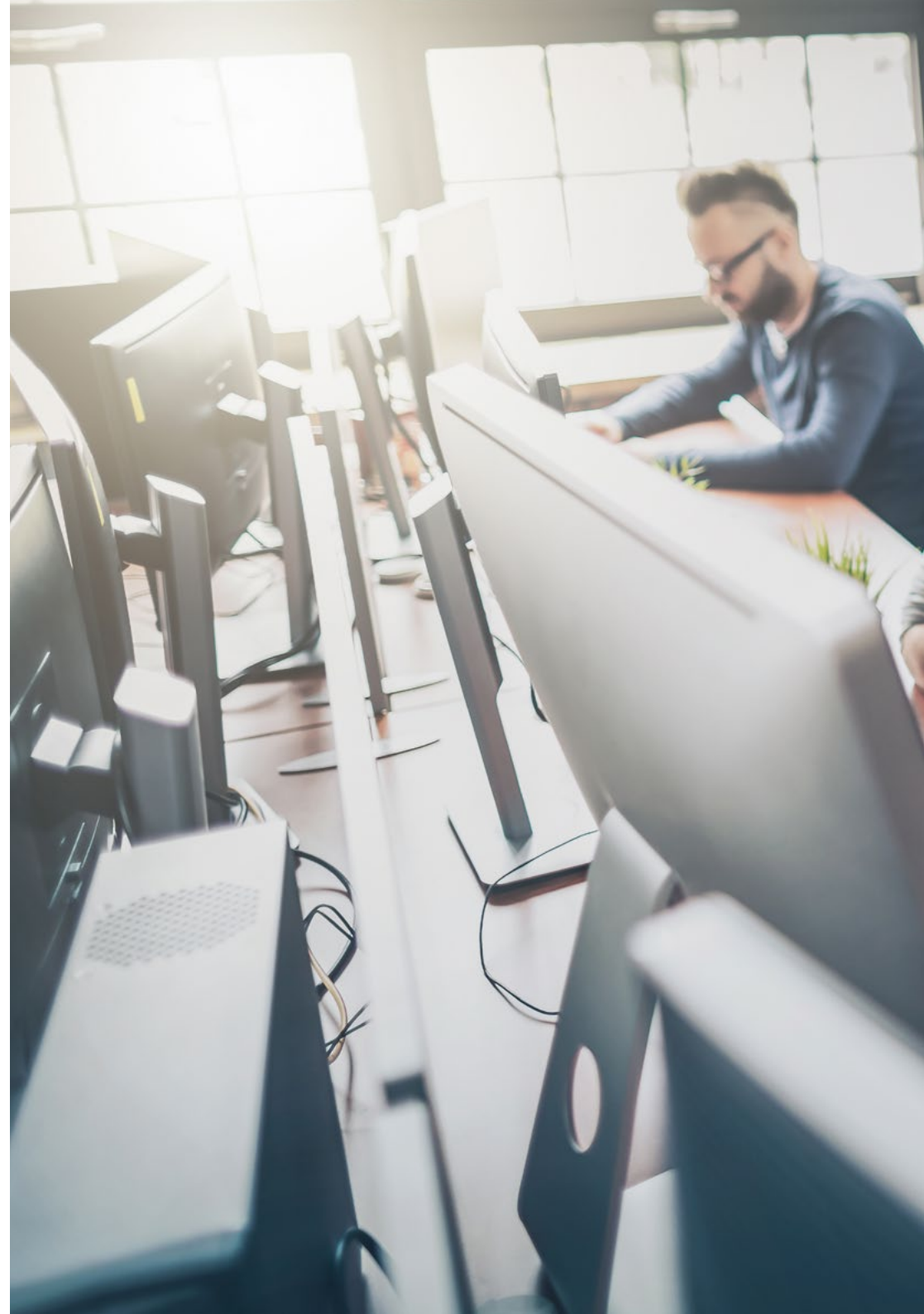
04 Planung des Unterrichts

Die praktische Ausbildung im Rahmen dieses Programms zur Programmierung von Videospielen findet in einem entsprechenden Studio in der Spielebranche statt. Während der dreiwöchigen praktischen Ausbildung, die von Montag bis Freitag und an 8-Stunden-Tagen stattfindet, werden die Studenten ihre Programmierfähigkeiten verbessern.

In dieser Phase können sich die Studenten mit dem Team von Videospieldesignern, -entwicklern und -kreativen abstimmen, um ihre Kenntnisse einzubringen und gleichzeitig eine Lehre von professionellen Programmierern zu erhalten. Die Beherrschung von Werkzeugen, Software und Programmiersprachen wird in diesem Zeitraum zum Alltag gehören.

Eine Erfahrung, die der Fachkraft, die sich auf einem zunehmend wettbewerbsorientierten und sich ständig verändernden Arbeitsmarkt weiterentwickeln möchte, nützlich sein wird. In der praktischen Ausbildung geht es auch um Videospieldesignprojekte, die von den *Gamern* stark nachgefragt werden, wie z. B. Multiplayer- und vernetzte Spiele oder Augmented, virtuelle und dreidimensionale Realitätsprojekte.

Der praktische Unterricht wird unter aktiver Beteiligung der Studenten durchgeführt, die die Aktivitäten und Verfahren jedes Kompetenzbereichs ausführen (Lernen zu lernen und zu tun zu lernen), mit der Begleitung und Anleitung von Dozenten und anderen Ausbildern, um die Teamarbeit und die multidisziplinäre Integration als transversale Kompetenzen für die Praxis der Programmierung von Videospielen zu erleichtern (Lernen zu sein und lernen, sich auf andere zu beziehen).





Die im Folgenden beschriebenen Verfahren bilden die Grundlage für den praktischen Teil der Ausbildung. Ihre Durchführung hängt von der Verfügbarkeit und Arbeitsbelastung des Zentrums ab:

Modul	Praktische Tätigkeit
Erstellung von Datenstrukturen und Algorithmen	Durchführen der Backtracking-Technik für die Erstellung von Daten und Algorithmen
	Mitwirken an der Analyse von Algorithmen zur Effizienzsteigerung
	Durchführen von Aufgaben zur Messung der Eingabgröße und der Laufzeit
	Erstellen von Sortieralgorithmen mit Bäumen, mit <i>Heaps</i> , mit <i>Graphen</i> und mit <i>Greedy</i>
Objektorientierte Programmierung	Verwenden des <i>Factory Pattern</i> , <i>Singleton Pattern</i> , <i>Observer Pattern</i> und <i>Composite Pattern</i> bei der Erstellung von Objekten
	Durchführen nebenläufiger Programmierung
	Verwenden von Sperr- und Kommunikationsmechanismen
	Erstellen von Softwaredokumentation und Testen
Programmierung in Echtzeit	Erstellen und Synchronisieren von <i>Threads</i>
	Programmieren von <i>Shadern</i>
	Implementieren des Musters in Java und Verwenden von Java-Bibliotheken
	Erstellen von Post-Effekten
	Verarbeiten von Unterbrechungen, Synchronisierung und Kommunikation zwischen Prozessen
Design und Entwicklung von Webspielen	Programmieren des Webs mit HTML-Formularen
	Verwenden von DOCTYPE und innerHTML zur Entwicklung von Webspielen
	Verwenden von PlayCanvas zur Entwicklung von Webspielen
	Einrichten eines Projekts zur Gestaltung und Entwicklung von Webspielen

05 Wo kann ich die Praktische Ausbildung absolvieren?

Um den Studenten eine hochwertige Ausbildung zu bieten, die es ihnen ermöglicht, in der Videospielindustrie voranzukommen. TECH hat sich für ein Entwicklungs- und Kreativstudio des Sektors entschieden, das fähig ist, auf die Bedürfnisse der Studenten einzugehen und gleichzeitig ihre berufliche Entwicklung in einem der am schnellsten wachsenden Technologiesektoren zu fördern.

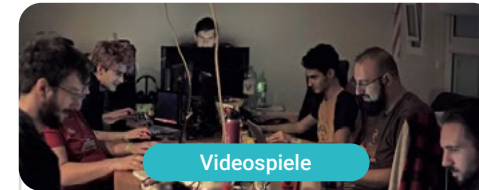


Nur mit den Besten werden Sie wachsen. Lernen Sie in dieser praktischen Ausbildung von echten Fachkräften“





Der Student kann diese Ausbildung in den folgenden Zentren absolvieren:



Videospiele

Startreming Games

Land	Stadt
Argentinien	Mendoza

Adresse: Ruta 160 esquina Buenos Aires 88,
San Rafael, Mendoza

Unabhängiges und remote arbeitendes
Spieleentwicklungsstudio

Verwandte Praktische Ausbildungen:

- Programmierung von Videospiele
- Hard Surface 3D-Modellierung

Programmierung von Videospiele



Nutzen Sie diese Gelegenheit, um sich mit Fachkräften auszutauschen und von deren Methodik zu lernen“

06

Allgemeine Bedingungen

Zivile Haftpflichtversicherung

Das Hauptanliegen dieser Einrichtung ist es, die Sicherheit sowohl der Fachkräfte im Praktikum als auch der anderen am Praktikum beteiligten Personen im Unternehmen zu gewährleisten. Zu den Maßnahmen, mit denen dies erreicht werden soll, gehört auch die Reaktion auf Zwischenfälle, die während des gesamten Lehr- und Lernprozesses auftreten können.

Zu diesem Zweck verpflichtet sich diese Bildungseinrichtung, eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die alle Eventualitäten abdeckt, die während des Aufenthalts im Praktikumszentrum auftreten können.

Diese Haftpflichtversicherung für die Fachkräfte im Praktikum hat eine umfassende Deckung und wird vor Beginn der Praktischen Ausbildung abgeschlossen. Auf diese Weise muss sich der Berufstätige keine Sorgen machen, wenn er mit einer unerwarteten Situation konfrontiert wird, und ist bis zum Ende des praktischen Programms in der Einrichtung abgesichert



Allgemeine Bedingungen der Praktischen Ausbildung

Die allgemeinen Bedingungen des Praktikumsvertrags für das Programm lauten wie folgt: wie folgt:

1. BETREUUNG: Während der Praktischen Ausbildung werden dem Studenten zwei Tutoren zugeteilt, die ihn während des gesamten Prozesses begleiten und alle Zweifel und Fragen klären, die auftauchen können. Einerseits gibt es einen professionellen Tutor des Praktikumszentrums, der die Aufgabe hat, den Studenten zu jeder Zeit zu begleiten und zu unterstützen. Andererseits wird dem Studenten auch ein akademischer Tutor zugewiesen, dessen Aufgabe es ist, den Studenten während des gesamten Prozesses zu koordinieren und zu unterstützen, Zweifel zu beseitigen und ihm alles zu erleichtern, was er braucht. Auf diese Weise wird die Fachkraft begleitet und kann alle Fragen stellen, die sie hat, sowohl praktischer als auch akademischer Natur.

2. DAUER: Das Praktikumsprogramm umfasst drei zusammenhängende Wochen praktischer Ausbildung in 8-Stunden-Tagen an fünf Tagen pro Woche. Die Anwesenheitstage und der Stundenplan liegen in der Verantwortung des Zentrums und die Fachkraft wird rechtzeitig darüber informiert, damit sie sich organisieren kann.

3. NICHTERSCHEINEN: Bei Nichterscheinen am Tag des Beginns der Praktischen Ausbildung verliert der Student den Anspruch auf diese ohne die Möglichkeit einer Rückerstattung oder der Änderung der Daten. Eine Abwesenheit von mehr als zwei Tagen vom Praktikum ohne gerechtfertigten/medizinischen Grund führt zum Rücktritt vom Praktikum und damit zu seiner automatischen Beendigung. Jedes Problem, das im Laufe des Praktikums auftritt, muss dem akademischen Tutor ordnungsgemäß und dringend mitgeteilt werden.

4. ZERTIFIZIERUNG: Der Student, der die Praktische Ausbildung bestanden hat, erhält ein Zertifikat, das den Aufenthalt in dem betreffenden Zentrum bestätigt.

5. ARBEITSVERHÄLTNIS: Die Praktische Ausbildung begründet kein Arbeitsverhältnis irgendeiner Art.

6. VORBILDUNG: Einige Zentren können für die Teilnahme an der Praktischen Ausbildung eine Bescheinigung über ein vorheriges Studium verlangen. In diesen Fällen muss sie der TECH-Praktikumsabteilung vorgelegt werden, damit die Zuweisung des gewählten Zentrums bestätigt werden kann.

7. NICHT INBEGRIFFEN: Die Praktische Ausbildung beinhaltet keine Elemente, die nicht in diesen Bedingungen beschrieben sind. Daher sind Unterkunft, Transport in die Stadt, in der das Praktikum stattfindet, Visa oder andere nicht beschriebene Leistungen nicht inbegriffen.

Der Student kann sich jedoch an seinen akademischen Tutor wenden, wenn er Fragen hat oder Empfehlungen in dieser Hinsicht erhalten möchte. Dieser wird ihm alle notwendigen Informationen geben, um die Verfahren zu erleichtern

07 Qualifizierung

Dieser **Praktische Ausbildung in Programmierung von Videospiele**n enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Praktische Ausbildung in Programmierung von Videospiele**n

Dauer: **3 Wochen**

Anwesenheit: **Montag bis Freitag, 8-Stunden-Schichten**



tech

Praktische Ausbildung
Programmierung von Videospielen

Praktische Ausbildung

Programmierung von Videospiele



tech