

Il Crea Giochi Creare Giochi Per Poi Giocarci

Hai mai pensato di creare da solo i tuoi videogiochi? Tutto ciò di cui hai bisogno è un computer connesso a Internet, un account Scratch (gratuito) e i fantastici progetti che troverai in questo libro! Solo pochi e semplici passi ti separano dai tuoi primi programmi e giochi! Ricrea un classico - Realizza un gioco basato sul mitico Pong. Occhio alla coda - Crea un serpente che continua ad allungarsi e manovralo sullo schermo. Salva il pianeta - Sbaraglia tutti gli invasori alieni.

Il nome di George R.R. Martin è sempre al centro dell'attenzione. L'attesa di cinque anni per il nuovo romanzo è adesso affiancata dalle aspettative per la serie TV ispirata alle sue famose Cronache del Ghiaccio e del Fuoco. Ecco perché vi presentiamo un ricco dossier su questo famoso e amato autore. Ripercorriamo poi insieme a voi il 2009 fantastico nei principali media di nostro interesse: cinema, fumetti, libri, videogiochi. Nutrita la sezione di articoli di approfondimento, dedicata a svariati argomenti, come il parco a tema di Harry Potter, l'urban fantasy, al grande e dimenticato Clark Asthon Smith, allo studio Ghibli del maestro del cinema di animazione Hayao Miyazaki. La sezione narrativa, che comprende racconti di autori italiani come Clelia Farris, Cristina Donati, Alberto Priora e l'esordiente Marco Guadalupi, si onora di ospitare un racconto inedito per l'Italia di un maestro del fantastico: Neil Gaiman.

Scopri le regole dell'influencer marketing! Vuoi diventare famoso online o lanciare il tuo brand su Instagram, ma stai ancora muovendo i primi passi? Questa è la guida che fa per te! Con Instagram marketing For Dummies scoprirai come funziona davvero la piattaforma e quali sono le parti che la compongono; conoscerai le attività che puoi svolgere e tutte le ultime novità del social network del momento. Con consigli semplici e chiari su come e cosa comunicare, e case history di successo da cui prendere spunto per sviluppare una strategia di marketing efficace.

Il Manuale del secondo livello di specializzazione in PNL

Instagram marketing for dummies

Le librerie

Il crea giochi. Creare giochi... per poi giocarci

Postmortem

Impara il Coding

Facebook, Google, YouTube... Nell’era di Internet, per la prima volta nella storia, i genitori ne sanno meno dei figli. Nella vita reale gli adulti sono quasi sempre in grado di impartire consigli sulla base dell’esperienza, ma nel mondo virtuale spesso non ne sono capaci. Il problema è che reale e virtuale non sono mondi separati, ma un continuum e un intreccio. Per difendersi dai nuovi pericoli della rete non è necessario essere dei tecnici, basta un po’ di informazione e di volontà per seguire i giovani sul loro terreno comunicativo. Questo libro, interamente a colori e ricco di schermate esplicative, permette di colmare il gap generazionale e l’incomunicabilità con i nativi digitali: dalla spiegazione delle dinamiche sociali del web 2.0 all’analisi delle risorse didattiche presenti in rete, dai consigli tecnici per difendersi da virus e truffe a come operano i pedofili online, con un’attenzione non solo per i computer, ma anche per gli smartphone. L’idea è quella di unire le conoscenze informatiche a quelle psicologiche perché oggi internet è un fenomeno che coinvolge tutti in modo trasversale e dunque non si può farne uso senza considerarne tutti gli aspetti. Anche per questo è presente nel libro un test per valutare il proprio livello di dipendenza da internet. E ancora, cyberbullismo, chat e videogiochi, violazione del diritto d’autore, legalità ed etica e tutto quanto serve per un uso consapevole della rete da parte di tutti.

1330.89

“Nel XXVI secolo, nella visione di Zamjatin, gli abitanti di Utopia hanno perso completamente la loro individualità tanto da essere riconosciuti solo come delle matricole. Vivono in case di vetro (questo è stato scritto prima che la televisione venisse inventata), il che consente alla polizia politica, nota come i ‘Custodi’, di sorvegliarli più facilmente. Indossano tutti uniformi identiche e un essere umano è comunemente indicato come ‘una matricola’ o una ‘unif’ (uniforme). Vivono di cibo sintetico e la loro solita ricreazione è marciare in file di quattro mentre l’inno dello Stato Unico viene trasmesso attraverso gli altoparlanti. A intervalli prestabiliti sono concesse loro le Ore Personali, per abbassare le tende dei loro appartamenti in vetro. Ovviamente non esiste il matrimonio, anche se la vita sessuale non sembra essere completamente promiscua. Per fare l’amore tutti hanno una sorta di cedola rosa, e il partner con cui trascorrere una delle proprie ore di sesso precedentemente assegnata firma un registro. Lo Stato Unico è governato da un personaggio noto come il ‘Benefattore’, che viene eletto annualmente da tutta la popolazione, con voto sempre unanime. Il principio guida dello Stato è che la felicità e la libertà sono incompatibili. Nel Giardino dell’Eden l’uomo era felice, ma nella sua follia esigeva la libertà e fu cacciato nel deserto. Ora lo Stato Unico ha ripristinato la felicità rimuovendo la libertà.”

George Orwell

Progetta giochi digitali

na

modelli per una pedagogia urbana e rurale

Time out. Come i videogiochi distorcono il tempo

Musei, non-musei, territorio

Crea giochi. Con forbici, colla, colori e fantasia

Settant'anni dopo l'esperienza dei dialoghi con l'angelo vissuta in Ungheria durante l'ultima guerra mondiale e trascritta da Gitta Mallasz, Bernard e Patricia Montaud ci fanno partecipi dell'intimità dell'insegnamento che hanno ricevuto accanto a questa grande donna durante gli ultimi sette anni della sua vita. Chi è l'angelo? Come dialogare con lui? Quali domande possiamo fargli? Come riconoscere la risposta in fondo a noi stessi? Cos'è diventata, in tempi di pace, questa funzione di dialogo ispirato? Ecco alcune delle domande alle quali quest'opera cerca di rispondere. Il libro dei coniugi Montaud ci fa scoprire un'autentica via spirituale occidentale. Si rivolge a tutte le persone, qualsiasi sia la loro convinzione, che sono alla ricerca del dialogo interiore della coscienza con il meglio di sé.

Le vite parallele del più grande allenatore della NBA e del più letterario tra i giornalisti sportivi americani sono il punto di partenza per un viaggio attraverso le più vere e nascoste verità del basket. Il lettore è portato per mano a visitare forme diverse dello stesso gioco: dalle partite di strada, gli uno contro uno dei campetti di periferia, a quelle dei New York Knicks campioni degli anni Settanta; dalla CBA ai Chicago Bulls del divino Michael Jordan fino ai Los Angeles Lakers dei due talenti ribelli O'Neal e Bryant. Jackson e Rosen raccontano vittorie e sconfitte, senza remore, ma sono altre le cose importanti per loro: Jackson rivela finalmente i segreti del famoso Triangolo, inventato e sviluppato dal leggendario Tex Winter. Il Triangolo, con la sua peculiare applicazione collettiva e il costante movimento, è emblematico di quello che gli autori amano nel basket. La gara mette alla prova il giocatore e lo svela. Il Triangolo svela la gara. Ma quello che distingue le squadre vincenti da quelle mediocri è il carattere. Diversi stili e tecniche di allenamento sono paragonati e confutati, offrendo opinioni franche e chiare sulle regole e i metodi della NBA. Il racconto denso e ritmato svela la carriera del più leggendario allenatore della Storia del basket moderno, conducendo per mano il lettore alla scoperta delle varie forme di questo sport: ne esce un libro che è una specie di distillato di sapienza e vita del «Coach Zen», pieno di segreti mai rivelati prima e di aneddoti imperdibili.

L'omicida colpisce di sabato, alle prime luci del giorno: sono ormai tre le donne da lui violentate e uccise nelle loro case. La prossima vittima potrebbe essere la stessa Kay Scarpetta, analista del laboratorio di Medicina legale incaricata delle indagini...

La scrittura raccontata dai protagonisti del settore

Tutto col Gioco, Niente per Gioco

Effemme 1

Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo

Master Practitioner in PNL

Labirinti

Copywriting, tra arte e tecnica è un viaggio che prende vita dalle materie fondanti della scrittura per poi delineare l'ampio respiro di questo strumento espressivo, fino a chiudere con gli elementi più moderni che strizzano l'occhio a un futuro di valore. La multidisciplinarietà della materia, che attraversa secoli e strumenti, viene così ben espressa dalla forma corale e permette di capire perché il copywriting è protagonista dello scambio comunicativo: focalizza il messaggio e restituisce molteplici sensazioni; fa proprio il tempo, con la ritmica data dalla punteggiatura; sfrutta lo spazio, attraverso gli ingombri e le scelte stilistiche; evoca con la fonetica, esprime una, nessuna, centomila personalità. Otto capitoli per otto esperienze che hanno a che fare con la scrittura, in quella che si preannuncia come una sfida ambiziosa: elevare il concetto stesso di copywriting, permettendo di cogliere il plus della passione, il rigore dell'impegno, l'importanza della ricerca della qualità (specie nei sentimenti che animano gli autori), il vivido sguardo di chi, anche e grandemente, di scrittura vive e lo fa respirandola a pieni polmoni.

Questo libro vuole essere un óprontuario operativoò per chi desidera approcciarsi alla stesura consapevole dei versi italiani, utilizzando (o quanto meno conoscendo) lo strumento metrico. L'approccio utilizzato schematico e sintetico, con esempi pratici su come applicare le regole esplicate. Completano l'òpera alcuni elementi di metrica barbara e una serie di esercizi, relativi a quattro aree tematiche, ovvero: metrica, forma, espressione, ed eufonia, con un esercizio riepilogativo a chiusura di ciascuna delle dieci fasi. Ogni fenomeno ed esercizio riportato corredato da esempi pratici e di immediata comprensione.

Illustrates artistic expressions made with an emphasis on videogames. Text in English and Italian.

Il Gioco tra i Banchi - Attivit` di Game Design per la Scuola Secondaria

Giochi di prestigio per sviluppare l'intelligenza numerica e il problem solving

Dialogare con il proprio Angelo

Magica-mente 1

Diventa creativo con il codice

Crea i tuoi videogiochi con Scratch

A differenza dei diamanti, lo status quo non mai per sempre. Parte da questa provocazione, ispirata a una celebre campagna pubblicitaria, l’originale prospettiva strategica presentata. Il libro ricorda la circolarit del nostro destino che, nel confronto competitivo, si traduce nella successione dinamica dei giochi di movimento, imitazione e posizi schema interpretativo, il libro suggerisce la formulazione di numerose strategie offensive e difensive. La vera capacit competitiva dell’impresa non risiede soltanto nella conoscenza della strategia, quanto nella comprensione del contesto evolutivo in cui essa si muove e nel quale manovre ortodosse e non ortodosse possono prendere forma. I manager e studiosi, validi criteri per individuare le soluzioni vincenti nei mercati da gestire oggi e da immaginare per domani.

292.4.24

Dottorato di ricerca in Innovazione e valutazione dei sistemi di istruzione (coordinato da Benedetto Vertecchi) Quello della ricerca sull’innovazione e la valutazione dei sistemi d’istruzione è tra gli aspetti della problematica educativa che richiamano maggiore interesse non solo da parte degli studiosi del settore, ma anche dei responsabili politici produttive. È questa la ragione che ha indotto ad istituire un corso di dottorato specificamente rivolto ad incrementare la conoscenza nel settore. E certamente i volumi che contengono i risultati delle ricerche effettuate dai nuovi dottori offrono la testimonianza della complessità dei temi affrontati e della rilevanza degli apporti forniti ai fini sviluppo dell’educazione nel mondo contemporaneo. Un segno della vitalità della ricerca educativa è certamente costituito dagli apporti di nuovi studiosi alla conoscenza. E questa la ragione dell’importanza che hanno assunto i corsi per il conseguimento del dottorato di ricerca: tali corsi offrono un contesto organizzativo favorevole al manifesi volumi della collana Ricerche dottorali pongono a disposizione della comunità scientifica, impegnata a conseguire nuovi progressi per l’educazione attraverso l’indagine sul campo, i risultati ottenuti dai dottori di ricerca.

Breviario di metrica di base per pigri - con esercizi su metrica, eufonia, forma ed espressione

Daylight assessment. Il ruolo della luce naturale nella definizione dello spazio architettonico e protocolli di calcolo

Gioca e crea gli animali con materiali di recupero

Il disagio educativo al nido e alla scuola dell’infanzia

da Cnosso ai videogames

Sicuri in rete

La “Internet revolution”, originata dallo sviluppo dell’ICT, ha profondamente cambiato il contesto economico nel quale l’impresa è inserita, modificando i rapporti di forza tra i soggetti e quindi i processi concorrenziali, che non si realizzano più soltanto nel marketplace, ma sempre più si svolgono nel marketspace o comunque sono fortemente influenzati da ciò che avviene sul web. Nuove opportunità si dischiudono alle imprese, in termini sia di ampliamento del mercato di vendita (si pensi alle possibilità offerte dal commercio elettronico), sia di nuove strategie di comunicazione, che possono essere impiegate per raggiungere e soddisfare più efficacemente i consumatori attuali. Con l’approccio proprio degli studi di Economia e Gestione delle imprese, in questo volume si sono volute presentare le principali strategie aziendali di marketing online, mediante schemi concettuali, analisi operative e casi aziendali. In tal modo il testo può costituire un utile strumento sia per manager e professionisti di marketing, sia per i docenti nell’ambito dei propri corsi di web marketing.

Master practitioner in PNL. Il manuale del secondo livello di specializzazione in PNL ti guiderà a destreggiarti con la natura profonda della PNL ovvero modellare l'eccellenza. Attraverso il libro di secondo livello della pnl, imparerai a: - conoscere il Modelling, ovvero il metodo sotteso ad ogni specifica tecnica di PNL; - come estrarre e replicare i processi mentali d'eccellenza; - perfezionare tutto ciò che hai appreso durante il corso Practitioner; - scomporre qualsiasi tecnica di PNL adattandola senza sforzo a qualsiasi situazione, sprigionando il tuo potenziale; - estrarre i talenti innati che riconosciamo nelle persone; - creare programmi di di coaching che possano sviluppare i propri modelli d'eccellenza e abitudini funzionali; - sviluppare modelli avanzati di comunicazione efficace. Master practitioner in PNL è un manuale con esercizi pratici per accompagnarti in un processo di trasformazione personale e professionale.

Sei pronto a liberare la creatività programmando? Tutto ciò di cui hai bisogno è un computer connesso a Internet, la versione gratuita del software MicroWorlds EX fornita con questo libro e i progetti divertenti che troverai all’interno! Segui i semplici passi proposti per creare giochi e programmi fatti da te. - Space Race: realizza un gioco per guidare un astronauta attraverso i rottami spaziali; Ha Ha Headlines: crea un animaletto digitale e prenditene cura.

La piscina

Guida per genitori e insegnanti all'uso consapevole di internet e dei social network

Una via spirituale occidentale

I prezzi nelle strategie dell'impresa

Strategie e giochi competitivi

Case di montagna

If you are looking to find out how to create your NFT without programming knowledge and earn from it, then keep reading. I guess you are confused by the thousands of confusing information about the world of NFTs coming out of the media and you are afraid of missing this train reminiscent of

Bitcoin's beginnings. I understand you and I've been there myself, but I didn't give up and I've been studying a lot these months, gathering the key information you need to know about this world. In this book you will learn the right knowledge regarding:
-What NFTs are
-Best NFT projects
-How to create an NFT
-Where you can sell your NFT
-The step-by-step procedure (with screenshots) to sell the NFT you will create in the best marketplace
-Future developments of NFTs. There are rumors that it is difficult to create them and you need to be a computer genius. I will show you clearly and practically how to understand the world of NFTs, create your own NFT and sell it on the right platforms. Scroll to the top of the page and click the buy now button to enter in the Crypto Art World!

Le 4 vite di Steve Jobs Daniel Ichbiah N°1 nelle hit-parade di vendite nell'agosto del 2011. Nuova edizione 2016 aggiornata «A trent'anni mi sono ritrovato sul lastrico. Licenziato brutalmente. La mia ragion d'essere non esisteva più. Ero a pezzi. Non me ne resi conto subito, ma la mia partenza forzata da Apple fu salutare...» Questa è la confessione di Steve Jobs fatta questa mattina di giugno del 2005 agli studenti dell'Università di Stanford. Riassumeva la maturazione che è lentamente avvenuta in lui. Cacciato da Apple come un sudicio nel 1985, Jobs ha effettuato un ritorno clamoroso dieci anni dopo producendo opere che hanno marcato la loro epoca come l'iPod, l'iPhone e l'iPad. Il CEO più ammirato del mondo, Steve Jobs ha spesso navigato controcorrente, spinto da una propria visione geniale e da una forza di convinzione fuori dal comune. Eppure, poteva anche sbagliarsi: è stato lui stesso ad aver quasi fatto fallire Apple nel 1984 dopo aver lanciato il Macintosh, imponendo delle scelte tecniche incoerenti! Le 4 vite di Steve Jobs racconta dell'infanzia turbolenta di Jobs, l'ascesa alla gloria dopo la fondazione di Apple, la sua disgrazia e il tentativo vano di vendetta seguito a un ritorno in apoteosi. Rivela anche mille sfaccettature inattese dell'artista fuori dalla norma che dirige Apple. * La sua ricerca di illuminazione in India * Il suo iniziale rifiuto di riconoscere la paternità a sua figlia Lisa * La sua storia con la cantante folk Joan Baez * La ricerca di sua madre che lo abbandonò alla nascita * Il tentativo di curare il suo cancro con una dieta vegetariana... A modo suo, Steve Jobs non ha smesso di voler cambiare il mondo, cambiare la vita... Un libro best-seller Pubblicato da Leduc Editions nell'aprile del 2011, Le 4 vite di Steve Jobs si è classificato n°1 di vendite nell

Grazie alla mia guida al gioco capirai esattamente ciò che devi sapere per diventare un giocatore esperto e sconfiggere gli avversari! È una guida completa con tutto ciò che devi sapere sul gioco. Inoltre potrai anche scaricare una copia gratuita del gioco insieme a questo acquisto. -

Suggerimenti e strategie professionali. - Cheat e trucchi. . Tutto sulle classi Eroe. - Tutto sulle Missioni e le Imprese. - Tutto sulla creazione del mazzo. - Tutto sulla creazione delle carte. - Segreti, suggerimenti, cheat, carte da sbloccare e trucchi usati dai giocatori esperti! -

Informazioni e strategie con spiegazioni dettagliate. - Strategie generiche per principianti. - E MOLTO ALTRO ANCORA! Acquistalo ora e distruggi gli avversari! Diventa subito un giocatore esperto! Disclaimer: il presente prodotto non è associato, affiliato, approvato, certificato o finanziato

da Blizzard Entertainment. La presente guida si propone come riferimento e non va a modificare in nessun modo il gioco. La presente è una guida scritta e non un programma software.

Copywritng tra arte e tecnica. Metodi e sistemi per un approccio globale al sistema espressivo più responsabile

come guadagnare con i giochi online

Una genealogia dei giochi come informazione

Noi

Flash MX ActionScript. Con CD-ROM

Più di un gioco

Lo studio della matematica risulta essere per molti alunni un compito spiacevole, incentrato sull’apprendimento mnemonico di regole astratte e poco spendibili nella quotidianità. Magica-mente 1 vuole attivare negli studenti un processo educativo che li renda interessati a questa materia, presentando loro delle attività ludico-matematiche — da svolgere con la guida del «docente-mago» — che stimolano il ragionamento e la curiosità. I 41 giochi, rivolti agli alunni dai nove anni in poi e strutturati per crescente complessità, sono classificabili in base ad alcune determinate caratteristiche dell’apprendimento matematico, quali: - la cognizione numerica: giochi con numeri a base 10 e 2; - le relazioni tra numeri: controllo di parità come strumento di indagine matematica, che si basa sulla proprietà dei numeri interi di essere pari o dispari; - la corrispondenza biunivoca: possibilità di abbinare gli elementi di un insieme, facendo in modo che a un elemento del primo corrisponda uno e uno solo del secondo e viceversa; - le proprietà geometriche: ingegnose costruzioni geometriche che consentono di simulare la sparizione o l’apparizione di un determinato elemento grafico, dissezioni geometriche, trasformazioni topologiche e geometriche, tassellazioni, simmetrie e rotazioni. Completa il volume un’Appendice con i materiali stampabili da utilizzare per la realizzazione delle attività proposte nel libro e per crearne di nuove in autonomia. Patrocini istituzionali Università di Padova - Fac. Psicologia

Il ruolo della luce naturale nella definizione dello spazio architettonico e protocolli di calcolo

Videogiochiamo dunque impariamo?

Art in the Age of Videogames

NFT per principianti

Gamescenes