

Corso Universitario

Produzione e Gestione di Videogiochi





Corso Universitario Produzione e Gestione di Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/produzione-gestione-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Lo sviluppo di un videogioco può assomigliare a quello di un film e può essere suddiviso in tre fasi: pre-produzione, produzione e post-produzione. È grazie a questo che si stabilisce la metodologia di lavoro durante la creazione di un gioco. Per svolgere questo compito, è quindi necessario possedere conoscenze specialistiche per dirigere un team di lavoro, distribuire i compiti e utilizzare diversi strumenti per seguirli. Il contenuto di questo programma è quindi di grande aiuto per i designer che desiderano progredire nella loro professione e che desiderano acquisire un profilo di *Project Manager*.





“

La produzione di un videogioco è un lavoro minuzioso che deve essere eseguito alla perfezione. Puoi diventare il PM di cui il settore ha bisogno"

La produzione di un gioco comporta la stessa procedura della produzione di un film. È necessario gestire e organizzare una serie di attività e risorse umane per garantire l'armonia del team, la realizzazione dei compiti e la riduzione al minimo degli errori. Si tratta di un compito complesso e tutti gli operatori del settore sono consapevoli della necessità di specializzarsi in quest'area.

Tenendo conto di ciò, questo Corso Universitario fornirà ai designer in cerca di nuove opportunità tutte le conoscenze e le competenze necessarie per lavorare come *Project Manager* specializzato in videogiochi. Potranno così essere consapevoli di tutte le fasi di sviluppo di un gioco e conoscere gli strumenti utilizzati dai grandi professionisti per organizzare il lavoro.

Sarà quindi presente non solo un programma aggiornato che mira all'eccellenza del designer come project manager. Si cerca inoltre di fare un ulteriore passo avanti e di incoraggiare gli studenti ad assumersi la responsabilità del proprio tempo e del proprio impegno, portandoli a fondare e gestire una propria azienda per lo sviluppo e l'animazione di videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Produzione e Gestione di Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ L'uso di casi di studio che consentano agli studenti di confrontarsi con esperienze reali che li aiuteranno nella loro carriera professionale
- ◆ Contenuti completi e innovativi con tutto ciò che serve per avere successo nell'industria dei videogiochi
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e migliorare il processo di apprendimento
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

“*Diventa molto di più che un semplice designer. Diventa il responsabile della gestione e della supervisione della produzione di un videogioco*”

“ *La tua cura per i dettagli nella progettazione delle animazioni ti aiuterà a gestire le attività di sviluppo di un videogioco nei minimi dettagli*”

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.

Al termine di questo programma sarai pronto a diventare l'amministratore delegato della tua società di sviluppo di videogiochi.

Segui il corso e intraprendi una grande carriera come Project Manager nel settore dei videogiochi.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Corso Universitario è quello di fornire agli studenti le competenze necessarie per migliorare il loro profilo professionale. Saranno quindi forniti contenuti che li aiuteranno a migliorare le loro competenze nella gestione di un team di sviluppo e nelle fasi di produzione di un progetto videoludico. Il tutto condensato in un programma completamente online e con qualifica rilasciata immediatamente, senza tesi finali, in modo da garantire un rapido ingresso in questo settore.





“

Grazie a TECH anche il tuo nome comparirà nei titoli di coda di un videogioco, non come designer, ma come leader del reparto di sviluppo”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere i diversi generi di videogiochi, il concetto di gameplay e le sue caratteristiche per poterle applicare all'analisi o alla progettazione degli stessi
- ◆ Approfondire il processo di produzione di un videogioco e la metodologia SCRUM per la realizzazione di progetti
- ◆ Imparare le basi della progettazione di videogiochi e le conoscenze teoriche che un progettista di videogiochi dovrebbe avere
- ◆ Essere in grado di creare una *Startup* indipendente di intrattenimento digitale





Obiettivi specifici

- ◆ Sapere come avviene la produzione di un videogioco e quali sono le diverse fasi
- ◆ Imparare a conoscere i tipi di produttori
- ◆ Conoscere il *Project Management* per lo sviluppo di videogiochi
- ◆ Utilizzare diversi strumenti per la produzione
- ◆ Coordinare i team e la gestione dei progetti

“

Ti manca pochissimo per raggiungere l'eccellenza. Iscriviti oggi stesso a questo Corso Universitario e inizierai a vedere i tuoi obiettivi diventare realtà"

03

Direzione del corso

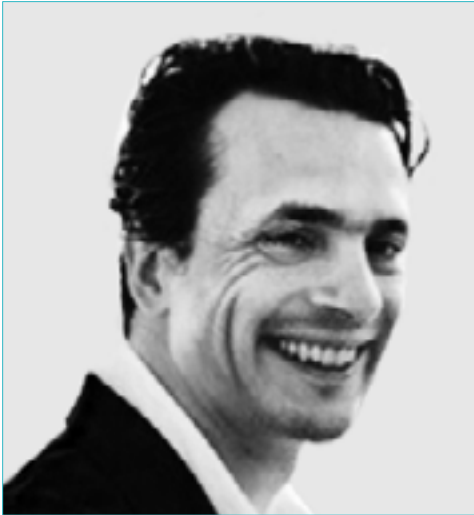
Nella ricerca dell'eccellenza accademica, TECH si avvale di un gruppo di professionisti di alto livello. Il personale docente che si occuperà dell'insegnamento dei contenuti del programma non fa eccezione. Conoscono a fondo l'industria dei videogiochi e sanno quali sfide dovranno affrontare, quindi possono trasmettere la loro esperienza e tutte le indicazioni per il successo in un settore audiovisivo così complesso e stimolante.



“

Il nostro personale docente è perfettamente integrato, in modo che l'apprendimento avvenga in modo semplice ed efficace"

Direzione



Dott. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer presso i Saona Studios, in Spagna
- Narrative designer presso Stage Clear Studios per lo sviluppo di un prodotto riservato
- Narrative designer presso HeYou Games nel progetto "Youturbo"
- Progettista e sceneggiatore di prodotti di e-learning e serious games per Telefónica Learning Services, TAK e Bizpills
- Level designer in Indigo per il progetto "Meatball Marathon"
- Docente di sceneggiatura nel corso di Master in Creazione di Videogiochi dell'Università di Malaga
- Docente di Progettazione e Produzione Narrativa nell'ambito dei Videogiochi presso il Dipartimento di Cinema del TAI di Madrid
- Docente di Narrative Design e Script Workshops e del corso di Video Game Design presso l'ESCAV di Granada
- Laurea in Filologia Ispanica conseguita presso l'Università di Granada
- Master in Creatività e Sceneggiatura per la Televisione conseguito presso l'Università Rey Juan Carlos



04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario sono stati concepiti per garantire l'eccellenza accademica dei designer che desiderano essere all'avanguardia nel settore e lavorare come team leader. Si tratta quindi di un corso di 10 argomenti in cui viene spiegato tutto ciò che è necessario per comprendere la gestione e la produzione di progetti di videogiochi. Oltre ai contenuti online e alla qualifica diretta, questo programma permetterà di accedere al settore in modo indipendente.



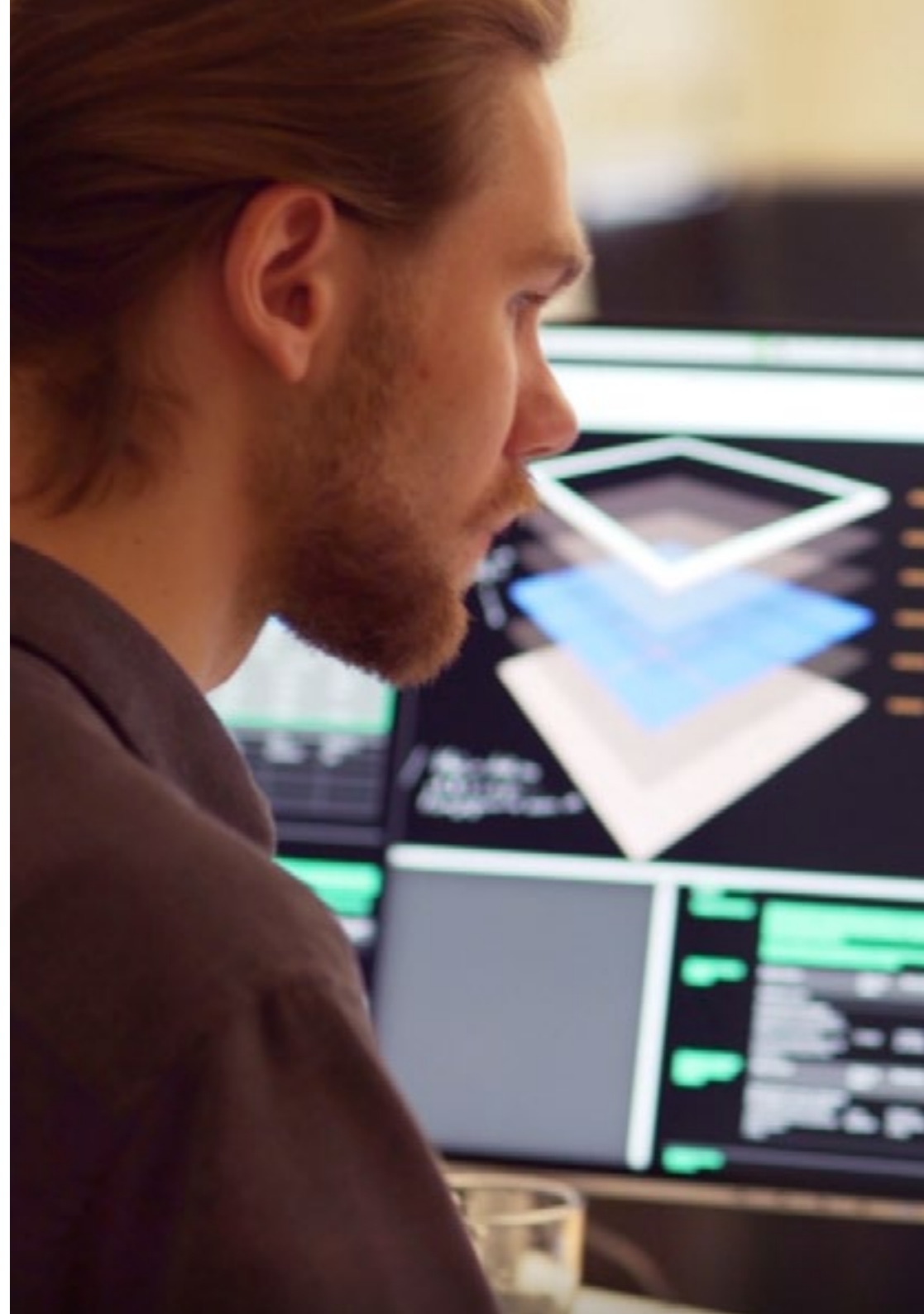


“

Grazie a questo programma potrai produrre i tuoi videogiochi, conoscendo il processo di pre e post produzione”

Modulo 1. Produzione e gestione

- 1.1. La produzione
 - 1.1.1. Il processo produttivo
 - 1.1.2. Produzione I
 - 1.1.3. Produzione II
- 1.2. Fasi di sviluppo dei videogiochi
 - 1.2.1. Fase di ideazione
 - 1.2.2. Fase di progettazione
 - 1.2.3. Fase di pianificazione
- 1.3. Fasi di sviluppo dei videogiochi II
 - 1.3.1. Fase di produzione
 - 1.3.2. Fase di test
 - 1.3.3. Fase di distribuzione e marketing
- 1.4. Produzione e gestione
 - 1.4.1. CEO/Direttore generale
 - 1.4.2. Direttore Finanziario
 - 1.4.3. Direttore Commerciale
- 1.5. Processo di produzione
 - 1.5.1. Pre-produzione
 - 1.5.2. Produzione
 - 1.5.3. Post-produzione
- 1.6. Mansioni di lavoro e funzioni
 - 1.6.1. Progettisti
 - 1.6.2. Programmazione
 - 1.6.3. Artisti
- 1.7. *Game Designer*
 - 1.7.1. *Creative Designer*
 - 1.7.2. *Lead Designer*
 - 1.7.3. *Senior Designer*



- 1.8. Programmazione
 - 1.8.1. *Technical Director*
 - 1.8.2. *Lead Program*
 - 1.8.3. *Senior Programmer*
- 1.9. Arte
 - 1.9.1. *Creative Artist*
 - 1.9.2. *Lead Artist*
 - 1.9.3. *Senior Artist*
- 1.10. Altri profili
 - 1.10.1. *Lead Animator*
 - 1.10.2. *Senior Animator*
 - 1.10.3. *Junior*



Se da anni stai pensando di avviare un'attività in proprio, questo programma ti aiuterà a farlo. Iscriviti subito"

05 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, 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 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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.



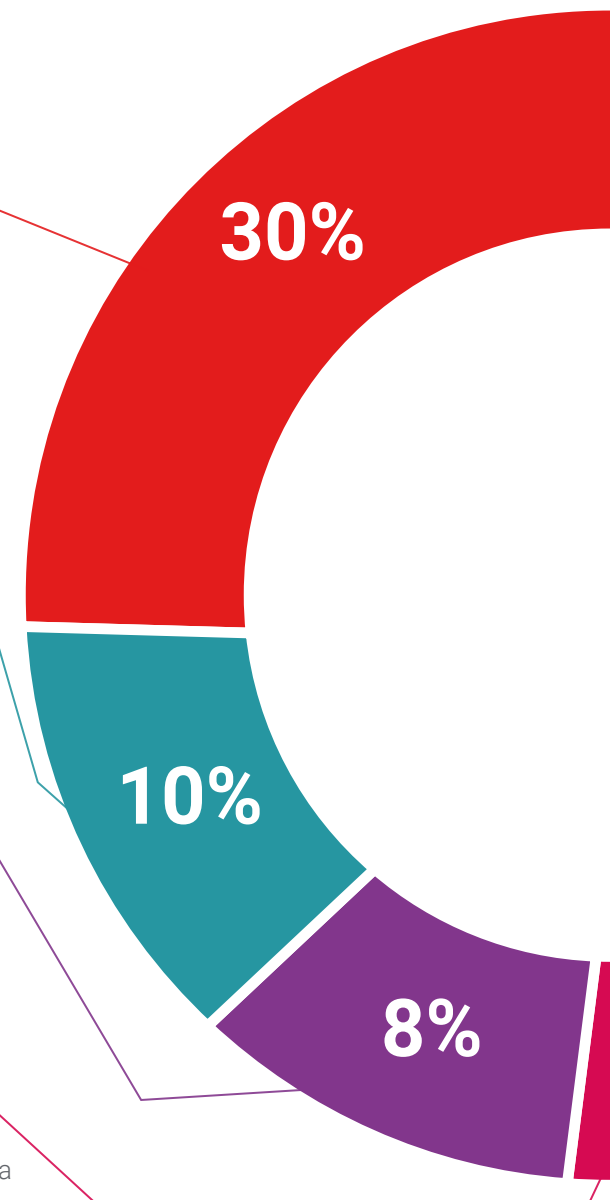
Pratiche di competenze e competenze

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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Produzione e Gestione di Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Produzione e Gestione di 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 Produzione e Gestione di Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **150 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

Corso Universitario
Produzione e Gestione
di Videogiochi

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

