

Corso Universitario Produzione e Pitching di Videogiochi 3D





Corso Universitario Produzione e Pitching di Videogiochi 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università
Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/produzione-pitching-videogiochi-3d

Indice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentación

Prima di creare, editare e lanciare un prodotto audiovisivo di alta qualità e formato, è necessario pianificare in anticipo la trama, l'idea principale e i possibili sviluppi. Il *pitching* è una parte indispensabile del lavoro del designer, così come il mantenimento di una buona organizzazione nella produzione di contenuti. Nel settore dei videogiochi, è fondamentale essere distribuiti in team di sviluppo efficaci, implementare buone pratiche di produzione e utilizzare metodologie agili che facilitino il lavoro. Questo programma è stato progettato proprio per approfondire tutte queste tematiche, fornendo ai designer gli strumenti giusti per portare i loro progetti al massimo del loro potenziale. Il formato del programma è al 100% online, per cui lo studente sarà in grado di aggiornare le proprie conoscenze in varie competenze produttive senza i vincoli tipici di un programma prestabilito o di lezioni in presenza.



“

Il miglior programma per approfondire la conoscenza della produzione e del pitching per progetti di alto livello, con moduli dedicati all'analisi della produzione, alla prioritizzazione degli obiettivi e alla ricerca di investimenti”

I grandi progetti audiovisivi sono nati da grandi idee. Tuttavia, uno dei processi più ardui e difficili nel mondo dell'industria dei videogiochi è proprio quello di concretizzarli. Per questo motivo è stato creato il Corso Universitario in Produzione e Pitching di Videogiochi 3D, che incoraggia il designer a realizzare un *pitch* di grande impatto, organizzando allo stesso tempo il proprio lavoro e il team di produzione in maniera molto più efficiente.

Affinché un maggior numero di professionisti possa mostrare al mondo le proprie competenze e abilità nel campo del design, TECH e il suo team di esperti hanno progettato questo Corso Universitario. Si tratta di un programma che approfondisce il punto di vista della produzione, dalle caratteristiche metodologiche al processo di commercializzazione, affinché sempre più professionisti possano mostrare al mondo le loro idee messe in pratica e i loro prodotti audiovisivi. Un programma immersivo e multidisciplinare 100% online, compatibile con le più impegnative responsabilità lavorative o personali.

Per facilitare lo studio, è stata creata un'ampia biblioteca multimediale di materiale aggiuntivo, che comprende video dettagliati, esercizi di autoconsapevolezza, articoli di ricerca, ulteriori letture e riassunti dinamici. Inoltre, tutto il materiale sarà disponibile fin dall'inizio del corso e lo studente potrà accedervi ogni volta che lo desidera da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet.

Questo **Corso Universitario in Produzione e Pitching di Videogiochi 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulla modellazione e all'animazione 3D in contesti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavoro di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Aggiorna le tue conoscenze in materia di Produzione e Pitching grazie a questo programma e impara a vendere e pubblicare i tuoi progetti audiovisivi per renderli un successo mondiale"

“

Se stai cercando una qualifica in Design con cui approfondire le diverse metodologie agili nello sviluppo di opere audiovisive, questo programma ha tutto quello che stai cercando e anche di più"

Il personale docente comprende professionisti 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 progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.

Questo programma ti consentirà di elaborare un piano d'azione per presentare le tue idee a un'azienda o a una società che voglia sponsorizzare i tuoi progetti.

Imparerai a stimare il valore, l'impegno e il tempo per poter organizzare la tua capacità di design in maniera più agile.



02 Objetivos

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario è che lo studente impari a presentare e a far conoscere i propri design di videogiochi alle grandi aziende del settore. Lo studente non solo avrà la priorità di apprendere il processo, ma sarà anche in grado di eseguirlo brillantemente in modo da poter guidare in futuro i team di produzione. Per questo motivo, saranno messe a sua disposizione le informazioni più recenti ed esaustive, nonché i migliori strumenti accademici per facilitare l'espansione delle sue conoscenze in modo garantito.





“

*Imparerai a calcolare con precisione
i costi di produzione di un progetto
in base al suo effetto futuro e al suo
impatto sui giovani"*

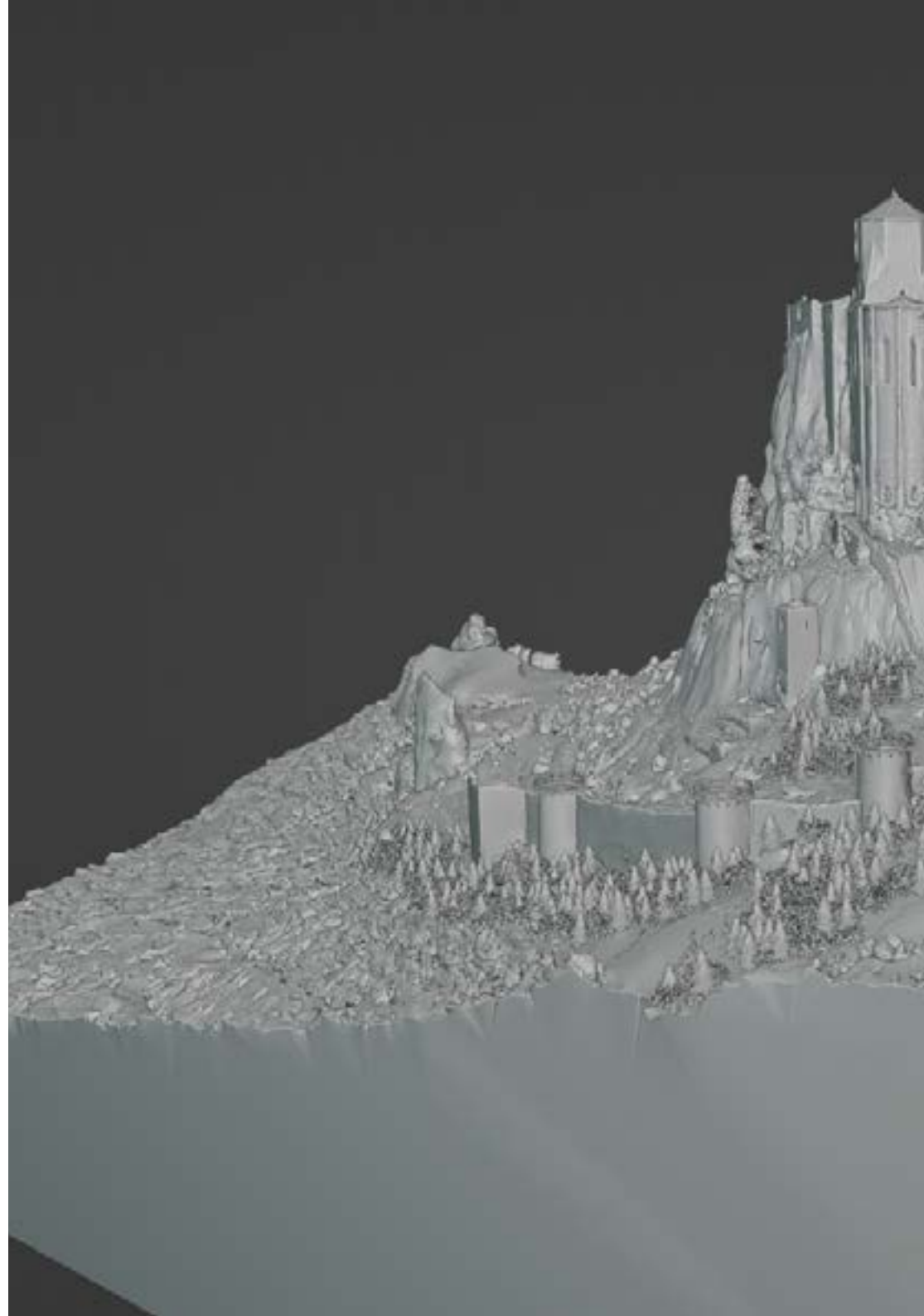


Obiettivi generali

- ♦ Sviluppare la metodologia SCRUM e Agile applicata ai videogiochi per gestire i progetti
- ♦ Stabilire un sistema di calcolo dello sforzo sotto forma di stime orarie
- ♦ Generare materiale per presentare il progetto agli investitori

“

Studierai le principali strategie di analisi della concorrenza, affinché tu conosca perfettamente i tuoi diretti concorrenti e possa sviluppare progetti migliori di loro"





Obiettivi specifici

- ◆ Determinare le differenze tra le metodologie di produzione precedenti a SCRUM e la loro evoluzione fino ad oggi
- ◆ Applicare il pensiero Agile a qualsiasi sviluppo senza perdere la gestione del progetto
- ◆ Sviluppare un contesto di lavoro funzionale per l'intero team
- ◆ Anticipare le esigenze del personale di produzione e sviluppare una stima di base dei costi del personale
- ◆ Condurre una pre-analisi per ottenere informazioni chiave per la comunicazione sui valori più importanti del nostro progetto
- ◆ Sostenere le argomentazioni di vendita e finanziamento del progetto con numeri che dimostrino la potenziale solvibilità del progetto
- ◆ Determinare i passi necessari per rivolgersi ai *publishers* e agli investitori

03

Direzione del corso

Una delle priorità di TECH nella progettazione dei suoi corsi è la selezione di un personale docente qualificato che garantisca qualità e standard elevati nello sviluppo del programma. Per questo motivo, il Corso Universitario prevede l'impiego di un gruppo di esperti del settore per guidare il professionista della progettazione a partire dalle loro conoscenze. Inoltre, il personale docente è composto da specialisti praticanti, il che consente allo studente di avvicinarsi al mondo del lavoro odierno.





“

Un personale docente specializzato che sarà pronto a rispondere a tutte le tue domande, facilitando il tuo apprendimento della produzione e del Pitching”

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direttore di Gamification Engineering and Design per il Gruppo Intervenía
- Docente presso ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- Autore del libro "Design di Videogiochi"
- Membro del Comitato Consultivo di Nima World



04

Struttura e contenuti

TECH ha progettato un piano di studi completo, composto da argomenti di interesse e temi importanti per lo sviluppo del programma, per cui lo studente troverà video dettagliati, articoli di ricerca, riassunti dinamici, letture complementari ed esercizi di autoconoscenza. Grazie a ciò, gli studenti saranno in grado di studiare i diversi aspetti del programma di studio e di farlo quando vogliono, grazie all'accessibilità dell'aula virtuale.



“

Una qualifica con un altissimo grado di personalizzazione, adattato ai tuoi livelli di richiesta e progettato per superare tutte le tue aspettative"

Modulo 1. Produzione e finanziamento di videogiochi

- 1.1. La produzione nei videogiochi
 - 1.1.1. Metodologie a cascata
 - 1.1.2. Casistica della mancanza di gestione del progetto e dell'assenza di un piano di lavoro
 - 1.1.3. Conseguenze della mancanza di un reparto di produzione nell'industria dei videogiochi
- 1.2. Team di sviluppo
 - 1.2.1. Dipartimenti chiave nello sviluppo dei progetti
 - 1.2.2. Profili chiave della microgestione: LEAD e SENIOR
 - 1.2.3. Problema della mancanza di esperienza nei profili JUNIOR
 - 1.2.4. Definizione di un piano didattico per i profili a bassa esperienza
- 1.3. Metodologie agili nello sviluppo di videogiochi
 - 1.3.1. SCRUM
 - 1.3.2. AGILE
 - 1.3.3. Metodologie ibride
- 1.4. Stime di sforzi, tempi e costi
 - 1.4.1. Il prezzo dello sviluppo di un videogioco: i principali concetti di costo
 - 1.4.2. Pianificazione dei compiti: punti critici, chiavi e aspetti da tenere in considerazione
 - 1.4.3. Stime basate su punti sforzo VS calcolo in ore
- 1.5. Priorità nella pianificazione dei prototipi
 - 1.5.1. Definizione degli obiettivi generali del progetto
 - 1.5.2. Priorità alle funzionalità e ai contenuti chiave: ordine e necessità per dipartimento
 - 1.5.3. Raggruppamento delle funzionalità e dei contenuti in produzione per costituire i deliverable (prototipi funzionali)
- 1.6. Pratica corretta per la produzione di videogiochi
 - 1.6.1. Riunioni *daylies*, *weekly*, *meeting*, riunioni di fine Sprint, riunioni per verificare i risultati nelle fasi ALFA, BETA e RELEASE
 - 1.6.2. Misurazione della velocità di Sprint
 - 1.6.3. Individuazione della mancanza di motivazione e della scarsa produttività e anticipazione di possibili problemi di produzione



- 1.7. Analisi nella produzione
 - 1.7.1. Analisi preliminari I: esame della situazione di mercato
 - 1.7.2. Analisi preliminari 2: definizione dei principali benchmark di progetto (concorrenti diretti)
 - 1.7.3. Conclusioni delle analisi preliminari
- 1.8. Calcolo dei costi di sviluppo
 - 1.8.1. Risorse umane
 - 1.8.2. Tecnologia e licenze
 - 1.8.3. Costi di sviluppo esterni
- 1.9. Ricerca di investimenti
 - 1.9.1. Tipi di investitori
 - 1.9.2. Sommario esecutivo
 - 1.9.3. Pitch Deck
 - 1.9.4. Publisher
 - 1.9.5. Autofinanziamento
- 1.10. Elaborazione Post Mortem del progetto
 - 1.10.1. Processo di elaborazione del Post Mortem nell'azienda
 - 1.10.2. Analisi dei punti positivi del progetto
 - 1.10.3. Studio dei punti negativi del progetto
 - 1.10.4. Proposta di miglioramento dei punti negativi del progetto e conclusioni

“Grazie a TECH e a questo programma completo ed esaustivo, potrai padroneggiare SCRUM e Agile in sole 6 settimane. Te la senti?”



05

Metodología

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”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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 método de aprendizaje innovador y diferente

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.

Relearning Methodology

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.



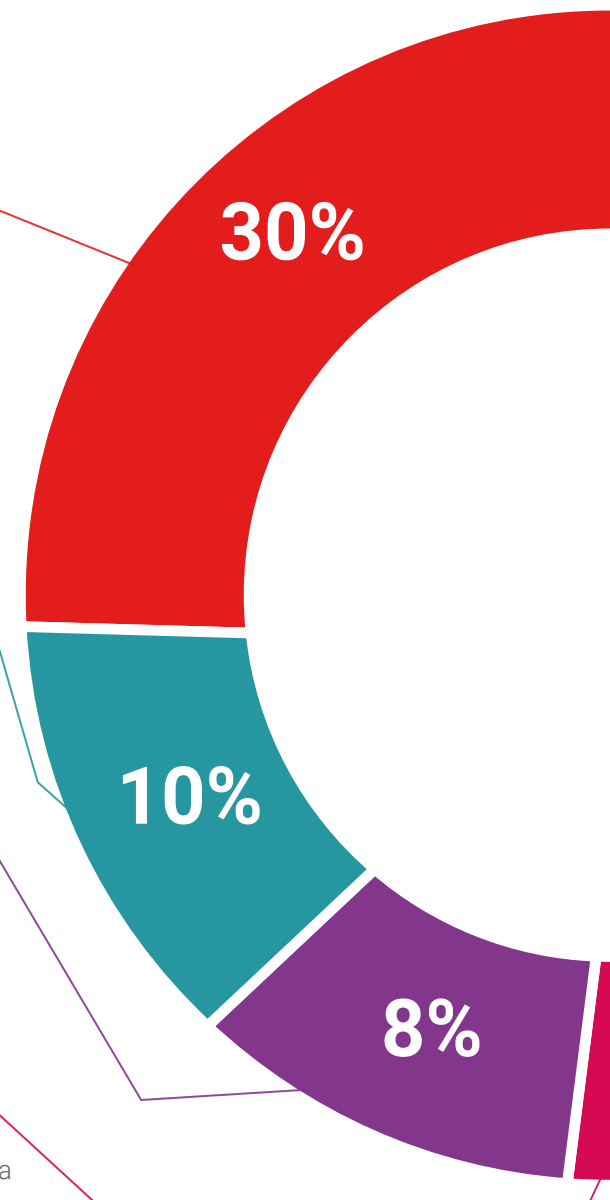
Pratiche di competenze e competenze

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 Pitching di Videogiochi 3D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 Pitching di Videogiochi 3D** possiede il programma educativo 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** indica la qualifica ottenuta nel Corso Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Produzione e Pitching di Videogiochi 3D**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



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 Pitching
di Videogiochi 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università
Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Produzione e Pitching di Videogiochi 3D

