

Corso Universitario

Storytelling Transmediale
nell'Industria dei Videogiochi



Corso Universitario Storytelling Transmediale nell'Industria dei Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/giornalismo-comunicazione/corso-universitario/storytelling-transmediale-industria-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

Il mondo dei videogiochi si sta rapidamente adattando alle novità tecnologiche che consentono agli utenti di ottenere un'esperienza più arricchente. Negli ultimi tempi ha richiesto dunque il supporto dello *Storytelling Transmediale* per creare storie che abbiano davvero un impatto sul pubblico e di cui questi possa sentirsi partecipe. Grazie a questo programma, lo studente avanzerà nella sua carriera per diventare un creatore di videogiochi in grado di generare emozioni e interesse da parte del pubblico per acquisire prodotti legati alla storia o i personaggi di un determinato gioco.





“

*Grazie alle tecniche di Storytelling
Transmediale, l'utente potrà divenire una
parte attiva dello sviluppo dei videogiochi"*

Gli appassionati di videogiochi sono sempre più esigenti. Non esistono più quei fan che acquistavano i giochi di maggior successo per trascorrere lunghe ore davanti al computer o allo schermo. Ora l'utente vuole qualcosa di più, vuole vivere storie più complete, attraverso contenuti complementari di qualità superiore. Per questo l'industria dei videogiochi è entrata a pieno titolo nel mondo della transmedialità, offrendo esperienze extra.

Dall'accesso a *podcast*, *webinar* o siti web complementari, fino alla vendita di *merchandising* costumi per incontri di cosplay, ecc., l'industria dei videogiochi deve sfruttare le infinite possibilità di creare nuove opzioni di business e ottenere risultati migliori. Affinché ciò sia possibile, è necessaria la presenza di professionisti altamente qualificati, in grado di adattare le tecniche di *Transmedia Storytelling* alla creazione dei loro progetti.

In questo nuovo scenario, il profilo di giornalisti e comunicatori assume un ruolo rilevante per raccontare storie accattivanti. Questo programma si rivolge dunque a quei professionisti che desiderino acquisire una qualifica di livello superiore in questo campo e addentrarsi in uno scenario lavorativo in costante crescita. Pertanto, grazie a questo Corso Universitario in *Storytelling Transmediale nell'Industria dei Videogiochi*, otterrai le competenze e la preparazione proprie dei profili più richiesti dalle principali aziende del settore.

Questo **Corso Universitario in Storytelling Transmediale nell'Industria dei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Comunicazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teorica e pratiche sulle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità sullo *Storytelling Transmediale* nell'Industria dei Videogiochi
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative nel campo del *Transmedia Storytelling* nell'Industria dei Videogiochi
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Gli appassionati di videogiochi sono alla ricerca di esperienze complete che trascendano gli schermi ed entrino a far parte della loro vita quotidiana. Tu puoi diventare un elemento indispensabile nella loro creazione"

“

I videogiochi si basano sempre più sulla transmedialità per offrire una migliore esperienza utente. Grazie alla tua specializzazione in questo campo potrai lavorare nelle principali aziende del settore"

Impara le principali tecniche di Transmedia Storytelling e implementale nella progettazione dei tuoi videogiochi.

Vuoi lavorare nel settore dei videogiochi, ma non hai studi specifici? Iscriviti a questo Corso Universitario e fai il primo passo per riuscirci.

Il personale docente comprende rinomati professionisti nel campo della Comunicazione, nonché riconosciuti specialisti di società e università prestigiose, 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 sui Problemi, mediante il quale lo studente deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

Il settore dei videogiochi sta acquisendo sempre più forza grazie al miglioramento delle nuove tecnologie. Inoltre, grazie all'uso delle tecniche di *Storytelling Transmediale* si nota una grande differenza di qualità rispetto ai prodotti di decenni fa. Al giorno d'oggi, l'utente dispone di maggiori contenuti per godere di un'esperienza più completa e in linea con le sue esigenze. L'obiettivo principale di questo programma è quello di fornire allo studente la specializzazione necessaria per poter creare contenuti complementari ai propri videogiochi.





“

*Grazie allo Storytelling Transmediale
potrai creare storie per i tuoi videogiochi
che incontrino il favore del pubblico”*



Obiettivo generale

- ♦ Approfondire gli sviluppi più recenti del *Transmedia Storytelling* in campi tecnologici come la realtà virtuale o i videogiochi

“

Nell'universo transmediale, gli appassionati di videogiochi cercano qualcosa che vada oltre il semplice passare tempo davanti a uno schermo. Sarai tu a fornirgli un'esperienza molto più completa e soddisfacente"





Obiettivi specifici

- ♦ Approfondire la relazione tra lo *storytelling transmediale* e l'industria dei videogiochi
- ♦ Comprendere il ruolo del videogioco come punta di diamante dell'esperienza dell'utente nel mondo transmediale



03

Direzione del corso

TECH Università Tecnologica ha riunito per la preparazione di questo Corso Universitario un personale docente di primo livello. Professori con una vasta esperienza nella creazione di contenuti transmediali, che hanno raccolto le informazioni più complete e rilevanti su questa materia di grande interesse per l'industria dei videogiochi. Si tratta senza dubbio un'opportunità eccezionale per imparare dai migliori specialisti del settore.





“

*Gli insegnanti di questo programma
ti insegneranno i segreti del
Transmedia Storytelling focalizzato
sull'industria dei videogiochi”*

Direttore Ospite Internazionale

Il nome di Magda Romanska è inconfondibile nel campo delle **Arti Sceniche** e dei **Media** su scala internazionale. Oltre ad altri progetti, questa esperta è stata **Principal Investigator del metaLAB** dell'Università di Harvard e presiede il **Transmedia Arts Seminar** presso il rinomato **Mahindra Humanities Center**. Ha inoltre sviluppato numerosi studi legati a istituzioni come il **Center for European Studies** e il **Davis Center for Russian and Eurasian Studies**.

Le sue linee di lavoro si concentrano sull'intersezione tra **arte, scienze umane, tecnologia e narrazione transmediale**. Questo quadro di riferimento comprende anche la **drammaturgia multiplatforma e metaversa** e l'interazione tra **esseri umani e intelligenza artificiale nelle performance**. Dai suoi studi approfonditi in questi campi, ha creato **Drametrics**, un'analisi **quantitativa e computazionale** dei testi drammatici.

È anche **fondatrice, direttrice esecutiva e caporedattrice** di **TheTheatreTimes.com**, il più grande portale teatrale digitale del mondo. Ha inoltre lanciato **Performap.org**, una **mappa digitale interattiva dei festival teatrali**, finanziata dal **Digital Humanities Lab di Yale** e da una sovvenzione per l'innovazione della **LMDA**. È stata anche responsabile dello sviluppo dell'**International Online Theatre Festival (IOTF)**, un **festival teatrale annuale in streaming** a livello mondiale, che finora ha raggiunto più di un milione di partecipanti. Inoltre, questa iniziativa è stata premiata con il **Secondo Premio Internazionale Cultura Online** per il "Miglior Progetto Online", scelto tra altre 452 proposte provenienti da 20 Paesi.

La dott.ssa Romanska ha anche ricevuto le borse di studio per la **scrittura teatrale MacDowell, Apophetae e Lark Theatre** dalla **Time Warner Foundation**. Ha inoltre ricevuto il **PAHA Creative Award** e l'**Elliott Hayes Award for Excellence in Playwriting**. Ha ricevuto anche premi dall'**American Association for Theatre Research** e dalla **Polish Studies Association**.



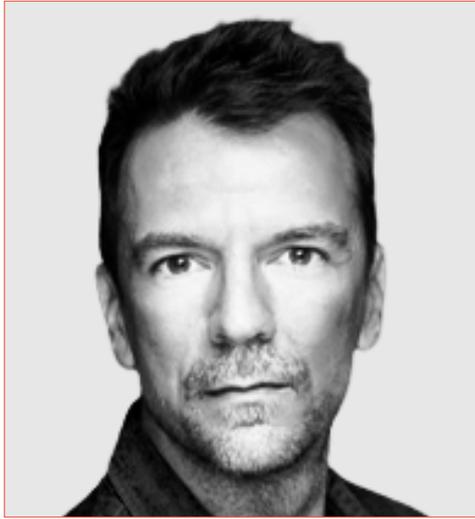
Dott.ssa. Romanska, Magda

- Ricercatrice principale presso il metaLAB di Harvard
- Direttrice esecutiva e caporedattrice di TheTheatreTimes.com
- Ricercatrice associata presso il Centro Minda per gli studi europei di Gunzburg
- Ricercatrice associata presso il Davis Center for Russian and Eurasian Studies (Centro di studi russi ed eurasiatici)
- Docente di arti dello spettacolo presso l'Emerson College
- Docente associata presso il Centro Berkman per Internet e la Società
- Dottorato di ricerca in Teatro, Cinema e Danza presso la Cornell University
- M.A. in Pensiero e Letteratura Moderna presso la Stanford University
- Laurea presso la Yale School of Drama e il Dipartimento di Letteratura comparata
- Presidentessa del seminario sulle arti transmediali presso il Mahindra Humanities Center
- Membro del comitato consultivo di Digital Theatre+



*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Regueira, Javier

- Vicepresidente e Cofondatore dell'Associazione Spagnola di Branded Content
- Direttore generale dell'agenzia specializzata in Branded Content ZOND (appartenente a MIO Group)
- Docente presso l'Università Pontificia di Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- Ex-esecutivo di marketing presso BDF Nivea e Imperial Tobacco
- Autore, blogger e TEDx Speaker
- Dottorato in Branded Content
- Laurea in Consulenze Esterne Europee ICADE E4
- Master in Marketing

Personale docente

Dott.ssa Rosendo, Nieves

- Docente presso l'Università di Granada
- Dottoranda in Comunicazione Transmediale



04

Struttura e contenuti

Il programma di questo Corso Universitario in Storytelling Transmediale nell'Industria dei Videogiochi è progettato in modo che i professionisti siano in grado di creare storie accattivanti, che trascendano e suscitino l'interesse del pubblico. A tal fine, comprende gli inizi del settore in ambito transmediale, la sua importanza nei conglomerati mediatici, la narrazione in questo tipo di prodotti o la creazione di personaggi che vadano oltre il semplice gioco. In questo modo, lo studente otterrà una panoramica su un nuovo ambito verso cui indirizzare il suo futuro professionale.





“

Un ottimo piano di studio grazie al quale conoscere le tecniche di Storytelling Transmediale che potrai applicare nella progettazione di videogiochi"

Modulo 1. *Storytelling Transmediale* nell'Industria dei Videogiochi

- 1.1. Una relazione storica: i videogiochi all'inizio delle teorie di transmedia *storytelling*
 - 1.1.1. Contesto
 - 1.1.2. Marsha Kinder e le Tartarughe Ninja
 - 1.1.3. Dai Pokemon a Matrix: Henry Jenkins
- 1.2. Importanza dell'industria dei videogiochi nei conglomerati mediatici
 - 1.2.1. I videogiochi come generatori di contenuti
 - 1.2.2. Alcuni dati
 - 1.2.3. Il salto verso i nuovi e vecchi media
- 1.3. Rilevanza ed evoluzione dei videogiochi come oggetto culturale e come oggetto di studio accademico
 - 1.3.1. Videogiochi e cultura popolare
 - 1.3.2. Considerazione come oggetto culturale
 - 1.3.3. Videogiochi all'università
- 1.4. *Storytelling* e transmedialità nelle narrazioni emergenti
 - 1.4.1. *Transmedia storytelling* al parco divertimenti
 - 1.4.2. Nuove considerazioni sulla narrazione
 - 1.4.3. Narrazioni emergenti
- 1.5. Sulla narratività dei videogiochi e il loro peso in una narrazione transmediale
 - 1.5.1. Le prime discussioni sulla narratività e i videogiochi
 - 1.5.2. Il valore della narrazione nei videogiochi
 - 1.5.3. Ontologia dei videogiochi
- 1.6. I videogiochi come creatori di mondi transmediali
 - 1.6.1. Le regole del mondo
 - 1.6.2. Universi giocabili
 - 1.6.3. Mondi e personaggi inesauribili





- 1.7. Crossmedialità e transmedialità: la strategia di adattamento del settore alle nuove esigenze del pubblico
 - 1.7.1. Prodotti derivati
 - 1.7.2. Un nuovo pubblico
 - 1.7.3. Il salto verso la transmedialità
- 1.8. Adattamenti ed espansioni transmediali dei videogiochi
 - 1.8.1. Strategia industriale
 - 1.8.2. Adattamenti falliti
 - 1.8.3. Espansioni transmediali
- 1.9. Videogiochi e personaggi transmediali
 - 1.9.1. Personaggi viaggiatori
 - 1.9.2. Dal mezzo narrativo al videogioco
 - 1.9.3. Fuori controllo: il salto verso altri media
- 1.10. Videogiochi e *fandom*: teorie affettive e sostenitori
 - 1.10.1. *Cosplaying* Mario
 - 1.10.2. Siamo quello a cui giochiamo
 - 1.10.3. I fan prendono il comando

“

Vivi un'esperienza accademica unica che ti aiuterà a progettare contenuti transmediali di qualità per i videogiochi”

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.



Lo studente imparerà la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali concreti attraverso attività collaborative e casi 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 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 si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per preparare 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). Di conseguenza, 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 che punta direttamente 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:



Materiale 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

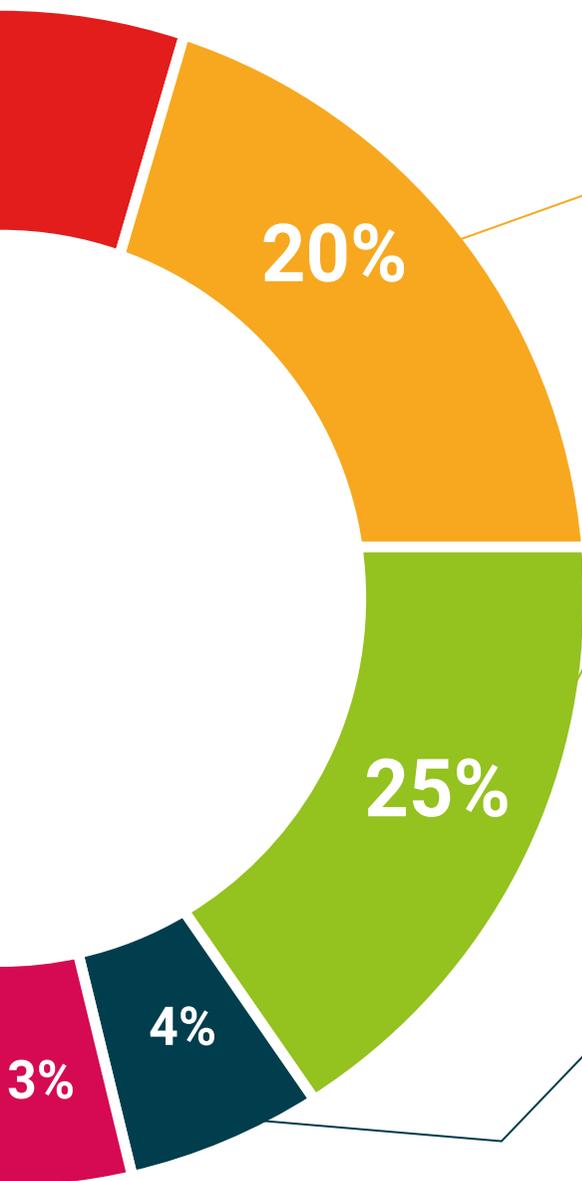
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



Riepilghi 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.



06

Titolo

Il Corso Universitario in Storytelling Transmediale nell'Industria dei 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 Storytelling Transmediale nell'Industria dei 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 Storytelling Transmediale nell'Industria dei Videogiochi**
N. Ore Ufficiali: **150 o.**



*Apostille dell'Aia Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla ad un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Storytelling Transmediale
nell'Industria dei Videogiochi

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

Corso Universitario

Storytelling Transmediale
nell'Industria dei Videogiochi

