

Corso Universitario Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative





Corso Universitario Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative

- » 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/videogiochi/corso-universitario/gestione-economica-finanziaria-industrie-creative

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

La Gestione Economica e Finanziaria di un'azienda del settore videoludico non è semplice. I budget per lo sviluppo di un titolo sono spesso elevati, soprattutto a causa delle competenze tecniche necessarie per programmare e realizzare un videogioco. Per questo motivo, in qualsiasi industria del settore è necessario essere molto attenti alle questioni economiche, chiedendo a professionisti che sappiano gestire grandi budget e stringere alleanze strategiche con editori di alto livello, che alleggeriranno notevolmente l'onere finanziario dell'azienda. TECH ha riunito in questo programma le migliori tecniche e strumenti economici, in modo che lo studente acquisisca una specializzazione estremamente vantaggiosa nel suo campo.





“

*Dai la necessaria sicurezza economica
alle aziende di sviluppo di videogiochi
grazie alle conoscenze che acquisirai
in questo Corso Universitario"*

Con budget che superano di gran lunga le migliori produzioni hollywoodiane, il controllo finanziario dell'industria dei videogiochi deve essere strettissimo e preciso. Un fallimento commerciale nel lancio di un titolo può significare la rovina finanziaria se lo sviluppatore non ha preparato piani di emergenza finanziaria.

A volte l'onere del bilancio di una società di sviluppo di videogiochi è ripartito con i grandi editori del settore, che agiscono come *business angels* per finanziare i progetti più interessanti e promettenti di sviluppatori che altrimenti non sarebbero in grado di farli decollare.

Per conoscere tutte queste realtà del settore e altre modalità di finanziamento dei progetti videoludici, TECH ha riunito un team di esperti in Gestione Finanziaria delle Industrie Creative per realizzare il seguente Corso Universitario in Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative.

Lo studente apprenderà le tecniche di gestione finanziaria più efficienti per mantenere un buon controllo delle spese e dei bilanci, nonché le modalità di finanziamento più comuni e anche le diverse strategie di prezzo da seguire per raggiungere la stabilità economica tanto desiderata in questo settore.

Questo **Corso Universitario in Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo approfondito di tutti i concetti chiave nel campo finanziario delle imprese creative
- ◆ I contenuti grafici e schematici che garantiscono una didattica accattivante e diretta per lo studente, agevolando l'acquisizione delle conoscenze previste dalla materia
- ◆ La metodologia innovativa e moderna che incoraggia gli studenti a essere proattivi e ad acquisire competenze apprezzate nel loro settore professionale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Grazie alle tue conoscenze finanziarie ed economiche, sarai una risorsa indispensabile per qualsiasi azienda del settore dei videogiochi"

“

TECH ti offre le conoscenze e le competenze più richieste nell'industria dei videogiochi per garantirti il successo professionale"

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.

Grazie a un percorso di studi al 100%, sarai tu a stabilire il ritmo di studio di tutto il materiale didattico, senza lezioni o orari fissi.

Con una prospettiva economica e finanziaria responsabile, è possibile realizzare videogiochi non solo creativamente validi, ma anche a livello di prodotto.



02 Obiettivi

Il Corso Universitario in Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative di TECH si propone di insegnare allo studente tutta la realtà commerciale necessaria intorno all'industria dei videogiochi come entità creativa. Il personale docente si propone quindi una serie di obiettivi necessari per garantire che lo studente acquisisca tutte le competenze previste. Lo studente porterà a termine il programma di studi in qualità di esperto della salute finanziaria delle aziende videoludiche.



The background of the page is a collage of images from the Call of Duty: Black Ops series. On the left, there's a close-up of a soldier's gear and a rifle. On the right, there's a portrait of a character with a mohawk hairstyle. The title 'CALL OF DUTY BLACK OPS' is prominently displayed in the center-left area.

CALL OF DUTY BLACK OPS

“

TECH ti aiuterà a raggiungere i tuoi obiettivi professionali nel mondo dei videogiochi dandoti accesso al miglior materiale didattico disponibile"



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere a fondo la realtà economica dell'industria creativa
- ◆ Capire come gestire gli strumenti e le risorse economiche più comuni nel settore creativo
- ◆ Comprendere come la creatività e l'innovazione siano diventate i motori economici dell'economia odierna
- ◆ Aiutare lo studente ad acquisire le competenze necessarie per perfezionare il suo profilo professionale sia in ambito aziendale che imprenditoriale
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per gestire adeguatamente aziende o organizzazioni nel nuovo contesto delle industrie creative
- ◆ Sviluppare le capacità di comunicazione, sia scritta che orale, e le capacità di presentazione professionale nella realtà quotidiana
- ◆ Incoraggiare la proattività dello studente nell'acquisizione di competenze trasversali che sono essenziali nel mercato del lavoro
- ◆ Rendere gli studenti capaci di analizzare il mercato in modo rigoroso, con una visione strategica e una metodologia digitale
- ◆ Gestire il processo di creazione e implementazione di idee creative
- ◆ Utilizzare e gestire le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumenti di apprendimento e di scambio di esperienze





Obiettivi specifici

- ◆ Imparare a valutare oggettivamente la redditività economica di un progetto creativo con strumenti innovativi
- ◆ Conoscere tutte le opzioni attualmente disponibili per il finanziamento economico dell'industria creativa
- ◆ Acquisire familiarità con il processo operativo di budgeting, contabilità e sostenibilità delle imprese creative
- ◆ Distinguere i vantaggi e gli svantaggi delle diverse strategie di prezzo che possono essere seguite nel mercato creativo del settore di studio

“

Questa qualifica rappresenterà un salto di qualità per il tuo curriculum professionale. Le aziende videoludiche non esiteranno ad assumere un professionista con competenze di carattere economico”

03

Direzione del corso

Professionisti del settore creativo si sono occupati della stesura di tutto il materiale didattico di questo Corso Universitario in Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative. Il personale docente dispone di una ricca esperienza nel campo della finanza, il che conferisce alla didattica una qualità aggiuntiva, includendo le competenze e il *know-how* dei docenti stessi. Lo studente sarà affiancato da professionisti che hanno garantito che le risorse messe a disposizione siano utili e aggiornate.





“

Potrai lavorare in un settore tecnologico come quello dei videogiochi con la massima affidabilità grazie alle tue conoscenze di gestione economica"

Direttore Ospite Internazionale

S. Mark Young è un esperto di fama internazionale che ha concentrato la sua carriera di ricerca sull'industria dell'intrattenimento. I suoi risultati hanno ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio di carriera in contabilità e gestione nel 2020, assegnato dall'American Accounting Association. Allo stesso modo, è stato premiato tre volte per i suoi contributi alla letteratura accademica in questi settori.

Una delle pietre miliari più importanti della sua carriera è stata la pubblicazione dello studio "Narcisismo e Celebrità", insieme al Dr. Drew Pinsky. Questo testo ha raccolto dati diretti da personaggi famosi del cinema o della televisione. Inoltre, nell'articolo, che sarebbe poi diventato un best-seller, l'esperto analizzava i comportamenti narcisistici delle star di celluloido e come questi sono stati normalizzati nei media moderni. Allo stesso tempo, è stato affrontato l'impatto di questi sulla gioventù contemporanea.

Nel corso della sua vita professionale, Young ha approfondito l'organizzazione e la concentrazione nell'industria cinematografica. Nello specifico, ha approfondito i modelli per prevedere il successo al botteghino dei film più importanti. Allo stesso modo, ha fornito contributi sulla contabilità basata sulle attività e sulla progettazione dei sistemi di controllo. In particolare, risalta la sua riconosciuta influenza per l'implementazione di una gestione efficace basata sulla Balanced Scorecard.

Allo stesso modo, il lavoro accademico ha segnato anche la sua vita professionale, portandolo a essere scelto per guidare la cattedra di Ricerca George Bozanic and Holman G. Hurt in Business, Sport e Spettacolo. Allo stesso modo, ha tenuto conferenze e partecipato a programmi di studio relativi alla Contabilità, al Giornalismo e alle Comunicazioni. Allo stesso tempo, i suoi studi universitari e universitari lo hanno collegato a prestigiose università nordamericane come Pittsburgh e Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- Direttore della cattedra George Bozanic e Holman G. Hurt nel settore dello sport e dell'intrattenimento
- Storico ufficiale della squadra di tennis maschile dell'Università della California del Sud
- Ricercatore accademico specializzato nello sviluppo di modelli predittivi per l'industria cinematografica
- Coautore del libro "Narcisismo e celebrità"
- Dottorato in Scienze contabili presso l'Università di Pittsburgh
- Master in Contabilità presso la Ohio State University
- Laurea in Economia presso l'Oberlin College
- Membro del Centro per l'eccellenza nell'insegnamento

“

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

Direzione



Dott.ssa Velar, Marga

- ◆ Responsabile del Marketing Aziendale presso SGN Group di New York
- ◆ Direttrice di Forefashion Lab
- ◆ Docente presso il Centro Universitario Villanueva di ISEM Fashion Business School e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra
- ◆ Dottorato in Comunicazione conseguito presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva e diploma in Comunicazione e Gestione della Moda conseguiti presso il Centro Universitario Villanueva dell'Università Complutense
- ◆ MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM Fashion Business School



04

Struttura e contenuti

Il Corso universitario in Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative di TECH contiene tutto il materiale necessario affinché lo studente possa conseguire la qualifica acquisendo una panoramica globale di tutte le aree economiche che interessano le aziende produttrici di videogiochi. Supportato da una grande quantità di contenuti audiovisivi, il materiale risulta chiaro, semplice e intuitivo, rendendo l'insegnamento molto più pratico per lo studente.



“

Il tuo futuro nell'industria dei videogiochi è assicurato grazie alle conoscenze che apprenderai in questo Corso Universitario”

Modulo 1. Gestione Economica e Finanziaria delle Imprese Creative

- 1.1. La necessaria sostenibilità economica
 - 1.1.1. La struttura finanziaria di un'azienda creativa
 - 1.1.2. La contabilità in un'impresa creativa
 - 1.1.3. Triple balance
- 1.2. Le entrate e le spese di un'impresa creativa al giorno d'oggi
 - 1.2.1. Contabilità dei costi
 - 1.2.2. Tipologia dei costi
 - 1.2.3. Assegnazione dei costi
- 1.3. I tipi di benefici dell'impresa
 - 1.3.1. Margine di contribuzione
 - 1.3.2. Punto di equilibrio
 - 1.3.3. Valutazione delle alternative
- 1.4. L'investimento nel settore creativo
 - 1.4.1. L'investimento dell'industria creativa
 - 1.4.2. La valutazione di un investimento
 - 1.4.3. Il metodo VAN: Valore Attuale Netto
- 1.5. La redditività dell'industria creativa
 - 1.5.1. Redditività economica
 - 1.5.2. Redditività nel tempo
 - 1.5.3. Redditività finanziaria
- 1.6. La tesoreria: liquidità e solvenza
 - 1.6.1. Flusso di cassa
 - 1.6.2. Bilancio e conteggio dei risultati
 - 1.6.3. Liquidazione e leverage
- 1.7. Formule di finanziamento attuali nel mercato creativo
 - 1.7.1. Fondi Venture Capital
 - 1.7.2. *Business Angels*
 - 1.7.3. Bandi e sovvenzioni
- 1.8. Il prezzo del prodotto nell'industria creativa
 - 1.8.1. Determinazione dei prezzi
 - 1.8.2. Guadagno vs. Concorrenza
 - 1.8.3. La strategia dei prezzi
- 1.9. Strategie dei prezzi nel settore creativo
 - 1.9.1. Tipi di strategie di prezzo
 - 1.9.2. Vantaggi
 - 1.9.3. Svantaggi
- 1.10. Bilanci operativi
 - 1.10.1. Strumenti pianificazione strategica
 - 1.10.2. Elementi inclusi nel budget operativo
 - 1.10.3. Sviluppo ed esecuzione del budget operativo



TECH riunisce i migliori professionisti del settore per produrre contenuti della massima qualità possibile. Non potrai sbagliare iscrivendoti a questo Corso Universitario in Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative"



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 di 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 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

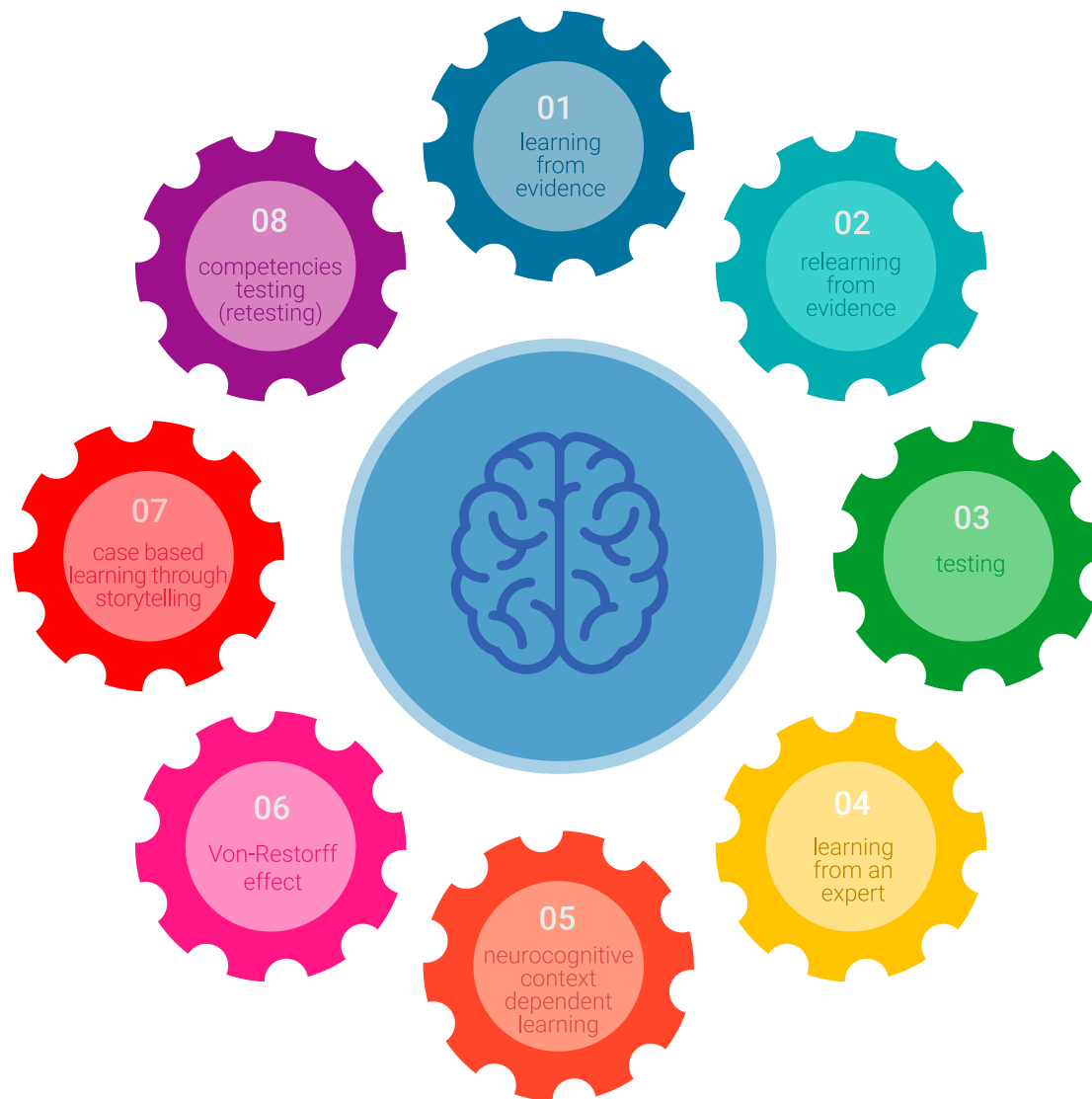
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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. 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 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

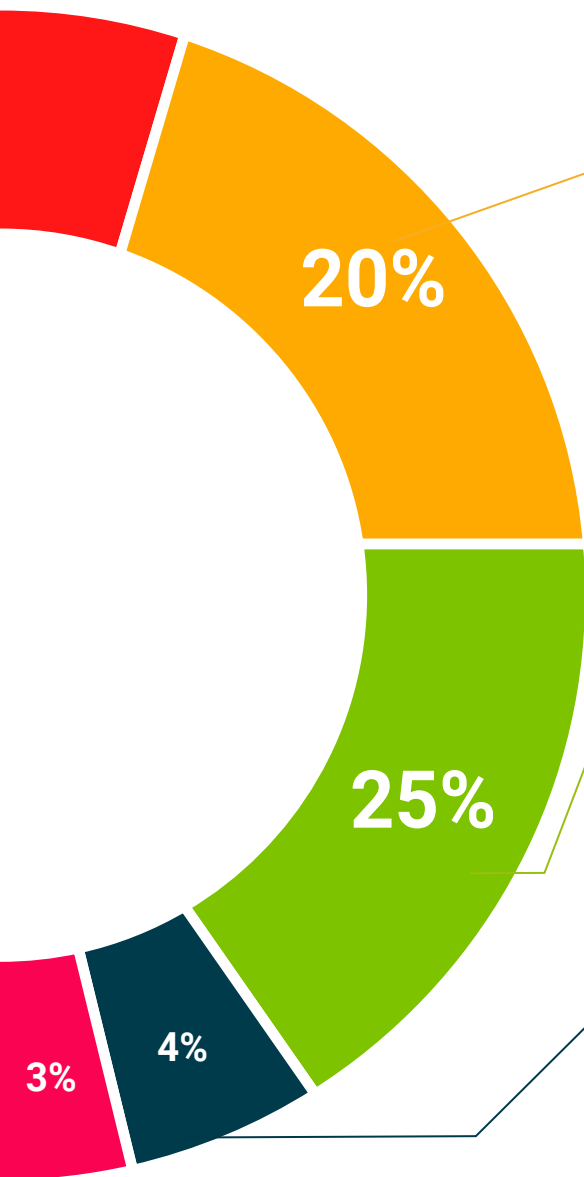
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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



06 Titolo

Il Corso Universitario in Gestione Economia e Finanziaria delle Industrie Creative 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 Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative** 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** indica 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 Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative**

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
Gestione Economica
e Finanziaria delle
Industrie Creative

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

Corso Universitario

Gestione Economica e Finanziaria delle Industrie Creative

