

# Corso Universitario

## Gestione di Imprese Creative





**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Gestione di Imprese Creative

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

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-imprese-creative](http://www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-imprese-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

---

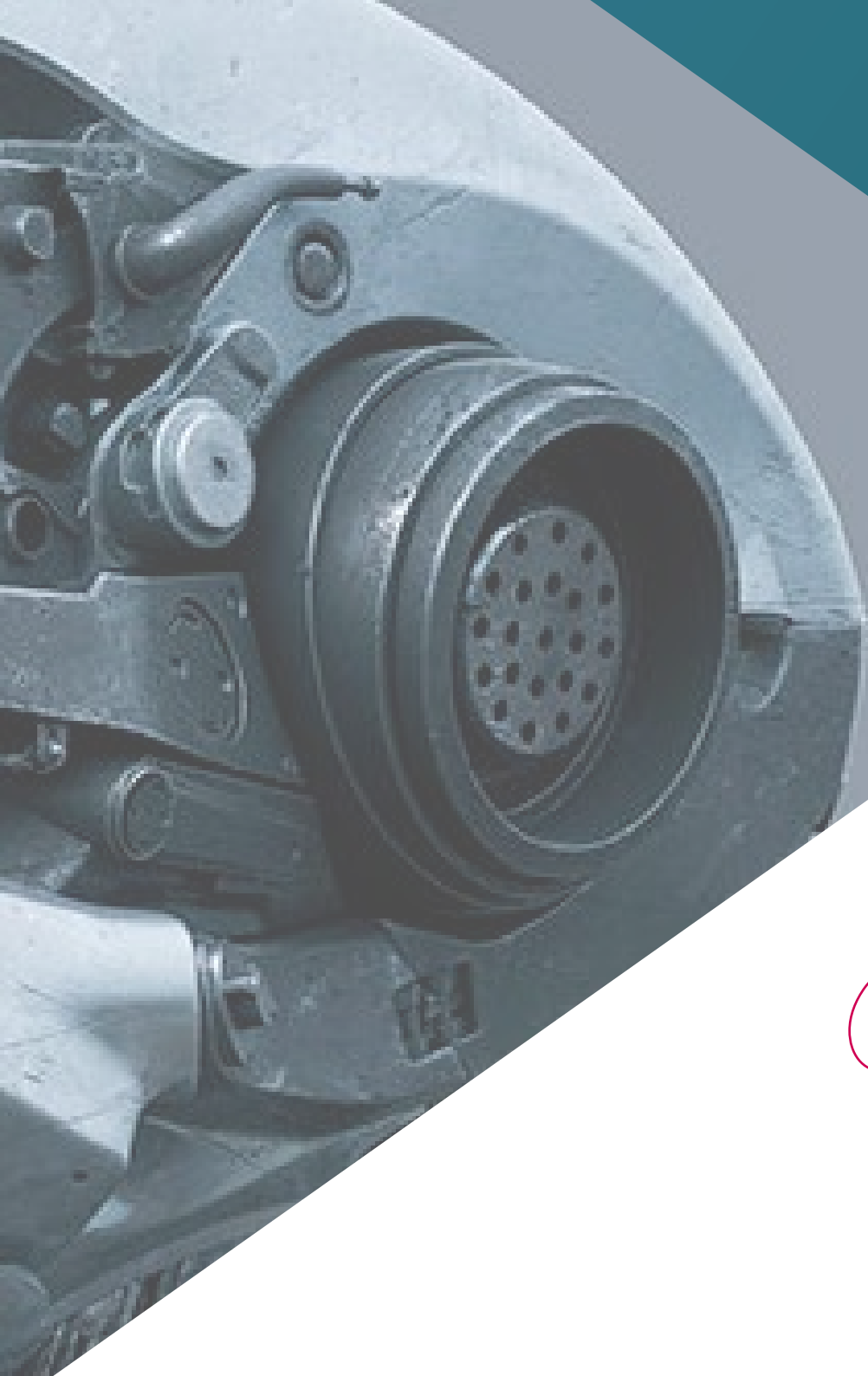
*pag. 30*

# 01

# Presentazione

Gestire un'Azienda Creativa nel settore dei videogiochi non è semplice. In generale, la creatività non è facile da gestire, ma quando si tratta di prodotti complessi come i titoli di intrattenimento digitale, la difficoltà si aggiunge a causa del loro forte livello tecnologico. È necessario essere in grado di coordinare programmatori, designer, grafici e tutti i tipi di figure professionali provenienti da settori multidisciplinari, il che richiede che il responsabile di questa azienda abbia capacità di leadership altamente sviluppate. TECH ha preparato questa qualifica per istruire tutti i professionisti dei videogiochi nell'arduo compito di gestire un'azienda creativa digitale.





“

*Guidare team specializzati in videogiochi non è facile, ma tu possiedi la mentalità giusta per farlo. Acquisisci tutte le competenze necessarie con questo Corso Universitario in Gestione di Imprese Creative”*

Figure come Shigeru Miyamoto, Phil Spencer o Hideo Kojima sono grandi nomi dell'industria videoludica grazie alle loro grandi capacità di leadership a capo di team di sviluppo estremamente complessi. Imparare a gestire un videogioco non significa solo saperlo fare, ma anche tenere conto degli utenti che ci giocheranno, favorire la creatività all'interno del contesto lavorativo e mettere l'acquirente al centro di ogni strategia e decisione da prendere.

Per forgiare questo tipo di figura di leadership, oltre a una buona dose di esperienza, sono necessarie conoscenze specifiche e metodologie concrete con cui il leader sappia guidare efficacemente i propri collaboratori. In questo modo si garantisce che la produzione sia priva di problemi e complicazioni che potrebbero ostacolarla.

Per tutti i professionisti del mondo dei videogiochi che desiderano ottenere una buona preparazione in materia di leadership e gestione aziendale, TECH ha ideato il seguente programma, con un elevato contenuto pratico di metodologie innovative e conoscenze utili per gestire, coordinare e guidare con successo grandi team per lo sviluppo di videogiochi.

Questa qualifica prevede inoltre la possibilità di studiare interamente online, il che consente agli studenti di avere accesso al materiale didattico completo e di adattare i propri studi ai propri interessi e impegni personali o professionali.

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

- ◆ Analisi e composizione globale del consumatore: comprenderlo, sapere cosa vuole e offrirgli soluzioni
- ◆ Diverse metodologie con cui effettuare una solida analisi del mercato, prestando particolare attenzione alla figura dell'acquirente
- ◆ Risorse e tecniche che aiutano lo studente a diventare più autonomo al termine del Corso Universitario
- ◆ Una proposta didattica efficace che garantisce che lo studente acquisisca le competenze e le abilità fondamentali per la gestione aziendale della creatività
- ◆ Assistenza specializzata da parte di un team di esperti del settore
- ◆ Completa flessibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con connessione a Internet



*Grazie alle conoscenze che acquisirai in questo Corso Universitario di TECH diventerai un grande leader per tutti i tuoi team di lavoro"*

“

*Vedrai accrescere le tue prospettive di carriera grazie alla specializzazione in Gestione di Imprese Creative”*

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.

*Se pensi di poter diventare il prossimo CEO di Nintendo, Sony o Xbox, sei nel posto giusto per iniziare il tuo percorso di successo.*

*Iscriviti subito a questo Corso Universitario in Gestione di Imprese Creative e non perdere l'opportunità di diventare una figura di spicco del settore.*



# 02 Obiettivi

Il Corso Universitario in Gestione di Imprese Creative di TECH insegna agli studenti le basi più importanti per la leadership e il coordinamento in settori altamente creativi come quello dei videogiochi. Lo studente apprenderà tramite vari argomenti le metodologie più moderne con cui raggiungere i propri obiettivi professionali. TECH garantisce la qualità e la competitività delle sue qualifiche grazie a obiettivi ben definiti e ben delineati.







“

*I tuoi obiettivi professionali sono allineati con quelli di TECH: sfruttare appieno il tuo potenziale e diventare il miglior leader nell'industria dei videogiochi"*



## Obiettivi generali

- ◆ Comprendere l'importanza del cliente come figura centrale di ogni strategia aziendale
- ◆ Insegnare come affrontare le sfide e le decisioni aziendali che gli studenti dovranno sostenere in futuro
- ◆ Fornire strumenti e metodologie utili con cui lo studente possa distinguersi nel mercato del lavoro
- ◆ Dare agli studenti la possibilità di essere proattivi e autonomi
- ◆ Conoscere le strategie con cui gestire efficacemente le esigenze dei clienti
- ◆ Fornire le più recenti risorse e tecniche di ricerca per l'apprendimento futuro





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Esaminare il contesto attuale in cui opera l'utente e capire come è cambiato negli ultimi tempi
- ◆ Trattare le diverse strategie che possono essere utilizzate per soddisfare le esigenze di un utente di questo tipo
- ◆ Saper implementare le diverse strategie e metodologie del programma nell'industria creativa
- ◆ Preparare lo studente a una leadership efficace ed efficiente di un'azienda di design creativo

“

*Imparerai a porre il cliente al centro della strategia aziendale, guadagnando la reputazione e la fiducia del tuo pubblico di riferimento”*

# 03

## Direzione del corso

Il personale docente incaricato della realizzazione di questo Corso Universitario in Gestione di Imprese Creative di TECH ha maturato un'ampia esperienza a capo di numerosi enti nel campo della creatività, per cui le loro competenze e il loro know-how professionale garantiscono la qualità dei contenuti insegnati. Gli studenti saranno affiancati da esperti che li guideranno nel loro percorso verso il successo professionale, con contenuti all'avanguardia che li distingueranno a livello personale e professionale.





“

*Hai a disposizione dei veri professionisti della gestione creativa d'impresa che non esiteranno ad aiutarti in tutto ciò di cui hai bisogno"*

## 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 celluloidi 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

## Personale docente

### Dott.ssa Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Ricercatrice e sociologa della moda e delle tendenze presso l'ISEM Fashion Business School
- ◆ Professoressa di materie riguardanti il lusso e la moda in diverse Università, Master e Business School
- ◆ Esperta in Trend Forecasting e Customer Insight
- ◆ Sociologa ed economista proveniente dall'Università di Salamanca
- ◆ Executive Master in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM Fashion Business School
- ◆ Programma di Innovazione Sociale, Sostenibilità e Reputazione delle aziende di moda svolto presso l'ISEM
- ◆ Dottoranda in Creatività Applicata presso l'Università di Navarra





# 04

## Struttura e contenuti

Il modulo didattico che compone questo programma è suddiviso in 10 argomenti. Questi includono tutto il materiale didattico in modo lineare e chiaro, supportato da una moltitudine di esempi pratici, casi reali e risorse audiovisive in modo che lo studio sia agevole ma efficace per lo studente. Lo studente apprenderà aspetti quali il contesto attuale degli utenti, la centralità dell'uomo, il *design thinking*, l'intuizione dell'utente e i diversi archetipi di acquirenti.



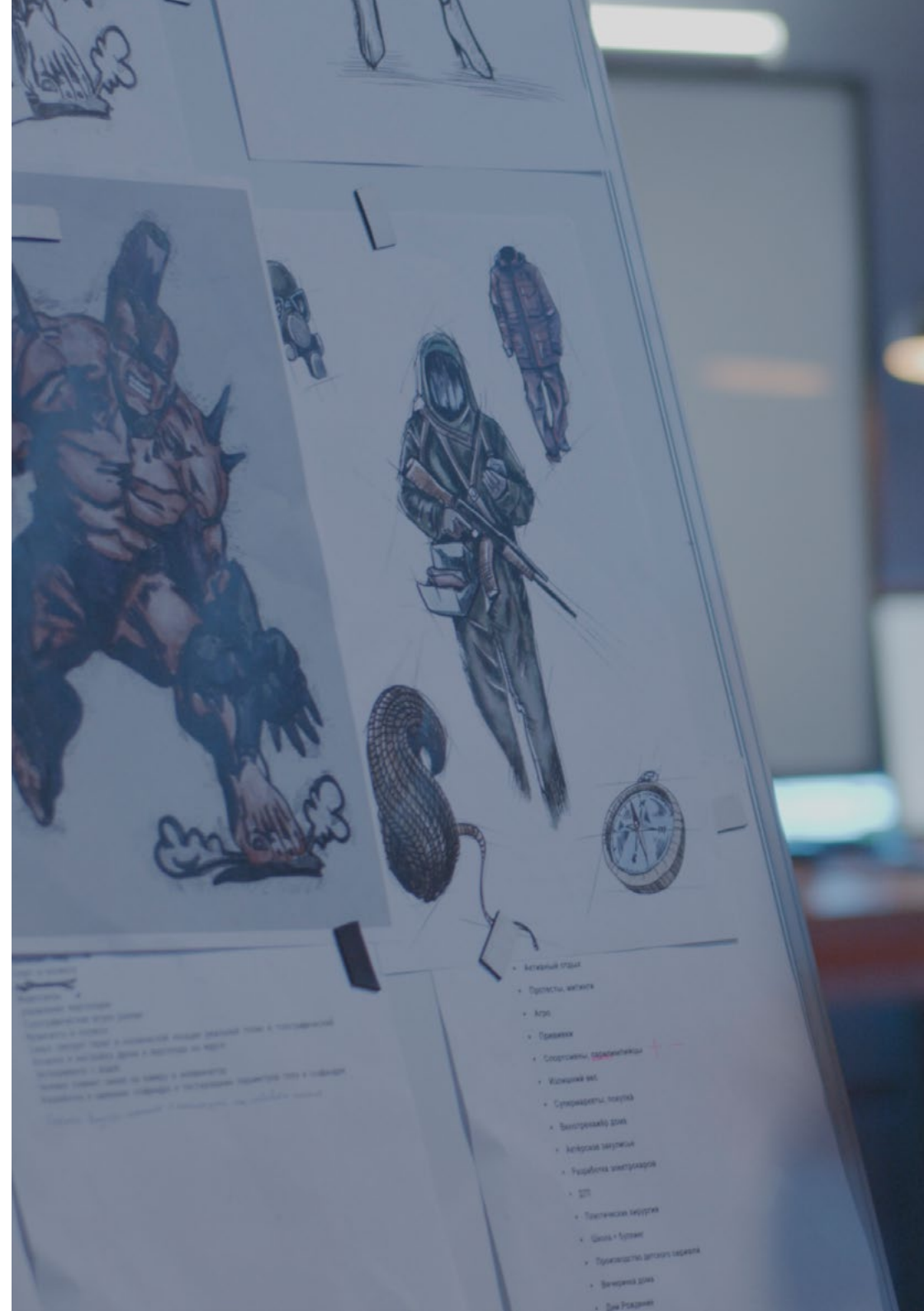


“

*Con tutto questo materiale didattico di alta qualità non ci sarà nessun aspetto che sfuggirà alla tua leadership e alla gestione delle aziende di videogiochi”*

## Modulo 1. Gestione di Imprese Creative

- 1.1. L'utente nel contesto attuale
  - 1.1.1. Il cambiamento del consumatore negli ultimi tempi
  - 1.1.2. L'importanza della ricerca
  - 1.1.3. Analisi dei trend
- 1.2. Strategia con la persona al centro
  - 1.2.1. La strategia *Human Centric*
  - 1.2.2. Concetti chiave e benefici dell'essere *Human Centric*
  - 1.2.3. Casi di successo
- 1.3. Il dato nella strategia *Human Centric*
  - 1.3.1. Il dato nella strategia *Human Centric*
  - 1.3.2. Il valore del dato
  - 1.3.3. Vista a 360° del cliente
- 1.4. Attuazione della strategia *Human Centric* nell'industria creativa
  - 1.4.1. Trasformazione dell'informazione dispersa nelle conoscenze del cliente
  - 1.4.2. Analisi delle opportunità
  - 1.4.3. Strategie e iniziative di massimizzazione
- 1.5. Metodologia *Human Centric*
  - 1.5.1. Dalla ricerca al prototipo
  - 1.5.2. Modello del doppio diamante: processo e fasi
  - 1.5.3. Strumenti
- 1.6. *Design Thinking*
  - 1.6.1. Il *design thinking*
  - 1.6.2. Metodologia
  - 1.6.3. Tecniche e strumenti di *design thinking*





- 1.7. Il posizionamento del brand nella mente del consumatore
  - 1.7.1. L'analisi del posizionamento
  - 1.7.2. Tipologia
  - 1.7.3. Metodologia e strumenti
- 1.8. *User Insight* nelle imprese creative
  - 1.8.1. Gli *Insight* e la loro importanza
  - 1.8.2. *Customer journey* e l'importanza del *journey map*
  - 1.8.3. Tecniche di indagine
- 1.9. Il profilo degli utenti (archetipi e *buyer persona*)
  - 1.9.1. Archetipi
  - 1.9.2. *Buyer persona*
  - 1.9.3. Metodologia di analisi
- 1.10. Risorse e tecniche di indagine
  - 1.10.1. Tecniche in contesto
  - 1.10.2. Tecniche di visualizzazione e creazione
  - 1.10.3. Tecniche di contrasti di voci

“

*Meriti di occupare un ruolo molto più importante nel tuo settore di lavoro. La presente qualifica di TECH ti permetterà di realizzare finalmente questo sogno"*

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.

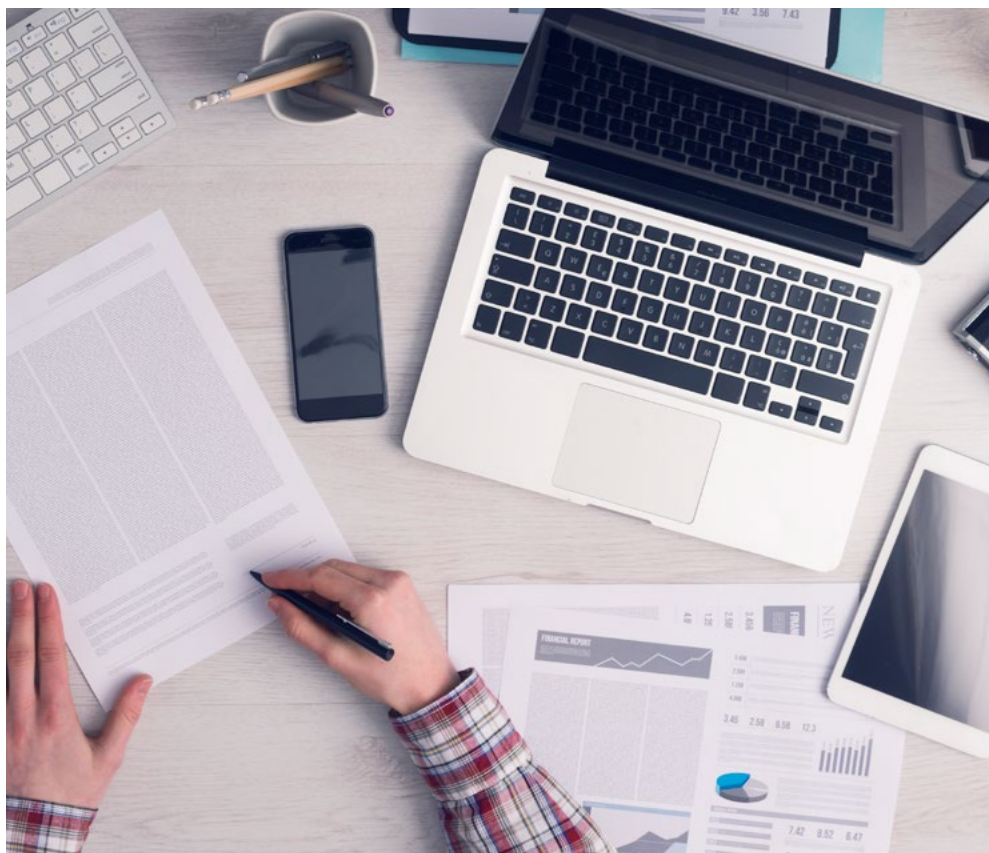
“

*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

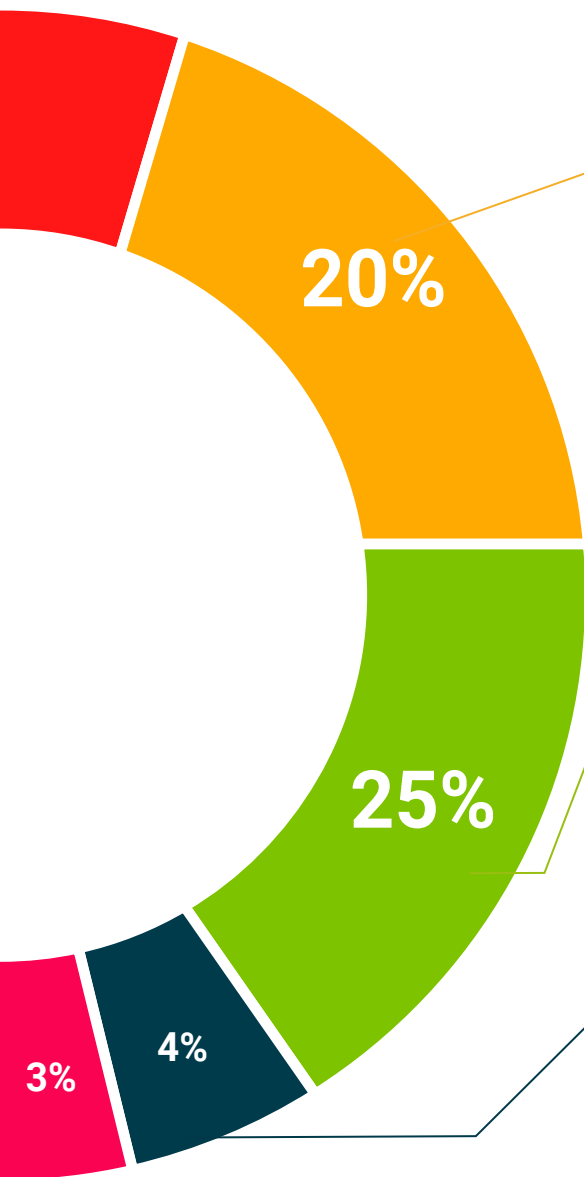
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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 di Imprese Creative 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 di Imprese 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** 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 Gestione di Imprese Creative**

N. di 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 di Imprese  
Creative

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

# Corso Universitario

## Gestione di Imprese Creative

