

Corso Universitario

Produzione e Pitching di Videogiochi 3D



Corso Universitario Produzione e Pitching di Videogiochi 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: **TECH** Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

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

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

In molte occasioni, avere una buona idea non è sufficiente a garantire il successo del progetto di un videogioco, poiché la sua produzione richiede un investimento di capitale umano ed economico che può essere assunto, nella maggior parte dei casi, solo da grandi aziende. Per questo motivo, la gestione delle strategie di *Pitching* diventa un requisito fondamentale per i creativi di questo settore, che potranno sviluppare grazie a questo programma molto completo e dinamico. Si tratta di un programma multidisciplinare e 100% online con il quale gli studenti potranno perfezionare le loro competenze nella creazione di proposte di gioco interessanti e accurate nel corso di 150 ore con i migliori contenuti teorici, pratici e complementari. Un'opportunità accademica unica per diventare un professionista esperto nella produzione di videogiochi con grandi aspettative per il futuro.



“

Il miglior programma per specializzarti nella produzione e nel pitching di progetti di videogiochi 100% online e in sole 6 settimane"

Nel corso della storia dell'industria dei videogiochi, sono emerse diverse idee innovative e creative che però non hanno avuto successo a causa della mancanza di supporto commerciale. *Insane*, della ormai scomparsa THQ, *Streets of Rage* di Crackdown o *Silent Hills* di PlayStation sono esempi di titoli che non hanno mai visto la luce nonostante la qualità dei loro contenuti. Per questo motivo, e di fronte all'aumento della concorrenza, una perfetta padronanza delle strategie di *Pitching* è diventata un requisito fondamentale per i professionisti del settore.

Le proposte di gioco che presentino in modo accurato, completo e interessante tutte le informazioni sul progetto hanno maggiori possibilità di successo rispetto a quelle che non investono il tempo necessario per preparare tale documento. Per raggiungere questo obiettivo, è necessario conoscere le diverse aree che include e le loro specifiche, cosa che lo studente sarà in grado di fare con questo Corso Universitario.

Si tratta di una specializzazione che approfondisce i diversi aspetti dell'analisi produttiva: dalle caratteristiche della metodologia a cascata e della casistica dei piani di lavoro, alla preparazione di relazioni post-mortem per i progetti. Inoltre, potrà analizzare le strategie più efficaci per la ricerca di investimenti così come le buone pratiche di produzione.

Tutto questo grazie un corso di 150 ore che presenta i migliori contenuti teorici, pratici e complementari in un formato comodo e accessibile 100% online. Si tratta quindi di un'opportunità accademica unica per ampliare le proprie conoscenze, perfezionare le proprie competenze professionali e diventare uno specialista del *Pitching* in meno di 6 settimane e sotto la guida di veri esperti del settore del *Gaming*.

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 sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare attenzione sulla modellazione e sull'animazione 3D in ambienti virtuali
- ◆ 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



*Un programma che ti
permetterà di lavorare alla
definizione di piani di studio
per profili con poca esperienza
attraverso i migliori contenuti
teorici, pratici e aggiuntivi"*

“

Imparerai a valutare lo sforzo, il tempo e la realtà dei tuoi progetti, in modo da avere sempre un margine d'azione in caso di problemi di qualsiasi tipo"

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche 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 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 sei alla ricerca di una qualifica con cui approfondire le diverse metodologie agili nello sviluppo di videogiochi, questo programma ha tutto ciò che stai cercando, e anche molto più.

Si approfondiranno i diversi problemi che possono sorgere nella produzione di videogiochi, nonché le soluzioni più efficaci e vantaggiose per ciascuno di essi.



02 Obiettivi

Il successo di un progetto *Gaming* può dipendere in larga misura dalla qualità della sua proposta di gioco. Per questo motivo, TECH e il suo team di esperti hanno deciso di sviluppare questo programma molto completo, con l'obiettivo di fornire agli studenti una conoscenza dettagliata delle diverse aree di produzione per essere in grado di preparare *Pitching* completi, dinamici e interessanti che convincano le società di investimento. A tal fine, avranno a disposizione le informazioni più recenti ed esaustive, nonché i migliori strumenti accademici che faciliteranno l'ampliamento delle loro conoscenze in modo garantito e in meno di 6 settimane.



“

Imparerai a calcolare con precisione i costi di produzione di un progetto in base alle risorse umane, ai requisiti tecnologici e di licenza e ai costi di sviluppo esterni”



Obiettivi generali

- ◆ Sviluppare la metodologia Scrum e *Agile* applicata ai videogiochi al fine di gestire progetti
- ◆ Stabilire un sistema di calcolo dell'impegno sotto forma di stime basate sulle ore
- ◆ Generare materiale per presentare il progetto agli investitori

“ *Studierai le principali strategie di analisi della concorrenza, in modo da conoscere perfettamente i tuoi diretti concorrenti e poter 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 leadership del progetto
- ◆ Sviluppare un quadro sostenibile per l'intero team
- ◆ Anticipare le esigenze delle Risorse Umane nella produzione e per l'elaborazione di una stima dei costi di base del personale
- ◆ Effettuare un'analisi preventiva per ottenere informazioni chiave per la comunicazione sui valori più importanti del nostro progetto
- ◆ Sostenere le argomentazioni di vendita e di finanziamento del progetto con cifre che dimostrino la potenziale solvibilità del progetto
- ◆ Determinare i passi necessari per contattare *Publishers* e investitori

03

Direzione del corso

Una delle priorità di TECH nella progettazione dei suoi corsi è la creazione di un personale docente che conosca bene l'area in cui si sviluppa il programma. Per la ideazione di questo Corso Universitario è stato quindi selezionato un gruppo di professionisti del settore della produzione di videogiochi con una vasta esperienza lavorativa nella gestione di progetti di gamification per grandi aziende. Sono inoltre specialisti in attività, quindi conoscono nel dettaglio il contesto lavorativo attuale, aspetti che si rispecchieranno nella completezza e nella precisione con cui è stato progettato il programma.

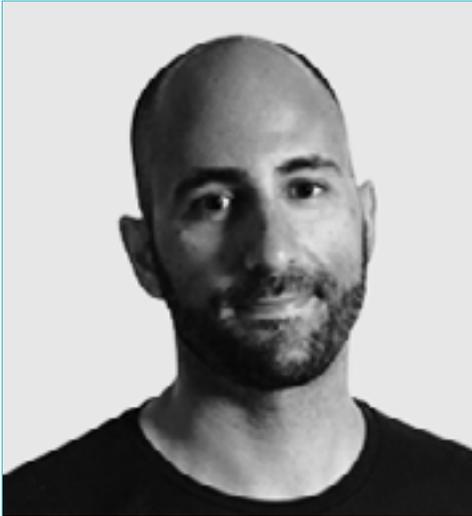




“

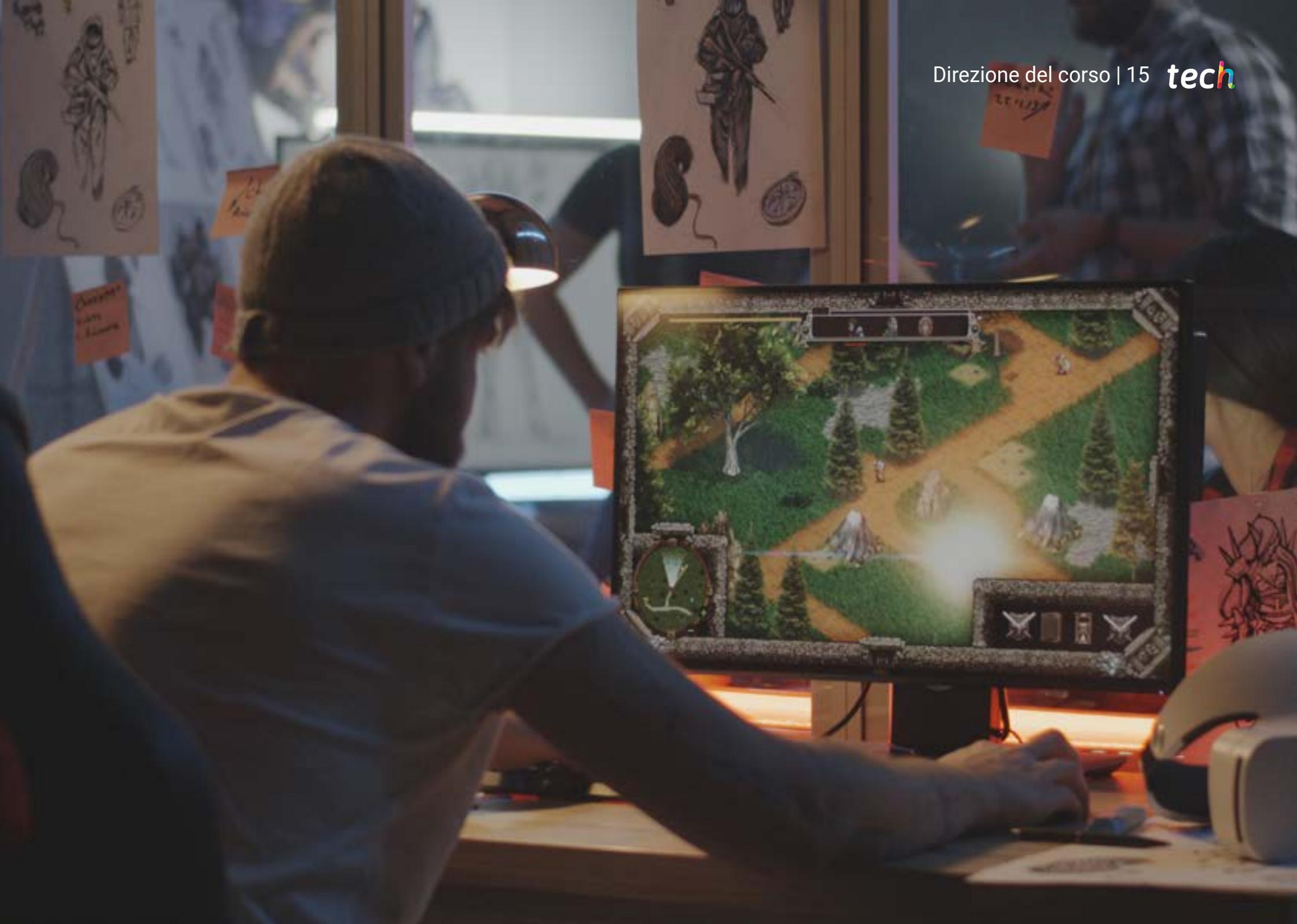
Un team di professionisti del settore del gioco ti affiancherà durante il programma, fornendoti i migliori contenuti teorici, pratici e complementari”

Direzione



Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Direttore di Ingegneria e Design di Gamification presso 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 Video Game Design
- ♦ Membro del Consiglio Assessore di Nima World



04

Struttura e contenuti

TECH ha incluso in questo Corso Universitario di 150 ore i migliori contenuti teorici, pratici e complementari. Si tratta di video di approfondimento, articoli di ricerca, sintesi dinamiche, ulteriori letture ed esercizi di autoconsapevolezza. Di conseguenza, gli studenti potranno approfondire i diversi aspetti del programma di studio in modo personalizzato. Inoltre, tutto il materiale sarà disponibile sul Global Campus fin dall'inizio del programma, permettendo di organizzare la propria esperienza accademica per trarne il massimo beneficio.



“

Una specializzazione molto personalizzata, ai in linea con le diverse esigenze di ciascun studente, ma pensata per superare tutte le loro aspettative"

Modulo 1. Produzione e finanziamento di Videogiochi

- 1.1. Produzione in videogiochi
 - 1.1.1. Metodologie a cascata
 - 1.1.2. Casi di studio sulla mancanza di gestione del progetto e sull'assenza di un piano di lavoro
 - 1.1.3. Conseguenze della mancanza di un reparto di produzione nell'industria dei videogiochi
- 1.2. Il 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 di formazione 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 impegno, tempo 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, punti chiave 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 delle funzionalità e dei contenuti chiave: ordine e necessità per reparto
 - 1.5.3. Accorpamento di funzionalità e contenuti in produzione per formare i deliverable (prototipi funzionali)
- 1.6. Buone pratiche nella produzione di videogiochi
 - 1.6.1. Riunioni, *Daylies*, *Weekly Meeting*, riunioni di fine *sprint*, riunioni di verifica dei risultati delle milestone ALFA, BETA e RELEASE
 - 1.6.2. Misura 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 in produzione
 - 1.7.1. Analisi preliminare 1: esame della situazione di mercato
 - 1.7.2. Analisi preliminare 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. Spese per lo sviluppo esterno
- 1.9. Ricerca di investimenti
 - 1.9.1. Tipi di inverter
 - 1.9.2. Sommario esecutivo
 - 1.9.3. *Pitch Deck*
 - 1.9.4. *Publisher*
 - 1.9.5. Autofinanziamento
- 1.10. Elaborazione di *Post Mortem* dei progetti
 - 1.10.1. Processo di elaborazione del *Post Mortem* in azienda
 - 1.10.2. Analisi dei punti di forza 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 questo programma completo ed esaustivo potrai padroneggiare Scrum e Agile in sole 6 settimane. Te la senti di farlo?”

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 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 più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

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

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 pagando un costo aggiuntivo.

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

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Produzione e Pitching
di Videogiochi 3D

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

Corso Universitario

Produzione e Pitching di Videogiochi 3D

