

# Corso Universitario Trasformazione Digitale e Innovazione nelle Industrie Creative





## Corso Universitario Trasformazione Digitale e Innovazione nelle 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.techtitude.com/it/videogiochi/corso-universitario/trasformazione-digitale-innovazione-industrie-creative](http://www.techtitude.com/it/videogiochi/corso-universitario/trasformazione-digitale-innovazione-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

I videogiochi sono prevalentemente digitali, quindi le aziende che si dedicano alla loro creazione devono disporre di un'infrastruttura altamente sviluppata e di una conoscenza di tutto ciò che comporta il contesto digitale. Ciò include il saper utilizzare la tecnologia *blockchain*, i *big data* e l'intelligenza artificiale, nonché altri elementi tecnologici che, in un modo o nell'altro, hanno trovato impiego nel mondo dei videogiochi. In risposta a questa esigenza di istruzione specializzata e tecnologica sugli ultimi progressi e sviluppi, TECH ha elaborato questo programma in cui gli studenti esploreranno in modo approfondito le ultime tecnologie e le metodologie più avanzate.





“

*Specializzandoti in tecnologie come i big data o l'intelligenza artificiale avrai un vantaggio competitivo in un settore in cui questi progressi sono essenziali”*

La rivoluzione tecnologica portata dal mondo digitale ha fatto sì che una moltitudine di settori prosperasse sotto la protezione di nuove tipologie di intrattenimento. Uno dei settori più floridi in questo senso è stato quello dei videogiochi, che nel corso dei decenni ha conosciuto una crescita esponenziale e gigantesca, tanto da arrivare a influenzare in modo determinante l'economia e la cultura delle società.

Essendo un settore tecnologico particolarmente rilevante e altamente competitivo, è costante la richiesta di professionisti con conoscenze avanzate nelle innovazioni più all'avanguardia. Il mondo dei videogiochi può beneficiare dei più recenti progressi tecnologici come l'intelligenza artificiale o i big data, utili per migliorare l'esperienza dell'utente.

TECH ha quindi preparato questa qualifica completa che riunisce i principali fattori della trasformazione digitale di questo decennio e che può essere estremamente utile per i professionisti dei videogiochi alla ricerca di modi creativi per applicarne l'uso nel campo dell'intrattenimento digitale.

Un Corso Universitario che ha la particolarità di essere completamente online, il che rappresenta un vantaggio per lo studente che non deve adattarsi a orari fissi prestabiliti o frequentare lezioni in presenza di alcun tipo.

Questo **Corso Universitario in Trasformazione Digitale e Innovazione nelle Industrie Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo dei concetti e degli aspetti più importanti della trasformazione digitale oggi
- ◆ Preparazione all'integrazione delle proprie conoscenze in ambienti reali ed esempi pratici
- ◆ Ampliare le capacità e le competenze trasversali dello studente al fine di valorizzare il suo profilo professionale
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per effettuare un processo di trasformazione digitale con particolare attenzione all'aspetto creativo e innovativo



*Unisciti alla rivoluzione digitale del settore dei videogiochi con le ultime novità tecnologiche del mercato"*

“

*Negli ultimi anni, la blockchain è stata una risorsa importante per una nicchia non sfruttata di videogiochi con un grande potenziale di crescita”*

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 ai big data sarai in grado di raccogliere dati da migliaia di utenti, capire come giocano e adattarti alle loro richieste per migliorare la loro percezione del titolo che stanno giocando.*

*Sei consapevole della rivoluzione che l'intelligenza artificiale può apportare alla narrazione dei videogiochi. Scoprine tutti i dettagli in questo Corso Universitario.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questa qualifica è quello di istruire gli studenti sui più importanti sviluppi della trasformazione digitale e dell'innovazione nelle industrie creative, con particolare attenzione alla loro possibile applicazione ai videogiochi. Per mezzo di una serie di obiettivi prefissati, si garantisce allo studente l'acquisizione di una serie di conoscenze e competenze concrete che gli serviranno per avanzare a livello professionale nel mondo dell'industria dell'intrattenimento digitale.





“

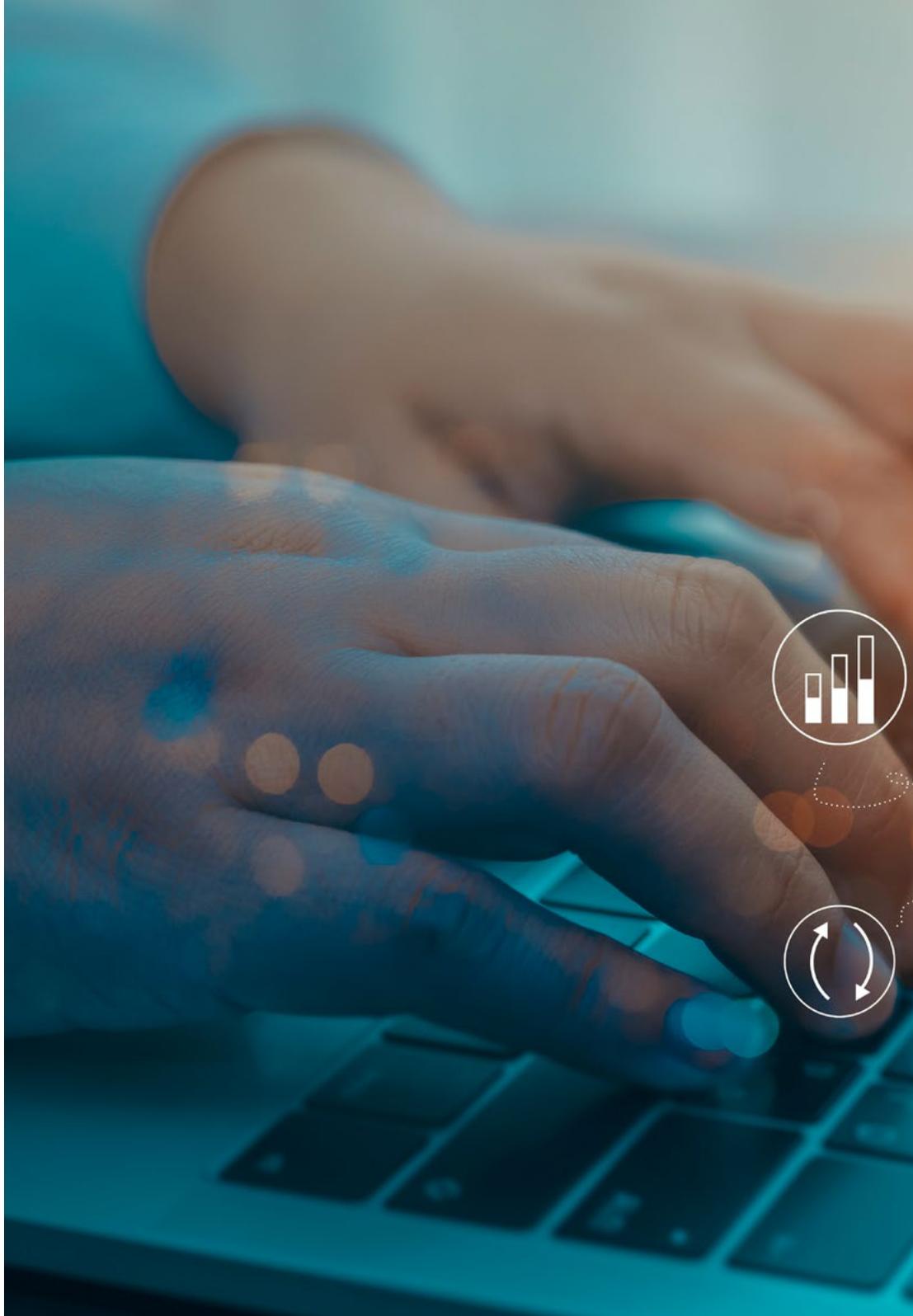
*Grazie alle conoscenze che acquisirai in questo Corso Universitario potrai dare un tocco di professionalità innovativa al tuo curriculum personale"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere in prima persona quali sono i migliori strumenti e processi attuali per la trasformazione digitale
- ◆ Comprendere come la creatività e l'innovazione siano diventate i motori economici della trasformazione digitale
- ◆ Preparare gli studenti all'applicazione delle attuali metodologie di trasformazione digitale con cui innovare e distinguersi
- ◆ Aiutare lo studente ad acquisire le competenze necessarie per sviluppare e affinare il suo profilo professionale sia negli ambienti aziendali che nell'imprenditoria
- ◆ 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
- ◆ Gestire il processo di creazione e implementazione di idee creative per la trasformazione digitale delle aziende
- ◆ Utilizzare e gestire le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumenti di apprendimento e di scambio di esperienze nel campo di studio





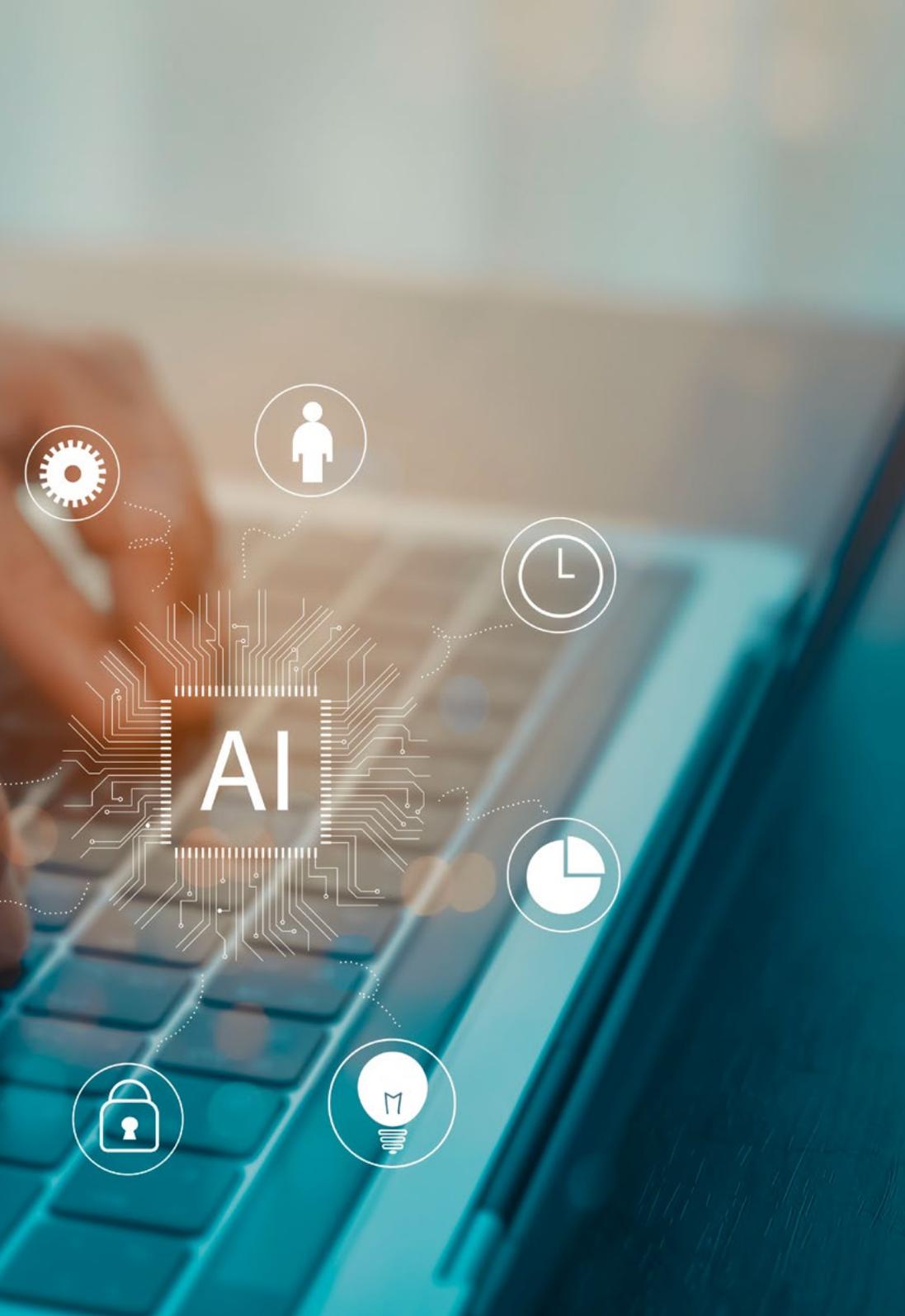
## Obiettivi specifici

---

- ◆ Approfondire il futuro digitale dell'industria creativa e come affrontare i possibili cambiamenti che potrebbero emergere
- ◆ Comprendere che la trasformazione digitale è un processo continuo ed evolutivo che deve essere in costante movimento
- ◆ Istruire all'applicazione in ambienti creativi di nuove tecnologie come l'intelligenza artificiale, la *Blockchain*, i *Big Data* o la robotica
- ◆ Ampliare la conoscenza di nuovi modelli di business basati su marketing, fornitura di servizi e comunità

“

*Potrai fare un salto di qualità professionale grazie all'applicazione efficace delle ultime tecnologie nel campo dei videogiochi”*



# 03

## Direzione del corso

Il Corso Universitario in Trasformazione Digitale e Innovazione nelle Industrie Creative riunisce un personale docente con una profonda esperienza non solo nel campo dell'innovazione in sé, ma anche nell'uso e nell'applicazione di tecnologie all'avanguardia in vari settori dell'industria creativa. Lo studente riceve così consigli e insegnamenti da professionisti che hanno già messo in pratica il materiale didattico fornito, dimostrandone l'efficacia e l'adattamento ai tempi attuali.





“

*Con l'aiuto dei professionisti di TECH  
potrai avanzare a livello professionale  
nel mondo dei videogiochi"*

## 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

In questo programma di TECH, gli studenti apprenderanno diverse tematiche come big data, blockchain, transmedia, differenti ecosistemi per promuovere l'imprenditorialità digitale, nuovi modelli di business freemium e premium, oltre a metodologie diverse e innovative per promuovere la creatività e l'innovazione nel contesto delle industrie creative come quella dei videogiochi. Una qualifica che senza dubbio permetterà agli studenti di distinguersi per le loro conoscenze specialistiche e uniche.



# BIG DATA

“

*Grazie a pochi argomenti di materiale elaborato, sarai in grado di padroneggiare le principali nuove tecnologie che regoleranno gli ambienti di sviluppo dei videogiochi nei prossimi anni”*

## Modulo 1. Trasformazione Digitale nell'Industria Creativa

- 1.1. *Digital Future* dell'Industria Creativa
  - 1.1.1. La trasformazione digitale
  - 1.1.2. Situazione del settore e ottica comparativa
  - 1.1.3. Sfide in ottica futura
- 1.2. Quarta rivoluzione industriale
  - 1.2.1. Rivoluzione industriale
  - 1.2.2. Applicazioni
  - 1.2.3. Impatti
- 1.3. Abilitatori digitali per la crescita
  - 1.3.1. Effettività operativa, accelerazione e miglioramento
  - 1.3.2. Trasformazione Digitale Continua
  - 1.3.3. Soluzioni e servizi per le industrie creative
- 1.4. L'applicazione dei *big data* nell'impresa
  - 1.4.1. Il valore del dato
  - 1.4.2. Il dato nel processo decisionale
  - 1.4.3. *Data Driven Companies*
- 1.5. Tecnologia cognitiva
  - 1.5.1. Intelligenza Artificiale e Digital Interaction
  - 1.5.2. IoT e Robotica
  - 1.5.3. Altre pratiche digitali
- 1.6. Utilizzi e applicazione della tecnologia *blockchain*
  - 1.6.1. *Blockchain*
  - 1.6.2. Valore per il settore delle Industrie Creative
  - 1.6.3. Versatilità delle transazioni
- 1.7. L'Omnicanalità e lo sviluppo del transmedia
  - 1.7.1. Impatto nel settore
  - 1.7.2. Analisi della sfida
  - 1.7.3. Evoluzione





- 1.8. Ecosistemi di imprenditorialità
  - 1.8.1. Il ruolo dell'innovazione e il venture capital
  - 1.8.2. L'ecosistema *start-up* e gli agenti che lo compongono
  - 1.8.3. Come massimizzare la relazione tra il soggetto creativo e le *start-up*?
- 1.9. Nuovi modelli di business dirompenti
  - 1.9.1. Basato sulla commercializzazione (piattaforme e *marketplace*)
  - 1.9.2. Basato sulla prestazione dei servizi (modelli *freemium*, *premium* o ad abbonamento)
  - 1.9.3. Basato sulle comunità (dal *crowdfunding*, Social Network o blog)
- 1.10. Metodologie per promuovere la cultura dell'innovazione nell'industria creativa
  - 1.10.1. Strategia di innovazione del blue ocean
  - 1.10.2. Strategia di innovazione *lean Startup*
  - 1.10.3. Strategia di innovazione Agile

“

*Un Corso Universitario che ti dà l'opportunità di crescere in un settore desideroso di avere professionisti come te”*

# 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

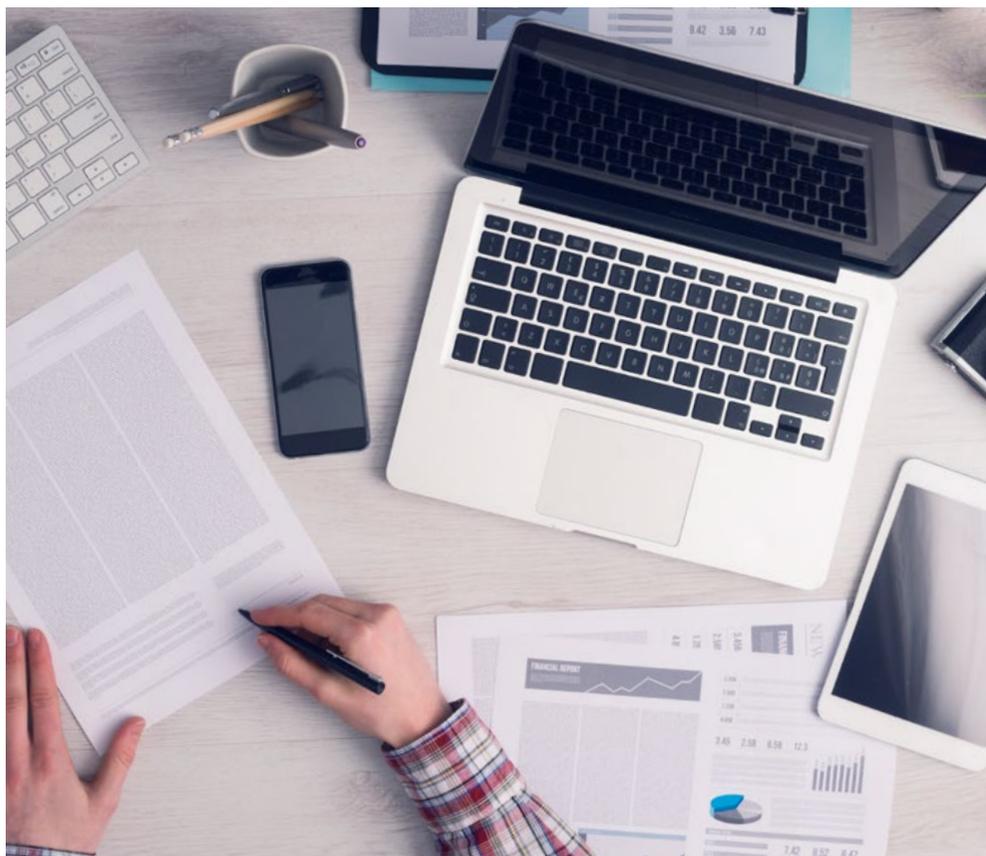
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*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

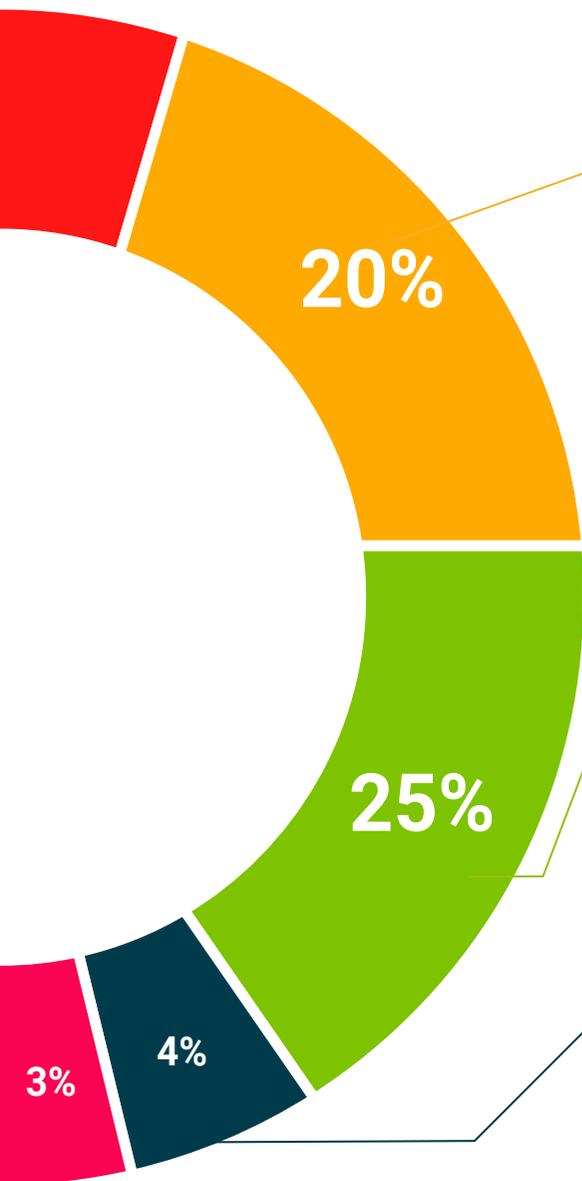
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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 Trasformazione Digitale e Innovazione nelle 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 Trasformazione Digitale e Innovazione nelle 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** 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 Trasformazione Digitale e Innovazione nelle 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**  
Trasformazione Digitale  
e Innovazione nelle  
Industrie Creative

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

# Corso Universitario Trasformazione Digitale e Innovazione nelle Industrie Creative

