

Esperto Universitario

Creazione e Gestione di Imprese di Videogiochi





Esperto Universitario Creazione e Gestione di Imprese di Videogiochi

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-creazione-gestione-imprese-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Esistono molte aziende dedicate alla produzione di videogiochi. Sebbene inizialmente fossero poche, non ci è voluto molto affinché si espandessero, dato che il mercato è in costante crescita. Imparare a creare e gestire aziende in questo settore aprirà molte porte nel mercato del lavoro. Grazie a questa qualifica, il professionista acquisirà le conoscenze necessarie a svolgere un'attività lavorativa di successo ed entrare così in uno dei settori che attualmente spicca sugli altri. Grazie a insegnanti altamente qualificati ed esperti, alla metodologia online e a un programma molto completo, raggiungere gli obiettivi proposti sarà arricchente e vantaggioso.



“

Diventerai un esperto in un settore emergente, che si evolve giorno per giorno ad una velocità vertiginosa. Grazie a diverse competenze di gestione e di marketing, potrai raggiungere i tuoi obiettivi"

I videogiochi sono sempre più importanti nella società. Qualche anno fa era impensabile che un gioco potesse offrire così tanti lavori diversi, dalla creazione allo sviluppo e al marketing. Per creare un'azienda in questo settore, è necessario studiare ciò che è presente sul mercato e offrire una proposta di valore, sapendo chi saranno i principali utenti.

Ragion per cui questo Esperto Universitario di TECH è stato progettato per fare in modo che gli studenti imparino a creare e gestire Imprese di Videogiochi. Seguendo un programma preparato da professionisti, lo studente apprenderà i punti da affrontare per sviluppare un'azienda in questo settore. Il processo di produzione di un gioco digitale prevede diverse fasi, e per questo è importante la presenza di una persona esperta che gestisca l'azienda.

Il personale docente di questo corso è altamente qualificato. Possiedono una vasta esperienza nel settore, che aiuterà lo studente ad acquisire le competenze necessarie a creare un'azienda o gestirla in modo ottimale. Il programma inoltre è stato strutturato conforme a un ordine mirato a fornire i concetti più importanti per raggiungere gli obiettivi proposti.

Questo corso si basa su una serie di innovazioni nel mondo dell'insegnamento. Una di queste è la sua metodologia *Relearning*, approvata da diversi professionisti, che consiste nella ripetizione dei concetti chiave da parte dell'insegnante e non dello studente come siamo abituati a fare. È dimostrato che questa tecnica innovativa consente di ottenere risultati finali più redditizi. Vale la pena sottolineare anche il formato online di questo Esperto Universitario, che consentirà agli studenti di prepararsi per la loro futura carriera quando, come e dove vogliono, tralasciando altri impegni nella loro vita personale e professionale.

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

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Direzione di Imprese di Videogiochi
- ◆ 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
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Non ci sono scuse per non iscriversi a questa qualifica. TECH ti offre la possibilità di organizzare i tuoi studi in modo da poterli combinare con altri aspetti della tua vita"

“

L'innovazione è un aspetto molto importante per le aziende di questo settore. Grazie a essa, possono distinguersi e fare la differenza. Scopri come ottenere questa distinzione nel corso dei moduli di questo Esperto Universitario"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato 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.

Attraverso il Relearning, l'insegnante ti aiuterà a comprendere i concetti più importanti per svolgere le funzioni pertinenti nel tuo futuro professionale.

Guidare grandi aziende che sono punti di riferimento nel mondo dei videogiochi e partecipare alla loro crescita.



02 Obiettivi

Grazie agli obiettivi fissati da questa specializzazione, lo studente acquisirà le nozioni più avanzate per la creazione e la gestione di aziende di videogiochi. Questi sono suddivisi in: obiettivi generali, validi per l'intero programma, e obiettivi specifici, che evidenziano le particolarità più rilevanti di ciascun modulo. Attraverso di essi lo studente potrà sviluppare e padroneggiare diverse aree e competenze nell'ambito della gestione dei progetti, dell'innovazione e della creazione di aziende nel campo dei giochi digitali.





“

Approfondisci il funzionamento di un'azienda dedicata ai videogiochi attraverso gli obiettivi proposti da questo programma"



Obiettivi generali

- ◆ Creare strategie per l'industria
- ◆ Conoscere a fondo e ideare progetti di videogiochi
- ◆ Elaborare strategie orientate al videogioco
- ◆ Padroneggiare le aree funzionali delle aziende operanti nel settore dei videogiochi
- ◆ Imparare in modo approfondito come creare aziende orientate al mercato dei videogiochi
- ◆ Conoscere a fondo l'impatto sulla gestione dei progetti e sulla leadership dei team





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione di Aziende Videoludiche

- ◆ Avere un'ampia conoscenza degli elementi principali per la creazione di aziende che possano affermarsi nel mercato dei videogiochi

Modulo 2. Gestione dei progetti

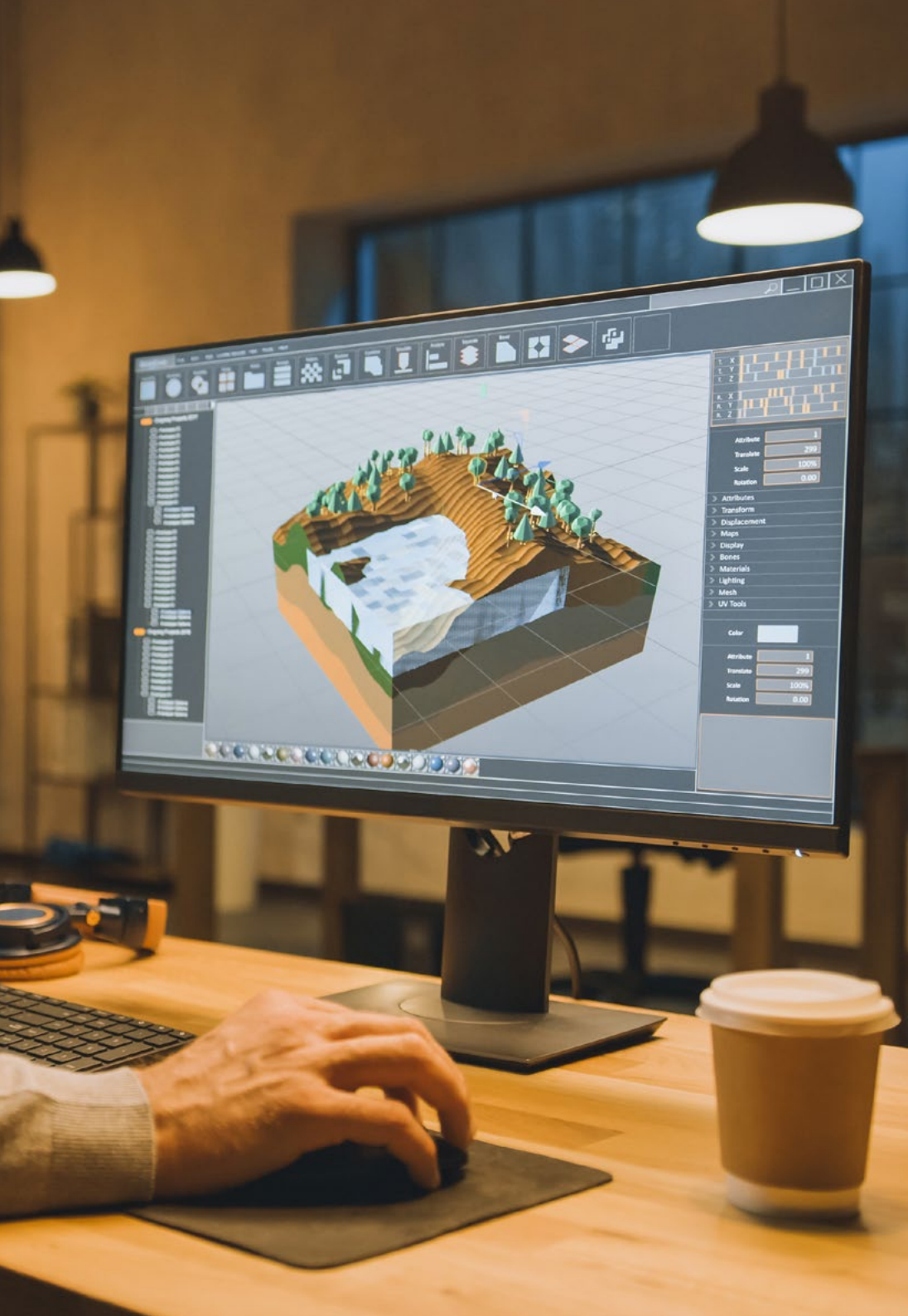
- ◆ Conoscere in modo dettagliato il funzionamento e la gestione dei progetti

Modulo 3. Innovazione

- ◆ Studiare in modo esaustivo gli elementi principali per lo sviluppo di soluzioni innovative e valide per diversi servizi e prodotti videoludici

“

I nostri strumenti ti aiuteranno e ti accompagneranno lungo l'intero percorso di studi per raggiungere i tuoi obiettivi"



03

Direzione del corso

Grazie al personale docente di questo Esperto Universitario, lo studente apprenderà e conoscerà le nozioni rilevanti applicate alla Creazione e alla Gestione di Imprese di Videogiochi. Tra questi è possibile trovare grandi professionisti del settore, che hanno alle spalle successi professionali che sono, a loro volta, garanzia della loro professionalità. Faranno del loro meglio per istruire lo studente attraverso le conoscenze e le competenze necessarie per raggiungere gli obiettivi proposti.





“

Lasciati guidare dall'esperienza e dalla professionalità dei nostri insegnanti. Cogli l'opportunità di studiare con i professionisti del settore"

Direzione



Dott. Moreno Campos, Daniel

- ◆ Chief Operations Officer presso Marshals
- ◆ Project Manager Officer presso Sum - The Sales Intelligence Company
- ◆ Content Manager presso GroupM (WPP)
- ◆ Docente presso Boluda.com
- ◆ Docente presso Edix (UNIR)
- ◆ Docente associato presso ESIC Business & Marketing School
- ◆ Master in Innovazione e Trasformazione Digitale, Comunicazione Digitale e Contenuti Multimediali all'Università MSMK
- ◆ Product Owner Certification



04

Struttura e contenuti

Durante questa qualifica lo studente avrà a disposizione un programma progettato per la sua crescita professionale nel campo della Creazione e della Gestione di Imprese di Videogiochi. Nel corso di un programma molto completo, lo studente apprenderà come redigere un business plan per sviluppare un'azienda del settore alla gestione e allo sviluppo dell'innovazione. Attraverso 3 moduli, in cui sono presenti tutti gli aspetti più precisi per raggiungere gli obiettivi proposti, la persona che studi questo Esperto Universitario acquisirà gli aspetti chiave più importanti per progredire in questo mondo.





“

Modulo per modulo, imparerai tutto ciò che ti serve per svolgere la tua professione in modo ottimale, come ad esempio la stesura di un business plan”

Modulo 1. Creazione di Imprese di Videogiochi

- 1.1. Imprenditorialità
 - 1.1.1. Strategia imprenditoriale
 - 1.1.2. Il progetto imprenditoriale
 - 1.1.3. Metodologie di imprenditorialità agile
- 1.2. Innovazioni tecnologiche nei videogiochi
 - 1.2.1. Innovazioni nelle console e nelle periferiche
 - 1.2.2. Innovazione in *Motion Capture* e *Live Dealer*
 - 1.2.3. Innovazione nella grafica e nel software
- 1.3. Business plan
 - 1.3.1. Segmenti e proposta di valore
 - 1.3.2. Processi chiave, risorse e partnership
 - 1.3.3. Relazioni con i clienti e canali di interazione
- 1.4. Investimento
 - 1.4.1. Investimenti nell'industria dei videogiochi
 - 1.4.2. Aspetti critici per l'acquisizione di investimenti
 - 1.4.3. Finanziamento delle *Startup*
- 1.5. Finanze
 - 1.5.1. Ricavi ed efficienza
 - 1.5.2. Spese operative e di capitale
 - 1.5.3. Conto economico e bilancio
- 1.6. Produzione di videogiochi
 - 1.6.1. Strumenti di simulazione della produzione
 - 1.6.2. Gestione della produzione programmata
 - 1.6.3. Gestione del controllo di produzione
- 1.7. Gestione delle operazioni
 - 1.7.1. Progettazione, ubicazione e manutenzione
 - 1.7.2. Gestione della qualità
 - 1.7.3. Gestione dell'inventario e della catena di approvvigionamento

- 1.8. Nuovi modelli di distribuzione online
 - 1.8.1. Modelli di logistica on-line
 - 1.8.2. Consegna diretta online e SaaS
 - 1.8.3. *Dropshipping*
- 1.9. Sostenibilità
 - 1.9.1. Creazione di valore sostenibile
 - 1.9.2. Impegno ambientale, sociale e di governance (ESG)
 - 1.9.3. La sostenibilità nella strategia
- 1.10. Aspetti legali
 - 1.10.1. Proprietà intellettuale
 - 1.10.2. Proprietà industriale
 - 1.10.3. GDPR

Modulo 2. Gestione dei progetti

- 2.1. Ciclo di vita di un progetto videoludico
 - 2.1.1. Fase di ideazione e pre-produzione
 - 2.1.2. Produzione e fasi finali
 - 2.1.3. Fase di post-produzione
- 2.2. Progetti per videogiochi
 - 2.2.1. Generi
 - 2.2.2. Serious Games
 - 2.2.3. Sottogeneri e nuovi generi
- 2.3. Struttura di un progetto videoludico
 - 2.3.1. Architettura interna
 - 2.3.2. Rapporto tra elementi
 - 2.3.3. Visione olistica dei videogiochi
- 2.4. Videogiochi
 - 2.4.1. Aspetti ludici dei videogiochi
 - 2.4.2. Progettazione di videogiochi
 - 2.4.3. Gamification

- 2.5. Tecnologia per videogiochi
 - 2.5.1. Elementi interni
 - 2.5.2. Motori grafici per videogiochi
 - 2.5.3. Influenza della tecnologia e del marketing sulla progettazione
 - 2.6. Ideazione, lancio e realizzazione di progetti
 - 2.6.1. Sviluppo preliminare
 - 2.6.2. Fasi di sviluppo dei videogiochi
 - 2.6.3. Coinvolgimento dei consumatori nello sviluppo
 - 2.7. Gestire l'organizzazione di un progetto di videogiochi
 - 2.7.1. Il team di sviluppo e il *publisher*
 - 2.7.2. Area operativa
 - 2.7.3. Team vendite e Marketing
 - 2.8. Manuale per lo sviluppo dei videogiochi
 - 2.8.1. Manuale di progettazione e tecniche dei videogiochi
 - 2.8.2. Manuale dello sviluppatore di videogiochi
 - 2.8.3. Manuale dei requisiti e delle specifiche tecniche
 - 2.9. Pubblicazione e Marketing di videogiochi
 - 2.9.1. Preparazione al *Kick Off* del videogioco
 - 2.9.2. Canali di comunicazione digitale
 - 2.9.3. Delivery, progresso e monitoraggio del risultato
 - 2.10. Metodologie agili applicabili a progetti di videogiochi
 - 2.10.1. *Design and Visual Thinking*
 - 2.10.2. *Lean Startup*
 - 2.10.3. *Scrum Development and Sales*
-
- Modulo 3. Innovazione**
- 3.1. Strategia e Innovazione
 - 3.1.1. Innovazione nei videogiochi
 - 3.1.2. Gestione dell'innovazione nei videogiochi
 - 3.1.3. Modelli di innovazione
 - 3.2. Talento innovativo
 - 3.2.1. Implementare la cultura dell'innovazione nelle organizzazioni
 - 3.2.2. Talento
 - 3.2.3. Mappa della cultura dell'innovazione
 - 3.3. Guida e gestione dei talenti nell'economia digitale
 - 3.3.1. Ciclo di vita del talento
 - 3.3.2. Rilevare i fattori di condizionamento generazionale
 - 3.3.3. Ritenzione: *Engagement*, fidelizzazione, clienti
 - 3.4. Modelli di business nell'innovazione dei videogiochi
 - 3.4.1. Innovazione nei modelli di business
 - 3.4.2. Strumenti per l'innovazione aziendale
 - 3.4.3. *Business Model Navigator*
 - 3.5. Gestione di progetti di innovazione
 - 3.5.1. Cliente e processo di innovazione
 - 3.5.2. Progettazione della proposta di valore
 - 3.5.3. Organizzazioni esponenziali
 - 3.6. Metodologie agili per l'innovazione
 - 3.6.1. Metodologia *Design Thinking* e *Lean Startup*
 - 3.6.2. Modelli agili per la gestione dei progetti: Kanban e Scrum
 - 3.6.3. Lean Canvas
 - 3.7. Gestire la convalida dell'innovazione
 - 3.7.1. Prototipazione (PMV)
 - 3.7.2. Convalida del cliente
 - 3.7.3. Orientare o preservare
 - 3.8. Innovazione nei processi
 - 3.8.1. Opportunità di innovazione nei processi
 - 3.8.2. *Time-to-Market*, riduzione delle attività non a valore aggiunto ed eliminazione dei difetti
 - 3.8.3. Strumenti metodologici per l'innovazione nei processi
 - 3.9. Tecnologie disruptive
 - 3.9.1. Tecnologie di ibridazione fisico- digitale
 - 3.9.2. Tecnologie di comunicazione ed elaborazione dati
 - 3.9.3. Tecnologie applicate alla gestione
 - 3.10. Il ritorno dell'investimento nell'innovazione
 - 3.10.1. Strategie di monetizzazione dei dati e cespiti di innovazione
 - 3.10.2. Il ROI dell'innovazione. Linee guida generali
 - 3.10.3. Imbuti

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

L'Esperto Universitario in Creazione e Gestione di Imprese di Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Creazione e Gestione di Imprese di Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Creazione e Gestione di Imprese di Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **450 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

Esperto Universitario
Creazione e Gestione di
Imprese di Videogiochi

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

Esperto Universitario

Creazione e Gestione di Imprese di Videogiochi

