

# Esperto Universitario

## Direzione di Imprese di Videogiochi





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario

### Direzione 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-direzione-imprese-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-direzione-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

Le imprese che si dedicano alla creazione e allo sviluppo di videogiochi crescono di giorno in giorno, e con esse le persone incaricate del loro corretto funzionamento. Avere qualcuno che si occupi di tutto ciò che riguarda lo sviluppo dell'azienda è essenziale per la sua espansione e il suo successo. Ragion per cui questo programma contiene tutti i punti chiave per consentire agli studenti di sviluppare la propria attività professionale e di essere in grado di elaborare una campagna di marketing o di progettare strategie per il settore. Con una metodologia online, questa è un'opzione comoda e conveniente che la rende perfetta per tutti.





“

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

Oggi i videogiochi occupano una parte considerevole della vita quotidiana di molte persone. Non ci sono limiti di età e i consumatori di questo prodotto vanno dai bambini agli anziani. Questo avviene, in parte, grazie alle diverse tematiche che abbracciano, dato che il mondo di possibilità offerte dai videogiochi è infinito.

Questo settore ha sperimentato quindi una crescita esorbitante nel giro di 70-80 anni. La loro grafica, i temi e gli sviluppi si sono evoluti, dando vita a realtà totalmente nuove. È senza dubbio un grande esempio di un settore che ha rivoluzionato la crescita delle imprese. Questo Esperto Universitario è pertanto l'opzione ideale per tutti quei professionisti che vogliono entrare nel mondo della Direzione di Imprese del settore.

Imparare ad analizzare diversi ambienti o a utilizzare diverse abilità di marketing sono solo alcuni degli obiettivi che lo studente potrà raggiungere con questo programma. Lavorerà sugli aspetti più rilevanti per raggiungere gli obiettivi proposti e acquisire così le competenze necessarie per gestire un team di lavoro all'interno di un'azienda del settore.

Per permettere tutto ciò, TECH propone questo corso con una metodologia completamente online che offre agli studenti la possibilità di studiarlo nel modo che meglio gli convenga. Senza orari o pressioni, il che è un grande vantaggio per chi decide di combinare gli studi con la vita lavorativa. Ma non solo, questo Esperto Universitario dispone anche di tecniche innovative nel campo dell'insegnamento anteriormente approvate da grandi professionisti. Un esempio è il *Relearning*, un nuovo metodo che consiste nel ripetere i concetti chiave da parte dell'insegnante, in modo che l'allievo rafforzi le proprie conoscenze.

Questo **Esperto Universitario in Direzione 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



*Secondo un rapporto di DFC Intelligence, più di 3 miliardi di persone giocano ai videogiochi, pari a circa il 40% della popolazione mondiale. Impara gli aspetti chiave per permettere che un'azienda del settore sia riconosciuta, grazie ai suoi prodotti, in tutto il mondo"*

“

*Con TECH è molto facile imparare e migliorare le proprie competenze professionali grazie alla sua metodologia 100% online. Questo ti permetterà non solo di scegliere come e quando studiare, ma anche di finire il corso prima del previsto"*

*La conoscenza dei diversi tipi di console presenti sul mercato sarà molto rilevante per una buona gestione con la conoscenza del prodotto principale.*

*Raggiungi le posizioni più importanti all'interno di un'azienda del settore, preparandoti con questo Esperto Universitario e aumentando le tue competenze e conoscenze.*

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.



# 02 Obiettivi

Sulla base di obiettivi specifici e generali, questo Esperto Universitario è progettato in modo che lo studente acquisisca padronanza degli aspetti necessari a svolgere le funzioni rilevanti nell'ambito della Direzione di Imprese di Videogiochi. A tal fine, questo programma prevede 3 moduli che mirano a fornire allo studente diverse competenze che gli consentano di raggiungere i suoi obiettivi accademici e professionali.





“

*Grazie alla metodologia di TECH, sarai in grado di raggiungere gli obiettivi di questo Esperto Universitario al ritmo che meglio si ti addica, in totale libertà e comodità”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Creare strategie per l'industria
- ◆ Conoscere a fondo e ideare progetti di videogiochi
- ◆ Conoscere a fondo le tecnologie emergenti e le innovazioni del settore
- ◆ Elaborare strategie orientate al videogioco
- ◆ Padroneggiare le aree funzionali delle aziende operanti nel settore dei videogiochi
- ◆ Imparare in dettaglio come sviluppare strategie di marketing e di vendita

“

*Questo programma è quello che stavi cercando per diventare un compositore importante nell'industria dei videogiochi"*





## Obiettivi specifici

---

### **Modulo 1. Strategia nelle Aziende Digitali e Videoludiche**

- ◆ Comprendere il contesto e le componenti della strategia aziendale con particolare attenzione all'industria dei videogiochi

### **Modulo 2. Direzione di Aziende Videoludiche**

- ◆ Imparare in dettaglio l'intera struttura della catena del valore associata all'industria e acquisire le competenze necessarie per la gestione delle diverse organizzazioni del settore

### **Modulo 3. Marketing digitale e trasformazione digitale dei videogiochi**

- ◆ Identificare e saper approfondire tutte le discipline e le tecniche di *Gaming Marketing* che permettono di incrementare i modelli di business nell'industria dei videogiochi

# 03

## Direzione del corso

Questo Esperto Universitario possiede un personale docente esperto nel settore dei videogiochi, che ha incentrato la propria carriera su diversi aspetti della gestione aziendale. Con loro, lo studente imparerà non solo i concetti e le competenze più importanti, ma anche come affrontare le situazioni della vita reale. Grazie alla loro esperienza professionale, lo studente raggiungerà tutti gli obiettivi proposti da questo programma.





“

*Impara dall'esperienza di persone come te che sono riuscite a diventare professionisti. Lasciati guidare da loro nel corso di questo Esperto Universitario e raggiungi i tuoi obiettivi"*

## 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

Questo programma ha un programma di studi progettato da professionisti nel campo dei videogiochi. In esso, lo studente acquisirà diversi concetti e competenze da sviluppare nella gestione di aziende specializzate in giochi digitali. Questo Esperto Universitario è suddiviso in 3 moduli che mirano a preparare lo studente a destreggiarsi nel mondo del lavoro.





“

*Impara a conoscere i diversi  
processi strategici per la gestione di  
un'azienda di videogiochi"*

## Modulo 1. Strategia nelle Aziende Digitali e Videoludiche

- 1.1. Aziende Digitali e Videoludiche
  - 1.1.1. Componenti della strategia
  - 1.1.2. Ecosistema digitale e videoludico
  - 1.1.3. Posizionamento strategico
- 1.2. Il Processo Strategico
  - 1.2.1. Analisi strategica
  - 1.2.2. Selezione delle alternative strategiche
  - 1.2.3. Attuazione della strategia
- 1.3. Analisi strategica
  - 1.3.1. Interna
  - 1.3.2. Esterna
  - 1.3.3. Matrice SWOT e CAME
- 1.4. Analisi del Settore Videoludico
  - 1.4.1. Modello delle 5 forze di Porter
  - 1.4.2. Analisi PESTEL
  - 1.4.3. Segmentazione Settoriale
- 1.5. Analisi del posizionamento competitivo
  - 1.5.1. Creare e monetizzare il valore strategico
  - 1.5.2. Ricerca di una nicchia vs Segmentazione del mercato
  - 1.5.3. Sostenibilità del posizionamento competitivo
- 1.6. Analisi del contesto economico
  - 1.6.1. Globalizzazione e internazionalizzazione
  - 1.6.2. Investimento e risparmio
  - 1.6.3. Indicatori di produzione, produttività e occupazione
- 1.7. Direzione strategica
  - 1.7.1. Un quadro di riferimento per l'analisi della strategia
  - 1.7.2. Analisi dell'ambiente, delle risorse e delle capacità del settore
  - 1.7.3. Attuazione della strategia
- 1.8. Formulare la strategia
  - 1.8.1. Strategie aziendali
  - 1.8.2. Strategie generiche
  - 1.8.3. Strategie per il cliente

- 1.9. Implementazione della strategia
  - 1.9.1. Pianificazione strategica
  - 1.9.2. Comunicazione e schema di partecipazione aziendale
  - 1.9.3. Gestione del cambiamento
- 1.10. I Nuovi Business strategici
  - 1.10.1. Gli oceani blu
  - 1.10.2. Lesaurimento dei miglioramenti crescenti nella curva del valore
  - 1.10.3. Attività a costo marginale zero

## Modulo 2. Direzione di Aziende Videoludiche

- 2.1. Settore e catena del valore
  - 2.1.1. Valore nel settore dell'intrattenimento
  - 2.1.2. Elementi della catena del valore
  - 2.1.3. Relazione tra i singoli elementi della catena del valore
- 2.2. Sviluppatori di videogiochi
  - 2.2.1. La proposta concettuale
  - 2.2.2. Progettazione creativa e trama del videogioco
  - 2.2.3. Tecnologie applicabili allo sviluppo di videogiochi
- 2.3. Produttori di console
  - 2.3.1. Componenti
  - 2.3.2. Tipologia e produttori
  - 2.3.3. Generazione di console
- 2.4. *Publisher*
  - 2.4.1. Selezione
  - 2.4.2. Gestione dello sviluppo
  - 2.4.3. Generazione di prodotti e servizi
- 2.5. Distributori
  - 2.5.1. Accordi con i distributori
  - 2.5.2. Modelli di distribuzione
  - 2.5.3. Logistica di distribuzione
- 2.6. Venditori al dettaglio
  - 2.6.1. Venditori al dettaglio
  - 2.6.2. Orientamento e impegno dei consumatori
  - 2.6.3. Servizi di consulenza

- 2.7. Produttori di accessori
    - 2.7.1. Accessori per il *Gaming*
    - 2.7.2. Mercato
    - 2.7.3. Tendenze
  - 2.8. Sviluppatori di *Middleware*
    - 2.8.1. *Middleware* nell'industria videoludica
    - 2.8.2. Sviluppo di *Middleware*
    - 2.8.3. *Middleware*: tipologie
  - 2.9. Profili professionali nel settore dei videogiochi
    - 2.9.1. *Game Designer* e Programmatori
    - 2.9.2. Modellatori e texturisti
    - 2.9.3. Animatori e illustratori
  - 2.10. Club professionisti di eSports
    - 2.10.1. L'area amministrativa
    - 2.10.2. L'area sportiva
    - 2.10.3. L'area di comunicazione
- 
- Modulo 3. Marketing Digitale e Trasformazione Digitale dei Videogiochi**
- 3.1. Strategia in Marketing Digitale
    - 3.1.1. *Customer Centric*
    - 3.1.2. *Customer Journey* e Funnel di Marketing
    - 3.1.3. Progettazione e Creazione di un Piano di Marketing Digitale
  - 3.2. Asset digitali
    - 3.2.1. Architettura e Web Design
    - 3.2.2. Esperienza Utente-CX
    - 3.2.3. *Mobile Marketing*
  - 3.3. Media digitali
    - 3.3.1. Strategia e pianificazione dei Media
    - 3.3.2. *Display* e programmazione pubblicitaria
    - 3.3.3. Digital TV
  - 3.4. Search
    - 3.4.1. Sviluppo e implementazione di una Strategia *Search*
    - 3.4.2. SEO
    - 3.4.3. SEM
  - 3.5. *Social Media*
    - 3.5.1. Progettazione, pianificazione e analisi di una strategia per i *social media*
    - 3.5.2. Tecniche di marketing di tipo orizzontale sui *social media*
    - 3.5.3. Tecniche di marketing di tipo verticale sui *social media*
  - 3.6. Inbound Marketing
    - 3.6.1. *Funnel* dell'Inbound Marketing
    - 3.6.2. Generazione di *Content Marketing*
    - 3.6.3. Acquisizione e gestione dei lead
  - 3.7. Account Based Marketing
    - 3.7.1. Strategia di marketing B2B
    - 3.7.2. *Decision Maker* e mappa dei contatti
    - 3.7.3. Piano di Account Based Marketing
  - 3.8. *Email Marketing* e *Landing Pages*
    - 3.8.1. Caratteristiche dell' *Email Marketing*
    - 3.8.2. Creatività e *Landing Pages*
    - 3.8.3. Campagne e azioni di *email marketing*
  - 3.9. Automatizzazione del Marketing
    - 3.9.1. *Marketing Automation*
    - 3.9.2. *Big Data* e AI applicati al Marketing
    - 3.9.3. Principali soluzioni di *Marketing Automation*
  - 3.10. Parametri, KPI e ROI
    - 3.10.1. Parametri chiave e KPI per il Marketing Digitale
    - 3.10.2. Soluzioni e strumenti di misura
    - 3.10.3. Calcolo e monitoraggio del ROI



Acquisisci le conoscenze  
necessarie a gestire aziende  
come *Ubisoft* o *Electronic Arts*"

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 Direzione 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 Direzione 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 Direzione 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**  
Direzione di Imprese  
di Videogiochi

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

# Esperto Universitario

## Direzione di Imprese di Videogiochi

