

Esperto Universitario

Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico





Esperto Universitario Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-iniziativa-imprenditoriale-settore-videoludico

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

Titolo

pag. 24

01

Presentazione

Il mondo dei videogiochi presenta una serie di particolarità che lo rendono un campo complesso quando si parla di imprenditorialità. Non solo si tratta di un settore in costante trasformazione, ma presenta anche molti aspetti, come il vocabolario e una tipologia di clienti molto specifica, che devono essere compresi appieno per poter lavorare al meglio. Questo programma fornisce agli studenti tutte le conoscenze necessarie per avere successo nel settore lavorando presso le più famose aziende di videogiochi del mondo.



A 3D rendered character head, likely a woman, with long, flowing, light brown hair and a large, ornate, light blue tassel earring. The character is positioned on the left side of the frame, with the background split into a dark teal upper section and a white lower section. The character's face is partially obscured by the white section.

“

*Fai crescere la tua azienda fino
a competere con Electronic
Arts, Naughty Dog o Ubisoft"*

Ogni industria dell'intrattenimento ha le sue caratteristiche e non è facile entrare nel settore se non si hanno le conoscenze adeguate. Produrre film non è la stessa cosa che pubblicare album musicali o dedicarsi ad altre attività commerciali. Motivo per cui nemmeno creare e pubblicare videogiochi è semplice.

Per operare in questo settore è necessaria una serie di competenze specifiche, ma è difficile sapere dove e come acquisirle. Molti imprenditori, pertanto, spesso non riescono a inserirsi in questo settore proprio perché non lo conoscono a fondo.

L'Esperto Universitario in Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico fornisce agli studenti tutte le conoscenze necessarie per diventare imprenditori di successo in questo settore, in modo da poter competere in futuro con le grandi aziende esistenti.

Questo programma offre contenuti specialistici in economia e amministrazione aziendale, iniziativa imprenditoriale e inglese specifico per i videogiochi, oggi sempre più indispensabili per poter operare in un business globale come quello dei videogiochi.

Questo **Esperto Universitario in Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi pratici presentati da esperti in amministrazione, gestione e iniziativa imprenditoriale nel settore videoludico
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Lanciati nel business
dell'industria videoludica e
raggiungi il successo grazie a
questo Esperto Universitario"*

“

Applica alla tua attività quanto appreso in questo programma e vedrai come cresceranno i tuoi profitti”

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.

Impara ad amministrare un'azienda di alto livello nel campo dei videogiochi.

Crea una società di videogiochi di successo partendo da zero grazie a questo Esperto Universitario.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico è quello di fornire ai propri studenti le migliori competenze del settore affinché possano intraprendere una attività in proprio, far crescere la propria azienda e competere con le grandi imprese videoludiche nazionali e internazionali. TECH ha creato un programma specialistico che renderà gli studenti veri e propri esperti del settore, consentendo loro di raggiungere tutti i loro obiettivi.





“

*Raggiungi tutti i tuoi obiettivi grazie
a questo Esperto Universitario”*

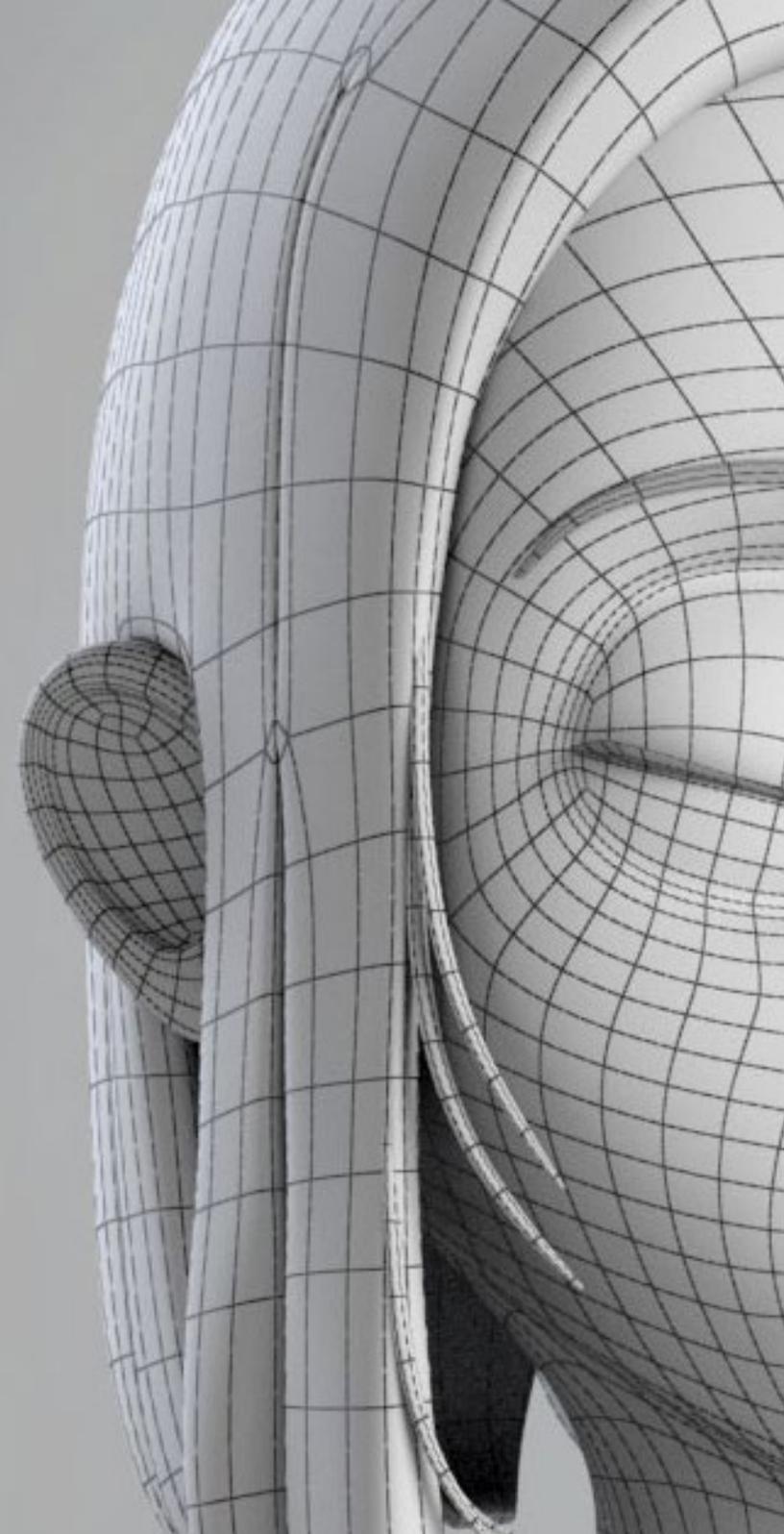


Obiettivi generali

- ◆ Acquisire una padronanza complessiva dell'amministrazione aziendale nel settore dei videogiochi
- ◆ Capire quali sono gli strumenti e le conoscenze necessarie per diventare imprenditori nell'industria dei videogiochi
- ◆ Raggiungere il successo aziendale
- ◆ Imparare a lavorare in modo fluente in contesti internazionali in cui la lingua dominante è l'inglese
- ◆ Conoscere tutta la terminologia relativa al mondo dei videogiochi per contribuire a una migliore integrazione nei team di lavoro globali
- ◆ Esplorare aspetti tecnici più specifici in aree come il gioco online o il copyright

“

Non ti sfuggirà nemmeno un dettaglio su come si amministra un'azienda videoludica”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Economia e amministrazione aziendale

- ◆ Conoscere i fondamenti dell'amministrazione aziendale a partire dalla descrizione dei suoi elementi, del suo contesto, di come funziona e come è organizzata
- ◆ Possedere gli elementi necessari per prendere decisioni assertive in campo direttivo e amministrativo

Modulo 2. Iniziativa imprenditoriale

- ◆ Comprendere l'innovazione come un modo per entrare nei mercati esistenti o crearne di nuovi utilizzando la tecnologia come punto di partenza
- ◆ Analizzare le fasi di progettazione e gestione dei piani di business

Modulo 3. Inglese per videogiochi

- ◆ Conoscere la lingua inglese per le presentazioni orali, le interazioni quotidiane e il lavoro di squadra
- ◆ Rendere lo studente capace di affrontare conversazioni telefoniche o incontri di persona e virtuali in lingua inglese
- ◆ Affrontare i problemi comuni del settore, come la violenza, gli stili di vita sedentari e la salute mentale
- ◆ Approfondire i diversi sistemi operativi attuali e il linguaggio particolare di ciascuno di essi

03

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario in Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico sono stati ideati da grandi esperti che conoscono bene il settore e sanno cosa serve per raggiungere il successo. I 3 moduli che compongono il programma sono dunque davvero specifici e completamente incentrati sull'aiutare gli studenti a ottenere grandi risultati nelle loro aziende, a prescindere dal tipo di prodotto che intendono sviluppare nel mondo dei videogiochi.





“

Questi contenuti sono ciò di cui hai bisogno per far progredire la tua azienda"

Modulo 1. Economia e amministrazione aziendale

- 1.1. L'impresa e i suoi elementi
 - 1.1.1. Il concetto di impresa
 - 1.1.2. Funzioni e classificazioni degli obiettivi aziendali
 - 1.1.3. L'imprenditorialità
 - 1.1.4. Tipi di aziende
- 1.2. L'impresa come sistema
 - 1.2.1. Concetti del sistema
 - 1.2.2. I modelli
 - 1.2.3. Sottosistema dell'impresa
 - 1.2.4. Sottosistema dei valori
- 1.3. Il mondo aziendale
 - 1.3.1. Contesto e valore
 - 1.3.2. Contesto generale
 - 1.3.3. Contesto specifico
 - 1.3.4. Strumenti di analisi
- 1.4. La funzione dirigenziale
 - 1.4.1. Concetti di base
 - 1.4.2. Cosa significa dirigere?
 - 1.4.3. Il processo decisionale
 - 1.4.4. La leadership
- 1.5. La pianificazione aziendale
 - 1.5.1. Piano aziendale
 - 1.5.2. Elementi della pianificazione
 - 1.5.3. Tappe
 - 1.5.4. Strumenti per la pianificazione
- 1.6. Il controllo aziendale
 - 1.6.1. Concetto, tipologie e terminologia
 - 1.6.2. Controllo di gestione
 - 1.6.3. Controllo qualità
 - 1.6.4. Scheda di valutazione completa

- 1.7. L'organizzazione aziendale
 - 1.7.1. Concetti di base
 - 1.7.2. Struttura organizzativa
 - 1.7.3. Sfera culturale
 - 1.7.4. Modelli strutturali
- 1.8. Direzione delle Risorse Umane
 - 1.8.1. Motivazione
 - 1.8.2. Assunzione e selezione
 - 1.8.3. Corsi di aggiornamento per il personale
 - 1.8.4. Valutazione del rendimento
- 1.9. Elementi di Marketing e finanza
 - 1.9.1. Concetti e tappe
 - 1.9.2. Marketing e mercati
 - 1.9.3. Marketing strategico
 - 1.9.4. Relazione e sinergie

Modulo 2. Iniziativa imprenditoriale

- 2.1. Metodologia di innovazione e società della conoscenza
 - 2.1.1. Pensiero progettuale
 - 2.1.2. Strategia del Blue Ocean
 - 2.1.3. Innovazione collaborativa
 - 2.1.4. Innovazione Aperta
- 2.2. Intelligenza strategica dell'innovazione
 - 2.2.1. Vigilanza tecnologica
 - 2.2.2. Prospettiva tecnologica
 - 2.2.3. *Coolhunting*
- 2.3. Iniziativa imprenditoriale e Innovazione
 - 2.3.1. Strategie per ricercare opportunità di business
 - 2.3.2. Valutazione dell'affidabilità dei nuovi progetti
 - 2.3.3. Sistemi di gestione dell'innovazione
 - 2.3.4. Competenze *Soft* di un imprenditore

- 2.4. Gestione del progetto
 - 2.4.1. Sviluppo agile
 - 2.4.2. *Lean Management* nelle *Startup*
 - 2.4.3. Monitoraggio e direzione di progetti
 - 2.5. Il Business Plan
 - 2.5.1. Il Business Plan nell'era digitale
 - 2.5.2. Modello di proposta di valore
 - 2.6. Finanziamento delle *Startup*
 - 2.6.1. Fase di *Seed*: FFF e Sovvenzioni
 - 2.6.2. Fase di *Startup*: *Business Angels*
 - 2.6.3. Fase di *Growth*: *Venture Capital*
 - 2.6.4. Fase di Consolidamento: IPO
- 3.6. L'etica nel mondo tecnologico
 - 3.6.1. Il divario digitale
 - 3.6.2. Sovraccarico di informazioni
 - 3.6.3. Il ruolo della pubblicità esterna nel settore dei videogiochi
 - 3.7. Considerazioni storiche
 - 3.7.1. Gli albori dello sviluppo dei videogiochi
 - 3.7.2. Le principali tappe del processo di marketing di massa
 - 3.7.3. Il ruolo dei videogiochi negli Stati Uniti degli anni '90
 - 3.8. Sviluppo e ultimi progressi del software anglosassone
 - 3.8.1. Intelligenza artificiale: sfide e novità per il programmatore
 - 3.8.2. Interattività e collaborazione nei videogiochi
 - 3.8.3. Il ruolo dei videogiochi nel cinema americano
 - 3.9. L'efficacia dei sistemi operativi
 - 3.9.1. Sistemi operativi Xbox
 - 3.9.2. Sistemi operativi Playstation
 - 3.9.3. Sistemi operativi Nintendo
 - 3.10. Il linguaggio tecnico dei videogiochi online
 - 3.10.1. Vocabolario dei videogiochi
 - 3.10.2. Strutture grammaticali nei videogiochi
 - 3.10.3. Il ruolo della voce: problemi di pronuncia

Modulo 3. Inglese per videogiochi

- 3.1. Presentazione orale
 - 3.1.1. Fasi preliminari: la fase di presentazione
 - 3.1.2. Tecniche di presentazione efficaci
 - 3.1.3. Strategie per affrontare le domande successive
- 3.2. Risoluzione dei problemi
 - 3.2.1. Analisi SWOT
 - 3.2.2. Proporre soluzioni
 - 3.2.3. Il ruolo del pensiero critico nella risoluzione dei problemi
- 3.3. Lavoro di gruppo
 - 3.3.1. E-mail
 - 3.3.2. Interazioni quotidiane con i colleghi
 - 3.3.3. L'importanza del lavoro di gruppo nei team in remoto
- 3.4. Il ruolo della comunicazione nelle aziende internazionali
 - 3.4.1. Il rapporto di progetto
 - 3.4.2. La conversazione telefonica
 - 3.4.3. Riunioni dal vivo e virtuali
- 3.5. Dibattiti nel mondo dei videogiochi
 - 3.5.1. La violenza
 - 3.5.2. Stile di vita sedentario e videogiochi
 - 3.5.3. La salute mentale



Non esiste un programma migliore di questo se desideri creare un'azienda di videogiochi di successo"

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.



05 Titolo

Il Esperto Universitario in Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico** 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 nel 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 Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico**

N. Ore Ufficiali: **450 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

Esperto Universitario
Iniziativa Imprenditoriale
nel Settore Videoludico

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

Esperto Universitario

Iniziativa Imprenditoriale nel Settore Videoludico

