

# Esperto Universitario

## Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati



## Esperto Universitario Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati

- » 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-modelli-business-vendita-prodotti-gamificati](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-modelli-business-vendita-prodotti-gamificati)

# 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

Oggi più che mai, saper vendere è una delle competenze indispensabili nel mondo professionale. Che sia per sé stessi o per un prodotto o un servizio. La padronanza di tutte le informazioni, i metodi e gli strumenti per la vendita e il business dei videogiochi gamificati offrirà al professionista le indicazioni necessarie per distinguersi in un settore altamente competitivo. Questo programma si propone di insegnare ai professionisti tutte le strategie dei modelli di business e di vendita dei prodotti gamificati.





“

*Crea il tuo modello di business e trionfa nel mercato dei prodotti gamificati”*

Questo Esperto Universitario approfondisce tutti i concetti relativi ai Modelli di Business e alle Vendite di Prodotti Gamificati, che il professionista deve conoscere per progredire a livello professionale. Il programma offre una conoscenza dettagliata delle origini dei giochi da tavolo, per comprenderne il significato delle meccaniche.

Al professionista vengono forniti tutti gli strumenti per creare esperienze in base all'obiettivo dell'utente, senza interrompere lo scopo ludico del gioco stesso. Gli esperti saranno così in grado di produrre videogiochi eccezionali e di avanzare a livello professionale applicando la gamification a qualsiasi prodotto.

Questo permetterà loro di superarsi e di accedere a nuove opportunità sia fuori che dentro l'industria dei videogiochi. È quindi essenziale fornire al professionista conoscenze sugli investimenti, sulla presentazione dei prototipi, sulla gestione del marchio e sulla differenziazione dei vari prodotti interattivi e dei loro supporti.

Iscrivendosi a questo programma, lo studente sarà in grado di specializzarsi in Modelli di Business e in Vendite di Prodotti Gamificati completando tutti gli argomenti trattati. Si tratta di un programma di studio della durata di 6 mesi che si svolge in modalità online, ma che prevede comunque un supporto costante da parte del personale docente.

Avrai a disposizione i migliori contenuti in formati dinamici per l'apprendimento. Lo studente avrà accesso a sale riunioni, forum, *chat* private e qualsiasi cosa di cui abbia bisogno per vivere al meglio l'esperienza di apprendimento. Il programma offre inoltre la possibilità di scaricare tutto il materiale didattico per la consultazione.

Questo **Esperto Universitario in Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti della gamification e psicologia dell'utente
- 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 portatile provvisto di connessione a internet



*Imparerai a vendere i tuoi prodotti gamificati adottando la strategia migliore"*

“

*Non limitarti ad avere un'idea, ma impegnati per realizzarla. Iscriviti subito all'Esperto Universitario in Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati"*

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.

*La tecnologia ti offre molti vantaggi, sfruttane uno dei migliori. Studia dove, come e quando preferisci con questo programma 100% online.*

*Se vuoi avere successo, preparati già da ora. Scopri tutto ciò che ti serve sul marketing dei prodotti gamificati.*



# 02 Obiettivi

Perseguendo l'obiettivo principale di fornire maggiori opportunità lavorative ai videogame designer, questo Esperto Universitario punta a farli specializzare nel settore commerciale e delle vendite. Lo studente approfondisce infatti tutte le caratteristiche necessarie per la progettazione completa di un prodotto o di un servizio gamificato, che lo renderanno più efficace.







“

*Applica la gamification a diversi prodotti e scopri le opportunità anche oltre i confini dell'industria videoludica"*



## Obiettivi generali

---

- Esplorare il comportamento del mondo degli affari e delle vendite
- Conoscere a fondo il campo della gamification, la sua origine, il suo sviluppo e la sua espansione
- Migliorare le capacità di progettazione per creare videogiochi accattivanti e di facile utilizzo
- Analizzare tutte le variabili dei videogiochi e della loro industria
- Professionalizzare le basi teoriche della gamification applicate in ogni campo di specializzazione
- Raggiungere l'autonomia dallo sviluppo dei videogiochi alla loro vendita

“

*Entrare nel mondo del business dei prodotti gamificati è possibile con le giuste conoscenze. Impara tutto sugli investimenti, la promozione e il branding”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Modelli di business e vendita di videogiochi gamificati

- Conoscere i modelli di business del settore e i suoi protagonisti
- Analizzare l'importanza del branding e come applicarlo con successo
- Esplorare le modalità di raccolta di capitali per lo sviluppo di nuovi prodotti
- Identificare il prototipo giusto per ogni tipo di prodotto
- Capire le strategie di vendita di un prototipo

### Modulo 2. Progettazione della gamification e altri modelli

- Definire perfettamente il processo di progettazione nel campo della gamification
- Elaborare nuove storie di successo basate su prodotti noti e best practice
- Applicare metriche e analisi per supportare il lancio di un prodotto
- Conoscere diversi modelli e storie di successo per definire i propri obiettivi
- Completare con successo lo sviluppo di un prodotto gamificato

### Modulo 3. Progettazione di giochi gamificati

- Differenziare professionalmente i prodotti interattivi e i loro supporti
- Interiorizzare la missione, la visione e i valori dello sviluppo e della progettazione di videogiochi
- Creare un prodotto coerente con le basi teoriche della progettazione dei giochi da tavolo
- Analizzare i tipi di prodotto
- Approfondire i diversi ruoli professionali nell'industria ludica



# 03

## Struttura e contenuti

Grazie alla metodologia più innovativa e approvata da esperti, è stato creato un programma educativo che comprende 3 moduli specializzati distribuiti in 6 mesi di studio. Dando agli studenti l'opportunità di specializzarsi in modalità online, collegandosi comodamente dal proprio computer portatile o dal proprio dispositivo preferito tramite internet. Utilizzando una piattaforma sicura e un campus virtuale che rendono l'esperienza di studio molto più immediata.



“

*Contenuti studiati appositamente per i Game Designer che vogliono superare sé stessi”*

## Modulo 1. Modelli di business e vendita di videogiochi gamificati

- 1.1. Comunicazione
  - 1.1.1. Sviluppatori
  - 1.1.2. Imprese
  - 1.1.3. *Publisher*
- 1.2. Promozione
  - 1.2.1. *Crowfounding*
  - 1.2.2. Eventi
  - 1.2.3. Incubatrici
- 1.3. Investitori
  - 1.3.1. *Venture capital*
  - 1.3.2. *Seed money*
  - 1.3.3. *Angel investor*
- 1.4. Brand: identificazione
  - 1.4.1. Logotipo
  - 1.4.2. Arte concettuale
  - 1.4.3. Schede personali
- 1.5. Brand: esposizione
  - 1.5.1. Presenza su internet
  - 1.5.2. *Merchandising*
  - 1.5.3. *Presskit*
- 1.6. Marketing
  - 1.6.1. Proprio
  - 1.6.2. Delegato
  - 1.6.3. Pubblico
- 1.7. Argomenti di vendita
  - 1.7.1. Numeri
  - 1.7.2. Statistiche
  - 1.7.3. USP
- 1.8. Prototipi: meccanica
  - 1.8.1. Meccanico
  - 1.8.2. Estetica
  - 1.8.3. Tecnologia

- 1.9. Altri prototipi
  - 1.9.1. Emergente
  - 1.9.2. Verticale
  - 1.9.3. Orizzontale
- 1.10. *Pitch*
  - 1.10.1. Struttura
  - 1.10.2. Vendite
  - 1.10.3. Stampa

## Modulo 2. Progettazione della gamification e altri modelli

- 2.1. Strumenti
  - 2.1.1. Analisi
  - 2.1.2. Parametri
  - 2.1.3. Protagonisti
- 2.2. Ggdd
  - 2.2.1. Obiettivo
  - 2.2.2. Comportamento
  - 2.2.3. Giocatori
- 2.3. Ggdd: motivazioni e implicazioni
  - 2.3.1. Motivatori
  - 2.3.2. Implicazioni
  - 2.3.3. MDA
- 2.4. Ggdd: intrattenimento
  - 2.4.1. Divertimento
  - 2.4.2. Strumenti
  - 2.4.3. AAI
- 2.5. Casi di studio
  - 2.5.1. *Speed camera*
  - 2.5.2. *Amazon*
  - 2.5.3. *Pain squad*
- 2.6. Serious games
  - 2.6.1. Utilità
  - 2.6.2. Ostacoli
  - 2.6.3. Caso di studio

- 2.7. Giochi sociali
  - 2.7.1. Connessioni
  - 2.7.2. Viralizzazione
  - 2.7.3. Caso di studio
- 2.8. Giochi educativi
  - 2.8.1. Problema
  - 2.8.2. L'apprendimento come mezzo
  - 2.8.3. Caso di studio
- 2.9. Giochi pubblicitari
  - 2.9.1. Differenze
  - 2.9.2. Vantaggi
  - 2.9.3. Caso di studio
- 2.10. Giochi transmediali
  - 2.10.1. Inclusione
  - 2.10.2. Creazione
  - 2.10.3. Caso

### Modulo 3. Progettazione di giochi gamificati

- 3.1. Progettazione di giochi gamificati
  - 3.1.1. Gioco
  - 3.1.2. Videogioco
  - 3.1.3. La progettazione
- 3.2. Profili coinvolti
  - 3.2.1. Programmatore
  - 3.2.2. Artista
  - 3.2.3. Designer
- 3.3. Produzione e QA
  - 3.3.1. Produttore
  - 3.3.2. QA
  - 3.3.3. Sceneggiatore
- 3.4. Altri ruoli
  - 3.4.1. Compositore
  - 3.4.2. Ruoli specialistici
  - 3.4.3. Intermediari

- 3.5. Missione
  - 3.5.1. Ruolo del designer
  - 3.5.2. Conoscenze preziose
  - 3.5.3. Sviluppo solitario
- 3.6. Visione
  - 3.6.1. Possibilità
  - 3.6.2. Ambizione
  - 3.6.3. Guardare al passato
- 3.7. Valori della gamification
  - 3.7.1. *Constraint*
  - 3.7.2. Pianificazione
  - 3.7.3. *Target*
- 3.8. Specializzazioni
  - 3.8.1. Meta
  - 3.8.2. Nicchia
  - 3.8.3. Guerre tra cloni
- 3.9. Prototipazione
  - 3.9.1. Prototipo di carta
  - 3.9.2. Dal gioco al videogioco
  - 3.9.3. Giochi da tavola
- 3.10. Struttura
  - 3.10.1. Struttura ed elementi
  - 3.10.2. Brainstorming
  - 3.10.3. Le cinque domande



*Grazie alla metodologia di studio di TECH potrai ottenere la tua qualifica in soli 6 mesi"*

04

# 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.



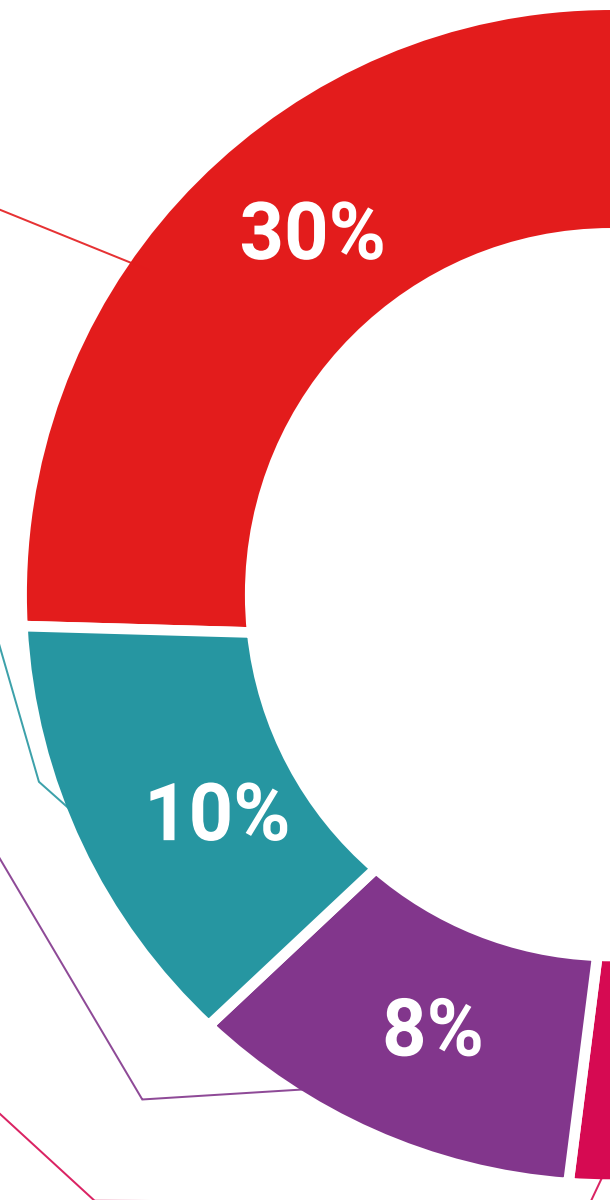
#### Pratiche di competenze e competenze

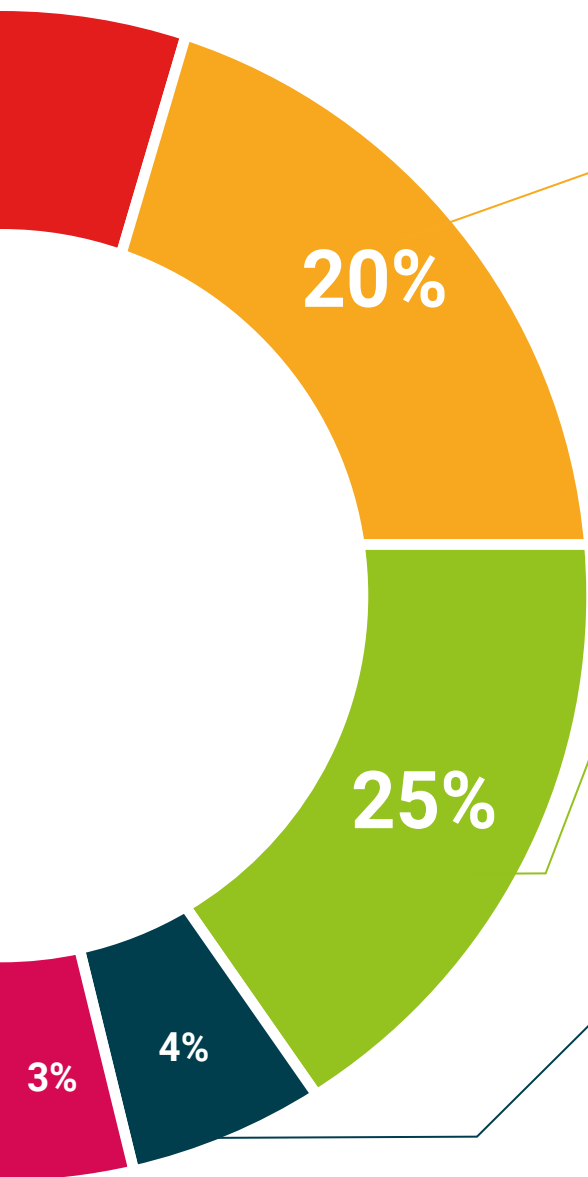
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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

L'Esperto Universitario in Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati 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 Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati** 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 Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati**

N. di 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**  
Modelli di Business  
e Vendita di  
Prodotti Gamificati

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

# Esperto Universitario

## Modelli di Business e Vendita di Prodotti Gamificati

