

Master Specialistico

Senior Management in Video Game Companies



Master Specialistico Senior Management in Video Game Companies

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/master-specialistico/master-specialistico-senior-management-video-game-companies

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 20

05

Struttura e contenuti

pag. 24

06

Metodologia

pag. 46

07

Titolo

pag. 54

01

Presentazione

Negli ultimi 10 anni i videogiochi si sono affermati come una delle industrie più potenti al mondo. Sono milioni le persone che acquistano questi prodotti ogni giorno e numerosissime sono le aziende che ogni settimana cercano di accedere a questo importante mercato. Questo settore offre quindi grandi opportunità di business, poiché i progetti di ogni tipo, siano essi videogiochi con potenziale commerciale internazionale o opere indipendenti, hanno le loro rispettive nicchie di utenti. Si tratta di un settore estremamente redditizio ed è per questo che il professionista che desidera avviare e gestire un'azienda videoludica potrà beneficiare di una grande opportunità grazie a questo programma, in quanto lo preparerà ad affrontare tutte le problematiche presenti e future di questo settore. A tutto ciò si affianca una metodologia di insegnamento 100% online che consentirà di conciliare il lavoro con gli studi, adattandosi completamente alle esigenze personali.





“

Crea e gestisci un'azienda videoludica di successo grazie a questo programma, che ti illustrerà i migliori metodi di gestione aziendale per questo settore così appassionante"

Tra le tante industrie che compongono il settore audiovisivo, la più affermata oggi è quella dei videogiochi. Si tratta di un settore che si è allineato ad altri come il cinema e la musica, anche grazie ai miglioramenti tecnologici che hanno permesso lo sviluppo di giochi con meccaniche, narrazioni e grafiche estremamente avanzate, e alla diffusione delle modalità multiplayer su internet. Di conseguenza, i videogiochi consistono in un'esperienza ricreativa condivisa da milioni di persone.

Il settore possiede tantissimo potenziale: la moltitudine di utenti, distribuiti in diverse nicchie, permette alle aziende di sviluppare giochi in grado di raggiungere diversi profili di *gamer*. Conoscere al meglio le competenze di gestione aziendale applicate a questo settore può dunque favorire il successo del professionista. Ed è proprio questo l'obiettivo del programma, che consentirà agli imprenditori di approfondire temi come la gestione degli eSports, la gestione commerciale e il processo di progettazione e sviluppo nel settore dei videogiochi.

Lo studente potrà inoltre usufruire di un sistema di apprendimento online, creato affinché possa decidere come, quando e dove studiare, senza orari rigidi o scomodi spostamenti. Disporrà anche del miglior personale docente e delle risorse didattiche più avanzate, a cui potrà accedere 24 ore su 24 da qualsiasi dispositivo elettronico dotato di connessione a internet.

Questo **Master Specialistico in Senior Management in Video Game Companies** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del Master sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di aziende videoludiche
- ◆ 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
- ◆ Particolare attenzione rivolta alle metodologie innovative nella gestione delle aziende che operano nel settore dei videogiochi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



L'industria videoludica è un settore in costante crescita. Sfrutta questa opportunità e specializzati in Senior Management in Video Game Companies grazie a questo Master Specialistico, che ti fornirà tutto il necessario per avere successo in questo settore"

“

La metodologia 100% online di questo programma ti consente di continuare a svolgere il tuo lavoro professionale senza bisogno di interromperlo"

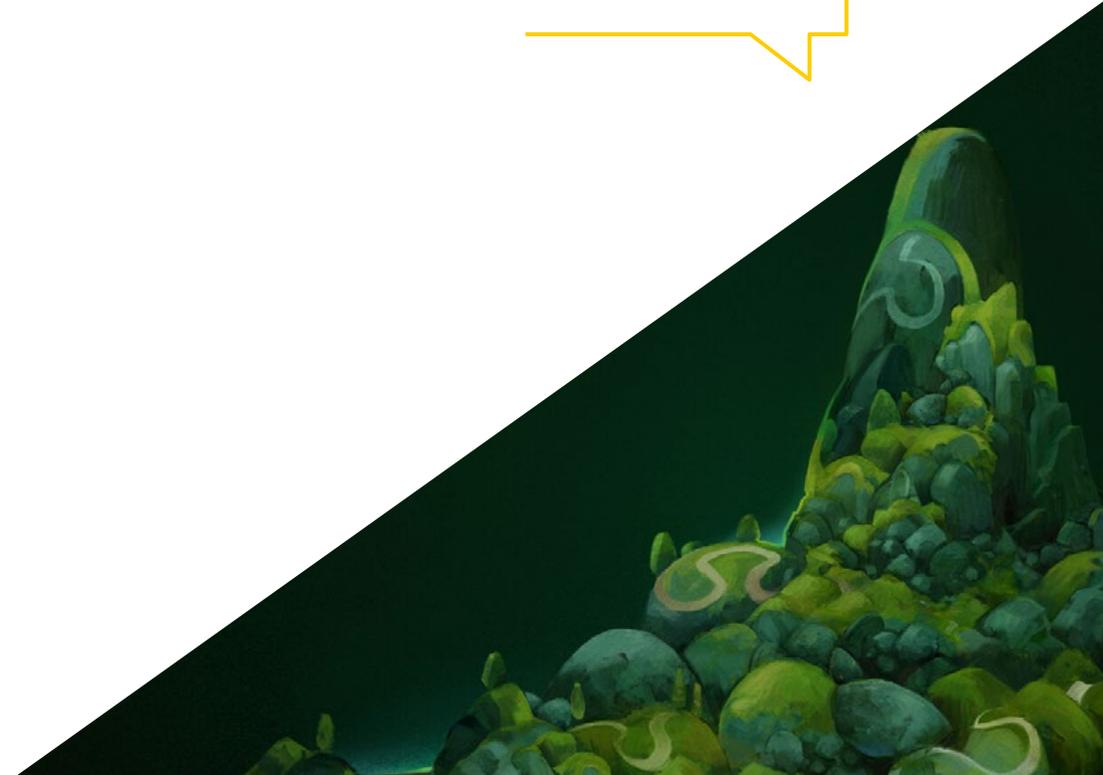
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore videoludico, che apportano la loro esperienza di lavoro, oltre a esperti appartenenti a società di riferimento e università prestigiose.

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.

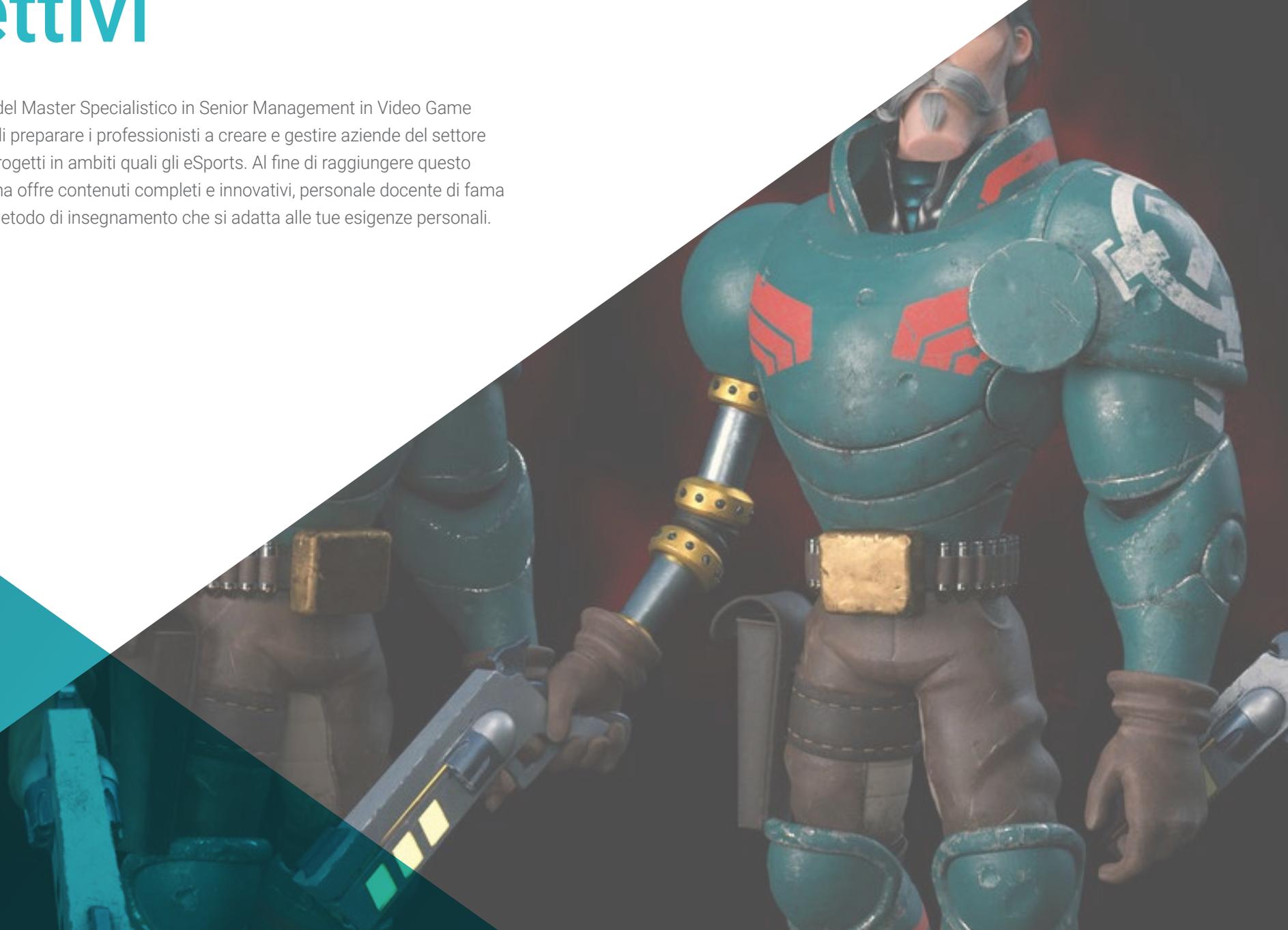
Il personale docente di maggior prestigio ti accompagnerà durante tutto il processo di apprendimento per offrirti i migliori strumenti di gestione aziendale.

Avrai a disposizione le migliori risorse didattiche per approfondire gli aspetti gestionali delle aziende videoludiche: video, letture, riassunti interattivi e masterclass.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale del Master Specialistico in Senior Management in Video Game Companies è quello di preparare i professionisti a creare e gestire aziende del settore e ad avviare diversi progetti in ambiti quali gli eSports. Al fine di raggiungere questo obiettivo, il programma offre contenuti completi e innovativi, personale docente di fama internazionale e un metodo di insegnamento che si adatta alle tue esigenze personali.





“

Porta avanti grandi progetti nell'industria videoludica grazie alle conoscenze che acquisirai in questa specializzazione”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere i diversi generi di videogiochi e le loro caratteristiche, nonché il concetto di gameplay per poterli poi applicare all'analisi e alla progettazione di altri videogiochi
- ◆ Imparare le basi della progettazione di videogiochi e le conoscenze teoriche che un progettista di videogiochi dovrebbe avere
- ◆ Conoscere le basi teoriche e pratiche della progettazione artistica di un videogioco
- ◆ Approfondire l'animazione 2D e 3D, oltre agli elementi chiave dell'animazione di oggetti e personaggi
- ◆ Saper eseguire attività di modellazione 3D
- ◆ Padroneggiare i motori grafici usati per i videogiochi
- ◆ 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
- ◆ 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. Espressione grafica e artistica

- ◆ Imparare a rappresentare correttamente le proporzioni e le posture della figura umana e altri elementi che possono essere inclusi nei videogiochi
- ◆ Comprendere i diversi metodi di rappresentazione tridimensionale su una superficie piana
- ◆ Sviluppare rappresentazioni spaziali con strumenti grafici e informatici
- ◆ Produrre scenari di videogiochi basati su diverse prospettive spaziali

Modulo 2. Animazione in 2D

- ◆ Applicare i mezzi disponibili per lo sviluppo dell'animazione 2D
- ◆ Comprendere i principi di proporzione nella rappresentazione artistica animata
- ◆ Comprendere che l'animazione è un mezzo che consente flessibilità in termini tematici
- ◆ Ottimizzare l'uso delle risorse per raggiungere i nuovi obiettivi pianificati

Modulo 3. Grafica in movimento

- ◆ Eseguire attività di post-produzione digitale con software di compositing e di editing video digitale multistrato
- ◆ Tradurre un'idea a partire dalla sua concezione iniziale per mezzo di disegni preparatori
- ◆ Utilizzare strumenti, filtri ed effetti nella produzione di originali grafici per agire efficacemente come membro di un team creativo
- ◆ Raggiungere obiettivi complessi e sviluppare un'ampia gamma di idee

Modulo 4. Arte 3D

- ◆ Modellare e creare texture di oggetti e personaggi 3D
- ◆ Conoscere l'interfaccia del programma 3D Studio Max e Mudbox per la modellazione di oggetti e personaggi
- ◆ Comprendere la teoria della modellazione 3D
- ◆ Saper estrarre le texture
- ◆ Conoscere il funzionamento delle telecamere 3D

Modulo 5. Progettazione 3D

- ◆ Esaminare in modo approfondito i modelli di natura complessa e le tecniche di modellazione
- ◆ Ottimizzare i tempi di modellazione
- ◆ Gestire strumenti di progettazione 3D avanzati per agevolare la post-produzione in vista della realizzazione finale
- ◆ Creare ambienti e atmosfere per mondi digitali

Modulo 6. Grafica computerizzata

- ◆ Stabilire le specifiche tecniche delle librerie grafiche più comunemente utilizzate per la creazione di immagini sintetiche
- ◆ Comprendere i principi di base della produzione di immagini 2D e 3D e i relativi metodi di creazione
- ◆ Applicare tecniche di visualizzazione, animazione, simulazione e interazione ai modelli

Modulo 7. Motori grafici per videogiochi

- ◆ Scoprire il funzionamento e la struttura di un motore grafico per videogiochi
- ◆ Comprendere le loro caratteristiche di base e modificare i motori grafici esistenti
- ◆ Programmare le applicazioni in modo corretto ed efficiente
- ◆ Scegliere il paradigma e i linguaggi di programmazione più appropriati

Modulo 8. Progettazione e animazione dei personaggi

- ◆ Applicare i principi della creazione dei personaggi
- ◆ Comprendere i concetti di base dell'animazione e le applicazioni della modellazione e dell'animazione dei personaggi nel contesto dei videogiochi
- ◆ Saper definire gli scheletri dei personaggi e utilizzarli per controllarne il movimento

Modulo 9. Animazione e simulazione

- ◆ Applicare l'uso di librerie di animazione e simulazione fisica nei videogiochi, nonché l'uso di software di animazione per il suono
- ◆ Assimilare i principi fisici fondamentali per la simulazione in un videogioco, il metodo del motion capture e le tecniche di base della simulazione fisica
- ◆ Creare lo scheletro di un personaggio animato

Modulo 10. Rigging dei personaggi

- ◆ Preparare gli elementi 3D per l'animazione
- ◆ Applicare deformazioni fisicamente corrette ai modelli 3D
- ◆ Acquisire competenze nell'uso di strumenti digitali
- ◆ Imparare a conoscere il peso dei personaggi per l'animazione

Modulo 11. Strategia nel business digitale e nei videogiochi

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

Modulo 12. Management 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 13. 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

Modulo 14. Creazione di aziende videoludiche

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

Modulo 15. Gestione dei progetti

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

Modulo 16. L'innovazione

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

Modulo 17. Direzione finanziaria

- ◆ Identificare e riconoscere gli aspetti più critici della gestione economica e finanziaria come una delle principali competenze per il management aziendale



Modulo 18. Direzione commerciale

- ◆ Sviluppare elevate competenze commerciali nei principali processi in modo da aumentare le capacità di vendita e di sviluppo del business nelle aziende del settore

Modulo 19. Gestione degli eSports

- ◆ Conoscere a fondo e approfondire l'intero sotto-ecosistema degli esports, sia i suoi protagonisti che i modelli di business, per poter sfruttare questo mercato

Modulo 20. Leadership e gestione dei talenti

- ◆ Acquisire competenze e abilità sulle nuove competenze necessarie per guidare modelli di business e progetti nell'industria dei videogiochi

“

Raggiungi tutti i tuoi obiettivi professionali grazie a questo Master Specialistico, pensato per fornirti tutte le ultime novità dell'industria videoludica"

03

Competenze

Grazie al Master Specialistico in Senior Management in Video Game Companies, il professionista acquisirà e svilupperà una serie di competenze specialistiche che gli permetteranno di creare e gestire aziende in questo entusiasmante settore. Durante il corso potrai scoprire i migliori modelli di gestione e marketing per i progetti videoludici, oltre a comprendere a fondo il processo di progettazione di un'opera audiovisiva in questo campo.



“

Questo programma ti permetterà di sviluppare le migliori competenze professionali nella creazione e nella gestione di aziende videoludiche"



Competenze generali

- ◆ Acquisire le competenze necessarie per sviluppare videogiochi
- ◆ Specializzarsi come progettista di videogiochi per diventare un *game designer* esperto
- ◆ Approfondire tutte le parti del processo di sviluppo, dalla struttura iniziale, alla programmazione del personaggio protagonista, all'implementazione delle animazioni, nonché alla creazione dell'intelligenza artificiale dei nemici e degli NPC
- ◆ Ottenere una visione complessiva del progetto, potendo fornire soluzioni ai diversi problemi e difficoltà che si presentano nella progettazione di un videogioco
- ◆ Sviluppare strategie di Business orientate alle aziende del settore digitale e dei videogiochi
- ◆ Padroneggiare le aree di management delle aziende digitali e di videogiochi
- ◆ Imparare a fondo come ideare progetti videoludici
- ◆ Conoscere in dettaglio lo scenario dell'industria videoludica
- ◆ Imparare in dettaglio e da un punto di vista commerciale le tecnologie alla base dei videogiochi
- ◆ Avere una comprensione completa dell'impatto delle azioni di Marketing e Sales
- ◆ Analizzare la gestione finanziaria ed economica di un'azienda videoludica
- ◆ Comprendere in dettaglio gli aspetti principali della creazione di aziende videoludiche
- ◆ Acquisire elevati standard nelle tecnologie emergenti e nell'innovazione del settore dei videogiochi
- ◆ Acquisire le abilità e le competenze più complesse per dirigere modelli e progetti di business nel campo dei videogiochi

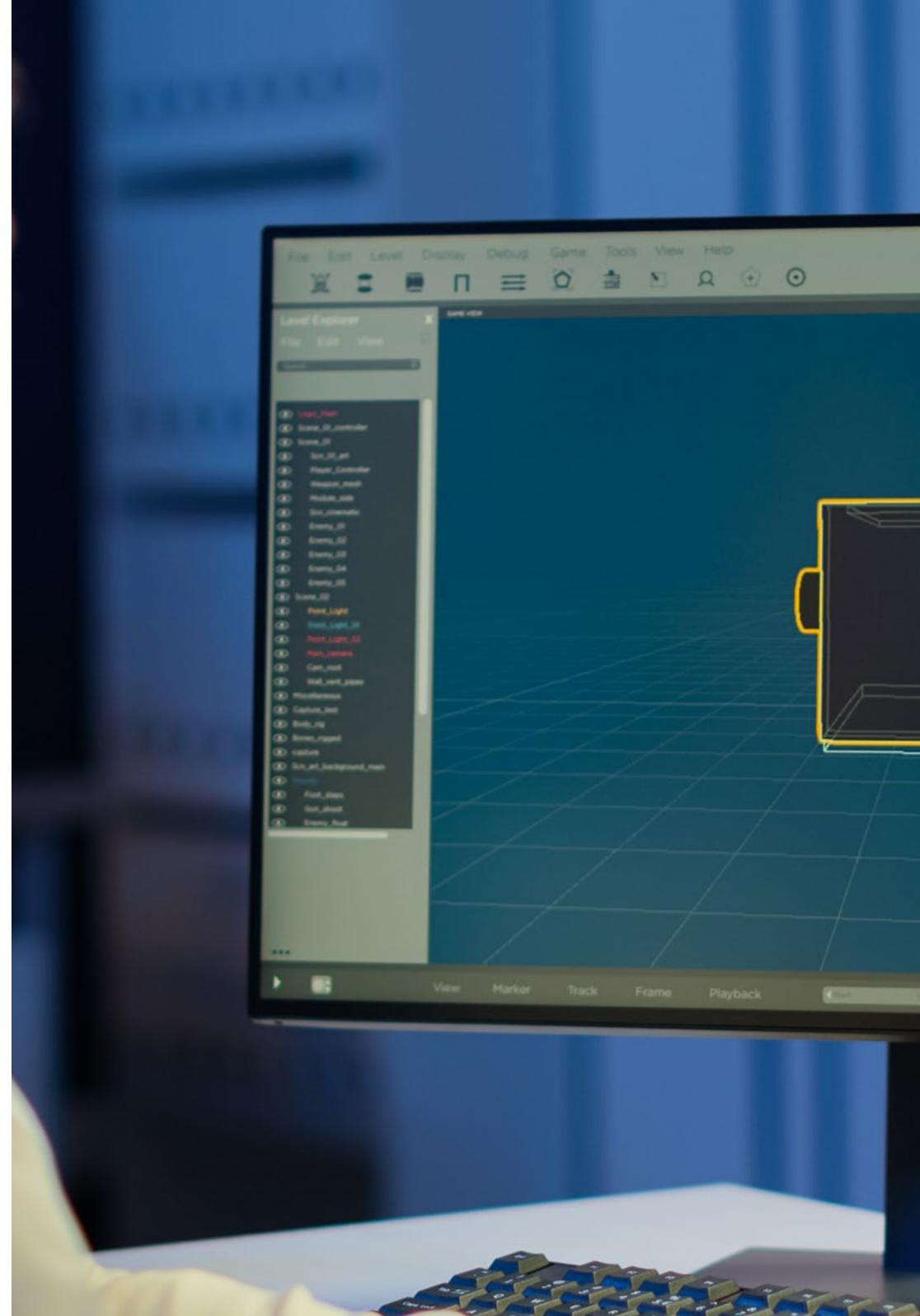


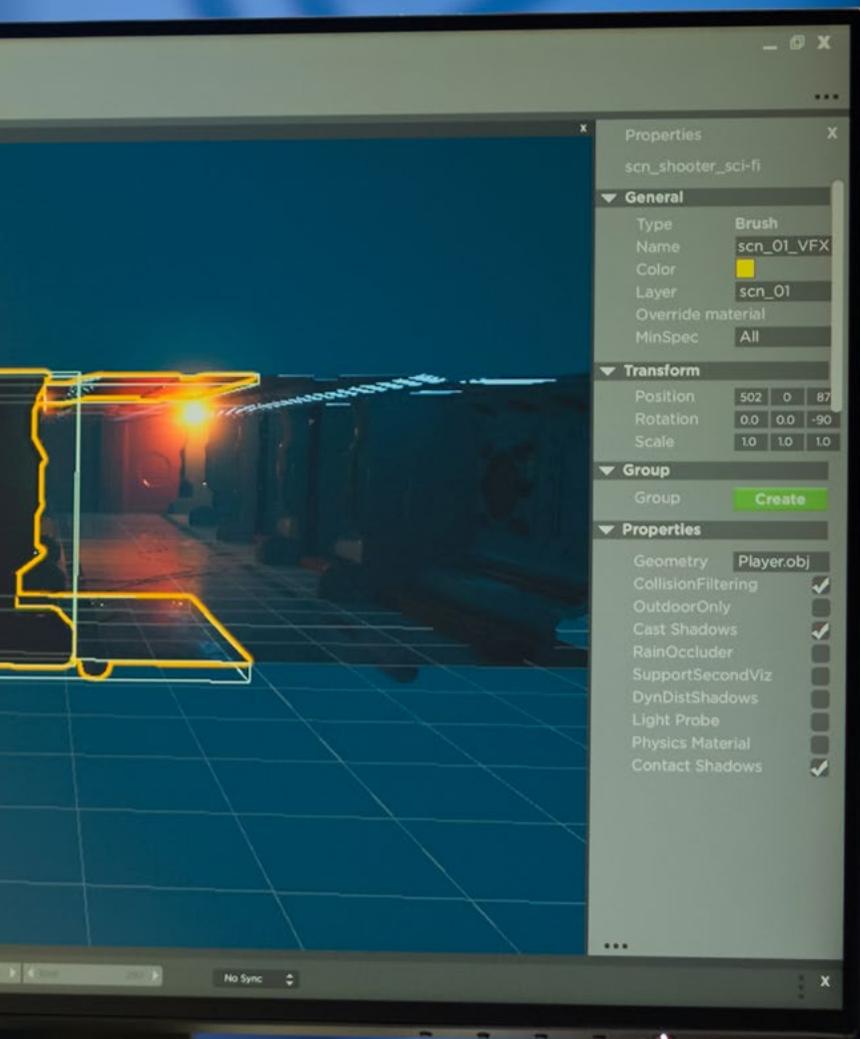


Competenze specifiche

- ◆ Conoscere gli strumenti necessari per operare come professionisti nella progettazione e nello sviluppo di videogiochi
- ◆ Capire l'esperienza utente e saper analizzare il gameplay
- ◆ Comprendere il processo teorico e pratico di creazione di un *concept artist*
- ◆ Comprendere le procedure teoriche e pratiche del lavoro di un artista 2D
- ◆ Eseguire la modellazione 3D e il texturing di oggetti e personaggi
- ◆ Possedere un'ampia conoscenza della programmazione di videogiochi 2D e 3D
- ◆ Eseguire animazioni 2D e 3D per videogiochi e applicare la programmazione di un videogioco 2D e 3D per diverse piattaforme
- ◆ Preparare i personaggi per il *rigging*
- ◆ Approfondire la portata strategica delle aziende del settore digitale e dei videogiochi
- ◆ Analizzare aspetti quali il processo strategico e la necessità di valutare le diverse variabili necessarie per la formulazione strategica
- ◆ Conoscere gli strumenti di studio per l'analisi del settore videoludico, la concorrenza e il contesto economico
- ◆ Illustrare gli obiettivi e le funzioni del management strategico nelle aziende del settore digitale e dei videogiochi
- ◆ Prendere in considerazione gli elementi che compongono la struttura del settore e la particolare catena del valore
- ◆ Esaminare gli elementi della catena del valore dei videogiochi
- ◆ Aggiungere valore in aree come l'e-commerce
- ◆ Lavorare sui profili professionali del settore videoludico e dei club professionistici di *esports*
- ◆ Elaborare un piano di Marketing Digitale
- ◆ Enfatizzare le discipline di gestione del traffico e di acquisizione del pubblico per la distribuzione di messaggi commerciali
- ◆ Lavorare sulle tecniche pubblicitarie Display e Programmatic
- ◆ Conoscere le discipline dell' *Inbound Marketing* e dell' *Account Based Marketing*
- ◆ Assimilare i processi di Digital Marketing e le soluzioni attualmente in uso per la loro automazione
- ◆ Comprendere le esigenze di creazione di un'azienda e la sua ricerca di sostenibilità
- ◆ Esaminare gli elementi chiave di un Business Plan e le relative esigenze di investimento
- ◆ Studiare i dettagli della produzione di videogiochi e delle operazioni successive alla loro vendita nel mercato
- ◆ Analizzare il funzionamento dei nuovi modelli di distribuzione online
- ◆ Acquisire conoscenze sulla gestione dei progetti
- ◆ Comprendere le logiche dei progetti videoludici
- ◆ Analizzare casi di studio sulla realizzazione delle fasi di ideazione, lancio ed esecuzione di un progetto

- ◆ Osservare come la gestione della pubblicità e del Marketing vengono integrate in un progetto
- ◆ Esaminare gli elementi e le componenti necessarie al professionista per sviluppare capacità e competenze innovative
- ◆ Trattare e gestire i talenti come parte fondamentale del capitale di un'azienda digitale e di videogiochi
- ◆ Lavorare e fornire una panoramica dettagliata dei modelli di business innovativi sviluppati nel settore
- ◆ Conoscere le abilità, le nozioni e le competenze in materia di analisi economico-finanziaria
- ◆ Acquisire un elevato livello di conoscenza finanziaria dell'azienda
- ◆ Lavorare sugli aspetti più rilevanti del sistema finanziario
- ◆ Approfondire tutte le componenti che costituiscono il sistema economico e finanziario di un'azienda digitale e di videogiochi
- ◆ Acquisire competenze commerciali
- ◆ Sviluppare correttamente le azioni finalizzate al marketing e alla vendita di prodotti o servizi
- ◆ Mettere in pratica e imparare come funziona la gestione delle vendite e del marketing per applicare le tecniche più aggiornate
- ◆ Imparare e capire come gestire eventi sportivi, campionati e convention in ambito *esports*
- ◆ Comprendere i due enti più importanti nel settore degli *esports*: Il Giocatore e Il Club





- ◆ Conoscere a fondo i diversi modelli di business che possono essere implementati nella gestione degli esports, così come gli aspetti più importanti nella realizzazione di eventi e campionati o nella gestione di sponsorizzazioni e pubblicità
- ◆ Elaborare strategie di vendita del *merchandising*
- ◆ Applicare il cosiddetto *Influencer Marketing* in modo proficuo
- ◆ Acquisire competenze e capacità di leadership
- ◆ Lavorare sulle competenze di gestione dei talenti attraverso l'analisi e lo sviluppo dei processi HR
- ◆ Conoscere in dettaglio le *Soft Skills*
- ◆ Sviluppare una leadership pragmatica

“

Migliora le tue capacità manageriali e di leadership grazie a questo programma, impostato da diverse prospettive per offrirti una comprensione approfondita del processo di sviluppo dei progetti in questo settore"

04

Direzione del corso

Al fine di realizzare un processo di apprendimento efficace in un settore così complesso e in continua evoluzione come quello dei videogiochi, è necessario un personale docente di alto livello che conosca a fondo tutti gli aspetti del settore. È per questo motivo che TECH ha selezionato i migliori docenti del settore, che insegneranno agli studenti gli ultimi sviluppi in campo videoludico affinché possano applicarli ai loro progetti imprenditoriali.





“

Un personale docente di prestigio ti fornirà tutti gli strumenti per avere successo nell'industria videoludica"

Direzione



Dott. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer presso Marshals
- Tutor-Istruttore presso Edix (UNIR)
- Product Owner Certification – Docente Associato presso la Business & Marketing School dell'ESIC
- Docente presso Boluda.com
- Project Manager Officer presso Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager presso GroupM (WPP)



05

Struttura e contenuti

Il Master Specialistico in Senior Management in Video Game Companies è suddiviso in 20 moduli specialistici che permettono allo studente di conoscere gli ultimi sviluppi di marketing e trasformazione digitale dei videogiochi, motori grafici, nuovi modelli di distribuzione online, cicli di vita di un progetto e modelli di business nell'innovazione videoludica.



“

Non potrai trovare un programma migliore di questo per approfondire i metodi più efficaci in materia di imprenditoria e gestione di aziende videoludiche”

Modulo 1. Espressione grafica e artistica

- 1.1. Disegno e prospettiva
 - 1.1.1. Disegno a mano libera o sketch. L'importanza di realizzare uno schizzo
 - 1.1.2. Prospettiva e metodi di rappresentazione spaziale
 - 1.1.3. Proporzioni e metodi di adattamento: La figura umana
 - 1.1.4. Proporzioni e metodi di adattamento: La figura animale
- 1.2. Luci e colori
 - 1.2.1. Il chiaroscuro: Luci e ombre
 - 1.2.2. Teoria del colore e della pittura. Come viene percepito il colore?
 - 1.2.3. Strumenti plastici per creare contrasti
 - 1.2.4. Armonia del colore. Tipi di armonia cromatica
- 1.3. Texture e movimento
 - 1.3.1. Texture e metodi di rappresentazione dei materiali
 - 1.3.2. Analisi di opere texturizzate
 - 1.3.3. Rappresentazione di azioni e movimenti
 - 1.3.4. Analisi delle opere in movimento
- 1.4. Composizione
 - 1.4.1. Aspetti strutturali dell'immagine: il punto, la linea e il piano
 - 1.4.2. Leggi della Gestalt
 - 1.4.3. Operazioni formali: sviluppo della forma a partire dai concetti
 - 1.4.4. Ritmo, struttura, scala, simmetria, equilibrio, tensione, attrazione e raggruppamento
 - 1.4.5. Modelli
- 1.5. Approccio all'ambiente iconografico digitale
 - 1.5.1. Introduzione
 - 1.5.2. Verifica del campo di generazione dell'iconografia digitale
 - 1.5.3. Adozione di nuovi archetipi iconografici digitali
 - 1.5.4. Estetica e funzionalità come concetti derivati dall'uso della macchina
- 1.6. Analisi delle risorse grafiche digitali. Immagine di sintesi
 - 1.6.1. Tipologie iconografiche digitali: immagini riciclate e immagini sintetiche
 - 1.6.2. Formati di file grafici digitali
 - 1.6.3. Forme bidimensionali. Analisi dei software di creazione e ritocco delle immagini
 - 1.6.4. Forme tridimensionali. Analisi del software per la creazione di strutture volumetriche
 - 1.6.5. Strutture grafiche 3D. Introduzione. Strutture metalliche
 - 1.6.6. Dispositivi per la visualizzazione e l'interazione con applicazioni multimediali
 - 1.6.7. Terminologia assegnata al settore in cui viene inquadrata l'immagine digitale
- 1.7. Espressione artistica su supporto digitale: Elementi di grafica in Adobe Photoshop
 - 1.7.1. Installazione e introduzione a Adobe Photoshop
 - 1.7.2. Strumenti di base di Adobe Photoshop
 - 1.7.3. Analisi e studio di Adobe Photoshop
 - 1.7.4. Uso di strumenti digitali nel lavoro grafico per la creazione di videogiochi
- 1.8. Scenari e ambientazioni per videogiochi
 - 1.8.1. Scenari e ambientazione cartoon
 - 1.8.2. Analisi della composizione
 - 1.8.3. Scenari e ambientazione realistica
 - 1.8.4. Analisi della composizione
- 1.9. Personaggi per videogiochi
 - 1.9.1. Personaggi cartoon
 - 1.9.2. Analisi della composizione
 - 1.9.3. Personaggi realistici
 - 1.9.4. Analisi della composizione
- 1.10. Presentazione del portfolio professionale
 - 1.10.1. Approccio
 - 1.10.2. Metodologia
 - 1.10.3. Software per la creazione di documenti
 - 1.10.4. Studio analitico dei portfolio professionali

Modulo 2. Animazione in 2D

- 2.1. Che cos'è l'animazione?
 - 2.1.1. Storia dell'animazione
 - 2.1.2. Pionieri dell'animazione
 - 2.1.3. Animazione 2D e 3D
 - 2.1.4. È necessario saper disegnare?
- 2.2. L'animatore e il suo ruolo nella produzione
 - 2.2.1. Funzioni lavorative del dipartimento: Junior, Mid, Senior
 - 2.2.2. Animatore Lead, Supervisore e Regista
 - 2.2.3. Fasi di supervisione in una produzione
 - 2.2.4. Criteri di qualità
- 2.3. Leggi fisiche
 - 2.3.1. Spinta
 - 2.3.2. Frizione
 - 2.3.3. Gravità
 - 2.3.4. Inerzia
- 2.4. Strumenti di animazione
 - 2.4.1. Timeline
 - 2.4.2. Dopesheet
 - 2.4.3. Curve Editor
 - 2.4.4. Uso dei rig
- 2.5. Metodologia di animazione
 - 2.5.1. Graph Editor: Curve e tipi di curve
 - 2.5.2. Timing e spacing
 - 2.5.3. Overshoot
 - 2.5.4. Stepped e Spline
 - 2.5.5. Parents e Constraints
 - 2.5.6. Charts e Inbetweens
 - 2.5.7. Pose estreme e breakdown
- 2.6. I 12 principi dell'animazione
 - 2.6.1. Timing
 - 2.6.2. Squash e stretch
 - 2.6.3. Slow in e Slow out
 - 2.6.4. Anticipazione
 - 2.6.5. Overlap
 - 2.6.6. Curve
 - 2.6.7. Pose to pose e Straight ahead
 - 2.6.8. Pose
 - 2.6.9. Azione secondaria
 - 2.6.10. Staging
 - 2.6.11. Esagerazione
 - 2.6.12. Appeal
- 2.7. Conoscenza anatomica e funzionamento
 - 2.7.1. Anatomia umana
 - 2.7.2. Anatomia animale
 - 2.7.3. Anatomia dei personaggi cartoon
 - 2.7.4. Infrangere le regole
- 2.8. Messa in posa e sagome
 - 2.8.1. Importanza della posizione
 - 2.8.2. Importanza della posa
 - 2.8.3. Importanza della sagoma
 - 2.8.4. Risultato finale. Analisi della composizione
- 2.9. Esercizio: Palla
 - 2.9.1. Forma
 - 2.9.2. Timing
 - 2.9.3. Spacing
 - 2.9.4. Peso

- 2.10. Esercizio: Cicli di base e Dinamica del corpo
 - 2.10.1. Ciclo dell'andatura
 - 2.10.2. Ciclo dell'andatura con personalità
 - 2.10.3. Ciclo della corsa
 - 2.10.4. Parkour
 - 2.10.5. Pantomima

Modulo 3. Grafica in movimento

- 3.1. Introduzione ad After Effects
 - 3.1.1. Cos'è After Effects e a cosa serve. Esempi illustrativi
 - 3.1.2. Impostazioni del progetto e dell'interfaccia
 - 3.1.3. Impostazioni di composizione, pennelli e finestre
 - 3.1.4. Definizione del flusso di lavoro: Creazione di un progetto di base
 - 3.1.5. Problemi video preliminari
 - 3.1.6. Profondità di colore, formati dello schermo, compressione audio e video
- 3.2. Nozioni di base di After Effects
 - 3.2.1. Importazione
 - 3.2.2. Strumenti di base. Tipi e opzioni di livelli forma
 - 3.2.3. Proprietà di trasformazione e origine delle coordinate
 - 3.2.4. Esportazione H.264 di base
- 3.3. Pennelli e spazio 3D
 - 3.3.1. Pannelli a pennello ed effetto pittura
 - 3.3.2. Gomma, pennello per clonazione e per rotoscopia
 - 3.3.3. Attivare lo spazio 3D. Viste per lavorare in 3D
 - 3.3.4. Proprietà del materiale e della lavorazione
 - 3.3.5. Luci e telecamere. Controllo telecamera
 - 3.3.6. Strumento unificato per la telecamera. Visualizzazione personalizzata
 - 3.3.7. Testo 3D: estrusione del testo. Raytracing
 - 3.3.8. Punto di fuga e proiezione della telecamera
- 3.4. Testo e trasparenze
 - 3.4.1. Strumento di testo
 - 3.4.2. Stili dei livelli forma
 - 3.4.3. Animatori, intervalli e selettori
 - 3.4.4. Preset di animazione del testo
 - 3.4.5. Canale alpha: Mates alpha e conservazione della trasparenza
 - 3.4.6. Pannello di Controllo dei trasferimenti: Track mate, modalità di fusione, mantenimento della trasparenza sottostante
 - 3.4.7. Fouling di luminanza
- 3.5. Maschere e livelli forma
 - 3.5.1. Strumenti di creazione e modifica delle maschere
 - 3.5.2. Livelli forma
 - 3.5.3. Convertire testo e grafica in livelli o maschere forma
 - 3.5.4. Maschere come traiettorie
 - 3.5.5. Effetti che funzionano con le maschere: Tratteggio, scarabocchio
- 3.6. Animazione
 - 3.6.1. Keyframe. Tipologie
 - 3.6.2. Traiettorie
 - 3.6.3. Grafico delle curve
 - 3.6.4. Convertire l'audio in keyframe
 - 3.6.5. Parentali e precomposizioni
 - 3.6.6. Tecniche di animazione alternative: Loops, sequenza di livelli, strumento di trasformazione a mano libera, schizzo di movimento, slider
 - 3.6.7. Rimodulazione del tempo
- 3.7. Effetti e chiave cromatica
 - 3.7.1. Applicazione degli effetti
 - 3.7.2. Esempi di effetti
 - 3.7.3. Correzione del colore
 - 3.7.4. Cromo Key: Keylight

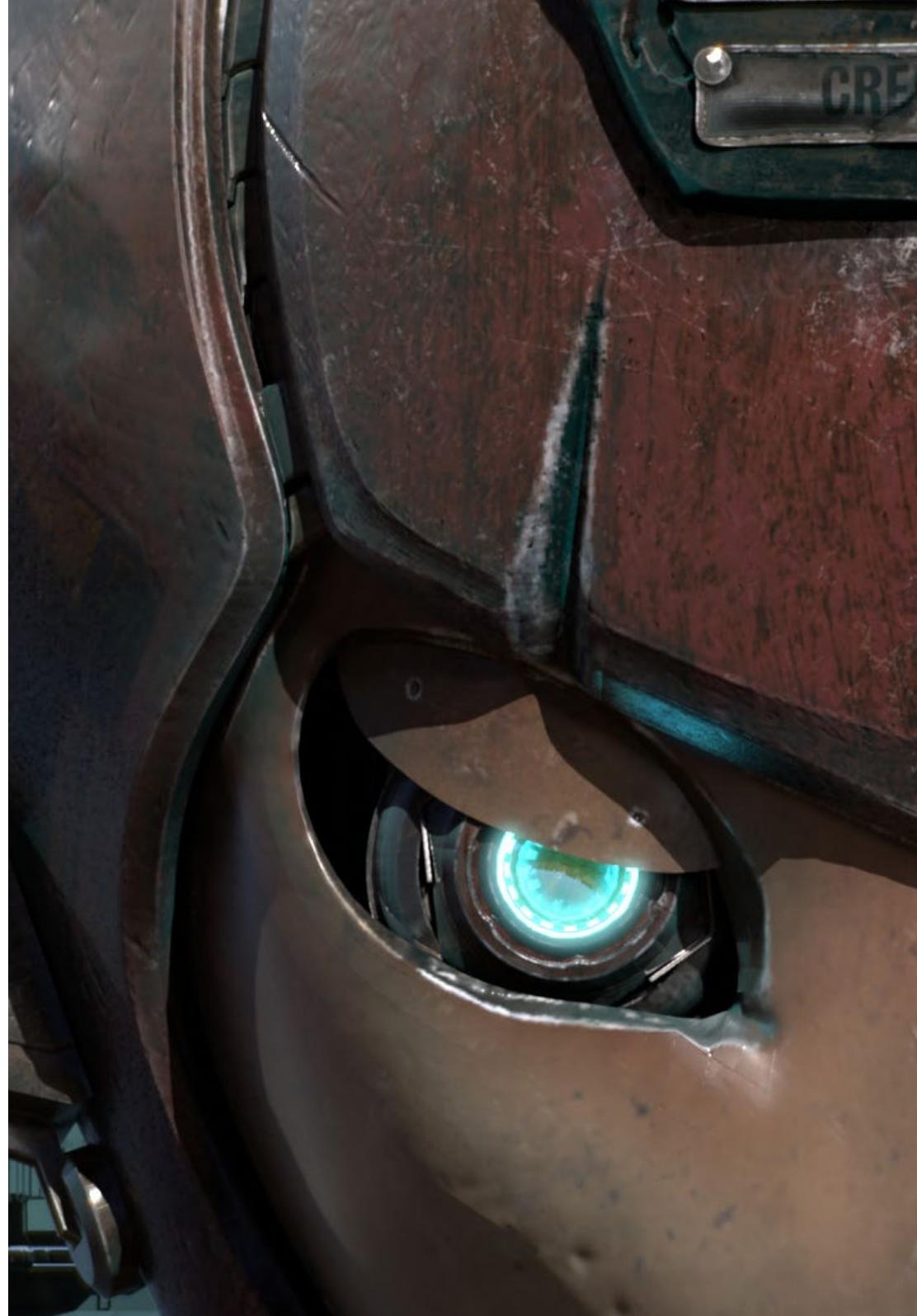
- 3.8. Stabilizzatore
 - 3.8.1. Stabilizzatore classico
 - 3.8.2. Stabilizzatore di deformazione
 - 3.8.3. Opzioni di monitoraggio
 - 3.8.4. Stabilizzatore di posizione, rotazione e scala
- 3.9. Tracking ed espressioni
 - 3.9.1. Tracking della posizione e rotazione. Prospettiva
 - 3.9.2. Tracking con solidi, livelli di regolazione e oggetti nulli
 - 3.9.3. Track 3D. Inserimento di loghi, testi o immagini nello spazio 3D
 - 3.9.4. Mocha AE
 - 3.9.5. Espressioni: Time
 - 3.9.6. Espressioni: Loop out
 - 3.9.7. Espressioni: Wiggle
- 3.10. Esportazione
 - 3.10.1. Esportazione delle configurazioni: Formati e codec più comuni per l'editing e la visualizzazione I
 - 3.10.2. Esportazione delle configurazioni: Formati e codec più comuni per l'editing e la visualizzazione II
 - 3.10.3. Esportazione delle configurazioni: Formati e codec più comuni per l'editing e la visualizzazione III
 - 3.10.4. Salvataggio di progetti completi: Raccolta dei file e backup

Modulo 4. Arte 3D

- 4.1. Arte avanzata
 - 4.1.1. Dal concept art al 3D
 - 4.1.2. Principi di modellazione 3D
 - 4.1.3. Tipi di modellazione: Organica/Inorganica
- 4.2. Interfaccia 3D Max
 - 4.2.1. Software 3D Max
 - 4.2.2. Interfaccia base
 - 4.2.3. Organizzare le scene
- 4.3. Modellazione inorganica
 - 4.3.1. Modellazione con primitive e deformatore
 - 4.3.2. Modellazione con poligoni modificabili
 - 4.3.3. Modellazione con Graphite
- 4.4. Modellazione organica
 - 4.4.1. Modellazione del personaggio I
 - 4.4.2. Modellazione del personaggio II
 - 4.4.3. Modellazione del personaggio III
- 4.5. Creazione delle UV
 - 4.5.1. Materiali e mappe di base
 - 4.5.2. Unwrapping e proiezioni di texture
 - 4.5.3. Retopology
- 4.6. 3D avanzato
 - 4.6.1. Creazione di atlanti di texture
 - 4.6.2. Gerarchie e creazione di ossa
 - 4.6.3. Applicazione di uno scheletro
- 4.7. Sistemi di animazione
 - 4.7.1. Bipet
 - 4.7.2. CAT
 - 4.7.3. Rigging Proprio
- 4.8. Rigging Facciale
 - 4.8.1. Espressioni
 - 4.8.2. Restrizioni
 - 4.8.3. Controllori
- 4.9. Principi dell'animazione
 - 4.9.1. Cicli
 - 4.9.2. Librerie e uso dei file di acquisizione dei movimenti MoCap
 - 4.9.3. Motion Mixer
- 4.10. Esportazione nei motori grafici
 - 4.10.1. Esportazione in Unity Engine
 - 4.10.2. Esportazione dei modelli
 - 4.10.3. Esportazione di animazioni

Modulo 5. Progettazione 3D

- 5.1. Perché è importante il 3D nei videogiochi?
 - 5.1.1. Storia del computer 3D
 - 5.1.2. Implementazione del 3D nei videogiochi
 - 5.1.3. Tecniche di ottimizzazione 3D nei videogiochi
 - 5.1.4. Interazione tra software di grafica e motori grafici
- 5.2. Modellazione 3D: Maya
 - 5.2.1. Filosofia di Maya
 - 5.2.2. Capacità di Maya
 - 5.2.3. Progetti realizzati con Autodesk Maya
 - 5.2.4. Introduzione alla modellazione, al rigging, al texturing e agli strumenti di texturing
- 5.3. Modellazione 3D: Blender
 - 5.3.1. Filosofia di Blender
 - 5.3.2. Passato, presente e futuro
 - 5.3.3. Progetti realizzati con Blender
 - 5.3.4. Blender Cloud
 - 5.3.5. Introduzione alla modellazione, al rigging, al texturing e agli strumenti di texturing
- 5.4. Modellazione 3D: ZBrush
 - 5.4.1. Filosofia di ZBrush
 - 5.4.2. Integrazione di ZBrush in una pipeline di produzione
 - 5.4.3. Vantaggi e svantaggi rispetto a Blender
 - 5.4.4. Analisi di progetti realizzati in ZBrush
- 5.5. Texturing 3D: Substance Designer
 - 5.5.1. Introduzione al Substance Designer
 - 5.5.2. Filosofia del Substance Designer
 - 5.5.3. Substance Designer nella produzione videoludica
 - 5.5.4. Interazione tra Substance Designer e Substance Painter





- 5.6. Texturing 3D: Substance Painter
 - 5.6.1. A cosa serve Substance Painter?
 - 5.6.2. La standardizzazione di Substance Painter
 - 5.6.3. Substance Painter nella texturing stilizzata
 - 5.6.4. Substance Painter nella texturing realistica
 - 5.6.5. Analisi dei modelli texturizzati
- 5.7. Texturing 3D: Substance Alchemist
 - 5.7.1. Che cos'è Substance Alchemist?
 - 5.7.2. Workflow di Substance Alchemist
 - 5.7.3. Alternative a Substance Alchemist
 - 5.7.4. Esempi di progetti
- 5.8. Rendering: Mappatura delle texture e baking
 - 5.8.1. Introduzione alla mappatura delle texture
 - 5.8.2. Mappatura UV
 - 5.8.3. Ottimizzazione UV
 - 5.8.4. UDIM
 - 5.8.5. Integrazione con il software di texturing
- 5.9. Rendering: Illuminazione avanzata
 - 5.9.1. Tecniche di illuminazione
 - 5.9.2. Bilanciamento del contrasto
 - 5.9.3. Bilanciamento del colore
 - 5.9.4. Illuminazione nei videogiochi
 - 5.9.5. Ottimizzazione delle risorse
 - 5.9.6. Illuminazione prerenderizzata e illuminazione in tempo reale
- 5.10. Rendering: Scene, Render Layer e Passes
 - 5.10.1. Uso delle scene
 - 5.10.2. Utilità dei Render Layer
 - 5.10.3. Utilità dei Passes
 - 5.10.4. Integrazione dei Passes su Photoshop

Modulo 6. Grafica computerizzata

- 6.1. Panoramica della grafica computerizzata
 - 6.1.1. Applicazioni e usi della computer grafica
 - 6.1.2. Storia della computer grafica
 - 6.1.3. Algoritmi di base per la grafica 2D
 - 6.1.4. Trasformazioni 3D. Proiezioni e prospettive
- 6.2. Basi matematiche e fisiche per le simulazioni e le texture
 - 6.2.1. Light Ray
 - 6.2.2. Assorbimento e scattering
 - 6.2.3. Il riflesso speculare e diffuso
 - 6.2.4. Colore
 - 6.2.5. Colore BRDF
 - 6.2.6. Conservazione dell'energia ed effetto Fresnel F0
 - 6.2.7. Caratteristiche principali del PBR
- 6.3. Rappresentazione dell'immagine: Natura e formato
 - 6.3.1. Presentazione: Fondamenti teorici
 - 6.3.2. Dimensioni dell'immagine digitale: Risoluzione e colori
 - 6.3.3. Formati immagine non compressi
 - 6.3.4. Formati immagine con compressione
 - 6.3.5. Spazi di colore
 - 6.3.6. Livelli e curve
- 6.4. Rappresentazione dell'immagine: Texture
 - 6.4.1. Texture procedurali
 - 6.4.2. Quixel Megascan: Scansione della texture
 - 6.4.3. Baking delle texture
 - 6.4.4. Mappa di normali e spostamenti
 - 6.4.5. Mappe di albedo, metalli e rugosità
- 6.5. Rendering delle scene: Visualizzazione e illuminazione
 - 6.5.1. Direzione della luce
 - 6.5.2. Contrasto
 - 6.5.3. Saturazione
 - 6.5.4. Colore
 - 6.5.5. Luce diretta e indiretta
 - 6.5.6. Luce dura e luce morbida
 - 6.5.7. Importanza delle ombre: Regole di base e tipologie
- 6.6. Evoluzione dell'hardware di rendering e prestazioni
 - 6.6.1. Gli anni '70: L'avvento dei primi software di modellazione e rendering 3D
 - 6.6.2. Orientato all'architettura
 - 6.6.3. Gli anni '90: Sviluppo attuale di software 3D
 - 6.6.4. Stampanti 3D
 - 6.6.5. Apparecchiature VR per la visualizzazione 3D
- 6.7. Analisi del software di grafica 2D
 - 6.7.1. Adobe Photoshop
 - 6.7.2. Gimp
 - 6.7.3. Krita
 - 6.7.4. Inkscape
 - 6.7.5. Pyxel Edit
- 6.8. Analisi del software di modellazione 3D
 - 6.8.1. Autodesk Maya
 - 6.8.2. Cinema 4D
 - 6.8.3. Blender
 - 6.8.4. ZBrush
 - 6.8.5. SketchUp
 - 6.8.6. Software di progettazione CAD
- 6.9. Analisi del software di texturing 3D
 - 6.9.1. Texture procedurale in Maya
 - 6.9.2. Texture procedurale in Blender
 - 6.9.3. Baking
 - 6.9.4. Substance Painter e Substance Designer
 - 6.9.5. ArmorPaint
- 6.10. Analisi dei software di rendering 3D
 - 6.10.1. Arnold
 - 6.10.2. Cycles
 - 6.10.3. Vray
 - 6.10.4. Iray
 - 6.10.5. Rendering in tempo reale: Marmoset Toolbag

Modulo 7. Motori grafici per videogiochi

- 7.1. Videogiochi e TIC
 - 7.1.1. Introduzione
 - 7.1.2. Opportunità
 - 7.1.3. Difficoltà
 - 7.1.4. Conclusioni
- 7.2. Storia dei motori grafici per videogiochi
 - 7.2.1. Introduzione
 - 7.2.2. Epoca Atari
 - 7.2.3. Epoca anni '80
 - 7.2.4. Primi motori grafici. Epoca anni '90
 - 7.2.5. Motori grafici attuali
- 7.3. Motori grafici per videogiochi
 - 7.3.1. Tipi di motori grafici
 - 7.3.2. Parti che compongono un motore grafico
 - 7.3.3. Motori grafici attuali
 - 7.3.4. Selezione di un motore grafico per il nostro progetto
- 7.4. Game Maker
 - 7.4.1. Introduzione
 - 7.4.2. Progettazione degli scenari
 - 7.4.3. Sprite e animazioni
 - 7.4.4. Collisioni
 - 7.4.5. Scripting in GML
- 7.5. Motore grafico Unreal Engine 4: Introduzione
 - 7.5.1. Che cos'è Unreal Engine 4? Qual è la sua filosofia?
 - 7.5.2. Materiali
 - 7.5.3. UI
 - 7.5.4. Animazioni
 - 7.5.5. Sistema di particelle
 - 7.5.6. Intelligenza artificiale
 - 7.5.7. FPS
- 7.6. Motore grafico Unreal Engine 4: Visual Scripting
 - 7.6.1. Filosofia dei Blueprint e Visual Scripting
 - 7.6.2. Debugging
 - 7.6.3. Tipi di variabili
 - 7.6.4. Controllo del flusso di base
- 7.7. Motore grafico Unity 5
 - 7.7.1. Programmazione in C# e Visual Studio
 - 7.7.2. Creazione dei prefabs
 - 7.7.3. Utilizzo di Gizmos per il controllo dei videogiochi
 - 7.7.4. Motore grafico adattivo: 2D e 3D
- 7.8. Motore grafico Godot
 - 7.8.1. Filosofia progettuale di Godot
 - 7.8.2. Progettazione e composizione orientata agli oggetti
 - 7.8.3. Tutto in un unico pacchetto
 - 7.8.4. Software gratuito e promosso dalla comunità
- 7.9. Motore grafico RPG Maker
 - 7.9.1. Filosofia di RPG Maker
 - 7.9.2. Prendere come riferimento
 - 7.9.3. Creare un gioco con personalità
 - 7.9.4. Giochi commerciali di successo
- 7.10. Motore grafico Source 2
 - 7.10.1. Filosofia di Source 2
 - 7.10.2. Source e Source 2: Evoluzione
 - 7.10.3. Uso della comunità: Contenuti audiovisivi e videogiochi
 - 7.10.4. Futuro del motore grafico Source 2
 - 7.10.5. Mod e giochi di successo

Modulo 8. Progettazione e animazione dei personaggi

- 8.1. Perché l'estetica e la progettazione dei personaggi rivestono tanta importanza nei videogiochi?
 - 8.1.1. Progettazione di personalità
 - 8.1.2. Fonti di ispirazione. Il riferimento non è un plagio
 - 8.1.3. Filtrare la realtà
 - 8.1.4. Adottare uno stile proprio
- 8.2. Fase 2D: Alternative all'uso di software o al hand drawing
 - 8.2.1. Bozza veloce
 - 8.2.2. Cleanup
 - 8.2.3. Colore
 - 8.2.4. Presentazione
- 8.3. Fase 2D: Parte I
 - 8.3.1. Archetipi
 - 8.3.2. Personalità
 - 8.3.3. Stile
 - 8.3.4. Geometria di base
 - 8.3.5. Proporzioni e anatomia
 - 8.3.6. Lavoro di gruppo
- 8.4. Fase 2D: Parte II
 - 8.4.1. Tavolozza dei colori
 - 8.4.2. Illuminazione e contrasto
 - 8.4.3. Livello di dettaglio
 - 8.4.4. Adattamento alla pipeline 2D
- 8.5. Fase di modellazione 3D: Concetti e pipeline 3D
 - 8.5.1. Modellazione adattata alla produzione
 - 8.5.2. Modellazione per un progetto audiovisivo
 - 8.5.3. Modellazione per un progetto interattivo
 - 8.5.4. Pipeline 3D: Fasi
- 8.6. Fase di modellazione 3D: Introduzione a Blender
 - 8.6.1. Navigazione
 - 8.6.2. Outliner e Viewport: Workbench Render
 - 8.6.3. Concetto di vertice, spigolo e faccia
 - 8.6.4. Concetto di normalità
 - 8.6.5. Loop
- 8.7. Fase di modellazione 3D: Nozioni di base sulla modellazione
 - 8.7.1. Strumento Estrusione
 - 8.7.2. Strumento Bevel
 - 8.7.3. Applicazione delle trasformazioni
 - 8.7.4. Strumento Knife
 - 8.7.5. Altri strumenti utili
- 8.8. Fase di Modellazione 3D: Topologia
 - 8.8.1. Loop di spigoli
 - 8.8.2. Loop delle facce
 - 8.8.3. LowPoly vs. HighPoly
 - 8.8.4. Flusso di forme
 - 8.8.5. Quad e Tris
- 8.9. Fase di Modellazione 3D: Texture, materiali e UV
 - 8.9.1. Introduzione ai nodi in Blender
 - 8.9.2. Creazione di texture procedurali di base
 - 8.9.3. Applicazione dei materiali
 - 8.9.4. Cosa sono gli UV?
 - 8.9.5. Utilità degli UV
 - 8.9.6. Evitare stretching negli UV e ottimizzazione
- 8.10. Fase 3D: introduzione all'animazione
 - 8.10.1. AutoKey
 - 8.10.2. Inserire le Key
 - 8.10.3. Curve di animazione: Graph Editor
 - 8.10.4. Tipi di interpolazione

Modulo 9. Animazione e simulazione

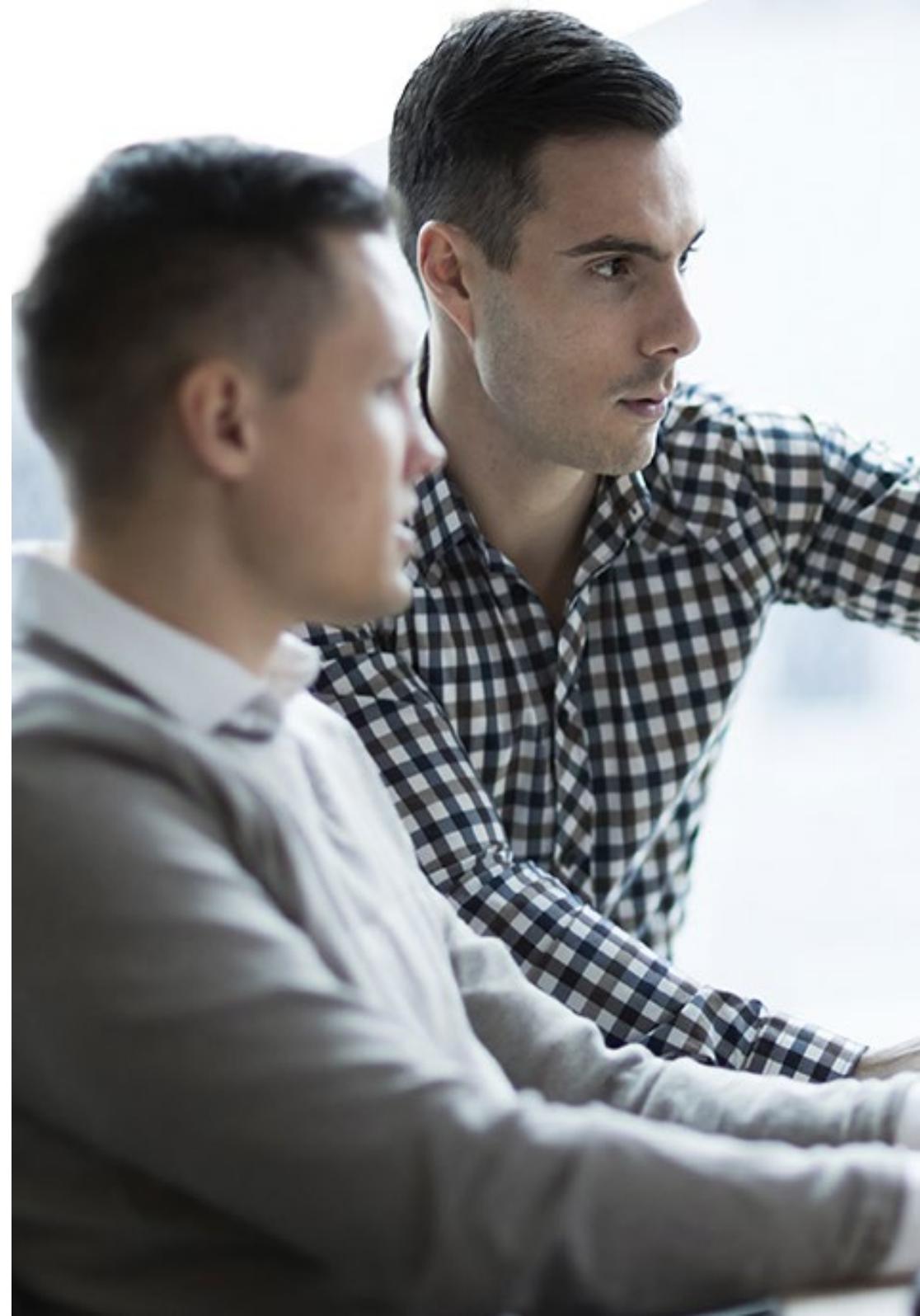
- 9.1. Introduzione: Fisica e matematica alla base della simulazione
 - 9.1.1. Concetti applicati alla simulazione
 - 9.1.2. Collisioni, calcolo del volume
 - 9.1.3. Tempo di calcolo
 - 9.1.4. Prerendering e Calcoli in tempo reale
- 9.2. Metodologia
 - 9.2.1. Emittenti
 - 9.2.2. Collisioni
 - 9.2.3. Campi
 - 9.2.4. Rotture
- 9.3. Dinamica del corpo rigido
 - 9.3.1. Concetti di base del movimento
 - 9.3.2. Gestione della forza
 - 9.3.3. Interazione tra oggetti
 - 9.3.4. Collisioni
- 9.4. Dinamica dei corpi non rigidi
 - 9.4.1. Simulazione dei fluidi
 - 9.4.2. Simulazione dei fumi
 - 9.4.3. Volume effettivo
 - 9.4.4. Simulazione di corpi non rigidi in tempo reale
- 9.5. Simulazione dell'abbigliamento
 - 9.5.1. Marvelous Designer
 - 9.5.2. Riferimenti ai modelli di abbigliamento
 - 9.5.3. Pieghe: Abbigliamento scolpito per risparmiare risorse
 - 9.5.4. Blender: ClothBrush
- 9.6. Simulazione dei capelli
 - 9.6.1. Tipi di particelle siss
 - 9.6.2. Tecnologie per la simulazione dei capelli
 - 9.6.3. Particelle e Mesh
 - 9.6.4. Consumo di risorse

- 9.7. Motion capture
 - 9.7.1. Tecnologie di motion capture
 - 9.7.2. Affinamento del motion capture
 - 9.7.3. Applicazione del motion capture a progetti audiovisivi e interattivi
 - 9.7.4. Mixamo
- 9.8. Software di motion capture
 - 9.8.1. Kinect
 - 9.8.2. Implementazione di Kinect nei videogiochi
 - 9.8.3. Tecnologie di ridefinizione
 - 9.8.4. Altri software di motion capture
- 9.9. Facial motion capture
 - 9.9.1. FaceRig
 - 9.9.2. MocapX
 - 9.9.3. Vantaggi e svantaggi della facial motion capture
 - 9.9.4. Ridefinizione della facial motion capture
- 9.10. Tecnologie future: Intelligenza Artificiale
 - 9.10.1. Intelligenza Artificiale nell'Animazione: Cascadeur
 - 9.10.2. Intelligenza Artificiale nella Simulazione
 - 9.10.3. Futuro: Possibili alternative
 - 9.10.4. Casi di studio attuali

Modulo 10. Rigging dei personaggi

- 10.1. Funzioni di un Rigger. Conoscenza di un Rigger. Tipi di rig
 - 10.1.1. Cos'è un rigger?
 - 10.1.2. Funzioni di un rigger
 - 10.1.3. Conoscenza di un rigger
 - 10.1.4. Tipi di rig
 - 10.1.5. Possibilità offerte da Blender per il rig
 - 10.1.6. Primo contatto con le ossa e le restrizioni
- 10.2. Catene ossee e accoppiamento osseo. Differenze e restrizioni tra FK e IK
 - 10.2.1. Catene ossee
 - 10.2.2. Accoppiamento osseo
 - 10.2.3. Catena FK e IK

- 10.2.4. Differenze tra FK e IK
- 10.2.5. Uso delle restrizioni
- 10.3. Scheletro umano e rig facciale. Shape Keys
 - 10.3.1. Scheletro umano
 - 10.3.2. Scheletro umano avanzato
 - 10.3.3. Rig facciale
 - 10.3.4. Shape Keys
- 10.4. Pesatura dei vertici. Pesatura completa di un personaggio e creazione di una posa
 - 10.4.1. Sistema di pesatura
 - 10.4.2. Pesatura di un personaggio: Volto
 - 10.4.3. Pesatura di un personaggio: Corpo
 - 10.4.4. Utilizzo della modalità posa
- 10.5. Rig del personaggio: Sistema IK-FK della colonna
 - 10.5.1. Posizione e combinazione delle ossa
 - 10.5.2. Sistema FK
 - 10.5.3. Sistema IK
 - 10.5.4. Altre opzioni
 - 10.5.5. Controller
- 10.6. Rig del personaggio: Sistema IK-FK delle braccia
 - 10.6.1. Posizione e combinazione delle ossa
 - 10.6.2. Sistema FK
 - 10.6.3. Sistema IK
 - 10.6.4. Altre opzioni
 - 10.6.5. Controller
- 10.7. Rig del personaggio: Sistema IK-FK delle mani
 - 10.7.1. Posizione e combinazione delle ossa
 - 10.7.2. Sistema FK
 - 10.7.3. Sistema IK
 - 10.7.4. Altre opzioni
 - 10.7.5. Controller





- 10.8. Rig del personaggio: Sistema IK-FK delle gambe
 - 10.8.1. Posizione e combinazione delle ossa
 - 10.8.2. Sistema FK
 - 10.8.3. Sistema IK
 - 10.8.4. Altre opzioni
 - 10.8.5. Controller
- 10.9. Facciale
 - 10.9.1. Configurazione del viso
 - 10.9.2. Uso di Shape Keys
 - 10.9.3. Uso dei pulsanti
 - 10.9.4. Configurazione degli occhi
 - 10.9.5. Squash e Stretch della testa
- 10.10. Correzione della forma e del profilo del viso
 - 10.10.1. Correzioni della forma
 - 10.10.2. Modalità posa
 - 10.10.3. Pesatura semplice
 - 10.10.4. Preparazione del rig per la produzione

Modulo 11. Strategia nel business digitale e nei videogiochi

- 11.1. Aziende Digitali e Videoludiche
 - 11.1.1. Componenti della strategia
 - 11.1.2. Ecosistema digitale e videoludico
 - 11.1.3. Posizionamento Strategico
- 11.2. Il Processo Strategico
 - 11.2.1. Analisi strategica
 - 11.2.2. Selezione delle alternative strategiche
 - 11.2.3. Attuazione della strategia
- 11.3. Analisi strategica
 - 11.3.1. Interna
 - 11.3.2. Esterna
 - 11.3.3. Matrice SWOT e CAME

- 11.4. Analisi del Settore Videoludico
 - 11.4.1. Modello delle 5 forze di Porter
 - 11.4.2. Analisi PESTEL
 - 11.4.3. Segmentazione Settoriale
- 11.5. Analisi del posizionamento competitivo
 - 11.5.1. Creare e monetizzare il valore strategico
 - 11.5.2. Ricerca di una nicchia vs Segmentazione del mercato
 - 11.5.3. Sostenibilità del posizionamento competitivo
- 11.6. Analisi del contesto economico
 - 11.6.1. Globalizzazione e internazionalizzazione
 - 11.6.2. Investimento e risparmio
 - 11.6.3. Indicatori di produzione, produttività e occupazione
- 11.7. Direzione strategica
 - 11.7.1. Un quadro di riferimento per l'analisi della strategia
 - 11.7.2. Analisi dell'ambiente, delle risorse e delle capacità del settore
 - 11.7.3. Attuazione della strategia
- 11.8. Formulare la strategia
 - 11.8.1. Strategie aziendali
 - 11.8.2. Strategie generiche
 - 11.8.3. Strategie per il cliente
- 11.9. Implementazione della strategia
 - 11.9.1. Pianificazione strategica
 - 11.9.2. Comunicazione e schema di partecipazione aziendale
 - 11.9.3. Gestione del cambiamento
- 11.10. I Nuovi Business strategici
 - 11.10.1. Gli oceani blu
 - 11.10.2. Lesaurimento dei miglioramenti crescenti nella curva del valore
 - 11.10.3. Attività a costo marginale zero

Modulo 12. Management di aziende videoludiche

- 12.1. Settore e catena del valore
 - 12.1.1. Valore nel settore dell'intrattenimento
 - 12.1.2. Elementi della catena del valore
 - 12.1.3. Relazione tra i singoli elementi della catena del valore
- 12.2. Sviluppatori di videogiochi
 - 12.2.1. La proposta concettuale
 - 12.2.2. Progettazione creativa e trama del videogioco
 - 12.2.3. Tecnologie applicabili allo sviluppo di videogiochi
- 12.3. Produttori di console
 - 12.3.1. Componenti
 - 12.3.2. Tipologia e produttori
 - 12.3.3. Generazione di console
- 12.4. Publisher
 - 12.4.1. Selezione
 - 12.4.2. Gestione dello sviluppo
 - 12.4.3. Generazione di prodotti e servizi
- 12.5. Distributori
 - 12.5.1. Accordi con i distributori
 - 12.5.2. Modelli di distribuzione
 - 12.5.3. Logistica di distribuzione
- 12.6. Venditori al dettaglio
 - 12.6.1. Venditori al dettaglio
 - 12.6.2. Orientamento e impegno dei consumatori
 - 12.6.3. Servizi di consulenza
- 12.7. Produttori di accessori
 - 12.7.1. Accessori per il gaming
 - 12.7.2. Mercato
 - 12.7.3. Tendenze

- 12.8. Sviluppatori di middleware
 - 12.8.1. Middleware nell'industria videoludica
 - 12.8.2. Sviluppo di middleware
 - 12.8.3. Middleware: tipologie
 - 12.9. Profili professionali nel settore dei videogiochi
 - 12.9.1. Game Designer e Programmatori
 - 12.9.2. Modellatori e texturisti
 - 12.9.3. Animatori e illustratori
 - 12.10. Club professionisti di esports
 - 12.10.1. L'area amministrativa
 - 12.10.2. L'area sportiva
 - 12.10.3. L'area di comunicazione
- Modulo 13. Marketing digitale e trasformazione digitale dei videogiochi**
- 13.1. Strategia in Marketing Digitale
 - 13.1.1. Customer Centric
 - 13.1.2. Customer Journey e Funnel di Marketing
 - 13.1.3. Progettazione e creazione di un Piano di Marketing Digitale
 - 13.2. Cespiti Digitali
 - 13.2.1. Architettura e Web Design
 - 13.2.2. Esperienza Utente-CX
 - 13.2.3. Mobile Marketing
 - 13.3. Media digitali
 - 13.3.1. Strategia e pianificazione dei media
 - 13.3.2. Programmazione pubblicitaria e espositiva
 - 13.3.3. Digital TV
 - 13.4. Search
 - 13.4.1. Sviluppo e implementazione di una Strategia Search
 - 13.4.2. SEO
 - 13.4.3. SEM
 - 13.5. Social media
 - 13.5.1. Progettazione, pianificazione e analisi di una strategia per i social media
 - 13.5.2. Tecniche di marketing di tipo orizzontale sui social media
 - 13.5.3. Tecniche di marketing di tipo verticale sui social media
 - 13.6. Inbound Marketing
 - 13.6.1. Funnel dell' Inbound Marketing
 - 13.6.2. Generazione di Content Marketing
 - 13.6.3. Acquisizione e gestione dei lead
 - 13.7. Account Based Marketing
 - 13.7.1. Strategia di marketing B2B
 - 13.7.2. Decision Maker e mappa dei contatti
 - 13.7.3. Piano di Account Based Marketing
 - 13.8. Email marketing e landing pages
 - 13.8.1. Caratteristiche dell' email marketing
 - 13.8.2. Creatività e landing pages
 - 13.8.3. Campagne e azioni di email marketing
 - 13.9. Automatizzazione del Marketing
 - 13.9.1. Marketing automation
 - 13.9.2. Big Data e AI applicati al Marketing
 - 13.9.3. Principali soluzioni di Marketing Automation
 - 13.10. Parametri, KPI e ROI
 - 13.10.1. Parametri chiave e KPI per il Marketing Digitale
 - 13.10.2. Soluzioni e strumenti di misura
 - 13.10.3. Calcolo e monitoraggio del ROI

Modulo 14. Creazione di aziende videoludiche

- 14.1. Imprenditorialità
 - 14.1.1. Strategia imprenditoriale
 - 14.1.2. Il progetto Imprenditoriale
 - 14.1.3. Metodologie di imprenditorialità agile
- 14.2. Innovazioni tecnologiche nei videogiochi
 - 14.2.1. Innovazioni nelle console e nelle periferiche
 - 14.2.2. Innovazione in motion capture e live dealer
 - 14.2.3. Innovazione nella grafica e nel software
- 14.3. Business plan
 - 14.3.1. Segmenti e proposta di valore
 - 14.3.2. Processi chiave, risorse e partnership
 - 14.3.3. Relazioni con i clienti e canali di interazione
- 14.4. Investimento
 - 14.4.1. Investimenti nell'industria dei videogiochi
 - 14.4.2. Aspetti critici per l'acquisizione di investimenti
 - 14.4.3. Finanziamento delle Startup
- 14.5. Finanze
 - 14.5.1. Ricavi ed efficienza
 - 14.5.2. Spese operative e di capitale
 - 14.5.3. Conto economico e bilancio
- 14.6. Produzione di videogiochi
 - 14.6.1. Strumenti di simulazione della produzione
 - 14.6.2. Gestione della produzione programmata
 - 14.6.3. Gestione del controllo di produzione
- 14.7. Gestione delle operazioni
 - 14.7.1. Progettazione, ubicazione e manutenzione
 - 14.7.2. Gestione della qualità
 - 14.7.3. Gestione dell'inventario e della catena di approvvigionamento

- 14.8. Nuovi modelli di distribuzione online
 - 14.8.1. Modelli di logistica online
 - 14.8.2. Consegna diretta online e SaaS
 - 14.8.3. Dropshipping
- 14.9. Sostenibilità
 - 14.9.1. Creazione di valore sostenibile
 - 14.9.2. Impegno ambientale, sociale e di governance
 - 14.9.3. La sostenibilità nella strategia
- 14.10. Aspetti legali
 - 14.10.1. Proprietà intellettuale
 - 14.10.2. Proprietà industriale
 - 14.10.3. GDPR

Modulo 15. Gestione dei progetti

- 15.1. Ciclo di vita di un progetto videoludico
 - 15.1.1. Fase di ideazione e pre-produzione
 - 15.1.2. Produzione e fasi finali
 - 15.1.3. Fase di post-produzione
- 15.2. Progetti per videogiochi
 - 15.2.1. Generi
 - 15.2.2. Serious Games
 - 15.2.3. Sottogeneri e nuovi generi
- 15.3. Struttura di un progetto videoludico
 - 15.3.1. Struttura interna
 - 15.3.2. Rapporto tra elementi
 - 15.3.3. Visione olistica dei videogiochi
- 15.4. I videogiochi
 - 15.4.1. Aspetti ludici dei videogiochi
 - 15.4.2. Progettazione di videogiochi
 - 15.4.3. Gamification

- 15.5. Tecnologia per videogiochi
 - 15.5.1. Elementi interni
 - 15.5.2. Motori grafici per videogiochi
 - 15.5.3. Influenza della tecnologia e del marketing sulla progettazione
 - 15.6. Ideazione, lancio e realizzazione di progetti
 - 15.6.1. Sviluppo preliminare
 - 15.6.2. Fasi di sviluppo dei videogiochi
 - 15.6.3. Coinvolgimento dei consumatori nello sviluppo
 - 15.7. Gestire l'organizzazione di un progetto di videogiochi
 - 15.7.1. Il team di sviluppo e il publisher
 - 15.7.2. Area operativa
 - 15.7.3. Team vendite e Marketing
 - 15.8. Manuale per lo sviluppo dei videogiochi
 - 15.8.1. Manuale di progettazione e tecniche dei videogiochi
 - 15.8.2. Manuale dello sviluppatore di videogiochi
 - 15.8.3. Manuale dei requisiti e delle specifiche tecniche
 - 15.9. Pubblicazione e Marketing di videogiochi
 - 15.9.1. Preparazione al kick off del videogioco
 - 15.9.2. Canali di comunicazione digitale
 - 15.9.3. Delivery, progresso e monitoraggio del risultato
 - 15.10. Metodologie agili applicabili a progetti di videogiochi
 - 15.10.1. Design and Visual Thinking
 - 15.10.2. Lean Startup
 - 15.10.3. Scrum development and sales
- Modulo 16. Innovazione**
- 16.1. Strategia e Innovazione
 - 16.1.1. Innovazione nei videogiochi
 - 16.1.2. Gestione dell'innovazione nei videogiochi
 - 16.1.3. Modelli di innovazione
 - 16.2. Talento innovativo
 - 16.2.1. Implementare la cultura dell'innovazione nelle organizzazioni
 - 16.2.2. Talento
 - 16.2.3. Mappa della cultura dell'innovazione
 - 16.3. Guida e gestione dei talenti nell'economia digitale
 - 16.3.1. Ciclo di vita del talento
 - 16.3.2. Ricerca. Vincoli generazionali
 - 16.3.3. Ritenzione: engagement, fidelizzazione, clienti
 - 16.4. Modelli di business nell'innovazione dei videogiochi
 - 16.4.1. Innovazione nei modelli di business
 - 16.4.2. Strumenti per l'innovazione aziendale
 - 16.4.3. Business Model Navigator
 - 16.5. Gestione di progetti di innovazione
 - 16.5.1. Cliente e processo di innovazione
 - 16.5.2. Progettazione della proposta di valore
 - 16.5.3. Organizzazioni esponenziali
 - 16.6. Metodologie agili per l'innovazione
 - 16.6.1. Metodologia Design Thinking e Lean Startup
 - 16.6.2. Modelli agili per la gestione dei progetti: Kanban e Scrum
 - 16.6.3. Lean Canvas
 - 16.7. Gestire la convalida dell'innovazione
 - 16.7.1. Prototipazione (PMV)
 - 16.7.2. Validazione del cliente
 - 16.7.3. Orientare o preservare
 - 16.8. Innovazione di Processo
 - 16.8.1. Opportunità di innovazione nei processi
 - 16.8.2. Time-to-Market, riduzione delle attività non a valore aggiunto ed eliminazione dei difetti
 - 16.8.3. Strumenti metodologici per l'innovazione nei processi
 - 16.9. Tecnologie dirompenti
 - 16.9.1. Tecnologie di ibridazione fisico-digitale
 - 16.9.2. Tecnologie di comunicazione ed elaborazione dati
 - 16.9.3. Tecnologie applicate alla gestione
 - 16.10. Il ritorno dell'investimento nell'Innovazione
 - 16.10.1. Strategie di monetizzazione dei dati e cespiti di innovazione
 - 16.10.2. Il ROI dell'innovazione. Linee guida generali
 - 16.10.3. Imbuti

Modulo 17. Gestione finanziaria

- 17.1. Contabilità
 - 17.1.1. Contabilità
 - 17.1.2. Conti annuali e altri rapporti
 - 17.1.3. Immobili materiali, investimenti immobiliari e immobili immateriali
- 17.2. Gestione finanziaria
 - 17.2.1. Strumenti finanziari
 - 17.2.2. Finanza aziendale e gestione finanziaria
 - 17.2.3. Finanza per imprenditori
- 17.3. Analisi dei bilanci
 - 17.3.1. Analisi dei bilanci
 - 17.3.2. Analisi della liquidità e della solvibilità
 - 17.3.3. Gestione del tesoro
- 17.4. Operazioni finanziarie
 - 17.4.1. Operazioni finanziarie
 - 17.4.2. Gestione degli investimenti
 - 17.4.3. Criteri per scegliere investimenti sicuri
- 17.5. Sistema finanziario
 - 17.5.1. Sistema finanziario
 - 17.5.2. Struttura e funzionamento del sistema finanziario
 - 17.5.3. Il mercato azionario
- 17.6. Controllo di gestione
 - 17.6.1. Controllo di gestione
 - 17.6.2. Centri di responsabilità
 - 17.6.3. Sistemi dei costi
- 17.7. Controllo di bilancio
 - 17.7.1. Il processo di bilancio
 - 17.7.2. Organizzazione e gestione del bilancio
 - 17.7.3. Controllo di bilancio

- 17.8. Gestione del tesoro
 - 17.8.1. Cash management e bilancio del tesoro
 - 17.8.2. Riscossione di transazioni commerciali
 - 17.8.3. Pagamento di transazioni commerciali
- 17.9. Finanziamenti alle aziende
 - 17.9.1. Vantaggi, inconvenienti e implicazioni del debito
 - 17.9.2. Scelta della struttura del capitale dell'azienda
 - 17.9.3. Variazione della struttura del capitale
- 17.10. Valutazione di imprese
 - 17.10.1. Metodi contabili e valore aziendale
 - 17.10.2. Cespiti e debiti
 - 17.10.3. Diagnosi della valutazione dell'azienda e presentazione agli investitori

Módulo 18. Direzione commerciale

- 18.1. Modelli di organizzazione commerciale
 - 18.1.1. Dipartimento commerciale
 - 18.1.2. Strumenti del dipartimento commerciale
 - 18.1.3. La forza vendita
- 18.2. Obiettivi commerciali
 - 18.2.1. Pianificazione commerciale
 - 18.2.2. Previsioni e bilanci
 - 18.2.3. Bilancio commerciale
- 18.3. Previsione commerciale
 - 18.3.1. Redditività del dipartimento commerciale
 - 18.3.2. Previsione delle vendite
 - 18.3.3. Controllo dell'attività commerciale
- 18.4. Nuovi modelli relazionali
 - 18.4.1. Il marketing nei nuovi modelli di business
 - 18.4.2. La personalizzazione come principale driver della relazione con i clienti
 - 18.4.3. Lo sviluppo della customer experience

- 18.5. Vendita consultiva
 - 18.5.1. Psicologia della vendita
 - 18.5.2. La comunicazione persuasiva
 - 18.5.3. Introduzione ed evoluzione dei metodi di vendita
- 18.6. Modalità di vendita
 - 18.6.1. Vendita retail o B2C
 - 18.6.2. Vendita esterna B2B
 - 18.6.3. Vendite online
- 18.7. Digital Social Selling
 - 18.7.1. Social Selling
 - 18.7.2. Attitudine sociale: fare networking
 - 18.7.3. Processo di attrazione di un nuovo cliente tramite i social media
- 18.8. Metodologie di Digital Sales
 - 18.8.1. Principali metodologie agili nelle Digital Sales
 - 18.8.2. Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling
 - 18.8.3. Inbound Sales B2B e Account Based Marketing
- 18.9. Supporto al Marketing nell'area commerciale
 - 18.9.1. Gestione del Marketing
 - 18.9.2. Il valore del Marketing Digitale (B2C/B2B)
 - 18.9.3. Gestione del Marketing Mix nell'area commerciale
- 18.10. Organizzazione e pianificazione del lavoro dell'addetto alle vendite
 - 18.10.1. Aree di vendita e percorsi
 - 18.10.2. Gestione del tempo e delle riunioni
 - 18.10.3. Analisi e processo decisionale

Modulo 19. Gestione degli eSports

- 19.1. L'industria degli eSports
 - 19.1.1. Esports
 - 19.1.2. Soggetti del settore eSports
 - 19.1.3. Il modello di business e il mercato degli eSports
- 19.2. Gestione dei club di eSports
 - 19.2.1. L'importanza dei club negli eSports
 - 19.2.2. Creazione di club
 - 19.2.3. Amministrazione e gestione di club di eSports
- 19.3. Il rapporto con gli eGamers
 - 19.3.1. Il ruolo del giocatore
 - 19.3.2. Capacità e competenze del giocatore
 - 19.3.3. I giocatori come ambasciatori del brand
- 19.4. Competizioni ed eventi
 - 19.4.1. Il delivery negli eSports: Competizioni ed eventi
 - 19.4.2. La gestione dell'evento e dei campionati
 - 19.4.3. Principali campionati locali, regionali, nazionali e mondiali
- 19.5. Gestione delle sponsorizzazioni negli eSports
 - 19.5.1. Gestione delle Sponsorizzazioni negli eSports
 - 19.5.2. Tipi di Sponsorizzazione negli eSports
 - 19.5.3. Il contratto di Sponsorizzazione negli eSports
- 19.6. Gestione della pubblicità negli eSports
 - 19.6.1. Advergaming: un nuovo formato pubblicitario
 - 19.6.2. Il Branded Content negli eSports
 - 19.6.3. Gli eSports come strategia di comunicazione
- 19.7. Marketing nella gestione degli eSports
 - 19.7.1. La gestione degli Owned Media
 - 19.7.2. La gestione dei Paid Media
 - 19.7.3. Un approccio speciale rivolto ai social media

- 19.8. Influencer Marketing
 - 19.8.1. Marketing influencer
 - 19.8.2. La gestione del pubblico di riferimento e il suo impatto sugli esports
 - 19.8.3. Modelli di business nell'influencer Marketing
- 19.9. Merchant
 - 19.9.1. Vendita di servizi e prodotti associati
 - 19.9.2. Il merchandising
 - 19.9.3. E-commerce e market place
- 19.10. Parametri e KPI degli eSports
 - 19.10.1. Parametri
 - 19.10.2. KPI per i progressi e il successo
 - 19.10.3. Mappa strategica degli obiettivi e degli indicatori

Modulo 20. Leadership e gestione dei talenti

- 20.1. Aziende, organizzazione e risorse umane
 - 20.1.1. Organizzazione e struttura organizzativa
 - 20.1.2. Direzione strategica
 - 20.1.3. Analisi e organizzazione del lavoro
- 20.2. Gestione delle risorse umane in azienda
 - 20.2.1. Organizzazione nelle risorse umane
 - 20.2.2. Canali di assunzione
 - 20.2.3. Candidature nel settore dei videogiochi
- 20.3. Leadership personale e professionale
 - 20.3.1. Leader e processi di leadership
 - 20.3.2. L'autorità della comunicazione
 - 20.3.3. Negoziare con il successo e il fallimento
- 20.4. Gestione della conoscenza e gestione del talento
 - 20.4.1. Gestione strategica del talento
 - 20.4.2. Tecnologie applicate alla gestione delle risorse umane
 - 20.4.3. Modelli di Innovazione nelle risorse umane



- 20.5. La gestione della conoscenza come elemento chiave per la crescita aziendale
 - 20.5.1. Obiettivi generali della gestione della conoscenza
 - 20.5.2. Struttura dei sistemi e dei flussi di gestione della conoscenza
 - 20.5.3. Processi di gestione della conoscenza
- 20.6. Coaching e mentoring
 - 20.6.1. PNL
 - 20.6.2. Coaching e mentoring
 - 20.6.3. Processi
- 20.7. Nuove forme di leadership in ambienti VUCA
 - 20.7.1. Gestione individuale del cambiamento
 - 20.7.2. Gestione del cambiamento organizzativo
 - 20.7.3. Strumenti
- 20.8. Gestione della diversità
 - 20.8.1. Incorporare le nuove generazioni nella leadership
 - 20.8.2. Leadership femminile
 - 20.8.3. Gestione del multiculturalismo
- 20.9. Leader Coach
 - 20.9.1. Le abilità del leader coach
 - 20.9.2. Feedback e feedforward
 - 20.9.3. Il riconoscimento
- 20.10. Adattamento alle nuove tecnologie
 - 20.10.1. Attitudini
 - 20.10.2. Conoscenze
 - 20.20.3. Sicurezza

“ *Non solo avrai modo di capire come funziona un'azienda videoludica, ma acquisirai anche le migliori doti di leadership per condurre la tua impresa al successo* ”

06

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.



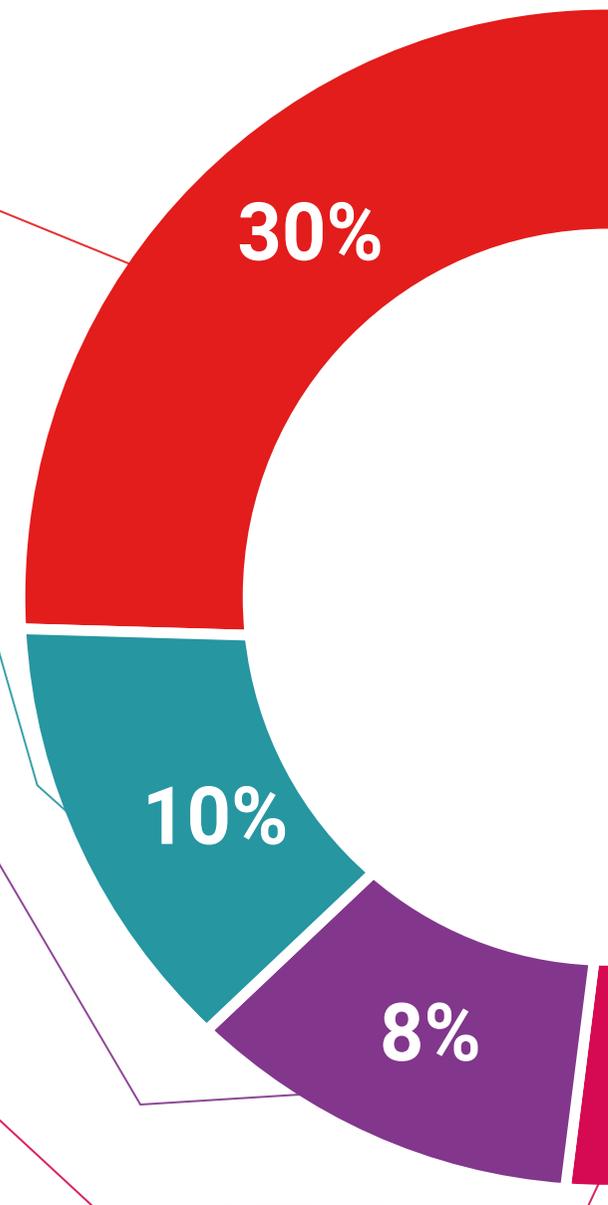
Pratiche di competenze e competenze

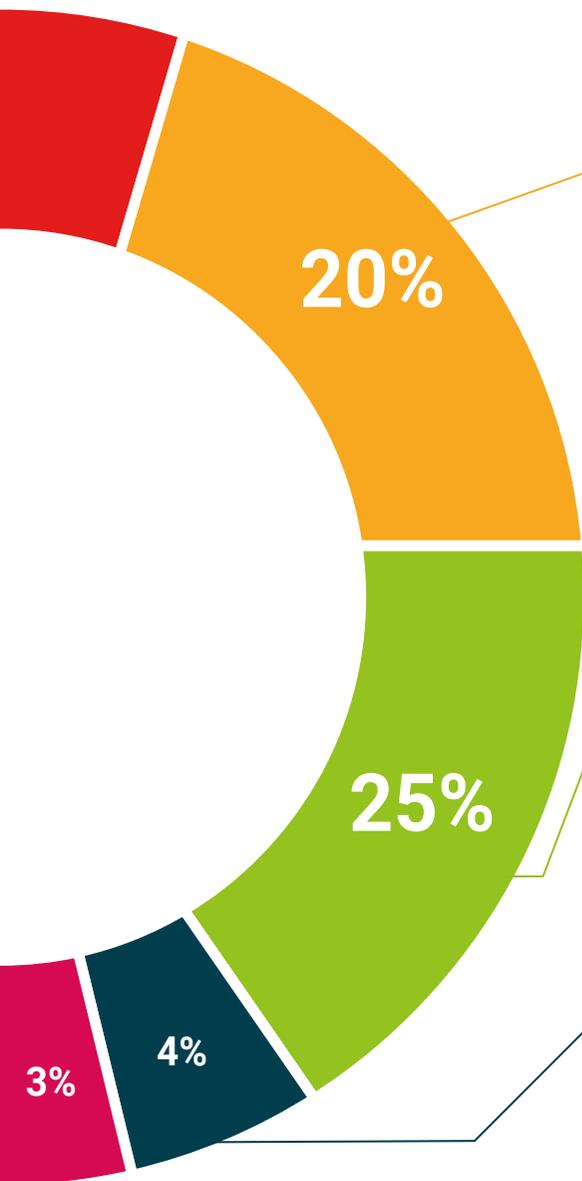
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



07 Titolo

Il Master Specialistico in Senior Management in Video Game Companies garantisce, oltre alla formazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso al Master Specialistico rilasciato dalla TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Master Specialistico in Senior Management in Video Game Companies** 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 **Master Specialistico** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Specialistico in Senior Management in Video Game Companies**

N° Ore Ufficiali: **3.000**



*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

Master Specialistico
Senior Management in
Video Game Companies

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Specialistico

Senior Management in Video Game Companies