

# Corso Universitario

## Creazione di Imprese di Videogiochi



## Corso Universitario Creazione di Imprese di Videogiochi

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/creazione-imprese-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/creazione-imprese-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

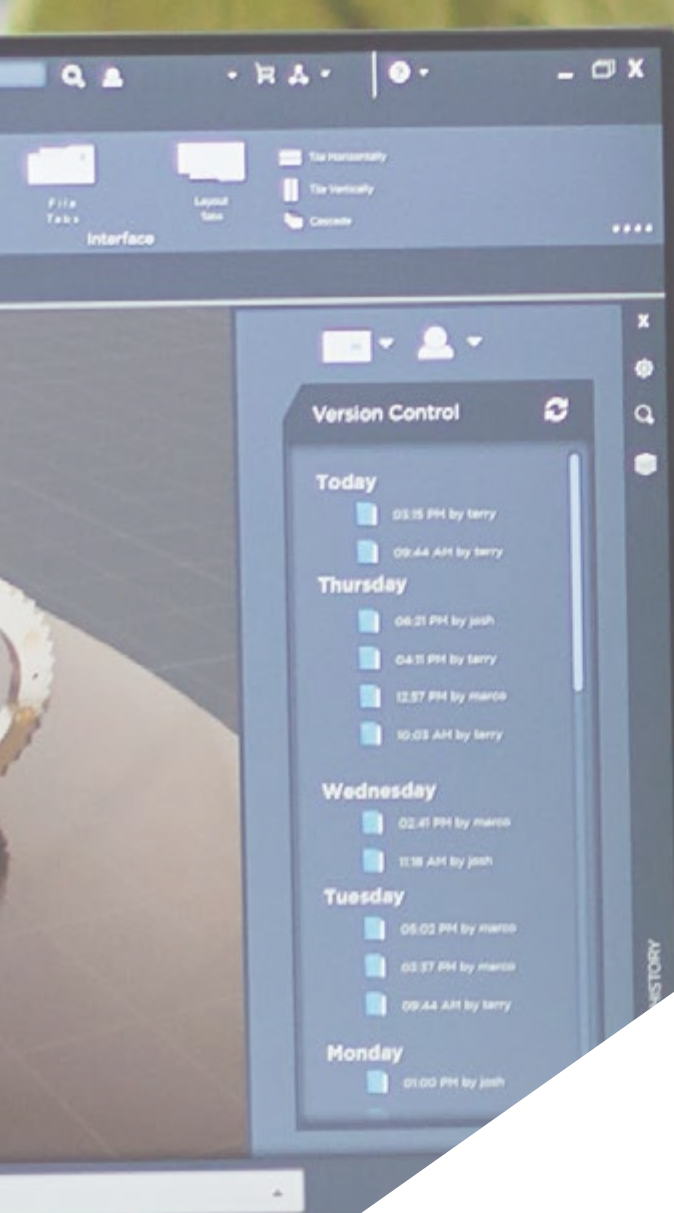
*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Creare un'azienda dedicata ai videogiochi non è un compito facile. Per farlo, è importante conoscerne le esigenze e fare in modo che siano redditizie. La conoscenza delle innovazioni tecnologiche del mercato o la capacità di gestire le finanze sono punti chiave. Questa qualifica è stata concepita per preparare gli studenti in questo settore. Grazie a un programma molto completo, che include tutte le conoscenze necessarie a creare una società di videogiochi da zero, lo studente imparerà da professionisti con una vasta esperienza lavorativa. Inoltre, potrà affinare le sue competenze professionali studiando questa qualifica 100% online da qualsiasi luogo e con tecniche di apprendimento all'avanguardia.





*Crea una società di videogiochi con solide basi e diventa leader di mercato. La tua impresa potrebbe essere il prossimo concorrente di Sony o Nintendo"*



Le aziende di videogiochi sono in piena espansione. Questo perché i videogiochi occupano uno spazio sempre maggiore nella vita quotidiana. Ci sono svariati tipi di consumatori ed è quindi importante avere una buona comprensione dei fattori che aumentano o diminuiscono il valore dell'azienda a seconda del prodotto finale. Esaminare gli elementi chiave di un business plan, conoscere i dettagli della produzione di giochi digitali o analizzare e comprendere il funzionamento dei nuovi modelli di distribuzione online sono alcuni degli aspetti che gli studenti impareranno nel corso di questa specializzazione.

Per raggiungere questi obiettivi, TECH, insieme a un personale docente composto da professionisti del settore, ha sviluppato un programma di studi molto completo che analizza le basi per la corretta creazione di aziende dedicate al settore dei videogiochi. Il personale docente affiancherà gli studenti in ogni momento per risolvere eventuali dubbi o problemi che possano sorgere durante il processo di apprendimento.

È scientificamente provato che la reiterazione dei concetti ha un impatto positivo sull'acquisizione delle conoscenze. Ragion per cui TECH utilizza nei suoi programmi il *Relearning*, una tecnica pedagogica che consiste nella ripetizione di concetti da parte dell'insegnante e non dello studente. Un'altra caratteristica unica di questo corso è che è interamente online, quindi gli studenti non devono preoccuparsi per dover rispettare orari o fare spostamenti.

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

- ◆ Uso di casi di studio per rendere l'apprendimento più pratico e diretto
- ◆ Contenuti specialistici sullo sviluppo di videogiochi e sull'animazione
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*TECH è sinonimo di innovazione. Abbiamo trovato le migliori tecniche didattiche con l'obiettivo di accrescere la qualità dell'insegnamento per i nostri studenti"*

“

*Quando si costituisce una società da zero, è importante conoscere una serie di questioni legali. Anche questo fa parte del lavoro di TECH: insegnarti quali sono e quando applicarle"*

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

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Il nostro personale docente è uno dei nostri punti di forza. Abbiamo a disposizione professionisti che hanno una vera vocazione per l'insegnamento.*

*Storytelling, Relearning, ecc., sono tecniche fondamentali per l'insegnamento. Siamo all'avanguardia nel campo dell'istruzione. Studia in TECH e scoprirai l'efficacia del suo metodo di insegnamento.*



# 02 Obiettivi

Questo Corso Universitario ha una serie di obiettivi generali e specifici. Grazie al loro raggiungimento, lo studente acquisirà le competenze necessarie per entrare nel mondo del lavoro e sviluppare un'azienda di videogiochi. Naturalmente, tutto questo apprendendo i contenuti più completi con insegnanti altamente qualificati.







“

*Gli obiettivi generali e specifici sono la chiave per sapere quanta strada devi fare per raggiungere il tuo obiettivo: creare un'azienda con solide fondamenta"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Padroneggiare le aree funzionali delle aziende del settore dei videogiochi
- ◆ Imparare in modo approfondito come creare aziende orientate al mercato dei videogiochi





## Obiettivi specifici

---

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

“

*Intraprendere un progetto non è un compito facile, ma siamo certi che dopo aver portato a termine questo programma avrai un'idea chiara dei passi da seguire per raggiungere i tuoi obiettivi professionali”*





# 03

## Direzione del corso

Docenti con una vasta esperienza professionale in aziende innovative come quelle che si concentrano sulla creazione di videogiochi, saranno responsabili di fornire le basi delle conoscenze degli studenti. I loro CV si distinguono per i lavori e gli obiettivi che hanno raggiunto con successo, rendendoli i candidati perfetti per affiancare lo studente in questo percorso.





“

*I docenti di questa Università sono altamente qualificati affinché tu non perda nessun aspetto importante e possa imparare a creare un'azienda dedicata ai videogiochi in modo ottimale"*



## Direzione



### **Dott. Moreno Campos, Daniel**

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



# 04

## Struttura e contenuti

Questo programma consiste in un unico modulo suddiviso in 10 argomenti. Nel suo corso lo studente analizzerà gli aspetti necessari per il raggiungimento dell'obiettivo di questo Corso Universitario. A partire dalle chiavi dell'imprenditorialità fino agli aspetti legali che il futuro professionista deve conoscere se vuole creare un'azienda senza alcun tipo di inconveniente.





“

*Garantisci un'esperienza di qualità complessiva nei videogiochi grazie alle operazioni che imparerai a svolgere con questo programma"*



## Modulo 1. Creazione di Aziende Videoludiche

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







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

“

*Il sistema didattico di TECH ti aiuta a comprendere i concetti in modo chiaro e preciso”*

05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*





*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.



## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Pratiche di competenze e competenze

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



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.







#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

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



“

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



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

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

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

Titolo: **Corso Universitario in Creazione di Imprese di Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Creazione di Imprese  
di Videogiochi

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

# Corso Universitario Creazione di Imprese di Videogiochi

