

# Corso Universitario

## Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi





## Corso Universitario Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Global University**
- » Accreditamento: **6 ECTS**
- » Orario: **a tua scelta**
- » Esami: **online**

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-finanziaria-imprese-videogiochi](http://www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-finanziaria-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 di studio

*pag. 20*

06

Titolo

*pag. 30*

01

# Presentazione

Gestire il finanziamento di un'impresa di videogiochi è un compito estremamente importante. In ogni azienda di questo settore, sono necessari profili polivalenti in grado di ricoprire una posizione di leadership in qualsiasi area, dalla gestione alla produzione. Motivo per cui questo programma è la scelta perfetta per chi voglia accrescere le proprie capacità e conoscenze per ottenere un posto di lavoro alla guida di team in un'impresa di videogiochi. Questa qualifica offre quindi innumerevoli vantaggi per i suoi studenti, che potranno seguirla senza pressioni o orari grazie a un'istruzione online al 100%.





66

*La finanza è il motore che muove l'azienda. Specializzati con questo programma e gestiscila in modo ottimale all'interno di un'impresa di videogiochi"*

L'economia di un'azienda è la base degli altri aspetti che la compongono. Per questo motivo, è importante disporre di personale qualificato in questo campo. In un'impresa di videogiochi i futuri leader della finanza possono essere rilevanti per svolgere le funzioni di qualsiasi ruolo chiave nel settore. Motivo per cui le aziende cercano di assumere persone con questo profilo.

Questa qualifica consente allo studente di acquisire competenze, conoscenze e abilità nel campo dell'analisi economica e finanziaria. Ciò consentirà allo studente, una volta terminati gli studi e al momento di accedere al mercato del lavoro, di avere una grande capacità decisionale in settori come l'economia Marketing, contabilità o gestione.

Un personale docente composto da professionisti del settore delle imprese di videogiochi ha elaborato un programma che possiede i concetti e le competenze necessarie allo studente per svolgere la gestione finanziaria di un'Impresa di Videogiochi. Supportato inoltre dalle migliori tecniche pedagogiche, approvate da professionisti del settore dell'istruzione.

TECH Global University offre una metodologia completamente online, in modo che lo studente abbia l'opportunità di specializzarsi nell'area e migliorare il suo curriculum senza trascurare i suoi impegni lavorativi e personali. Studiare non sarà più un problema, ognuno potrà decidere quando, come e dove accrescere le proprie conoscenze per ricoprire migliori posti di lavoro nel settore delle Imprese di Videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Gestione Finanziaria delle 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, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

“

*Specializzati con questo Corso Universitario in Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi e amplia le tue possibilità di lavoro nel settore”*

“

*A TECH Global University seguiamo il modello di competenza di Miller. Otteniamo il massimo dalla tecnologia per ottenere un coinvolgimento in ogni argomento presentato”*

*Dopo aver completato questo programma, sarai pronto a lavorare per conto tuo o per un'azienda di grande prestigio.*

*TECH Global University non utilizza libri nei suoi programmi. Avrai a disposizione tutti i concetti e i materiali necessari sulla piattaforma.*

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

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

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



02

## Obiettivi

Gli obiettivi di questo Corso Universitario sono pensati in modo che lo studente possa acquisire diverse capacità e le possa sviluppare in qualsiasi area dell'azienda senza inconvenienti. Inoltre, sapere quali sono gli aspetti più critici all'interno della gestione economica dell'azienda sarà uno degli aspetti più importanti. Grazie a ciò lo studente acquisirà le conoscenze adeguate per affrontare con successo il lavoro in una impresa di videogiochi.



66

Spicca sugli altri e fai la differenza grazie alle tue  
abilità nella gestione economica e finanziaria.  
Grazie a TECH Global University ciò è possibile"



## Obiettivo generale

- Padroneggiare le aree funzionali delle aziende del settore dei videogiochi

“

*Prenditi cura del capitale  
dell'azienda in modo che possa  
continuare a crescere, così come  
la tua carriera professionale”*





### Obiettivo specifico

---

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

03

## Direzione del corso

Il personale docente di questo corso istruirà lo studente a raggiungere tutti gli obiettivi proposti. È composto da professionisti che hanno grandi risultati professionali alle loro spalle che li avallano a livello internazionale. Utilizzeranno le tecniche di apprendimento più avanzate per garantire una corretta assimilazione dei concetti. Le competenze pertinenti saranno lavorate attraverso casi pratici e teorici.



66

*Il personale docente di TECH Global University ti aiuterà non solo ad acquisire nuove conoscenze, ma anche a migliorare le tue competenze"*

## 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

Con una struttura chiara e diretta, vengono presentate questioni che lo studente può trovarsi ad affrontare in una possibile situazione lavorativa. Il programma di questo corso è suddiviso in 10 argomenti nel corso dei quali si apprenderanno i fondamenti della Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi. Saranno presentate soluzioni a possibili casi che possono verificarsi in ambienti reali, insieme a una teoria che contribuirà a una profonda acquisizione delle conoscenze.



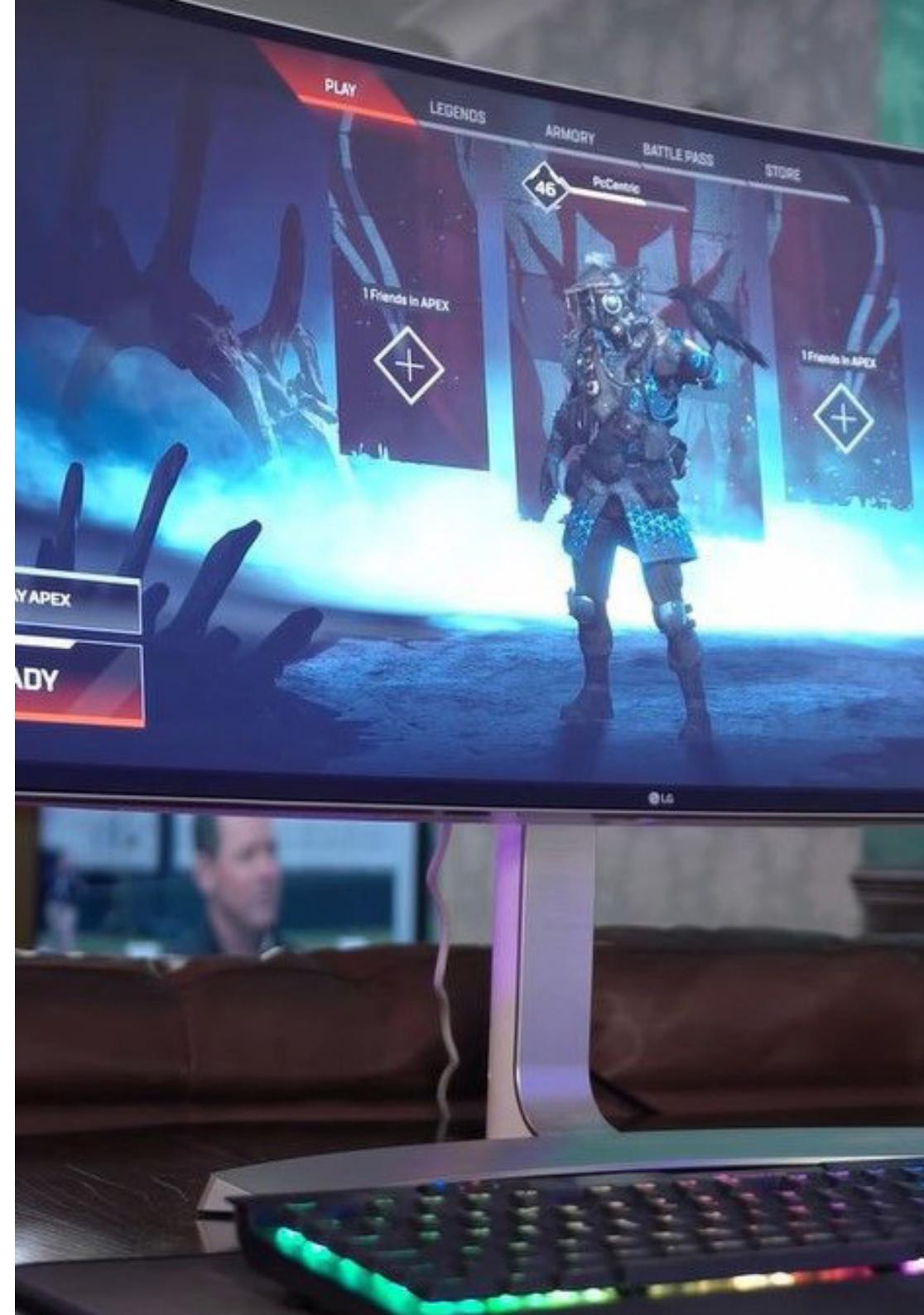


66

*Potrai scegliere di lavorare in diversi dipartimenti all'interno di un'azienda di videogiochi"*

## Modulo 1. Gestione finanziaria

- 1.1. Contabilità
  - 1.1.1. Contabilità
  - 1.1.2. Conti annuali e altri rapporti
  - 1.1.3. Immobili materiali, investimenti immobiliari e immobili immateriali
- 1.2. Gestione finanziaria
  - 1.2.1. Strumenti finanziari
  - 1.2.2. Finanza aziendale e gestione finanziaria
  - 1.2.3. Finanza per imprenditori
- 1.3. Analisi dei bilanci
  - 1.3.1. Analisi dei bilanci
  - 1.3.2. Analisi della liquidità e della solvibilità
  - 1.3.3. Gestione del tesoro
- 1.4. Operazioni finanziarie
  - 1.4.1. Operazioni finanziarie
  - 1.4.2. Gestione degli investimenti
  - 1.4.3. Criteri per scegliere investimenti sicuri
- 1.5. Sistema finanziario
  - 1.5.1. Sistema finanziario
  - 1.5.2. Struttura e funzionamento del sistema finanziario
  - 1.5.3. Il mercato azionario
- 1.6. Controllo di Gestione
  - 1.6.1. Controllo di Gestione
  - 1.6.2. Centri di responsabilità
  - 1.6.3. Sistemi dei costi
- 1.7. Controllo del bilancio
  - 1.7.1. Il processo di bilancio
  - 1.7.2. Organizzazione e gestione del bilancio
  - 1.7.3. Controllo del bilancio





- 1.8. Gestione della Tesoreria
  - 1.8.1. *Cash management e bilancio del tesoro*
  - 1.8.2. *Riscossione di transazioni commerciali*
  - 1.8.3. *Pagamento di transazioni commerciali*
- 1.9. Finanziamenti aziendali
  - 1.9.1. *Vantaggi, inconvenienti e implicazioni del debito*
  - 1.9.2. *Scelta della struttura del capitale dell'azienda*
  - 1.9.3. *Variazione della struttura del capitale*
- 1.10. Valutazione di imprese
  - 1.10.1. *Metodi contabili e valore aziendale*
  - 1.10.2. *Cespi e debiti*
  - 1.10.3. *Diagnosi della valutazione dell'azienda e presentazione agli investitori*

“

*Prepararsi per avere un buon futuro lavorativo è fondamentale in questi tempi. TECH Global University ha preparato per te un programma molto completo che ti renderà un professionista del settore”*

05

# Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

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

## Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto.

Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali  
(che poi non potrai mai frequentare)"*



## I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

*Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”*

## Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



## Metodo Relearning

In TECH i case studies vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

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



## Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poder regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.

“

*La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"*

### L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.



## La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5.

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero *Learning from an expert*.

In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



#### Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



#### Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



#### Riepiloghi interattivi

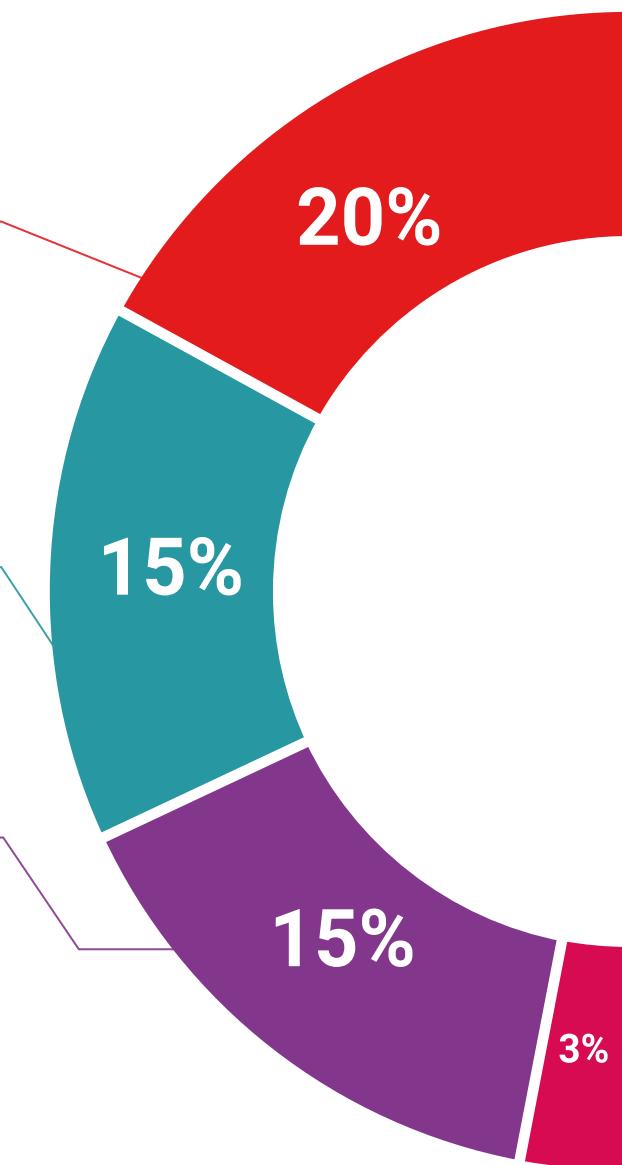
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

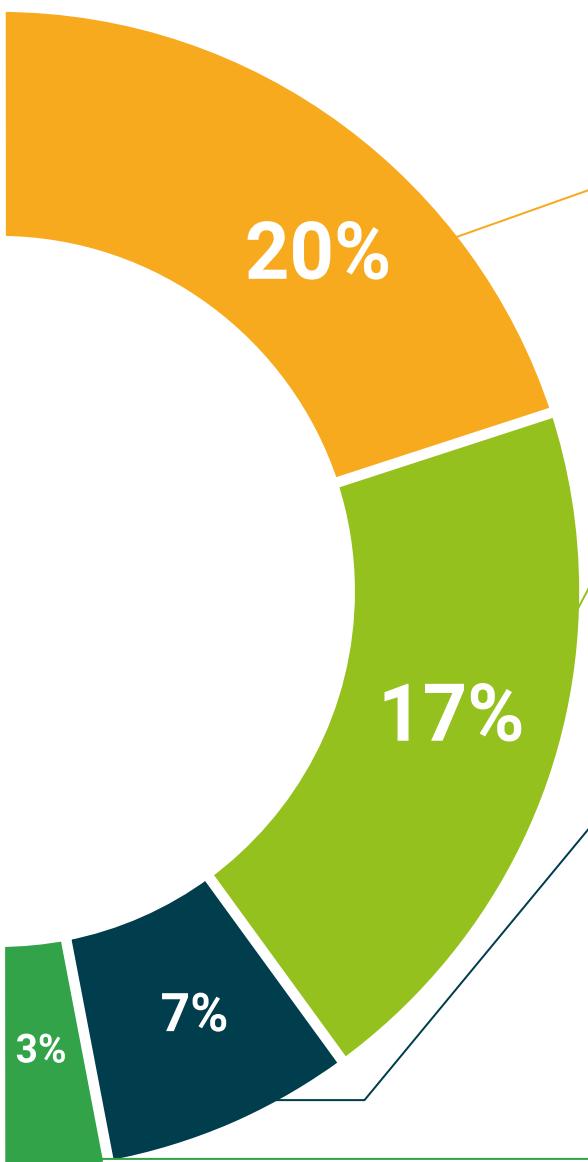
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



#### Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



#### Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



06

# Titolo

Il Corso Universitario in Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University.





“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

**TECH Global University**, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Corso Universitario in Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata in **tech** global university **line**  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale ling

Corso Universitario  
Gestione Finanziaria delle  
Imprese di Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Global University**
- » Accreditamento: **6 ECTS**
- » Orario: **a tua scelta**
- » Esami: **online**

# Corso Universitario

## Gestione Finanziaria delle Imprese di Videogiochi