

# Corso Universitario

## Imprenditorialità nelle Industrie Creative



**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Imprenditorialità nelle Industrie Creative

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/imprenditorialità-industrie-creative](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/imprenditorialità-industrie-creative)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

L'imprenditorialità nel mondo dei videogiochi è spesso una delle scelte più popolari per gli sviluppatori che vogliono creare i propri titoli in piena libertà creativa. Non è un percorso facile da seguire, perché la creazione di videogiochi comporta scadenze e costi finanziari che, senza le giuste conoscenze, possono sembrare per molti inaffrontabili o irraggiungibili. TECH ha ideato questo programma per preparare i suoi studenti ad essere imprenditori efficaci, fornendo loro una moltitudine di strumenti con cui affrontare le difficoltà di finanziamento, organizzazione e comunicazione del marchio, capaci di gestire con solvibilità qualsiasi aspetto dell'azienda.





“

*La strada dell'eroe non è facile, così come quella dell'imprenditoria videoludica. Preparati a intraprendere la tua strada e a vivere l'avventura di sviluppare il gioco dei tuoi sogni grazie a questa qualifica di TECH"*

Grandi titoli indie come Undertale o Cuphead sono nati dagli sforzi dei loro creatori per portare le loro idee sugli schermi digitali di milioni di case, avventurandosi con successo in un mercato di difficile accesso e altamente competitivo.

Grazie al loro talento e alla loro ingegnosità, questi creatori hanno trasformato le loro opere in un trionfo senza precedenti nel settore, generando un'enorme fanbase e ispirando molti altri creatori a perseguire il successo seguendo la strada dell'imprenditorialità.

Poiché intraprendere un'attività imprenditoriale non è facile in nessun campo, tanto meno in quello dei videogiochi, TECH ha realizzato questo Corso Universitario in Imprenditorialità nelle Industrie Creative, con il quale i professionisti del settore possono dotarsi dei fondamenti su cui poggiare i loro progetti futuri.

Lo studente apprenderà i valori della leadership personale, la generazione di idee creative nel campo dei videogiochi, lo studio di modelli di business validi e le opportunità commerciali da perseguire per creare progetti e renderli economicamente sostenibili.

Questo **Corso Universitario in Imprenditorialità nelle Industrie Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Comprendere l'importanza della creatività nel mondo del design e come questa possa essere trasferita a progetti imprenditoriali
- ◆ Aiutare gli studenti ad acquisire le competenze necessarie per sviluppare ed evolvere il proprio profilo professionale e orientarsi verso l'imprenditorialità
- ◆ Studiare gli strumenti utilizzati per analizzare la realtà economica, sociale e culturale in cui si sviluppa la moderna industria creativa
- ◆ Consentire allo studente di aggiornare le proprie conoscenze in modo autonomo e progressivo
- ◆ Imparare a gestire il processo di creazione e implementazione di idee innovative su argomenti specifici
- ◆ Risolvere i problemi in nuovi contesti di imprenditorialità creativa



*Se desideri emulare il successo di Toby Fox, devi innanzitutto sapere come iniziare il tuo percorso imprenditoriale nel mondo dei videogiochi"*

“

*Imparerai a guidare team di sviluppo di tutti i tipi, con capacità di leadership innovative e adeguate al settore dei videogiochi”*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

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

*Sarai in grado di realizzare giochi con tutta la libertà di cui hai bisogno per portare le tue idee al massimo del loro potenziale.*

*Questa è la grande opportunità di imparare tutto ciò che serve per avere successo nel mondo dei videogiochi con le proprie creazioni.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo principale di questa specializzazione è quello di fornire agli studenti tutti gli strumenti e le competenze necessarie per poter pianificare e realizzare un progetto imprenditoriale di successo nel campo dei videogiochi. A questo scopo, TECH definisce una serie di linee guida e obiettivi per garantire che lo studente riceva la migliore istruzione in materia di imprenditorialità, avvalendosi della professionalità del personale docente.





“

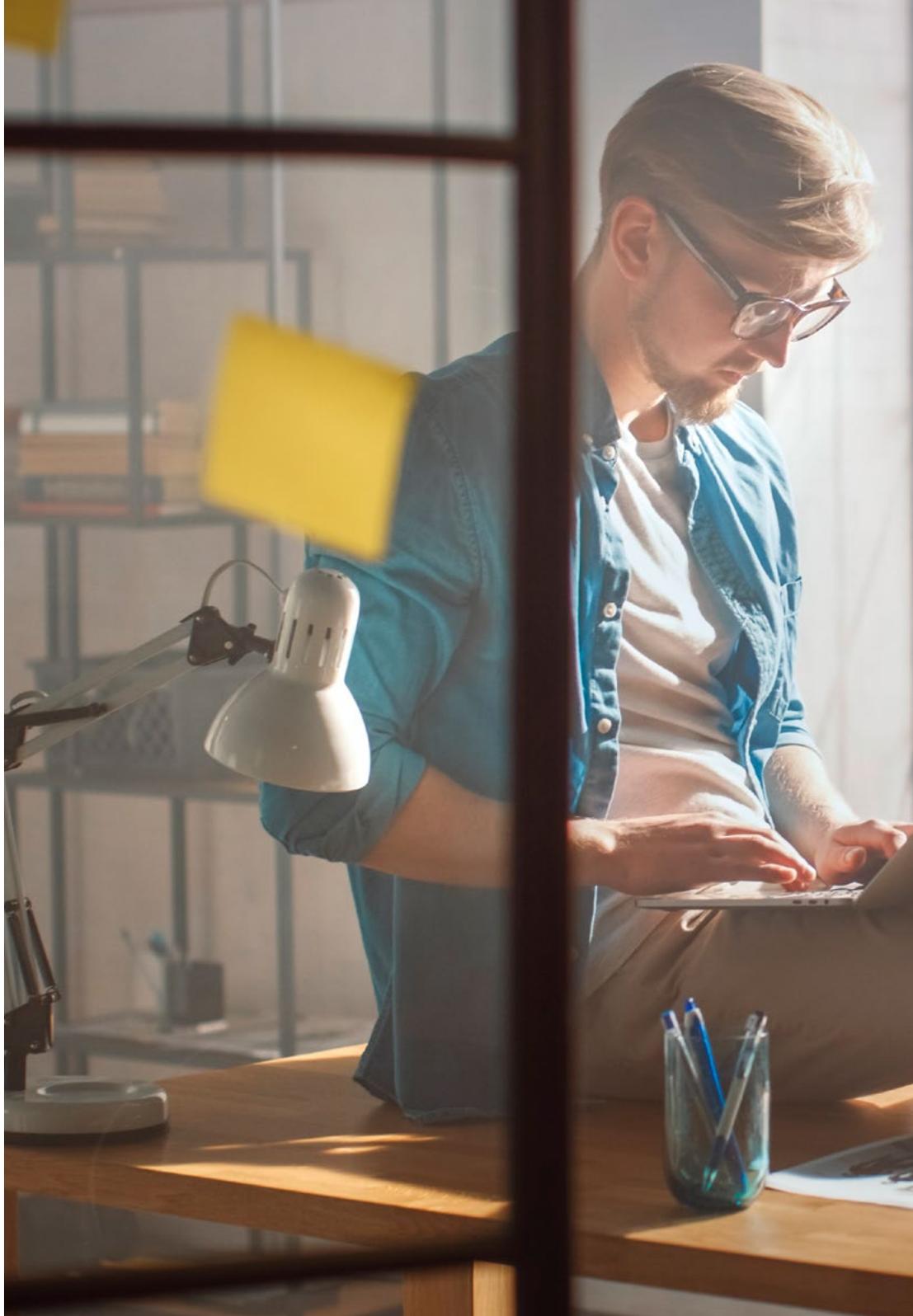
*Realtà virtuale, gioco multiplatforma, la prossima grande novità del gioco mobile, ecc. Sarai tu a stabilire i limiti e a definire gli obiettivi”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Acquisire e comprendere le conoscenze utili agli studenti, fornendo loro le competenze per lo sviluppo e l'applicazione di idee originali nel loro lavoro personale e professionale
- ◆ Istruire gli studenti nell'applicazione delle metodologie attuali nell'ambiente creativo con cui innovare e distinguersi
- ◆ Aiutare lo studente ad acquisire le competenze necessarie per sviluppare e affinare il suo profilo professionale sia negli ambienti aziendali che nell'imprenditoria
- ◆ Acquisire capacità organizzative e di pianificazione con cui gestire imprese creative
- ◆ Acquisire competenze in materia di ricerche di mercato, visione strategica, metodologie digitali e capacità di co-creazione
- ◆ Saper organizzare e pianificare i compiti, sfruttando al meglio le risorse disponibili per affrontarli in tempi precisi





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Conoscere il progetto imprenditoriale, i suoi cicli di vita e il profilo dell'imprenditore
- ◆ Approfondire il processo di generazione di idee nell'industria creativa con le tecniche di *brainstorming* e *drawstorming*
- ◆ Studiare i mercati culturali, potenziali nicchie di mercato per le aziende che si dedicano alla progettazione
- ◆ Sapere come costruire un marchio personale e sviluppare un piano di Marketing dedicato

“

*L'industria dei videogiochi offre una grande opportunità di esprimere tutto il proprio potenziale artistico e creativo, senza i vincoli delle grandi aziende"*

03

# Direzione del corso

I professionisti che si occupano della realizzazione di questo programma hanno un'ampia conoscenza di tutto ciò che occorre per realizzare progetti imprenditoriali di successo. Avendo avviato loro stessi delle imprese creative, gli studenti hanno la certezza di ricevere una preparazione supportata dall'esperienza del personale docente, che ha messo a disposizione nel materiale didattico tutte le sue migliori conoscenze e i suoi consigli su come avere successo in qualsiasi tipo di progetto imprenditoriale.



“

*Sarai supportato dal miglior personale docente possibile, che ti guiderà lungo il percorso imprenditoriale con casi reali e pratici”*

## Direttore Ospite Internazionale

S. Mark Young è un esperto di fama internazionale che ha concentrato la sua carriera di ricerca sull'industria dell'intrattenimento. I suoi risultati hanno ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio di carriera in contabilità e gestione nel 2020, assegnato dall'American Accounting Association. Allo stesso modo, è stato premiato tre volte per i suoi contributi alla letteratura accademica in questi settori.

Una delle pietre miliari più importanti della sua carriera è stata la pubblicazione dello studio "Narcisismo e Celebrità", insieme al Dr. Drew Pinsky. Questo testo ha raccolto dati diretti da personaggi famosi del cinema o della televisione. Inoltre, nell'articolo, che sarebbe poi diventato un best-seller, l'esperto analizzava i comportamenti narcisistici delle star di celluloido e come questi sono stati normalizzati nei media moderni. Allo stesso tempo, è stato affrontato l'impatto di questi sulla gioventù contemporanea.

Nel corso della sua vita professionale, Young ha approfondito l'organizzazione e la concentrazione nell'industria cinematografica. Nello specifico, ha approfondito i modelli per prevedere il successo al botteghino dei film più importanti. Allo stesso modo, ha fornito contributi sulla contabilità basata sulle attività e sulla progettazione dei sistemi di controllo. In particolare, risalta la sua riconosciuta influenza per l'implementazione di una gestione efficace basata sulla Balanced Scorecard.

Allo stesso modo, il lavoro accademico ha segnato anche la sua vita professionale, portandolo a essere scelto per guidare la cattedra di Ricerca George Bozanic and Holman G. Hurt in Business, Sport e Spettacolo. Allo stesso modo, ha tenuto conferenze e partecipato a programmi di studio relativi alla Contabilità, al Giornalismo e alle Comunicazioni. Allo stesso tempo, i suoi studi universitari e universitari lo hanno collegato a prestigiose università nordamericane come Pittsburgh e Ohio.



## Dr. Young, S. Mark

---

- ♦ Direttore della cattedra George Bozanic e Holman G. Hurt nel settore dello sport e dell'intrattenimento
- ♦ Storico ufficiale della squadra di tennis maschile dell'Università della California del Sud
- ♦ Ricercatore accademico specializzato nello sviluppo di modelli predittivi per l'industria cinematografica
- ♦ Coautore del libro "Narcisismo e celebrità"
- ♦ Dottorato in Scienze contabili presso l'Università di Pittsburgh
- ♦ Master in Contabilità presso la Ohio State University
- ♦ Laurea in Economia presso l'Oberlin College
- ♦ Membro del Centro per l'eccellenza nell'insegnamento

“

*Grazie a TECH potrai  
apprendere con i migliori  
professionisti del mondo”*

## Direzione



### **Dott.ssa Velar, Marga**

- ◆ Responsabile del Marketing Aziendale presso SGN Group di New York
- ◆ Direttrice di Forefashion Lab
- ◆ Docente presso il Centro Universitario Villanueva di ISEM Fashion Business School e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra
- ◆ Dottorato in Comunicazione conseguito presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva e diploma in Comunicazione e Gestione della Moda conseguiti presso il Centro Universitario Villanueva dell'Università Complutense
- ◆ MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM Fashion Business School



# 04

## Struttura e contenuti

Il contenuto di questo Corso Universitario in Imprenditorialità nelle Industrie Creative di TECH analizza le questioni fondamentali dello spirito imprenditoriale. Tra le altre competenze, gli studenti potranno apprendere le capacità di leadership, la progettazione di proposte di valore, gli strumenti per la generazione di idee, i metodi di lavoro di squadra e come presentare i progetti a potenziali investitori con sostegno finanziario. Il tutto accompagnato da una buona quantità di materiale audiovisivo che faciliterà l'acquisizione delle competenze da parte dello studente.





“

*Il materiale didattico fornito in questo  
Corso Universitario è di altissima qualità  
e garantisce l'accesso al miglior percorso  
didattico possibile"*

## Modulo 1. L'imprenditorialità nelle industrie creative

- 1.1. Il progetto imprenditoriale
  - 1.1.1. Imprenditorialità, tipologie e cicli di vita
  - 1.1.2. Profilo dell'imprenditore
  - 1.1.3. Temi di interesse per l'imprenditore
- 1.2. Leadership personale
  - 1.2.1. Autoconsapevolezza
  - 1.2.2. Abilità imprenditoriali
  - 1.2.3. Sviluppo di capacità e abilità di leadership imprenditoriali
- 1.3. Identificazione delle opportunità di innovazione e imprenditoria
  - 1.3.1. Analisi delle megatendenze e delle forze competitive
  - 1.3.2. Comportamento del consumatore e stima della domanda
  - 1.3.3. Valutazione delle opportunità di affari
- 1.4. Generazione di idee di business nell'industria creativa
  - 1.4.1. Strumenti per la generazione di idee: *Brainstorming*, mappe mentali, *drawstorming*, ecc
  - 1.4.2. Creazione della proposta di valore: Canvas, 5 w
  - 1.4.3. Sviluppo della proposta di valore
- 1.5. Prototipo e convalida
  - 1.5.1. Sviluppo del prototipo
  - 1.5.2. Convalida
  - 1.5.3. Regolazione dei prototipi
- 1.6. Progettazione del modello di business
  - 1.6.1. Modello di business
  - 1.6.2. Metodologia per la creazione di modelli di business
  - 1.6.3. Progettazione del modello di business per l'idea proposta
- 1.7. Team Leadership
  - 1.7.1. Profili del team in base al temperamento e alla personalità
  - 1.7.2. Abilità di leadership di gruppo
  - 1.7.3. Metodi di lavoro di squadra
- 1.8. Mercati culturali
  - 1.8.1. Natura dei mercati culturali
  - 1.8.2. Tipologie di mercati culturali
  - 1.8.3. Identificazione dei mercati culturali prossimi
- 1.9. Marketing Plan e *branding* personale
  - 1.9.1. Proiezione del progetto personale e imprenditoriale
  - 1.9.2. Strategic Plan a medio e breve termine
  - 1.9.3. Variabili di misurazione del successo
- 1.10. Pitch di vendita
  - 1.10.1. Presentazione dei progetti agli investitori
  - 1.10.2. Elaborazione di presentazioni attraenti
  - 1.10.3. Sviluppo di abilità di comunicazione efficaci



*Se desideri avanzare a livello professionale, TECH ti offre gli strumenti migliori per realizzare i tuoi sogni"*



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

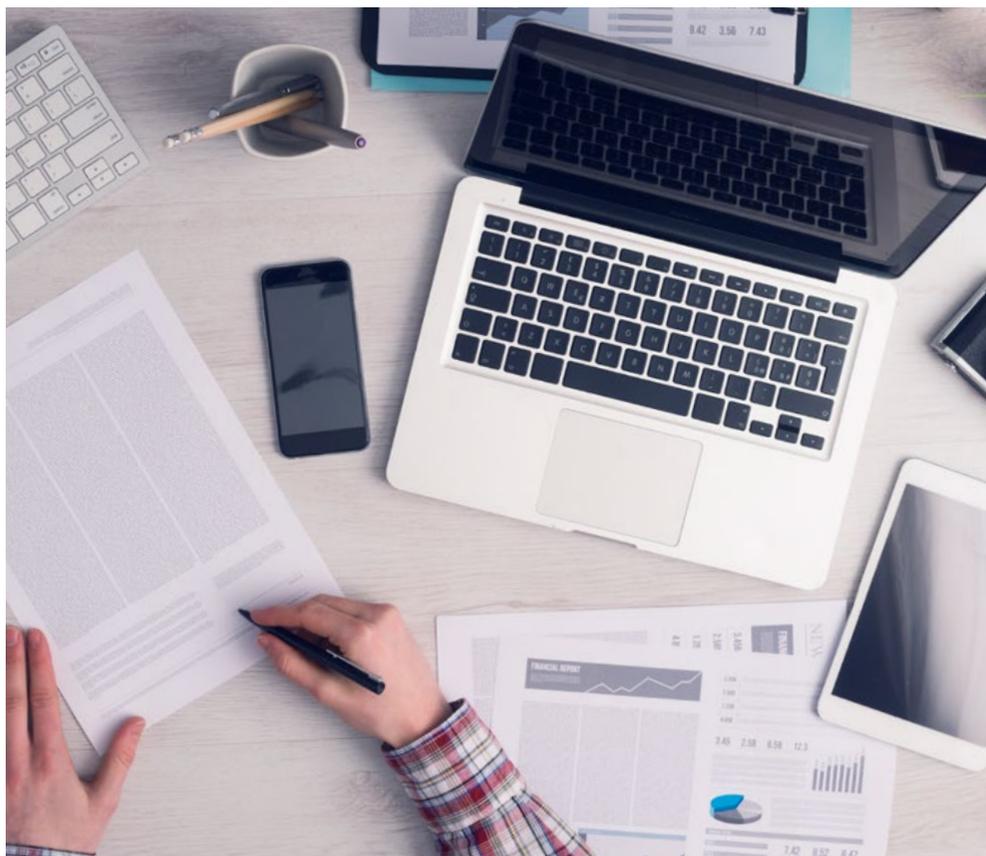
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*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 Imprenditorialità nelle Industrie Creative ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Imprenditorialità nelle Industrie Creative** 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** indica 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 Imprenditorialità nelle Industrie Creative**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**



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

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

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Imprenditorialità  
nelle Industrie Creative

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

# Corso Universitario Imprenditorialità nelle Industrie Creative

