

Corso Universitario Modelli di Business in Gamification





Corso Universitario Modelli di Business in Gamification

- » 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/modelli-business-gamification

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

Titolo

pag. 24

01 Presentazione

Nell'industria dei videogiochi il modello di business che viene implementato per rendere il prodotto gamificato visibile e redditizio è importante quanto l'intero processo di progettazione. I videogiochi di maggior successo hanno alle spalle un arduo lavoro di marketing e promozione, motivo per cui è indispensabile raccogliere abbastanza capitale per poterli creare.

Il professionista deve conoscere tutti questi principi che lo porteranno a raggiungere il successo e ad affermarsi nel settore. In questo programma di 6 settimane in modalità 100% online anche tu potrai riuscirci.





“

Imparerai a utilizzare i metodi e gli strumenti di marketing più efficaci per attirare l'attenzione degli utenti. Adottando il giusto modello di business per rendere redditizio il tuo prodotto"

La maggior parte dei giochi di maggior successo sono versioni free-to-play, a cui milioni di persone possono accedere per divertirsi, senza necessità di investimenti da parte dell'utente, se non la console che utilizza e la connessione a Internet. Alcuni offrono anche supporto ai loro giocatori attraverso tornei mondiali in cui vengono assegnati grandi premi. Proprio come nel caso di *League of Legends*. Come è possibile sostenere questi grandi progetti allora?

Dietro a tutto il processo di progettazione si cela una strategia per rendere il progetto un'attività redditizia. Sviluppare un piano di marketing efficiente, eventi, promozioni, gestire i *Pitch* giusti. Comprendere l'importanza del branding nell'industria dei videogiochi e sapere come applicarlo con successo, oltre a identificare il prototipo migliore per ogni tipo di prodotto.

Grazie a questo Corso Universitario lo studente sarà in grado di padroneggiare tutti i punti chiave da seguire per la vendita di un prototipo gamificato e gestirà tutte le procedure per la raccolta di capitali che servono a realizzare prodotti di successo. Dispone di un campus virtuale con sale riunioni, forum, chat private con personale preparato in modo che il professionista si senta sempre seguito. E inoltre la possibilità di scaricare il materiale per consultarlo quando necessario.

Con la facilità di poter studiare da qualsiasi luogo, in qualsiasi momento e in qualsiasi modo, poiché il sistema di studio di TECH è completamente online e basato sulla metodologia del *Relearning*. Questa permette un apprendimento fluido e la memorizzazione dei concetti e dei casi pratici presentati. In un programma della durata di 6 settimane o 150 ore.

Questo **Corso Universitario in Modelli di Business in Gamification** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Gamification nei Videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua particolare enfasi sull'importanza delle immagini nei videogiochi
- ◆ 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 portatile provvisto di connessione a internet



Approfondisci varie possibilità di raccolta di capitali per lo sviluppo di prodotti nuovi e di successo. Impara i fondamenti del concetto di investimento"

“

Scopri l'importanza del branding nell'industria dei videogiochi. Applica i principi giusti nei tuoi progetti e raggiungi il successo"

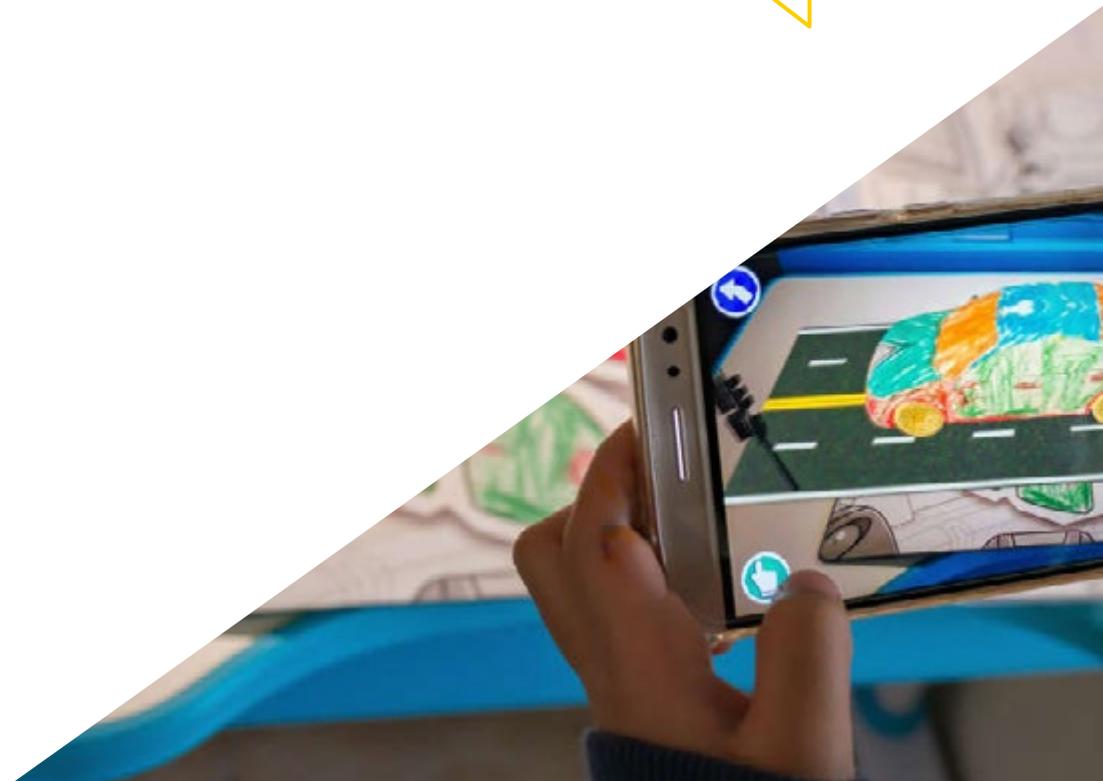
Iscrivendoti a questo Corso Universitario imparerai a conoscere il Pitch giusto per far apprezzare il tuo prodotto gamificato.

TECH ti offre il sistema di studio che meglio si adatta alle tue esigenze.

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.

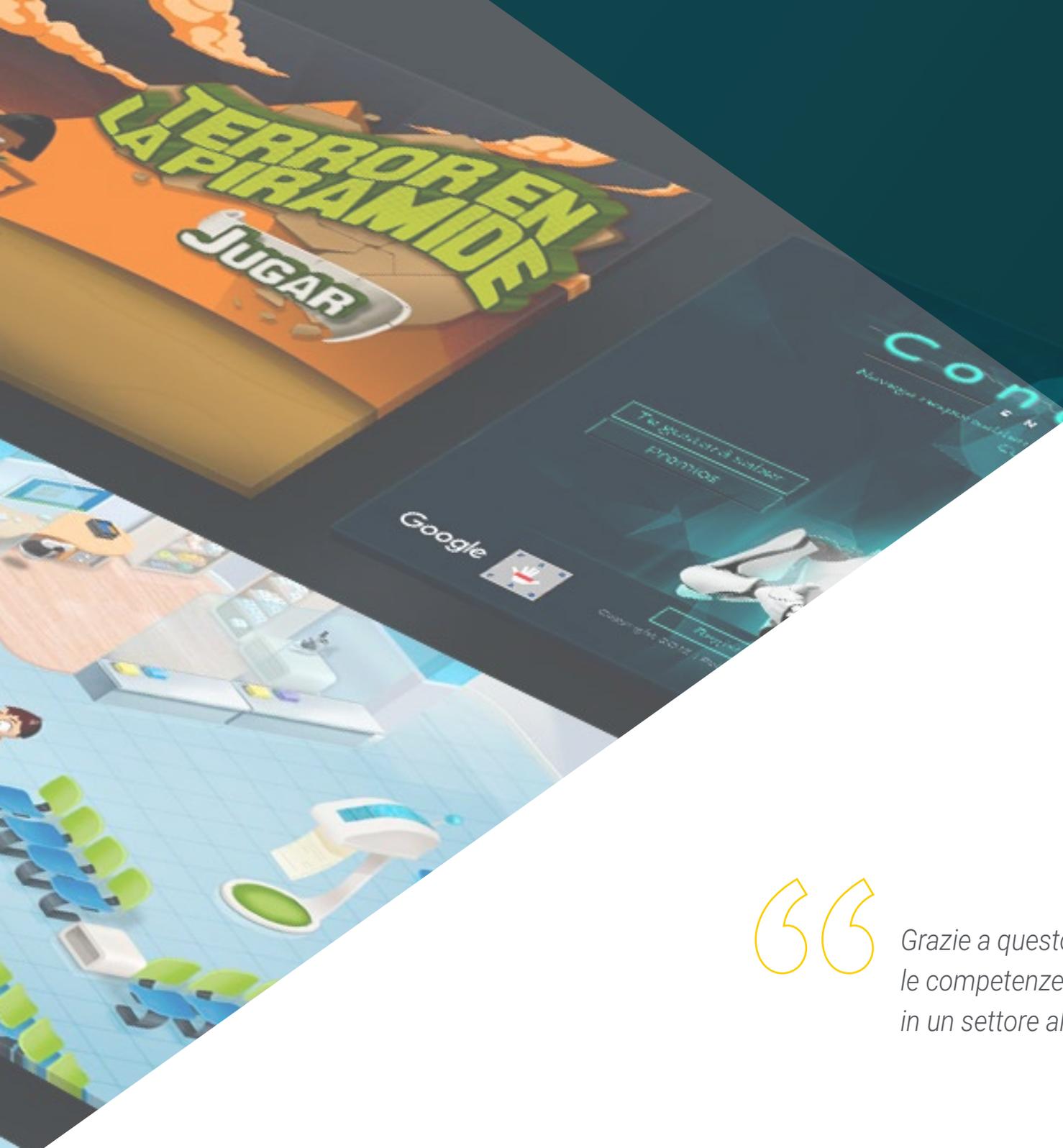
La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di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



02 Obiettivi

All'interno di questo programma, sono stati definiti obiettivi generali e specifici che riguardano in dettaglio i risultati che il professionista riuscirà a raggiungere. Essere in grado di gestire tutte le informazioni, i metodi e gli strumenti per la vendita e il business dei videogiochi gamificati è l'obiettivo di questo Corso Universitario. Il personale docente ha scelto in modo esaustivo i contenuti più aggiornati e specifici, disponibili in vari formati nel campus virtuale.





“

Grazie a questo Corso Universitario otterrai le competenze necessarie per distinguerti in un settore altamente competitivo”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo il campo della gamification, il suo sviluppo e la sua espansione
- ◆ Esplorare il comportamento del mondo degli affari e delle vendite
- ◆ Analizzare tutte le variabili dei videogiochi e della loro industria
- ◆ Professionalizzare le basi teoriche della gamification applicate in ogni campo di specializzazione
- ◆ Raggiungere l'autonomia nello sviluppo dei videogiochi e delle loro specializzazioni





Obiettivi specifici

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

“

Essere in grado di applicare il giusto modello di business al prototipo ideato è una vera e propria abilità. Inizia già ora a specializzarti”

03

Struttura e contenuti

Questo programma è stato ideato comprendendo la necessità dei professionisti che vogliono specializzarsi, ma che non riescono a trovare i mezzi per farlo in modo efficiente. I contenuti sono strutturati in temi secondari, che permettono allo studente di studiarli gradualmente, nell'arco di 6 settimane. Il personale docente specializzato di TECH Università Tecnologica ti affiancherà durante il processo di studio grazie alla piattaforma 100% online.





“

Contenuti creati appositamente per questo programma e che potrai trovare solo in TECH. Sono già disponibili affinché tu possa studiarli”

Modulo 1. Modelli di business e vendita di videogiochi gamificati

- 1.1. Comunicazione
 - 1.1.1. Sviluppatori
 - 1.1.2. Imprese
 - 1.1.3. *Publisher*
- 1.2. Promozione
 - 1.2.1. *Crowfounding*
 - 1.2.2. Eventi
 - 1.2.3. Incubatrici
- 1.3. Investitori
 - 1.3.1. *Venture capital*
 - 1.3.2. *Seed money*
 - 1.3.3. *Angel investor*
- 1.4. Brand: identificazione
 - 1.4.1. Logotipo
 - 1.4.2. Arte concettuale
 - 1.4.3. Schede personali
- 1.5. Brand: esposizione
 - 1.5.1. Presenza su internet
 - 1.5.2. *Merchandising*
 - 1.5.3. *Presskit*
- 1.6. Marketing
 - 1.6.1. Proprio
 - 1.6.2. Delegato
 - 1.6.3. Pubblico





- 1.7. Argomenti di vendita
 - 1.7.1. Numeri
 - 1.7.2. Statistiche
 - 1.7.3. USP
- 1.8. Prototipi: meccanica
 - 1.8.1. Meccanico
 - 1.8.2. Estetica
 - 1.8.3. Tecnologia
- 1.9. Altri prototipi
 - 1.9.1. Emergente
 - 1.9.2. Verticale
 - 1.9.3. Orizzontale
- 1.10. *Pitch*
 - 1.10.1. Struttura
 - 1.10.2. Vendite
 - 1.10.3. Stampa

“

*Specializzati in sole 6 settimane
e in una modalità al 100% online.
Adattando la mole di studio ai tuoi
impegni quotidiani”*

04

Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



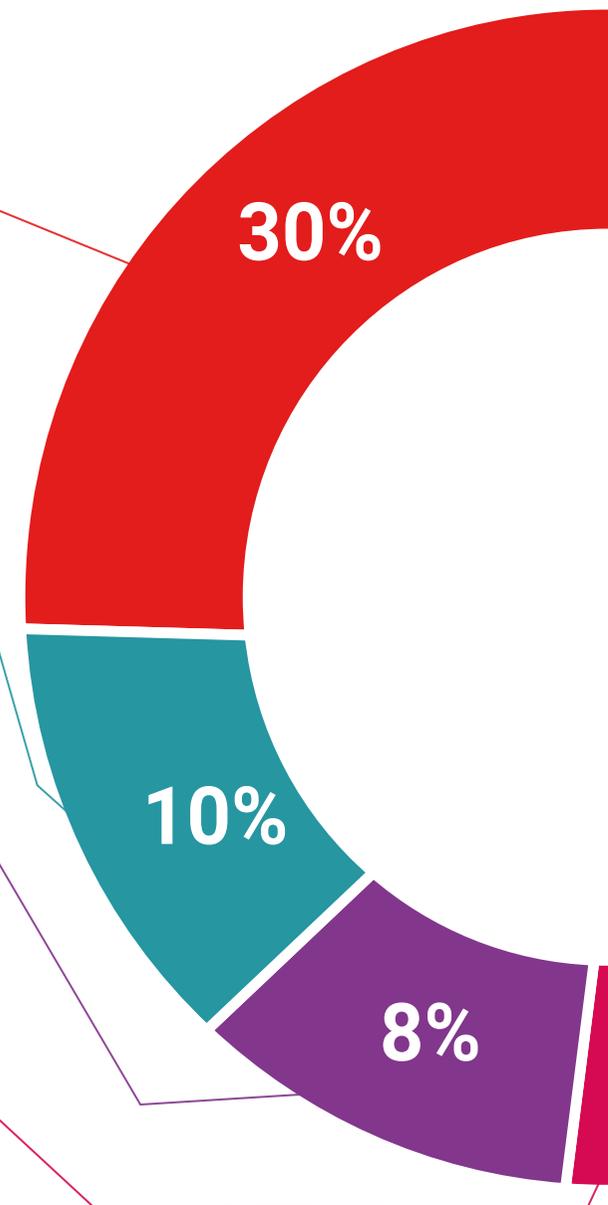
Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



05 Titolo

Il Corso Universitario in Modelli di Business in Gamification 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 Modelli di Business in Gamification** 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 Modelli di Business in Gamification**

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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Modelli di Business
in Gamification

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

Corso Universitario Modelli di Business in Gamification

