

Corso Universitario

Strategia nelle Imprese Digitali e di Videogiochi





tech università
tecnologica

Corso Universitario Strategia nelle Imprese Digitali e 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/strategia-imprese-digitali-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

Una buona strategia è la chiave per garantire il corretto funzionamento di un'azienda. Questo vale anche per le imprese di videogiochi. Saper analizzare e gestire queste tattiche è un elemento essenziale nella gestione dei team in questo tipo di attività. Grazie a questa qualifica, lo studente potrà acquisire le conoscenze necessarie ad essere parte del cambiamento e contribuire così con il proprio tocco personale. Questa opzione accademica è fattibile per qualsiasi professionista, indipendentemente dai suoi impegni. È un corso molto flessibile perché, essendo online, gli studenti possono organizzare il loro tempo e il luogo di studio senza che questo interferisca con altri aspetti della loro vita.





“

Questo programma ti consentirà di acquisire le competenze necessarie a supportare gli obiettivi e le funzioni della Gestione Strategica nelle Aziende del settore digitale e dei videogiochi”

Come in ogni attività commerciale, lo sviluppo e la progettazione di buone strategie è la base per ottenere un prodotto finale di successo. Pertanto, è importante che il professionista si inserisca completamente nell'ambito che comprende le aziende del settore digitale e dei videogiochi. A tal fine, questo corso analizzerà aspetti quali il processo strategico o la necessità di condurre diverse ricerche per l'implementazione di vari modelli di business e la sostenibilità aziendale. Lo studente acquisirà così gli strumenti per eseguire l'analisi settoriale del videogioco, della sua posizione competitiva e del relativo contesto economico.

Per svolgere tale compito, questo Corso Universitario si avvale della collaborazione di insegnanti altamente qualificati che prepareranno lo studente sulla base di un programma accuratamente preparato. Grazie a ciò, il professionista potrà specializzarsi in questo campo e acquisire le competenze ad esso relative in un ambiente di lavoro reale.

La ripetizione dei concetti chiave è una tecnica comunemente utilizzata per l'acquisizione di nozioni fondamentali e importanti in qualsiasi tipo di studio. TECH fa un passo avanti e propone il *Relearning*, una metodologia innovativa in cui la reiterazione di queste nozioni è responsabilità degli insegnanti, ottenendo così risultati migliori. Questo, insieme alla sua metodologia 100% online, lo rende un'opzione perfetta per specializzarsi in questo campo.

Questo **Corso Universitario in Strategia nelle Imprese Digitali e 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



Il tempo non deve essere una scusa. Pianifica i tuoi studi e decidi quando portarli a termine, senza fretta o pressioni"

“

TECH punta alla comodità dello studente, per questo potrai studiare quando e dove si vuole. In questo modo gli studi non interferiranno con il tuo lavoro e la tua vita privata”

Analizza i punti su cui l'azienda deve lavorare attraverso il new business strategico.

Impara a prepara le basi per un prodotto finale ben fatto.

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.



02 Obiettivi

Questo Corso Universitario possiede obiettivi chiari nell'ambito delle Strategie per le Imprese Digitali e di Videogiochi. Attraverso di essi, lo studente acquisirà nuove conoscenze che miglioreranno le sue capacità di accrescere gli investimenti e i risparmi dell'azienda, nonché di realizzare una pianificazione più accurata.





“

*Una buona strategia è la chiave
del piano di crescita di un'azienda.
Partecipa a questo sviluppo”*



Obiettivi generali

- ◆ Creare strategie per l'industria
- ◆ Conoscere a fondo e ideare progetti di videogiochi
- ◆ Elaborare strategie orientate al videogioco





Obiettivo specifico

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

“

Gli obiettivi di questo programma sono pensati per far sviluppare appieno il tuo potenziale in aziende digitali specializzate in videogiochi”

03

Direzione del corso

Questo programma è diretto e insegnato da professionisti che si dedicano ai diversi aspetti che si svolgono all'interno di un'azienda digitale specializzata in videogiochi. Grazie alla loro esperienza nel settore, forniranno agli studenti conoscenze e competenze che potranno utilizzare sul posto di lavoro.



“

Svolgi il tuo percorso di apprendimento con insegnanti altamente qualificati ed esperti del settore che mirano a far emergere il meglio di te”

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 Corso Universitario comprende un unico modulo in cui lo studente apprenderà non solo le diverse strategie applicate ai videogiochi e alle aziende digitali, ma anche come analizzare il loro posizionamento e il loro ambiente circostante. Il programma di questa qualifica è stato sviluppato da un team di professionisti del settore che ha strutturato i concetti e le competenze coinvolte nell'apprendimento.



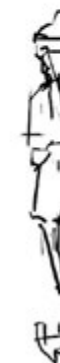
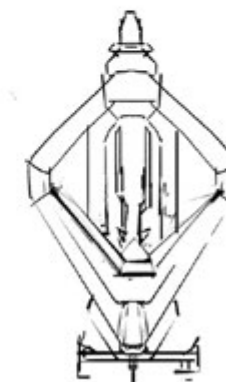
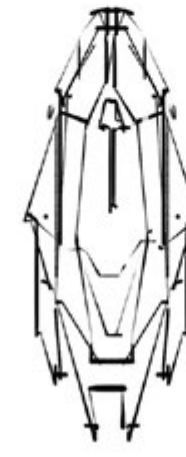
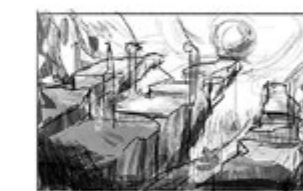
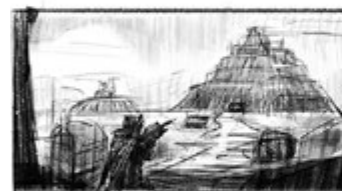
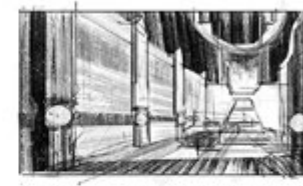


“

Sviluppa e impara a svolgere una direzione strategica che ottenga grandi risultati per l'azienda”

Modulo 1. Strategia nelle Aziende Digitali e Videoludiche

- 1.1. Aziende Digitali e Videoludiche
 - 1.1.1. Componenti della strategia
 - 1.1.2. Ecosistema digitale e videoludico
 - 1.1.3. Posizionamento strategico
- 1.2. Il Processo Strategico
 - 1.2.1. Analisi strategica
 - 1.2.2. Selezione delle alternative strategiche
 - 1.2.3. Attuazione della strategia
- 1.3. Analisi strategica
 - 1.3.1. Interna
 - 1.3.2. Esterna
 - 1.3.3. Matrici SWOT e CAME
- 1.4. Analisi del Settore Videoludico
 - 1.4.1. Modello delle 5 forze di Porter
 - 1.4.2. Analisi PESTEL
 - 1.4.3. Segmentazione Settoriale
- 1.5. Analisi del posizionamento competitivo
 - 1.5.1. Creare e monetizzare il valore strategico
 - 1.5.2. Ricerca di una nicchia vs Segmentazione del mercato
 - 1.5.3. Sostenibilità del posizionamento competitivo
- 1.6. Analisi del contesto economico
 - 1.6.1. Globalizzazione e internazionalizzazione
 - 1.6.2. Investimento e risparmio
 - 1.6.3. Indicatori di produzione, produttività e occupazione
- 1.7. Direzione strategica
 - 1.7.1. Un quadro di riferimento per l'analisi della strategia
 - 1.7.2. Analisi dell'ambiente, delle risorse e delle capacità del settore
 - 1.7.3. Attuazione della strategia





- 1.8. Formulare la strategia
 - 1.8.1. Strategie aziendali
 - 1.8.2. Strategie generiche
 - 1.8.3. Strategie per il cliente
- 1.9. Implementazione della strategia
 - 1.9.1. Pianificazione strategica
 - 1.9.2. Comunicazione e schema di partecipazione aziendale
 - 1.9.3. Gestione del cambiamento
- 1.10. I Nuovi Business strategici
 - 1.10.1. Gli oceani blu
 - 1.10.2. L'esaurimento dei miglioramenti crescenti nella curva del valore
 - 1.10.3. Attività a costo marginale zero

“Ogni argomento del programma è stato studiato attentamente in modo da consentire di apprendere i compiti da svolgere nell'ambito dell'applicazione di strategie nelle aziende che si dedicano alla creazione di videogiochi”

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:



Materiale 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.



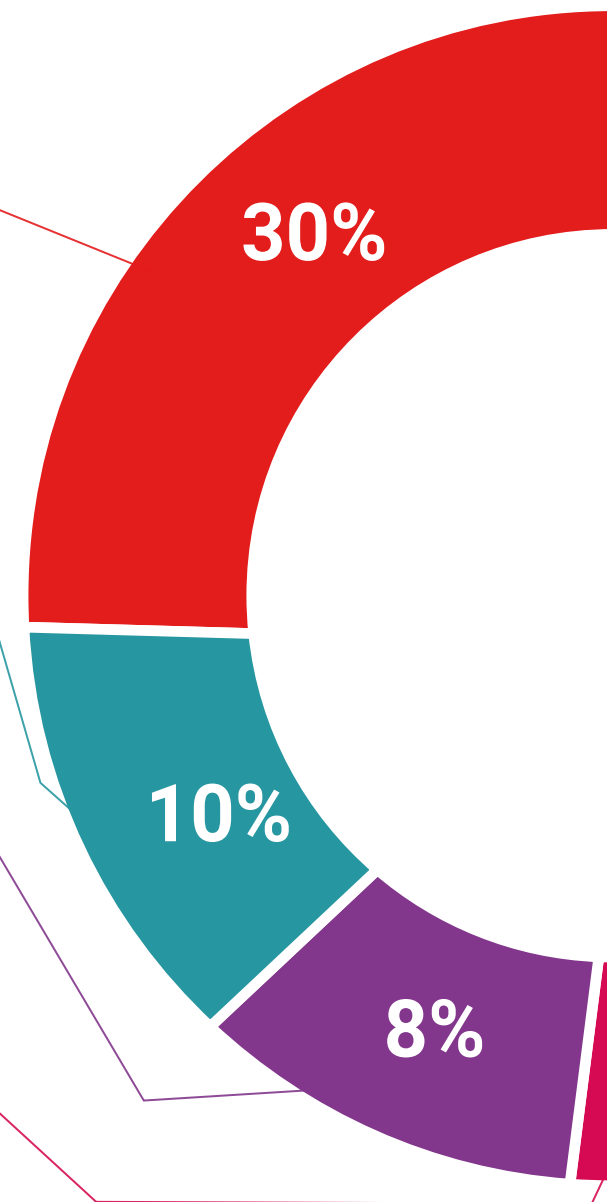
Pratiche di competenze e competenze

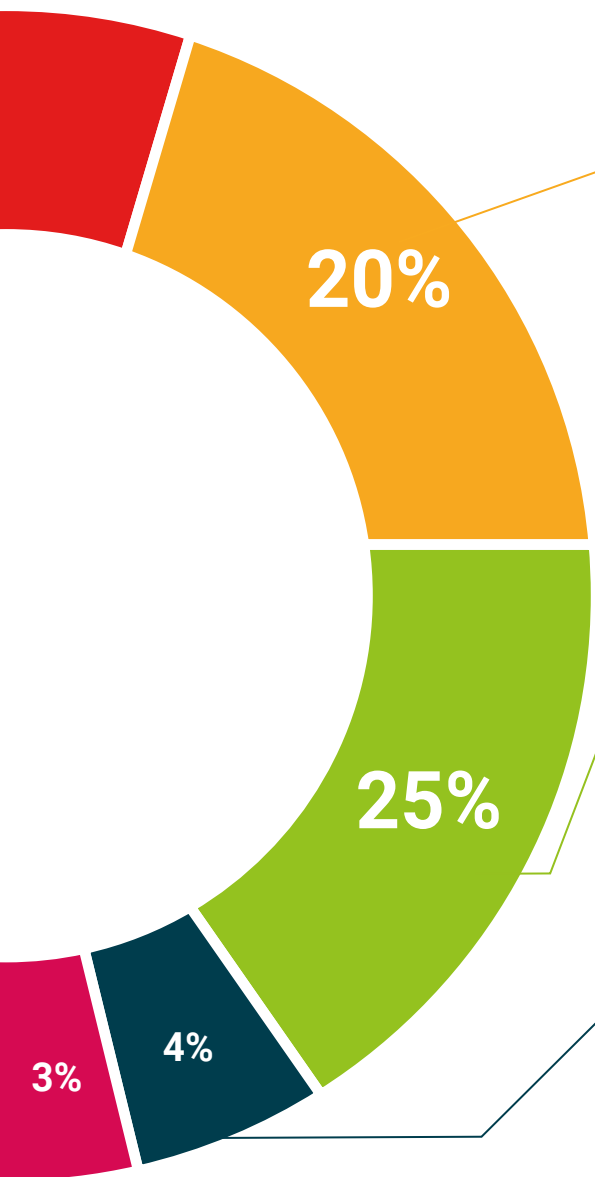
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Strategia nelle Imprese Digitali e di 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 Strategia nelle Imprese Digitali e 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 Strategia nelle Imprese Digitali e 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
Strategia nelle Imprese
Digitali e di Videogiochi

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

Corso Universitario

Strategia nelle Imprese Digitali e di Videogiochi