

# Corso Universitario Inglese per Videogiochi

Paulie: We doin' this?



**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Inglese per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 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/inglese-videogiochi](http://www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/inglese-videogiochi)

# 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

I videogiochi sono un'industria internazionale dell'intrattenimento che eclissa persino l'industria musicale e cinematografica messe insieme. Milioni di persone in tutto il mondo giocano a una gran varietà di titoli su una moltitudine di console, molti dei quali sono in lingua inglese. La lingua anglosassone è diventata la lingua dominante nell'industria dei videogiochi, per cui è essenziale che tutti i professionisti di questo settore, indipendentemente dalla loro mansione, conoscano bene l'inglese. Questo programma permetterà allo studente di essere fluente in qualsiasi tipo di conversazione, sia tecnica che generale, oltre a prepararlo per colloqui professionali e incontri specifici dell'industria dei videogiochi.

The image shows a large stage backdrop for a PlayStation event. The PlayStation logo is on the left, and the word "PlayStation." is written in white on a blue background to its right. A person in a suit is standing on the stage in front of the backdrop. The stage is lit with blue light, and there are silhouettes of people and cameras in the foreground, suggesting a live event or presentation.

PlayStation.



“

*Questo Corso Universitario ti consentirà di intrattenere, senza alcuna difficoltà, conversazioni con esperti del settore provenienti da tutto il mondo”*

L'inglese è la lingua dominante nell'industria dei videogiochi. Tanto che persino molti giocatori che non conoscevano questa lingua, hanno imparato l'inglese giocando ai loro giochi preferiti. Inoltre, il settore utilizza moltissima terminologia in inglese, come *Endgame*, NPC, V-Sync o *Advergaming*, con le quali chiunque lavori in questo campo dovrebbe avere una certa familiarità.

Per questo motivo, il Corso Universitario in Inglese per Videogiochi amplia notevolmente le conoscenze dello studente in questo campo, preparandolo a tutti i tipi di conversazioni o scambi di informazioni che potrebbe affrontare lavorando in questo settore. Il programma approfondisce tematiche come i dibattiti abituali sui videogiochi, i software anglosassoni più comuni e il linguaggio tecnico dei videogiochi online.

Vengono inoltre trattati argomenti più specifici come la robotica, il copyright o il cloud computing, che consentiranno allo studente di acquisire una maggiore padronanza della lingua e migliorare le sue capacità di affrontare una discussione specialistica tra professionisti. Lo studente sarà in grado di affrontare colloqui di lavoro e conferenze industriali in inglese senza alcun ostacolo.

A tutto ciò si aggiunge il vantaggio che la specializzazione viene offerta in un formato 100% online, permettendo allo studente la massima flessibilità nello studio dei contenuti. Eliminando la necessità di recarsi in un centro fisico o di adeguarsi a orari prestabiliti, lo studente può adattare questo Corso Universitario in Inglese per Videogiochi alle sue esigenze personali, lavorative o familiari.

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

- ◆ Conoscenza approfondita del vocabolario anglosassone per i videogiochi, dagli argomenti più comuni e consueti a quelli più tecnici e precisi.
- ◆ Contenuti con un forte supporto audiovisivo, che facilitano l'acquisizione delle conoscenze impartite.
- ◆ Esercizi pratici con cui autovalutare il processo di apprendimento
- ◆ Metodologie moderne e innovative adattate alle attuali tendenze del settore
- ◆ Programma sviluppato da esperti del settore
- ◆ Totale disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet



*Non avrai più paura di parlare con i più grandi nomi dell'industria videoludica, come Phil Spencer o Gabe Newell, dopo aver completato questo Corso Universitario in Inglese per Videogiochi"*

“

*Non rimanere AFK nei tuoi studi di inglese e aggiorna il tuo vocabolario grazie a questo Corso Universitario”*

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.

*Focalizzati sulla conoscenza della lingua inglese e fai in modo che il tuo curriculum convinca le imprese più importanti.*

*Iscriviti a questo Corso Universitario in Inglese per Videogiochi e impara a conoscere i termini tecnici più utilizzati in qualsiasi conversazione professionale.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo di questa specializzazione è quello di insegnare allo studente a padroneggiare la terminologia più comune nell'industria dei videogiochi, sia a livello informale che a livello tecnico, approfondendo quelle aree dove si utilizza un gergo particolare e dove si richiede una maggiore conoscenza per riuscire a comunicare con successo. In questo modo, lo studente sarà in grado di interagire in qualsiasi settore dell'industria in modo naturale, evitando incomprensioni o momenti imbarazzanti.





“

*Se vuoi lavorare per Sony, Microsoft o Nintendo, è necessario conoscere al 100% tutto il linguaggio tecnico e convenzionale del mondo dei videogiochi”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Imparare a muoversi disinvoltamente in ambienti internazionali la cui lingua dominante è l'inglese
- ◆ Conoscere tutta la terminologia relativa al mondo dei videogiochi per contribuire a una migliore integrazione nei team di lavoro globali
- ◆ Esplorare gli aspetti tecnici più specifici in aree come il gioco online o il copyright
- ◆ Specializzare lo studente nello scrivere testi commerciali in inglese come e-mail, relazioni o presentazioni
- ◆ Studiare le origini e la storia dell'industria dei videogiochi per capire il modo in cui comunica
- ◆ Riconoscere l'attuale portata della gamification come strumento di apprendimento linguistico in tutto il mondo

“

*Non ci sarà argomento, comune o tecnico, di cui non potrai parlare dopo aver studiato questo Corso Universitario in Inglese per Videogiochi”*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Insegnare a padroneggiare la lingua inglese per le presentazioni orali, le interazioni quotidiane e il lavoro di squadra
- ◆ Sviluppare la capacità dello studente di affrontare conversazioni telefoniche o incontri faccia a faccia e virtuali in inglese
- ◆ Affrontare i problemi comuni del settore, come la violenza, gli stili di vita sedentari e la salute mentale
- ◆ Approfondire i diversi sistemi operativi attuali e il linguaggio particolare di ciascuno di essi
- ◆ Analizzare le questioni legali internazionali e i casi di plagio reale nel mondo dei videogiochi
- ◆ Imparare a conoscere l'ortografia corretta nei Videogiochi e l'importanza dei sottotitoli
- ◆ Trattare la creazione di un curriculum in inglese, oltre che di offerte di lavoro e colloqui
- ◆ di lavoro internazionali
- ◆ Conoscere la terminologia specifica dell'ingegneria web e dell'infrastruttura cloud applicabile ai videogiochi

# 03

## Struttura e contenuti

Il programma di inglese per videogiochi è suddiviso in 2 moduli, che a loro volta contengono 10 argomenti ciascuno, nei quali si spiega e distribuisce tutto il materiale didattico. TECH ha riunito un team di esperti dell'industria dei videogiochi che possiedono un'elevata padronanza dell'inglese, in modo da garantire allo studente l'accesso ai migliori contenuti disponibili in materia. Il programma è presentato in modo chiaro e ben organizzato, il che agevola l'accesso alle informazioni e, di conseguenza, lo svolgimento del proprio studio.



# THE GAME AWARDS

Struttura e contenuti | 13 **tech**

“

*Dai alla tua carriera professionale l'orientamento internazionale di cui ha bisogno grazie a questo Corso Universitario in Inglese per Videogiochi”*

## Modulo 1. Inglese per Videogiochi I

- 1.1. Una presentazione orale
  - 1.1.1. Fasi preliminari: la fase di presentazione
  - 1.1.2. Tecniche efficaci per una buona presentazione
  - 1.1.3. Strategie per affrontare le domande successive
- 1.2. Risoluzione dei problemi
  - 1.2.1. Analisi FODA
  - 1.2.2. Proporre soluzioni
  - 1.2.3. Il ruolo del pensiero critico nella risoluzione dei problemi
- 1.3. Lavoro di Squadra
  - 1.3.1. L'email
  - 1.3.2. Interazioni quotidiane con i colleghi
  - 1.3.3. L'importanza del lavoro di squadra nei team da remoto
- 1.4. Il ruolo della comunicazione nelle aziende internazionali
  - 1.4.1. La relazione del progetto
  - 1.4.2. La conversazione telefonica
  - 1.4.3. Riunioni in presenza o virtuali
- 1.5. Dibattiti nel mondo dei videogiochi
  - 1.5.1. La violenza
  - 1.5.2. Stile di vita sedentario e i videogiochi
  - 1.5.3. La salute mentale
- 1.6. L'etica nel mondo tecnologico
  - 1.6.1. Il divario digitale
  - 1.6.2. Il sovraccarico di informazioni
  - 1.6.3. Il ruolo della pubblicità esterna nel settore dei videogiochi
- 1.7. Considerazioni storiche
  - 1.7.1. Le origini dello sviluppo dei videogiochi
  - 1.7.2. Le principali tappe del processo di marketing di massa
  - 1.7.3. Il ruolo dei videogiochi negli Stati Uniti negli anni '90

- 1.8. Sviluppo e ultimi progressi del software anglosassone
  - 1.8.1. Intelligenza artificiale: sfide e novità per il programmatore
  - 1.8.2. Interattività e collaborazione nei videogiochi
  - 1.8.3. Il ruolo dei videogiochi nel cinema americano
- 1.9. L'efficacia dei sistemi operativi
  - 1.9.1. I sistemi operativi della Xbox
  - 1.9.2. I sistemi operativi della Playstation
  - 1.9.3. I sistemi operativi del Nintendo
- 1.10. Il linguaggio tecnico dei videogiochi online
  - 1.10.1. Vocabolario dei videogiochi
  - 1.10.2. Strutture grammaticali nei videogiochi
  - 1.10.3. Il ruolo della voce: questioni di pronuncia

## Modulo 2. Inglese per Videogiochi II

- 2.1. Il plagio nel mondo dei videogiochi
  - 2.1.1. Questioni legali internazionali
  - 2.1.2. Analisi dei casi reali
  - 2.1.3. L'omaggio e le Easter Eggs
- 2.2. Iniziative commerciali
  - 2.2.1. E-commerce
  - 2.2.2. Strategie pubblicitarie
  - 2.2.3. Creazione di annunci
- 2.3. Il ruolo della scrittura
  - 2.3.1. Correzioni ortografiche nei videogiochi
  - 2.3.2. I sottotitoli
  - 2.3.3. La comunicazione scritta con persona esterne all'impresa
- 2.4. Copyright
  - 2.4.1. Diritti d'autore
  - 2.4.2. Le licenze di Creative Commons
  - 2.4.3. I limiti della libertà creativa

- 2.5. L'occupazione nel mondo della tecnologia
  - 2.5.1. Creazione del curriculum
  - 2.5.2. Il colloquio di lavoro
  - 2.5.3. Aspettative salariali
- 2.6. Incontri sociali professionali
  - 2.6.1. Conferenze
  - 2.6.2. La cultura commerciale
  - 2.6.3. Riunioni
- 2.7. Robotica
  - 2.7.1. Origini ed evoluzione
  - 2.7.2. Classificazione e definizione del robot
  - 2.7.3. Metodi di programmazione
- 2.8. Programmazione informatica
  - 2.8.1. Strutture di controllo
  - 2.8.2. Obiettivi
  - 2.8.3. Conservazione
- 2.9. Cloud computing
  - 2.9.1. Ingegneria web
  - 2.9.2. Infrastrutture nel cloud
  - 2.9.3. Sistemi Multicloud
- 2.10. Gamification
  - 2.10.1. La gamification nel mondo aziendale
  - 2.10.2. La gamification nell'educazione
  - 2.10.3. La gamification nella vita personale



*Ti attende un futuro brillante nel settore in cui hai sempre desiderato lavorare. TECH ti dà la spinta finale necessaria per diventare un esperto di riferimento nel settore dei videogiochi"*

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 Inglese per Videogiochi 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 Inglese per 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 Inglese per Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **300 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 lingu

**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Inglese per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario Inglese per Videogiochi