

Corso Universitario

Direzione di Imprese di Videogiochi



Corso Universitario Direzione di Imprese di Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Università
Tecnologica**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/direzione-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

pag. 20

06

Titolo

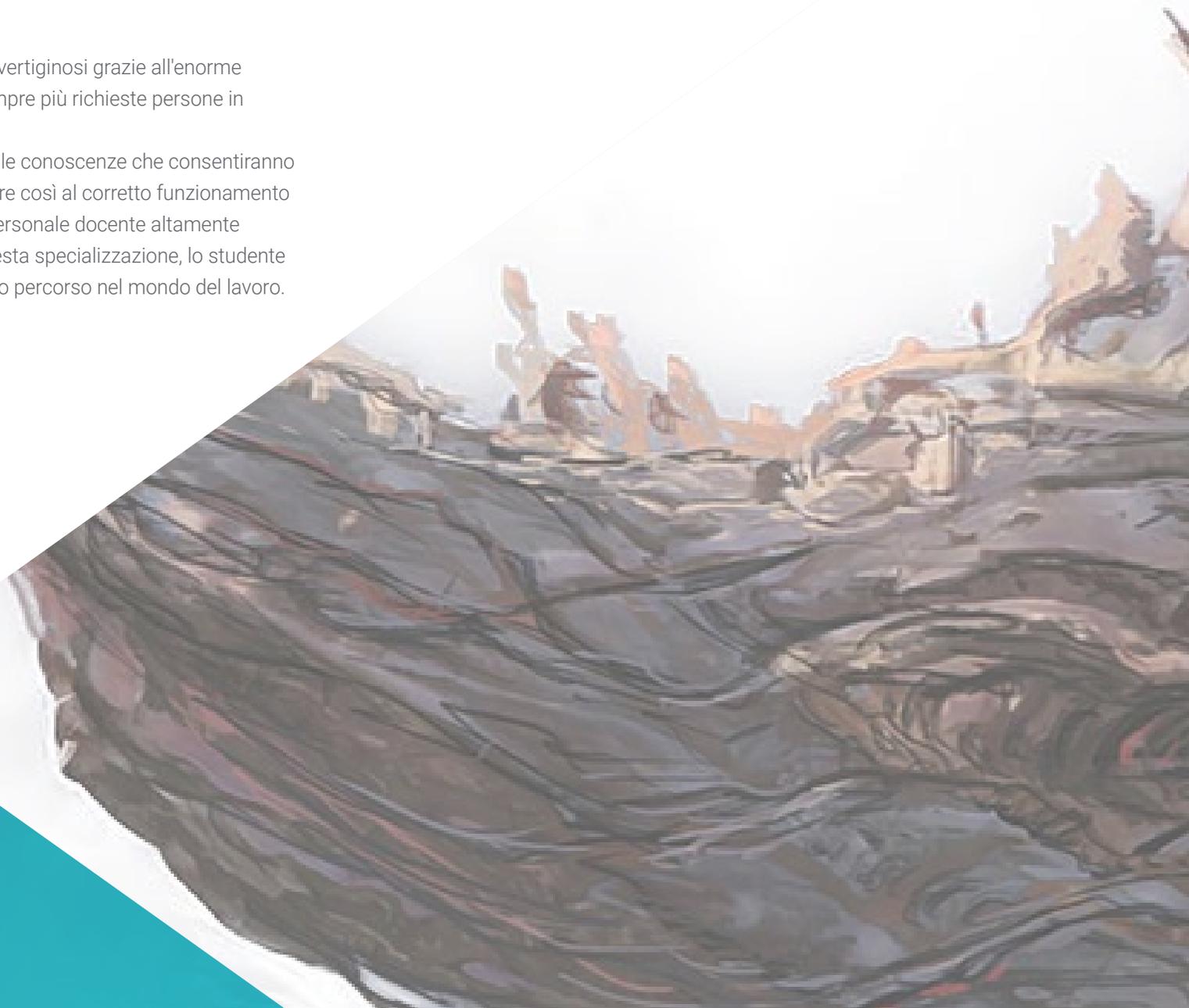
pag. 28

01

Presentazione

Le imprese produttrici di videogiochi crescono a ritmi vertiginosi grazie all'enorme consumo del loro prodotto principale. Sono quindi sempre più richieste persone in grado di prendere le redini e gestire l'azienda.

Grazie a questo programma, gli studenti acquisiranno le conoscenze che consentiranno loro di svolgere questo ruolo con facilità e di collaborare così al corretto funzionamento dell'organizzazione. Con un contenuto arricchito, un personale docente altamente qualificato e i vantaggi offerti dalla metodologia di questa specializzazione, lo studente troverà tutto ciò di cui ha bisogno per completare il suo percorso nel mondo del lavoro.



“

*Basta che tu ci metta la voglia e l'entusiasmo,
al resto pensiamo noi. Ti forniamo tutto ciò di
cui hai bisogno per lavorare come Manager di
un'Impresa di Videogiochi”*

Gestire un'impresa non è un compito facile. In qualsiasi azienda, essere responsabile della gestione implica possedere una serie di nozioni specifiche per essere colui che organizza e distribuisce i diversi compiti da svolgere. Nel caso di un'azienda di videogiochi, la persona che ricopre questo ruolo dovrà conoscere aspetti come gli elementi di una catena del valore, chi sono i produttori delle console su cui viene sviluppato il prodotto principale o come gestire i club di e-Sports professionali, in quanto sono una parte fondamentale di questo settore.

Nel corso di questa qualifica, lo studente acquisirà queste e altre nozioni necessarie per intraprendere la sua carriera professionale nella gestione di un'azienda di questo calibro. A questo scopo, avrà a disposizione un team di insegnanti che, per mezzo di diverse tecniche didattiche, gli insegneranno a ricoprire con successo il suo ruolo in ambito professionale. Grazie a un programma a cui non manca nessun dettaglio, sarà in grado di apprendere tutti i segreti di questa specializzazione.

Oltre ad avere una metodologia 100% online, questo Corso Universitario include anche modelli psicometrici. Questi si basano sui risultati di apprendimento e sulle competenze che gli studenti devono acquisire e padroneggiare durante il programma. Tutto ciò, oltre all'apprendimento coinvolgente in ogni materia, rende TECH l'università ideale per completare i tuoi studi.

Questo **Corso Universitario in Direzione di 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



Ci sono diversi profili professionali che dovrai gestire all'interno di un'azienda di videogiochi, come gli animatori o i Game Designer. Impara a conoscerli e a guidarli"

“

Il personale docente di questo corso ripeterà i concetti chiave da un minimo di 8 a un massimo di 16 volte. Questo metodo, noto come Relearning, ti garantirà di acquisire con sicurezza le conoscenze necessarie”

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.

Attraverso lo Storytelling imparerai i contesti e le nozioni più complesse.

Bandai, Microsoft, Sega, ecc. Grazie a questa qualifica imparerai a conoscere tutti i produttori di console di gioco, nonché i loro tipi e le loro generazioni.



02 Obiettivi

Gli obiettivi generali e specifici di questo programma aiuteranno lo studente ad apprendere le conoscenze più rilevanti nell'ambito della Direzione delle Imprese di Videogiochi. Al termine, lo studente sarà in grado di mettere in pratica tutte le conoscenze acquisite durante il periodo di apprendimento.

Attraverso contenuti precisi e incisivi, è possibile diventare un professionista pienamente qualificato a svolgere un lavoro di questo calibro.





“

Attraverso una serie di obiettivi generali e specifici, imparerai tutto ciò che devi sapere per gestire i diversi team di lavoro all'interno di un'azienda dedicata ai videogiochi”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo le tecnologie emergenti e le innovazioni del settore
- ◆ Padroneggiare le aree funzionali delle aziende del settore dei videogiochi
- ◆ Conoscere l'impatto sulla gestione dei progetti e sulla leadership dei team





Obiettivo specifico

- ◆ Imparare in dettaglio l'intera struttura della catena del valore associata all'industria e acquisire le competenze necessarie per la gestione delle diverse organizzazioni del settore

“

Raggiungere tutti gli obiettivi proposti da questo programma e specializzati nella Direzione delle Imprese di Videogiochi”

03

Direzione del corso

Grazie a un team di docenti altamente qualificati e con un'esperienza dimostrabile, questo Corso Universitario ha tutte le carte in regola affinché il professionista che decida di specializzarsi in Business Management nel settore dei Videogiochi abbia tutte le competenze necessarie per farlo. Gli studenti impareranno a distinguere tra club professionistici ed e-Sports, oltre a conoscere le tendenze in materia di console.





“

Docenti altamente qualificati ti insegneranno gli aspetti più rilevanti per svolgere una Direzione esemplare di Imprese Videoludiche”

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

Questa specializzazione è stata creata per consentire allo studente di avere a portata di mano tutti gli aspetti del Management di Impresa del settore dei Videogiochi. A tal fine, un gruppo di professionisti con esperienza nel settore ha elaborato un programma completo. Si tratta di un unico modulo in cui vengono analizzati i concetti chiave più importanti, come ad esempio: i produttori di console o i profili professionali che esistono all'interno di un'azienda del settore.





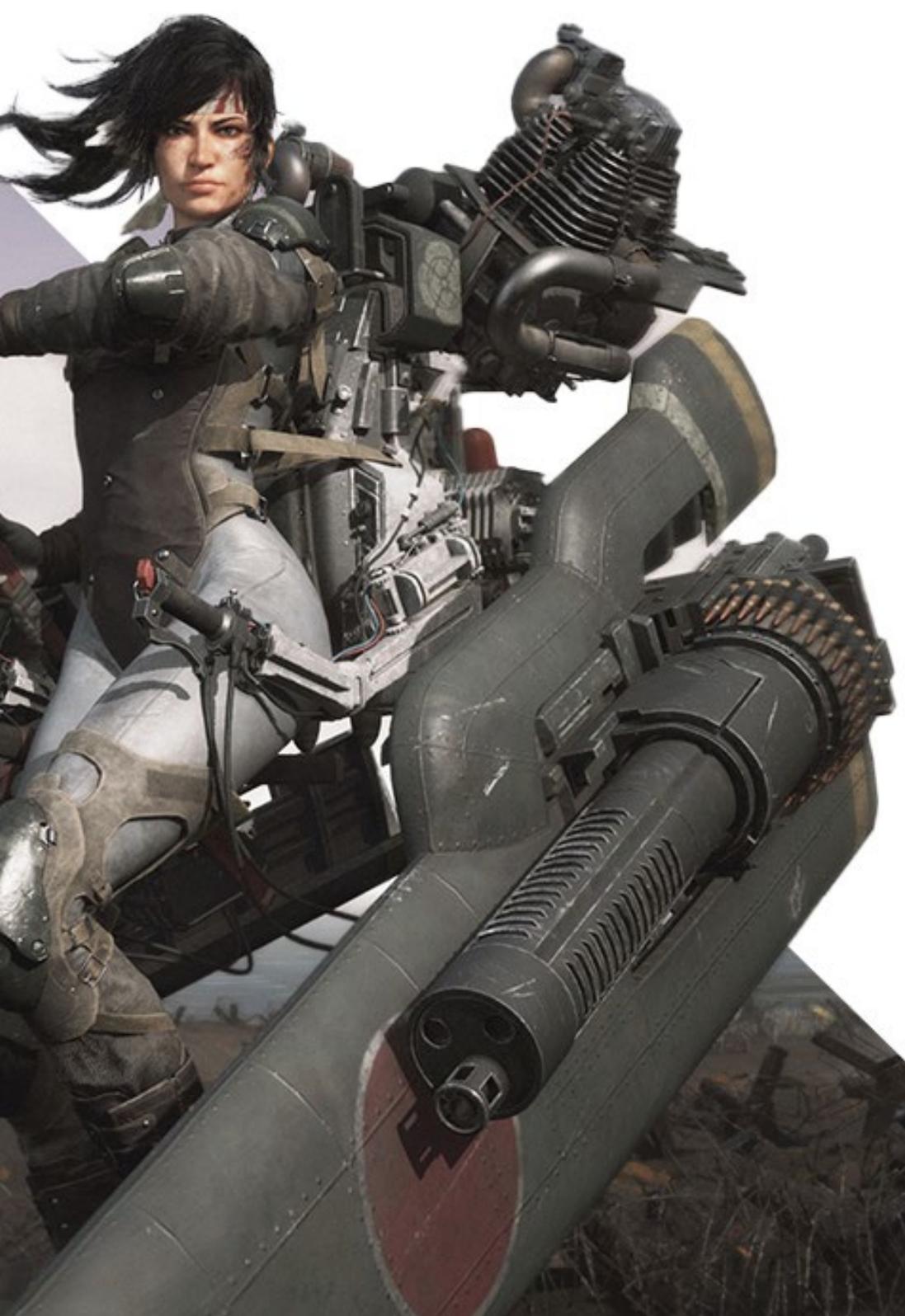
“

Questo corso ha un programma preparato per non perdere nessun dettaglio di tutto ciò che riguarda la gestione delle aziende di videogiochi”

Modulo 1. Direzione di Aziende Videoludiche

- 1.1. Settore e catena del valore
 - 1.1.1. Valore nel settore dell'intrattenimento
 - 1.1.2. Elementi della catena del valore
 - 1.1.3. Relazione tra i singoli elementi della catena del valore
- 1.2. Sviluppatori di videogiochi
 - 1.2.1. La proposta concettuale
 - 1.2.2. Progettazione creativa e trama del videogioco
 - 1.2.3. Tecnologie applicabili allo sviluppo di videogiochi
- 1.3. Produttori di console
 - 1.3.1. Componenti
 - 1.3.2. Tipologia e produttori
 - 1.3.3. Generazione di console
- 1.4. *Publisher*
 - 1.4.1. Selezione
 - 1.4.2. Gestione dello sviluppo
 - 1.4.3. Generazione di prodotti e servizi
- 1.5. Distributori
 - 1.5.1. Accordi con i distributori
 - 1.5.2. Modelli di distribuzione
 - 1.5.3. Logistica di distribuzione
- 1.6. Venditori al dettaglio
 - 1.6.1. Venditori al dettaglio
 - 1.6.2. Orientamento e impegno dei consumatori
 - 1.6.3. Servizi di consulenza
- 1.7. Produttori di accessori
 - 1.7.1. Accessori per il *Gaming*
 - 1.7.2. Mercato
 - 1.7.3. Tendenze





- 1.8. Sviluppatori di *Middleware*
 - 1.8.1. *Middleware* nell'industria videoludica
 - 1.8.2. Sviluppo di *Middleware*
 - 1.8.3. *Middleware*: tipologie
- 1.9. Profili professionali nel settore dei videogiochi
 - 1.9.1. *Game Designer* e Programmatori
 - 1.9.2. Modellatori e texturisti
 - 1.9.3. Animatori e illustratori
- 1.10. Club professionisti di e-Sports
 - 1.10.1. L'area amministrativa
 - 1.10.2. L'area sportiva
 - 1.10.3. L'area di comunicazione

“

L'apprendimento degli elementi che compongono la catena del valore dell'azienda e la relazione tra di essi è un punto chiave di questo modulo, affinché tu possa capire come funziona”

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.





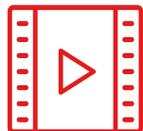
Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti 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.



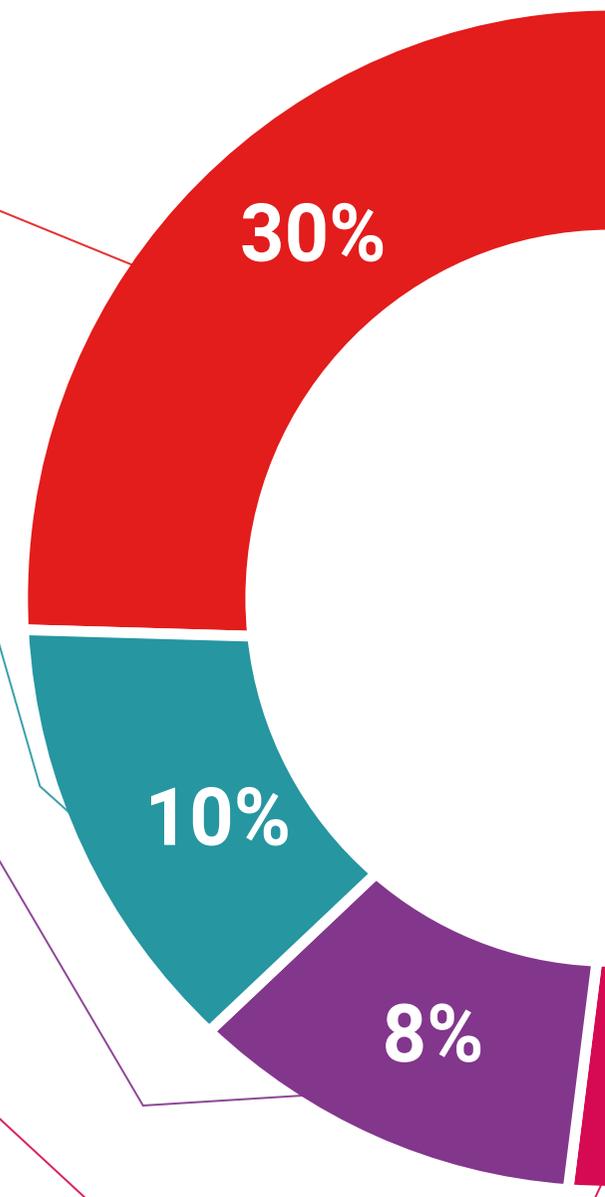
Pratiche di competenze e competenze

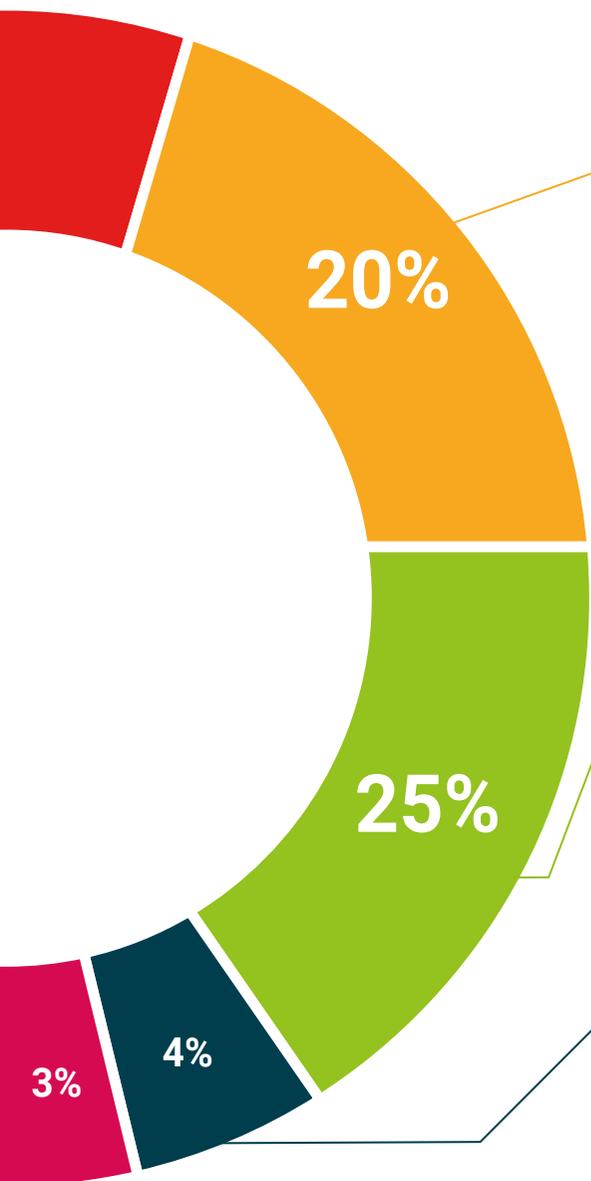
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Direzione di Imprese 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 Direzione di Imprese 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 Direzione di Imprese di Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



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
Direzione di Imprese
di Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Università
Tecnologica**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario Direzione di Imprese di Videogiochi

