Corso Universitario
Gestione di Progetti di Videogiochi

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Corso Universitario
Gestione di Progetti 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.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-progetti-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

La gestione dei progetti è un lavoro che determina il corretto funzionamento di un'azienda. In un'impresa di videogiochi è importante avere qualcuno che si occupi di questo lavoro per ottimizzare le risorse organizzative, tecnologiche ed economiche. Motivo per cui questa qualifica consente agli studenti di acquisire tutte le conoscenze necessarie a svolgere questo ruolo così importante all'interno di un'azienda di videogiochi. Grazie alla sua metodologia online, puoi seguirla quando e come vuoi senza stress o pressioni.

Scopri come devono essere applicate correttamente le tecniche, le risorse e gli orientamenti per una buona Gestione di un Progetto di Videogioco"

Le aziende dedicate alla creazione di giochi digitali per il pubblico di tutte le età stanno crescendo sempre più. Tuttavia, è importante non dimenticare che ci sono alcuni aspetti da conoscere se si vuole che il progetto abbia successo sul mercato. Per questo è importante che all'interno dell'azienda ci sia una persona incaricata di gestire i progetti di videogiochi.

Le sue funzioni principali vanno dalla conoscenza delle fasi di progettazione, lancio ed esecuzione del gioco, fino all'elaborazione di manuali per il suo sviluppo. La pubblicazione e il marketing del prodotto sono anche a carico del project manager. In un primo momento possono sembrare molte cose, ma questa specializzazione riassume tutte le conoscenze necessarie a svolgere questi compiti in un unico modulo.

Per questo motivo, un personale docente composto da specialisti con esperienza in questo tipo di lavori all'interno delle aziende di videogiochi hanno elaborato un programma completo che non tralascia nessun aspetto da considerare per intraprendere un buon sviluppo professionale.

TECH ha pensato a tutto. Oltre a dare la possibilità allo studente di seguire questa qualifica da qualsiasi parte del mondo grazie alla sua metodologia sviluppata online, include tecniche pedagogiche altamente comprovate. Ne è una prova il *Relearning*, che consiste nella ripetizione di concetti chiave da 8 a 16 volte da parte dell'insegnante, il che assicura un'acquisizione delle conoscenze.

Questo **Corso Universitario in Gestione di Progetti 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

Gli insegnanti di questa qualifica selezionano i concetti più importanti di ogni argomento per presentarli come elementi multimediali interattivi. Studi scientifici hanno dimostrato che questo migliora l'acquisizione di conoscenze"

Quanto più si pratica, tanto prima si potranno acquisire le competenze pertinenti. In TECH Università Tecnologica ce ne occupiamo seguendo il modello di competenza di Miller, che consiste in un apprendimento immersivo su ogni argomento"

Parte del processo consiste in una corretta gestione della pubblicazione e del marketing del videogioco che l'azienda vuole lanciare.

La gestione delle risorse è fondamentale in qualsiasi azienda. Alla fine di questo corso, anche tu sarai in grado di svolgerla al meglio.

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

Lo studente al portare a termine questo programma riuscirà a completare con successo obiettivi sia specifici che generali. Questi sono stati pensati per promuovere i guadagni dell'azienda, attraverso nozioni che sottolineano le esigenze della gestione dei progetti che ne guidino la crescita.

Scopri la classificazione dei videogiochi che ha un impatto diretto sullo sviluppo del progetto"

Obiettivi generali

- Conoscere e ideare progetti di videogiochi
- Conoscere a fondo l'impatto sulla gestione dei progetti e sulla leadership dei team

Obiettivo specifico

- Conoscere in modo dettagliato il funzionamento e la gestione dei progetti

Una buona gestione si basa su buone fondamenta, che potrai conoscere in questo Corso Universitario"

03

Direzione del corso

I docenti di questo corso sono altamente qualificati. Sono consapevoli delle esigenze del mercato grazie alla loro esperienza sul campo. A questo proposito, prepareranno lo studente a spiccare nel settore e svolgere la loro attività lavorativa in modo ottimale.

Grazie al personale docente di questa qualifica migliorerai il tuo percorso professionale e potrai candidarti a posizioni più specializzate e di maggiore responsabilità"

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

Nel corso di un modulo composto da 10 argomenti, lo studente troverà tutti i concetti necessari ad acquisire le conoscenze per svolgere con successo il suo percorso professionale. Metodologie agili, casistiche del ciclo di vita di un videogioco o come devono essere applicate diverse tecniche, sono alcune delle cose che imparerà lo studente. Grazie a tecniche pedagogiche che contano con un'alta percentuale di successo nell'apprendimento.

Abbiamo ideato un programma in cui troverai le risorse necessarie a rendere piacevole e utile il tuo apprendimento"

Modulo 1. Gestione dei progetti

1.1. Ciclo di vita di un progetto videoludico
- 1.1.1. Fase di ideazione e pre-produzione
- 1.1.2. Produzione e fasi finali
- 1.1.3. Fase di post-produzione

1.2. Progetti per videogiochi
- 1.2.1. Generi
- 1.2.2. *Serious Games*
- 1.2.3. Sottogeneri e nuovi generi

1.3. Struttura di un progetto videoludico
- 1.3.1. Architettura interna
- 1.3.2. Rapporto tra elementi
- 1.3.3. Visione olistica dei videogiochi

1.4. Videogiochi
- 1.4.1. Aspetti ludici dei videogiochi
- 1.4.2. Progettazione di videogiochi
- 1.4.3. Gamification

1.5. Tecnologia per videogiochi
- 1.5.1. Elementi interni
- 1.5.2. Motori grafici per videogiochi
- 1.5.3. Influenza della tecnologia e del marketing sulla progettazione

1.6. Ideazione, lancio e realizzazione di progetti
- 1.6.1. Sviluppo preliminare
- 1.6.2. Fasi di sviluppo dei videogiochi
- 1.6.3. Coinvolgimento dei consumatori nello sviluppo

1.7. Gestire l'organizzazione di un progetto di videogiochi
- 1.7.1. Il team di sviluppo e il *publisher*
- 1.7.2. Area operativa
- 1.7.3. Team vendite e Marketing

1.8. Manuale per lo sviluppo dei videogiochi
  1.8.1. Manuale di progettazione e tecniche dei videogiochi
  1.8.2. Manuale dello sviluppatore di videogiochi
  1.8.3. Manuale dei requisiti e delle specifiche tecniche
1.9. Pubblicazione e Marketing di videogiochi
  1.9.1. Preparazione al *Kick Off* del videogioco
  1.9.2. Canali di comunicazione digitale
  1.9.3. *Delivery,* progresso e monitoraggio del risultato
1.10. Metodologie agili applicabili a progetti di videogiochi
  1.10.1. *Design and Visual Thinking*
  1.10.2. *Lean Startup*
  1.10.3. *Scrum Development* and *Sales*

Creatore di professionisti per futuri esperti nella gestione di progetti 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

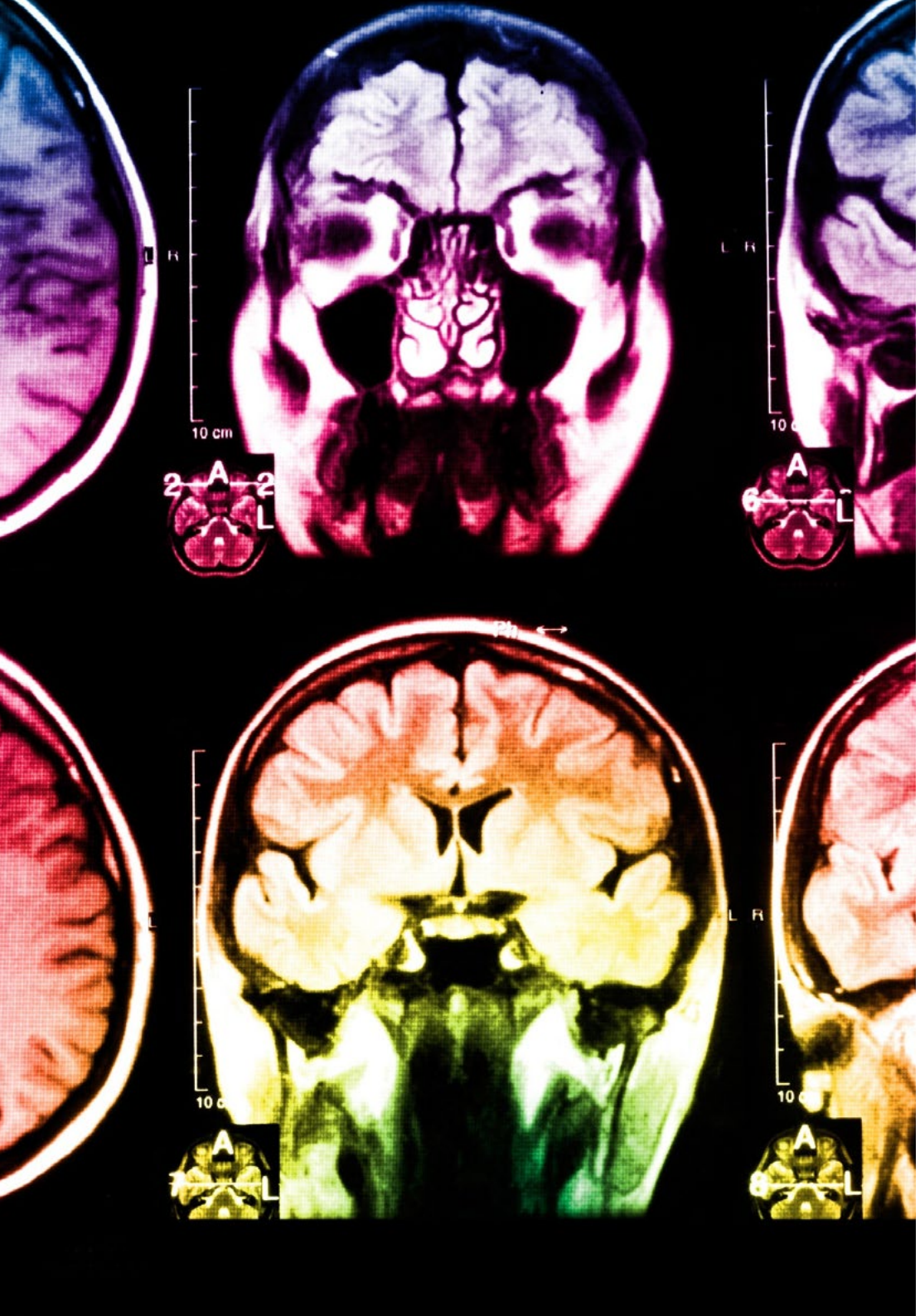
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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.

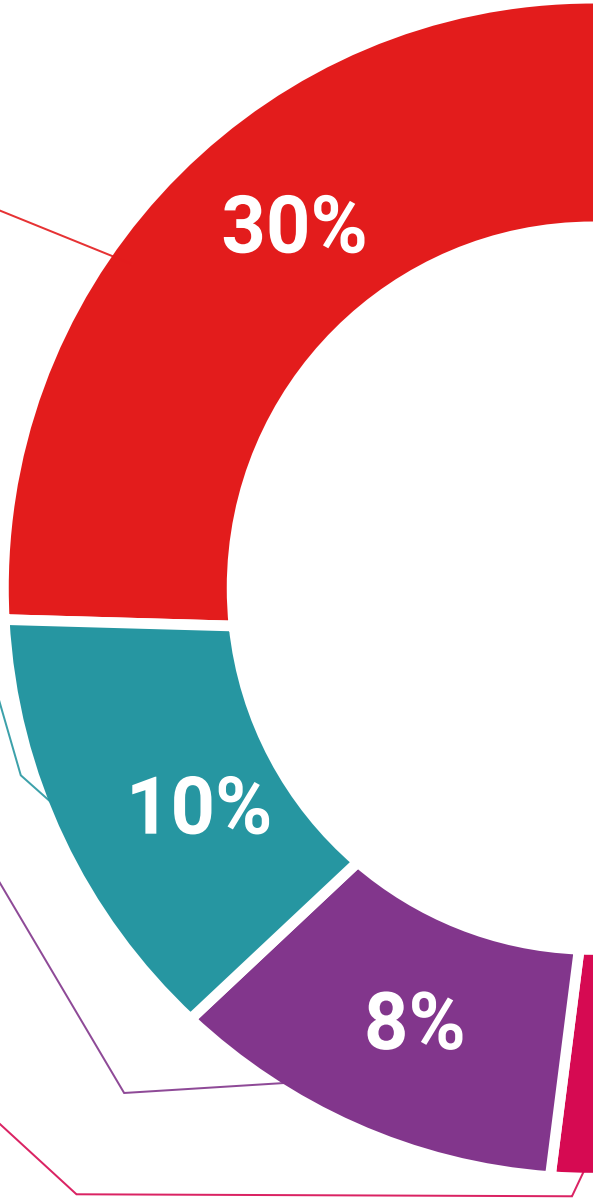
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

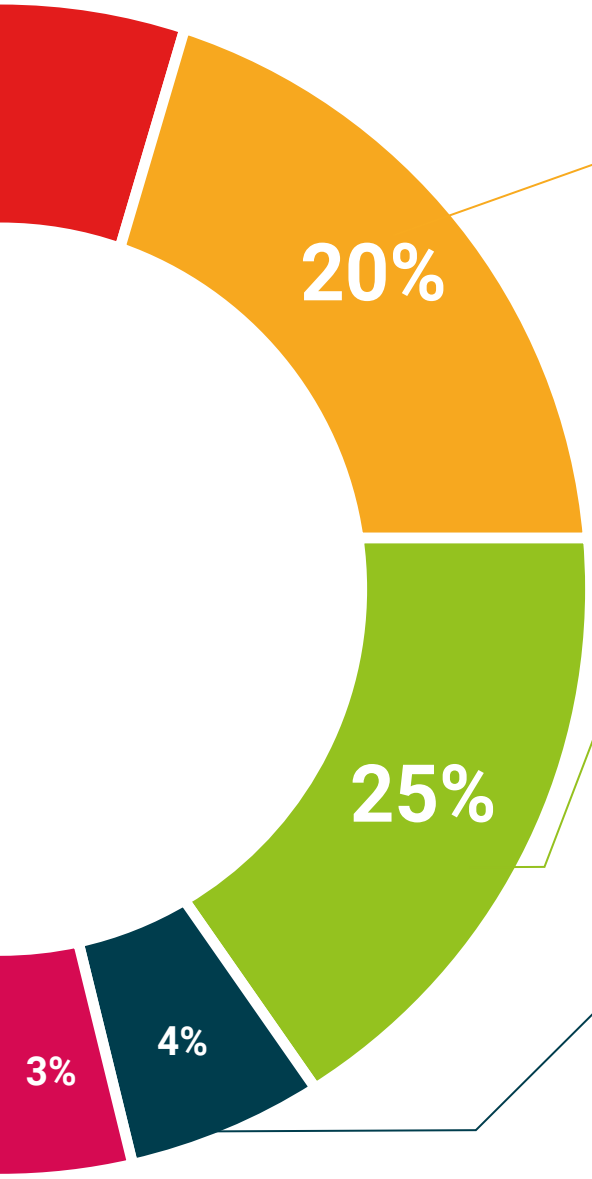
Pratiche di competenze e competenze

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 Gestione di Progetti 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 Gestione di Progetti 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 Gestione di Progetti di Videogiochi**

Nº Ore Ufficiali: **150 o.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____, con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

CORSO UNIVERSITARIO

in

Gestione di Progetti di Videogiochi

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 150 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*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
Gestione di Progetti di Videogiochi

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

Corso Universitario
Gestione di Progetti di Videogiochi

tech università tecnologica