

Esperto Universitario Manager di Produzione





Esperto Universitario Manager di Produzione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-manager-produzione

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01 Presentazione

Tra i tanti ruoli nella produzione di un videogioco, quello del manager è uno dei più importanti perché garantisce che l'intero lavoro soddisfi gli standard di qualità richiesti e che le scadenze vengano rispettate. Durante la progettazione di un videogioco, questo compito è fondamentale, poiché si deve rispettare la pianificazione iniziale per promuovere correttamente il prodotto e poi lanciarlo sul mercato. Per poter far fronte a questo tipo di sfide, questo programma offre ai suoi studenti le migliori conoscenze per diventare grandi manager di produzione nelle migliori aziende di videogiochi del mondo.



“

*Grazie a questo Esperto Universitario diventerai
un elemento fondamentale per la tua azienda"*

La creazione di un videogioco è piuttosto lunga e complessa, passa attraverso numerose fasi e richiede un gran numero di collaboratori per svolgere tutti i compiti precedentemente pianificati. Esistono però certi ruoli che rivestono maggiore importanza rispetto ad altri, perché da questi possono dipendere molte risorse umane e materiali.

Il Manager di Produzione interviene in tutto questo processo assicurandosi che il lancio del videogioco non sia influenzato da alcun evento imprevisto e che le diverse risorse siano ben utilizzate in modo che la pianificazione proceda in modo corretto. Le migliori aziende del settore ricercano quindi persone di talento e altamente specializzate per ricoprire questo ruolo, assicurandosi che il videogioco in questione segua correttamente tutte le fasi.

L'Esperto Universitario in Manager di Produzione rappresenta quindi la soluzione per tutti quei professionisti alla ricerca di una specializzazione ulteriore. Ciò che desiderano è essere valorizzati all'interno delle loro aziende, e potranno facilmente riuscirci dato che i contenuti del programma puntano a farli crescere a livello professionale e a far sì che raggiungano il successo.

Questo **Esperto Universitario in Manager di Produzione** 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 Produzione di Videogiochi
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Il Manager di Produzione è un ruolo centrale in qualsiasi azienda di videogiochi: specializzati e raggiungi i tuoi obiettivi"

“

Partecipa alla produzione di fantastici videogiochi grazie a questo Esperto 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.

Questo è il programma che stavi cercando per poter iniziare a lavorare nelle grandi aziende videoludiche.

Sarai un elemento indispensabile nell'organico della tua azienda.

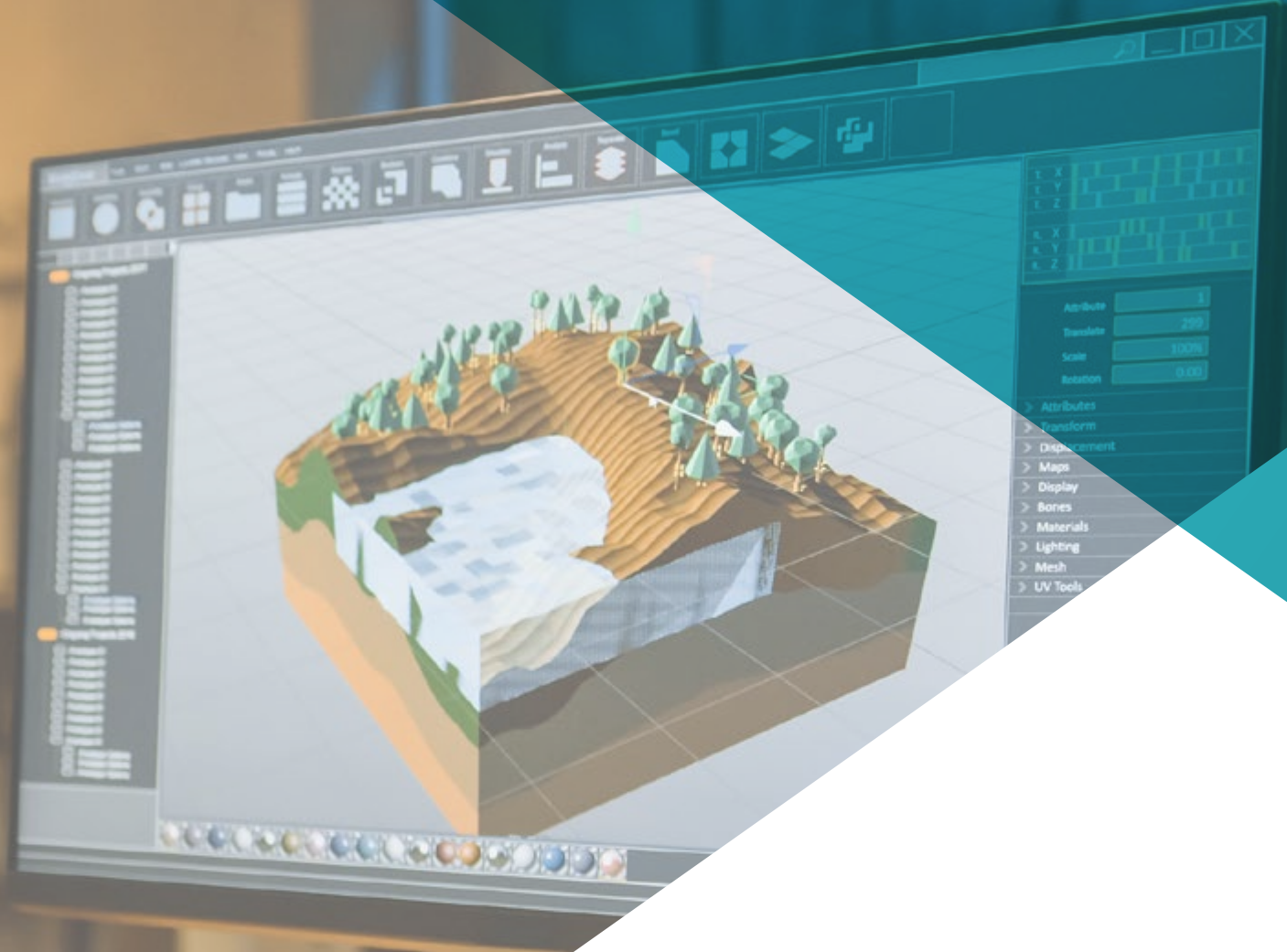


02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Manager di Produzione è quello di consentire agli studenti di avanzare a livello professionale grazie alle competenze e alle conoscenze che acquisiranno in questo programma. Grazie al corso diventeranno veri e propri specialisti del settore, e potranno così entrare a far parte di una grande azienda. TECH è un'istituzione ambiziosa che vuole offrire il meglio ai suoi studenti e, per raggiungere questo obiettivo, fornisce loro un processo di apprendimento di alto livello che si addice perfettamente alle esigenze dell'industria videoludica.





“

*Raggiungi tutti i tuoi obiettivi
grazie a questo programma”*



Obiettivi generali

- ◆ Assimilare i concetti chiave della produzione applicata ai videogiochi
- ◆ Conoscere i compiti del Manager di Produzione, in modo che questi vengano svolti in maniera efficace
- ◆ Approfondire il processo di produzione di un videogioco
- ◆ Conoscere a fondo il settore dell'industria videoludica, approfondendo il suo linguaggio specifico e le sue forme di comunicazione



Iscriviti e potrai osservare i progressi che farai a livello professionale"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Economia e amministrazione aziendale

- ◆ Conoscere i fondamenti dell'amministrazione aziendale a partire dalla descrizione dei suoi elementi, del suo contesto, di come funziona e come è organizzata
- ◆ Possedere gli elementi necessari per prendere decisioni assertive nel campo della gestione e dell'amministrazione

Modulo 2. Sistemi di informazione

- ◆ Riflettere sulla trasformazione digitale, dal punto di vista dell'innovazione aziendale, della gestione finanziaria e produttiva, del marketing e della pianificazione delle risorse umane
- ◆ Analizzare il funzionamento della governance e della gestione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, così come le norme che le regolano
- ◆ Approfondire il sistema di gestione dei servizi, conoscendo i principi di base della norma UNE-ISO/IEC 20000-1, la struttura della serie di norme ISO/IEC 20000 e i requisiti del sistema di gestione dei servizi (SGS)

Modulo 3. Inglese per videogiochi

- ◆ Analizzare le questioni legali internazionali e i casi di plagio reale nel mondo dei videogiochi
- ◆ Imparare a conoscere l'ortografia nei videogiochi e l'importanza dei sottotitoli
- ◆ Saper creare un CV in inglese, sapersi iscrivere alle offerte di lavoro e affrontare i colloqui internazionali
- ◆ Conoscere la terminologia specifica dell'ingegneria web e dell'infrastruttura cloud applicabile ai videogiochi

03

Struttura e contenuti

L'Esperto Universitario in Manager di Produzione è stato ideato dai migliori specialisti del settore, che hanno creato contenuti innovativi e completi affinché gli studenti riescano far fronte a qualsiasi sfida si possa presentare in ambito professionale. L'approccio del programma è dunque di natura pratica e si basa sulla realtà attuale del settore. Gli studenti possono quindi studiare con la certezza che quanto appreso si rivelerà utilissimo nella loro vita lavorativa.



“

*I migliori contenuti ti faranno
diventare il miglior Manager di
Produzione del settore"*

Modulo 1. Economia e amministrazione aziendale

- 1.1. L'impresa e i suoi elementi
 - 1.1.1. Il concetto di impresa
 - 1.1.2. Funzioni e classificazioni degli obiettivi aziendali
 - 1.2.3. L'imprenditorialità
 - 1.2.4. Tipi di aziende
- 1.2. L'impresa come sistema
 - 1.2.1. Concetti del sistema
 - 1.2.2. I modelli
 - 1.2.3. Sottosistema dell'impresa
 - 1.2.4. Sottosistema dei valori
- 1.3. L'ambiente aziendale
 - 1.3.1. Ambiente e valore
 - 1.3.2. Ambiente generale
 - 1.3.3. Ambiente specifico
 - 1.3.4. Strumenti di analisi
- 1.4. La funzione dirigenziale
 - 1.4.1. Concetti di base
 - 1.4.2. Cosa significa dirigere?
 - 1.4.3. Il processo decisionale
 - 1.4.4. La leadership
- 1.5. La pianificazione aziendale
 - 1.5.1. Piano aziendale
 - 1.5.2. Elementi della pianificazione
 - 1.5.3. Tappe
 - 1.5.4. Strumenti per la pianificazione
- 1.6. Il controllo aziendale
 - 1.6.1. Concetto, tipologie e terminologia
 - 1.6.2. Controllo di gestione
 - 1.6.3. Controllo della qualità
 - 1.6.4. Scheda di valutazione completa

- 1.7. L'organizzazione aziendale
 - 1.7.1. Concetti di base
 - 1.7.2. Struttura organizzativa
 - 1.7.3. Sfera culturale
 - 1.7.4. Modelli strutturali
- 1.8. Direzione delle Risorse Umane
 - 1.8.1. Motivazione
 - 1.8.2. Assunzione e selezione
 - 1.8.3. Corsi di aggiornamento per il personale
 - 1.8.4. Valutazione del rendimento
- 1.9. Elementi di Marketing e finanza
 - 1.9.1. Concetti e tappe
 - 1.9.2. Marketing e mercati
 - 1.9.3. Marketing strategico
 - 1.9.4. Relazione e sinergie

Modulo 2. Sistemi di informazione

- 2.1. Trasformazione digitale I
 - 2.1.1. Innovazione aziendale
 - 2.1.2. Gestione della produzione
 - 2.1.3. Gestione finanziaria
- 2.2. Trasformazione digitale II
 - 2.2.1. Marketing
 - 2.2.2. La gestione delle Risorse Umane
 - 2.2.3. Un sistema di informazione integrato
- 2.3. Caso di studio
 - 2.3.1. Presentazione dell'azienda
 - 2.3.2. Metodologie di analisi degli acquisti IT
 - 2.3.3. Stabilire i costi, i benefici e i rischi
 - 2.3.4. Valutazione economica dell'investimento

- 2.4. Governance e gestione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
 - 2.4.1. Definizione di governance delle tecnologie e dei sistemi informatici
 - 2.4.2. Differenza tra governance e gestione delle TSI
 - 2.4.3. Quadri di riferimento per la governance e la gestione delle TSI
 - 2.4.4. Governance, norme e gestione delle TSI
- 2.5. La governance aziendale delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
 - 2.5.1. Che cos'è la buona governance aziendale?
 - 2.5.2. Background della governance delle TIC
 - 2.5.3. Standard ISO/IEC 38500: 2008
 - 2.5.4. Applicare una buona governance delle TIC
 - 2.5.5. Governance delle TIC e best practice
 - 2.5.6. La governance aziendale. Panoramica e tendenze
- 2.6. Obiettivi di Controllo per l'Informazione e la Tecnologia Correlata (COBIT)
 - 2.6.1. Quadro di riferimento per l'implementazione
 - 2.6.2. Ambito: pianificazione e organizzazione
 - 2.6.3. Ambito: acquisto e implementazione
 - 2.6.4. Ambito: consegna e supporto
 - 2.6.5. Ambito: Monitoraggio e valutazione
 - 2.6.6. Implementazione della guida COBIT
- 2.7. La Biblioteca dell'Infrastruttura Tecnologica dell'Informazione (ITIL)
 - 2.7.1. Introduzione alla ITIL
 - 2.7.2. Strategia del servizio
 - 2.7.3. Progettazione del servizio
 - 2.7.4. Transizione del servizio
 - 2.7.5. Funzionamento del servizio
 - 2.7.6. Miglioramento del servizio

- 2.8. Il sistema di gestione dei servizi
 - 2.8.1. Principi fondamentali di UNE-ISO/IEC 20000-1
 - 2.8.2. La struttura della serie di standard ISO/IEC 20000
 - 2.8.3. Requisiti del Sistema di Gestione dei Servizi (SGS)
 - 2.8.4. Progettazione e transizione di servizi nuovi o modificati
 - 2.8.5. Processi di erogazione del servizio
 - 2.8.6. Gruppi di processo
- 2.9. Il sistema di gestione delle risorse software
 - 2.9.1. Giustificazione della necessità
 - 2.9.2. Storia
 - 2.9.3. Presentazione dello standard 19770
 - 2.9.4. Implementazione della gestione
- 2.10. Gestione della continuità operativa
 - 2.10.1. Piano di continuità operativa
 - 2.10.2. Implementazione di un BCM

Modulo 3. Inglese per videogiochi

- 3.1. Il plagio nel mondo dei videogiochi
 - 3.1.1. Problemi legali internazionali
 - 3.1.2. Analisi dei casi reali
 - 3.1.3. Tributi e easter egg virtuali
- 3.2. Iniziative commerciali
 - 3.2.1. L'e-commerce
 - 3.2.2. Strategie pubblicitarie
 - 3.2.3. Creazione di annunci pubblicitari
- 3.3. Il ruolo della scrittura
 - 3.3.1. Controllo ortografico nei videogiochi
 - 3.3.2. I sottotitoli
 - 3.3.3. Comunicazione scritta con persone esterne all'azienda

- 3.4. Copyright
 - 3.4.1. Diritti d'autore
 - 3.4.2. Licenze Creative Commons
 - 3.4.3. I limiti della libertà creativa
- 3.5. Occupazione nel mondo della tecnologia
 - 3.5.1. Creazione del curriculum
 - 3.5.2. Il colloquio di lavoro
 - 3.5.3. Aspettative salariali
- 3.6. Incontri sociali professionali
 - 3.6.1. Conferenze
 - 3.6.2. La cultura commerciale
 - 3.6.3. Riunioni
- 3.7. Robotica
 - 3.7.1. Inizi ed evoluzione
 - 3.7.2. Classificazione e definizione dei robot
 - 3.7.3. Metodi di programmazione
- 3.8. Programmazione informatica
 - 3.8.1. Strutture di controllo
 - 3.8.2. Oggetti
 - 3.8.3. Conservazione
- 3.9. Cloud computing
 - 3.9.1. Ingegneria web
 - 3.9.2. Infrastrutture cloud
 - 3.9.3. Sistemi multi-cloud
- 3.10. Gamification
 - 3.10.1. La gamification nel mondo aziendale
 - 3.10.2. La gamification in ambito educativo
 - 3.10.3. La gamification nella vita privata





“

Non potrai trovare contenuti migliori di questi per la tua specializzazione”

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.



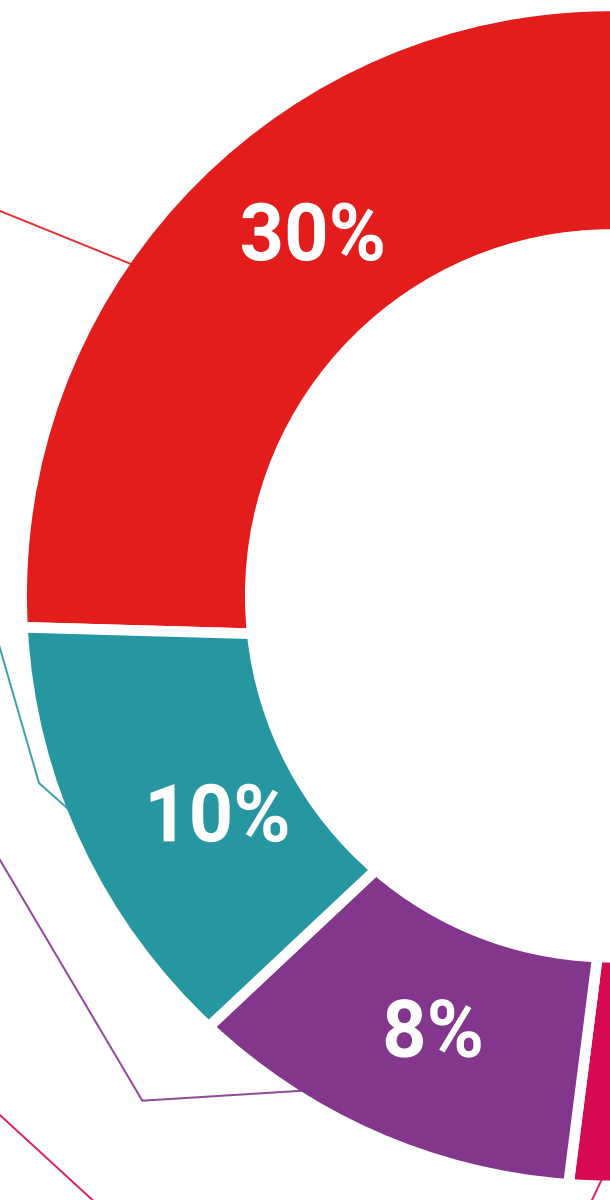
Pratiche di competenze e competenze

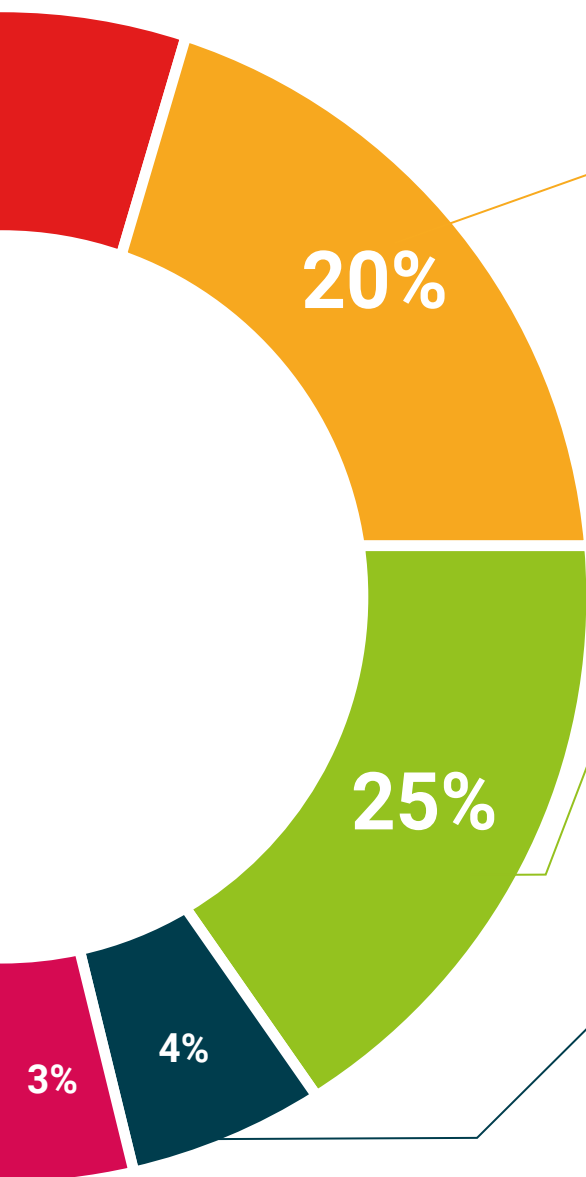
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lettere 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

L'Esperto Universitario in Manager di Produzione ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Manager di Produzione** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Manager di Produzione**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



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



Esperto Universitario Manager di Produzione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario Manager di Produzione

