

CORSO DI LAUREA: Tecnologie Innovative per la Comunicazione Digitale

INSEGNAMENTO: Elementi di Game Publishing

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI:

ANNO DI CORSO: 2022-2023

NOME DOCENTE: Enrico Martines

INDIRIZZO EMAIL: e.martines@unilink.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: venerdì, 13:00-14:00 solo su appuntamento

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento.

Attraverso il corso di Publishing and Innovation Strategies, lo studente sarà in grado di comprendere le attività che ruotano intorno al concetto di publishing, acquisendo una conoscenza a 360 gradi delle tematiche che lo compongono e di come esse interagiscono tra di loro nell'indirizzo della attività che vanno dalla ideazione di un'opera fino alla sua commercializzazione, nonché dei passaggi necessari a coprire tutta la filiera produttiva-distributiva.

1. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding) attraverso degli elementi di microeconomia ed economia politica che ruotano intorno alla diffusione di un'opera
2. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate - Conoscenza e capacità di comprensione applicate (applying knowledge and understanding) mediante capacità critica di riconoscimento degli elementi sui quali concentrare l'attenzione a seconda delle fasi di inserimento nel processo di publishing
3. Con riferimento all'autonomia di giudizio - Autonomia di giudizio (making judgements) nella identificazione e l'indirizzo delle soluzioni, mediante applicazione delle competenze apprese
4. Con riferimento alle abilità comunicativa - Abilità comunicative (communication skills) nella costante interazione col docente mediante esercitazioni, test ed esposizione in aula
5. Con riferimento all'abilità ad apprendere - Capacità di apprendere (learning skills) mediante l'utilizzo di strumenti e sistemi che rinforzino l'esercizio del ragionamento sulla base degli elementi a disposizione

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso prevede lezioni frontali attraverso slide e story-telling basato sull'esperienza aziendale (anche mediante l'invito di ospiti). Per rendere l'esperienza interattiva, gli studenti saranno coinvolti attraverso la partecipazione a giochi di team, quiz, ed attività stimolanti per avviare al team-working ed alla capacità di problem solving

Il corso si prefigge di creare le competenze di business indispensabili per il ciclo di vita del prodotto-servizio. Nel dettaglio vengono trattate le seguenti macro tematiche, con una ottica di riferimento alla centralità dell'uomo rispetto ai modelli, e di come essi sono influenzati dalle persone e dalle relazioni sociali:

1. L'innovazione
2. Il Mercato
 - 2.1. Principi economici di base
 - 2.2. L'editoria
 - 2.3. L'etica
3. Il finanziamento
 - 3.1. Le policy e il diritto
 - 3.2. La negoziazione
 - 3.3. La contrattualistica
4. Lo Sviluppo
5. La Produzione
 - 5.1. I Servizi di supporto
6. La Commercializzazione
7. Il Marketing
 - 7.1. La Comunicazione
 - 7.2. Il Marketing Mix
 - 7.3. L'Advertising
8. La Distribuzione

EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Non sono richiesti prerequisiti per la frequenza del corso

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

La valutazione del corso prevede un esame orale dove studente dovrà dimostrare la capacità di conoscere le tematiche affrontate nelle lezioni, soprattutto da un punto di vista di logica-deduttiva e di comprensione degli argomenti.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

- Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
- Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di

risolvere quesiti di ambito matematico.

- Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti delle risposte, anche la capacità di valutare con appropriatezza i termini del linguaggio scientifico e di esporre efficacemente gli argomenti studiati.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Criteri per la valutazione dell'esame:

- 18/30: per un livello di conoscenza elementare della materia, ovvero quando lo studente riesce a inquadrare la tematica attraverso una padronanza di linguaggio e di riflessione critica appena sufficiente.

- fino a 30/30, con eventuale lode, se lo studente saprà approfondire i concetti in maniera logica e critica, ma soprattutto sarà in grado di padroneggiarli. Viene considerata eccellenza il corroborarli con l'espressione di modelli, esempi e riferimenti interdisciplinari trattati durante le lezioni in aula, anche innovativi, che sostanzino la comprensione della tematica nella sua interezza.

MATERIALE DIDATTICO

Testi obbligatori:

- Principi di Management – Philip Kotler e Gary Armstrong
- Dispense rilasciate durante le lezioni

CONSIGLI DEL DOCENTE

La frequenza delle lezioni in aula consente di acquisire una visione e padronanza della tematica che va ben oltre quanto possibile apprendere dalle dispense e dal testo, fornendo una ampia panoramica dei concetti e delle tematiche legate alla materia, indispensabili per un livello di eccellenza