

CORSO DI LAUREA: Innovative Technologies for Digital Communication (L-20)

INSEGNAMENTO: Game Production & Studio Management

CFU: 9

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: NO

LINGUA: ITALIANO

ANNO DI CORSO: 3° anno

NOME DOCENTE: Piermarco Rosa

INDIRIZZO EMAIL: p.rosa@unilink.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: da concordare in base alle necessità dello studente

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

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

1. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione: lo studente svilupperà la conoscenza delle figure professionali principali di uno studio di sviluppo e delle loro relative mansioni lavorative con particolare riferimento al direttore di produzione e allo studio manager.
2. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate: lo studente apprenderà le nozioni fondamentali relative alla teoria del project management applicato a un videogame (sviluppando le capacità analitiche e di ottimizzazione del progetto) e al relativo marketing legato ai modelli di monetizzazione e ai meccanismi di fidelizzazione
3. Con riferimento alle abilità comunicative: lo studente apprenderà le competenze di team leading necessarie per la supervisione di un progetto videoludico, con particolare riferimento alla comunicazione efficace, allo shaping e all'objective gamification

PROGRAMMA DETTAGLIATO

- 1) *Studio di sviluppo, figure professionali principali e relative mansioni: programmatori, grafici, game designer, art director, marketing (& community) manager, producer & studio manager*
- 2) *Fasi di sviluppo di un videogame: concept (pitch), pre-alpha, alpha, beta, gold*
- 3) *Il producer: videogame design fundamentals*
- 4) *Marketing del videogame (modelli di monetizzazione e meccanismi di fidelizzazione)*

- 5) *il pitch (teoria & case history)*
- 6) *producer & studio manager: competenze professionali, soft skill e mansioni lavorative*
- 7) *Teoria del project management: metodi per la pianificazione e la gestione di un progetto videoludico*
- 8) *team leading & supervising (comunicazione efficace, shaping, objective gamification)*
- 9) *Processi di ottimizzazione in itinere e post lancio*
- 10) *Lancio del gioco, update e community management*
- 11) *Human resource management: selezioni e assunzioni*
- 12) *Analisi e miglioramenti di progetto: teoria, esempi e pratica*

EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Conoscenza base della lingua inglese

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

Elaborato scritto ed esposizione orale dello stesso con interrogazione sugli argomenti del corso.

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 manageriale e marketing.
- Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti delle risposte, anche la capacità di esporre efficacemente lo svolgimento del proprio elaborato scritto e gli argomenti studiati.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Valutazione in base all'elaborato scritto e alla capacità di argomentarlo mostrando le competenze acquisite nell'ambito del project management e degli altri argomenti trattati nel corso.

MATERIALE DIDATTICO

Ogni materiale didattico verrà prodotto nel corso delle lezioni

CONSIGLI DEL DOCENTE

È fortemente consigliata la partecipazione attiva alle lezioni