

Insegnamento	Applied Games
CFU	9
Anno di corso	1° anno
Semestre	1°
Docente/i	Hans Ippisch, Giulia Rovai
e-mail	h.ippisch@unilink.it , g.rovai@unilink.it
ricevimento	al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** gli studenti dovranno essere in grado di comprendere le dinamiche che regolano un editore di videogiochi, dalle grandi aziende ai publisher indipendenti.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** gli studenti saranno in grado di applicare le conoscenze acquisite nella gestione del corporate storytelling e nelle relazioni tra il publisher e il cliente. Potranno utilizzare queste competenze manageriali ad alto livello nella preparazione e nell'analisi delle diverse alternative quando si tratta di pubblicare un videogioco.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** gli studenti acquisiranno una visione critica e analitica della materia, in grado di confrontare e valutare diverse opzioni di pubblicazione di un videogioco.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** gli studenti acquisiranno la padronanza del linguaggio specialistico della materia e matureranno la capacità di argomentare ed esporre adeguatamente gli argomenti trattati attraverso un lessico tecnico.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** gli studenti dimostreranno le capacità di apprendimento necessarie per intraprendere ulteriori studi o sviluppare una carriera professionale nel settore del game publishing, applicando le conoscenze e le competenze acquisite in aziende, enti e organizzazioni del settore videoludico.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il modulo si prefigge l'obiettivo di analizzare la pratica del game publishing, spiegando allo studente quali sono le dinamiche che regolano un editore di videogiochi, di media o grande entità, fino ad arrivare alle compagnie indipendenti. Lo studente sarà accompagnato nel processo di gestione del corporate storytelling, nelle relazioni tra il publisher e il cliente, seguendo un percorso di preparazione che gli permetterà di acquisire competenze manageriali ad alto livello. Il corso analizza una vasta e approfondita comprensione dell'evoluzione del medium nel corso del tempo, che comprende dispositivi, piattaforme, modelli di business, localizzazione, territori e gruppi target, permetterà a ogni studente di esaminare diverse alternative quando si tratta di pubblicare un videogioco e di valutare in modo critico le varie possibilità, tra cui:

- la scelta della piattaforma
- la selezione del territorio
- la definizione del modello di business
- l'identificazione del pubblico di destinazione
- l'analisi dei contratti
- le strategie di marketing

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna. Il corso fornisce le basi per la comprensione della materia, partendo da zero fino ad arrivare a un livello avanzato.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame finale consiste in un colloquio orale progettato per valutare l'acquisizione da parte degli studenti della conoscenza teorica del corso.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nel colloquio orale la/o studente dovrà dimostrare:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** di aver acquisito le nozioni fondamentali riguardo le strategie di pubblicazione dei videogiochi e loro commercializzazione sul mercato.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la propria capacità di applicare tali nozioni nella pratica, evidenziando competenze concrete acquisite durante il corso.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** di aver maturato una capacità di comprensione delle evoluzioni, i principali modelli e i campi di applicazione, sviluppando un approccio critico e analitico.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** di avere padronanza del linguaggio specialistico della materia e maturare la capacità di argomentare ed esporre adeguatamente gli argomenti trattati attraverso un lessico tecnico.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la propria capacità di utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici appresi durante il corso.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto dell'esito del colloquio orale. Tali criteri possono essere così delineati:

- 1) inferiore a 18, in caso di conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente;
- 2) tra 18 e 20, in caso di conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici;
- 3) tra 21 e 23, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice;
- 4) tra 24 e 25, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato;
- 5) tra 26 e 27, in caso di conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta;
- 6) tra 28 e 29, in caso di conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta;
- 7) 30/30 e lode, in caso di conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

Per la preparazione dell'esame, è fondamentale integrare i contenuti forniti durante le lezioni con i seguenti **testi obbligatori**:

Slides portate a lezione

La/o studente **non frequentante** dovrà altresì studiare il seguente **testo obbligatorio**:

Slides portate a lezione

CONSIGLI DEL DOCENTE

Si consiglia la frequenza delle lezioni