

|                           |  |
|---------------------------|--|
| insegnamento              | Game Production & Studio Management                                |
| articolazione in moduli   | no   |
| cfu                       | 9  |
| ore di didattica frontale | 54   |
| anno di corso             | 3° anno  |
| semestre                  | primo  |
| docente                   | Piermarco Rosa   |
| e-mail                    | <b>p.rosa@unilink.it</b>   |
| ricevimento               | Alla fine delle lezioni o per appuntamento da concordarsi via mail |

### **OBIETTIVI FORMATIVI**

*Gli obiettivi formativi vengono forniti dall'Ateneo.*

### **RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI**

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

1. **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. **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. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** grazie allo studio critico di vari software videoludici e di documenti di progetto, lo studente sarà in grado di redigere e valutare oculatamente documenti di analisi di videogame, con particolare riferimento al rapporto tra costi e benefici di produzione.
4. **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.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** le lezioni di teoria e le esercitazioni pratiche permetteranno allo studente di sviluppare le capacità per approfondire in modo autonomo gli argomenti trattati nel corso.

### **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

### **METODOLOGIE DIDATTICHE**

Lezioni frontali corredate da analisi di casi di studio ed esercitazioni pratiche

### **MATERIALI DIDATTICI**

Ogni materiale didattico verrà prodotto nel corso delle lezioni

### **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME**

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

### **CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nell'esame finale, la/o studente dovrà dimostrare:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** la conoscenza delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di risolvere quesiti di ambito manageriale e marketing.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** la capacità valutare oculatamente documenti di analisi di videogame, con particolare riferimento al rapporto tra costi e benefici di produzione.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** la capacità di esporre efficacemente lo svolgimento del proprio elaborato scritto e gli argomenti studiati, con particolare riferimento alla comunicazione efficace, allo shaping e all'objective gamification.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** le capacità per approfondire in modo autonomo gli argomenti trattati nel corso.

• 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 nell'ambito del project management e del 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**

Il voto si attribuisce in trentesimi, a cui sia giunge possibilità di lode. Il voto finale rispecchia la preparazione dello studente come di seguito indicato:

- < 18 insufficiente: Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente.
- 18-20: Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.
- 21-23: Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.
- 24-25: Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.

- 26-27: Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta.
- 28-29: Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta.
- 30-30 e lode: 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.

### **CONSIGLI DEL DOCENTE**

È fortemente consigliata la partecipazione attiva alle lezioni