

CORSO DI PERFEZIONAMENTO E AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE

UNICUSANO

**GAMES INDUSTRY PROFESSIONAL:
CREATIVE DIRECTION, DEVELOPMENT,
MANAGEMENT AND COMMUNICATION**



UNIVERSITÀ
CUSANO

In partnership didattica con

vigamus



L'Università degli Studi Niccolò Cusano attiva in partnership didattica con Vigamus il Corso di Perfezionamento e Aggiornamento Professionale in **“Games Industry Professional: Creative Direction, Development, Management and Communication”** afferente alla Facoltà di Economia – Area Economia – Scienze della Comunicazione, di durata pari a 1625 h.

Agli iscritti che avranno superato gli esami previsti per ogni disciplina e la prova finale verrà rilasciato l'attestato del Corso di Perfezionamento e Aggiornamento Professionale in **“Games Industry Professional: Creative Direction, Development, Management and Communication”**.



Obiettivi e modalità

La progressiva evoluzione del mercato dei videogiochi che nel 2022 in Italia ha registrato un giro d'affari da 2,2 miliardi di euro e i cambiamenti conseguenti alla trasformazione digitale rendono attuale la realizzazione di un innovativo percorso formativo nella games industry italiana. Le imprese operanti nel settore della video-games industry registrano un progressivo e crescente incremento del fatturato e degli addetti che presentino una specifica formazione.

Il corso è caratterizzato da percorso formativo costruito per delineare profili professionali adatti ai ruoli ricercati dall'industria videoludica composta da grandi, medie e piccole imprese. In particolare il corso si propone di rispondere alle esigenze di formazione delle figure professionali necessari alla ideazione, progettazione, sviluppo e gestione commerciale e comunicativa dei videogiochi. In particolare i discenti potranno acquisire gli elementi fondamentali sulla programmazione, il design, la gestione, il controllo, il marketing e la comunicazione dei prodotti dell'industria videoludica unitamente ai principi di diritto e psicologia della comunicazione.



Destinatari e ammissione

Il Corso è rivolto a tutti i diplomati e ai laureati in tutte le discipline del nuovo e vecchio ordinamento (ex art. 6 comma 2 lettera c della legge 341/90).

I candidati in possesso di titolo di studio straniero non preventivamente dichiarato equipollente da parte di una autorità accademica italiana, potranno chiedere al Comitato Scientifico il riconoscimento del titolo ai soli limitati fini dell'iscrizione al Corso. Il titolo di studio straniero dovrà essere corredato da traduzione ufficiale in lingua italiana, legalizzazione e dichiarazione di valore a cura delle Rappresentanze diplomatiche italiane nel Paese in cui il titolo è stato conseguito.

I candidati sono ammessi con riserva previo accertamento dei requisiti previsti dal bando.

I titoli di ammissione devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la presentazione per le domande di ammissione.



Durata, organizzazione didattica, verifiche e prova finale

Il Corso ha durata annuale pari a 1625 ore di impegno complessivo per il corsista, corrispondenti a 65 cfu; di cui 57 crediti formativi riconosciuti nel Corso di Laurea in Comunicazione Digitale e Social Media (L-20) – curriculum Industria dei giochi e gamification.

Per accedere alle prove d'esame e alla prova finale lo studente è tenuto alla frequenza di almeno l'80% delle attività formative proposte che si svolgeranno in modalità e-learning con piattaforma accessibile 24 h\24.

Il Corso è articolato in:

- lezioni video e materiale fad appositamente predisposto;
- congruo numero di ore destinate all'auto-apprendimento, allo studio individuale e domestico;
- esami singoli per ogni singola disciplina con sostenimento di prova d'esame;

Le prove d'esame per ogni insegnamento saranno svolte secondo la normativa prevista dall'Università. Le date e le sedi d'esame saranno successivamente comunicate.

La prova finale (project work), finalizzata all'accertamento del conseguimento degli obiettivi proposti si terrà presso la sede dell'Università sita in Roma – Via Don Carlo Gnocchi 3.



Ordinamento didattico

TOTALE 60 CFU

9 CFU Fondamenti di sociologia della comunicazione

SPS /08

- Definizione dei concetti di comunicazione e di processo comunicativo
 - Presentazione delle caratteristiche principali del sistema comunicativo
 - Introduzione allo studio dei principali mezzi di comunicazione
 - Definizione delle principali differenze tra informazione e comunicazione
 - Definizione del rapporto tra il sistema dei media e il sistema sociale
-

9 CFU Fondamenti di Game Programming

INF /01

- Studio del Computer nelle sue componenti hardware
 - Principali tipologie di software
 - Apprendimento di come strutturare una presentazione, utilizzo dei fogli di calcolo e posta elettronica, modificare le impostazioni base di un sistema operativo
 - Concetti e utilizzo base di Internet e del servizio Web
 - Fondamenti di Game Development e tecniche di comunicazione interattiva
 - Linguaggi applicati per la creazione di un prodotto videoludico
 - Tecniche di rappresentazione strutturale
 - Linguaggi informatici e applicazioni di contesto
-

6 CFU Elementi di Game Design

SPS /08

- Meccaniche di interazione del medium videoludico a livello sociale e culturale
 - Analisi del medium videoludico e delle sue forme di espressione sociale
 - Fondamenti di comunicazione applicata al videogioco
 - Analisi delle dinamiche tra media e industria
 - Studio del Design dell'opera interattiva applicato alla comunicazione
 - Dinamiche di comunicazione sociale tramite il videogioco
-



6 CFU
SECS/08

Game Marketing and communication

- Comunicazione per la Games Industry
 - Fondamenti di game marketing e relative applicazioni
 - Community e target audience
 - Le figure professionali della Games Industry
 - Social media managing in ambito videoludico e strategie di comunicazione
 - Comprensione del marketing e dell'orientamento competitivo delle organizzazioni
 - Illustrazione del ruolo del marketing nelle organizzazioni
 - Analisi della domanda di mercato e del comportamento del cliente
 - Analisi del mercato e definizione delle strategie competitive
 - Definizione delle caratteristiche del marketing mix
 - Presentazione delle tecniche di redazione del piano di marketing
 - Analisi degli strumenti digitali per il marketing applicato alla comunicazione
-

6 CFU Psicologia sociale, localizzazione e culturalizzazione delle opere interattive

M-PSI/05

- Cos'è l'adattamento linguistico
 - Adattamento culturale e sociale nei contesti geografici applicato al videogioco
 - Culturalizzazione e società
 - Fondamenti di localizzazione per le opere interattive
 - Psicologia dell'adattamento culturale
 - Lineamenti fondamentali dell'approccio cognitivo allo studio della psicologia sociale evidenziando gli assunti fondamentali della cognizione sociale
 - Principali acquisizioni della psicologia sociale nell'ambito della percezione di individui, di gruppi sociali e del sé
 - Conoscenze di base relative al tema degli atteggiamenti e dei pregiudizi, con particolare attenzione ai processi di formazione trasmissione e cambiamento
 - Aspetti adattivi/disadattivi derivanti dalla relazione sé-gruppo-contesto sociale
 - Comprensione delle ricadute del ragionamento sociale tendenzioso sul comportamento sociale
-



6 CFU Sound Design

- L-ART/06**
- Fondamenti di sound design
 - Analisi di generi di gioco e componenti artistiche e musicali
 - Fondamenti di analisi del sound effect
 - Fondamenti di sound design
 - Tecniche di manipolazione dell'audio
 - Fondamenti di composizione per il prodotto videoludico
 - Pre-produzione musicale per la Games Industry
-

6 CFU Art direction e tecniche visive di comunicazione sociale

- SPS/07**
- Fondamenti di linguaggi visivi videoludici: modellazione 3D
 - Tecniche di Character Design
 - Tecniche di Environment Design
 - Analisi dei linguaggi visivi per l'opera interattiva: applicazioni e modalità
 - Fondamenti di modellazione
 - Fondamenti di sociologia e delle sue applicazioni allo studio del comportamento degli esseri umani
 - Concetti basilari della sociologia generale
 - Scuole di pensiero e i principali teorici di riferimento
 - I concetti fondamentali e i vari modelli interpretativi
 - Conoscenza adeguata dei metodi e delle applicazioni della ricerca quantitativa
 - Fondamenti di Art Direction e comunicazione visiva per le opere interattive
-

6 CFU Diritto della Games Industry

- IUS/09**
- Fondamenti di diritto della Game Industry
 - Studio delle relazioni giuridiche e istituzionali applicate alla Game Industry
 - Analisi e studio delle normative nazionali e europee a tutela del prodotto videoludico
 - Tax credit e incentivi fiscali nella Games Industry
 - Analisi dell'applicazione nel contesto tramite case studies
 - Fondamenti di tutela del prodotto videoludico
 - Relazioni internazionali e legislatura di riferimento



- Nozioni giuridiche fondamentali e i concetti propri del diritto pubblico
 - Le categorie di ordinamento giuridico, sistema politico, forma di Stato, fonti del diritto, diritti inviolabili, sia in un contesto teorico-generale, sia in un contesto dogmatico, relativo al diritto positivo italiano
 - Principali testi normativi in materia costituzionale
 - Giurisprudenza costituzionale più rilevante in materia
-

6 CFU Management e controllo dei processi di produzione nella **SECS-P/07** games industry

- Management policies
 - Le figure professionali della Games Industry
 - Analisi del processo di produzione
 - Management e gestione del team di sviluppo
 - Sviluppo di una brand identity e strategie di comunicazione
 - Definizione dei concetti di progetto, budget e controllo
 - Introduzione alla realizzazione e gestione dei progetti
 - Presentazione delle caratteristiche generali di un piano di comunicazione
 - Introduzione alla formazione e lettura di un budget di comunicazione
 - Introduzione al monitoraggio e controllo dei progetti di comunicazione
 - Introduzione al piano di comunicazione.
-

5 CFU Project Work



Consiglio didattico e scientifico

- **Tito Vagni** – Docente presso l'Università Niccolò Cusano
- **Simone Paradisi** – Game Developer e Game Designer specializzato in Unity e design per prodotti 2D, è stato Game Designer presso la Commodore Industries Srl ed è docente presso Vigamus Academy
- **Ivan Paduano** – Ingegnere e Professore universitario è docente di Project Management presso l'Università degli studi Link e docente presso il corso di laurea in Disegno Industriale all'Università "La Sapienza" a Roma.
- **Giovanni Soldati** – Concept e 3D Artist, è docente di 3D Modeling ed è specializzato in modellazione 3D e grafica 2D nel campo dell'architettura, della realizzazione di videogiochi e della progettazione grafica.
- **Cristian Salvatore Miglietta** – Project Manager presso Fondazione Vigamus, è docente di Laboratori di Marketing and Communication presso l'Università degli studi Link.
- **Giulia Rovai** – Executive Assistant e Educational Coordinator presso Fondazione Vigamus, dal 2022 è docente presso la Link University per il corso di Strategie di public relations applicate all'opera interattiva e Game Publishing.
- **Donatella Barbagallo** – Scrittrice e autrice televisiva e teatrale, è esperta in critica d'arte contemporanea e specializzata in Comunicazione e Marketing, laureata presso l'Università degli Studi di Roma La Sapienza
- **Federica Pesce** – Co-fondatrice, ricercatrice e Project Manager presso il laboratorio culturale Melting Pro Laboratorio, è responsabile inoltre dell'area Storytelling.
- **Tecla Antignani** – Docente specializzato per il sostegno e di lingue straniere, interprete e traduttrice, ha lavorato come International Manager per Oxygene Media.
- **Pierluigi Manieri** – Curatore della comunicazione istituzionale e attività culturali presso ZETEMA, è formatore in area marketing e comunicazione per cultura, turismo e no profit.



- **Cristian Paduano** – Musicista e Sound Designer, è specializzato nell'insegnamento di chitarra, didattica musicale, armonia, composizione e trasposizione.
- **Marta Mingrino** – Ricercatrice in didattica e tecnologie dell'Istruzione, è Media educator per le potenzialità educative dei videogiochi e docente specializzato per le attività di sostegno didattico.
- **Francesco Riviaccio** – Laureato in Design Comunicazione Visiva e Multimediale, ha lavorato presso la Graphilm Entertainment come VFX artist e Graphic Designer partecipando alla realizzazione di serie tv e lungometraggi animati.
- **Francesca Carrozza** - Avvocato, Ambassador Women in Games, membro A.I.A.S-Ass.ne Avv.ti dello Sport, membro WisLaw, membro WomeninFootball.
- **Noemi Taccarelli** – CEO e Founder di blank growth agency, specializzata in growth hacking e digital marketing, dal 2008 al 2014 ha lavorato presso il Ministero degli Affari Esteri occupandosi della Collezione Farnesina Design



Costi e agevolazioni

Il costo annuo del Corso è di **€ 5.000,00 (cinquemila/00)**, oltre marca da bollo da 16 euro (assolta virtualmente – autorizzazione n. 1488/2022, con addebito sulla 1° rata).

Il pagamento verrà corrisposto in otto rate mensili e consecutive di pari importo di cui la prima all'atto dell'iscrizione, ciascuna pari ad **€ 625,00 (seicentoventicinque/00)** da corrispondersi a mezzo addebito diretto in conto.

Contatti

Ufficio consulenza orientamento didattico Master e Corsi di Perfezionamento (pre-iscrizione):

Telefono: 06 45678363

dal Lunedì al Venerdì dalle 9:00 alle 18:00

Mail: infomaster@unicusano.it

Ufficio Assistenza Didattica (post-iscrizione):

Telefono: 06 89320000

dal Lunedì al Venerdì dalle 9:00 alle 22:00

Mail: master@unicusano.it

unicusano.it/master-universitari-online

