

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI

Slides a cura di AIV - Accademia Italiana Videogiochi

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI

Aprire una software house o studio di sviluppo per videogiochi è come aprire un'azienda e necessita pertanto di nozioni di tipo giuridico e commerciale, oltre a basi di economia e marketing.

## OK, E ADESSO?

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI

Niente panico!

Può sembrare difficilissimo (in realtà lo è), ma le attività dello schoolkit sono volte proprio a semplificarvi la vita (o almeno è ciò che speriamo!)

A cura di AIV - Accademia Italiana Videogiochi

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI

Ogni azienda ha bisogno di un team, che in questo caso sarà composto da 4-5 persone massimo, ognuna delle quali dovrà ricoprire un ruolo all'interno dell'azienda.

Per lavorare in team, è necessario sviluppare capacità collaborative e di team building.

Il team building è basato sulla **fiducia** ed il **rispetto** reciproci, e sulla **condivisione** di **valori** fondamentali e di **obiettivi**.

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI



# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI



## TEAM BUILDING

Oltre al team building, occorre sviluppare capacità di problem solving, che vi sarà molto utile ogni volta che una sfida (notate bene, non abbiamo detto “problema”) vi si presenta.

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI

Una volta creato il team, occorre stabilire quali sono i valori condivisi e che si vogliono esprimere e quali sono gli obiettivi che si vogliono raggiungere.

Craig Morrison, direttore creativo della Blizzard, ha detto:

“ASCOLTATE, PENSATE E POI PARLATE (SENZA INTERROMPERE GLI ALTRI!)”

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI

Con un buon team e la condivisione di valori ed obiettivi, si può passare alla pianificazione delle attività da mettere in pratica, che qui riassumiamo brevemente:

- Business plan
- budget plan
- marketing plan

# COME APRIRE UNA SOFTWARE HOUSE PER VIDEOGIOCHI

Al termine delle attività di pianificazione, gli studenti dovranno presentare il proprio gruppo di lavoro e il progetto da sviluppare utilizzando un Power Point. Congratulazioni e buon lavoro!



# OBIETTIVI E COMPETENZE

Tale attività permette lo sviluppo e l'acquisizione di competenze in campo economico, capacità di team management, team building e problem solving, favorendo un approccio collaborativo tra studenti.

Costituisce inoltre un primo approccio al mondo del lavoro.