



Master Computer Game Development Elements of Game Production

2014-2015 – 27.03.15

Le parti in gioco

Modelli aziendali di produzione,
funzioni e task

Elementi di project management

Le parti in gioco

Developer:

- 1st party: integrato nella struttura del publisher o del produttore di hardware
 - Remunerazione fissa / fissa+ royalties
- 2nd party: main contractor, sviluppa titoli su commissione
 - Remunerazione fissa / fissa+ royalties
- 3rd party: indipendente
 - Propone il titolo a un publisher
 - Remunerazione royalties con o senza anticipo
 - Selfpublishing
 - Remunerazione dal prezzo di vendita
 - Marketplace online
 - Remunerazione in percentuale sul prezzo di vendita, 70/30 (dopo x copie vendute in un periodo y)

Le parti in gioco

Console e HW manufacturer:

- Home Console e portable device: vita media 10 anni sul mercato
 - sviluppo in ambiente hw e sw
 - Kit di sviluppo e testing costoso
 - Processo di approval rigido per ottenere il noleggio pluriennale del kit e della licenza di sviluppatore
- Mobile device: vita media 5 anni con nuovo modello ogni anno o meno
 - Sviluppo essenzialmente in ambiente sw
 - Basso prezzo di ingresso, licenza
 - Processo di approval del sw semplificato

Le parti in gioco

Publisher:

- Submission process c/o console manufacturer e online marketplace
- Master vs royalties c/o console manufacturer e online marketplace
- Localization assets
- Rating process c/o ESRB, PEGI, etc
- Marketing, press, communication, packaging, merchandising, manualistica
- Distribuzione
- Gestione IP Rights e licenze
- Financial reporting e pagamento royalties

Le parti in gioco

Distribuzione tradizionale

- Logistica
- Vendita negozi specializzati, GDO, noleggi
- Marketing, press, communication
- Gestione resi e garanzia

Online Marketplace

- Piattaforma ecommerce evoluto
- Game submission e valutazione
- Financial reports e pagamento royalties
- Marketing
- Social

Le parti in gioco

Service providers:

- Software house:
 - Engine, physics, animation tools, level editors, 3d sw plugin, converter, ...
- Design
 - Game Design, sceneggiatura, level design, character design, objects, vehicles, interface, manualistica, ...
- Graphics
 - Environment, lighting, visual fx, modeling, animation, texture, illustration, video CG, Motion capture, ...
- Audio
 - Soundtrack composer, musicians, audio fx, voice over, ...
- Localisation
 - Translation , dubbing, ...
- Testing
- Management
 - Rating, financial, legal, agents, marketing, press agencies, network and hw/sw tech,

Modelli aziendali di produzione, funzioni e task

- Proprietà: determina lo scopo aziendale, gli obiettivi economici e le modalità per ottenerli, fissa un limite di tempo, mette a disposizione le risorse finanziarie, nomina una o più figure professionali che avranno la responsabilità e potere decisionale per raggiungere gli obiettivi.
- Direzione generale CEO: ha la piena responsabilità del progetto e risponde direttamente alla proprietà, stabilisce le funzioni operative e strategiche, governa l'organizzazione aziendale, ha funzione di controller.

Modelli aziendali di produzione, funzioni e task

- Production CPO:
 - Project planning
 - Design
 - Programming, R&D
 - Graphics
 - Audio
 - Localisation
 - Testing
- Marketing CMO:
 - Strategia
 - Analisi di mercato e targeting
 - Product pitch
 - Vendita e licensing
 - External relations
 - Comunicazione
 - Distribuzione

Modelli aziendali di produzione, funzioni e task

- Finance CFO:
 - Project planning e risorse economico finanziarie aziendali
 - Business Plan
 - Fonti di finanziamento esterne: banche, finanziarie, investitori istituzionali
 - Finanziamenti in conto capitale con riserva di utile: incubator, università, sponsorships
 - Royalties management nel mercato WW: fiscalità agevolata (UE vs USA)
- Operations COO:
 - Acquisti
 - Amministrazione
 - Risorse Umane
 - Legal Affairs
 - External relations
 - Fiere e convegni
 - Day by day

Variabili strategiche: dimensione di azienda e dimensione del progetto

- Multiprodotto vs monoprodotto
- Prodotto triple A, prospettiva del marketing e del giocatore
- Worldwide vs country by country distribution
- Multiplatform vs single, home & mobile
- Licensing vs original title
- Game genre: competizione e originalità
- Budgeting
- Track Record
- Il fattore tempo

Variabili strategiche: dimensione di azienda e dimensione del progetto

- L'organigramma aziendale: complessità e dinamiche temporali
- Variabili e valutazione economica
 - Team: numerosità, esperienza, differenziazione
 - Unità temporali: mese, anno, lustro(?)
 - Costi di funzionamento: HW, SW, spazi lavorativi, etc
 - Prezzo di mercato
 - Royalties
 - Vendite: break even
 - Rendimento atteso

Variabili strategiche: dimensione di azienda e dimensione del progetto

- Console game, ottima qualità, licenza originale, box, publisher, distribuzione UE e USA, primo prodotto, team esperto
- Unità temporale: 2 anni
- Team: $20 \times 45.000\text{€} \times 2 = 1.800.000\text{€}$
- Costi di funzionamento: 300.000€
- Prezzo netto di mercato: 33€
- Royalties: 11€
- Vendite break even: 190.910 copie
- Rendimento atteso (9%): 189.000€
- Vendite soddisfacenti: 208.090 copie

Elementi di project management:

- PM: definizione e ambiti di applicazione
- PM: job description e attività nella produzione di un videogame
- Risorse umane e tasks: interdipendenze
- Milestones e pagamenti
- Milestones e approval process
- Produzione e marketing: un rapporto difficile quanto indispensabile
- Fattori di criticità: tempo, qualità, budget
- Programmazione della produzione: Chi inizia? Chi finisce?
- R&D: libero sviluppo e timeline

Il rating internazionale

- Sicurezza della salute psico-fisica del giocatore
- Rating e marketing strategico
- Gli enti certificatori: ESRB, PEGI, USK, AU GOV
- Processo di submission: iscrizione, pagamento, form, video, OK!
- Rating symbols e content descriptors

La localizzazione

- Definizione
- Testo, audio, video, forme, colori, gestualità, loghi, nomi
- Localizzazione e marketing strategico
- Spesso l'inglese non basta: criticità storiche e nuovi mercati
- Problematiche di programmazione
- Outsourcing