



Master Computer Game Development

Elements of Game Production

2014 - 2015

Presentazioni

- Gabriele Baldissera :: partner Auriga Group
- Formazione Economica :: operations, marketing strategico, consulenza per startup
- Settori di competenza :: Moda, Entertainment, Broadcasting, Turismo, Mobilità
- gabrielebaldissera@gmail.com
- Partecipanti
- Formazione accademica
- Settori di competenza :: ambiti di interesse

- 13-03: Nascita ed evoluzione dell'industria videoludica; logiche di produzione e paradigmi socio/economici; struttura del settore
- 27-03: Modelli aziendali di produzione, funzioni e task, elementi di project management
- 10-04: Ciclo produttivo di un videogame, modelli di distribuzione e mercati
- 08-05: **Esame**; Mercato del lavoro vs imprenditorialità: problematiche e opportunità

2014-2015 - 13-03

nascita ed evoluzione dell'industria videoludica

logiche di produzione e paradigmi
socio/economici

struttura del settore

Tematiche

- Evoluzione storica ed economica dell'industria videoludica
 - Come nasce un settore industriale: la teoria economica
 - Le variabili da tenere in considerazione
 - Giappone, Stati Uniti e Regno Unito: diversi approcci e legami
 - Fasi storiche
 - Struttura e competizione, ruoli e aspetti economici
 - Parallelismi e aspettative: esiste un modello italiano? Discussione

Come nasce un settore industriale: la teoria economica

- Economia evolutiva: le aziende innovano basandosi sulle attuali competenze, i paesi innovano in settori e tecnologie consolidati.
- Sistema dell'innovazione: l'innovazione è determinata dal capitale intangibile (capitale umano e ricerca - Stati Uniti) e dall'apprendimento iterativo (Europa).
- Teoria dei cluster industriali: le reti di imprese e individui uniti da relazioni professionali e legami sociali determinano lo sviluppo e la competitività del settore (es. multimediale e cinematografico).

Come nasce un settore industriale: la teoria economica

- **Formazione di competenze specifiche:** prima che un settore diventi un comparto d'attività riconosciuto, l'attrattività che esercita sulla forza lavoro dipende da una serie di **reti sociali**, come circoli hobbistici, riunioni, fiere e convention, da **individui carismatici** e appassionati, da **imprese innovative** nei settori esistenti e da imprenditori dallo spirito pionieristico nei settori emergenti.
- **Trasferimento di competenze:** è facilitato una volta che c'è accettazione sociale e legittimazione del settore emergente nonché la coesione sociale con industrie esistenti ad elevato potenziale.

Le variabili da tenere in considerazione

- Ispirazione
- Sviluppo competenze
- Interazione con altri settori
- Trasferimento di competenze
- Innovazione
- Contesto socioculturale
- Accettazione sociale
- Concorrenza

Giappone

- **Nintendo**
- **Ispirazione a livello di talento tecnico e creativo HW:** industria dei giocattoli.
- **Sviluppo competenze tecniche:** ingegneri elettronici provenienti da note imprese produttrici di beni di consumo
- **Ricerca e sviluppo** in partnership con Sharp e Mitsubishi Electric.
- **Riconoscimento dell'importanza del software**
- **Ispirazione e interazione:** industria del fumetto, film d'animazione e cartoni animati, settori affermati e radicati nella cultura del paese
- **Competenze trasferite:** disegnare personaggi e scrivere sceneggiature
- **Innovazione:** personaggi di fantasia e trama
- **Motivazione:** Migliori prospettive di guadagno nel settore emergente
- **Cross marketing e adattamenti:** game, cartoons e film d'animazione
- **Accettazione sociale della professione:** le competenze sono trasferite da settori industriali noti (elettronica di consumo, fumetti, film d'animazione)
- **Due produttori hardware e tanti produttori software (creatività)**
- **SONY:** Dopo gli anni 90 entra in concorrenza con Nintendo grazie allo sviluppo tecnologico (CD Rom) e alla gran capacità di coinvolgere gli sviluppatori

Stati Uniti

- **L'industria dei videogiochi ha avuto origine negli Stati Uniti.**
- **Sviluppo** in parallelo con l'industria informatica e dei PC
- **Ispirazione** dal talento creativo del mondo HW (MIT e Silicon Valley)
- **ATARI:** manodopera già pronta dalla silicon valley per HW e SW
- **Modello USA:** dove ci son soldi ci provo: start up e imprese consolidate di altri settori (giocattoli, materie plastiche, cinema e tv, elettronica)
- **Crollo:** eccesso di SW e HW di qualità scadente
- **Spin off di Atari:** Activision e ruoli di spicco in Electronic Arts, Apple, Microsoft, Lucas etc.
- **Competenze trasferite:** programmatori che preferivano aziende piccole e non collaborare a progetti militari
- **Ricollocazione** del settore informatico: da Boston alla Silicon Valley
- **Non correlazione tra fumetti/film di animazione e l'industria dei videogiochi** con riferimento al trasferimento delle competenze creative.
- **Fumetti** soppiantati da tv e cartoons nel periodo di sviluppo videogiochi (Marvel)
- **Film di animazione** Disney traeva competenze dal fumetto e le tecniche di animazione europea, comunque fuori tempo per i videogame
- **Industria cinematografica:** maggior scambio di competenze.

Regno Unito

- **Origine** dal mondo informatico e matematico
- **Libri e riviste di informatica:** diffusione algoritmi e funzioni
- **Sviluppatori** di software per videogame senza qualifiche universitarie e rapporti con il settore informatico.
- **bedroom coder** programmatori autodidatti (studenti), giochi semplici e piattaforme non sofisticate.
- **Home computer** di facile programmazione e ampiamente disponibili, Sinclair, Commodore, Atari e Amiga.
- **Negozi di sw e fiere:** luogo di incontro
- **Riviste di informatica:** strumenti di contatto per pubblicizzare i giochi e scambiarsi i codici.
- **Business in crescita:** laureati informatica, matematica e fisica, istituti di formazione e corsi specifici di videogame design e programmazione.
- **Integrazione con il mercato USA:** scambio economico tra coders e opportunità di business
- **Fumetti** presenti ma di nicchia e mai considerati forma d'arte
- **Film di animazione:** elite, nessuna coesione sociale con i bedroom coders, sottocultura

Fasi storiche

- Fase I:** dagli anni Settanta fino al crollo del mercato ad inizio anni Ottanta negli Stati Uniti e nel Regno Unito.
- Atari dà il via allo sviluppo delle console casalinghe.
 - Lo sviluppo videogame da attività hobbistica si trasforma in attività commerciale.
 - Si gioca nei bar, nei centri commerciali e a casa.
 - Il pubblico vuole un gioco o una partita che durino di più per giustificare il prezzo
 - Diventa importante il fattore immersivo e che il gioco abbia una storia
 - Se prima bastava un programmatore ora servono professionalità creative
 - Si acquisiscono in licenza i personaggi dei film.
 - I processori e lo spazio disco limitato non consentono di riprodurre graficamente i personaggi dei film in modo decente
 - C'è un calo drastico di interesse e il primo crack del settore.

Fasi storiche

Fase II dal 1983 ai primi anni 90

- Il Famicom di Nintendo ha il monopolio in Giappone
- Emerge l'industria nipponica in grado di sviluppare storie e personaggi attingendo talento artistico dai settori dei fumetti e dei film di animazione
- I personaggi di fantasia non necessitano del realismo che invece richiedono i personaggi dei film
- Primo esempio di suddivisione del lavoro tra disegnatori e sviluppatori.
- Coesione culturale determina il successo
- Le altre forme d'arte sono dominio di bambini e adulti

Fasi storiche

Fase III dagli anni Novanta alle console attuali

- L'introduzione del CD-ROM e le innovazioni apportate a livello di software e hardware dalle società nordamericane determinano un balzo in avanti tecnologico enorme. Le nuove tecnologie eliminano i vincoli che avevano determinato il fallimento in USA
- Grafiche dettagliate e video grazie al CD-ROM.
- I produttori di chip grafici sviluppano innovazione stimolati dall'industria dei videogiochi
- Nasce il 3D engine, realismo grafico e simulazione della fisica.
- La grafica diventa uno strumento di marketing e metro di giudizio della qualità di un gioco.
- Sfruttamento maggiore del talento creativo del mondo cinematografico. I videogiochi mutuano dalle pellicole trame e strutture prospettiche
- Per creare effetti speciali sempre più sofisticati, i film adottano strumenti software utilizzati per sviluppare videogiochi.
- Anche i giochi sportivi vengono ora sviluppati in collaborazione con team professionali.

Struttura e competizione, ruoli e aspetti economici

- Settore basato su standard, caratterizzato dal vantaggio competitivo di chi prende l'iniziativa per primo, dall'accettazione di massa del prodotto e dall'innovazione tecnologica.
- L'unico interesse che i produttori hanno in comune è il buono stato di salute del settore, non l'interesse reciproco. Ne consegue che i comportamenti di cartello sono scoraggiati.
- I profitti sono generati dal software tramite accordi di licenza con sviluppatori ed editori e che prevedono obblighi contrattuali che impongono di produrre il software utilizzando i kit di sviluppo della società produttrice dell'hardware.
- Gli sviluppatori indipendenti pagano una licenza per poter utilizzare tali kit e sono soggetti ad un rigido processo di selezione e di approvazione in più fasi che se non superate determinano il ritiro della licenza.
- I produttori di hardware inoltre vincolano gli editori detenendo la proprietà dei supporti fisici e dei macchinari deputati alla masterizzazione e alla replicazione delle copie che l'editore ritiene di immettere sul mercato.
- Il produttore dell'hardware ha diritto a una royalty fissa su ogni copia venduta.
- Il successo delle console deriva dalla capacità di creare un'ampia base di titoli per lanciare un sistema tramite una rete consolidata di sviluppatori, il riconoscimento del marchio e qualche killer application che faccia da traino.
- Alte barriere all'ingresso sul mercato dei videogiochi

Struttura e competizione, ruoli e aspetti economici

- Le fasi verticali del settore dei videogiochi presentano similitudini con quelle dell'industria editoriale in genere.
- In linea di massima, c'è integrazione tra aziende in determinate fasi mentre altre restano in concorrenza.
- Sviluppo
- Edizione
- Distribuzione
- Vendita

Parallelismi e aspettative: esiste un modello industriale italiano?

- Ispirazione.....
- Sviluppo competenze.....
- Interazione con altri settori.....
- Trasferimento di competenze.....
- Innovazione.....
- Ricerca e sviluppo.....
- Contesto socioculturale.....
- Accettazione sociale.....
- Concorrenza.....