

Requisiti OIES Badge team e professionisti

Scenario Esports e istituzioni

- L'ecosistema Esports in Italia e nel mondo: i principali titoli e competizioni
- Le istituzioni e i principali stakeholder del mercato

Entertainment e piattaforme streaming

- Come funzionano Twitch e Youtube Gaming
- La gestione di progetti su Twitch: opportunità per le aziende, influencer e asset commercializzabili
- Come utilizzare le piattaforme streaming per format di intrattenimento
- Influencer nel gaming: come identificare player e streamer

Consulenza

- Il business plan: sviluppare un'offerta economicamente sostenibile
- Branding: dalla brand awareness alla brand reputation,
- Le piattaforme per aumentare la riconoscibilità di un brand

Project management

- La gestione operativa di un progetto: figure e flussi di lavoro
- L'attività di accounting: come gestire il rapporto con l'azienda e l'agenzia

Legal

- Il mercato Esports: la cornice normativa: le norme da conoscere
- I profili di Proprietà Intellettuale degli Esports: publishers, organizzatori di competizioni, team, players, TV e streamers;
- La disciplina dei concorsi a premi: come si applica alle competizioni Esports
- Le sponsorizzazioni e gli accordi con streamer e player: i contratti
- Il controllo dei rischi

Gamification

- Gamificare un brand: asset e opportunità di engagement
- In game advertising: come e perché inserire un brand all'interno di un gioco

Eventi

- Le competizioni Esports: requisiti tecnici e organizzativi per renderle occasioni di awareness

Publisher e licenze

- Le guidelines dei publisher per l'organizzazione di competizioni
- Regole di utilizzo delle licenze dei titoli

Business

- Marketing plan: identificare gli asset di business degli Esports
- Il ROI degli Esports: sviluppare proposte mirate alla conversione