



ARGOMENTI PER TEST OIES BADGE

1. Scenario Esports e istituzioni

- I principali generi degli Esports (esempio domanda cosa sono i MOBA, FPS etc)
- Gli sport/esportivi più popolari e differenze
- Differenza tra uno sport tradizionale e uno sport tattico
- Quali sono i Moba più giocati al mondo
- Quali sono i simulatori sportivi (calcio, basket, motori) il cui circuito competitivo è più sviluppato
- Che cos'è un Cardgame e quali sono i due più popolari
- Quali sono i Battle Royale più importanti a livello competitivo nel mondo (
- Cosa sono gli Esports Mobile ed esempi di titoli popolari
- Quali sono i titoli più giocati della scena picchiaduro
- Counter Strike, Starcraft, League of Legends, Dota 2, Rocket League, Call of Duty, PUBG, Hearthstone, Apex Legends, Rainbow Six Siege, Overwatch, Fortnite, FIFA: Le modalità di gioco e le regole di almeno due di questi titoli

- I principali publisher nel mondo

- Le principali competizioni nel mondo
- Le principali competizioni in Italia

- Le istituzioni degli Esports nel mondo
- Le istituzioni degli Esports in Italia

- Le leghe Esports: differenze tra modelli open e a franchigia

- I principali team e organizzazioni Esports in Italia e nel mondo

2. Entertainment e piattaforme

- Il Funzionamento di Twitch: principali funzionalità e vantaggi della piattaforma

- Gli abbonamenti a Twitch e il sistema di revenue per i canali dei creator



- Gli spazi pubblicitari sui canali
- Bot, link referral, bits e tipologie di abbonamento
- Requisiti tecnici per messa in onda su Twitch
- Intrattenimento e just chatting
- Le possibilità di inserimento di un brand all'interno di Twitch
- Organizzazione editoriale per trasmettere su Twitch
- La pianificazione media: spazi di branded content per le aziende e influencer marketing
- Chi sono i Twitch partners e come diventarlo
- Le caratteristiche di uno streamer e come monetizza
- Youtube Gaming: differenze con twitch e sistema di revenue
- Possibilità di inserimento di un brand all'interno di Youtube Gaming
- Principali tematiche trattate su Twitch oltre al gaming

- TikTok: funzionamento e possibilità di inclusione nelle strategie gaming
- Discord: funzionamento e principali metodi di utilizzo del target gamers

3. Project management

- Il ciclo di un progetto: briefing, pianificazione, assegnazione compiti, realizzazione, consegna.
- Pianificare un progetto: le strutture OBS, WBS e RAM
- I tempi di un progetto: il diagramma di Gantt
- La pianificazione delle risorse: come si attribuiscono i compiti e si calcola il costo orario



- Processi di escalation interni e con gli stakeholder esterni
- Come calcolare il budget
- Definizione e applicazione dello stato avanzamento lavori (SAL)
- Processi di controllo qualità
- Attività di accounting: le basi della costruzione del rapporto con il cliente

4. Legal

- Il mercato Esports: la cornice normativa di riferimento
- I profili di proprietà intellettuale e le sponsorizzazioni
- La disciplina dei concorsi a premi e come si applica alle competizioni Esports
- La costituzione di un team, l'inquadramento giuridico di player e streamer
- Il controllo dei rischi

5. Gamification

- Definizione di gamification e differenze con il gaming
- La brand gamification: definizione, opportunità, contesto e obiettivi aziendali
- Le fasi di progettazione di una strategia di gamification
- Le meccaniche di gamification: utilizzo di punti e gratificazione dell'utente
- KPI della gamification
- In game advertising: opportunità per i brand



- Acquisti in game: oggetti e strumenti monetizzabili (skin, livelli, mappe etc)
- Gli asset commercializzabili della gamification
- La classificazione PEGI dei giochi

6. Eventi

- La strumentazione e i tool necessari per trasmettere una competizione online Esports
- Privacy policy per la raccolta dati
- Montepremi: come erogare le vincite
- La messa in onda su Twitch: strumenti e regole da seguire
- L'evento fisico: attrezzatura, figure e regole da considerare
- La comunicazione in un evento fisico vs la comunicazione in un evento digitale, differenze e punti in comune
- Differenze tra evento Esports online e offline
- Arricchimenti editoriali di un evento digitale

7. Publisher e licenze

- Guidelines dei principali titoli Esports (esempio domanda: le guidelines per organizzare un torneo Fortnite etc)
- Regole di utilizzo delle licenze dei publisher in abbinamento ai titoli di riferimento (esempio domanda: le regole da rispettare sulla licenza di EA per FIFA)

8. Business, marketing e consulenza

- Preparare un piano di marketing: analisi del contesto competitivo, benchmark, analisi SWOT.



- I concetti di value proposition e posizionamento
- Le buyer personas: definizione e come si costruiscono
- La definizione dei KPI e il significato dei parametri di marketing: impression, CPC, CTR, CPA etc
- Il funnel marketing: definizione e metodi di utilizzo
- Le peculiarità del marketing degli Esports ed integrazioni con gamification
- Il concetto di ROI e come calcolarlo
- Il ROI degli Esports: KPI di conversione con sponsorship, eventi e ticketing, branded content, competizioni, in game adv, influencer marketing su piattaforme streaming
- Business plan: le regole per costruirlo e presentarlo al cliente
- Identificare il punto di contatto aziendale: come costruire una relazione con il cliente
- Branding, gli elementi fondamentali dell'identità di marca: logo, nome, payoff
- Costruire il mood di una marca: la brand board e il tone of voice
- Identificare i valori di un brand: la brand equity
- La brand responsibility negli Esports verso i target più giovani
- CRM: definizione e modalità di creazione
- I principi dello storytelling



SPORT DIGITAL HOUSE s.r.l.
www.sportdigitalhouse.it
Via Dino Compagni 2 – 20131 – Milano – ITALY
info@sportdigitalhouse.it
P.iva 10595330969

E-mail: