

GAMING & **E**SPORTS



NOVITÀ 2023

IL CORSO

Il corso fornirà una panoramica sul fenomeno Esport e sulle principali dinamiche e potenzialità.

OBIETTIVO

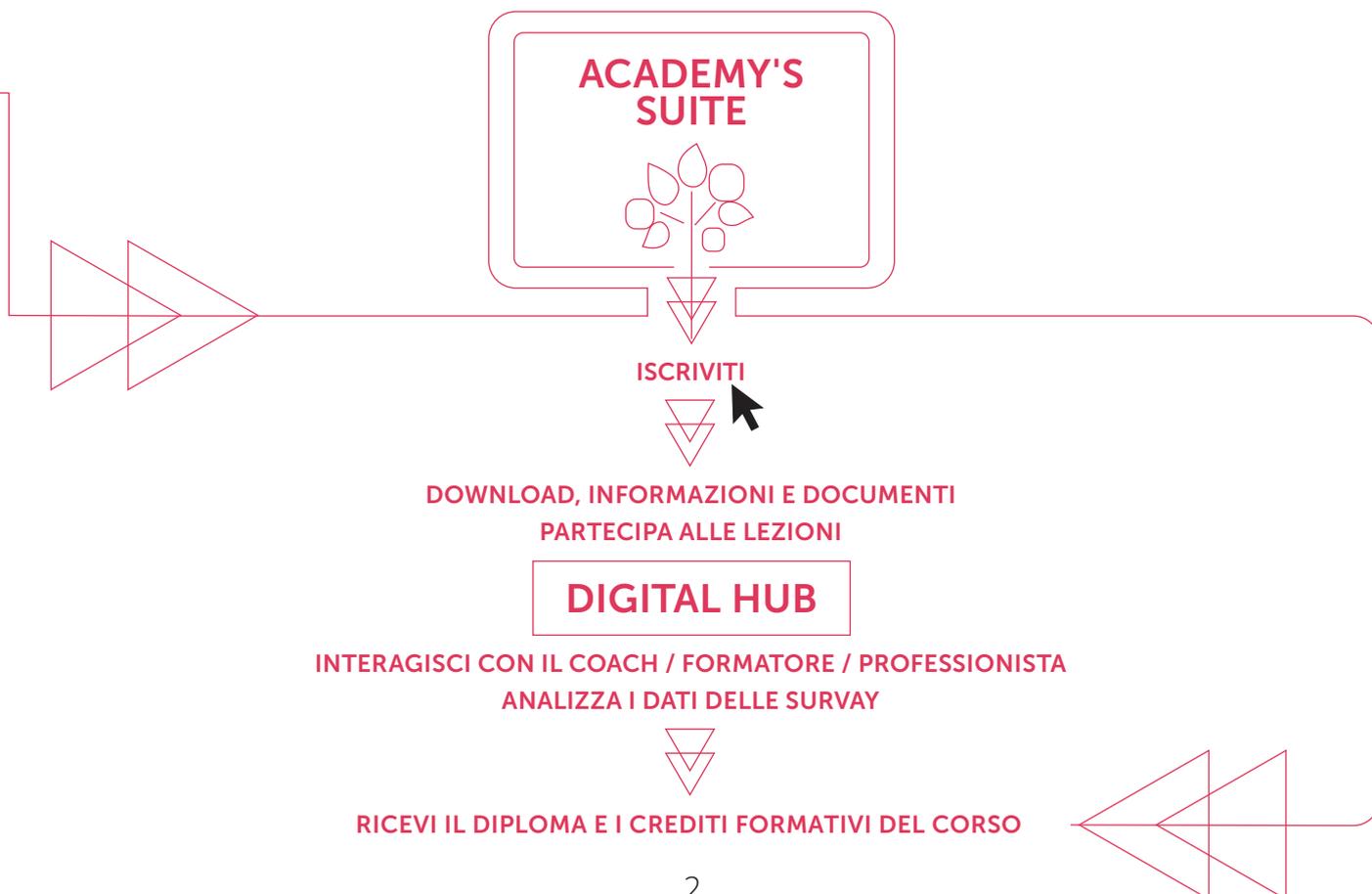
Al termine del percorso, i partecipanti avranno acquisito delle conoscenze di base ed una visione d'insieme sui diversi aspetti e sulle diverse dinamiche del mercato degli Esport riuscendo a comprenderne anche i possibili scenari presenti e futuri. In particolare su: modelli di business, volume d'affari e professionalità di cui il mercato avrà sempre più bisogno.

A CHI SI RIVOLGE

Aziende, centri media, imprenditori e Professionisti (Gamers, Aspiranti Gamers, Avvocati, Commercialisti, Consulenti del lavoro, Manager, Social Media Manager, esperti di comunicazione e marketing, Project Manager) che desiderano comprendere ed acquisire i fondamenti di questo mercato per coglierne le opportunità in esso contenute.

MODALITA' DI EROGAZIONE

Il corso si svolge sulla piattaforma Academy's Suite: la registrazione iniziale consente l'accesso a un repository di documentazione e interazione con i docenti. La formazione prevede moduli tematici specifici. La segreteria organizzativa consente assistenza continua.



PROGRAMMA

MODULO 1

IL MERCATO DI RIFERIMENTO Ore 9.00 – 12.30

- Esport - la nuova frontiera dell'intrattenimento
- Le diverse sfaccettature del comparto (Gaming VS Esport)
- I volumi d'affari (passati, presenti e futuri) - mappatura del business
- (Chi sta investendo e dove)
- La Regolamentazione
- (Contratti, gestione diritti)
- Question Time

MODULO 2

GLI ATTORI IN CAMPO Ore 9.00 – 12.30

- **I principali attori in campo**
(Aziende, Agenzie, Centri media, Publisher, Pro Player, Streamer, Influencer/Content, Creator, Coach, Team competitivi)
- **Le figure professionali** (del presente e del futuro)
Area legale (Avvocati, Procuratori sportivi, Consulenti del lavoro, Esperti di gestione dei dati e della privacy)
Area fiscale (commercialista, fiscalista)
Area sanitaria (psicologo/mental coach, fisioterapista, nutrizionista)
Area Risorse Umane/Soft Skills (Recruiter, Esperti di assessment, Consulenti di carriera, HR specialist, Talent Manager, Responsabili formazione, Training specialist)
Area manageriale (Project Manager, Talent scout, Event Manager, Influencer)
Area sportiva (ProPlayer, Player, Gamer, Coach, Gamer Manager, Team Manager)
Area comunicazione (Social Media Manager, Media Producer, Digital Marketing Manager)
- **Le piattaforme e gli strumenti più usati**
- Question Time

MODULO 3

IL BUSINESS - POTENZIALITA' E SCENARI FUTURI Ore 9.00 – 12.30

- Attuali e potenziali modelli di business
- Metodi e strumenti per investire (in modo sostenibile e profittevole) evolve)
- Sponsorship (ProPlayer, Team, Naming right, Title sponsor)
- Creazione Team (con che budget, come, su che titoli)
- Licensing VS Merchandising
- Tornei on e off line (pianificazione, progettazione)
- Creazione, engagement e monetizzazione della fan base
- Case Studies (dalla teoria alla pratica)
- Question Time



DOCENTI

Dr. Luca Guerrasio - Consultant Ask Advisory
Avv. Andrea Mileto - Lexant Sbta
Avv. Manuela Magistro - Lexant Sbta
Dr. Andrea D'Orso - Project Manager Proodos Srl

CALENDARIO

MODULO 1 | 16 Marzo 2023 | 09:00 - 12:30

MODULO 2 | 23 Marzo 2023 | 09:00 - 12:30

MODULO 3 | 30 Marzo 2023 | 09:00 - 12:30

ATTESTATO DI FREQUENZA

A completamento del percorso formativo sarà rilasciato l'attestato di frequenza.

QUOTA ISCRIZIONE

€. 500,00 + IVA A PERSONA

PER INFORMAZIONI

Mob. +39 3665610186

info@askadvisory.it

www.askadvisory.it

IN COLLABORAZIONE CON



CON SUPPORTO DI

