

# Corso Universitario

## Progettazione della Gamification



## Corso Universitario Progettazione della Gamification

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: **TECH** Università  
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/corso-universitario-progettazione-gamification](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/corso-universitario-progettazione-gamification)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 16*

05

Titolo

---

*pag. 24*

# 01

# Presentazione

La Gamification nei videogiochi viene utilizzata per motivare i giocatori e tenerli impegnati attraverso elementi come ricompense, sfide e progressione. Questi meccanismi coinvolgono i giocatori e li incentivano a continuare a giocare. Non c'è quindi da stupirsi che l'industria dei videogiochi sia una delle più redditizie al mondo. TECH ha quindi lanciato questo titolo accademico unico nel suo genere, in cui lo studente si addenterà in obiettivi, livelli, punti, sfide, classifiche e narrazione per tenere i giocatori impegnati e fornire loro un'esperienza gratificante. Tutto questo grazie a una metodologia basata sulla presentazione delle conoscenze in diversi supporti audiovisivi e con un formato 100% online che consente la massima flessibilità temporale.



“

*Grazie a questo Corso Universitario apprendrai come utilizzare le fasce di punteggio e i sistemi di ricompensa per incentivare e mantenere il coinvolgimento dei giocatori”*

La Progettazione della Gamification per i videogiochi continua a evolversi con i progressi tecnologici come la realtà virtuale, la realtà aumentata e l'intelligenza artificiale. Queste innovazioni aprono nuove possibilità per creare esperienze di gioco sempre più coinvolgenti ed emozionanti. Così, è passato dai videogiochi ed è stato applicato in vari campi, come l'istruzione, il marketing, la salute e la formazione aziendale. L'applicazione di elementi ludici in questi contesti mira ad aumentare la partecipazione, l'apprendimento e la motivazione.

Essendo un settore in rapida crescita con un numero sempre maggiore di utenti in tutto il mondo, le aziende sono alla ricerca di professionisti in grado di comprendere le motivazioni e le esigenze degli utenti per creare esperienze coinvolgenti e soddisfacenti. Così è nato questo Corso Universitario, in cui il professionista imparerà a generare emozioni positive, sfide equilibrate e ricompense significative per mantenere l'attenzione e l'impegno.

Si tratta di un'esperienza di apprendimento completamente online che consente agli studenti non solo di studiare quando e dove vogliono, ma anche di distribuire il carico didattico in base alle loro altre responsabilità. Inoltre, il programma offre una solida metodologia di *Relearning*, con la quale il laureato integrerà le conoscenze più avanzate in modo progressivo e naturale, senza dover dedicare ore alla memorizzazione.

Questo **Corso Universitario in Progettazione della Gamification** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Progettazione della Gamification
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni rigorose e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio professionale
- ◆ Esercizi pratici in cui il processo di autovalutazione può essere svolto per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Scopri come applicare i principi dell'Octalysis Framework e dei Core Drives per migliorare la partecipazione e il coinvolgimento degli utenti in qualsiasi contesto"*

“

*Distinguiti come professionista di spicco nella Progettazione della Gamification e sblocca nuove opportunità di carriera”*

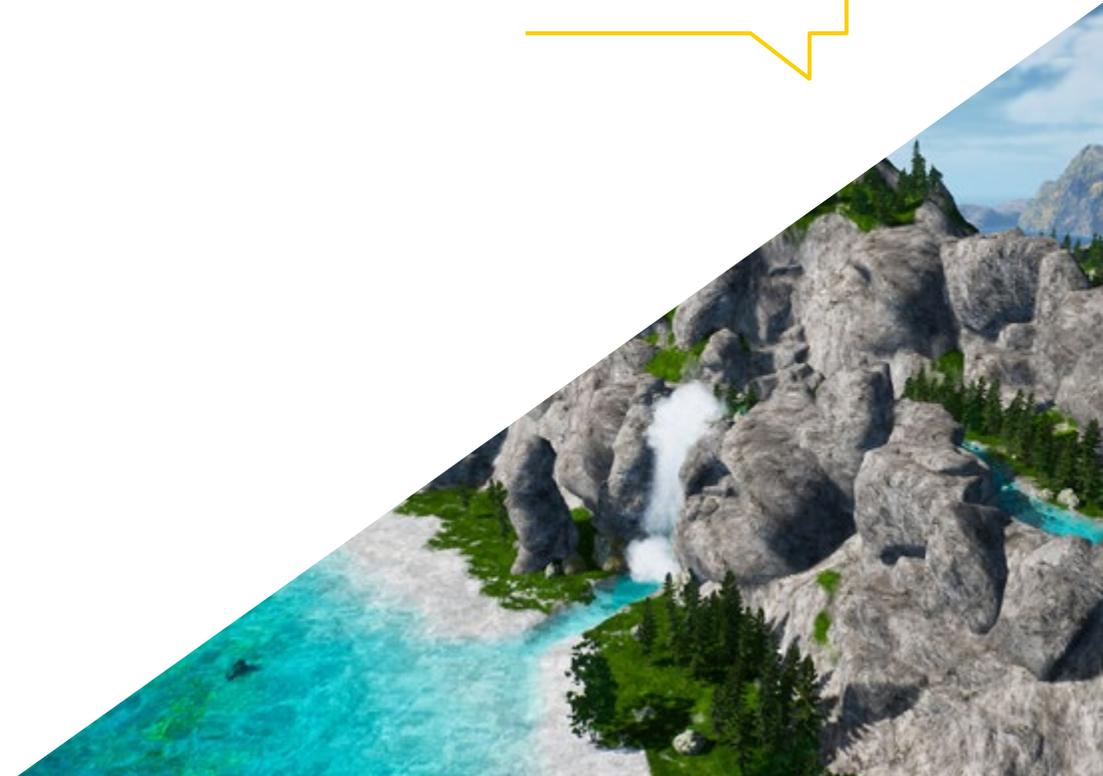
Il corpo docente del programma comprende professionisti del settore che apportano l'esperienza del loro lavoro a questa preparazione, oltre a specialisti riconosciuti da società leader e università prestigiose.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Il professionista sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da riconosciuti esperti.

*Prova la libertà di studiare al tuo ritmo e da qualsiasi luogo con il formato 100% online di TECH.*

*Con la metodologia Relearning integrerai tutte le conoscenze con un processo di apprendimento pratico e progressivo, senza dover dedicare ore alla memorizzazione.*



# 02

## Obiettivi

Nel suo impegno per l'eccellenza accademica, l'obiettivo principale di TECH è quello di fornire al Corso Universitario una serie di competenze e abilità che lo trasformeranno in un professionista altamente qualificato. Nel corso del programma, imparerà a conoscere argomenti chiave come l'Octalysis Framework, i Core Drives e lo sviluppo di strategie di gamification, tra gli altri. Sarà quindi in grado di generare esperienze utente coinvolgenti, motivanti e gratificanti. In questo modo, sarà possibile raggiungere i propri obiettivi professionali grazie a una preparazione all'avanguardia e non basata sulle lezioni in aula.



“

*Diventa leader nella creazione di strategie di gamification efficaci che guidano il successo dei tuoi prodotti”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere a fondo il campo della gamification, il suo sviluppo e la sua espansione
- ◆ Raggiungere l'autonomia nello sviluppo dei videogiochi e delle loro specializzazioni
- ◆ Migliorare le capacità di progettazione per creare videogiochi accattivanti e di facile utilizzo
- ◆ Gestire i processi di documentazione specializzata
- ◆ Esplorare il comportamento del mondo degli affari e delle vendite

“

*Impara l'arte di Progettazione della Gamification e diventa un esperto nella creazione di esperienze di gioco coinvolgenti e motivanti”*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Differenziare professionalmente i prodotti interattivi e i loro supporti
- ◆ Interiorizzare la missione, la visione e i valori dello sviluppo e della progettazione di videogiochi
- ◆ Creare un prodotto coerente con le basi teoriche della progettazione dei giochi da tavolo
- ◆ Analizzare i tipi di prodotto
- ◆ Approfondire i diversi ruoli professionali nell'industria ludica

# 03

## Struttura e contenuti

Il programma di studio del Corso Universitario è stato meticolosamente progettato per fornire ai professionisti una didattica all'avanguardia. Seguendo i requisiti proposti dal team di docenti di questo programma, il piano di studi tratta le conoscenze più aggiornate e rilevanti nel campo della Gamification. In questo modo, attraverso solo 6 settimane di apprendimento completamente online, il laureato avrà acquisito le competenze necessarie per diventare un leader nel proprio settore. Inoltre, il piano di studi è stato sviluppato da un team di esperti riconosciuti, dando ai professionisti la certezza di poter contare su un supporto di qualità.



“

*Esplora l'influenza sociale e il potere delle interazioni dei giocatori per progettare esperienze di gioco socialmente coinvolgenti attraverso argomenti innovativi e rigorosi"*

## Modulo 1. Progettazione della Gamification

- 1.1. Octalysis Framework
  - 1.1.1. Octalysis Framework
  - 1.1.2. Core Drives
  - 1.1.3. Nona unità
- 1.2. Significato
  - 1.2.1. Obiettivi
  - 1.2.2. Strumenti
  - 1.2.3. Casi di studio
- 1.3. Sviluppo
  - 1.3.1. Obiettivi
  - 1.3.2. Strumenti
  - 1.3.3. Casi di studio
- 1.4. Empowerment
  - 1.4.1. Obiettivi
  - 1.4.2. Strumenti
  - 1.4.3. Casi di studio
- 1.5. Possesso
  - 1.5.1. Obiettivi
  - 1.5.2. Strumenti
  - 1.5.3. Casi di studio
- 1.6. Influenza sociale
  - 1.6.1. Obiettivi
  - 1.6.2. Strumenti
  - 1.6.3. Casi di studio
- 1.7. Carenza
  - 1.7.1. Obiettivi
  - 1.7.2. Strumenti
  - 1.7.3. Casi di studio





- 1.8. Imprevedibilità
  - 1.8.1. Obiettivi
  - 1.8.2. Strumenti
  - 1.8.3. Casi di studio
- 1.9. Evasione
  - 1.9.1. Obiettivi
  - 1.9.2. Strumenti
  - 1.9.3. Casi di studio
- 1.10. Intervalli di punteggio
  - 1.10.1. Livello 1
  - 1.10.2. Livello 2
  - 1.10.3. Livello 3

“

*Un programma progettato dai migliori esperti per diventare un professionista d'élite nel padroneggiare gli obiettivi e gli strumenti necessari per la Progettazione della Gamification"*

04

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 05 Titolo

Il Corso Universitario in Progettazione della Gamification garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Progettazione della Gamification** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Progettazione delle Gamification**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Progettazione della  
Gamification

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università  
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario

## Progettazione della Gamification