

Corso Universitario

Esperienza Utente in Gamification





Corso Universitario Esperienza Utente in Gamification

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/esperienza-utente-gamification

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

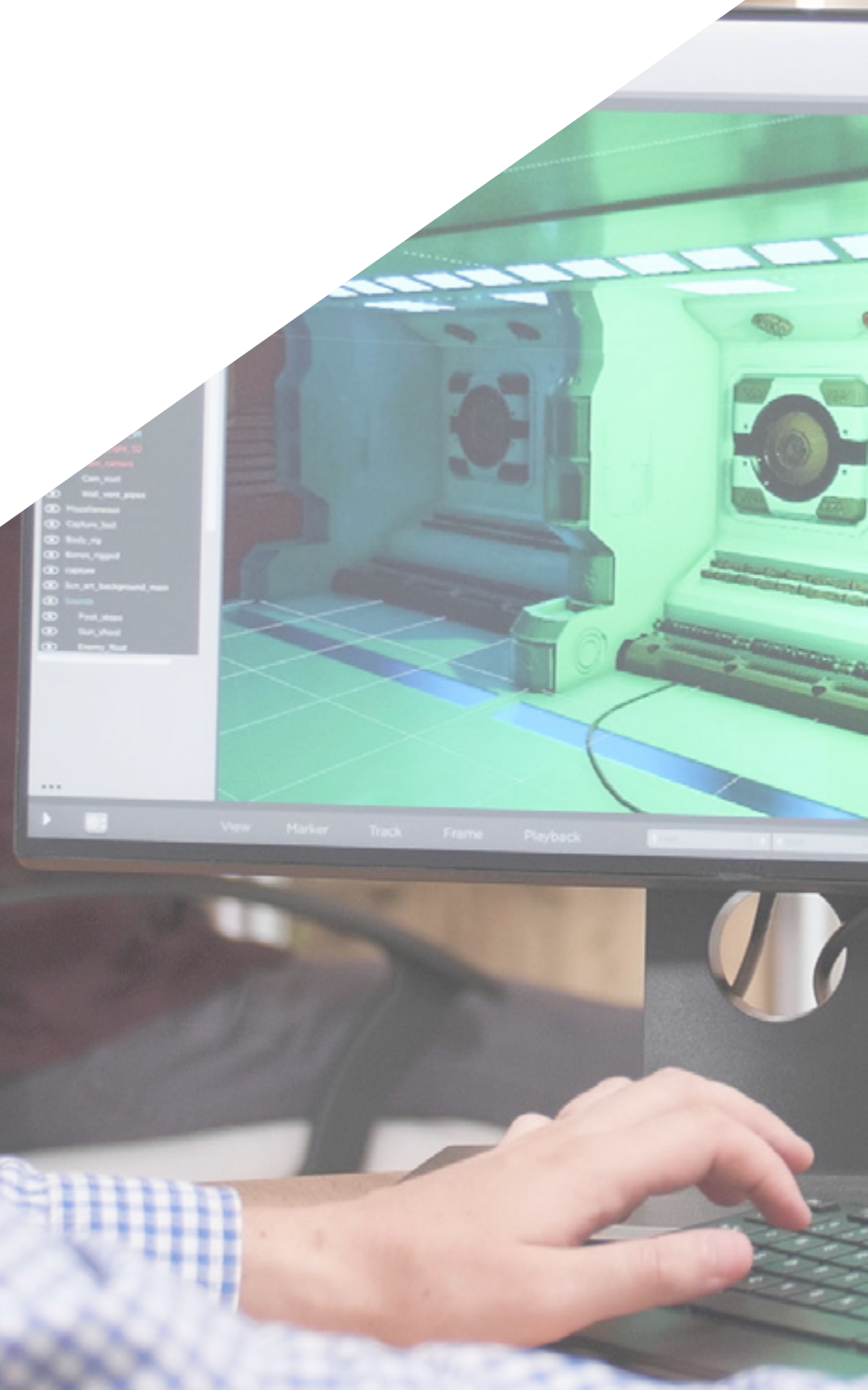
05

Titolo

pag. 24

01 Presentazione

Lo sviluppo delle tecnologie richiede che, nel campo dei videogiochi, l'esperienza dell'utente sia sempre migliore, spremendo al massimo il realismo e rendendo il processo più esaustivo. Per coinvolgere diversi tipi di pubblico, i giochi sono diventati più fantasiosi e all'interno di queste strategie ci sono molte conoscenze e ricerche da esplorare. Questo programma mira a far sì che il professionista padroneggi la User Experience nell'ambito della progettazione di giochi gamificati. Disponibile al 100% online e secondo la metodologia più all'avanguardia basata sul *Relearning*.





“

*Dai il via alla migliore partita della tua storia.
Iscriviti subito e specializzati nell'Esperienza
Utente in Gamification in poche settimane”*

Un giocatore non informato è il risultato di un prodotto non correttamente gamificato. In questo Corso Universitario, il professionista viene istruito sull'uso corretto delle interfacce all'interno di un gioco che servono a dare al giocatore le informazioni precise, necessarie, chiare e ordinate. L'obiettivo è quello di rimanere all'interno del gioco, creando interfacce piacevoli che avvicinino il giocatore al mondo che lo circonda.

Progettare un gioco che offra ore e ore di intrattenimento non è un compito facile. Sono pochi in realtà i giochi che raggiungono questo obiettivo; prendiamo *Animal Crossing* come punto di riferimento. Un gioco che ha ottenuto vendite superiori persino a Mario Bros in Giappone. Si tratta di ricreare una vita in un villaggio fittizio che offre un intrattenimento di prima qualità a cui si può accedere da qualsiasi dispositivo.

Ecco l'importanza di saper gestire bene le mappe dello schermo e le interfacce utente, oltre a tutti i principi di usability, efficienza ed efficacia. Per progettare prodotti gamificati che offrano una corretta esperienza utente, in base agli obiettivi perseguiti con lo sviluppo del prodotto.

Lo studente sarà in grado di distinguersi dagli altri professionisti grazie alla conoscenza del gameplay, della visione percettiva, della coerenza e dei punti di attenzione, tutti approfonditi in questo Corso Universitario. Il corso può essere seguito comodamente da casa o da dove preferisci, poiché è stato ideato per essere studiato completamente online e in sole 6 settimane.

La metodologia di TECH Università Tecnologica consente allo studente di organizzare il proprio orario e di conciliare le attività professionali con quelle personali. Specializzarsi è l'opzione migliore per chiunque voglia aprirsi nuove opportunità e raggiungere il successo. Per questo motivo, sono stati selezionati i migliori contenuti da esperti con esperienza nello sviluppo di prodotti interattivi e nel *game design*, tutti presenti nella piattaforma di studio.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in sviluppo di videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua particolare enfasi sull'importanza delle immagini nei videogiochi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Impara a identificare le emozioni e le esigenze del giocatore in ogni fase della creazione del prodotto"

“*Ora più che mai abbiamo bisogno di un metodo intelligente per apprendere in modo flessibile ed efficace. TECH te lo offre tramite una metodologia al 100% online e garantendoti i migliori contenuti*”

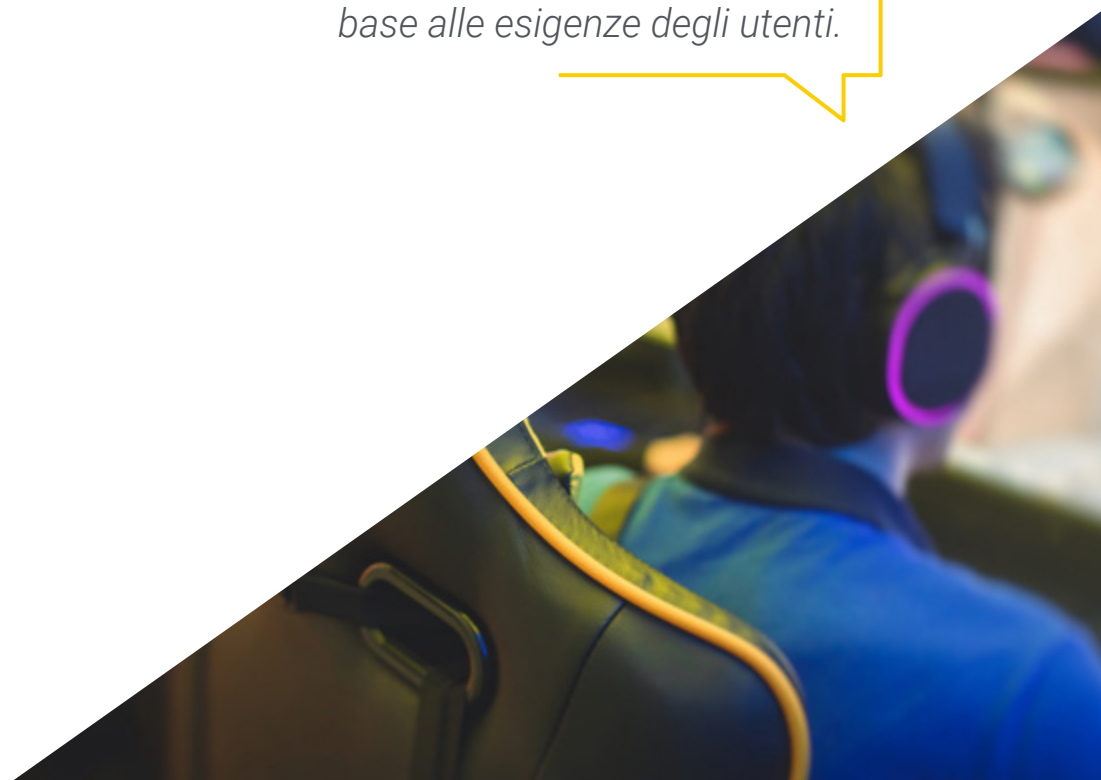
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Affermati nel tuo settore. Specializzati nei principi che renderanno imbattibile l'esperienza dell'utente nei videogiochi.

Impara a Identificare il modo migliore per includere l'interfaccia di un prodotto in base alle esigenze degli utenti.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Corso Universitario in Esperienza Utente in Gamification è quello di mettere in grado il professionista di gestire i principi di usability e gameplay e che sappia padroneggiare l'interfaccia in base alla strategia dettata per il videogioco. Per fornire all'utente la migliore esperienza e quindi ottenere il successo del prodotto gamificato.



you may
of progress,
s.

Use crouch to reduce your profile,

LOADING



“

Uno degli obiettivi di questo programma è quello di saper adattare un'interfaccia alle esigenze del giocatore. Affinché non risulti fastidiosa o allontani l'utente dal prodotto"

or to hide behi

Acti



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo il campo della gamification, il suo sviluppo e la sua espansione
- ◆ Studiare il comportamento dei giocatori e il loro livello di apprezzamento di un prodotto
- ◆ Analizzare tutte le variabili dell'esperienza utente nel settore dei videogiochi
- ◆ Raggiungere l'autonomia nello sviluppo dei videogiochi e delle loro specializzazioni
- ◆ Migliorare le capacità di creare videogiochi accattivanti e di facile utilizzo





Obiettivi specifici

- ◆ Identificare il modo migliore per includere l'interfaccia in un prodotto in base alle proprie esigenze
- ◆ Sviluppare schermate che descrivano il funzionamento del prodotto per una buona comunicazione con il team di sviluppo
- ◆ Applicare le leggi relative all'esperienza del giocatore in un prodotto
- ◆ Applicare in modo efficiente i principi dell'interfaccia nello sviluppo di un prodotto

“

Potrai ottenere prodotti gamificati fornendo ai giocatori una migliore esperienza utente”

03

Struttura e contenuti

Utilizzando la metodologia più innovativa, il personale docente ha sviluppato contenuti specializzati sulla User Experience in Gamification, distribuendoli in diversi argomenti che renderanno il corso più dinamico e dettagliato e che faciliteranno l'apprendimento. Adattato a diversi formati interattivi con materiale audiovisivo ed esercizi pratici basati su eventi reali. Dando allo studente l'opportunità di specializzarsi in una modalità interamente online, dalla comodità del proprio computer o da qualsiasi altro dispositivo. Grazie a una piattaforma sicura e a un campus virtuale che rende più agile l'esperienza di studio.





“

Avrai a disposizione contenuti unici per analizzare l'esperienza dell'utente all'interno di un prodotto gamificato, elemento che potrai trovare solo in questo Corso Universitario di TECH”

Modulo 1. Esperienza Utente per la Gamification

- 1.1. Interfaccia nei videogiochi
 - 1.1.1. Guida al design utilizzabile
 - 1.1.2. UI: nella storia del gioco
 - 1.1.3. UI: nel mondo di gioco
- 1.2. Flusso dello schermo
 - 1.2.1. Aspetto estetico
 - 1.2.2. Aspetto funzionale
 - 1.2.3. Interazione
- 1.3. Visione percettiva
 - 1.3.1. Considerazioni
 - 1.3.2. Leggi della Gestalt
 - 1.3.3. Combinazione
- 1.4. Usability: efficienza ed efficacia
 - 1.4.1. Efficienza
 - 1.4.2. Efficacia
 - 1.4.3. Soddisfazione
- 1.5. Usability: percezione e intuizione
 - 1.5.1. Percezione
 - 1.5.2. Intuizione
 - 1.5.3. Ritenzione
- 1.6. Gameplay
 - 1.6.1. Intrinseco
 - 1.6.2. Meccanico
 - 1.6.3. Artistico





- 1.7. Gameplay interattivo
 - 1.7.1. Interattivo
 - 1.7.2. Intrapersonale
 - 1.7.3. Interpersonale
- 1.8. UI: consistenza
 - 1.8.1. Consistenza
 - 1.8.2. Facilità di utilizzo
 - 1.8.3. Controllo utente
- 1.9. UI: posizionamento
 - 1.9.1. Posizionamento
 - 1.9.2. Organizzazione visiva
 - 1.9.3. Peso ed equilibrio
- 1.10. UI: punti di attenzione
 - 1.10.1. Punto di attenzione
 - 1.10.2. Movimento dell'occhio
 - 1.10.3. Colori

“

La situazione attuale richiede una nuova modalità di professionalizzazione, in linea con gli obiettivi prefissati. Una metodologia di studio pratica, semplice e a distanza”

05

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.



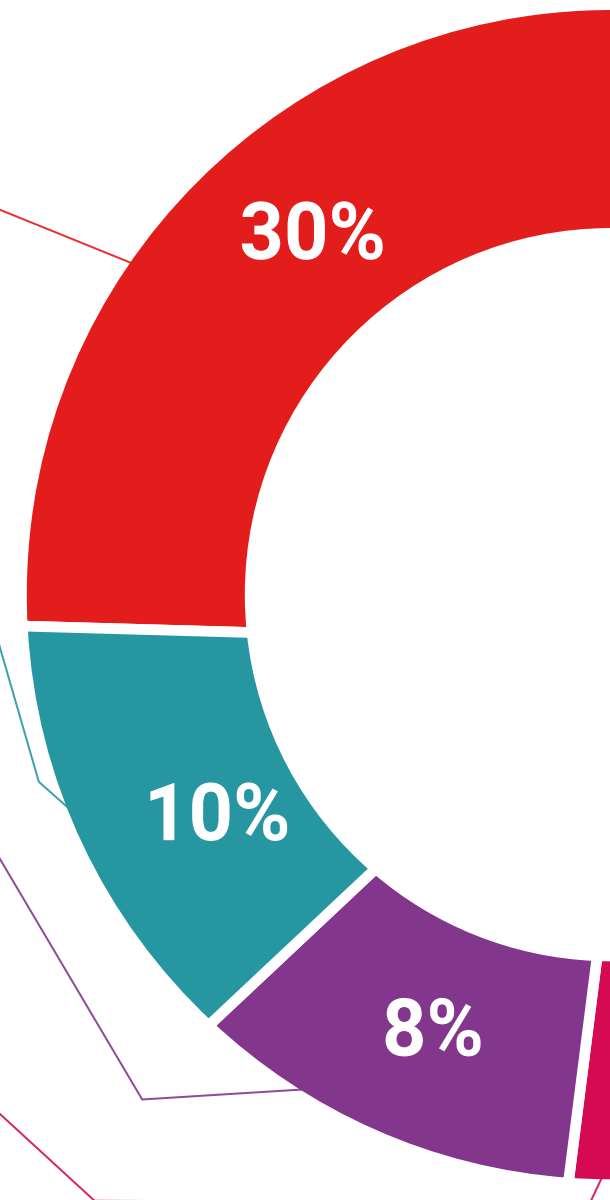
Pratiche di competenze e competenze

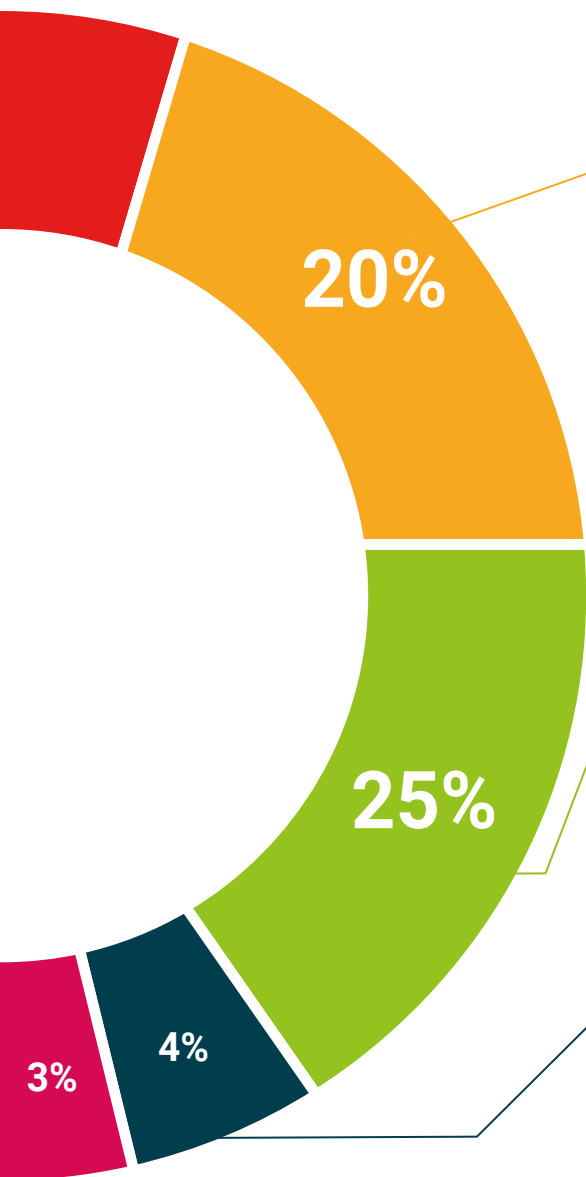
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Esperienza Utente in Gamification ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Esperienza Utente in 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 Esperienza Utente in Gamification**

N. di Ore Ufficiali: **150 O.**



*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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Esperienza Utente
in Gamification

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario

Esperienza Utente in Gamification

