

Corso Universitario Gamification Applicata



tech università
tecnologica

Corso Universitario Gamification Applicata

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gamification-applicata

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

Fidelizzare e motivare il proprio pubblico, in questo caso i *gamer*, è l'obiettivo di ogni sviluppatore di videogiochi. Lo studio della Gamification applicata permette di ottenere questi risultati grazie allo sviluppo di tecniche e procedure specifiche, implementate anche attualmente in realtà educative e professionali per raggiungere un maggiore successo e produttività. In questo programma, dalla durata di 6 settimane, lo studente acquisirà le competenze necessarie per realizzare questo obiettivo e raggiungere il successo professionale grazie a un lavoro specializzato e all'applicazione di quanto appreso attraverso la metodologia di studio 100% online più all'avanguardia.





“

Sarai in grado di rendere fruttuosi i tuoi progetti applicando le tecniche più innovative nello sviluppo di videogiochi gamificati”

In questo Corso Universitario in Gamification Applicata, lo studente apprenderà in dettaglio i concetti più rilevanti coinvolti nel processo di gamification di un videogioco. Conoscerai gli obiettivi, le valutazioni, come svolgere le varie pratiche e soprattutto la vera motivazione dei giocatori. Potrai scoprire inoltre la concorrenza e gli errori più comuni che si presentano nel settore.

Un programma che approfondisce la conoscenza del software *Maple* per acquisire valutazione, apprendimento, persuasione e consapevolezza in ambito di narrazione e programmazione di videogiochi. Questo ti fornirà gli strumenti necessari per crescere sul piano professionale grazie alla conoscenza del contesto attuale della gamification e dei videogiochi.

Gli studenti saranno sempre affiancati da un personale docente esperto di *game design* e di creazione di prodotti interattivi, che esporrà le proprie esperienze professionali più significative, garantendo agli studenti di acquisire la professionalità necessaria affinché possano trarre il massimo dal proprio lavoro.

Il corso può essere portato a termine in poche settimane e con una modalità di studio 100% *online*, dando allo studente la flessibilità di adattarlo ai propri orari e impegni. Tutto questo materiale è inoltre disponibile da qualsiasi dispositivo mobile o fisso dotato di connessione a Internet. Con la possibilità di scaricare tutto il materiale didattico e di consultarlo ogni volta che se ne ha bisogno.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Gamification nei 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



Sei tra quelli che hanno ben chiaro quale sarà il futuro del settore, ecco perché hai capito che specializzarsi è la soluzione per avere più successo professionale. Iscriviti subito a questo Corso Universitario in Gamification Applicata e supera te stesso"

“

Non devi preoccuparti di nulla, con noi potrai studiare al 100% online e con la libertà di connetterti da qualsiasi dispositivo. Avrai inoltre la possibilità di scaricare i contenuti necessari dal campus virtuale di TECH"

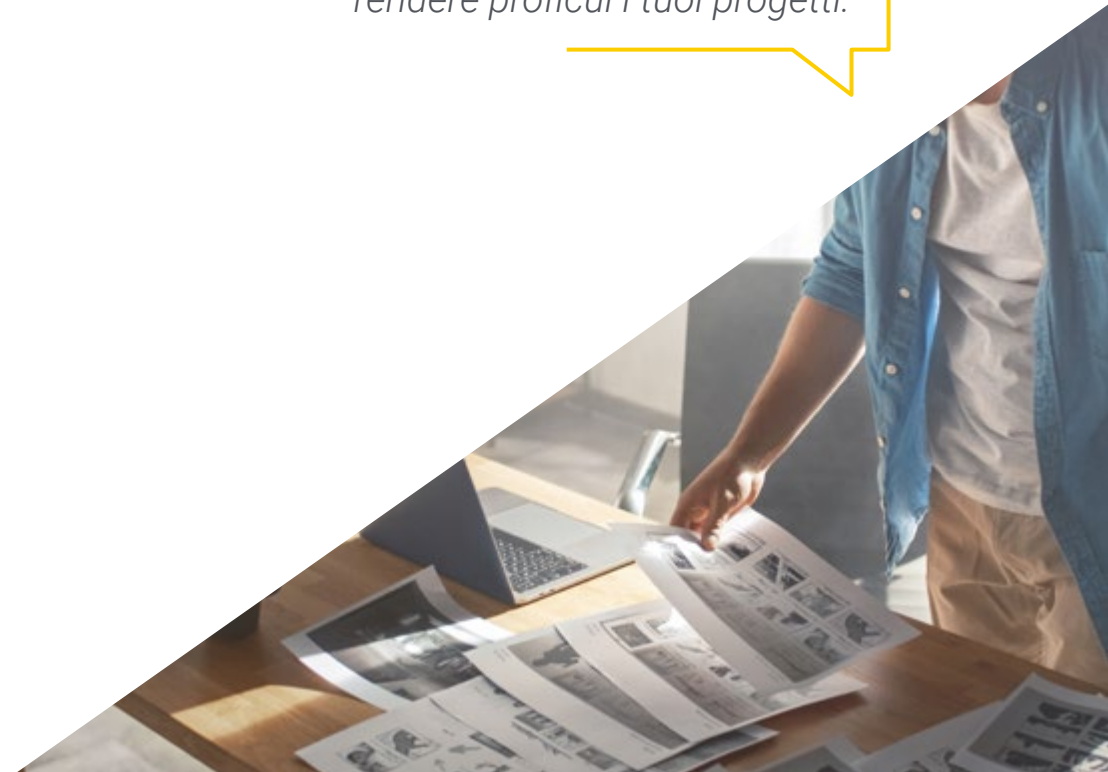
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Supera le sfide che dovrai affrontare nello sviluppo di videogiochi e prodotti gamificati grazie alle competenze che acquisirai con questo Corso Universitario.

Saprai come applicare in modo efficiente il Product Placement e l'Advergaming per rendere proficui i tuoi progetti.



02 Obiettivi

Nell'ambito dello sviluppo di videogiochi esiste un tema fondamentale, quello della Gamification Applicata, che analizza la motivazione intrinseca ed estrinseca, così come i problemi e le competenze. Data l'importanza di questo aspetto nello sviluppo di progetti efficaci, questo Corso Universitario mira a professionalizzare le basi della gamification nei videogiochi. Il professionista potrà così acquisire le competenze necessarie per diventare un punto di riferimento tra i più efficienti creatori di prodotti gamificati, soprattutto nel campo dell'intrattenimento digitale.



“

Saprai affrontare i problemi di sviluppo dei videogiochi gamificati senza nessun timore. Con questo programma acquisirai tutti gli strumenti necessari"



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo il campo della gamification, il suo sviluppo e la sua espansione
- ◆ Professionalizzare le basi teoriche della gamification applicate in ogni campo di specializzazione
- ◆ Analizzare tutte le variabili dei videogiochi e della loro industria
- ◆ Raggiungere l'autonomia nello sviluppo dei videogiochi e delle loro specializzazioni
- ◆ Migliorare le capacità di progettazione per creare videogiochi accattivanti e di facile utilizzo





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere a fondo le motivazioni dei giocatori
- ◆ Analizzare le esperienze degli utenti per migliorare l'uso del prodotto gamificato
- ◆ Approfondire gli obiettivi della progettazione di videogiochi
- ◆ Comprendere in dettaglio gli scopi per cui i giochi gamificati funzionano

“

Capirai la realtà attuale della Gamification Applicata ai Videogiochi e saprai affrontare eventuali difficoltà grazie a questo Corso Universitario”

03

Struttura e contenuti

Per apprendere tutti gli aspetti importanti della Gamification Applicata, il personale docente selezionato da TECH per questo Corso Universitario ha provveduto a strutturare la materia nel migliore dei modi per evidenziare i concetti principali della disciplina. Il corso approfondirà gli obiettivi della Gamification nei videogiochi, le diverse motivazioni, l'identità, gli errori e le competenze fino al programma Mapple. Aspetti che possono essere approfonditi nel piano di studi di questo programma 100% online, che offre la possibilità di acquisire competenze in sole 6 settimane.



“

Ti verranno forniti contenuti specialistici e selezionati da esperti per darti le conoscenze necessarie a proseguire la tua carriera nell'industria dei videogiochi"

Modulo 1. Gamification applicata ai videogiochi

- 1.1. Gamification nei videogiochi
 - 1.1.1. Obiettivi
 - 1.1.2. Valutazione
 - 1.1.3. Pratica
- 1.2. La motivazione nei videogiochi
 - 1.2.1. Intrinseca
 - 1.2.2. Estrinseca
 - 1.2.3. Contrapposizione
- 1.3. Promuovere la gamification
 - 1.3.1. Identità
 - 1.3.2. Indipendenza
 - 1.3.3. Comunità
- 1.4. Errori e competenze
 - 1.4.1. Errori
 - 1.4.2. Competenze
 - 1.4.3. Analisi
- 1.5. *Maple*: motivazione
 - 1.5.1. Compagnia
 - 1.5.2. Potere
 - 1.5.3. Collaborazione
- 1.6. *Maple*: consapevolezza
 - 1.6.1. Etica e morale
 - 1.6.2. Salute fisica e mentale
 - 1.6.3. *Newsgame*





- 1.7. *Maple: realtà*
 - 1.7.1. Competenze
 - 1.7.2. Psicologia
 - 1.7.3. Difficoltà
- 1.8. *Maple: persuasione*
 - 1.8.1. *Product placement*
 - 1.8.2. *Advergaming*
 - 1.8.3. Ideologie e stereotipi
- 1.9. *Maple: apprendimento*
 - 1.9.1. Quotidianità
 - 1.9.2. Ambiente di lavoro
 - 1.9.3. Soft skills
- 1.10. *Maple: valutazione*
 - 1.10.1. Trattamenti
 - 1.10.2. Educazione
 - 1.10.3. Benefici

“

Diventa un professionista della Gamification Applicata e distinguiti nel settore dei videogiochi. Specializzati in sole 6 settimane e usufruendo di un formato al 100% online”

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.



Seguendo questo programma avrai accesso ai migliori materiali didattici, preparati appositamente per te:



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 prove scientifiche sull'utilità dell'osservazione di terzi esperti.

Il cosiddetto Learning from an Expert rafforza le conoscenze e i ricordi e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



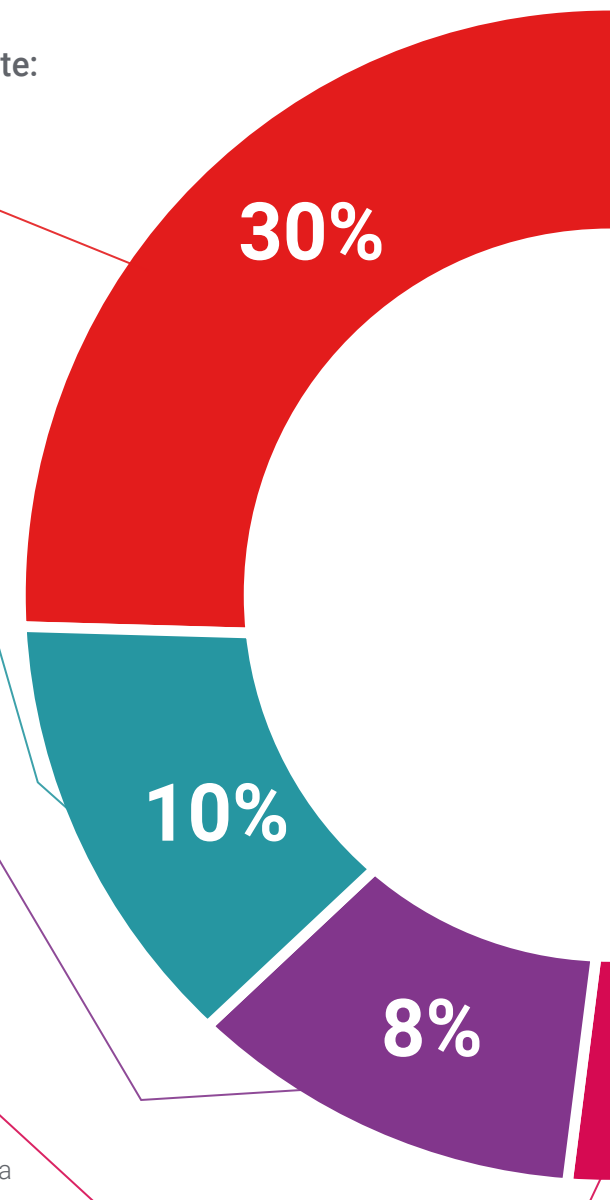
Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità 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.



Lecture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, linee guida internazionali e molto altro. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua istruzione.





Case studies

Il programma del corso prevede inoltre una selezione dei migliori casi di studio scelti in modo specifico. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

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

Questo esclusivo sistema didattico 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05 Titolo

Il Corso Universitario in Gamification Applicata 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 Gamification Applicata** 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 Gamification Applicata**

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 Gamification Applicata

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

Corso Universitario Gamification Applicata

