

# Corso Universitario Gamification



**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario 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/gamification](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/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

Per rendere i videogiochi e il mondo dell'intrattenimento digitale in generale più attraenti per gli utenti, al giorno d'oggi è necessario sapere sempre di più sulla Gamification. Questo programma permetterà allo studente di comprendere a fondo il linguaggio utilizzato nello sviluppo di giochi gamificati. Analizzando il punto di evoluzione della gamification e i suoi concorrenti. Grazie a una metodologia innovativa e 100% online, potrai conseguire la tua qualifica in sole 6 settimane di studio.





“

*TECH ti offre un sistema di studio sicuro, in modo che tu possa conseguire la tua specializzazione agevolmente e collegandoti ovunque ti trovi. Iscriviti subito al Corso Universitario in Gamification”*

Iscrivendosi a questo Corso Universitario in Gamification, lo studente comprenderà il contesto sociale, le tecnologie applicate, la usability, la psicologia e il business. Questo gli fornirà gli strumenti per crescere sul piano professionale, grazie alla conoscenza del contesto attuale della gamification e dei videogiochi.

Va sottolineato che a presentare al professionista le esperienze più significative del settore sarà un personale docente composto da esperti di *game design* in grado di approfondire le problematiche della gamification.

Nell'ambito della creazione del videogioco gamificato, il professionista imparerà l'importanza della narrazione e come applicarla in modo efficace per raggiungere gli obiettivi specifici del prodotto creato. Sempre riferendosi ai giochi da tavolo come punto di origine della gamification. Studiando i diversi tipi di giochi, come ad esempio: Serious Games, Giochi di intrattenimento e Giochi transmediali.

In sole 6 settimane lo studente acquisirà tutte queste conoscenze *online*, con la flessibilità necessaria per adattare il materiale di studio ai propri impegni e ai propri orari. Senza la necessità di frequentare le lezioni o di rispettare un orario prestabilito, gli studenti sono liberi di scaricare tutto il materiale didattico e di studiarlo quando più lo desiderano. Tutto questo materiale è inoltre disponibile da qualsiasi dispositivo mobile o fisso con connessione a Internet.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Gamification e 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



*Guardare al futuro significa sapere che per lavorare nell'industria dei videogiochi bisogna mantenersi sempre aggiornati. Specializzati ora in modalità online e sotto la guida di esperti"*

“

*Per distinguersi in un settore così ampio e competitivo, è necessario essere preparati. TECH ti dà tutto ciò di cui hai bisogno e con la comodità che desideri”*

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.

*Capirai come creare un videogioco gamificato e come trasformarlo in un business.*

*Arricchisci il tuo CV con questa specializzazione 100% online in Gamification.*



# 02 Obiettivi

Data l'importanza della tecnologia al giorno d'oggi, l'obiettivo principale di questo programma è quello di preparare professionisti del settore digitale. Permettendo loro di specializzarsi nella creazione di videogiochi gamificati, nella comprensione della realtà attuale e nel settore dell'intrattenimento digitale. Per questo motivo, approfondiremo la risoluzione dei problemi legati alla gamification e come superarli con successo.





“

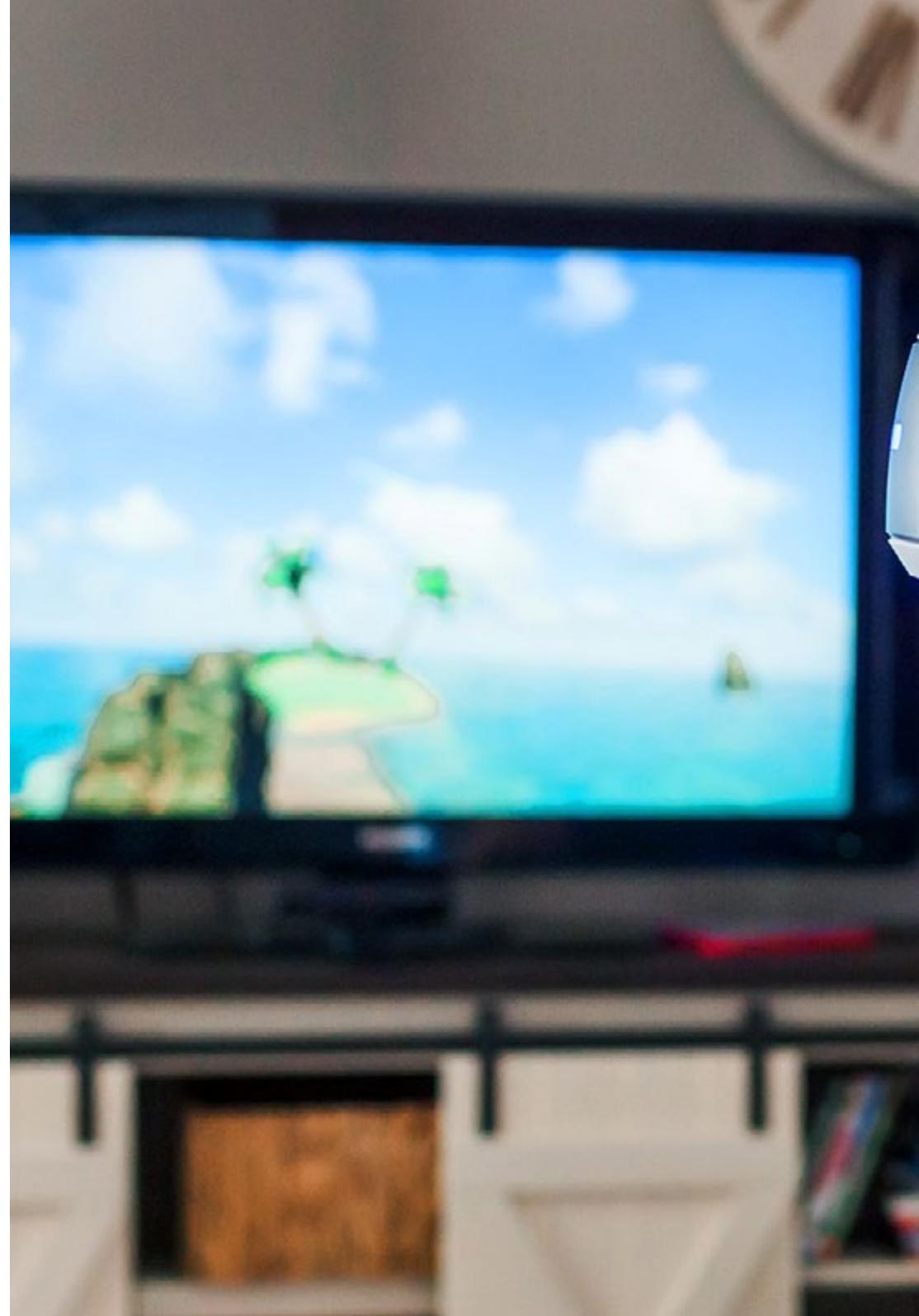
*Saprai affrontare i problemi di sviluppo dei videogiochi gamificati senza nessun timore. Iscrivendoti a questo programma acquisirai tutti gli strumenti necessari”*



## Obiettivi generali

---

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





### Obiettivi specifici

---

- ◆ Conoscere a fondo il linguaggio di sviluppo dei giochi gamificati
- ◆ Analizzare l'evoluzione della gamification e dei suoi concorrenti
- ◆ Risolvere problematiche nell'ambito dello sviluppo professionale della gamification
- ◆ Acquisire le competenze indispensabili di uno sviluppatore di giochi gamificati

“

*La tua visione di professionista del mondo dei videogiochi sarà totalmente diversa dopo aver frequentato questa specializzazione”*

# 03

## Struttura e contenuti

Dalla comprensione delle basi della Gamification e dei giochi da tavolo originali, passando per l'intrattenimento educativo, *e-learning* e *edutainment*. Sia la conoscenza dei diversi tipi di gamification, sia il contesto sociale e i problemi legati alla ricerca di soluzioni professionali. Anche conoscendo le tecnologie utilizzate, oltre ad analizzare l'usability, la psicologia e il business. Questo è parte di ciò che gli studenti troveranno in questo Corso Universitario, che permetterà loro di ampliare in sole 6 settimane le proprie opportunità nel campo dello sviluppo di videogiochi.



“

*Avrai a disposizione un programma completo e professionale che ti aiuterà a dare slancio alla tua carriera nel campo della Gamification”*

## Modulo 1. Gamification

- 1.1. La Gamification
  - 1.1.1. Gamification
  - 1.1.2. Ludicizzazione
  - 1.1.3. Giochi
- 1.2. *Game learning and behaviour design*
  - 1.2.1. *Game-based learning*
  - 1.2.2. *Human focused design*
  - 1.2.3. *Behavioural design*
- 1.3. *E-learning e Playful learning*
  - 1.3.1. *E-learning*
  - 1.3.2. *Playful learning*
  - 1.3.3. *Edutainment*
- 1.4. Tipi di Gamification
  - 1.4.1. Serious games
  - 1.4.2. Giochi di intrattenimento
  - 1.4.3. Giochi transmediali
- 1.5. Contesti sociali della gamification
  - 1.5.1. AED
  - 1.5.2. DED
  - 1.5.3. Ostacoli
- 1.6. Professionalizzazione della gamification
  - 1.6.1. Professionisti
  - 1.6.2. Scarsa conoscenza
  - 1.6.3. Ponti





- 1.7. Problemi di gamification
  - 1.7.1. Tempo
  - 1.7.2. Soldi
  - 1.7.3. Pubblico di riferimento
- 1.8. Tecnologie di gamification
  - 1.8.1. Tecnologia
  - 1.8.2. PBL
  - 1.8.3. Rifiuto
- 1.9. Videogiochi, giochi e narrazioni
  - 1.9.1. Videogiochi
  - 1.9.2. Giochi da tavola
  - 1.9.3. Narrazione
- 1.10. Usability, psicologia e business
  - 1.10.1. Usability
  - 1.10.2. Psicologia
  - 1.10.3. Business

“

*Distinguiti nel tuo lavoro nel settore dei videogiochi. Specializzati in sole 6 settimane con questo Corso Universitario in 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 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 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 Gamification**

N. 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

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

# Corso Universitario Gamification

