

# Corso Universitario

## Ricerca ed Educazione nei Videogiochi





## Corso Universitario Ricerca ed Educazione nei Videogiochi

- » 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/ricerca-educazione-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/ricerca-educazione-videogiochi)

# 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 diffusione del settore audiovisivo in quest'epoca ha fatto sì che discipline artistiche come il cinema e la musica siano state introdotte nell'istruzione e siano diventate eccellenti strumenti di apprendimento. Lo stesso è accaduto con i videogiochi, che hanno dimostrato di essere un elemento molto importante nell'educazione di studenti di profili molto diversi, se applicati correttamente. Questa specializzazione offre allo studente le conoscenze necessarie per diventare un esperto nel campo dell'istruzione e della ricerca incentrata sui videogiochi, in modo che possa crescere professionalmente in questo campo in costante evoluzione.





“

*Questo Corso Universitario ti trasformerà in un grande ricercatore nel campo dei videogiochi”*



Da decenni, i prodotti audiovisivi stanno guadagnando popolarità al punto da diventare parte della cultura e dell'identità delle persone in tutto il mondo. Ogni giorno, milioni di persone guardano programmi televisivi, film, video su tutti i tipi di social network e piattaforme e ascoltano musica in *Streaming*. Ma il XXI secolo ha visto anche una forte affermazione dei videogiochi.

I videogiochi esistevano già da prima, ma negli ultimi 20 anni sono penetrati socialmente in tutti i settori. Persone di ogni età, provenienza e nazionalità giocano e utilizzano i *Gameplay* e gli streaming online.

Per questo motivo, i videogiochi rappresentano una grande opportunità quando si tratta di avviare una ricerca applicata all'educazione con l'obiettivo di utilizzarli in diversi metodi di insegnamento.

Il Corso Universitario in Ricerca ed Educazione nei Videogiochi fornisce allo studente tutti gli strumenti necessari per diventare un grande esperto del settore, in modo che possa intraprendere una carriera di ricerca nel campo dei videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Ricerca ed Educazione nei Videogiochi** 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 Ricerca nel campo dei Videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che raccolgono informazioni scientifiche e pratiche sui videogiochi
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Applica la ricerca ai videogiochi e trova le migliori soluzioni educative per il futuro"*

“

*I videogiochi sono il futuro dell'educazione. Specializzati in questa materia grazie a questo Corso Universitario”*

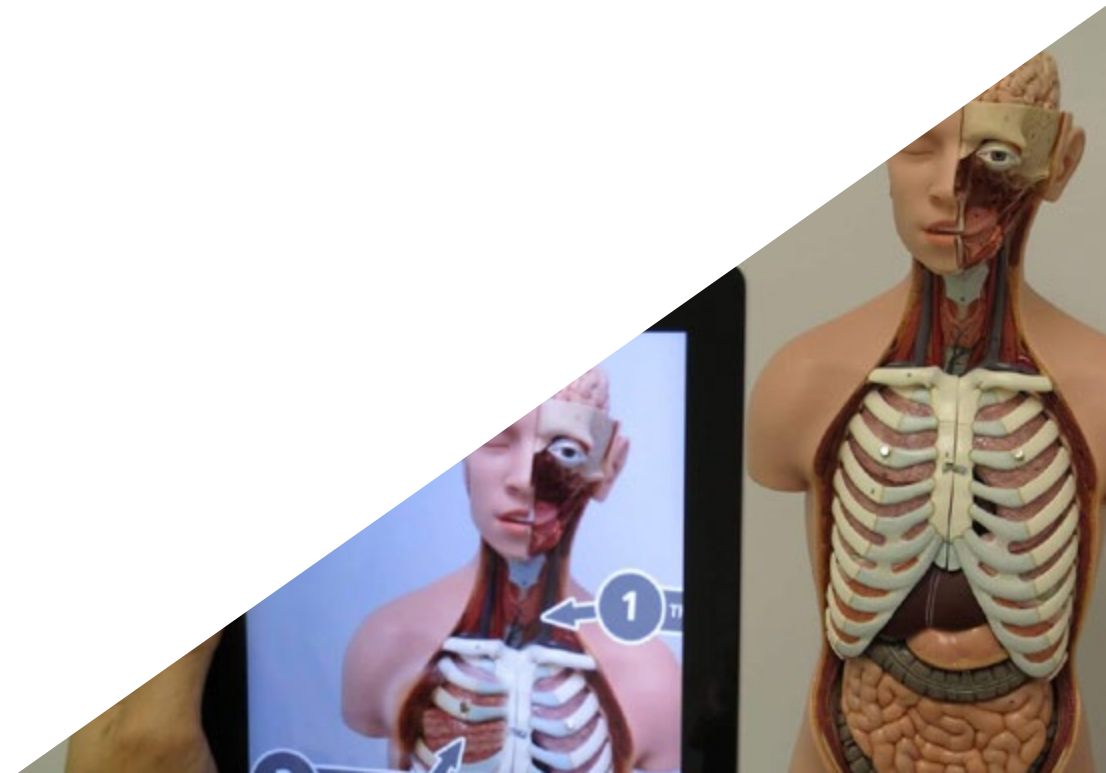
Il personale docente del programma è composto da rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie per intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*La ricerca sui videogiochi è un campo ricco di possibilità.*

*Sviluppa nuovi metodi educativi utilizzando i videogiochi grazie a questa specializzazione.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Ricerca ed Educazione nei Videogiochi è quello di offrire allo studente le migliori conoscenze e strumenti specialistici nella ricerca applicata all'educazione utilizzando i videogiochi come strumento didattico. Pertanto, nel corso di questa specializzazione verranno acquisite una serie di competenze che consentiranno allo studente di intraprendere immediatamente una carriera di ricerca in questo campo.







“

*Raggiungi tutti i tuoi obiettivi grazie a questo programma completo sulla ricerca nel campo dei videogiochi”*



## Obiettivi generali

- ◆ Imparare a fare ricerca rigorosa sui videogiochi
- ◆ Assimilare le principali applicazioni educative dei videogiochi
- ◆ Conoscere i giochi di simulazione
- ◆ Riuscire ad integrare i videogiochi all'interno di un processo educativo

“

*Questa specializzazione ti  
trasformerà in un grande  
ricercatore”*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Esaminare le caratteristiche principali dei serious games rappresentativi nei settori dell'educazione e della ricerca
- ◆ Comprendere come i videogiochi possono influenzare gli stati emotivi delle persone
- ◆ Ottenere la capacità di valutare i videogiochi in base ai suoi diversi approcci

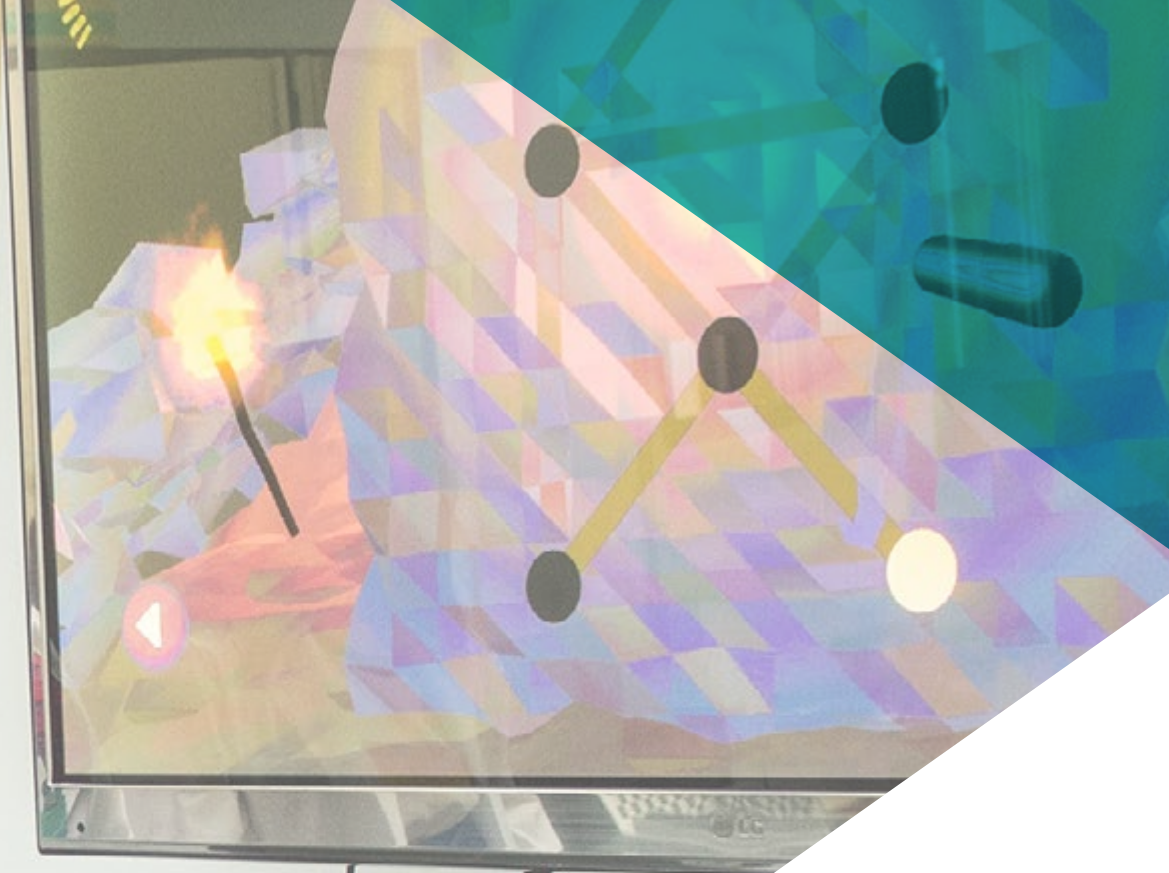


# 03

## Struttura e contenuti

Il Corso Universitario in Ricerca ed Educazione nei Videogiochi è stato progettato dai maggiori esperti di ricerca applicata all'educazione e offre allo studente i migliori contenuti del settore. Per questo motivo, chi desidera intraprendere una carriera di ricerca in questo settore dei videogiochi dovrebbe seguire questa specializzazione che, grazie alla profondità del suo programma e alla completezza del suo approccio didattico, garantirà il successo in questo campo professionale.





“

*I contenuti che stavi aspettando  
per avanzare nella tua carriera  
professionale”*



## Modulo 1. I videogiochi e la simulazione per la ricerca e l'educazione

- 1.1. Introduzione ai serious game
  - 1.1.1. Che cos'è un serious game?
  - 1.1.2. Caratteristiche
  - 1.1.3. Punti salienti
  - 1.1.4. Vantaggi dei serious game
- 1.2. Motivazione e obiettivi dei serious game
  - 1.2.1. Creazione dei serious game
  - 1.2.2. Motivazione dei serious game
  - 1.2.3. Obiettivi dei serious game
  - 1.2.4. Conclusioni
- 1.3. Giochi di simulazione
  - 1.3.1. Introduzione
  - 1.3.2. La simulazione-gioco
  - 1.3.3. I giochi e le TIC
  - 1.3.4. Giochi, simulazioni e management
- 1.4. Progettazione orientata alla specializzazione: gamification
  - 1.4.1. Modello di gamification
  - 1.4.2. Ricompense
  - 1.4.3. Incentivo
  - 1.4.4. La gamification applicata al lavoro
- 1.5. Come realizzare un'efficace gamification
  - 1.5.1. La teoria del divertimento
  - 1.5.2. Gamification e forza di volontà
  - 1.5.3. Gamification e nuove tecnologie
  - 1.5.4. Esempi celebri
- 1.6. Il processo di apprendimento: flusso di gioco e progresso
  - 1.6.1. Flusso di gioco
  - 1.6.2. Senso del progresso
  - 1.6.3. Feedback
  - 1.6.4. Grado di completamento







- 1.7. Il processo di apprendimento: valutazione basata sul gioco
  - 1.7.1. Kahoot!
  - 1.7.2. Metodologia
  - 1.7.3. Risultati
  - 1.7.4. Conclusioni
- 1.8. Campi di studio: applicazioni educative
  - 1.8.1. Caso di studio: applicazione delle tecniche di gamification in classe
  - 1.8.2. Fase 1: analisi degli utenti e del contesto
  - 1.8.3. Fase 2: definizione degli obiettivi di apprendimento
  - 1.8.4. Fase 3: progettazione dell'esperienza
  - 1.8.5. Fase 4: identificazione delle risorse
  - 1.8.6. Fase 5: applicazione degli elementi di gamification
- 1.9. Campi di studio: simulazione e padronanza delle competenze
  - 1.9.1. Gamification, simulatori e orientamento all'imprenditorialità
  - 1.9.2. Campioni
  - 1.9.3. Raccolta di dati
  - 1.9.4. Analisi di dati e di risultati
  - 1.9.5. Conclusioni
- 1.10. Campi di studio: strumenti di terapia (casi reali)
  - 1.10.1. Gamification terapeutica: obiettivi principali
  - 1.10.2. Terapie in Realtà Virtuale
  - 1.10.3. Terapie con periferiche adattate
  - 1.10.4. Conclusioni



*Si tratta del programma più completo e approfondito sulla ricerca nei videogiochi applicata all'educazione"*

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.



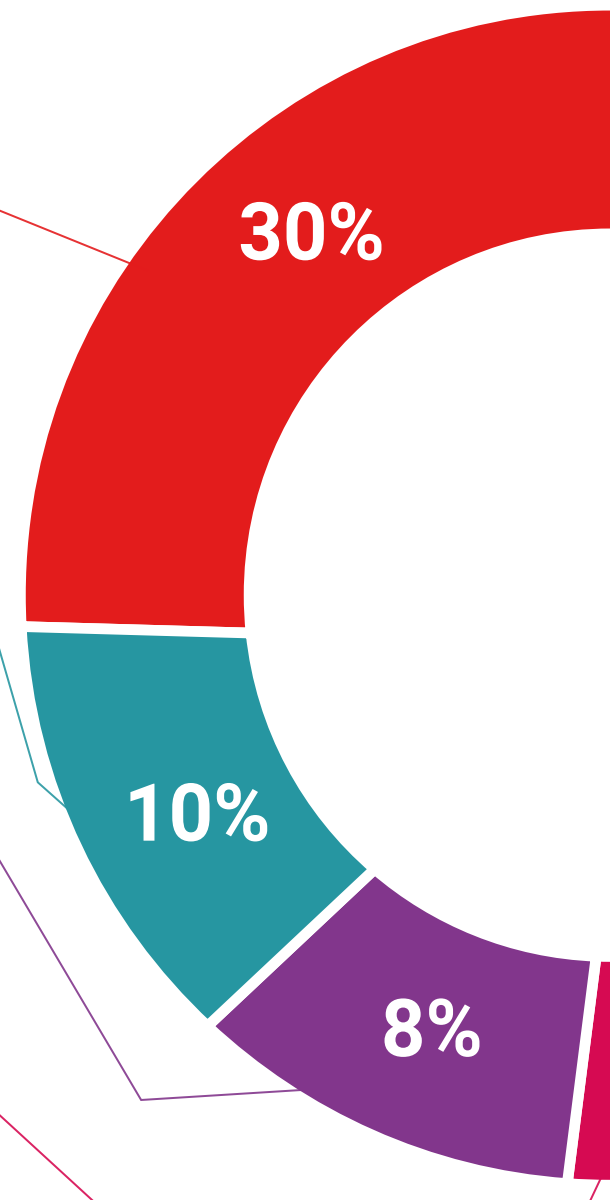
#### Pratiche di competenze e competenze

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 Ricerca ed Educazione nei Videogiochi 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 Ricerca ed Educazione nei Videogiochi** 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 Ricerca ed Educazione nei Videogiochi**

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 inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Ricerca ed Educazione  
nei Videogiochi

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

# Corso Universitario

## Ricerca ed Educazione nei Videogiochi

