

Master Privato

Gamification nei Videogiochi





Master Privato Gamification nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/master/master-gamification-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 28

06

Titolo

pag. 36

01

Presentazione

L'industria dei videogiochi ha acquisito milioni e milioni di nuovi consumatori, che cercano un'esperienza unica e memorabile. La comprensione del profilo di questi utenti è essenziale per lo sviluppo di nuovi prodotti. In questo senso, per fidelizzare i giocatori e raggiungere gli obiettivi desiderati in ogni progetto, è necessario specializzarsi. In questo programma lo studente otterrà tutte le conoscenze necessarie sulla Gamification nei Videogiochi da una prospettiva di business integrale, al fine di diventare un professionista del design altamente specializzato.





“

Al termine di questo programma sarai in grado di portare a termine con successo la Gamification di un Videogioco"

Il design di un buon videogioco implica il coinvolgimento di diversi professionisti ed elementi da considerare. Essere un professionista integro, capace di sviluppare progetti di successo, è ciò che si desidera sia in ambito aziendale che individuale. Una conoscenza approfondita dell'area della gamification e delle problematiche esistenti nel suo sviluppo ed espansione, permette di creare videogiochi attraenti per il pubblico di riferimento, conoscendo le loro motivazioni, i loro comportamenti e le loro esigenze.

A questo proposito risalta la qualità didattica di questo Master Privato in Gamification nei Videogiochi, in quanto il professionista padroneggerà sia la parte tecnica essenziale per il suo sviluppo sia i fondamenti di base di una corretta pratica. Sarà possibile conoscere la psicologia per comprendere l'esperienza dell'utente. L'uso di strumenti e tecniche per generare idee creative, in un mondo in cui tutto sembra essere già stato fatto, e ottenere le chiavi per affrontare questo settore quando si ha l'opportunità di presentare un prototipo al mercato.

Una specializzazione che fa la differenza nell'esperienza professionale dello studente, che può adattarla alla sua agenda con organizzazione e poco sforzo, poiché la distribuzione dei contenuti è pensata per offrire comfort e agilità in tutti i processi. Grazie alla metodologia implementata da TECH Università Tecnologica, che beneficia di una visione moderna e dell'utilizzo dei sistemi più avanzati.

La possibilità per il professionista di scegliere dove, come e quando studiare contraddistingue TECH, che si sviluppa al 100% online. È possibile accedere ai contenuti da qualsiasi tipo di dispositivo dotato di connessione a internet, con la possibilità di scaricare tutto il materiale didattico per la consultazione. Gli studenti avranno a disposizione insegnanti professionisti che li accompagneranno nel processo di apprendimento durante i 12 mesi di studio.

Questo **Master Privato in Gamification nei Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ L'elaborazione di casi di studio presentati da esperti in sviluppo di videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratiche forniscono informazioni pratiche su quelle discipline che sono essenziali per l'esercizio professionale
- ◆ Esercizi pratici in cui il processo di autovalutazione può essere utilizzato per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Forum di discussione, chat, sale riunioni e comunità di esperti
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo, fisso o portatile, con una connessione internet



Imparerai a raccontare storie e a scrivere sceneggiature per la gamification e sarai in grado di generare idee innovative per i tuoi videogiochi”

“

Grazie a questo Master Privato capirai l'importanza della psicologia nel processo di sviluppo di un videogioco memorabile”

Il programma comprende, nel suo personale docente, prestigiosi professionisti che apportano la propria esperienza, così come specialisti riconosciuti e appartenenti a società scientifiche di riferimento.

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. A tal fine, lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

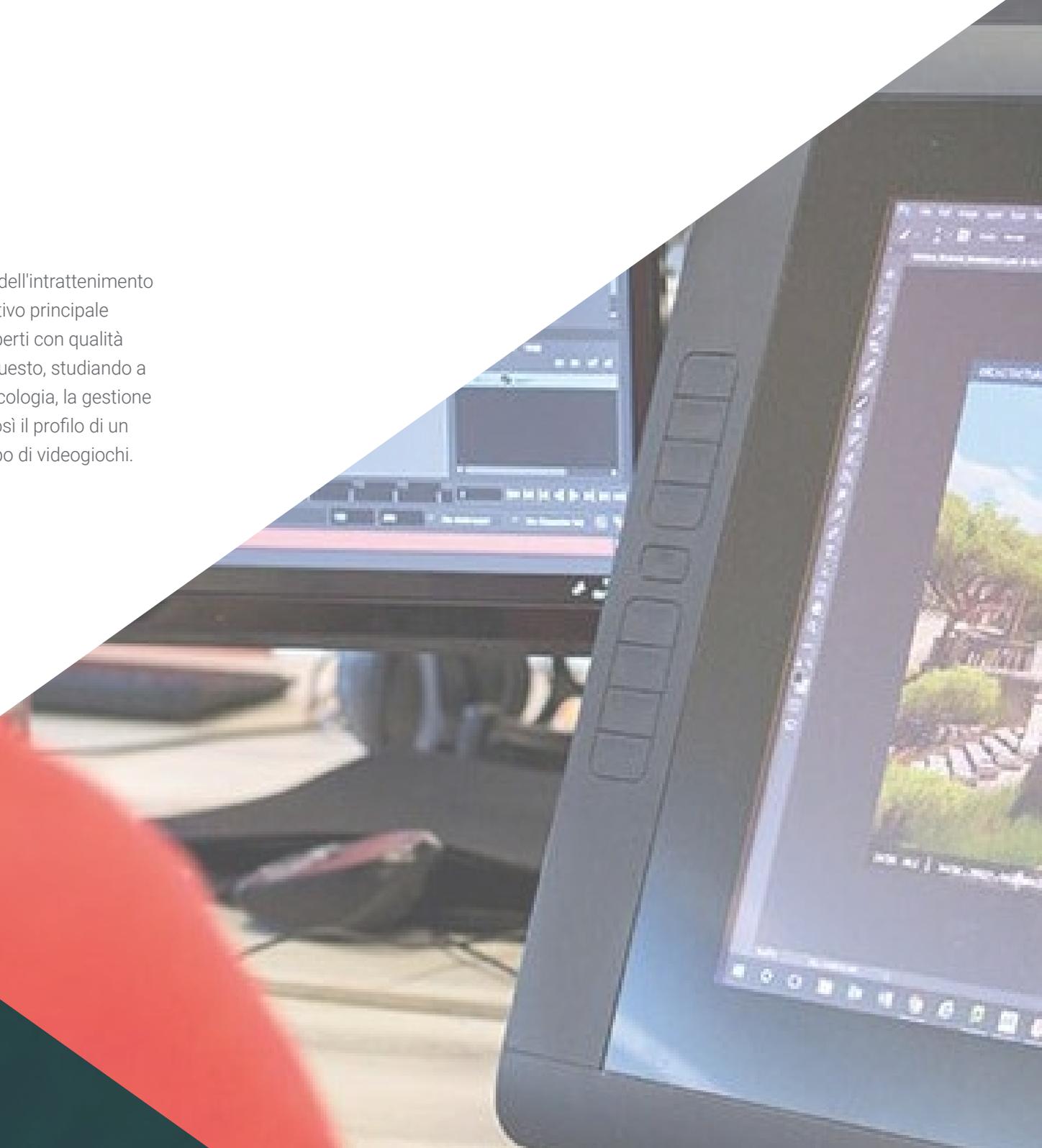
Progettare videogiochi di tendenza è possibile solo applicando la Gamification.

Hai la volontà di raggiungere un futuro migliore. TECH lo rende possibile. Studia in un ambiente di qualità, 100% online e sicuro.



02 Obiettivi

Considerata l'importanza attuale della tecnologia, l'aumento dell'intrattenimento digitale e l'evoluzione del comportamento degli utenti, l'obiettivo principale di questo programma è quello di preparare professionisti esperti con qualità differenzianti all'interno dell'industria dei videogiochi. Tutto questo, studiando a fondo la Gamification e altre materie necessarie come la psicologia, la gestione efficace dei modelli di business e le vendite. Completando così il profilo di un professionista di successo integrale, nell'ambito dello sviluppo di videogiochi.





“

*Diventa un professionista completo
e di successo nell'industria della
Gamification di Videogiochi”*



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo il campo della gamification, il suo sviluppo e la sua espansione
- ◆ Analizzare tutte le variabili dei videogiochi e del loro settore
- ◆ Professionalizzare le basi teoriche della gamification applicate a ciascun campo di specializzazione
- ◆ Raggiungere l'autonomia nello sviluppo dei videogiochi e delle loro specializzazioni
- ◆ Conoscere la costruzione, l'applicazione e le caratteristiche dei giochi da tavolo per la loro trasposizione a prodotti gamificati
- ◆ Studiare il comportamento dei giocatori e il loro livello di soddisfazione all'interno di un prodotto realizzato
- ◆ Migliorare le conoscenze di design per creare videogiochi attraenti e di facile accesso
- ◆ Gestire i processi di documentazione specializzata
- ◆ Esplorare il funzionamento del mondo degli affari e delle vendite



Scopri altri modelli di gamification attraverso casi di studio come Speed Camer e Amazon Pain Squad, e molti altri"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Gamification

- ◆ Acquisire una conoscenza approfondita del linguaggio di sviluppo della gamification dei giochi
- ◆ Analizzare l'evoluzione della gamification e dei suoi concorrenti
- ◆ Risolvere i problemi di sviluppo professionale della gamification
- ◆ Acquisire le competenze necessarie in gamification utili allo sviluppatore professionista

Modulo 2. La gamification applicata ai videogiochi

- ◆ Acquisire una conoscenza approfondita delle motivazioni dei giocatori
- ◆ Analizzare le esperienze degli utenti per migliorare la fruizione del prodotto
- ◆ Approfondire gli obiettivi del design del gioco
- ◆ Comprendere in dettaglio in che contesti funziona la gamification dei giochi

Modulo 3. Come applicare la gamification

- ◆ Differenziare in modo professionale i prodotti interattivi e i loro supporti
- ◆ Interiorizzare la missione, la visione e i valori dello sviluppo e della progettazione di videogiochi
- ◆ Creare un design coerente secondo le basi teoriche del design dei giochi da tavolo
- ◆ Analisi dei tipi di prodotto
- ◆ Approfondire i diversi ruoli professionali nell'industria dei videogiochi

Modulo 4. Game design e Gamification

- ◆ Padroneggiare gli strumenti e i fondamenti dello sviluppo di videogiochi
- ◆ Analizzare i generi e i tipi di giochi disponibili sul mercato
- ◆ Applicare con successo il modello MDA nella gamification
- ◆ Implementare i premi di gioco per la differenziazione del mercato
- ◆ Interpretare il design dei livelli e del mondo per ottimizzare l'esperienza del giocatore
- ◆ Bilanciare gli aspetti economici del gioco per una corretta progressione nel gioco

Modulo 5. Documentazione sui videogiochi

- ◆ Applicare in modo professionale i pilastri del design dei videogiochi nell'ambito dei sistemi di personaggi, telecamere e controlli
- ◆ Interpretare la documentazione specializzata del settore dei videogiochi
- ◆ Documentare le informazioni relative al game design in modo ordinato e utile
- ◆ Padroneggiare le strategie di comunicazione per un lavoro di squadra efficiente

Modulo 6. Psicologia del giocatore

- ◆ Analizzare il comportamento dei giocatori per ottimizzare i prodotti
- ◆ Scoprire i fattori che determinano il comportamento dell'utente all'interno dell'ambiente interattivo
- ◆ Comprendere le esigenze e le motivazioni della psicologia di un giocatore per riformarle all'interno del design del gioco
- ◆ Approfondire le varie tipologie di giocatori secondo gli esperti





Modulo 7. Esperienza dell'utente per la gamification

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

Modulo 8. Narrazione e scripting per la gamification

- ◆ Utilizzare metodi e strumenti che facilitino la generazione di idee per una narrazione di successo
- ◆ Creare mondi e personaggi credibili per la mente umana in un contesto immaginario
- ◆ Applicare le strutture narrative classiche per la costruzione di una storia completa
- ◆ Sviluppare una struttura cardine in nuovi prodotti videoludici

Modulo 9. Modelli di business e vendita di videogiochi

- ◆ Conoscere i modelli di business dell'industria e i suoi personaggi
- ◆ Analizzare l'importanza del branding e la sua corretta applicazione
- ◆ Approfondire le modalità di finanziamento per lo sviluppo di nuovi prodotti
- ◆ Identificare il prototipo giusto per ogni tipo di prodotto
- ◆ Capire le principali strategie di vendita di un prototipo

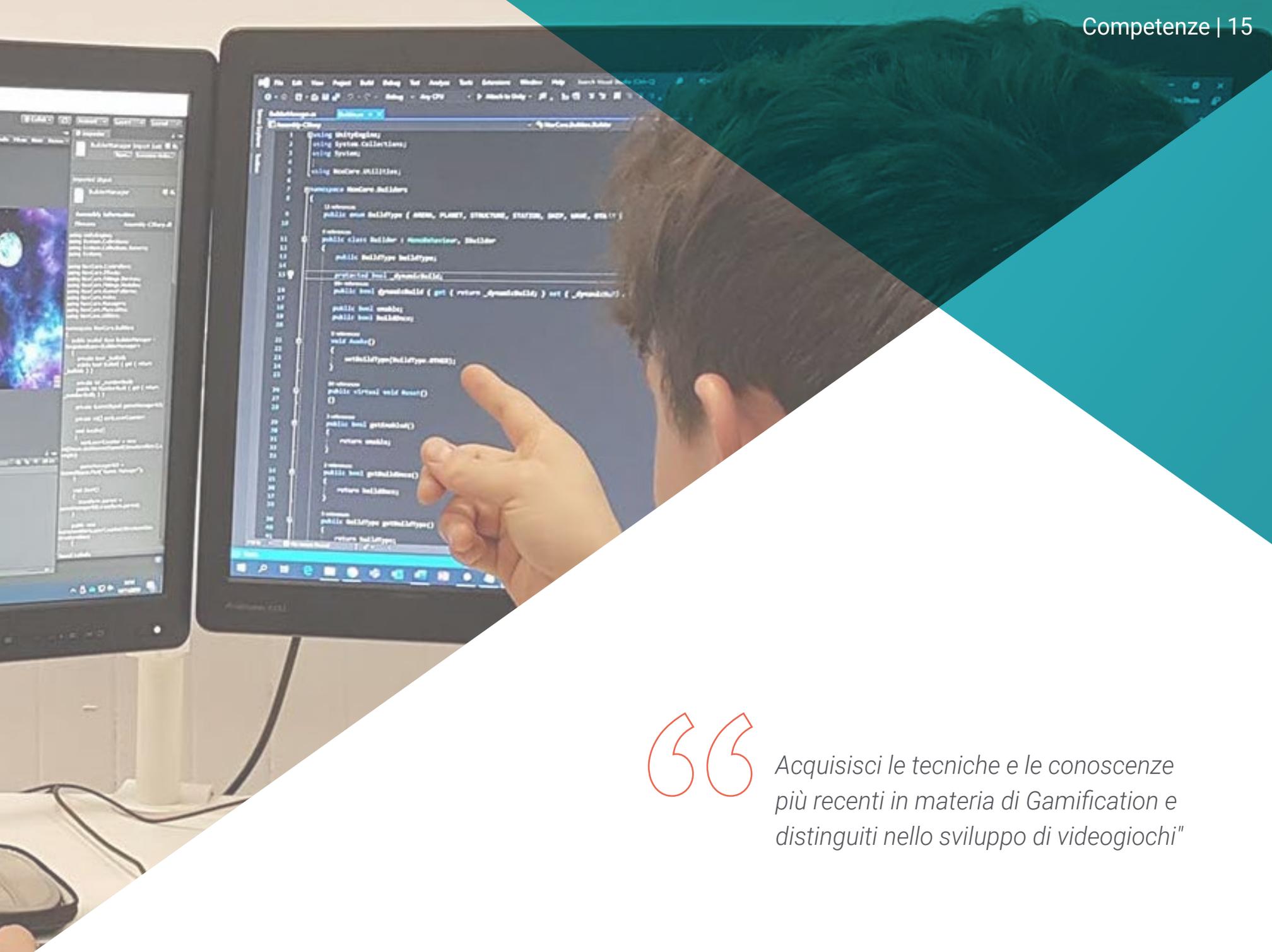
Modulo 10. Design della gamification e altri modelli

- ◆ Sviluppare perfettamente il processo di design nel campo della gamification
- ◆ Elaborare di nuove storie di successo a partire da prodotti e prassi già famose
- ◆ Applicare metriche e analisi a favore dello sviluppo di un prodotto lanciato
- ◆ Conoscere diversi modelli e storie di successo per definire i propri obiettivi
- ◆ Completare con successo lo sviluppo di un prodotto di gamification

03 Competenze

L'industria dei videogiochi e dell'intrattenimento digitale, a causa della sua costante crescita ed evoluzione, dipende da personale qualificato per il suo sviluppo. Il professionista deve essere in grado di stabilire soluzioni efficienti e presentare idee innovative per le esigenze del settore e persino di proporre di nuove, non solo a livello teorico, ma anche pratico. Questo programma contiene tutto ciò che serve per specializzarti in Gamification nei Videogiochi e per diventare un professionista del design altamente specializzato.





“

Acquisisci le tecniche e le conoscenze più recenti in materia di Gamification e distinguiti nello sviluppo di videogiochi"

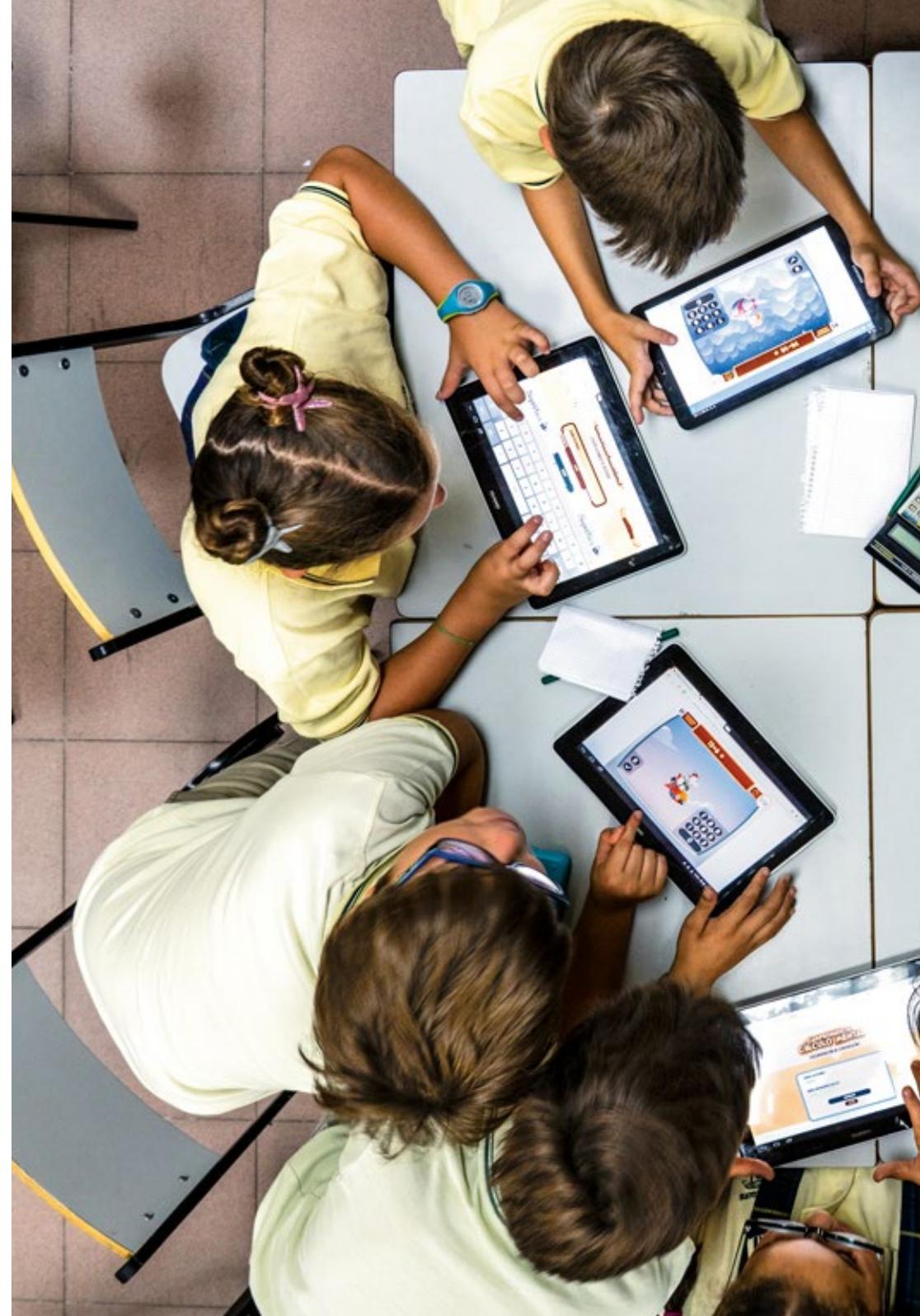


Competenze generali

- ◆ Sviluppare la gamification di un videogioco in modo professionale
- ◆ Risolvere autonomamente i problemi più comuni
- ◆ Gestire i processi di documentazione specializzata
- ◆ Adattarsi a diversi tipi di modelli e ambienti nell'ambito della gamification
- ◆ Applicare la psicologia nello sviluppo dei tuoi prodotti
- ◆ Applicare strategie di comunicazione di alto livello
- ◆ Creare contesti narrativi adatti ad ogni esigenza

“

*Diventa un professionista
e acquisisci competenze
sempre più richieste dal
mercato”*





Competenze specifiche

- ◆ Studiare il contesto attuale della gamification
- ◆ Comprendere le diverse problematiche della gamification
- ◆ Studiare casi reali di videogiochi di successo
- ◆ Analizzare gli scopi della gamification
- ◆ Comprendere l'origine dei giochi da tavolo e le loro meccaniche
- ◆ Aggiungere l'interazione come elemento importante nello sviluppo del gioco
- ◆ Capire la psicologia del giocatore
- ◆ Applicare correttamente le interfacce
- ◆ Creare contesti narrativi che si adattino all'obiettivo del prodotto
- ◆ Conoscere i modelli di business e di vendita dell'industria videoludica

04

Struttura e contenuti

Seguendo i parametri di qualità del sistema di studi di TECH e avvalendosi della metodologia più innovativa, questa qualifica si distingue per la sua struttura e lo sviluppo dei contenuti. Il modo in cui è stata progettata renderà più agile l'esperienza dello studente. Presenta 10 moduli all'interno dei quali vengono sviluppati argomenti specifici che consentono la migliore organizzazione e comprensione in un periodo massimo di 12 mesi. All'interno di un campus virtuale, con la possibilità di scaricare il materiale da consultare quando lo studente lo voglia.





“

Disporrai di una varietà di formati, sia teorici che pratici, per facilitare l'esperienza di studio"

Modulo 1. Gamification

- 1.1. La ludicizzazione
 - 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 y 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. Mancanza di 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 narrazione
 - 1.9.1. Videogiochi
 - 1.9.2. Giochi da tavolo
 - 1.9.3. Narrativa
- 1.10. Usabilità, psicologia e business
 - 1.10.1. Usabilità
 - 1.10.2. Psicologia
 - 1.10.3. Business

Modulo 2. La gamification applicata ai videogiochi

- 2.1. Gamification nei videogiochi
 - 2.1.1. Obiettivi
 - 2.1.2. Valutazione
 - 2.1.3. Pratiche
- 2.2. La motivazione nei videogiochi
 - 2.2.1. Intrinseca
 - 2.2.2. Estrinseca
 - 2.2.3. Contrapposizione
- 2.3. Promozione della gamification
 - 2.3.1. Identità
 - 2.3.2. L'indipendenza
 - 2.3.3. Comunità
- 2.4. Errori e competenze
 - 2.4.1. Errori
 - 2.4.2. Competenze
 - 2.4.3. Analisi
- 2.5. *Maple*: motivazione
 - 2.5.1. Compagnia
 - 2.5.2. Potere
 - 2.5.3. Collaborazione
- 2.6. *Maple*: consapevolezza
 - 2.6.1. Etica e morale
 - 2.6.2. Salute fisica e mentale
 - 2.6.3. *Newsgames*

- 2.7. *Maple*: realtà
 - 2.7.1. Competenze
 - 2.7.2. Psicologia
 - 2.7.3. Difficoltà
- 2.8. *Maple*: persuasione
 - 2.8.1. *Product placement*
 - 2.8.2. *Advergaming*
 - 2.8.3. Ideologie e stereotipi
- 2.9. *Maple*: apprendimento
 - 2.9.1. Vita quotidiana
 - 2.9.2. Il contesto imprenditoriale
 - 2.9.3. Competenze trasversali
- 2.10. *Maple*: valutazione
 - 2.10.1. Trattamenti
 - 2.10.2. Istruzione
 - 2.10.3. Vantaggi personali

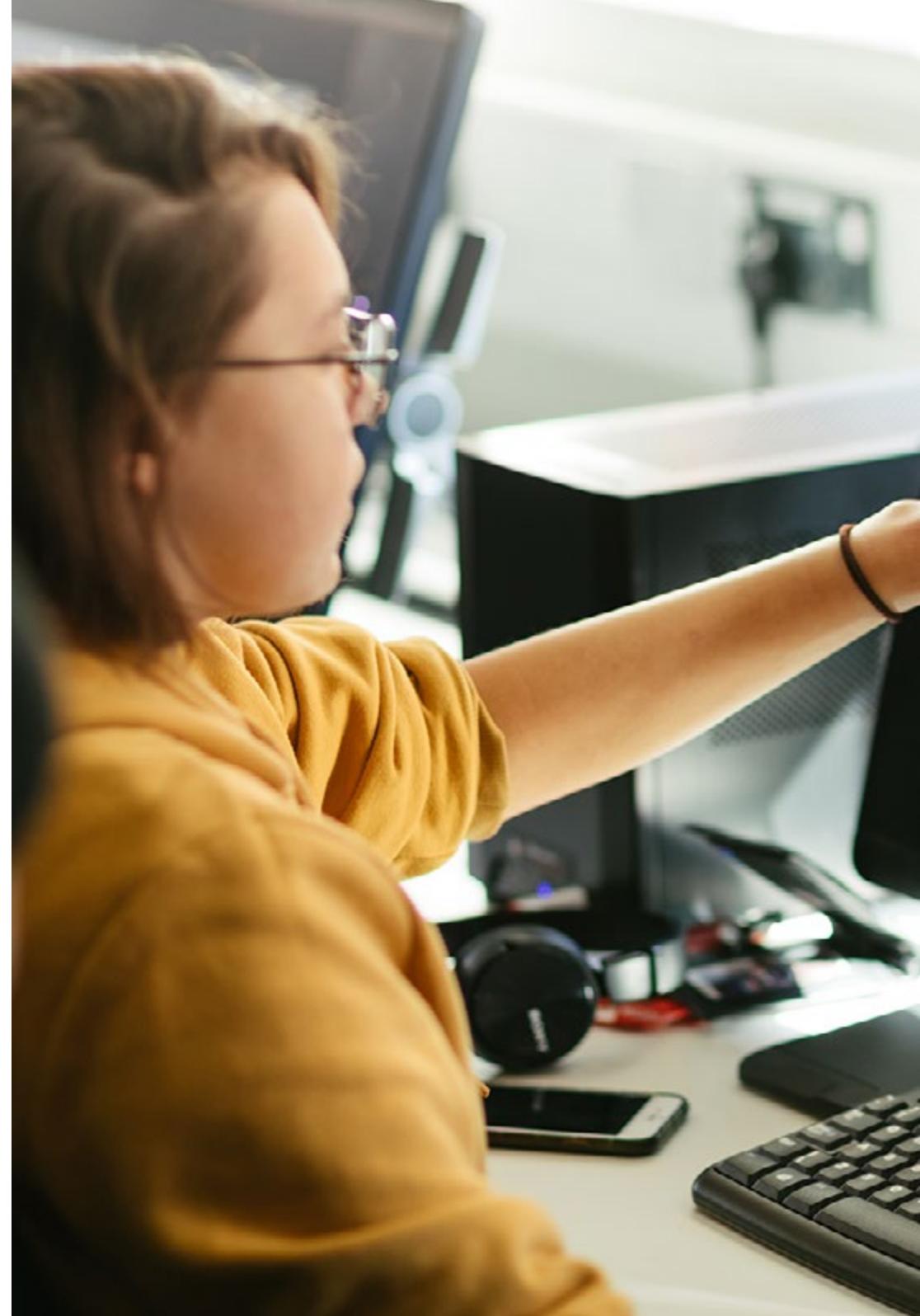
Modulo 3. Come applicare la gamification

- 3.1. Come applicare la gamification
 - 3.1.1. Gioco
 - 3.1.2. Videogioco
 - 3.1.3. Design
- 3.2. Profili coinvolti
 - 3.2.1. Programmatore
 - 3.2.2. Artista
 - 3.2.3. Designer
- 3.3. Produzione e QA
 - 3.3.1. Produttore
 - 3.3.2. QA
 - 3.3.3. Sceneggiatore

- 3.4. Altri ruoli
 - 3.4.1. Compositore
 - 3.4.2. Ruoli specialistici
 - 3.4.3. Intermediari
- 3.5. Missione
 - 3.5.1. Il ruolo del designer
 - 3.5.2. Conoscenze preziose
 - 3.5.3. Sviluppo in solitaria
- 3.6. Visione
 - 3.6.1. Possibilità
 - 3.6.2. Ambizione
 - 3.6.3. A posteriori
- 3.7. Valori della gamification
 - 3.7.1. *Constraint*
 - 3.7.2. Pianificazione
 - 3.7.3. *Target*
- 3.8. Specializzazioni
 - 3.8.1. Meta
 - 3.8.2. Nicchia
 - 3.8.3. Guerra ai cloni
- 3.9. Prototipazione
 - 3.9.1. Prototipazione su carta
 - 3.9.2. Dal gioco al videogioco
 - 3.9.3. Giochi da tavolo
- 3.10. Struttura
 - 3.10.1. Struttura ed elementi
 - 3.10.2. Brainstorming
 - 3.10.3. Le cinque domande

Modulo 4. *Game design* e Gamification

- 4.1. *Gameplay*
 - 4.1.1. *Gameplay*
 - 4.1.2. Regole
 - 4.1.3. *Setting*
- 4.2. Immersione
 - 4.2.1. Coerenza
 - 4.2.2. Sospensione dell'incredulità
 - 4.2.3. Dimensioni
- 4.3. Strumenti e tecniche
 - 4.3.1. Prove e correzioni
 - 4.3.2. Esperienza
 - 4.3.3. *MDA framework*
- 4.4. Modello MDA
 - 4.4.1. Meccanismi
 - 4.4.2. Dinamiche
 - 4.4.3. Estetica
- 4.5. Elementi di design
 - 4.5.1. Generi
 - 4.5.2. Modalità di gioco
 - 4.5.3. Dinamica di base
- 4.6. Tipi di oggetti
 - 4.6.1. A breve termine
 - 4.6.2. A medio termine
 - 4.6.3. A lungo termine
- 4.7. Premi: gamification
 - 4.7.1. Struttura ludica
 - 4.7.2. Sfide
 - 4.7.3. Progresso
- 4.8. Ricompense: storie
 - 4.8.1. Storie
 - 4.8.2. Segreti
 - 4.8.3. Sistema





- 4.9. Design dei livelli
 - 4.9.1. *Paper design*
 - 4.9.2. Curva di difficoltà
 - 4.9.3. Teoría del *flow*
- 4.10. Economia
 - 4.10.1. Elementi
 - 4.10.2. Funzioni
 - 4.10.3. Regolazione

Modulo 5. Documentazione sui videogiochi

- 5.1. Le tre C
 - 5.1.1. Personaggio (*Character*)
 - 5.1.2. Fotocamera
 - 5.1.3. Controllo
- 5.2. Personaggio
 - 5.2.1. Fisiologia
 - 5.2.2. Personalità
 - 5.2.3. Meccanismi
- 5.3. Telecamera
 - 5.3.1. Punti di vista
 - 5.3.2. Controllo della telecamera
 - 5.3.3. Guide alla telecamera
- 5.4. Controllo
 - 5.4.1. Ergonomia del controllo
 - 5.4.2. Legato al personaggio
 - 5.4.3. Legato alla telecamera
- 5.5. Documentazione generale
 - 5.5.1. *Game Concept*
 - 5.5.2. *Game Treatment*
 - 5.5.3. *Game Document Design*
- 5.6. Documenti specifici
 - 5.6.1. Design
 - 5.6.2. Ingegneria
 - 5.6.3. Redazione

- 5.7. *Game Document Design*
 - 5.7.1. Documentazione
 - 5.7.2. Comunicazione
 - 5.7.3. Regole generali
- 5.8. GDD: *one page*
 - 5.8.1. Utilità
 - 5.8.2. Struttura
 - 5.8.3. Design
- 5.9. GDD: *ten pages*
 - 5.9.1. Utilità
 - 5.9.2. Struttura
 - 5.9.3. Design
- 5.10. Strumenti di documentazione
 - 5.10.1. La regola del tre
 - 5.10.2. Progressione del gioco
 - 5.10.3. Tabellone della vittoria

Modulo 6. Psicologia del giocatore

- 6.1. La sociologia nei videogiochi
 - 6.1.1. Individuo
 - 6.1.2. Comunità
 - 6.1.3. Società
- 6.2. Psicologia nei videogiochi
 - 6.2.1. Cognitiva
 - 6.2.2. Affettiva
 - 6.2.3. Comportamento
- 6.3. Esigenze di intrattenimento
 - 6.3.1. Intrattenimento
 - 6.3.2. Divertimento
 - 6.3.3. Motivazione

- 6.4. Sentimenti
 - 6.4.1. Desiderio
 - 6.4.2. Potere
 - 6.4.3. Necessità
- 6.5. La piramide di Maslow
 - 6.5.1. Sopravvivenza
 - 6.5.2. Esistenza
 - 6.5.3. Valutazione
- 6.6. Design comportamentale
 - 6.6.1. Psicologia comportamentale
 - 6.6.2. Condizionamento classico
 - 6.6.3. Condizionamento operativo
- 6.7. Programma di rinforzo
 - 6.7.1. Istinto
 - 6.7.2. Metodologia
 - 6.7.3. Intervalli
- 6.8. Mappa delle ricompense
 - 6.8.1. Ricompense
 - 6.8.2. Pause
 - 6.8.3. Compensatori
- 6.9. Contrasti
 - 6.9.1. Estinzione
 - 6.9.2. Livellamento
 - 6.9.3. Evitamento
- 6.10. Giocatori
 - 6.10.1. Bartle
 - 6.10.2. Ami Jo Kim
 - 6.10.3. Marczewski

Modulo 7. Esperienza dell'utente per la gamification

- 7.1. Interfaccia nei videogiochi
 - 7.1.1. Guida al design utilizzabile
 - 7.1.2. UI: nella storia del gioco
 - 7.1.3. UI: nel mondo di gioco
- 7.2. Flusso dello schermo
 - 7.2.1. Aspetto estetico
 - 7.2.2. Aspetto funzionale
 - 7.2.3. Interazioni
- 7.3. Visione percettiva
 - 7.3.1. Considerazioni
 - 7.3.2. Leggi della Gestalt
 - 7.3.3. Combinazione
- 7.4. Usabilità: efficienza ed efficacia
 - 7.4.1. Efficienza
 - 7.4.2. Efficacia
 - 7.4.3. Soddisfazione
- 7.5. Usabilità: percezione e intuizione
 - 7.5.1. Percezione
 - 7.5.2. Intuizione
 - 7.5.3. Ritenzione
- 7.6. Giocabilità
 - 7.6.1. Intrinseca
 - 7.6.2. Meccanica
 - 7.6.3. Artistica
- 7.7. Giocabilità interattiva
 - 7.7.1. Interattiva
 - 7.7.2. Intrapersonale
 - 7.7.3. Interpersonale
- 7.8. UI: coerenza
 - 7.8.1. Consistenza
 - 7.8.2. Facilità d'uso
 - 7.8.3. Controllo utente

- 7.9. UI: posizionamento
 - 7.9.1. Posizionamento
 - 7.9.2. Organizzazione visiva
 - 7.9.3. Equilibrio e peso
- 7.10. UI: punti di attenzione
 - 7.10.1. Punto di messa a fuoco
 - 7.10.2. Movimento dell'occhio
 - 7.10.3. Colori

Modulo 8. Narrazione e scripting per la gamification

- 8.1. Idee per i videogiochi
 - 8.1.1. Regole
 - 8.1.2. Blocchi
 - 8.1.3. Divertimento
- 8.2. Triangolo della rarità
 - 8.2.1. Personaggio
 - 8.2.2. Mondo
 - 8.2.3. Attività
- 8.3. Personaggi
 - 8.3.1. Tipi
 - 8.3.2. Secondari
 - 8.3.3. Gli archetipi junghiani
- 8.4. Mondi
 - 8.4.1. Il mondo come personaggio
 - 8.4.2. Mappe
 - 8.4.3. Linea storica
- 8.5. Narrative
 - 8.5.1. Narrazione e racconto
 - 8.5.2. Punti di vista
 - 8.5.3. Voci e dialogo
- 8.6. Tempi
 - 8.6.1. Analessi
 - 8.6.2. Prolessi
 - 8.6.3. Paralissi

- 8.7. Struttura classica
 - 8.7.1. Struttura
 - 8.7.2. Punto di svolta
 - 8.7.3. La playlist
- 8.8. Il viaggio dell'eroe: struttura
 - 8.8.1. Partenza
 - 8.8.2. Inizio
 - 8.8.3. Ritorno
- 8.9. Il viaggio dell'eroe: strumenti
 - 8.9.1. Arco del personaggio
 - 8.9.2. Monomito
 - 8.9.3. Strumenti
- 8.10. Sceneggiatura non lineare

Modulo 9. Modelli di business e vendita di videogiochi

- 9.1. Comunicazione
 - 9.1.1. Sviluppatori
 - 9.1.2. Imprese
 - 9.1.3. *Publishers*
- 9.2. Promozione
 - 9.2.1. *Crowdfunding*
 - 9.2.2. Eventi
 - 9.2.3. Incubatori
- 9.3. Investitori
 - 9.3.1. Venture Capital
 - 9.3.2. *Seed money*
 - 9.3.3. *Angel investor*
- 9.4. Branding: identificazione
 - 9.4.1. Logotipo
 - 9.4.2. Concept art
 - 9.4.3. Biglietti da visita

- 9.5. Branding: mostra
 - 9.5.1. Presenza sul web
 - 9.5.2. *Merchandising*
 - 9.5.3. *Presskit*
- 9.6. Marketing
 - 9.6.1. Proprio
 - 9.6.2. Delegato
 - 9.6.3. Pubblico
- 9.7. Argomentazioni di vendita
 - 9.7.1. Numeri
 - 9.7.2. Statistiche
 - 9.7.3. USP
- 9.8. Prototipi: meccanica
 - 9.8.1. Meccanica
 - 9.8.2. Estetica
 - 9.8.3. Tecnologia
- 9.9. Altri prototipi
 - 9.9.1. Emergente
 - 9.9.2. Verticale
 - 9.9.3. Orizzontale
- 9.10. *Pitch*
 - 9.10.1. Struttura
 - 9.10.2. Vendite
 - 9.10.3. Stampa

Modulo 10. Design della gamification e altri modelli

- 10.1. Strumenti
 - 10.1.1. Analisi
 - 10.1.2. Metriche
 - 10.1.3. Attori
- 10.2. Ggdd
 - 10.2.1. Obiettivo
 - 10.2.2. Comportamento
 - 10.2.3. Giocatori
- 10.3. La Ggdd: motivazioni e implicazioni
 - 10.3.1. Motivatori
 - 10.3.2. Implicazioni
 - 10.3.3. MDA
- 10.4. Ggdd: intrattenimento
 - 10.4.1. Divertimento
 - 10.4.2. Strumenti
 - 10.4.3. AAI
- 10.5. Caso di studio
 - 10.5.1. *Speed camera*
 - 10.5.2. *Amazon*
 - 10.5.3. *Pain squad*
- 10.6. Serious games
 - 10.6.1. Utilità
 - 10.6.2. Ostacoli
 - 10.6.3. Caso di studio
- 10.7. Giochi educativi
 - 10.7.1. Connessioni
 - 10.7.2. Viralizzazione
 - 10.7.3. Caso di studio

- 10.8. Giochi educativi
 - 10.8.1. Problema
 - 10.8.2. L'apprendimento come mezzo
 - 10.8.3. Caso di studio
- 10.9. Giochi pubblicitari
 - 10.9.1. Differenze
 - 10.9.2. Vantaggi
 - 10.9.3. Caso di studio
- 10.10. Giochi transmediali
 - 10.10.1. Inclusione
 - 10.10.2. Creazione
 - 10.10.3. Caso



Non perdere l'opportunità di evolvere nel tuo settore professionale. Iscriviti ora a questo Master Privato in Gamification nei Videogiochi"

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.



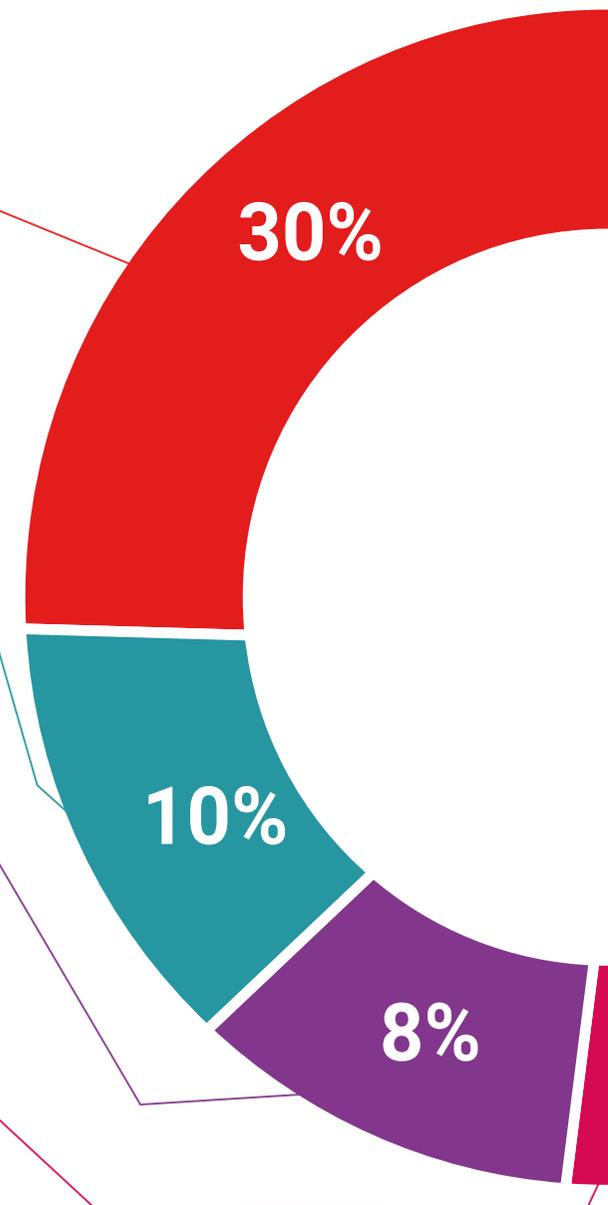
Pratiche di competenze e competenze

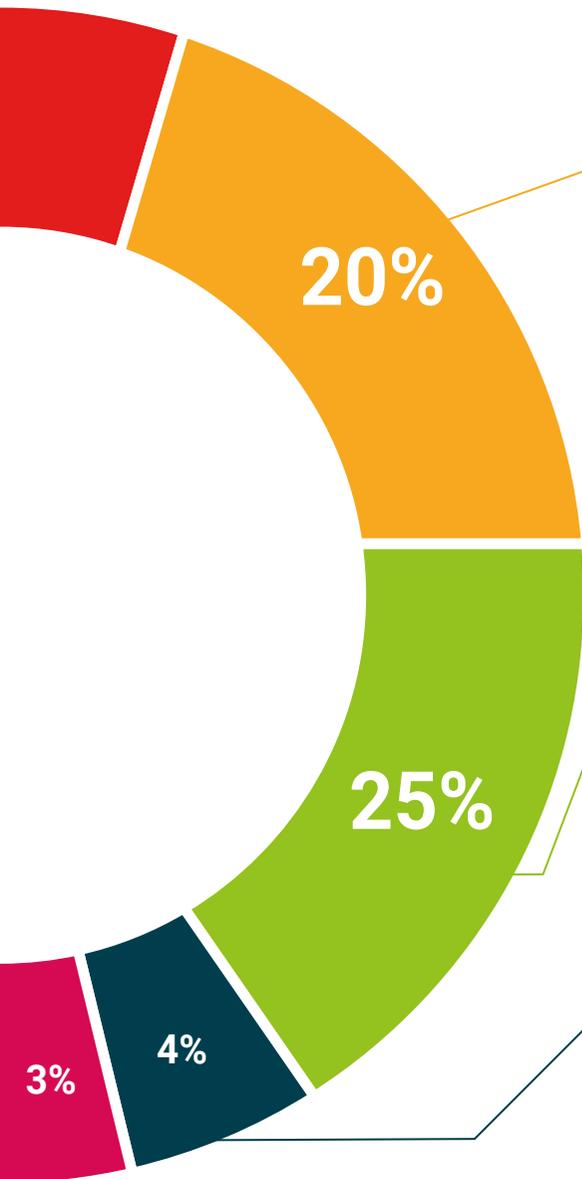
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



06 Titolo

Il Master Privato in Gamification nei Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Master Privato in Gamification 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 **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Privato in Gamification nei Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **1.500 O.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente
DIPLOMA
a
Dott./Dott.ssa _____ con documento d'identità n° _____
Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

MASTER PRIVATO
in
Gamification nei Videogiochi

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 1.500 ore,
con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal
Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Tere Guevara Navarro
Rettrice

Questo titolo deve essere sempre accompagnato da un titolo universitario rilasciato dall'autorità competente per l'esercizio della pratica professionale in ogni paese. codice unico TECH: AFWOR0235 techtitle.com/it/uk

Master Privato in Gamification nei Videogiochi

Tipo di insegnamento	Ore
Obbligatorio (OB)	1.500
Opzionale (OP)	0
Tirocinio Esterno (TE)	0
Tesi di Master (TM)	0
Totale 1.500	

Distribuzione generale del Programma			
Corso	Insegnamento	Ore	Codice
1°	Gamification	150	OB
1°	La gamification applicata ai videogiochi	150	OB
1°	Come applicare la gamification	150	OB
1°	Game design e Gamification	150	OB
1°	Documentazione sui videogiochi	150	OB
1°	Psicologia del giocatore	150	OB
1°	Esperienza dell'utente per la gamification	150	OB
1°	Narrazione e scripting per la gamification	150	OB
1°	Modelli di business e vendita di videogiochi	150	OB
1°	Design della gamification e altri modelli	150	OB

Tere Guevara Navarro
Tere Guevara Navarro
Rettrice

tech università tecnologica

*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

Master Privato
Gamification
nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Gamification nei Videogiochi

