

Esperto Universitario

Esperienza Utente e Psicologia
per la Gamification



Esperto Universitario Esperienza Utente e Psicologia per la Gamification

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

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

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

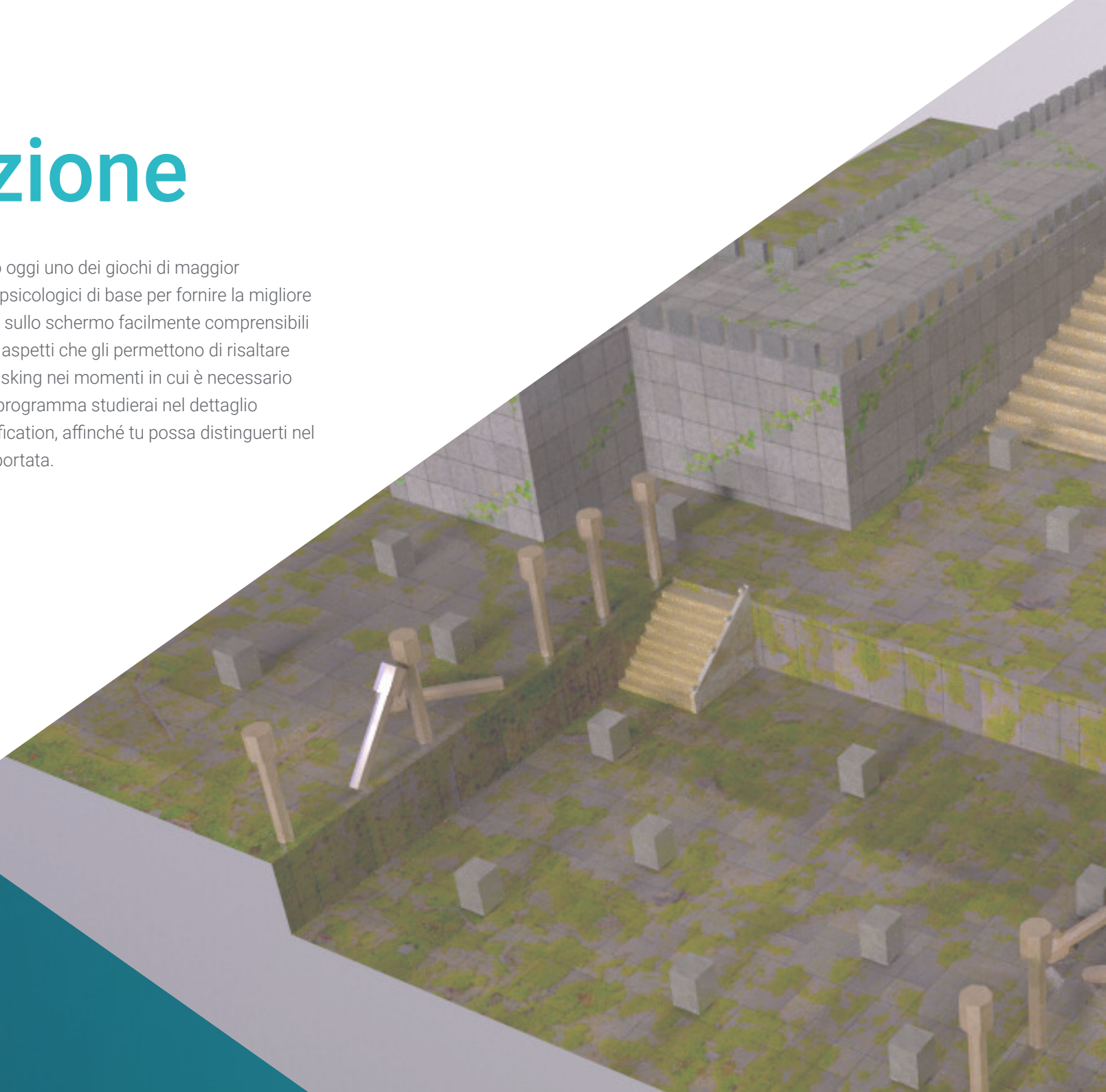
Titolo

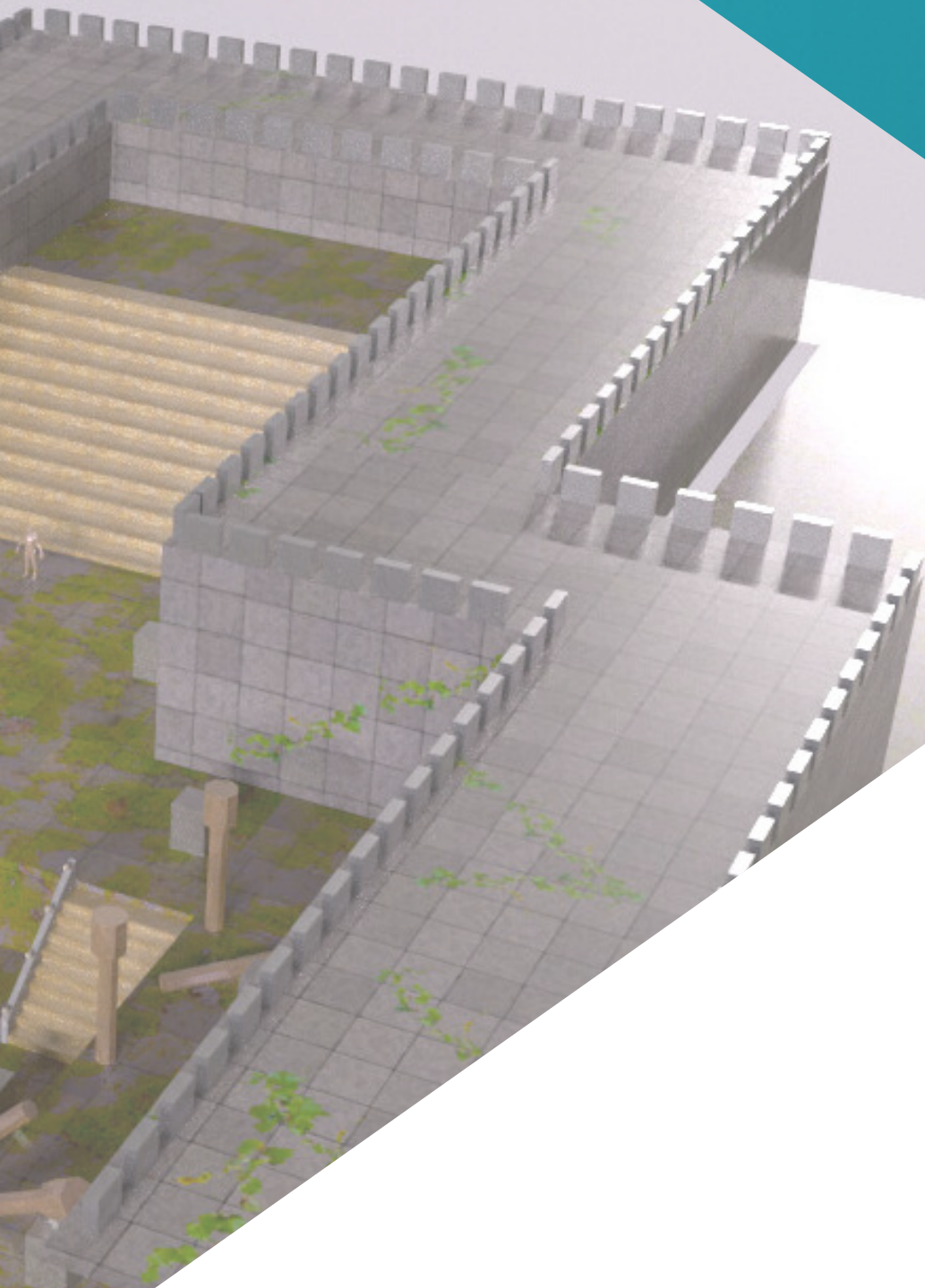
pag. 24

01

Presentazione

Fortnite di Epic Games può essere considerato oggi uno dei giochi di maggior successo. Un videogioco che applica i principi psicologici di base per fornire la migliore esperienza all'utente. Rendere tutti gli elementi sullo schermo facilmente comprensibili per ridurre la necessità di memorizzare. Tra gli aspetti che gli permettono di risaltare spicca la capacità di evitare il ricorso al multitasking nei momenti in cui è necessario apprendere le meccaniche di gioco. In questo programma studierai nel dettaglio l'Esperienza Utente e la Psicologia per la Gamification, affinché tu possa distinguerti nel mondo digitale e realizzare progetti di grande portata.





“

*Senza giocatori non esiste il gioco.
Impara a progettare quelli che possono
fornire la migliore esperienza utente”*

L'esperienza utente nei videogiochi riguarda la usability: feedback del sistema, chiarezza, coerenza, recupero degli errori, controllo dell'utente. È su proprio questo punto che si concentra il programma, in modo che il game designer sia in grado di creare videogiochi che riescano a catturare l'attenzione del giocatore tramite la motivazione, l'emozione e la facilità di raggiungere fluidità. Il momento in cui la difficoltà del gioco e l'abilità del giocatore riescono a instaurare un rapporto ideale.

Durante 6 mesi lo studente approfondirà i contenuti più aggiornati sull'Esperienza Utente e sulla Psicologia per la Gamification. Studiando teorie di esperti del calibro di: Bartle, Mi Jo Kim e Marczeski. Verranno analizzati i contrasti, lo schema di ricompensa e il modello di rinforzo. Verranno trattati l'interfaccia nei videogiochi, il movimento delle schermate, la visione percettiva, il gameplay nel suo complesso e molti altri aspetti indispensabili.

Un punto di forza del programma è indubbiamente la comprensione dei principi della Gamification. Permette di approfondire i problemi che comporta e di impararne a superarli senza paura. Il professionista sarà in grado di distinguersi per la sua conoscenza del giocatore e del suo comportamento all'interno di un ambiente controllato, sapendo individuare le emozioni o i bisogni in ogni punto della progettazione del prodotto.

È da sottolineare inoltre la possibilità per il professionista di scegliere dove, come e quando studiare, trattandosi di un programma al 100% online. Potrai collegarti da qualsiasi tipo di dispositivo dotato di connessione internet, e avrai anche la possibilità di scaricare tutto il materiale didattico per consultarlo. Lo studente avrà a disposizione un personale docente specializzato che lo affiancherà in tutto il suo percorso di apprendimento durante i 6 mesi del programma.

Questo **Esperto Universitario in Esperienza Utente e Psicologia per la Gamification** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti della gamification e psicologia dell'utente
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ 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



Studia in tutta comodità dal divano di casa e allarga i tuoi orizzonti professionali grazie a questo Esperto Universitario"

“

Impara a identificare le emozioni e le esigenze del giocatore in ogni fase della creazione del prodotto. Vieni a conoscere le teorie di Bartle, Ami Jo Kim e Marczewski"

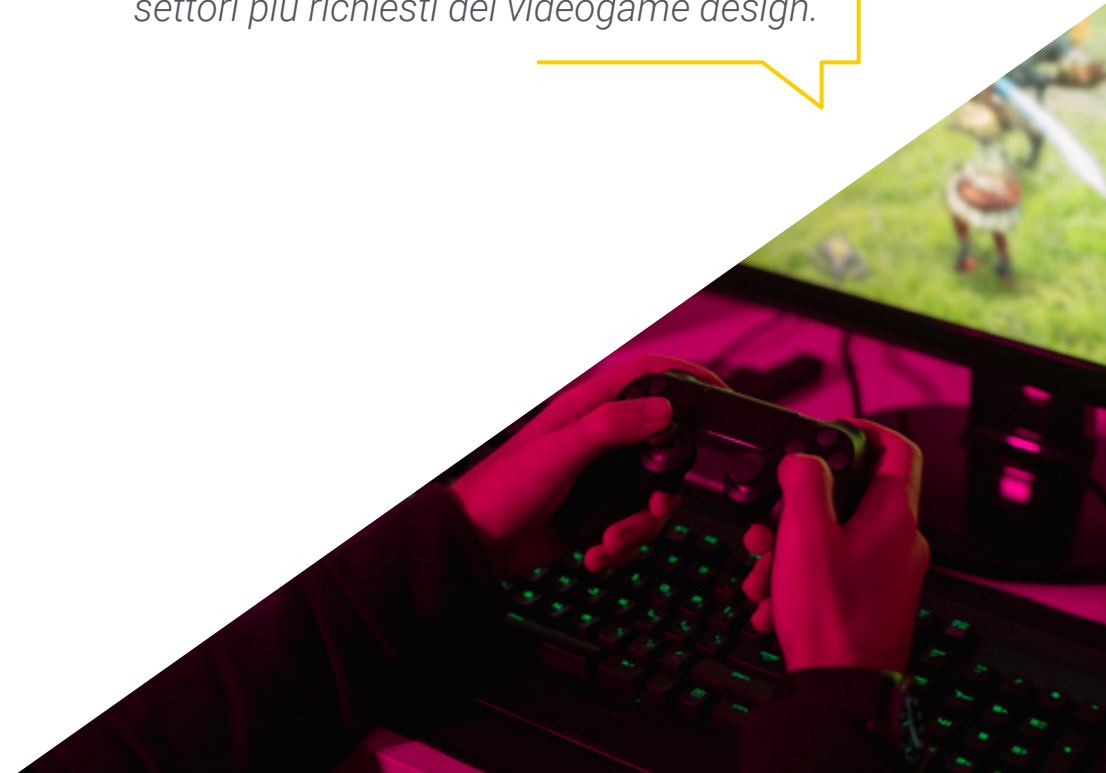
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Se desideri affermarti come game designer, dovrai studiare la usability, la psicologia e il concetto di business.

Il settore è alla ricerca di professionisti specializzati. Diventa un vero esperto in pochi mesi specializzandoti in uno dei settori più richiesti del videogame design.



02 Obiettivi

Questo Esperto Universitario preparerà i videogame designer a conoscere la psicologia dell'utente, il suo modo di comportarsi, le sue motivazioni e i suoi bisogni. Tutto questo per creare prodotti gamificati che si distinguano sul mercato. Istruendo lo studente nell'uso corretto di interfacce che forniscano al giocatore informazioni accurate, necessarie, chiare e ordinate per mantenerlo connesso. Saranno in grado di padroneggiare la teoria e le tecniche necessarie per lavorare efficacemente nel loro ambito lavorativo.





“

La sfida consiste nel realizzare prodotti interattivi che si connettano e comprendano le esigenze dei giocatori. Inizia subito”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere a fondo il campo della gamification, il suo sviluppo e la sua espansione
- ◆ Migliorare le capacità di progettazione per creare videogiochi accattivanti e di facile utilizzo
- ◆ Studiare il comportamento dei giocatori e il loro livello di apprezzamento di un prodotto
- ◆ 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

“

Ti piacerebbe creare un videogioco di successo come Fornite? Iscriviti a questo Esperto Universitario e impara tutto ciò che ti serve per poterci riuscire”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Esperienza utente per la gamification

- ◆ 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

Modulo 2. Psicologia del giocatore

- ◆ Analizzare il comportamento dei giocatori per ottimizzare i prodotti
- ◆ Scoprire i fattori che determinano il comportamento degli utenti nell'ambiente interattivo
- ◆ Comprendere le esigenze e le motivazioni della psicologia di un giocatore per rimodellarle all'interno del progetto di gioco gamificato
- ◆ Approfondire le varie tipologie di giocatori secondo gli esperti

Modulo 3. Gamification

- ◆ 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

03

Struttura e contenuti

Utilizzando la metodologia più innovativa, il personale docente ha creato dei contenuti specialistici distribuiti in 3 moduli e 6 mesi di studio riguardanti l'Esperienza Utente e la Psicologia per la Gamification. 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.





“

Iscriviti subito e inizia con noi il tuo percorso accademico. Conoscerai tutto sulla psicologia dei giocatori”

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

Modulo 2. Psicologia del giocatore

- 2.1. Sociologia nei videogiochi
 - 2.1.1. Individuo
 - 2.1.2. Comunità
 - 2.1.3. Società
- 2.2. Psicologia nei videogiochi
 - 2.2.1. Cognitiva
 - 2.2.2. Affettiva
 - 2.2.3. Comportamento
- 2.3. Esigenze di intrattenimento
 - 2.3.1. Intrattenimento
 - 2.3.2. Divertimento
 - 2.3.3. Motivazione
- 2.4. Sentimenti
 - 2.4.1. Desiderio
 - 2.4.2. Potere
 - 2.4.3. Necessità
- 2.5. Piramide di Maslow
 - 2.5.1. Sopravvivenza
 - 2.5.2. Esistenza
 - 2.5.3. Valutazione

- 2.6. Design comportamentale
 - 2.6.1. Psicologia comportamentale
 - 2.6.2. Condizionamento classico
 - 2.6.3. Condizionamento operante
- 2.7. Programma di rinforzo
 - 2.7.1. Istinto
 - 2.7.2. Metodologia
 - 2.7.3. Intervalli
- 2.8. Sistema delle ricompense
 - 2.8.1. Ricompense
 - 2.8.2. Pause
 - 2.8.3. Compensatori
- 2.9. Contrasti
 - 2.9.1. Estinzione
 - 2.9.2. Livellamento
 - 2.9.3. Evitamento
- 2.10. Giocatori
 - 2.10.1. Bartle
 - 2.10.2. Ami Jo kim
 - 2.10.3. Marczewski

Modulo 3. Gamification

- 3.1. La Gamification
 - 3.1.1. Gamification
 - 3.1.2. Ludicizzazione
 - 3.1.3. Giochi
- 3.2. *Game learning and behaviour design*
 - 3.2.1. *Game-based learning*
 - 3.2.2. *Human focused design*
 - 3.2.3. *Behavioural design*

- 3.3. E-learning e *playful learning*
 - 3.3.1. E-learning
 - 3.3.2. *Playful learning*
 - 3.3.3. *Edutainment*
- 3.4. Tipi di Gamification
 - 3.4.1. Serious games
 - 3.4.2. Giochi di intrattenimento
 - 3.4.3. Giochi transmediali
- 3.5. Contesti sociali della gamification
 - 3.5.1. AED
 - 3.5.2. DED
 - 3.5.3. Ostacoli
- 3.6. Professionalizzazione della Gamification
 - 3.6.1. Professionisti
 - 3.6.2. Scarsa conoscenza
 - 3.6.3. Ponti
- 3.7. Problemi di gamification
 - 3.7.1. Tempo
 - 3.7.2. Soldi
 - 3.7.3. Pubblico di riferimento
- 3.8. Tecnologie di gamification
 - 3.8.1. Tecnologia
 - 3.8.2. PBL
 - 3.8.3. Rifiuto
- 3.9. Videogiochi, giochi e narrazioni
 - 3.9.1. Videogiochi
 - 3.9.2. Giochi da tavola
 - 3.9.3. Narrazione
- 3.10. Usability, psicologia e business
 - 3.10.1. Usability
 - 3.10.2. Psicologia
 - 3.10.3. Business

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 Esperto Universitario in Esperienza Utente e Psicologia per la Gamification ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Esperienza Utente e Psicologia per la 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Esperienza Utente e Psicologia per la Gamification**

N. Ore Ufficiali: **450 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
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzionale
classe virtuale

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Esperienza Utente e Psicologia
per la Gamification

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

Esperto Universitario

Esperienza Utente e Psicologia
per la Gamification