

# Esperto Universitario Gamification





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Gamification

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-gamification](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-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

Uno dei settori che acquisisce milioni di utenti ogni giorno è quello dei videogiochi. Questo perché offrono all'utente esperienze diverse e divertenti, con narrazioni che lo coinvolgono e lo appassionano in base all'obiettivo del marchio. Quanto più il giocatore si sente coinvolto e a proprio agio, tanto più lo scopo della gamification può considerarsi raggiunto. La fidelizzazione dei giocatori richiede competenze e conoscenze. Questo programma mira ad approfondire dunque tutti gli argomenti rilevanti della Gamification, partendo dalle sue fondamenta e dalla prototipazione su carta fino ad arrivare alla creazione di un videogioco gamificato.





“

*Impara a padroneggiare le  
tecniche che renderanno  
memorabili i tuoi videogiochi”*

Il progresso tecnologico ha influenzato direttamente lo sviluppo di nuovi videogiochi e il modo in cui vengono mostrati al pubblico. Creare aspettative, innovare e poi offrire all'utente un'esperienza di gioco migliore è possibile solo con conoscenze specifiche. La Gamification comprende tutti questi aspetti, per far sì che le persone vivano, sentano, pensino, si divertano, imparino e condividano all'interno di quello spazio in cui si svolge la storia del gioco.

Introdurre meccaniche innovative e creative con l'obiettivo di rendere sempre più interessante un'attività è un modo molto efficace per mantenere vivo l'interesse per il gioco. Fondamentalmente, l'esperienza si basa proprio su questo, sulla possibilità di svagarsi.

Questo Esperto Universitario tratta vari argomenti riguardanti la Gamification: le sue tipologie, il contesto sociale, i problemi che la circondano, le tecnologie associate, *l'E-learning e il playful learning*, la narrazione videoludica, l'usability, la psicologia e il business; il tutto attraverso l'uso di Maple per la progettazione di giochi gamificati.

Il programma è impartito da un personale docente eccellente selezionato da TECH Università Tecnologica. Durante i 6 mesi di studio gli studenti potranno interagire con loro grazie a un sistema sicuro e 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.

Questo **Esperto Universitario in 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
- ◆ 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



*Rendi la tua esperienza di studio piacevole e dinamica. Connettiti quando e dove vuoi"*

“

*Grazie a questo Esperto Universitario sarai in grado di produrre videogiochi altamente professionali e di applicare la gamification a qualsiasi prodotto"*

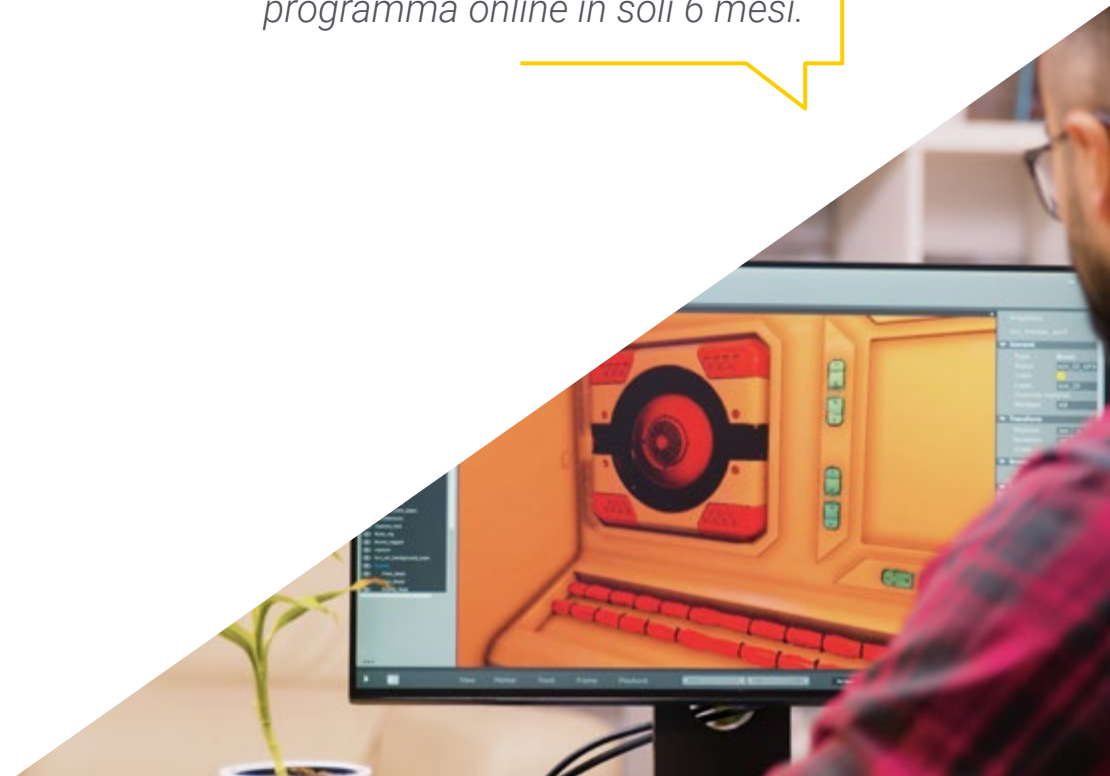
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

*Comprenderai le meccaniche dei giochi da tavolo in quanto pilastro centrale. Creando nuove esperienze di intrattenimento.*

*Dai il via ad una nuova esperienza e acquisisci professionalità. Specializzati in Gamification e porta a termine il programma online in soli 6 mesi.*



# 02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Gamification offre agli studenti l'opportunità di accedere alle conoscenze più innovative e approfondite della realtà attuale. Permette di approfondire i problemi della gamification e imparare a superarli senza paura. Interiorizza gli scopi dei giochi gamificati per poterli utilizzare efficacemente nei propri progetti futuri. Questo permette al professionista di affermarsi nel settore dello sviluppo videoludico.







“

*Crea videogiochi più coinvolgenti  
grazie al tipo di design e al gameplay”*



## 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
- ◆ Comprendere la costruzione, l'applicazione e le esigenze dei giochi da tavolo per ricavarne dei prodotti gamificati
- ◆ Studiare il comportamento dei giocatori e il loro livello di apprezzamento di un prodotto
- ◆ Migliorare le capacità di progettazione per creare videogiochi accattivanti e di facile utilizzo



*Scopri il comportamento dei giocatori e crea nuove sfide per aumentarne la fidelizzazione"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. 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

### Modulo 2. Gamification applicata

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

### Modulo 3. Progettazione di giochi

- ◆ Differenziare professionalmente i prodotti interattivi e i loro supporti
- ◆ Interiorizzare la missione, la visione e i valori dello sviluppo e della progettazione di videogiochi
- ◆ Creare un prodotto coerente con le basi teoriche della progettazione dei giochi da tavolo
- ◆ Analizzare i tipi di prodotto
- ◆ Approfondire i diversi ruoli professionali nell'industria ludica



# 03

## Struttura e contenuti

Questo programma è stato realizzato da un personale docente esperto in progettazione di prodotti interattivi e Game design. I contenuti sono stati suddivisi in tre moduli che trattano argomenti specifici riguardanti la Gamification dei Videogiochi. Dettagliati in modo esaustivo in 6 mesi di studio online e accessibili grazie a un campus virtuale pratico e sicuro che ti permetterà di conseguire la tua qualifica di Esperto Universitario.





“

*Impara tutto ciò che c'è da sapere sulla Gamification, dal suo sviluppo alla usability, dalla psicologia al business"*

## 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

## Modulo 2. Gamification applicata ai videogiochi

- 2.1. Gamification nei videogiochi
  - 2.1.1. Obiettivi
  - 2.1.2. Valutazione
  - 2.1.3. Pratica
- 2.2. La motivazione nei videogiochi
  - 2.2.1. Intrinseca
  - 2.2.2. Estrinseca
  - 2.2.3. Contrapposizione
- 2.3. Promuovere la gamification
  - 2.3.1. Identità
  - 2.3.2. 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. *Newsgame*

- 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. Quotidianità
  - 2.9.2. Ambiente di lavoro
  - 2.9.3. Soft skills
- 2.10. *Maple*: valutazione
  - 2.10.1. Trattamenti
  - 2.10.2. Educazione
  - 2.10.3. Benefici

### Modulo 3. Progettazione di giochi gamificati

- 3.1. Progettazione di giochi gamificati
  - 3.1.1. Gioco
  - 3.1.2. Videogioco
  - 3.1.3. La progettazione
- 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. Ruolo del designer
  - 3.5.2. Conoscenze preziose
  - 3.5.3. Sviluppo solitario
- 3.6. Visione
  - 3.6.1. Possibilità
  - 3.6.2. Ambizione
  - 3.6.3. Guardare al passato
- 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. Guerre tra cloni
- 3.9. Prototipazione
  - 3.9.1. Prototipo di carta
  - 3.9.2. Dal gioco al videogioco
  - 3.9.3. Giochi da tavola
- 3.10. Struttura
  - 3.10.1. Struttura ed elementi
  - 3.10.2. Brainstorming
  - 3.10.3. Le cinque domande

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.



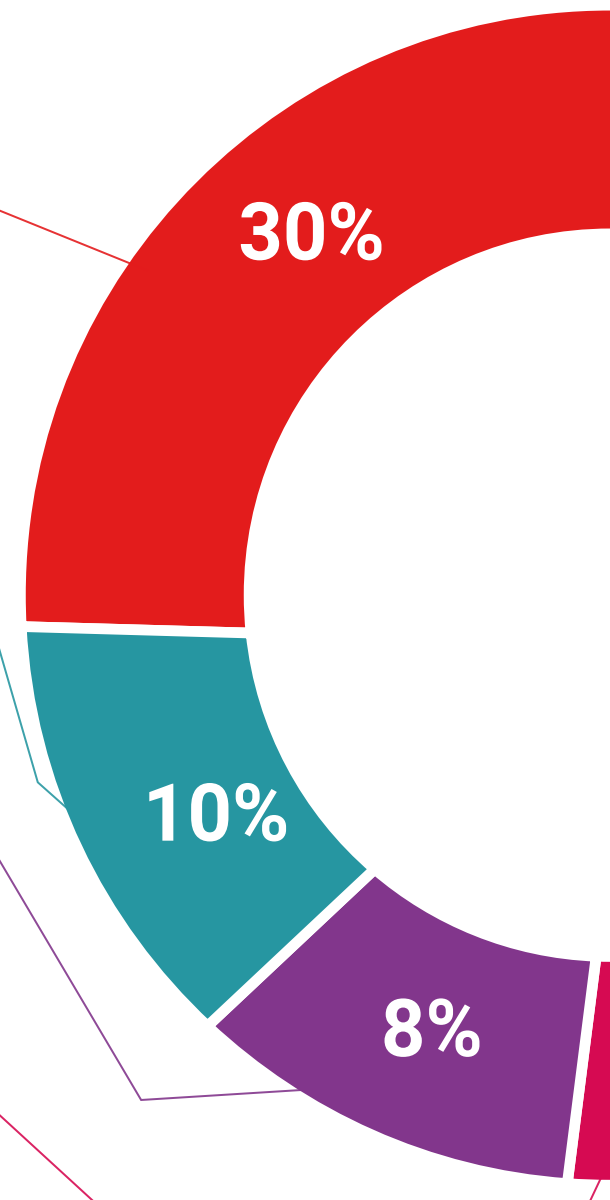
#### Pratiche di competenze e competenze

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 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 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 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 innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Gamification

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

# Esperto Universitario Gamification

