

Master Specialistico

Progettazione di Videogiochi  
Educativi





## Master Specialistico Progettazione di Videogiochi Educativi

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/master-specialistico/master-specialistico-progettazione-videogiochi-educativi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/master-specialistico/master-specialistico-progettazione-videogiochi-educativi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Competenze

---

*pag. 14*

04

Direzione del corso

---

*pag. 18*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 22*

06

Metodologia

---

*pag. 40*

07

Titolo

---

*pag. 48*

# 01

# Presentazione

In un contesto in cui i videogiochi educativi hanno acquisito importanza, questo programma di TECH si presenta come un'opzione completa e aggiornata per i professionisti del mondo dei videogiochi che desiderano specializzarsi nella creazione di giochi con impatto sociale e culturale. Gli studenti affronteranno argomenti quali la gamification applicata ai videogiochi, la progettazione di giochi gamificati, la psicologia dei giocatori, l'esperienza utente per la gamification o la narrazione e lo scripting. Inoltre, con una modalità 100% online, questo programma offre gli strumenti necessari per affrontare le sfide del settore e contribuire alla creazione di videogiochi con un impatto significativo.



“

*Scopri come la gamification applicata ai videogiochi può trasformare l'istruzione e la cultura in un'esperienza utente più coinvolgente e interattiva"*

Negli ultimi anni, nel settore dei videogiochi, la creazione di giochi educativi è diventata sempre più importante. I videogiochi educativi sono quelli il cui obiettivo principale è insegnare determinate conoscenze, abilità o valori attraverso l'intrattenimento.

I serious games, invece, si concentrano sulla sensibilizzazione e sul cambiamento del comportamento dei giocatori in relazione a temi come la salute, l'ambiente o la politica.

La sfida principale nello sviluppo di questi giochi è raggiungere un equilibrio tra il contenuto educativo o sociale da trasmettere e l'intrattenimento che il gioco stesso deve offrire. Ciò richiede una progettazione e una gamification adeguati per coinvolgere il giocatore nell'esperienza di apprendimento o di sensibilizzazione.

In questo contesto, il Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi si presenta come un'opportunità unica per i professionisti del mondo dei videogiochi che desiderano specializzarsi nella creazione di giochi educativi o impegnati. Questo programma offre una preparazione completa e aggiornata in aree quali la gamification applicata ai videogiochi, la progettazione di giochi gamificati, la psicologia dei giocatori, l'esperienza utente per la gamification e la narrativa, e lo scripting per la gamification.

Il programma include anche argomenti specifici legati ai Serious Games, come la violenza, l'educazione, la denuncia, i giochi autobiografici, i videogiochi psicologici, i videogiochi strategici, i giochi sanitari e industriali. Questi argomenti vengono affrontati da una prospettiva critica e riflessiva che permette agli studenti di comprendere il potenziale dei videogiochi come strumenti per generare cambiamenti sociali e culturali.

Inoltre, il Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi si svolge interamente online, il che significa che gli studenti possono accedere al programma da qualsiasi parte del mondo e adattare il ritmo di studio alle loro esigenze personali e professionali.

Questo **Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di progettazione di videogiochi e 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
- ◆ Particolare enfasi sulle metodologie innovative riguardanti la creazione dei videogiochi educativi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su temi controversi e lavoro di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Acquisisci le competenze necessarie per progettare giochi gamificati che combinano elementi ludici ed educativi per creare esperienze più efficaci e memorabili per gli utenti"*

“

*Impara ad applicare la psicologia dei giocatori per comprendere le motivazioni, le esigenze e le aspettative degli utenti per progettare videogiochi più coinvolgenti e soddisfacenti”*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore videoludico, 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.

*Sviluppa le capacità di narrazione e sceneggiatura per creare storie accattivanti in serious games che trasmettano messaggi potenti e significativi.*

*Diventa un esperto nella creazione di videogiochi con un impatto sociale e culturale significativo iscrivendoti subito a questo Master Specialistico.*



# 02 Obiettivi

Il Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi mira a specializzare i professionisti del mondo dei videogiochi sulle competenze necessarie per progettare e sviluppare videogiochi educativi e impegnati con un significativo impatto sociale e culturale. A tal fine, il programma tratta tutti gli aspetti, dalla gamification applicata ai videogiochi alla progettazione di giochi gamificati, dalla psicologia del giocatore all'esperienza dell'utente, dalla narrativa allo scripting per la gamification, fornendo una visione completa di questo settore.





“

*Impara a integrare elementi ludici ed educativi per progettare videogiochi gamificati che combinino divertimento e apprendimento in modo efficace”*



## 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
- ◆ Gestire i processi di documentazione specializzata
- ◆ Esplorare il comportamento del mondo degli affari e delle vendite
- ◆ Identificare l'impatto dei Serious Games in diversi settori
- ◆ Approfondire tutte le conoscenze teoriche e pratiche per poter adeguare una preparazione di tipo tradizionale a un ambiente di Serious Games
- ◆ Conoscere a fondo e contestualizzare la progettazione di videogiochi nell'ambito dei Serious Games
- ◆ Considerare l'analisi dei Serious Games che hanno avuto un impatto sociale rilevante
- ◆ Estendere il ventaglio di opportunità professionali per gli studenti





## 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 ai videogiochi

- ◆ 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 gamificati

- ◆ 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

### Modulo 4. Game design e Gamification

- ◆ Padroneggiare gli strumenti e i fondamenti della progettazione di videogiochi
- ◆ Esaminare i generi e le tipologie di giochi disponibili sul mercato
- ◆ Applicare con successo il modello MDA nello sviluppo di videogiochi gamificati
- ◆ Implementare le ricompense dei giochi per favorire la differenziazione sul mercato
- ◆ Interpretare la progettazione di livelli e mondi per ottimizzare l'esperienza del giocatore
- ◆ Bilanciare l'economia di gioco per una progressione efficace delle partite

### Modulo 5. Documentazione per i videogiochi

- ◆ Applicare in modo professionale i pilastri della progettazione videoludica all'interno dei concetti di personaggio, telecamera e sistemi di controllo
- ◆ Interpretare la documentazione specializzata del settore dei videogiochi
- ◆ Documentare le informazioni relative alla progettazione del gioco 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 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 7. 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 8. Narrazione e Sceneggiatura per la Gamification

- ◆ Utilizzare metodi e strumenti che facilitino la generazione di idee per una narrazione di successo
- ◆ Creare mondi e personaggi che siano credibili per la mente umana in un contesto immaginario
- ◆ Applicare le strutture narrative classiche per una costruzione completa della storia
- ◆ Conoscere al meglio la struttura portante dell'industria dei videogiochi per quanto riguarda i nuovi prodotti

### Modulo 9. Modelli di business e vendita di videogiochi gamificati

- ◆ Conoscere i modelli di business del settore e i suoi protagonisti
- ◆ Analizzare l'importanza del branding e come applicarlo con successo
- ◆ Esplorare le modalità di raccolta di capitali per lo sviluppo di nuovi prodotti
- ◆ Identificare il prototipo giusto per ogni tipo di prodotto
- ◆ Capire le strategie di vendita di un prototipo

### Modulo 10. Progettazione della gamification e altri modelli

- ◆ Definire perfettamente il processo di progettazione nel campo della gamification
- ◆ Elaborare nuove storie di successo basate su prodotti noti e best practice
- ◆ Applicare metriche e analisi per supportare il lancio di un prodotto
- ◆ Conoscere diversi modelli e storie di successo per definire i propri obiettivi
- ◆ Completare con successo lo sviluppo di un prodotto gamificato

### Modulo 11. Il gioco nei Serious Games

- ◆ Approfondire le competenze nella progettazione di Serious Games
- ◆ Conoscere le procedure di progettazione specifiche
- ◆ Creare un Serious Game a livello professionale con un obiettivo e una meccanica adeguata

### Modulo 12. Serious Games

- ◆ Conoscere a fondo e a livello culturale il Serious Game
- ◆ Padroneggiare le procedure di progettazione di Serious Games
- ◆ Padroneggiare le applicazioni dei Serious Games in distinte discipline lavorative

### Modulo 13. Serious Games e violenza

- ◆ Conoscere a fondo i Serious Games incentrati sulla violenza
- ◆ Imparare a conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provarne il gameplay

### Modulo 14. Serious Games e istruzione

- ◆ Conoscere in modo professionale i Serious Games incentrati sull'istruzione
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco a tema industriale
- ◆ Imparare a conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provare il gameplay

### Modulo 15. Serious Games e denuncia

- ◆ Approfondire i Serious Games incentrati sulle tematiche di denuncia
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco a tema industriale
- ◆ Padroneggiare le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provare il gameplay

**Modulo 16. Serious Games e giochi autobiografici**

- ◆ Approfondire i Serious Games autobiografici
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco a tema industriale
- ◆ Conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provare il gameplay

**Modulo 17. Serious Games e videogiochi psicologici**

- ◆ Approfondire i Serious Games incentrati sui videogiochi psicologici
- ◆ Saper comprendere il processo di progettazione dei giochi psicologici
- ◆ Conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provare il gameplay

**Modulo 18. Serious Games e videogiochi di strategia**

- ◆ Approfondire i Serious Games incentrati sui videogiochi di strategia
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco basato sulla strategia
- ◆ Conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provare il gameplay

**Modulo 19. Serious Games e salute**

- ◆ Approfondire professionale i Serious Games incentrati su videogiochi dedicati alla salute
- ◆ Saper comprendere il processo di progettazione dei giochi dedicati alla salute
- ◆ Conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provare il gameplay

**Modulo 20. Serious Games industriali**

- ◆ Approfondire i Serious Games incentrati su giochi a tema industriale
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco a tema industriale
- ◆ Conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provare il gameplay

# 03

## Competenze

Il Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi permette agli studenti di sviluppare un'ampia gamma di competenze nelle aree chiave della progettazione e dello sviluppo di videogiochi, oltre che nell'applicazione della gamification a diversi contesti. Tra le competenze che si possono acquisire c'è la capacità di progettare e sviluppare videogiochi educativi e seri, integrando efficacemente gamification e storytelling. Inoltre, il programma offre l'opportunità di imparare ad applicare i videogiochi seri in diversi campi, come l'educazione, la denuncia sociale, i videogiochi autobiografici o i videogiochi psicologici.



“

*Svilupperai competenze in materia di storytelling e scripting per la gamification, consentendoti di creare storie accattivanti ed emozionanti per i tuoi giochi”*



## Competenze generali

---

- ◆ Sviluppare un videogioco gamificato in modo professionale
- ◆ Risolvere problemi comuni in modo autonomo
- ◆ 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
- ◆ Padroneggiare le strategie di comunicazione
- ◆ Creare contesti narrativi adatti a ogni esigenza
- ◆ Specializzarsi nella progettazione di Serious Game
- ◆ Analizzare la metodologia di strutturazione delle idee
- ◆ Conoscere a fondo le fasi di progettazione di un Serious Game
- ◆ Comprendere i fondamenti psicologici di base nella progettazione dei giochi
- ◆ Studiare le conseguenze psicologiche dei Serious Games sui singoli e sui gruppi

“

*Imparerai a progettare modelli di business e di vendita per i videogiochi gamificati, che ti permetteranno di monetizzare i tuoi prodotti e di avere successo sul mercato”*







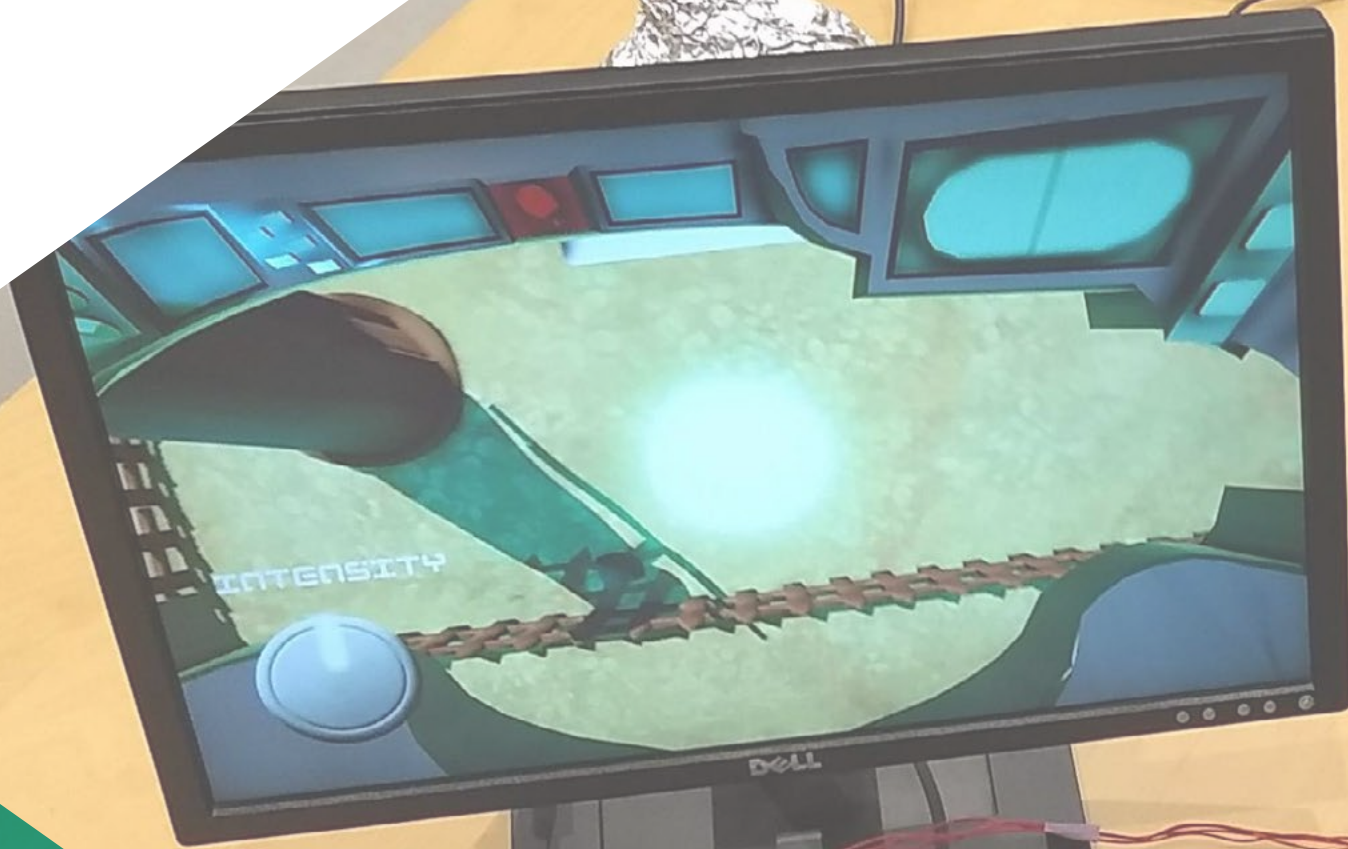
## Competenze specifiche

---

- ◆ Studiare il contesto attuale della gamification
- ◆ Comprendere i diversi problemi della gamification
- ◆ Studiare casi reali di videogiochi di successo
- ◆ Analizzare gli scopi dei videogiochi gamificati
- ◆ Capire l'origine dei giochi da tavolo e le loro meccaniche
- ◆ Aggiungere l'interazione come elemento importante nello sviluppo dei giochi
- ◆ Comprendere 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 dei videogiochi
- ◆ Sviluppare il linguaggio e la narrativa per i Serious Games
- ◆ Creare Serious Games avanzati come strumento educativo
- ◆ Scrivere e creare Serious Games sulla violenza, l'educazione e temi di denuncia
- ◆ Concepire i Serious Games in base all'argomento trattato
- ◆ Gestire il conflitto nei videogiochi di sensibilizzazione per bambini
- ◆ Selezionare gli obiettivi e il genere più appropriati per i videogiochi autobiografici
- ◆ Conoscere gli usi pratici più utili dei videogiochi psicologici
- ◆ Sviluppare il livello di fruibilità dei Serious Games di strategia
- ◆ Creare meccaniche, dinamiche e obiettivi seri nei videogiochi di tipo sanitario
- ◆ Progettare e sperimentare le decisioni nei videogiochi industriali

# 04 Direzione del corso

Questo Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi si avvale di un personale docente altamente qualificato con una vasta esperienza nella creazione di videogiochi seri ed educativi. I docenti sono designer esperti che hanno lavorato a progetti innovativi e riconosciuti nel settore. La loro esperienza permette di trasmettere efficacemente le conoscenze teoriche e pratiche necessarie per la creazione di videogiochi educativi e seri di alta qualità.





“

*Impara da designer ed esperti in attivo!  
I docenti del Master Specialistico sono  
professionisti con una vasta esperienza,  
che ti permetteranno di imparare in prima  
persona come lavorano nel settore"*

## Direzione



### Dott.ssa Vicent Gisbert, Victoria

- Designer e produttrice di videogiochi
- Designer e produttrice presso Gamelearn
- Sviluppatrice di giochi presso Null Reference Studio
- Coordinatrice del team presso MSWEB
- Master in *Blockchain* e Business 3.0 presso Founderz
- Tecnico Superiore in Sviluppo di Applicazioni Multipiattaforma presso CIF Batoi
- Laurea in Design di Prodotti Interattivi conseguita presso la U-TAD



### Dott. Vargas Pardo, Diego

- ◆ Regista e Produttore Senior di Videogiochi e Documentari
- ◆ Designer e produttore senior di giochi presso Life Games
- ◆ Regista e produttore della sceneggiatura del documentario "Press Start: La storia dei videogiochi in Spagna"
- ◆ Produttore e progettista presso IKIGAI Play
- ◆ Assistente di produzione presso gli Ilion Animation Studios
- ◆ Progettista di videogiochi presso Cauldron Games
- ◆ Direttore artistico Pool Creaciones Publicitarias S.A.
- ◆ Direttore Creativo First Group - Eventi e Comunicazione
- ◆ Direttore artistico Valhalla Publicidad & Comunicación
- ◆ Laurea in Graphic Design e Advanced Design presso lo IED Istituto Italiano di Design
- ◆ Master in progettazione di videogiochi presso l'UTAD
- ◆ Master in Regia di Film e Documentari presso il TAI

## Personale docente

### Dott. Takebe, Yoshikuni

- ◆ Sviluppatore *JavaScript* presso Tecnalis
- ◆ Designer di videogiochi per il progetto Night & Day
- ◆ Designer di videogiochi presso IKIGAI Play
- ◆ Designer di videogiochi presso Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games e Pyro Mobile Games
- ◆ Laurea specialistica in Telecomunicazioni e Sistemi Informatici presso l'IES
- ◆ El Burgo de Las Rozas
- ◆ Master in Progettazione di Videogiochi all'U-tad

### Dott. Mateo, Daniel

- ◆ Comunicatore ed esperto di marketing per videogiochi
- ◆ Direttore di Playmakers presso Non Stop People
- ◆ *Product Manager* presso Meridiem Games
- ◆ Responsabile delle Vendite e del Marketing presso Meridiem Games
- ◆ Direttore *Editoriale* di Meridiem Games
- ◆ Cofondatore di Coven Arts
- ◆ Direttore di TopGames TV

# 05

## Struttura e contenuti

Il Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi ha una struttura e dei contenuti rigorosamente progettati per fornire agli studenti una preparazione completa e dettagliata nel campo dei videogiochi educativi. Il programma comprende una serie di risorse, tra cui video dettagliati, letture supplementari e analisi di casi di studio, che sono stati progettati per fornire un'esperienza di apprendimento completa e rigorosa.



“

*Accedi a video dettagliati che ti  
permetteranno di acquisire conoscenze  
tecniche e pratiche in modo efficace”*

## 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. Intrinseco
  - 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. Disegno
- 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. *Constraints*
  - 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

## Modulo 4. Game design e gamification

- 4.1. *Gameplay*
  - 4.1.1. *Gameplay*
  - 4.1.2. Regole
  - 4.1.3. *Setting*
- 4.2. Immersività
  - 4.2.1. Coerenza
  - 4.2.2. Sospensione dell'incredulità
  - 4.2.3. Dimensioni
- 4.3. Strumenti e tecniche
  - 4.3.1. Test 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 progettazione
  - 4.5.1. Generi
  - 4.5.2. Modalità di gioco
  - 4.5.3. Dinamiche 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. Ricompense: gamification
  - 4.7.1. Struttura ludica
  - 4.7.2. Difficoltà
  - 4.7.3. Progressione
- 4.8. Ricompense: storie
  - 4.8.1. Storie
  - 4.8.2. Segreti
  - 4.8.3. Sistema
- 4.9. Progettazione dei livelli
  - 4.9.1. *Paper design*
  - 4.9.2. Curva di difficoltà
  - 4.9.3. *Teoria del flow*
- 4.10. Economia
  - 4.10.1. Elementi
  - 4.10.2. Funzioni
  - 4.10.3. Regolazione

## Modulo 5. Documentazione per i videogiochi

- 5.1. Le Tre C
  - 5.1.1. Personaggio (*Character*)
  - 5.1.2. Fotocamere
  - 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 per le telecamere
- 5.4. Controllo
  - 5.4.1. Ergonomia del controllo
  - 5.4.2. Relativo al personaggio
  - 5.4.3. Relativo alla telecamera
- 5.5. Documenti generali
  - 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. Norme 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 per la documentazione
  - 5.10.1. La regola del tre
  - 5.10.2. Progredire nel gioco
  - 5.10.3. Tabella della vittoria

## Modulo 6. Psicologia del giocatore

- 6.1. 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. 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 operante
- 6.7. Programma di rinforzo
  - 6.7.1. Istinto
  - 6.7.2. Metodologia
  - 6.7.3. Intervalli
- 6.8. Sistema 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 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. Interazione
- 7.3. Visione percettiva
  - 7.3.1. Considerazioni
  - 7.3.2. Leggi della Gestalt
  - 7.3.3. Combinazione
- 7.4. Usability: efficienza ed efficacia
  - 7.4.1. Efficienza
  - 7.4.2. Efficacia
  - 7.4.3. Soddisfazione
- 7.5. Usability: percezione e intuizione
  - 7.5.1. Percezione
  - 7.5.2. Intuizione
  - 7.5.3. Ritenzione
- 7.6. Gameplay
  - 7.6.1. Intrinseco
  - 7.6.2. Meccanico
  - 7.6.3. Artistico
- 7.7. Gameplay interattivo
  - 7.7.1. Interattivo
  - 7.7.2. Intrapersonale
  - 7.7.3. Interpersonale

- 7.8. Ul: consistenza
  - 7.8.1. Consistenza
  - 7.8.2. Facilità di utilizzo
  - 7.8.3. Controllo utente
- 7.9. Ul: posizionamento
  - 7.9.1. Posizionamento
  - 7.9.2. Organizzazione visiva
  - 7.9.3. Peso ed equilibrio
- 7.10. Ul: punti di attenzione
  - 7.10.1. Punto di attenzione
  - 7.10.2. Movimento dell'occhio
  - 7.10.3. Colori

## Modulo 8. Narrazione e Sceneggiatura per la Gamification

- 8.1. Idee per 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. Tipologie
  - 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 dialoghi
- 8.6. Tempi
  - 8.6.1. Analessi
  - 8.6.2. Prolessi
  - 8.6.3. Paralessi
- 8.7. Struttura classica
  - 8.7.1. Struttura
  - 8.7.2. Punto di svolta
  - 8.7.3. Il resoconto
- 8.8. Il viaggio dell'eroe: struttura
  - 8.8.1. Partenza
  - 8.8.2. Iniziazione
  - 8.8.3. Ritorno
- 8.9. Il viaggio dell'eroe: strumenti
  - 8.9.1. Arco narrativo del personaggio
  - 8.9.2. Monomito
  - 8.9.3. Strumenti
- 8.10. Sceneggiatura non lineare

## Modulo 9. Modelli di business e vendita di videogiochi gamificati

- 9.1. Comunicazione
  - 9.1.1. Sviluppatori
  - 9.1.2. Imprese
  - 9.1.3. *Publisher*
- 9.2. Promozione
  - 9.2.1. *Crowdfunding*
  - 9.2.2. Eventi
  - 9.2.3. Incubatrici

- 9.3. Investitori
  - 9.3.1. Venture capital
  - 9.3.2. *Seed money*
  - 9.3.3. *Angel investor*
- 9.4. Brand: identificazione
  - 9.4.1. Logotipo
  - 9.4.2. Arte concettuale
  - 9.4.3. Schede personali
- 9.5. Brand: esposizione
  - 9.5.1. Presenza su internet
  - 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. Argomenti di vendita
  - 9.7.1. Numeri
  - 9.7.2. Statistiche
  - 9.7.3. USP
- 9.8. Prototipi: meccanica
  - 9.8.1. Meccanico
  - 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. Progettazione della gamification e altri modelli

- 10.1. Strumenti
  - 10.1.1. Analisi
  - 10.1.2. Parametri
  - 10.1.3. Protagonisti
- 10.2. Ggdd
  - 10.2.1. Obiettivo
  - 10.2.2. Comportamento
  - 10.2.3. Giocatori
- 10.3. 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. Casi 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 sociali
  - 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

## Modulo 11. Il gioco nei Serious Games

- 11.1. Videogiochi culturali
  - 11.1.1. Design
  - 11.1.2. Cultura
  - 11.1.3. Sociologia
- 11.2. Teoria matematica dei giochi
  - 11.2.1. Teoria
  - 11.2.2. Strategia
  - 11.2.3. Matematica
- 11.3. Il videogioco come simulazione
  - 11.3.1. Simulazione
  - 11.3.2. Creatività
  - 11.3.3. Efficienza
- 11.4. Il videogioco come sistema narrativo
  - 11.4.1. Narrativa
  - 11.4.2. Spazio temporale
  - 11.4.3. Ludonarrativa
- 11.5. I videogiochi come risorse per i Serious Games
  - 11.5.1. Giochi
  - 11.5.2. Apprendimento
  - 11.5.3. Divertimento
- 11.6. Il videogioco nell'industria
  - 11.6.1. Meccanismi
  - 11.6.2. Dinamiche
  - 11.6.3. Design
- 11.7. Il linguaggio dei videogiochi
  - 11.7.1. Emozioni
  - 11.7.2. Esperienze
  - 11.7.3. Comunicazione
- 11.8. Il mondo immaginario dei videogiochi
  - 11.8.1. Finzione
  - 11.8.2. Videogiochi
  - 11.8.3. Tematiche
- 11.9. I giochi nell'apprendimento degli adulti
  - 11.9.1. Apprendere
  - 11.9.2. Educare
  - 11.9.3. Meccanismi
- 11.10. Fasi di progettazione in un Serious Game
  - 11.10.1. Ricerca
  - 11.10.2. Fasi
  - 11.10.3. Progettazioni



## Modulo 12. Serious Games

- 12.1. Serious Games non solo come intrattenimento
  - 12.1.1. Intrattenimento
  - 12.1.2. Serious Games
  - 12.1.3. Analisi
- 12.2. Gamification vs. Serious Games
  - 12.2.1. Scopo
  - 12.2.2. Apprendimento
  - 12.2.3. Progettazioni
- 12.3. Serious Games come strumento didattico
  - 12.3.1. Educazione
  - 12.3.2. Apprendimento
  - 12.3.3. Progettazioni
- 12.4. Serious Games: analisi
  - 12.4.1. Il Serious Game
  - 12.4.2. Analisi
  - 12.4.3. Gamification
- 12.5. Serious Games in diversi settori industriali
  - 12.5.1. Industria
  - 12.5.2. Classificazione
  - 12.5.3. Progetti
- 12.6. Serious Games 2.0
  - 12.6.1. Serious Games 2.0
  - 12.6.2. Evoluzione
  - 12.6.3. Sperimentazione
- 12.7. Serious Games e i relativi sviluppi
  - 12.7.1. Storia
  - 12.7.2. Evoluzione
  - 12.7.3. Sviluppi

- 12.8. Serious Games e l'insegnamento della progettazione di giochi
  - 12.8.1. Educazione
  - 12.8.2. Design
  - 12.8.3. Creatività
- 12.9. Analisi della progettazione di Serious Games
  - 12.9.1. Design
  - 12.9.2. Fasi
  - 12.9.3. Analisi
- 12.10. Classifica dei Serious Games
  - 12.10.1. Classificazione
  - 12.10.2. Serious Games
  - 12.10.3. Progettazioni

## Modulo 13. Serious Games e violenza

- 13.1. La violenza e i Serious Games
  - 13.1.1. Violenza
  - 13.1.2. Focus
  - 13.1.3. Casi
- 13.2. Obiettivi dei videogiochi contro la violenza
  - 13.2.1. Scopo
  - 13.2.2. Apprendimento
  - 13.2.3. Progettazioni
- 13.3. Tipi di videogiochi contro la violenza
  - 13.3.1. Definizione
  - 13.3.2. Classificazione
  - 13.3.3. Progettazioni
- 13.4. Azioni e decisioni nei videogiochi contro la violenza
  - 13.4.1. Sperimentazione
  - 13.4.2. Apprendimento
  - 13.4.3. Progettazioni

- 13.5. La violenza di genere nei videogiochi
  - 13.5.1. Classificazione
  - 13.5.2. Generi
  - 13.5.3. Design
- 13.6. Regole e obiettivi dei videogiochi contro la violenza
  - 13.6.1. Meccanismi
  - 13.6.2. Dinamiche
  - 13.6.3. Obiettivi
- 13.7. Il conflitto nei videogiochi contro la violenza
  - 13.7.1. Storia del gioco
  - 13.7.2. Scopo
  - 13.7.3. Progettazioni
- 13.8. Serious Games sulla violenza
  - 13.8.1. Classificazione
  - 13.8.2. Sperimentazione
  - 13.8.3. Serious Games
- 13.9. Analisi di The Kite
  - 13.9.1. The Kite
  - 13.9.2. Design
  - 13.9.3. Sperimentazione
- 13.10. *Briefings*, violenza e Serious Games
  - 13.10.1. *Briefing*
  - 13.10.2. Applicabilità
  - 13.10.3. Casi

## Modulo 14. Serious Games e istruzione

- 14.1. Serious Games focalizzati sull'istruzione
  - 14.1.1. Educazione
  - 14.1.2. Focus
  - 14.1.3. Casistica
- 14.2. Obiettivi dei videogiochi in ambito educativo
  - 14.2.1. Scopo
  - 14.2.2. Apprendimento
  - 14.2.3. Progettazioni
- 14.3. Generi di videogiochi in ambito educativo
  - 14.3.1. Generi
  - 14.3.2. Classificazione
  - 14.3.3. Progettazioni
- 14.4. Azioni e decisioni nei videogiochi educativi
  - 14.4.1. Sperimentazione
  - 14.4.2. Apprendimento
  - 14.4.3. Progettazioni
- 14.5. Ideare un videogioco per bambini
  - 14.5.1. Classificazione
  - 14.5.2. Generi
  - 14.5.3. Progettazioni
- 14.6. Regole e obiettivi dei videogiochi educativi
  - 14.6.1. Meccanismi
  - 14.6.2. Dinamiche
  - 14.6.3. Obiettivi
- 14.7. Il conflitto nei videogiochi educativi per bambini
  - 14.7.1. *Storia*
  - 14.7.2. Scopo
  - 14.7.3. Progettazioni

- 14.8. Serious Games educativi nel concreto
  - 14.8.1. Classificazione
  - 14.8.2. Sperimentazione
  - 14.8.3. Fruibilità dei Serious Games
- 14.9. Analisi di Interland
  - 14.9.1. Interland
  - 14.9.2. Progettazioni
  - 14.9.3. Sperimentazione
- 14.10. *Briefings*, bambini e Serious Games
  - 14.10.1. *Briefing*
  - 14.10.2. Applicabilità
  - 14.10.3. Casi

## Modulo 15. Serious Games e denuncia

- 15.1. Serious Games e sensibilizzazione
  - 15.1.1. Denuncia
  - 15.1.2. Sensibilizzazione
  - 15.1.3. Storie giocabili
- 15.2. Serious Games di denuncia e i relativi obiettivi
  - 15.2.1. Scopo
  - 15.2.2. Apprendimento
  - 15.2.3. Progettazioni
- 15.3. Tipi di videogiochi di denuncia
  - 15.3.1. Complessità
  - 15.3.2. Gameplay
  - 15.3.3. Storia
- 15.4. Azioni e decisioni nei Serious Games di denuncia
  - 15.4.1. Sperimentazione
  - 15.4.2. Apprendimento
  - 15.4.3. Design

- 15.5. Ideare un videogioco di denuncia
  - 15.5.1. Classificazione
  - 15.5.2. Denuncia
  - 15.5.3. Design
- 15.6. Regole e obiettivi dei videogiochi di denuncia
  - 15.6.1. Meccanismi
  - 15.6.2. Dinamiche
  - 15.6.3. Obiettivi
- 15.7. Conflitto nei videogiochi di denuncia
  - 15.7.1. *Storia*
  - 15.7.2. Conflitti
  - 15.7.3. Progettazioni
- 15.8. Serious Games di denuncia
  - 15.8.1. Classificazione
  - 15.8.2. Sperimentazione
  - 15.8.3. Denuncia pratica
- 15.9. Alla scoperta del mondo di *Fake it to make It*
  - 15.9.1. *Fake it to make It*
  - 15.9.2. Progettazioni
  - 15.9.3. Sperimentazione
- 15.10. *Briefing denuncia e Serious Games*
  - 15.10.1. *Briefing*
  - 15.10.2. Applicabilità
  - 15.10.3. Casi

## Modulo 16. Serious Games e giochi autobiografici

- 16.1. Serious Games autobiografici
  - 16.1.1. Autobiografia
  - 16.1.2. Progettazioni
  - 16.1.3. Obiettivi
- 16.2. Obiettivi dei videogiochi autobiografici
  - 16.2.1. Scopo
  - 16.2.2. Apprendimento
  - 16.2.3. Progettazioni
- 16.3. Generi applicabili ai videogiochi autobiografici
  - 16.3.1. Autobiografia applicata
  - 16.3.2. Classificazione
  - 16.3.3. Progettazioni
- 16.4. Azioni e decisioni nei videogiochi autobiografici
  - 16.4.1. Sperimentazione
  - 16.4.2. Apprendimento
  - 16.4.3. Progettazioni
- 16.5. Ideare un videogioco autobiografico
  - 16.5.1. Classificazione
  - 16.5.2. Autobiografie
  - 16.5.3. Progettazioni
- 16.6. Regole e obiettivi dei videogiochi autobiografici
  - 16.6.1. Meccanismi
  - 16.6.2. Dinamiche
  - 16.6.3. Obiettivi
- 16.7. Conflitto nei videogiochi autobiografici
  - 16.7.1. Storia
  - 16.7.2. Conflitti
  - 16.7.3. Progettazioni

- 16.8. Serious Games autobiografici: usi pratici
  - 16.8.1. Classificazione
  - 16.8.2. Sperimentazione
  - 16.8.3. Serious Games
- 16.9. Alla scoperta del mondo di Dys4ia
  - 16.9.1. Dys4ia
  - 16.9.2. Progettazioni
  - 16.9.3. Sperimentazione
- 16.10. RizomUV avanzato
  - 16.10.1. Briefing
  - 16.10.2. Applicabilità
  - 16.10.3. Casi

## Modulo 17. Serious Games e videogiochi psicologici

- 17.1. Serious Games e psicologia
  - 17.1.1. Psicologia e Serious Games
  - 17.1.2. Classificazione
  - 17.1.3. Storia
- 17.2. Obiettivi dei videogiochi psicologici
  - 17.2.1. Scopo
  - 17.2.2. Apprendimento
  - 17.2.3. Progettazioni
- 17.3. Generi applicabili ai videogiochi psicologici
  - 17.3.1. Il gioco psicologico
  - 17.3.2. Classificazione
  - 17.3.3. Progettazioni
- 17.4. Azioni e decisioni nei videogiochi psicologici
  - 17.4.1. Sperimentazione
  - 17.4.2. Apprendimento
  - 17.4.3. Progettazioni

- 17.5. Ideare un videogioco psicologico
  - 17.5.1. Classificazione
  - 17.5.2. Struttura
  - 17.5.3. Progettazioni
- 17.6. Regole e obiettivi dei videogiochi psicologici
  - 17.6.1. Meccanismi
  - 17.6.2. Dinamiche
  - 17.6.3. Obiettivi
- 17.7. Il conflitto nel videogioco psicologico
  - 17.7.1. Conflitto
  - 17.7.2. Il gioco psicologico
  - 17.7.3. Progettazioni
- 17.8. Serious Games psicologici: usi pratici
  - 17.8.1. Classificazione
  - 17.8.2. Sperimentazione
  - 17.8.3. SG e Psicologia
- 17.9. Alla scoperta del mondo di Unmanned
  - 17.9.1. Unmanned
  - 17.9.2. Progettazioni
  - 17.9.3. Sperimentazione
- 17.10. *Briefing* di psicologia nei Serious Games
  - 17.10.1. *Briefing*
  - 17.10.2. Applicabilità
  - 17.10.3. Casi

## Modulo 18. Serious Games e videogiochi di strategia

- 18.1. Serious Games di strategia
  - 18.1.1. Strategia
  - 18.1.2. Usi
  - 18.1.3. Progettazioni
- 18.2. Obiettivi del videogioco di strategia
  - 18.2.1. Scopo
  - 18.2.2. Apprendimento
  - 18.2.3. Progettazioni
- 18.3. Generi applicabili ai videogiochi di strategia
  - 18.3.1. Applicazioni
  - 18.3.2. Classificazione
  - 18.3.3. Progettazioni
- 18.4. Azioni e decisioni nei videogiochi di strategia
  - 18.4.1. Sperimentazione
  - 18.4.2. Apprendimento
  - 18.4.3. Progettazioni
- 18.5. Il videogioco di strategia: fruibilità
  - 18.5.1. Usability
  - 18.5.2. Classificazione
  - 18.5.3. Progettazioni
- 18.6. Regole e obiettivi dei videogiochi di strategia
  - 18.6.1. Meccanismi
  - 18.6.2. Dinamiche
  - 18.6.3. Obiettivi
- 18.7. Il conflitto nel videogioco di strategia
  - 18.7.1. Conflitto e strategia
  - 18.7.2. Tipologie
  - 18.7.3. Progettazioni

- 18.8. Serious Games di strategia: usi pratici
  - 18.8.1. Classificazione
  - 18.8.2. Sperimentazione
  - 18.8.3. SG e salute
- 18.9. Alla scoperta del mondo di McDonald's Video Game
  - 18.9.1. McDonald's Video Game
  - 18.9.2. Progettazioni
  - 18.9.3. Sperimentazione
- 18.10. *Briefing* su McDonald's Video Game
  - 18.10.1. *Briefing*
  - 18.10.2. Applicabilità
  - 18.10.3. Casi

## Modulo 19. Serious Games e salute

- 19.1. Serious Games per la salute
  - 19.1.1. La salute nei Serious Games
  - 19.1.2. Usability
  - 19.1.3. *Storie*
- 19.2. Obiettivi del videogioco per la salute
  - 19.2.1. Scopo
  - 19.2.2. Apprendimento
  - 19.2.3. Progettazioni
- 19.3. Generi di videogiochi per la salute
  - 19.3.1. Applicazioni
  - 19.3.2. Classificazione
  - 19.3.3. Progettazioni
- 19.4. Azioni e decisioni nei videogiochi sanitari
  - 19.4.1. Sperimentazione
  - 19.4.2. Apprendimento
  - 19.4.3. Progettazioni
- 19.5. Ideare un videogioco per la salute
  - 19.5.1. Classificazione
  - 19.5.2. Salute
  - 19.5.3. Progettazioni
- 19.6. Regole e obiettivi dei videogiochi sanitari
  - 19.6.1. Meccanismi
  - 19.6.2. Dinamiche
  - 19.6.3. Obiettivi
- 19.7. Il conflitto nei videogiochi per la salute
  - 19.7.1. Conflitto
  - 19.7.2. Tipologie
  - 19.7.3. Progettazioni
- 19.8. Serious Games e salute: usi pratici
  - 19.8.1. Classificazione
  - 19.8.2. Sperimentazione
  - 19.8.3. SG e salute
- 19.9. Alla scoperta del mondo di Zombies, Run!
  - 19.9.1. Zombies, Run!
  - 19.9.2. Progettazioni
  - 19.9.3. Sperimentazione
- 19.10. *Briefing* sui Serious Games
  - 19.10.1. *Briefing*
  - 19.10.2. Applicabilità
  - 19.10.3. Casi

**Modulo 20. Serious Games industriali**

- 20.1. Serious Games industriali
  - 20.1.1. Industria nei Serious Games
  - 20.1.2. Usability
  - 20.1.3. Storie
- 20.2. Obiettivi del videogioco industriale
  - 20.2.1. Scopo
  - 20.2.2. Apprendimento
  - 20.2.3. Progettazioni
- 20.3. Generi di videogiochi industriali
  - 20.3.1. Applicazioni
  - 20.3.2. Classificazione
  - 20.3.3. Progettazioni
- 20.4. Azioni e decisioni nei videogiochi industriali
  - 20.4.1. Sperimentazione
  - 20.4.2. Apprendimento
  - 20.4.3. Progettazioni
- 20.5. Ideare un videogioco industriale
  - 20.5.1. Classificazione
  - 20.5.2. Industrializzazione
  - 20.5.3. Progettazioni
- 20.6. Regole e obiettivi del videogioco industriale
  - 20.6.1. Meccanismi
  - 20.6.2. Dinamiche
  - 20.6.3. Obiettivi
- 20.7. Il conflitto nel videogioco industriale
  - 20.7.1. Conflitto
  - 20.7.2. Tipologie
  - 20.7.3. Progettazioni
- 20.8. Serious Games industriali: usi pratici
  - 20.8.1. Classificazione
  - 20.8.2. Sperimentazione
  - 20.8.3. Serious Games
- 20.9. Alla scoperta di Lichenia
  - 20.9.1. Lichenia
  - 20.9.2. Design
  - 20.9.3. Sperimentazione
- 20.10. *Briefing* sui videogiochi industriali
  - 20.10.1. *Briefing*
  - 20.10.2. Applicabilità
  - 20.10.3. Casi



*Sviluppa competenze ed esperienze pratiche nella progettazione e nella creazione di videogiochi educativi attraverso progetti pratici"*

06

# 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.



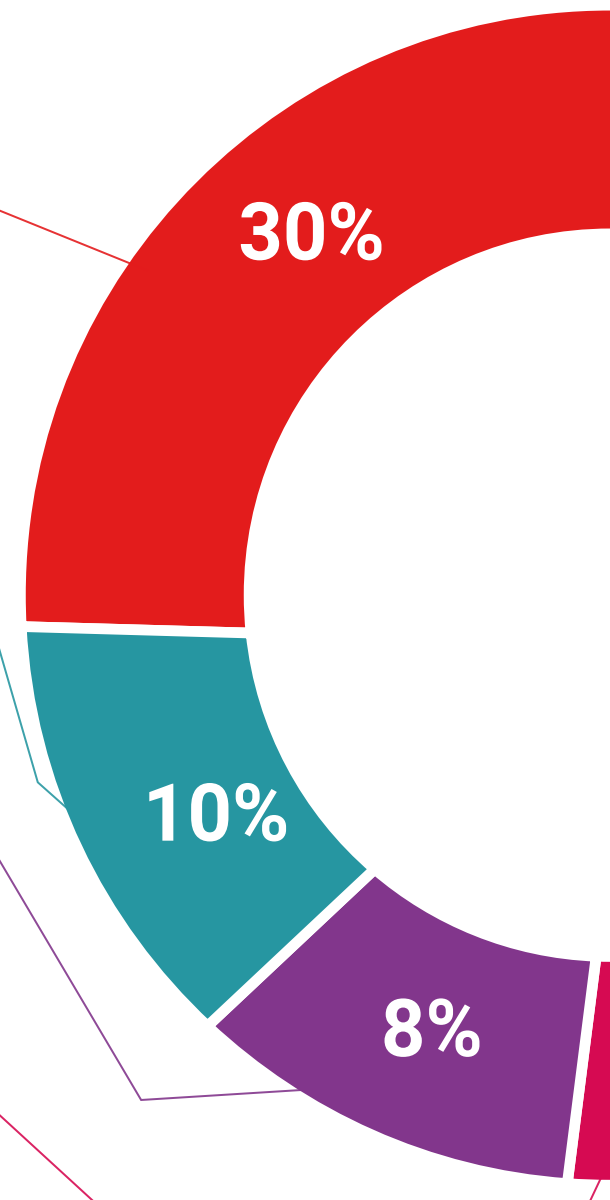
#### Pratiche di competenze e competenze

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.



07

# Titolo

Il Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

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

Questo **Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi** 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 Specialistico** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Specialistico in Progettazione di Videogiochi Educativi**

N° Ore Ufficiali: **3000 o.**



\*Apostille dell'Aia. 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 Specialistico**  
Progettazione di  
Videogiochi Educativi

- » Modalità: Online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: Online

# Master Specialistico

## Progettazione di Videogiochi Educativi