

Master Privato

Progettazione di Serious Games





tech università
tecnologica

Master Privato Progettazione di Serious Games

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/master/master-progettazione-serious-games

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 12

04

Direzione del corso

pag. 16

05

Struttura e contenuti

pag. 20

06

Metodologia

pag. 30

07

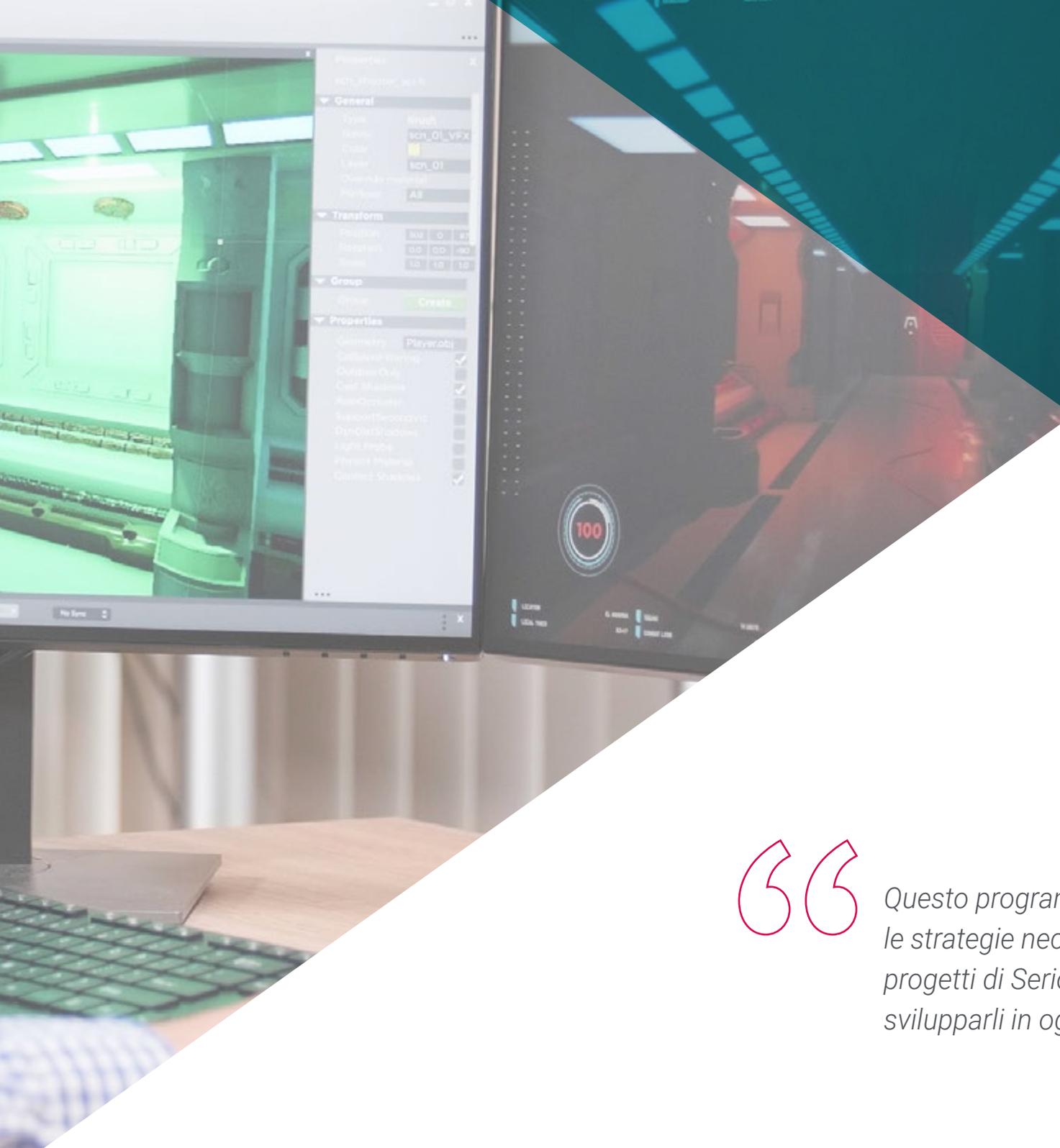
Titolo

pag. 38

01 Presentazione

La diffusione dei videogiochi nella società è stato un evento dirompente. Il progresso inarrestabile delle tecnologie, che si moltiplicano quasi all'infinito, fa sì che le possibilità di questo nuovo settore non si limitino più al tempo libero. Grandi aziende come Microsoft hanno visto il potenziale della gamification, e hanno trasformato titoli come Minecraft in piattaforme educative per i bambini. Le opportunità dei Serious Games non finiscono qui, in quanto sempre più progetti vengono dedicati alla salute, alla denuncia sociale, alla psicologia o persino alle autobiografie. È fondamentale che in uno scenario di mercato in rapida espansione i professionisti dei videogiochi siano specializzati, affinché sappiano realizzare i Serious Games più ambiziosi. Questo Master Privato offre contenuti all'avanguardia, grazie a un approccio basato sui casi di studio di grande successo e a un programma di studio completamente online. Il professionista potrà così fare il salto di qualità nella sua carriera professionale legata al mondo dei videogiochi, senza dover rinunciare ai propri impegni personali o di lavoro.





“

Questo programma ti fornirà le nozioni e le strategie necessarie per sviluppare i tuoi progetti di Serious Games, insegnandoti a svilupparli in ogni campo specifico”

Nell'ultimo decennio, la gamification ha assunto un ruolo di primo piano in molti settori. Il settore dell'istruzione è stato uno dei maggiori sostenitori dei Serious Games a scopo didattico, ma anche lo stesso Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti si è reso conto del potenziale dei videogiochi per istruire e addestrare le proprie truppe.

I Serious Games rappresentano quindi una grande opportunità per tutti i professionisti dei videogiochi alla ricerca di una valida specializzazione. Sia che si tratti di imparare le lingue con Duolingo o di informarsi sulle *Fake News* con *Fake it to Make It*. I Serious Games si stanno espandendo a molti settori e la necessità di specialisti in questo tipo di giochi è diventata sempre più forte.

Questo Master Privato di TECH insegna ai professionisti dei videogiochi tutti gli aspetti da conoscere per creare il proprio progetto di Serious Game e diventare una figura chiave nei team di sviluppo. Verranno quindi studiati i videogiochi culturali, gli aspetti linguistici, la gamification e la progettazione. Allo stesso tempo, verrà svolto un esame approfondito dei diversi ambiti e settori in cui i Serious Games possono essere sviluppati con maggior successo.

Lo studente potrà inoltre usufruire di un formato 100% online, senza lezioni in presenza o orari prestabiliti. Lo studente decide autonomamente quando seguire l'intero corso, potendo scaricare gli argomenti singolarmente per approfondirli dal proprio tablet, smartphone o computer. Una straordinaria opportunità per affermarsi come punto di riferimento nel settore dei Serious Games in tutta tranquillità.

Questo **Master Privato in Progettazione di Serious Games** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del Master sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Serious Games
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche 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
- ◆ La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Usi i molteplici vantaggi della metodologia TECH per addentrarti nella progettazione di Serious Games senza dover rinunciare ai tuoi impegni personali o di lavoro"

“

Scopri gli aspetti che hanno portato al successo progetti come The Kite, Interland, Dys4ia o Unmanned, e come siano diventati dei punti di riferimento nel settore dei Serious Games"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie per intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. A tale fine, lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Diventa un rinomato specialista nel campo della gamification, e crea Serious Games con cui trattare argomenti di ogni tipo e settore.

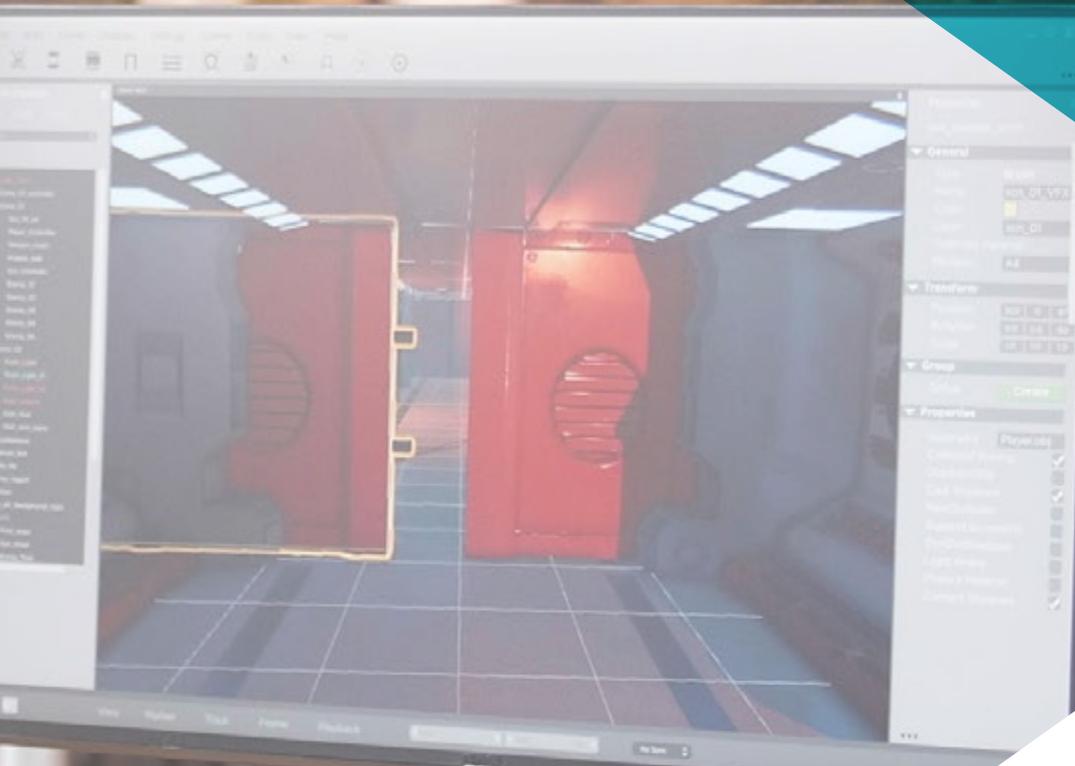
Aggiungi al tuo CV un Master Privato per distinguerti come professionista qualificato nel campo della progettazione di Serious Games.



02 Obiettivi

Essendo l'industria dei videogiochi in continua espansione, questa specializzazione è una delle migliori opportunità per eccellere e migliorare. I contenuti del programma hanno tutti lo stesso obiettivo: fornire al professionista del videogame le strategie e le linee guida necessarie per diventare un vero esperto nella progettazione di Serious Games di qualsiasi tipo, sia che trattino temi violenti, culturali, sanitari o psicologici.





“

Potrai accedere a un programma di studio disponibile 24 ore su 24, in un'aula virtuale dispone delle ultime innovazioni della tecnologia didattica"



Obiettivi generali

- ◆ 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



Distinguiti in un settore in forte espansione, rispettando gli obiettivi fissati da un gruppo di professionisti con grande esperienza nella progettazione di Serious Games"



Obiettivi specifici

Modulo 1. 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 2. 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 3. Serious Games e violenza

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

Modulo 4. Serious Games e istruzione

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

Modulo 5. Serious Games e denuncia

- ◆ Conoscere a fondo i Serious Games incentrati sulle tematiche di denuncia
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco focalizzato su temi di denuncia
- ◆ Imparare a conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provarne il gameplay

Modulo 6. Serious Games e giochi autobiografici

- ◆ Conoscere a fondo i Serious Games autobiografici
- ◆ Conoscere il processo di progettazione di un gioco focalizzato su un'autobiografia
- ◆ Imparare a conoscere le varie tecniche di progettazione necessarie per ottenere risposte emotive dal giocatore e provarne il gameplay

Modulo 7. Serious Games e videogiochi psicologici

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

Modulo 8. Serious Games e videogiochi di strategia

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

Modulo 9. Serious Games e salute

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

Modulo 10. Serious Games industriali

- ◆ Conoscere a fondo i Serious Games incentrati su giochi a tema industriale
- ◆ 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 provarne il gameplay

03

Competenze

Le competenze maggiormente sviluppate ed evolute vengono molto apprezzate nel settore videoludico. È importante che in un settore come quello dei Serious Games il professionista possieda soprattutto le capacità di leadership, gestione e adattabilità necessarie per poter affrontare ogni tipo di situazione. Per questo motivo, nel corso del piano di studi lo studente acquisirà una serie di competenze specifiche appositamente sviluppate dal personale docente del Master.



“

Potrai dimostrare le tue ampie conoscenze e competenze in progettazione di Serious Game grazie ai contenuti trattati nei 10 moduli previsti”

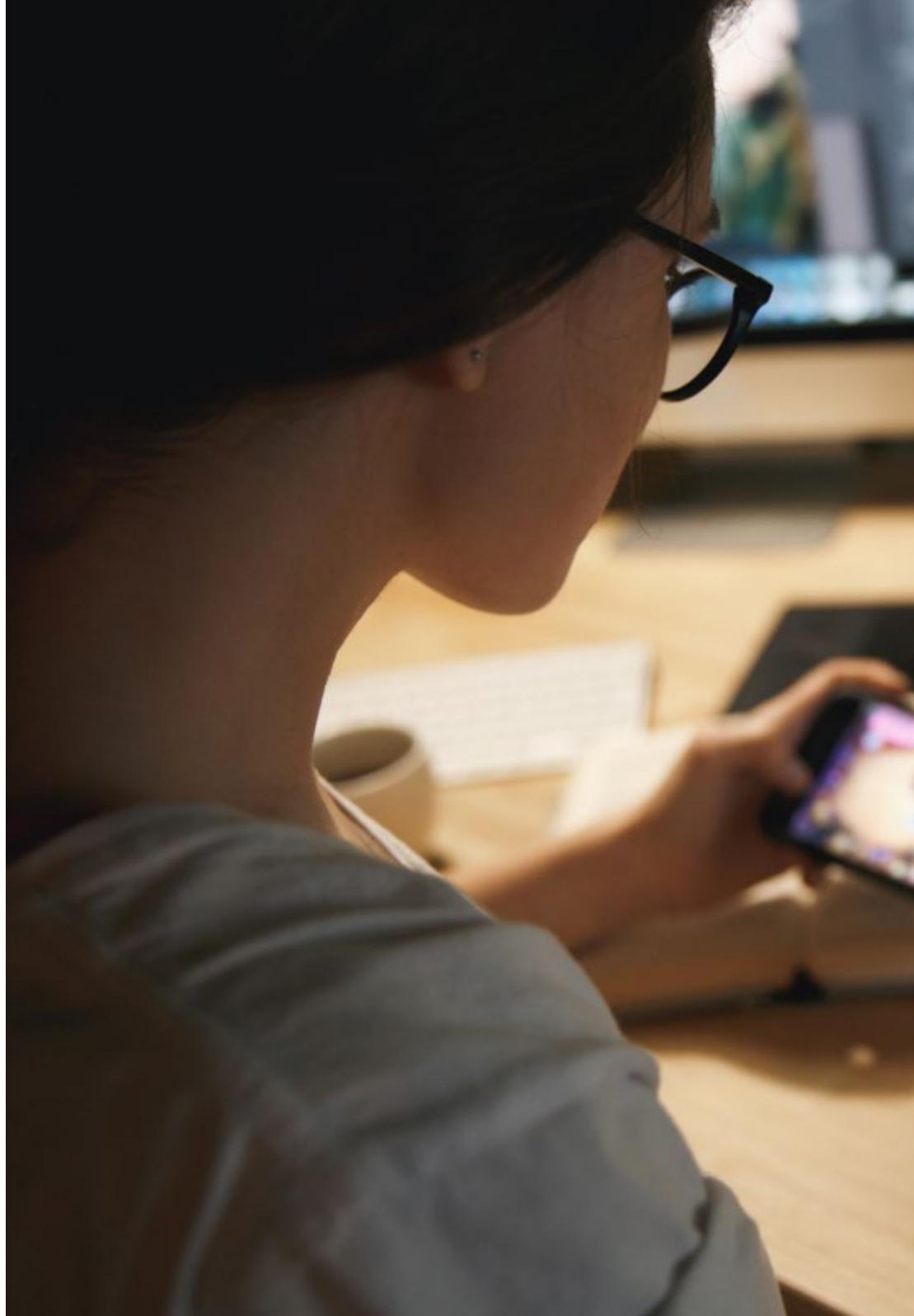


Competenze generali

- ◆ 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

“

Potrai gestire progetti di Serious Games estremamente ambiziosi nel settore della gamification grazie alle competenze che acquisirai in questo Master Privato"





Competenze specifiche

- ◆ 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

Il personale docente selezionato da TECH per occuparsi di questo programma possiede una vasta esperienza di leadership nel mondo dei videogiochi. La specializzazione dei docenti nel campo dei Serious Games apporta un valore pratico alla teoria impartita, dal momento che il loro background e le loro conoscenze avanzate traspaiono in tutti i materiali, incluse le letture di approfondimento e i video dettagliati.





“

Affidati a un personale docente che si impegna al 100% per garantirti il successo nel mondo dei Serious Games”

Direzione



Dott. Vargas Pardo, Diego

- ◆ Progettista e produttore esperto di giochi presso Life Games
- ◆ Autore 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
- ◆ 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. Mateo, Daniel

- ◆ Direttore Editoriale di Meridiem Games
- ◆ Product Manager, Sales e Marketing presso Meridiem Games
- ◆ Direttore di Playmakers e Non Stop People
- ◆ Cofondatore di Coven Arts
- ◆ Responsabile dei social media e della programmazione degli eventi di SMM Ride 'N' Road e SMM 18 Chulos Records
- ◆ Direttore di Top Games TV

Dott. Takebe, Yoshikuni

- ◆ Progettista di videogiochi presso IKIGAI Play
- ◆ Progettista 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

05

Struttura e contenuti

TECH garantisce la massima qualità in tutti i contenuti di questo programma. Il personale docente ha sviluppato un compendio unico di risorse multimediali che arricchiscono l'intera esperienza accademica. Gli studenti avranno a disposizione video riassuntivi e dettagliati, casi di studio ed esercizi di riflessione, tutti scaricabili da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet.



“

Avrai accesso a una libreria di contenuti estesa e diversificata, che ti consentirà di approfondire gli argomenti che ti interessano di più”

Modulo 1. Il gioco nei Serious Games

- 1.1. Videogiochi culturali
 - 1.1.1. Progettazione
 - 1.1.2. Cultura
 - 1.1.3. Sociologia
- 1.2. Teoria matematica dei giochi
 - 1.2.1. Teoria
 - 1.2.2. Strategia
 - 1.2.3. Matematica
- 1.3. Il videogioco come simulazione
 - 1.3.1. Simulazione
 - 1.3.2. Creatività
 - 1.3.3. Efficienza
- 1.4. Il videogioco come sistema narrativo
 - 1.4.1. Narrativa
 - 1.4.2. Spazio temporale
 - 1.4.3. Narrativa ludica
- 1.5. I videogiochi come risorse per i Serious Games
 - 1.5.1. Giochi
 - 1.5.2. Apprendimento
 - 1.5.3. Divertimento
- 1.6. Il videogioco nell'industria
 - 1.6.1. Meccaniche
 - 1.6.2. Dinamiche
 - 1.6.3. Progettazione
- 1.7. Il linguaggio dei videogiochi
 - 1.7.1. Emozioni
 - 1.7.2. Esperienze
 - 1.7.3. Comunicazione
- 1.8. Il mondo immaginario dei videogiochi
 - 1.8.1. Finzione
 - 1.8.2. Videogiochi
 - 1.8.3. Tematiche

- 1.9. I giochi nell'apprendimento degli adulti
 - 1.9.1. Apprendere
 - 1.9.2. Istruire
 - 1.9.3. Meccanismi
- 1.10. Fasi di progettazione in un Serious Game
 - 1.10.1. Ricerca
 - 1.10.2. Fasi
 - 1.10.3. Progettazioni

Modulo 2. Serious Games

- 2.1. Serious Games non solo come intrattenimento
 - 2.1.1. Intrattenimento
 - 2.1.2. Serious Games
 - 2.1.3. Analisi
- 2.2. Gamification vs. Serious Games
 - 2.2.1. Obiettivo
 - 2.2.2. Apprendimento
 - 2.2.3. Progettazioni
- 2.3. Serious Games come strumento didattico
 - 2.3.1. Istruzione
 - 2.3.2. Apprendimento
 - 2.3.3. Progettazioni
- 2.4. Serious Games: analisi
 - 2.4.1. Il Serious Game
 - 2.4.2. Analisi
 - 2.4.3. Gamification
- 2.5. Serious Games in diversi settori industriali
 - 2.5.1. Industria
 - 2.5.2. Classificazione
 - 2.5.3. Progetti
- 2.6. Serious Games 2.0
 - 2.6.1. Serious Games 2.0
 - 2.6.2. Evoluzione
 - 2.6.3. Sperimentazione



- 2.7. Serious Games e i relativi sviluppi
 - 2.7.1. Storia
 - 2.7.2. Evoluzione
 - 2.7.3. Sviluppi
- 2.8. Serious Games e l'insegnamento della progettazione di giochi
 - 2.8.1. Istruzione
 - 2.8.2. Progettazione
 - 2.8.3. Creatività
- 2.9. Analisi della progettazione di Serious Games
 - 2.9.1. Progettazione
 - 2.9.2. Fasi
 - 2.9.3. Analisi
- 2.10. Classifica dei Serious Games
 - 2.10.1. Classificazione
 - 2.10.2. Serious Games
 - 2.10.3. Progettazioni

Modulo 3. Serious Games e violenza

- 3.1. La violenza e i Serious Games
 - 3.1.1. Violenza
 - 3.1.2. Focus
 - 3.1.3. Casi
- 3.2. Obiettivi dei videogiochi contro la violenza
 - 3.2.1. Obiettivo
 - 3.2.2. Apprendimento
 - 3.2.3. Progettazioni
- 3.3. Tipi di videogiochi contro la violenza
 - 3.3.1. Definizione
 - 3.3.2. Classificazione
 - 3.3.3. Progettazioni
- 3.4. Azioni e decisioni nei videogiochi contro la violenza
 - 3.4.1. Sperimentazione
 - 3.4.2. Apprendimento
 - 3.4.3. Progettazioni

- 3.5. La violenza di genere nei videogiochi
 - 3.5.1. Classificazione
 - 3.5.2. Generi
 - 3.5.3. Progettazione
 - 3.6. Regole e obiettivi dei videogiochi contro la violenza
 - 3.6.1. Meccanismi
 - 3.6.2. Dinamiche
 - 3.6.3. Obiettivi
 - 3.7. Il conflitto nei videogiochi contro la violenza
 - 3.7.1. Storia del gioco
 - 3.7.2. Obiettivo
 - 3.7.3. Progettazioni
 - 3.8. Serious Games sulla violenza
 - 3.8.1. Classificazione
 - 3.8.2. Sperimentazione
 - 3.8.3. Serious Games
 - 3.9. Analisi di The Kite
 - 3.9.1. The Kite
 - 3.9.2. Progettazione
 - 3.9.3. Sperimentazione
 - 3.10. *Briefing* su violenza e Serious Games
 - 3.10.1. *Briefing*
 - 3.10.2. Applicabilità
 - 3.10.3. Casi
- Modulo 4. Serious Games e istruzione**
- 4.1. Serious Games focalizzati sull'istruzione
 - 4.1.1. Istruzione
 - 4.1.2. Focus
 - 4.1.3. Casistica
 - 4.2. Obiettivi dei videogiochi in ambito educativo
 - 4.2.1. Obiettivo
 - 4.2.2. Apprendimento
 - 4.2.3. Progettazioni
 - 4.3. Generi di videogiochi in ambito educativo
 - 4.3.1. Generi
 - 4.3.2. Classificazione
 - 4.3.3. Progettazioni
 - 4.4. Azioni e decisioni nei videogiochi educativi
 - 4.4.1. Sperimentazione
 - 4.4.2. Apprendimento
 - 4.4.3. Progettazioni
 - 4.5. Ideare un videogioco per bambini
 - 4.5.1. Classificazione
 - 4.5.2. Generi
 - 4.5.3. Progettazioni
 - 4.6. Regole e obiettivi dei videogiochi educativi
 - 4.6.1. Meccanismi
 - 4.6.2. Dinamiche
 - 4.6.3. Obiettivi
 - 4.7. Il conflitto nei videogiochi educativi per bambini
 - 4.7.1. *Storia*
 - 4.7.2. Obiettivo
 - 4.7.3. Progettazioni
 - 4.8. Serious Games educativi nel concreto
 - 4.8.1. Classificazione
 - 4.8.2. Sperimentazione
 - 4.8.3. Fruibilità dei Serious Games
 - 4.9. Analisi di Interland
 - 4.9.1. Interland
 - 4.9.2. Progettazioni
 - 4.9.3. Sperimentazione
 - 4.10. *Briefing* su bambini e Serious Games
 - 4.10.1. *Briefing*
 - 4.10.2. Applicabilità
 - 4.10.3. Casi

Modulo 5. Serious Games e denuncia

- 5.1. Serious Games e sensibilizzazione
 - 5.1.1. Denuncia
 - 5.1.2. Sensibilizzazione
 - 5.1.3. Storie giocabili
- 5.2. Serious Games di denuncia e i relativi obiettivi
 - 5.2.1. Obiettivo
 - 5.2.2. Apprendimento
 - 5.2.3. Progettazioni
- 5.3. Tipi di videogiochi di denuncia
 - 5.3.1. Complessità
 - 5.3.2. Gameplay
 - 5.3.3. *Storia*
- 5.4. Azioni e decisioni nei Serious Games di denuncia
 - 5.4.1. Sperimentazione
 - 5.4.2. Apprendimento
 - 5.4.3. Progettazione
- 5.5. Ideare un videogioco di denuncia
 - 5.5.1. Classificazione
 - 5.5.2. Denuncia
 - 5.5.3. Progettazione
- 5.6. Regole e obiettivi dei videogiochi di denuncia
 - 5.6.1. Meccanismi
 - 5.6.2. Dinamiche
 - 5.6.3. Obiettivi
- 5.7. Conflitto nei videogiochi di denuncia
 - 5.7.1. *Storia*
 - 5.7.2. Conflitti
 - 5.7.3. Progettazioni
- 5.8. Serious Games di denuncia
 - 5.8.1. Classificazione
 - 5.8.2. Sperimentazione
 - 5.8.3. Denuncia pratica

- 5.9. Alla scoperta del mondo di *Fake it to make It*
 - 5.9.1. *Fake it to make It*
 - 5.9.2. Progettazioni
 - 5.9.3. Sperimentazione
- 5.10. *Briefing* su denuncia e Serious Games
 - 5.10.1. *Briefing*
 - 5.10.2. Applicabilità
 - 5.10.3. Casi

Modulo 6. Serious Games e giochi autobiografici

- 6.1. Serious Games autobiografici
 - 6.1.1. Autobiografia
 - 6.1.2. Progettazioni
 - 6.1.3. Obiettivi
- 6.2. Obiettivi dei videogiochi autobiografici
 - 6.2.1. Obiettivo
 - 6.2.2. Apprendimento
 - 6.2.3. Progettazioni
- 6.3. Generi applicabili ai videogiochi autobiografici
 - 6.3.1. Autobiografia applicata
 - 6.3.2. Classificazione
 - 6.3.3. Progettazioni
- 6.4. Azioni e decisioni nei videogiochi autobiografici
 - 6.4.1. Sperimentazione
 - 6.4.2. Apprendimento
 - 6.4.3. Progettazioni
- 6.5. Ideare un videogioco autobiografico
 - 6.5.1. Classificazione
 - 6.5.2. Autobiografie
 - 6.5.3. Progettazioni
- 6.6. Regole e obiettivi dei videogiochi autobiografici
 - 6.6.1. Meccanismi
 - 6.6.2. Dinamiche
 - 6.6.3. Obiettivi

- 6.7. Conflitto nei videogiochi autobiografici
 - 6.7.1. Storia
 - 6.7.2. Conflitti
 - 6.7.3. Progettazioni
- 6.8. Serious Games autobiografici: usi pratici
 - 6.8.1. Classificazione
 - 6.8.2. Sperimentazione
 - 6.8.3. Serious Games
- 6.9. Alla scoperta del mondo di Dys4ia
 - 6.9.1. Dys4ia
 - 6.9.2. Progettazioni
 - 6.9.3. Sperimentazione
- 6.10. RizomUV avanzato
 - 6.10.1. Briefing
 - 6.10.2. Applicabilità
 - 6.10.3. Casi

Modulo 7. Serious Games e videogiochi psicologici

- 7.1. Serious Games e psicologia
 - 7.1.1. Psicologia e Serious Games
 - 7.1.2. Classificazione
 - 7.1.3. Storia
- 7.2. Obiettivi dei videogiochi psicologici
 - 7.2.1. Obiettivo
 - 7.2.2. Apprendimento
 - 7.2.3. Progettazioni
- 7.3. Generi applicabili ai videogiochi psicologici
 - 7.3.1. Il gioco psicologico
 - 7.3.2. Classificazione
 - 7.3.3. Progettazioni

- 7.4. Azioni e decisioni nei videogiochi psicologici
 - 7.4.1. Sperimentazione
 - 7.4.2. Apprendimento
 - 7.4.3. Progettazioni
- 7.5. Ideare un videogioco psicologico
 - 7.5.1. Classificazione
 - 7.5.2. Struttura
 - 7.5.3. Progettazioni
- 7.6. Regole e obiettivi dei videogiochi psicologici
 - 7.6.1. Meccanismi
 - 7.6.2. Dinamiche
 - 7.6.3. Obiettivi
- 7.7. Il conflitto nel videogioco psicologico
 - 7.7.1. Conflitto
 - 7.7.2. Il gioco psicologico
 - 7.7.3. Progettazioni
- 7.8. Serious Games psicologici: usi pratici
 - 7.8.1. Classificazione
 - 7.8.2. Sperimentazione
 - 7.8.3. SG e Psicologia
- 7.9. Alla scoperta del mondo di Unmanned
 - 7.9.1. Unmanned
 - 7.9.2. Progettazioni
 - 7.9.3. Sperimentazione
- 7.10. Briefing sulla psicologia nei Serious Games
 - 7.10.1. Briefing
 - 7.10.2. Applicabilità
 - 7.10.3. Casi

Modulo 8. Serious Games e videogiochi di strategia

- 8.1. Serious Games di strategia
 - 8.1.1. Strategia
 - 8.1.2. Usi
 - 8.1.3. Progettazioni
- 8.2. Obiettivi del videogioco di strategia
 - 8.2.1. Obiettivo
 - 8.2.2. Apprendimento
 - 8.2.3. Progettazioni
- 8.3. Generi applicabili ai videogiochi di strategia
 - 8.3.1. Applicazioni
 - 8.3.2. Classificazione
 - 8.3.3. Progettazioni
- 8.4. Azioni e decisioni nei videogiochi di strategia
 - 8.4.1. Sperimentazione
 - 8.4.2. Apprendimento
 - 8.4.3. Progettazioni
- 8.5. Il videogioco di strategia: fruibilità
 - 8.5.1. Fruibilità
 - 8.5.2. Classificazione
 - 8.5.3. Progettazioni
- 8.6. Regole e obiettivi dei videogiochi di strategia
 - 8.6.1. Meccanismi
 - 8.6.2. Dinamiche
 - 8.6.3. Obiettivi
- 8.7. Il conflitto nel videogioco di strategia
 - 8.7.1. Conflitto e strategia
 - 8.7.2. Tipologie
 - 8.7.3. Progettazioni
- 8.8. Serious Games di strategia: usi pratici
 - 8.8.1. Classificazione
 - 8.8.2. Sperimentazione
 - 8.8.3. SG e salute

- 8.9. Alla scoperta del mondo di McDonald's Video Game
 - 8.9.1. McDonald's Video Game
 - 8.9.2. Progettazioni
 - 8.9.3. Sperimentazione
- 8.10. *Briefing* su McDonald's Video Game
 - 8.10.1. *Briefing*
 - 8.10.2. Applicabilità
 - 8.10.3. Casi

Modulo 9. Serious Games e salute

- 9.1. Serious Games per la salute
 - 9.1.1. La salute nei Serious Games
 - 9.1.2. Fruibilità
 - 9.1.3. *Storie*
- 9.2. Obiettivi del videogioco per la salute
 - 9.2.1. Obiettivo
 - 9.2.2. Apprendimento
 - 9.2.3. Progettazioni
- 9.3. Generi di videogiochi per la salute
 - 9.3.1. Applicazioni
 - 9.3.2. Classificazione
 - 9.3.3. Progettazioni
- 9.4. Azioni e decisioni nei videogiochi sanitari
 - 9.4.1. Sperimentazione
 - 9.4.2. Apprendimento
 - 9.4.3. Progettazioni
- 9.5. Ideare un videogioco per la salute
 - 9.5.1. Classificazione
 - 9.5.2. Salute
 - 9.5.3. Progettazioni
- 9.6. Regole e obiettivi dei videogiochi sanitari
 - 9.6.1. Meccanismi
 - 9.6.2. Dinamiche
 - 9.6.3. Obiettivi

- 9.7. Il conflitto nei videogiochi per la salute
 - 9.7.1. Conflitto
 - 9.7.2. Tipologie
 - 9.7.3. Progettazioni
- 9.8. Serious Games e salute: usi pratici
 - 9.8.1. Classificazione
 - 9.8.2. Sperimentazione
 - 9.8.3. SG e salute
- 9.9. Alla scoperta del mondo di "Zombies, Run!"
 - 9.9.1. "Zombies, Run!"
 - 9.9.2. Progettazioni
 - 9.9.3. Sperimentazione
- 9.10. *Briefing sui Serious Games*
 - 9.10.1. *Briefing*
 - 9.10.2. Applicabilità
 - 9.10.3. Casi

Modulo 10. Serious Games industriali

- 10.1. Serious Games industriali
 - 10.1.1. Industria nei Serious Games
 - 10.1.2. Fruibilità
 - 10.1.3. *Storie*
- 10.2. Obiettivi del videogioco industriale
 - 10.2.1. Obiettivo
 - 10.2.2. Apprendimento
 - 10.2.3. Progettazioni
- 10.3. Generi di videogiochi industriali
 - 10.3.1. Applicazioni
 - 10.3.2. Classificazione
 - 10.3.3. Progettazioni





- 10.4. Azioni e decisioni nei videogiochi industriali
 - 10.4.1. Sperimentazione
 - 10.4.2. Apprendimento
 - 10.4.3. Progettazioni
- 10.5. Ideare un videogioco industriale
 - 10.5.1. Classificazione
 - 10.5.2. Industrializzazione
 - 10.5.3. Progettazioni
- 10.6. Regole e obiettivi del videogioco industriale
 - 10.6.1. Meccanismi
 - 10.6.2. Dinamiche
 - 10.6.3. Obiettivi
- 10.7. Il conflitto nel videogioco industriale
 - 10.7.1. Conflitto
 - 10.7.2. Tipologie
 - 10.7.3. Progettazioni
- 10.8. Serious Games industriali: usi pratici
 - 10.8.1. Classificazione
 - 10.8.2. Sperimentazione
 - 10.8.3. Serious Games
- 10.9. Alla scoperta di Lichenia
 - 10.9.1. Lichenia
 - 10.9.2. Progettazione
 - 10.9.3. Sperimentazione
- 10.10. *Briefing* sui videogiochi industriali
 - 10.10.1. *Briefing*
 - 10.10.2. Applicabilità
 - 10.10.3. Casi

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.



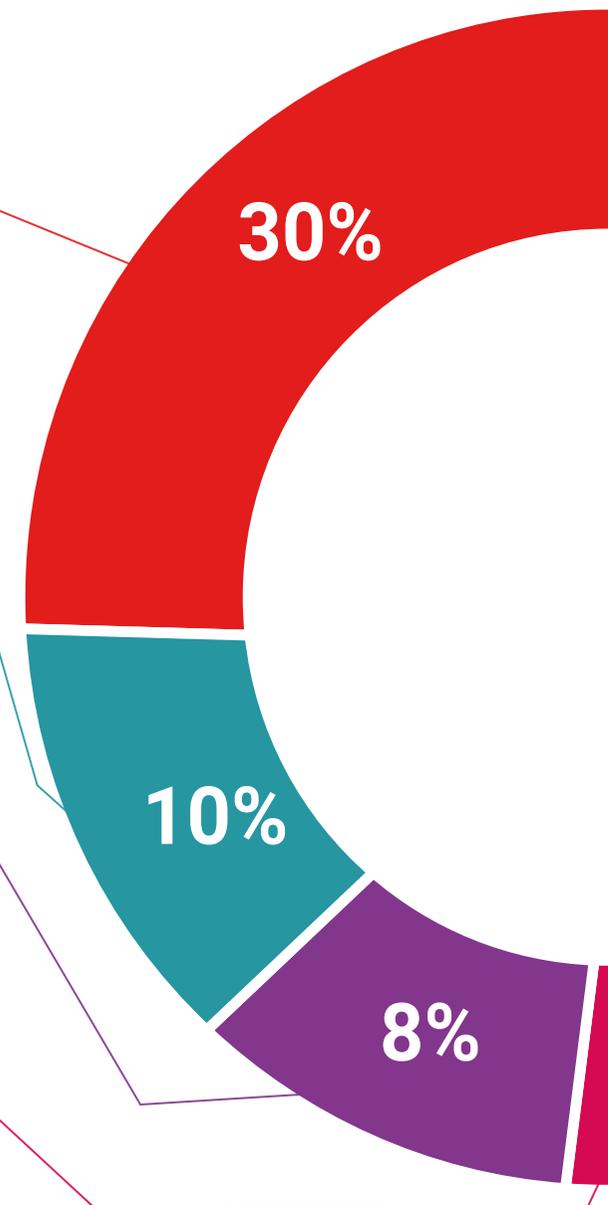
Pratiche di competenze e competenze

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 Privato in Progettazione di Serious Games ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

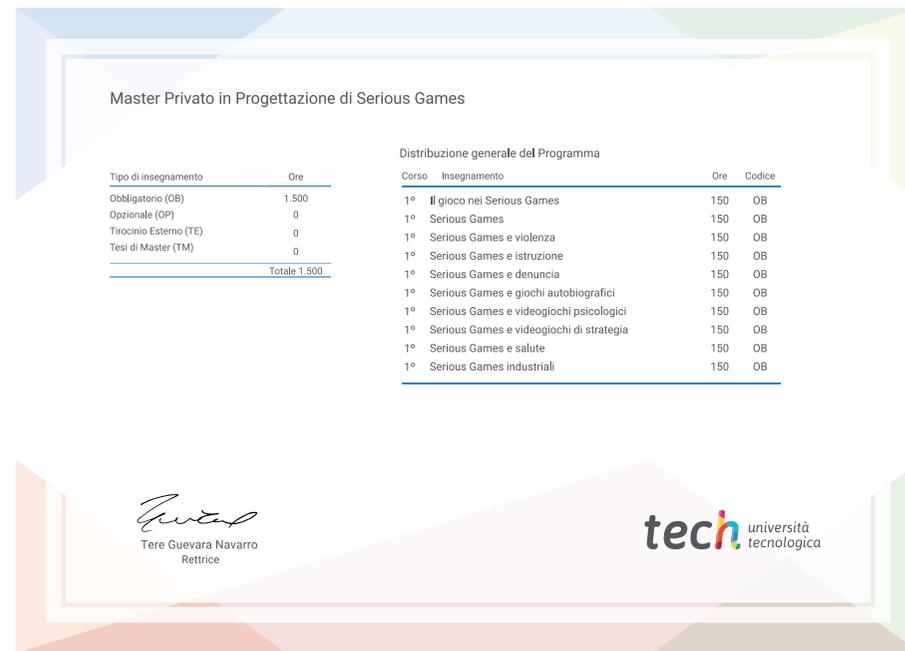
Questo **Master Privato in Progettazione di Serious Games** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Privato in Progettazione di Serious Games**

N. Ore Ufficiali: **1.500 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

Master Privato
Progettazione di
Serious Games

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

Master Privato

Progettazione di Serious Games

