

Esperto Universitario

Progettazione di Giochi Gamificati
e Documentazione per Videogiochi



Esperto Universitario Progettazione di Giochi Gamificati e Documentazione per Videogiochi

- » 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-progettazione-giochi-gamificati-documentazione-videogiochi

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

Negli anni '90 si è verificato un boom tecnologico che ha portato a concentrarsi sulla progettazione degli aspetti multimediali dei giochi, come la grafica, il suono e gli effetti speciali. Oggi viviamo sotto gli effetti di questo boom tecnologico, ma l'attenzione è sempre più rivolta a fornire un'esperienza di gioco che soddisfi le aspettative dell'utente. La creazione di una facile interattività a scopo di intrattenimento o per scopi educativi, di esercizio o di ricerca è sempre più richiesta. Il professionista che cerca di crescere nel campo della progettazione di Giochi Gamificati troverà in questo programma tutto ciò di cui ha bisogno per crescere a livello professionale.





“

Imparerai a conoscere la vera missione dell'intrattenimento, dai giochi da tavolo ai videogiochi, e imparerai a progettare opere di successo”

Fin dall'inizio della civiltà, l'uomo ha giocato con i giochi da tavolo. Secondo gli storici, il gioco più antico risale al 3000 a.C. Si trattava di una tavola, di dadi e di segnalini trovati in Iraq. Un altro gioco da tavolo della storia si chiamava Senet e veniva giocato dagli Egizi. Più recentemente, gli scacchi o il domino sono stati giocati in tutto il mondo e sono ora disponibili in formato digitale. Questa specializzazione si occupa di tutti gli aspetti della gamification e dei giochi.

Nella generazione a 8 bit, la progettazione si è concentrata sullo sviluppo di interfacce e meccanismi estremamente semplici, cercando di creare una certa dipendenza nel giocatore, perché questo era il modello di business. Tuttavia, il vero obiettivo dei progettisti di giochi gamificati è quello di avere un'idea e di volerla portare avanti, di renderla reale e di far sì che abbia uno scopo sostenibile.

Conoscere la missione, la visione, i valori, la struttura e i diversi ruoli coinvolti nella realizzazione dei prototipi. Dare un significato ai progetti al di là dell'intrattenimento è la prova che gli studenti impareranno ad affrontare in questo programma, volto a spiegare tutto ciò che riguarda la Progettazione di Giochi Gamificati e la Documentazione per Videogiochi.

Iscrivendosi a questo Esperto Universitario, il professionista comprenderà tutte le tipologie di comunicazione in ambito aziendale, le tecniche e gli strumenti più utilizzati. In un massimo di 6 mesi potrai terminare questo programma interamente online e che dispone di un comodo campus virtuale al quale potrai collegarti come, dove e quando vorrai. Sempre affiancato da un personale docente esperto che renderà più semplice il tuo processo di studio.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione di Giochi Gamificati e Documentazione per Videogiochi** possiede il programma educativo 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



TECH ti offre l'opportunità di diventare un professionista delle specialità più richieste nel mondo del lavoro di oggi"

“

Se già ti stai occupando di progettazione e desideri fare carriera. Questo è il programma perfetto per te, iscriviti subito e approfitta della sua modalità al 100% online”

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.

Scopri le tre C fondamentali per l'arte legata alla Progettazione di Giochi Gamificati.

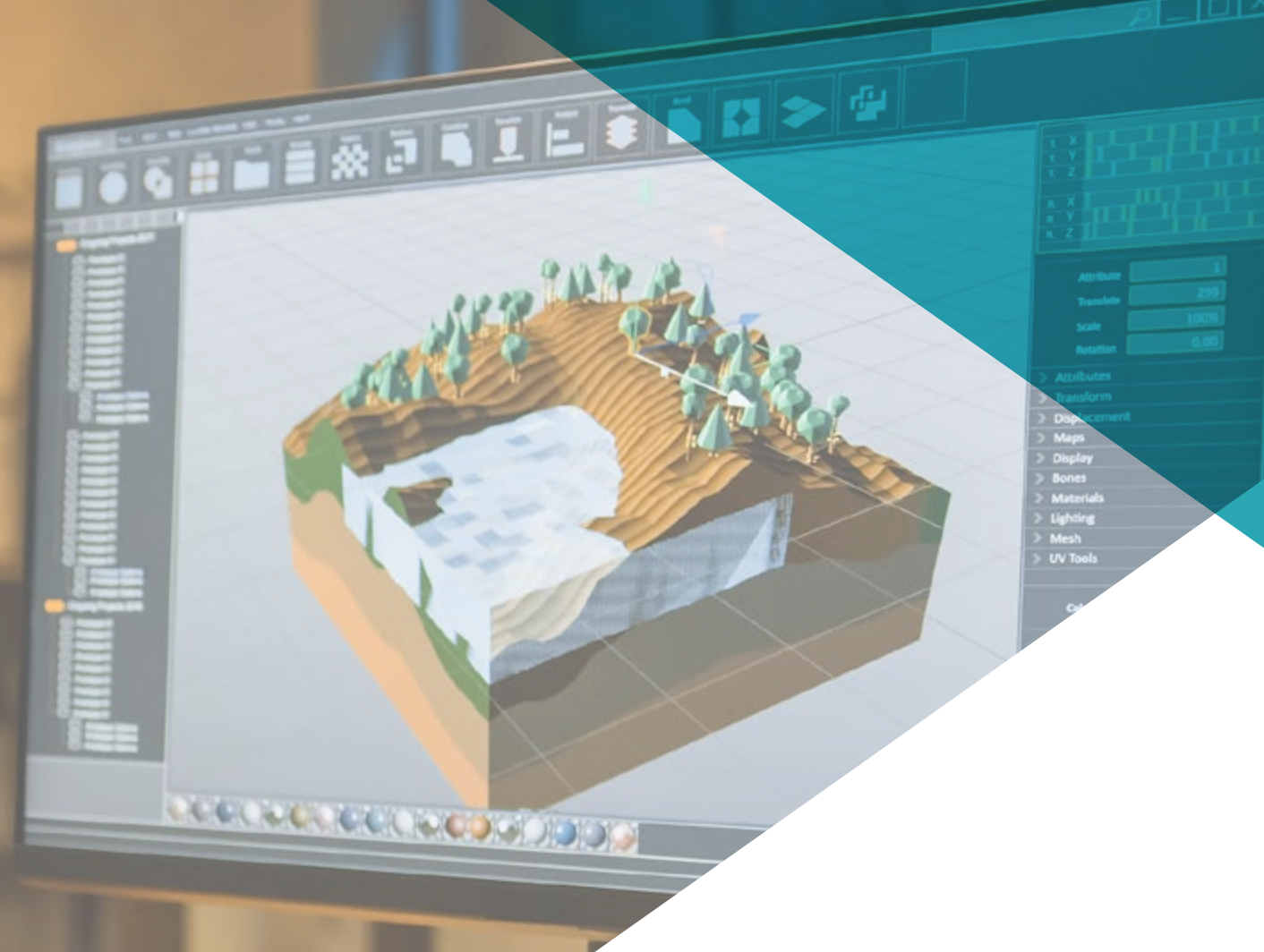
Imparerai a padroneggiare come un vero esperto la Gamification e tutti gli elementi per la progettazione di Giochi.



02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Progettazione di Giochi Gamificati e Documentazione per Videogiochi fornirà agli studenti tutte le conoscenze di tecniche, processi e standard attualmente indispensabili per una carriera di successo. Approfondirai i fondamenti della gamificazione e delle varie modalità di comunicazione, per riuscire ad applicarle con successo in un team aziendale. Creandoti così un profilo di professionista nell'ambito dello sviluppo di videogiochi.





“

Crea giochi mirati che possano coinvolgere il pubblico"



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 i diversi ruoli e profili coinvolti
- ◆ Migliorare le capacità di progettazione per creare videogiochi accattivanti e di facile utilizzo
- ◆ Gestire i processi di documentazione specializzata



Immaginati già come imprenditore nel mondo della progettazione videoludica e punta a raggiungere i tuoi obiettivi. Iscriviti e conseguisci questo Esperto Universitario”





Obiettivi specifici

Modulo 1. 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 2. 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 3. 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

03

Struttura e contenuti

Per offrire agli studenti la qualità che meritano, 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 comprendono argomenti specifici riguardanti la Progettazione di Giochi Gamificati e la Documentazione per i Videogiochi.

Dettagliati in modo esaustivo in 6 mesi di studio online, grazie a un campus virtuale comodo e sicuro che si trova sulla piattaforma di TECH Università Tecnologica.



“

Impara a gestire tutte le tecniche di ricompensa nell'ambito della progettazione di giochi gamificati"

Modulo 1. Progettazione di giochi gamificati

- 1.1. Progettazione di giochi gamificati
 - 1.1.1. Gioco
 - 1.1.2. Videogioco
 - 1.1.3. La progettazione
- 1.2. Profili coinvolti
 - 1.2.1. Programmatore
 - 1.2.2. Artista
 - 1.2.3. Designer
- 1.3. Produzione e QA
 - 1.3.1. Produttore
 - 1.3.2. QA
 - 1.3.3. Sceneggiatore
- 1.4. Altri ruoli
 - 1.4.1. Compositore
 - 1.4.2. Ruoli specialistici
 - 1.4.3. Intermediari
- 1.5. Missione
 - 1.5.1. Ruolo del designer
 - 1.5.2. Conoscenze preziose
 - 1.5.3. Sviluppo solitario
- 1.6. Visione
 - 1.6.1. Possibilità
 - 1.6.2. Ambizione
 - 1.6.3. Guardare al passato
- 1.7. Valori della gamification
 - 1.7.1. *Constraint*
 - 1.7.2. Pianificazione
 - 1.7.3. *Target*
- 1.8. Specializzazioni
 - 1.8.1. Meta
 - 1.8.2. Nicchia
 - 1.8.3. Guerre tra cloni

- 1.9. Prototipazione
 - 1.9.1. Prototipo di carta
 - 1.9.2. Dal gioco al videogioco
 - 1.9.3. Giochi da tavola
- 1.10. Struttura
 - 1.10.1. Struttura ed elementi
 - 1.10.2. Brainstorming
 - 1.10.3. Le cinque domande

Modulo 2. *Game design* e gamification

- 2.1. *Gameplay*
 - 2.1.1. *Gameplay*
 - 2.1.2. Regole
 - 2.1.3. *Setting*
- 2.2. Immersività
 - 2.2.1. Coerenza
 - 2.2.2. Sospensione dell'incredulità
 - 2.2.3. Dimensioni
- 2.3. Strumenti e tecniche
 - 2.3.1. Test e correzioni
 - 2.3.2. Esperienza
 - 2.3.3. *MDA framework*
- 2.4. Modello MDA
 - 2.4.1. Meccaniche
 - 2.4.2. Dinamiche
 - 2.4.3. Estetica
- 2.5. Elementi di progettazione
 - 2.5.1. Generi
 - 2.5.2. Modalità di gioco
 - 2.5.3. Dinamiche di base
- 2.6. Tipi di oggetti
 - 2.6.1. A breve termine
 - 2.6.2. A medio termine
 - 2.6.3. A lungo termine

- 2.7. Ricompense: gamification
 - 2.7.1. Struttura ludica
 - 2.7.2. Difficoltà
 - 2.7.3. Progressione
- 2.8. Ricompense: storie
 - 2.8.1. Storie
 - 2.8.2. Segreti
 - 2.8.3. Sistema
- 2.9. Progettazione dei livelli
 - 2.9.1. *Paper design*
 - 2.9.2. Curva di difficoltà
 - 2.9.3. Teoria del *flow*
- 2.10. Economia
 - 2.10.1. Elementi
 - 2.10.2. Funzioni
 - 2.10.3. Regolazione

Modulo 3. Documentazione per i videogiochi

- 3.1. Le Tre C
 - 3.1.1. Personaggio (*Character*)
 - 3.1.2. Telecamera (Camera)
 - 3.1.3. Controllo
- 3.2. Personaggio
 - 3.2.1. Fisiologia
 - 3.2.2. Personalità
 - 3.2.3. Meccaniche
- 3.3. Telecamera
 - 3.3.1. Punti di vista
 - 3.3.2. Controllo della telecamera
 - 3.3.3. Guide per le telecamere
- 3.4. Controllo
 - 3.4.1. Ergonomia del controllo
 - 3.4.2. Relativo al personaggio
 - 3.4.3. Relativo alla telecamera

- 3.5. Documenti generali
 - 3.5.1. *Game Concept*
 - 3.5.2. *Game Treatment*
 - 3.5.3. *Game Document Design*
- 3.6. Documenti specifici
 - 3.6.1. Progettazione
 - 3.6.2. Ingegneria
 - 3.6.3. Redazione
- 3.7. *Game Document Design*
 - 3.7.1. Documentazione
 - 3.7.2. Comunicazione
 - 3.7.3. Norme generali
- 3.8. GDD: *one page*
 - 3.8.1. Utilità
 - 3.8.2. Struttura
 - 3.8.3. Progettazione
- 3.9. GDD: *ten pages*
 - 3.9.1. Utilità
 - 3.9.2. Struttura
 - 3.9.3. Progettazione
- 3.10. Strumenti per la documentazione
 - 3.10.1. La regola del tre
 - 3.10.2. Progredire nel gioco
 - 3.10.3. Tabella della vittoria



Accedi a un mondo di possibilità nel settore digitale. Migliora in pochi mesi le tue conoscenze nel campo della progettazione grazie a questo Esperto Universitario"

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.



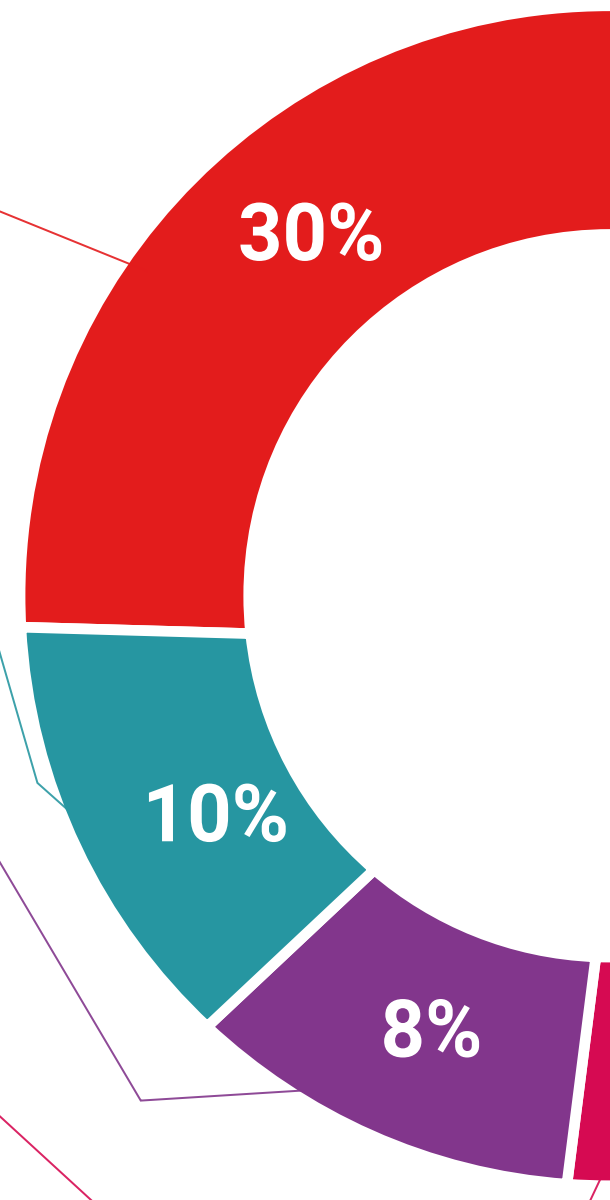
Pratiche di competenze e competenze

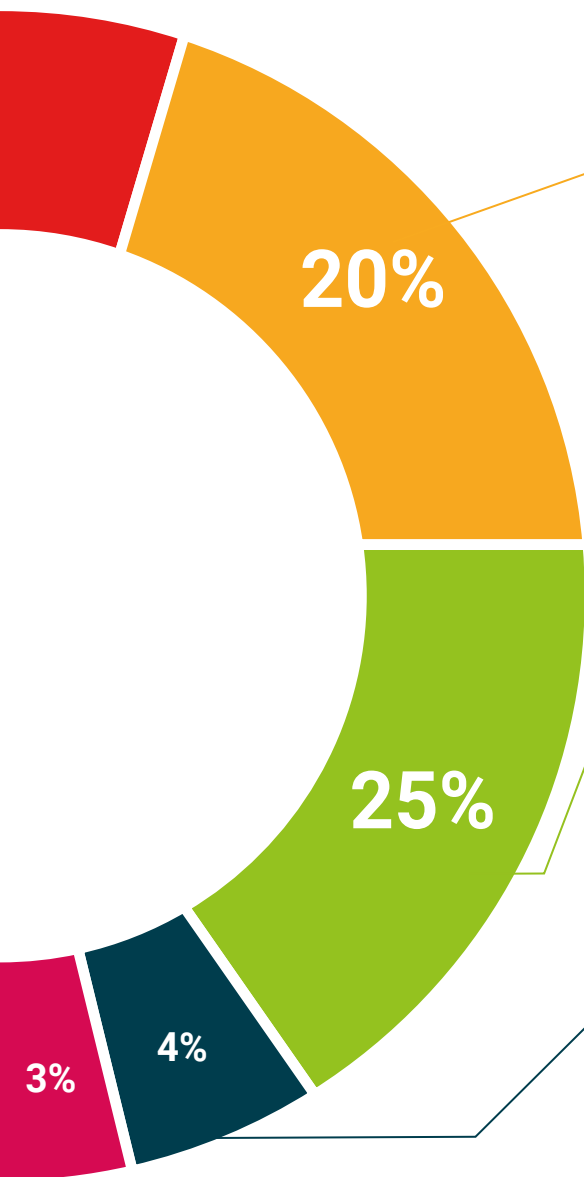
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

L'Esperto Universitario in Progettazione di Giochi Gamificati e Documentazione per Videogiochi 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 Progettazione di Giochi Gamificati e Documentazione per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'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 Progettazione di Giochi Gamificati e Documentazione per Videogiochi**

N. di 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
Progettazione di Giochi
Gamificati
e Documentazione
per Videogiochi

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

Esperto Universitario

Progettazione di Giochi Gamificati e Documentazione per Videogiochi

