

Insegnamento Applied Games e Strategie di Gamification

SSD SPS/08

CFU 6

Eventuale articolazione in moduli

Anno di corso I anno

Semestre I semestre

Docente/i Eva Sturlese

e-mail e.sturlese@unilink.it

Ricevimento Al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** Il corso si propone di fornire agli studenti conoscenze specifiche su applied games e sulle strategie di gamification al fine di:
 - essere proattivamente consapevoli dei possibili usi, applicazioni e significati degli applied games e della gamification nei diversi contesti educativi
 - comprendere la prospettiva degli utenti sul game based learning e sugli scopi di utilizzo
 - prendere coscienza del processo alla base della creazione di un applied games, delle figure professionali coinvolte, delle competenze necessarie e degli obiettivi alla base di un progetto
 - studiare e analizzare i framework teorici di riferimento
 - conoscere il mercato degli applied games e i campi di applicazione delle strategie di gamification esplorando il loro potenziale.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** Il corso, anche attraverso l'analisi di case studies, permette allo studente di applicare quanto appreso durante le lezioni, con l'obiettivo di acquisire e usare le nozioni fondamentali sui temi trattati precedentemente elencati.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** gli studenti realizzeranno compiti di ricerca/approfondimenti assegnati durante le lezioni per approfondire i diversi temi trattati. Gli studenti avranno modo di utilizzare gli approfondimenti di ricerca per presentare un progetto individuale o a coppie utile alla valutazione finale. I dettagli per ciascun approfondimento saranno illustrati durante il semestre, sono parte della valutazione in itinere e prevedono oltre ad attività di ricerca presentazioni e speech correlati in classe per lo sviluppo di soft skills quali public speaking, proattività e team working/coordinamento.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso e appropriato.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di esercitazioni applicative, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati.

Il corso si propone di fornire agli studenti conoscenze specifiche su applied games e sulle strategie di gamification al fine di:

- Essere proattivamente consapevoli dei possibili usi, applicazioni e significati della gamification nei diversi contesti educativi e di vita quotidiana.
- Scoprire i pro e i contro delle strategie di gamification, la prospettiva degli utenti sul game

based learning e sugli scopi di utilizzo.

- Prendere coscienza del processo alla base della creazione di un applied games, delle figure professionali coinvolte, delle competenze necessarie e degli obiettivi alla base di un progetto.
- Studiare e analizzare i framework teorici di riferimento per la creazione e progettazione di un prodotto gamificato.
- Conoscere il mercato degli applied games e i campi di applicazione delle strategie di gamification esplorando il loro potenziale e i risultati nella società di oggi.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso si propone di offrire una panoramica approfondita del processo produttivo per gli applied games e strategie di gamification tramite un'analisi delle componenti interne del prodotto grazie a case studies di riferimento, uno studio approfondito dei framework teorici e delle teorie psico-educative e socio-cognitive applicate ai videogiochi per rendere lo studente autonomo dal punto di vista dell'analisi critica e capacità di produzione tecnica e creativa.

Gli argomenti principali affrontati nel corso sono i seguenti:

Gamified Thinking: dai serious games alle strategie di gamification.

Terminologia e background storico

Paradigmi psico-educativi e teoria socio-cognitive applicate ai videogiochi.

I videogiochi come sistemi di apprendimento

Tipologie di utenti e giocatori nella gamification: analisi dell'audience di riferimento.

Panoramica sui Gamification Frameworks e applicazioni pratiche

Applied Games Framework, Player Experience & Modelli di Design Integrativi per i Serious Games

Applied Game Design: ciclo di vita di un applied game. Analisi del Framework Trasformatore
Panoramica del mercato di riferimento: trend, statistiche e prospettive future del applied games market

Applied Games Design vs Game Design Tradizionale, adattamento e personalizzazione

Localizzazione e adattamento culturale: l'importanza in ambito applied gaming.

Culturalizzazione: definizione e strategie applicate, localizzazione videoludica e strategie applicate

Gamification Strategy: pipeline produttiva, obiettivi di sviluppo e componenti

Immersività e universo di gioco nei serious games

Analisi di case studies: dalla gamification aziendale al game based learning nei contesti scolastici

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna

METODI DIDATTICI

Le attività didattiche saranno condotte attraverso...

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

Esame orale comprensiva della discussione critica sul percorso didattico illustrato a lezione e presentazione individuale durante il colloquio finale del progetto sviluppato nel corso del semestre

CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione prevede:

Valutazione in itinere

La valutazione in itinere si basa sulla realizzazione di compiti di ricerca/approfondimenti assegnati durante le lezioni per approfondire i diversi temi trattati.

Gli studenti avranno inoltre modo di utilizzare gli approfondimenti di ricerca per presentare un progetto individuale o a coppie utile alla valutazione finale.

I dettagli per ciascun approfondimento saranno illustrati durante il semestre, sono parte della valutazione in itinere e prevedono oltre ad attività di ricerca presentazioni e speech correlati in classe per lo sviluppo di soft skills quali public speaking, proattività e team working/coordinamento.

Valutazione finale

La valutazione finale si basa su una prova orale individuale e una presentazione di un breve progetto sviluppato dallo studente grazie agli approfondimenti in itinere, e tiene conto della partecipazione attiva in aula, ai lavori individuali e/o di gruppo e colloqui individuale.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Esame orale focalizzato sulle seguenti aree di discussione:

- discussione critica del percorso didattico illustrato a lezione
- eventuale approfondimento a scelta dello studente (vedi suggerimenti di lettura)
- progetto sviluppato dallo studente

Il voto si attribuisce in trentesimi, a cui si aggiunge possibilità di lode. Il voto finale rispecchia la preparazione dello studente come di seguito indicato:

Voto	Descrittori
< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente.
18-20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.
21-23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.

24-25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.
26-27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta.
28-29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta.
30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

- Slide condivise a lezione dal docente

Suggerimenti di lettura

- Sabrina Haskell Culyba, The Transformational Framework – A process tool for the development of Transformational Games, ETC Press, 2018

CONSIGLI DEL DOCENTE

È consigliata una partecipazione attiva. Si suggerisce agli studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' o impossibilitati a prendere parte alle lezioni in maniera continuativa di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.