

Insegnamento	Applied Games
CFU	9
Anno di corso	1° anno
Semestre	2°
Docente/i	Giulia Rovai, Sara Pellegrini, Marco D'Agostini
e-mail	g.rovai@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:** la/o studente dovrà essere in grado di distinguere i principali modelli e campi di applicazione degli applied games.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** alla fine del corso, la/o studente dovrà essere in grado di applicare le conoscenze acquisite durante il corso alla progettazione di giochi educativi digitali e applicazioni educative gamificate.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** la/o studente dovrà acquisire una visione critica e analitica della materia, in grado di confrontare modelli e tipologie di applied games e di utilizzare strumenti critici per l'analisi e lo sviluppo di progetti, ambienti e applicazioni originali.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** la/o studente dovrà altresì acquisire la padronanza del linguaggio specialistico della materia e maturare la capacità di argomentare ed esporre adeguatamente gli argomenti trattati attraverso un lessico tecnico.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la/o studente dovrà dimostrare le capacità di apprendimento necessarie per intraprendere ulteriori studi o sviluppare una carriera professionale spendibile in aziende, enti e organizzazioni interessate a utilizzare le potenzialità dei giochi digitali per migliorare l'efficacia e la fruizione di iniziative educative e formative.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso mira ad affrontare le fondamenta teoriche, metodologiche e di progettazione dei giochi applicati, della gamification e dell'apprendimento basato sui giochi, nonché sperimentare ambienti, applicazioni, strumenti e metodi per rendere le attività didattiche più coinvolgenti e motivanti e migliorare i processi di apprendimento nella scuola, nell'istruzione superiore e nella formazione professionale.

Argomenti principali:

- Fondamenti teorici dei giochi applicati, della gamification e dell'apprendimento basato sui giochi
- Strategie e metodologie didattiche per l'apprendimento attraverso il gioco
- Progettazione di giochi applicati: utenti e meccaniche di gioco
- Paradigmi psico-educativi e teorie comportamentali e cognitive applicate ai videogiochi
- Progettazione di giochi applicati: quadri teorici e pipeline di prodotto
- Strategia di gamification: pipeline di prodotto e quadri concettuali
- Strategia di gamification: Introduzione al Framework Octalysis
- Progettazione di giochi applicati: Analisi del Framework di Trasformazione

- Progettazione di giochi applicati: dall'etica alla culturalizzazione
- Sviluppo dei processi cognitivi degli apprendenti attraverso i giochi
- Sviluppo di applicazioni di apprendimento basate sui giochi
- Ambienti di gamification
- Analisi di studi di caso di applicazioni di apprendimento gamificate e giochi educativi digitali
- Come progettare percorsi didattici e educativi gamificati
- Come progettare giochi educativi digitali
- Approfondimenti sugli applied games e la crossmedialità

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna. Il corso fornisce le basi per la comprensione della materia, partendo da zero fino ad arrivare a un livello avanzato.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame finale consiste in un colloquio orale progettato per valutare l'acquisizione da parte degli studenti della conoscenza teorica del corso.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nel colloquio orale la/o studente dovrà dimostrare:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** di aver acquisito le nozioni fondamentali riguardo le origini teoriche dei giochi, nel contesto di giochi applicati, gamification e apprendimento basato sui giochi; analizzare i quadri teorici che costituiscono la ricerca accademica nel settore per creare modelli efficaci di progettazione dei giochi applicati.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la propria capacità di applicare nella pratica diverse teorie psicologiche ed educative alla base della progettazione dei giochi applicati.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** di aver maturato una capacità di comprensione delle evoluzioni, i principali modelli e i campi di applicazione dell'apprendimento basato sui giochi, dei giochi applicati e della gamification.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** di avere padronanza del linguaggio specialistico della materia e maturare la capacità di argomentare ed esporre adeguatamente gli argomenti trattati attraverso un lessico tecnico.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la propria capacità di utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici acquisiti per lo sviluppo di applied games e applicazioni gamificate.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto dell'esito del colloquio orale. Tali criteri possono essere così delineati:

- 1) inferiore a 18, in caso di conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente;
- 2) tra 18 e 20, in caso di conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici;
- 3) tra 21 e 23, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice;
- 4) tra 24 e 25, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato;
- 5) tra 26 e 27, in caso di conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta;
- 6) tra 28 e 29, in caso di conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta;
- 7) 30/30 e lode, in caso di 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

Per la preparazione dell'esame, è fondamentale integrare i contenuti forniti durante le lezioni con i seguenti **testi obbligatori**:
Slides portate a lezione

La/o studente **non frequentante** dovrà altresì studiare il seguente testo obbligatorio:
Slides portate a lezione

CONSIGLI DEL DOCENTE

Testo consigliato non obbligatorio: *The Transformational Framework, A process tool for the development of Transformational games*, ETC Press, Sabrina Haskell Culyba, 2018