



CORSO DI LAUREA: Tecnologie e Linguaggi della Comunicazione LM-59

INSEGNAMENTO: Gamification Strategies

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: No

ANNO DI CORSO: 2023/24

NOME DOCENTE: Prof.ssa Brunella Botte – Prof. Riccardo Mancini

INDIRIZZO EMAIL: b.botte@unilink.it; r.mancini@unilink.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: Alla fine delle lezioni o previo appuntamento.

TEACHING-LEARNING OUTCOMES:

Il corso si propone di fornire agli studenti le conoscenze di base e gli strumenti applicativi utili a comprendere e sfruttare le potenzialità dei giochi in contesti non ludici. Per gamification, infatti, si intende l'applicazione di meccaniche ed elementi di gioco per risolvere problemi reali. Durante il corso verranno presentati casi di studio di particolare rilevanza, per evidenziare come il gioco sia stato sfruttato con successo per modificare i comportamenti, motivare e coinvolgere gli utenti. Inoltre, il corso permetterà agli studenti di mettere in pratica le conoscenze acquisite progettando un sistema gamificato.

Più in dettaglio, l'insegnamento mira a far raggiungere agli studenti i seguenti risultati di apprendimento.

In riferimento alla conoscenza e alla capacità di comprensione:

- Comprendere come e per quali scopi è possibile utilizzare il gioco in contesti diversi dall'intrattenimento;
- Comprendere i meccanismi di base della motivazione umana, la differenza tra motivazione intrinseca ed estrinseca e la relazione tra motivazione intrinseca e stato di flusso;
- Conoscere le competenze professionali tipicamente presenti in un team che si occupa dell'implementazione di soluzioni gamificate e le relative competenze;
- Conoscere le fasi del processo di progettazione di un sistema gamificato e le

attività coinvolte in ciascuna fase.

In riferimento all'applicazione delle conoscenze e delle abilità acquisite:

- Essere in grado di applicare le conoscenze acquisite durante il corso alla progettazione di soluzioni gamificate originali.

In riferimento alle competenze comunicative:

- Essere in grado di proporre una soluzione gamificata originale in modo professionale e convincente;
- Padroneggiare il linguaggio tecnico della materia.

PROGRAMMA IN DETTAGLIO

Il programma del corso ripercorre le fasi fondamentali del processo di progettazione di una soluzione gamificata. Gli studenti, lezione dopo lezione, saranno guidati a mettere in pratica le nozioni teoriche apprese nello sviluppo di un progetto originale di gruppo.

In questo modo, teoria e pratica procederanno in parallelo, facilitando sia l'apprendimento dei contenuti del corso sia l'acquisizione di soft skills cruciali nel mondo del lavoro, come la capacità di lavorare in gruppo, di gestire il tempo in funzione del raggiungimento di obiettivi specifici e di presentare efficacemente i risultati raggiunti.

I principali argomenti trattati nel corso sono i seguenti:

- Quali sono le potenzialità del gioco in contesti non di intrattenimento?
- Come analizzare il contesto in riferimento al quale si vuole progettare una soluzione gamificata
- Definire gli obiettivi della soluzione gamificata
- Delineare i comportamenti che si vogliono incentivare
- Comprendere le esigenze del pubblico di riferimento
- Progettare una soluzione gamificata che sia motivante e coinvolgente
- Condurre sessioni di playtest con gli utenti e raccogliere feedback per migliorare la soluzione gamificata.

PROPEDEUTICITÀ

Non ci sono propedeuticità

PROCEDURA D'ESAME

L'esame comprende una prova scritta volta a valutare l'acquisizione delle conoscenze teoriche del corso.

Gli studenti devono inoltre presentare un project work individuale.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Con riferimento alla conoscenza e alla capacità di comprensione, l'esame finale valuterà

l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni teoriche fondamentali relative agli argomenti trattati nel programma didattico.

Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e delle abilità acquisite, l'esame finale valuterà il livello con cui lo studente sarà in grado di utilizzare le nozioni teoriche affrontate nel programma didattico per progettare una soluzione gamificata originale.

Con riferimento alle capacità comunicative, l'esame finale valuterà, oltre al contenuto delle risposte, anche il grado di padronanza da parte dello studente dei termini del linguaggio specialistico della materia, la sua capacità di esporre efficacemente gli argomenti studiati e la sua capacità di presentare in modo efficace e convincente una soluzione gamificata originale.

CRITERI PER IL CONFERIMENTO DEL VOTO FINALE

Il voto sarà dato in trentesimi e sarà determinato sulla base della prova scritta individuale e del progetto svolto durante il corso.

MATERIALI DI STUDIO

Gli studenti frequentanti sono tenuti a completare la loro preparazione all'esame integrando il materiale didattico discusso in classe con i seguenti volumi obbligatori:

1) Kevin Werbach e Dan Hunter, *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton School Press, 2012.

Possono inoltre integrare quanto sopra consultando i seguenti volumi di approfondimento:

1) Marczewski, A. (2018). *Anche alle scimmie ninja piace giocare*: Unicorn Edition. Gamified UK.

2) Eyal, N. (2014). *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*, Portfolio.

3) Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: La psicologia della felicità*. Random House ebooks.

Gli studenti non frequentanti saranno valutati all'esame sui due volumi elencati di seguito:

1) Kevin Werbach e Dan Hunter, *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton School Press, 2012.

2) Marczewski, A. (2018). *Anche alle scimmie ninja piace giocare*: edizione Unicorn. Gamified UK.