

- *CORSO DI LAUREA: LM59*

INSEGNAMENTO: Applied Games e Strategie di Gamification

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: /

ANNO DI CORSO: 2023/2024

NOME DOCENTE: Eva Sturlese

INDIRIZZO EMAIL: e.sturlese@unilink.it

Co-docente /

ORARIO DI RICEVIMENTO:

- prima o dopo la lezione previa comunicazione
- oppure su appuntamento

LEZIONE: I semestre, mercoledì ore 9:00-12:00

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

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.

PREREQUISITI

Non sono previsti prerequisiti.

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 Trasformazionale

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 PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Non sono previste propedeuticità.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

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.

MODALITA' 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 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

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

Partecipazione

È consigliata una partecipazione attiva

Studenti non frequentanti

Eventuali studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' sono invitati a contattare il docente per indicazioni sul programma e materiale d'esame.