

**Insegnamento** Gamification Strategies

**SSD** M-PED/03

**CFU** 6

**Eventuale articolazione in moduli** 5 CFU Prof. Brunella Botte,  
1 CFU Prof. Riccardo Mancini.

**Anno di corso** Primo anno

**Semestre** Primo semestre

**Docente/i** Brunella Botte, Riccardo Mancini

**e-mail** b.botte@unilink.it; r.mancini@unilink.it

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

## **RISULTATI DI APPRENDIMENTO**

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.

### **1. CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:**

Al termine del corso, lo studente sarà in grado di:

- 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.

### **2. CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:**

Al termine del corso, lo studente sarà in grado di:

- Applicare le conoscenze acquisite durante il corso alla progettazione di soluzioni gamificate originali.

### **3. AUTONOMIA DI GIUDIZIO:**

Al termine del corso, lo studente deve sviluppare una visione critica e analitica:

- Dell'obiettivo di una soluzione gamificata;
- Del contesto da gamificare;
- Del modo migliore di impiegare il principio di gamification per raggiungere l'obiettivo;

- Di altre soluzioni gamificate.

#### 4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:**

La/o studente dovrà altresì acquisire la padronanza del linguaggio specialistico della materia e maturare la capacità di argomentare:

- Su una soluzione gamificata originale, in modo professionale e convincente;
- Sull'argomento in generale, utilizzando un linguaggio tecnico appropriato.

#### 5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:**

La/o studente dovrà dimostrare di saper:

- Acquisire le principali conoscenze sulle teorie della gamification;
- Mettere in pratica i principi teorici acquisiti.

### **PROGRAMMA DETTAGLIATO**

Il corso si propone di tracciare 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.

Saranno trattati nello specifico i seguenti temi:

1. Cos'è la gamification
2. Il Serious games vs Gamification quadrant
3. Il Gamification consultancy team
4. Definizione degli obiettivi di business
  - a. Obiettivi S.M.A.R.T
  - b. Construal level theory
5. Comprendere e supportare la motivazione
  - a. Motivazione Intrinseca vs Motivazione Estrinseca
  - b. Il Self-determination Continuum
  - c. I tre bisogni psicologici di base della Self-determination Theory
  - d. La Flow theory
6. L'overjustification effect
7. L'underjustification effect
8. Il processo di gamification design
  - a. Delineare gli obiettivi target
    - i. Il modello di Fogg
    - ii. La Habit zone
  - b. Descrivere I giocatori
    - i. Marczewski's User Types Hexad
    - ii. Target primario vs target secondario
    - iii. Le player personas
  - c. Delineare gli Activity Loops
    - i. Engagement Loops

- ii. Progression stairs
      - iii. Amy Jo Kim player journey
      - iv. Il Gamification user journey
    - d. Il ruolo dei feedback e del Sistema di recompense
      - i. Il modello R.I.M
      - ii. Qualità delle recompense vs quantità delle ricompense
      - iii. Challenge, feedback, reward cycle
    - e. Come progettare la reward schedule
      - i. Posticipare ricompensa ed effort
      - ii. Il Marshmallow test
      - iii. Reward schedule in un Sistema gamificato
      - iv. Il valore percepito di una ricompensa
    - f. Non dimenticare il divertimento
      - i. Nicole Lazzaro 4keys2fun
    - g. Utilizzare i tool appropriati
      - i. Dinamiche
      - ii. Meccaniche
      - iii. Componenti
      - iv. A ciascun giocatore la ricompensa più appropriata
- 9. Focus sulla Educational gamification: il caso di studio The Chronicles of Knowledge

## EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna

## METODI DIDATTICI

Le attività didattiche si svolgeranno sia attraverso attività didattiche frontali che attraverso momenti interattivi, in cui gli studenti metteranno in pratica i principi teorici appresi e discuteranno con la classe quanto sviluppato.

## MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame finale consiste in una prova scritta che comprende domande chiuse, domande aperte e grafici da completare. Ogni domanda assegna un numero variabile di punti, a seconda della sua difficoltà. I punti assegnati per ogni domanda sono evidenziati nel test.

Gli studenti frequentanti possono partecipare a due prove intermedie, ciascuna riferita alla metà del programma del corso. Il voto finale consiste nella somma dei due voti.

Gli studenti che hanno lavorato con costanza al project-work durante il corso possono decidere di presentarlo per aumentare il voto finale (massimo 3 voti, a seconda della qualità del progetto).

## CRITERI DI VALUTAZIONE

Al completamento del percorso formativo dell'insegnamento si valuterà la capacità della/o studente di:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** aver acquisito le conoscenze di base delle nozioni teoriche fondamentali relative agli argomenti trattati nel programma didattico.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** essere in grado di applicare le nozioni teoriche affrontate nel programma didattico per progettare una soluzione gamificata originale.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** aver acquisito la capacità di evidenziare le informazioni rilevanti necessarie alla progettazione della Gamification e di comprendere altre soluzioni Gamificate.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** essere in grado di padroneggiare i termini del linguaggio specialistico della materia, la capacità di esporre in modo efficace gli argomenti studiati e la capacità di presentare in modo efficace e convincente una soluzione gamificata originale.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** essere in grado di utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici acquisiti per progettare una soluzione gamificata originale.

## CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

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**

Per la preparazione dell'esame, oltre ai contenuti forniti durante le lezioni, sono necessari i seguenti **testi obbligatori**:

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

I seguenti **testi integrativi** forniscono un supporto per la preparazione dell'esame da parte degli studenti impossibilitati a prendere parte alle lezioni e alle attività didattiche in maniera continuativa:

1. Kevin Werbach and Dan Hunter, For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business, Wharton School Press, 2012.
2. Marczewski, A. (2018). Even Ninja Monkeys Like to Play: Unicorn Edition. Gamified UK.

Tra i **testi per l'approfondimento** degli argomenti trattati durante le lezioni si suggeriscono:

1. Marczewski, A. (2018). Even Ninja Monkeys Like to Play: Unicorn Edition. Gamified UK.
2. Eyal, N. (2014). Hooked: How to Build Habit-Forming Products, Portfolio.
3. Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Happiness. Random House ebooks.

### **CONSIGLI DEL DOCENTE**

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.