

**OGGETTO: Corso di aggiornamento "Orientarsi nella Gamification"**

**1° Incontro - corso base (3 ore)**

**Mercoledì 9 Febbraio 2022 ore 9-12 (online)**

**Docente Giorgio Gandolfi - Cooperativa Ludo Labo**

Programma:

Introduzione ed elementi base e definizione di un vocabolario comune

- Gioco vs Gaming vs Gamification vs Pointification

Esempi illustri con modalità differenti

- Gamification classiche e gamification particolari

Esame in dettaglio del paradigma PBL (Points, badge, ladders)

Obiettivi della Gamification

- Gamification interna

- Gamification esterna

- Gamification per il cambiamento sociale

Breve panoramica dei principali metodi di ingaggio

Come "gamificare" prodotti, servizi e piattaforme per creare engagement

Esercitazione: Individuare i momenti di contatto coi lettori

**2° Incontro - corso avanzato (6 ore)**

**Mercoledì 16 Febbraio 2022 ore 9-13 / 14-16** (eventuale recupero giovedì 3 marzo 2022)

**(in presenza c/o Sala Conferenze Biblioteca Delfini, Corso Canalgrande 103 Modena)**

**Docente Giorgio Gandolfi - Cooperativa Ludo Labo**

Programma:

- Funziona la Gamification? Obiettivi e Design

- Ludo Narrazione: il linguaggio dei videogiochi

- Forme e linguaggi dell'interattività multimediale

User Experience (UX)

- Visitatore al Centro del Design e approccio Emozionale

Strumenti e modalità (As Is Vs. To Be), l'importanza di ciò che già abbiamo!

- Creare Engagement e Loyalty con la Gamification

- Loyalty 2.0: fidelizzare giocando

Esercitazione: Individuare azioni ludicizzate di contatto coi lettori

Single Player Vs. Social Game

Progetti Tangenziali a rinforzo del "Gestionale"

Approccio a cicli di affinamento o algoritmo a metriche variabili



Gamification e PA: esempi di successo ed insuccesso  
Analisi e attività laboratoriale su un progetto di gamification

**3° Incontro - (laboratorio 2 ore)**

**Lunedì 21 Febbraio 2022 ore 9-11 (online)**

***Docente Fabio Viola***

Programma:

Al di là del sistema PBL. Laboratorio di Gamification con l'esperto Fabio Viola