

Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento

# GAMIFICATION & DESIGN

progetto di dispositivi ludici per stimolare  
l'innovazione sociale



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DELLA  
**TUSCIA**

DIPARTIMENTO  
DI ECONOMIA, INGEGNERIA,  
SOCIETÀ E IMPRESA

## Descrizione del progetto ed obiettivi formativi

*Furji Filieri*

Il progetto proposto ha come obiettivo quello di fornire allo studente conoscenze metodologiche e strumenti di *gamification* per il progetto di design e di comunicazione sociale. Attraverso applicazioni pratiche di illustrazione, animazione e concept/game design, verranno spiegati i processi attraverso i quali la programmazione della componente ludica nel progetto può agevolare la comprensione del mondo e stimolare comportamenti virtuosi in ambiti specifici o allargati d'uso o fruizione di un prodotto, servizio o contenuto.

Attraverso la partecipazione al progetto saranno acquisite conoscenze e competenze su:

- game-design;
- behavioural design;
- interaction design;
- graphic design e comunicazione;
- social engagement e social responsibility.

## Principali temi affrontati

Obiettivo principale della *gamification* è quello di facilitare lo sviluppo di un interesse attivo e continuo del target e stimolare il pubblico al raggiungimento di uno o più obiettivi programmatici attraverso il progetto.

## Modalità di realizzazione e strumenti

Nella prima parte del corso saranno offerte conoscenze teoriche e metodologiche generali, applicabili a differenti ambiti del design, dal gaming al prodotto, al servizio, alla comunicazione. Nella seconda parte le nozioni acquisite saranno applicate ad un caso pratico di progetto, che culminerà nella realizzazione di un prototipo funzionale.

Il corso toccherà argomenti nelle seguenti aree:

- Obiettivi e metodi della *gamification*;
- Analisi critica e storica del gioco;
- Tipi e sistemi di gioco;
- Struttura di un gioco, sistemi e modelli.
- Progettazione della meccanica (game design);

- Progettazione dell'ambientazione;
- Progettazione dell'interfaccia ludico-simulativa (GUI e HUD);

## **Docenti coinvolti e tempistiche**

Dott. Jurji Filieri

Dott. Andrea Cristofari

Il corso avrà la durata di **32 ore** suddivise in:

**6** ore di attività didattica frontale

**10** ore di studio individuale

**14** di laboratorio da svolgere parzialmente in modalità FAD, parzialmente presso l'Università degli Studi della Tuscia

**2** Presentazione del lavoro finale