

Dipartimento Consapevole - VII Seminario
 Dipartimento di Informatica

Serious Game e Gamification

Nuovi modelli comunicativi

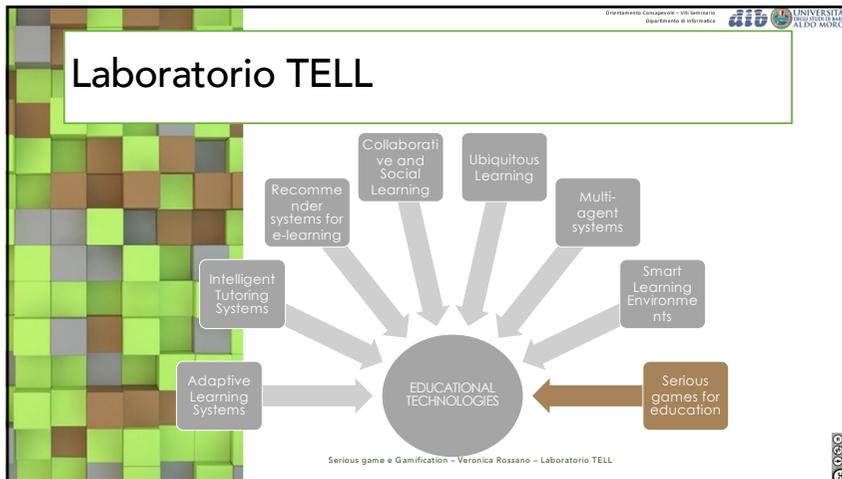
Orientamento Consapevole
VII Seminario

Veronica Rossano
Laboratorio TELL - Technology Enhanced Learning Lab

1



2



3



4

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Gioco: cosa vi viene in mente?






R _ _ O R E

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

5

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Analogie e differenze...

Analogie

- Tutti hanno un obiettivo
- Tutti hanno delle regole
- Tutti hanno delle meccaniche
- ...

Differenze

- Ambientazioni
- Strumenti
- ...

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

6

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Ma esiste una disciplina che studia i giochi?

- Game Studies
- Studia la relazione gli esseri umani e il gioco
- Disciplina giovane nata alla fine del Novecento



Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

7

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Caratteristiche del gioco (Huizinga)

- Libero e volontario
- Ha regole precise
- Si svolge al di fuori della vita ordinaria
- Assorbe il giocatore
- E' fine a se stesso
- Avviene in confini spazio temporali definiti

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

8

Ma c'è differenza tra i giochi?

UNIVERSITÀ DEL SUD EST ALDO MORO
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

9

Caratterizzazione del gioco per Caillois

UNIVERSITÀ DEL SUD EST ALDO MORO
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification

10

Tipi di gioco secondo R. Caillois

- Agon o gara**
 - porta a mettere in campo tutta l'abilità per vincere una competizione
- Alea o caso**
 - la vittoria è imprevedibile, dovuta ad eventi fuori dal controllo del giocatore
- Mimicry o imitazione**
 - il giocatore interpreta il ruolo di un altro per poter agire in maniera diversa dal solito
- Ilinx o vertigine**
 - il giocatore si lascia prendere dall'emozione del gioco che lo porta a sovvertire le regole di ordine e prevedibilità della realtà (e a provare vertigini)

UNIVERSITÀ DEL SUD EST ALDO MORO
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

11

Il gioco quando è utile?

- Studi di psicologia, scienze cognitive, neuroscienze si occupano del Game Studies:
 - Giocare può aiutare a mantenere in allenamento la mente
 - Giocare può aiutare a prevenire patologie
 - Giocare può aiutare a fare una diagnosi
 -

UNIVERSITÀ DEL SUD EST ALDO MORO
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

12

Gioco: Play o Game?

Play

- il gioco inteso come attività, il giocare in senso stretto

Il Game

- l'artefatto che ci consente di giocare

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

13

Le caratteristiche del Game

- Rappresentazione**
 - il gioco è un sistema formale che rappresenta aspetti, oggetti e regole del mondo reale
- Interazione**
 - il gioco è sua natura è interattivo
- Conflitto**
 - l'interazione porta al conflitto tra i giocatori dovuto alla voglia di vincere
- Sicurezza**
 - il conflitto nel sistema del gioco è sicuro e non ha conseguenze nel mondo reale

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

14

Definiamo il GAME

Un gioco è un sistema al cui interno i giocatori scelgono di impegnarsi in un conflitto artificiale, ben definito da regole che porta a un risultato quantificabile

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

15

Caratteristiche del GAME

The diagram shows a staircase with five steps, each representing a characteristic of a game. From bottom-left to top-right, the steps are: Goal-oriented, Rules, Feedback, Competition, and Voluntary participation.

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

16

Ma il Game può essere Serious?

Game Serious

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

17

Definiamo i Serious game

Un gioco serio o è un **videogioco** o una **simulazione** progettata per uno scopo primario diverso dal puro intrattenimento.

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

18

Caratteristiche del Serious GAME

Goal-oriented Rules Feedback Competition Voluntary participation

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

19

Perché in contesti seri il gioco ha successo?

HOMO LUDENS
HOMO SAPIENS
HOMO FABER

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

20

Perché in contesti seri il gioco ha successo?

ATTRATIVITÀ

PIACEVOLEZZA

DIVERTIMENTO

UNIVERSITÀ ALDO MORO

Divisione Conoscenza - VII Semestre
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

21

Quali sono i contesti seri?

- Educazione
- Formazione professionale
- Salute
- Marketing
- Comunicazione
- ...

UNIVERSITÀ ALDO MORO

Divisione Conoscenza - VII Semestre
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

22

Educazione

Monkey lab



UNIVERSITÀ ALDO MORO

Divisione Conoscenza - VII Semestre
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

23

Educazione

Garfield count on Me In

Garfield vs Hot Dog



UNIVERSITÀ ALDO MORO

Divisione Conoscenza - VII Semestre
Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

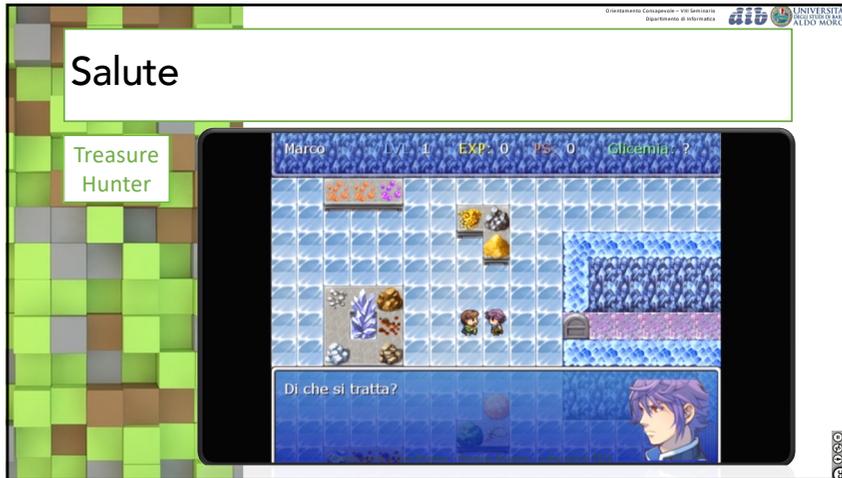
24



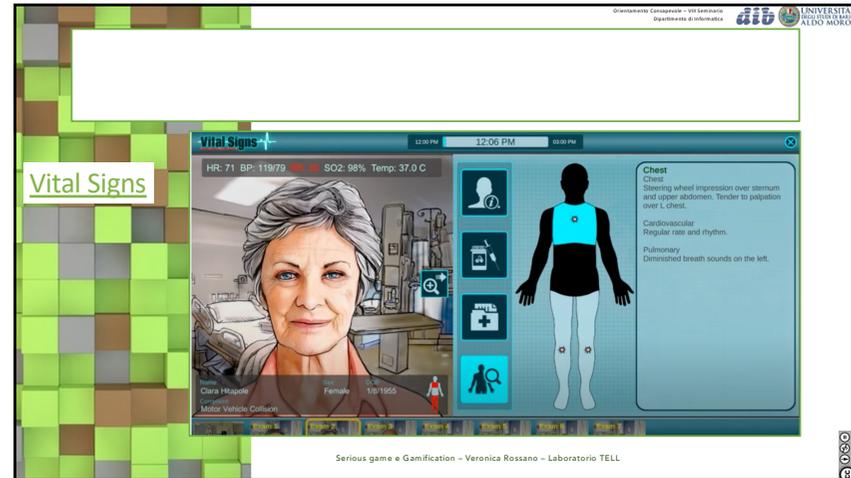
25



26



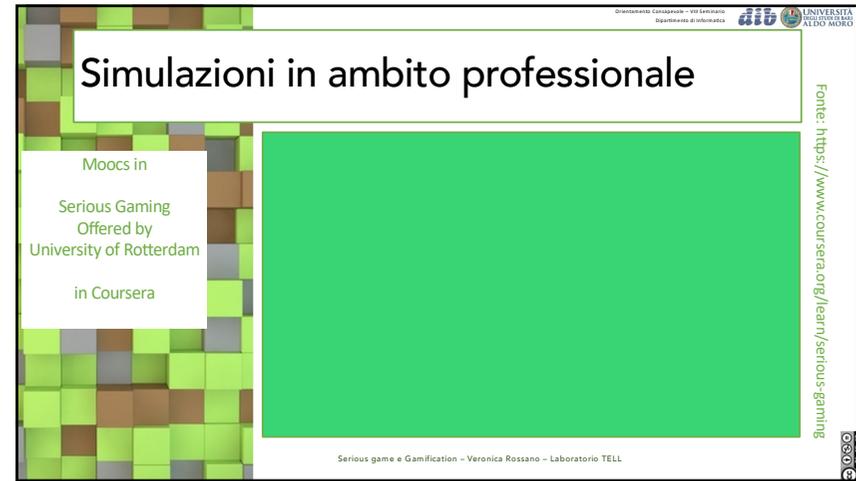
27



28



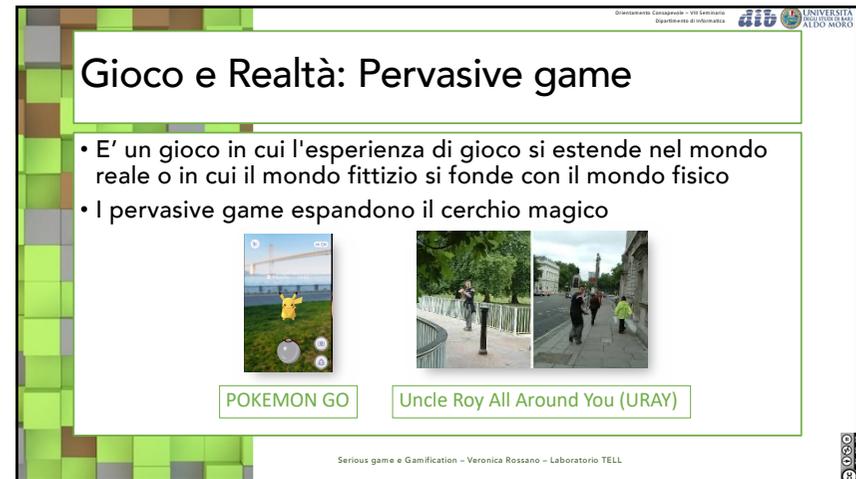
29



30



31



32

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Persuasive GAME GIOCHI PER CAMBIARE

Poverty is not a Game



Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

33

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Persuasive GAME GIOCHI PER AIUTARE

Shadow's Edge game



Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

34

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Persuasive GAME GIOCHI PER AIUTARE

Shadow's Edge game



Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

35

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Informatica

Persuasive GAME GIOCHI PER SENSIBILIZZARE

The UberGame



Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

36

Il Gioco consente solo di divertirsi?

- I giochi sono attività divertenti che offrono intrattenimento e per questo non sono quasi mai ritenuti «utili», anche se....
....la letteratura smentisce!
- Per progettare un gioco educativo è indispensabile pianificare e progettare le regole e i contenuti di base di un gioco
Game Design

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE
 Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

37

Come si crea un SeriousGAME

- Generare esperienze piacevoli e significative
- Il game designer deve progettare il **GAME** per ottenere il **PLAY**
- Il giocatore quando decide di giocare entra nel **cerchio magico (SPAZIO DI GIOCO)**

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE
 Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

38

La teoria dello Stato del Flusso

- Lo Stato del Flusso è lo stato interiore, intenso, piacevole, inebriante che ci rapisce dal mondo reale e che si genera quando ci dedichiamo ad alcuni tipi di attività
- Il flusso è espresso in relazione a Sfida di un compito e Livello di capacità necessaria per affrontarlo

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE
 Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

39

La teoria dello Stato del flusso

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE
 Dipartimento di Informatica

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

40

Lo stato di flusso

Obiettivi chiari

Informazioni precise

Feedback frequenti

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

41

Progettare un SeriousGame...

Chiarezza nel descrivere gli obiettivi

- i traguardi da raggiungere e le modalità devono essere esposte e descritte all'utente in maniera chiara e rigorosa.

Perdita dell'autoconsapevolezza

- il soggetto deve sentirsi così immerso nell'attività ludica da non preoccuparsi del suo ego.

Distorsione del senso del tempo

- Il gioco deve condurre il soggetto ad avere una percezione alterata del tempo, così da non rendersi più conto del suo scorrere.

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

42

...Progettare un SeriousGame

Bilanciamento tra sfida e capacità

- L'attività non deve risultare, agli occhi dell'utente, né troppo facile né troppo difficile.

Senso di controllo

- il giocatore deve essere convinto di avere tutto sotto controllo e di poter dominare la situazione.

Piacere intrinseco

- l'attività ludica deve donare piacere intrinseco, fine a se stesso.

Integrazione tra azione e consapevolezza

- la concentrazione e l'impegno dovranno essere mantenuti ai massimi livelli durante tutta la durata dell'attività

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

43

Progettare un gioco

Meccaniche

sono le procedure e le regole dell'attività di gioco

Storia

è la sequenza di eventi che si svolgono all'interno del gioco

Estetica

come l'attività di gioco appare agli occhi dell'utente.

Tecnologia

i materiali e le interazioni che rendono il gioco possibile

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

44

Vincoli del gioco

Vincolo narrativo

- Impone degli elementi e di conseguenze inevitabili su tutto il gioco (stile della grafica, elementi narrativi, personaggi, ...)

Vincolo tipologico-tecnologico

- Impongono vincoli sulle meccaniche di gioco, cosa si può fare e cosa no

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

45

Fasi di progettazione

```

    graph TD
      A[Pianificazione] --> B[Progettazione]
      B --> C[Sviluppo]
      C --> D[Test]
      D --> A
    
```

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

46

Le tecnologie









Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

47

Gamification cosa è?

- La Gamification è un processo che consiste nell'utilizzare la logica di gioco e le sue meccaniche per coinvolgere sempre nuovi utenti e risolvere problemi reali. [Gabe Zichermann]
- ...rappresenta una strategia con la quale i processi di comunicazione sono mescolati con i principi di motivazione e di impegno ispirati proprio dalla teoria dei giochi

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

48

Gamification vs Serious Game

Affinità	Differenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzati insieme al Problem solving • Utilizzati per coinvolgere gli utenti • Uso del gioco 	<ul style="list-style-type: none"> • La gamification usa le meccaniche dei giochi in un contesto non di gioco • Nella gamification è fondamentale la competizione • I serious game sono simulazioni virtuali interattive della realtà mentre la gamification non necessita di particolari ambientazioni

Small text at bottom: Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

49

Gamification gli elementi

Small text at bottom: Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

50

Gamification dove è utile

- Education
- Marketing, Branding
- E-commerce
- Salute
- Training
- ...

Small text at bottom: Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

51

Marketing - Branding

Small text at bottom: Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

52

Marketing - Branding

CHOK

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

53

Branding/Marketing/Benessere

Reward

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

54

Education

Duolingo

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

55

Education

Insegnamento universitario

Regole di GAMIFICATION

1. Per l'assiduità nella frequenza 50 punti (i punti saranno assegnati se gli studenti avranno frequentato almeno l'80% delle lezioni). Per la verifica della frequenza il docente a sua discrezione deciderà quando raccogliere le firme. Tale pratica sarà solo ed esclusivamente usata per l'assegnazione del punteggio.
2. Per le consegne del materiale richiesto nei tempi stabiliti 50 punti (i punti si intendono individuali e per ogni singola consegna).
3. Per le consegne del materiale in ritardo 30 punti.
4. Per la correttezza, completezza e accuratezza del materiale fino ad un massimo di 100 punti.
5. Per la partecipazione online (forum, chat, wiki ed ogni altro strumento messo a disposizione dal docente) fino ad un massimo di 50 punti (i punti si intendono individuali e stabili dal docente per ogni singola attività).
6. Per la partecipazione ad attività extra fino ad un massimo di 100 punti (i punteggi saranno definiti per ogni attività).

BADGE

FrequentFlyer (FF): per coloro che hanno frequentato almeno l'80% delle lezioni

ActiveParticipant (AP): per coloro che hanno partecipato attivamente alle attività proposte dal docente.

GuruOnline (GO): per coloro che hanno partecipato attivamente alle attività online aiutando i propri colleghi.

Premi e Riconoscimenti

per punteggi >= 500 e BADGE FF/GO/AP	Può scegliere un argomento su cui non avere la domanda prima dell'esame
per punteggi >= 500 senza BADGE	Può chiedere al docente di ignorare una risposta sbagliata
per punteggi compresi tra 500 e 400 e BADGE FF/GO/AP	Arrotondamento della media per eccesso (tra voto dell'applicazione e voto orale)

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

56

Orientamento Consapevole - VII Seminario
Dipartimento di Informatica

UNIVERSITÀ
PERUGINA
ALDO MORO

Gli insegnamenti

- **Progettazione e Produzione multimediale**
 - CdS in Informatica e Tecnologie per la produzione del software
 - Insegnamento a scelta 3 anno
 - 6 CFU o 9 CFU (se avete conseguito i 3 CFU dell'orientamento consapevole)
- **Serious Games for Cybersecurity**
 - CdS in Computer Science - Curriculum: Security Engineering
 - Insegnamento fondamentale 2 anno
 - 6 CFU

UNIVERSITÀ
PERUGINA
ALDO MORO

Serious game e Gamification - Veronica Rossano - Laboratorio TELL

57

Orientamento Consapevole - VII Seminario
Dipartimento di Informatica

UNIVERSITÀ
PERUGINA
ALDO MORO

Serious Game e Gamification

Nuovi modelli comunicativi

Orientamento Consapevole
VII Seminario

Veronica Rossano
veronica.rossano@uniba.it
Laboratorio TELL - Technology Enhanced Learning Lab

UNIVERSITÀ
PERUGINA
ALDO MORO

61