

DIPARTIMENTO DI SCIENZE E TECNOLOGIE DELLA FORMAZIONE

MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO

in modalità didattica mista presenza/distanza in

TEORIA, DESIGN E APPLICAZIONI DELLA GAMIFICATION

A.A. 2014/2015

Coordinatore: dott. Carlo Giovannella

Nell'anno accademico 2014/2015 è istituito e attivato, presso il Dipartimento di Scienze e Tecnologie della Formazione, il Master Universitario di I livello, in modalità didattica mista (presenza/distanza), in "***Teoria, Design e Applicazioni della Gamification***", ai sensi dell'art. 9 del d.m. 270/2004, in convenzione con in convenzione con l'ISIA e DigitalFun S.r.l. Alcuni laboratori potranno essere svolti in lingua inglese.

FINALITÀ

Il settore della "gamification", ovvero dell'applicazione delle tecniche di gioco all'interno di ambiti non ludici, è in rapida crescita e offrirà grandi opportunità di lavoro nel prossimo futuro. La gamification, inoltre, è strategia che sta assumendo sempre maggiore considerazione anche in ambiti altri, non strettamente legati al mercato, come quello dell'erogazione dei servizi sociali e più in generale dei servizi al cittadino, della salute, della preservazione dell'ambiente e della trasformazione dello spazio urbano.

Allo specialista di "gamification" si richiede la capacità di integrare la conoscenza delle dinamiche proprie del gioco con creatività e capacità di innovare le modalità di fruire e produrre conoscenza, i processi, i contesti e i mercati, al fine di rendere: i contenuti e i prodotti più attraenti, le attività e le esperienze più coinvolgenti e sostenibili, le persone più motivate, flessibili, collaborative, altruiste e ripagate.

Il Master, quindi, si propone di offrire un percorso operativo concreto in grado di fornire, all'interno di una visione sistemica, gli strumenti teorici e metodologici necessari per progettare e mettere in pratica strategie di gamification che possano essere sostenute da un uso esperto delle tecnologie - ambienti virtuali (web e mobile), oggetti e ambienti fisici (es. urbani) aumentati - nonché quelli per poterne prevedere e misurare gli effetti ("simulation and analytics").

Si rivolge sia ai professionisti che intendono ampliare, secondo modalità attive e percorsi concreti, le proprie conoscenze e abilità progettuali per applicare i principi della "gamification" nei propri ambiti lavorativi, che ai giovani laureati che intendano scommettere su un settore in rapida crescita, benché complesso e olistico, come quello della "gamification". In particolare, per coloro che sono in cerca di una prima occupazione il Master offre la possibilità di costruirsi una capacità di approccio sistemico alla "gamification" e un ragguardevole portfolio di esperienze progettuali che possono fungere quale ottimo biglietto da visita per le tante aziende, enti locali, realtà no-profit che hanno adottato o hanno l'intenzione di adottare approcci esperenziali ludici.

ARTICOLAZIONE

La durata del Master è pari a un anno accademico.

L'attività formativa prevede 60 crediti formativi pari a 1.500 ore di impegno complessivo per lo studente, di cui 440 ore di attività didattica frontale e di attività on-line collaborativa e le restanti ore dedicate allo studio individuale e all'elaborazione di un project work e del lavoro di tesi finale.

Articolazione

Il Master è organizzato per moduli, che possono essere fruiti anche singolarmente.

Il percorso prevede:

- 60 ore dedicate all'allineamento (modulo di base, obbligatorio);
- 320 ore dedicate allo svolgimento di 2 moduli laboratoriali da 160 ore ciascuno finalizzati allo sviluppo di progetti di gruppo. Ai discenti sarà data facoltà di scegliere tra i moduli laboratoriali messi a disposizione, a patto che gli stessi siano attivati a seguito del raggiungimento del numero minimo di partecipanti.
- 60 ore, infine, saranno dedicate allo svolgimento di un project work (modulo progettuale avanzato; al project work saranno ammessi solo gli studenti che avranno terminato il percorso dei moduli laboratoriali.

AREA 1

Modulo base di allineamento

10 CFU *Argomenti:*

- *introduzione storica, teorica e tecniche di progettazione*
- *tecniche narrative*
- *tecniche di prototipazione*
- *metodologie di monitoraggio*
- *diritti d'autore e riservatezza dati*
- *fondamenti economici, cultura d'impresa e modelli di business*

AREA 2

Laboratori tematici dedicati ai vari ambiti di applicazione

20 CFU

Argomenti:

- *game based marketing*
- *gamification of working places*
- *social gamification*
- *urban gamification*
- *gamification of education*

Project work 8 CFU

Tesi 2 CFU

REQUISITI DI AMMISSIONE

Saranno ammessi al Corso coloro che sono in possesso di laurea, laurea di magistrale, specialistica o di lauree del vecchio ordinamento.

Sono ammessi uditori alla frequenza del master e dei singoli moduli.

L'iscrizione al Master è incompatibile con la contemporanea iscrizione ad altri corsi di studio.

DOMANDA DI AMMISSIONE

La domanda di ammissione va effettuata **entro e non oltre il 31 ottobre 2014** in modalità on-line seguendo le istruzioni del file “ISTRUZIONI PROCEDURE” presente nella sezione allegati della pagina web della Segreteria Master e Corsi di Perfezionamento:

http://web.uniroma2.it/modules.php?name=Content§ion_parent=4133

(selezionare Facoltà/Macroarea di **LETTERE** - Codice Corso ...)

Inviare copia della ricevuta del pagamento del contributo di pre-iscrizione di € 30,00. tramite fax e/o e-mail **entro il 31 ottobre 2014** a uno dei seguenti recapiti:

E-MAIL: mifav@roma2.infn.it, master@stf.uniroma2.it

unitamente alla seguente documentazione:

- Curriculum vitae

- Autocertificazione di laurea, con indicazione dei voti riportati negli esami di profitto e voto finale di conseguimento del titolo

L'ammissione al Master universitario è subordinata ad una positiva valutazione del curriculum del candidato da parte del Collegio dei docenti.

Il numero massimo di partecipanti al corso è pari a n. 40 il numero minimo è pari a n. 5.

Qualora il numero delle domande ecceda la disponibilità massima di posti l'ammissione avverrà sulla base di graduatorie formulate dal Collegio dei docenti. In caso di rinuncia, verranno ammessi al Corso gli idonei successivi in graduatoria.

L'elenco degli ammessi sarà pubblicato **a partire dal 05 novembre 2014** sul sito web <http://www.uniroma2.it> e stf.uniroma2.it.

QUOTE DI ISCRIZIONE

La partecipazione è subordinata al versamento di € **4.000,00** totali suddiviso in n. 2 rate annuali:

- € **2.146,00** all'immatricolazione, **entro il 15 novembre 2014** (comprensivi dell'importo di € 16,00 della marca da bollo virtuale del contributo di € 130,00 per il rilascio della pergamena finale).
- € **2.000,00** **entro il 02 marzo 2015**

I candidati che risulteranno ammessi dovranno immatricolarsi **entro il 15 novembre 2014** seguendo le istruzioni del file "ISTRUZIONI PROCEDURE" presente nella sezione allegati della pagina web della Segreteria Master e Corsi di Perfezionamento:

http://web.uniroma2.it/modules.php?name=Content§ion_parent=4133

(selezionare Facoltà/Macroarea di **LETTERE** - Codice Corso **???**)

Per le modalità di pagamento delle quote d'iscrizione da parte di Enti Pubblici o Privati contattare la Segreteria Master: e-mail segreteriamaster@uniroma2.it

E' prevista la frequenza a singoli moduli didattici per un massimo di 2 moduli, a patto che sia raggiunto il numero minimo di partecipanti necessario alla loro attivazione. Per l'iscrizione ai singoli moduli è richiesto il possesso dello stesso titolo di studio necessario per l'iscrizione al master.

Il costo per la frequenza di ciascun modulo didattico è pari a € **800,00** per il modulo di base e € **2.000,00** per ciascun laboratorio, cui verrà aggiunto l'importo di € 16,00 della marca da bollo virtuale, da versare entro il **15 novembre 2014** con le stesse modalità sopra indicate. A coloro che seguiranno con profitto i singoli moduli didattici, rispettando gli obblighi di frequenza/attività superando il relativo esame di profitto, sarà rilasciato un attestato di frequenza con l'indicazione dei crediti maturati nei singoli settori scientifici disciplinari di riferimento e indicazione della votazione conseguita.

È ammessa la partecipazione di uditori esterni in numero non superiore al 20% degli effettivi iscritti, ai quali sarà rilasciato certificato di partecipazione privo dei crediti formativi universitari.

La quota di iscrizione per gli uditori è pari a € **3.500,00** per l'intero Master e a € **700,00** per il modulo di base e € **1.800,00** per ciascun laboratorio, cui sarà aggiunto l'importo di € 16,00 della marca da bollo virtuale, da versare entro il **15 novembre 2014** con le stesse modalità sopra indicate.

AGEVOLAZIONI

Per coloro che risultino, da idonea documentazione, essere in situazione di handicap con una invalidità riconosciuta pari o superiore al 66% è previsto l'esonero dal contributo di iscrizione e il pagamento di € **330,00 totali**, pari al 5% dell'intero contributo d'iscrizione (comprensive dell'importo di € 130,00 per il rilascio della pergamena).

Gli aventi diritto dovranno darne comunicazione contestualmente alla domanda di ammissione. In seguito all'ammissione dovranno consegnare allo sportello della Segreteria Master, prima dell'immatricolazione, la documentazione che attesta la percentuale di invalidità.

Il Collegio dei docenti può deliberare, nei casi e con le modalità previste dal regolamento, la concessione di benefici economici a titolo di copertura totale o parziale della quota di iscrizione.

INIZIO DEI CORSI

Le lezioni avranno inizio **in data 17 novembre 2014**.

FREQUENZA E TITOLO FINALE

E' previsto l'obbligo di frequenza pari ad almeno il 70% del totale delle attività previste dal Master (modalità presenza e distanza).

A conclusione del Master agli iscritti che risultino in regola con i pagamenti, abbiano frequentato nella misura richiesta, abbiano superato le prove di verifica del profitto e la prova finale viene rilasciato il titolo di Master Universitario di I livello in "***Teoria, Design e Applicazioni della Gamification***".

La prova finale deve essere sostenuta entro l'ultima sessione del secondo anno accademico successivo all'ultimo anno di iscrizione al corso. Oltre tale termine il titolo non è più conseguibile

INFORMAZIONI

Per le informazioni didattiche gli interessati potranno rivolgersi a:

- **Segreteria didattica del Master:**
tel.: 06 7259 5714
email: mifav@roma2.infn.it, master@stf.uniroma2.it

Il Direttore Generale
Dott. Ernesto Nicolai

Il Rettore
Prof. Giuseppe Novelli