

ITschool

La digital academy



**L'accademia delle professioni
informatiche.**



Corso in Gamification

Diventa esperto in Gamification

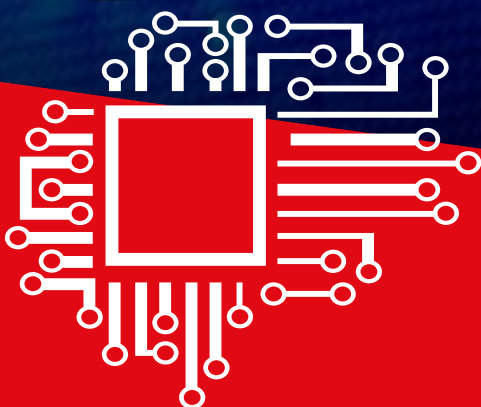
La Gamification applica i modelli e le dinamiche del gioco al di fuori del contesto ludico, sfruttando l'intrattenimento per migliorare l'approccio a varie discipline ed ambiti tra cui il business, le dinamiche aziendali interne, il problem solving, l'engagement dei clienti, il team building, l'educazione e l'apprendimento, nell'ambito culturale e nella fruizione museale.

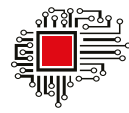
Ciò che ha contribuito ad una sempre più rapida applicazione della gamification nella società è la diffusione dei videogiochi e dei mezzi tecnologici sempre più consumer e diffusi.

Iscrivendosi al corso in gamification, gli allievi impareranno ad implementare strategie di gamification da integrare nei siti web e app.

La Gamification in questo contesto quindi consiste nella creazione di interfacce e tipi di interazione adatti ad aumentare il coinvolgimento dei visitatori durante la navigazione su siti web e app mobile, per aumentare l'engagement del pubblico e migliorare l'esperienza dell'utente.

Gli inviti all'azione possono passare attraverso mini giochi o l'attribuzione di punti o ricompense al compimento di determinati step: ad esempio, è possibile invitare un utente già registrato con username e password a completare il suo profilo, legando all'inserimento di dati aggiuntivi come città di residenza, età e genere, una ricompensa (download, ottenimento di badge, accesso a video tutorial o ad altre aree riservate del sito o dell'app).





ITschool
La digital academy

Informazioni sul percorso formativo:

Studio del materiale didattico
Fase d'aula della durata di 48 ore (lun-sab, 09.00-18.00)

Project work

Sede delle lezioni: Milano

Numero massimo di partecipanti: 18





Fasi del percorso

Il percorso formativo si articola in 3 fasi:
Studio del materiale didattico
Fase d'aula full-time
Project work



Gli sbocchi lavorativi

Un Gamificator può fornire servizi a terzi o inserirsi in aziende di vario settore nell'ambito della comunicazione e di development. Diffusi strumenti di gamification sono Applicazioni, Videogiochi e Serious Game, Piattaforme di E-learning.



Come candidarsi

Compila il form di contatto: ti contatteremo entro pochi giorni. La prova di selezione prevede un colloquio motivazionale con un consulente didattico; verranno anche considerati il CV scolastico e lavorativo del candidato e la lettera motivazionale prodotta.



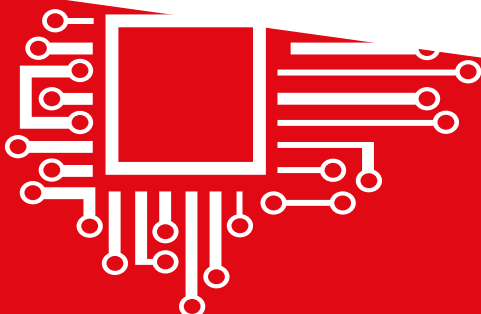
Entra nel mondo del lavoro

L'aggiornamento e la divulgazione del cv di ogni allievo tra la rete di partners ITschool costituisce un vantaggio indiscusso nella ricerca di un lavoro che sia al tempo stesso appagante e attinente alle materie studiate durante il percorso formativo. Accompagnare i nostri studenti durante la fase di inserimento sul mercato del lavoro è un compito che ITschool prende con la massima serietà.



Agevolazioni

Possibilità di finanziamento
Incontro di orientamento professionale
Realizzazione video CV
Rielaborazione e aggiornamento del cv
Segnalazioni di strutture ricettive limitrofe



Il programma completo del corso

Lezioni full time in aula

Pipeline organizzazione - produzione effettiva di una pipeline di lavoro - Formati Hardware di Destinazione

Blender

Photoshop

Unreal Engine 4

Softwares 3D 2D e Assembler

Blender Day - giornata orientativa sulla pratica del software

Photoshop Day - giornata orientativa sulla pratica del software

Ue4 Day - giornata orientativa sulla pratica del software

Interfaccia - UMG day - giornata orientativa sul design interfacce in UE4 / Controller analisi formati e adattamento gameplay

Project work

Crea interfacce e modelli di interazione adatti ad aumentare il coinvolgimento dei visitatori durante la navigazione su siti web e app mobile, il tutto sotto la supervisione di un tutor esperto.





Biancamaria Mori

Gamificator, app developer, digital artist, game developer, insegnante 3D graphic e render. Lavora attualmente come libera professionista.

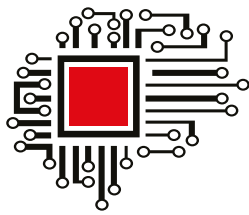


Carlo Gioventù

Ha realizzato un videogioco per la Virgin Interactive nel 1994 vincendo il Golden Joystick.

Ha insegnato presso L'accademia di Brera a Milano dal 2003 al 2017, per alcuni anni al Politecnico di Ancona e all'Istituto di scienze motorie a Verona, dal 1999 presso l'Accademia di Belle Arti di Macerata dove insegna ancora oggi. Le sue competenze sono la scultura (digitale e analogica), la grafica tridimensionale (tradizionale e realtime), è un utente esperto dei software Blender, Unreal Engine 4, Zbrush e Marvelous Designer.





ITschool

La digital academy

