

28. GIOCARSI NEL MONDO DEL LAVORO: GAMING E GAMIFICATION IN CONTESTI PROFESSIONALI	
Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letteratura e Psicologia (FORLILPSI)	
Direttore del corso	Andrea Guazzini
Persona di riferimento cui rivolgersi per informazioni relative all'organizzazione della didattica, calendario delle lezioni, contenuti del corso.	Andrea G. Mancini andrea.mancini@unifi.it
Obiettivi formativi	<p>Il corso di perfezionamento avrà come tema l'utilizzo del gioco e della gamification nel mondo del lavoro. In particolare nel corso saranno affrontate le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaming e gamification • Teoria dei giochi • Basi teoriche di psicologia del gioco • Disegnare il coinvolgimento: teoria e framework operativo • La Gamification applicata ai processi aziendali • Il gioco nel marketing: la relazione ludica tra brand e consumatori • Le potenzialità del gioco nella formazione • Lego serious play • Le soft skills in gioco: giocare le competenze cognitive, operative, relazionali e emotive. <p>Il corso propone di fornire ai partecipanti conoscenze e metodologie di intervento basate sull'utilizzo di dispositivi ludici e della gamification in ambito professionale.</p>
Titoli di accesso	Laurea o laurea magistrale conseguita secondo l'ordinamento ex D.M. n. 270/2004 oppure ex D.M. n. 509/1999 (o ordinamenti antecedenti)
Modalità di selezione qualora il numero delle domande sia superiore al numero dei posti	Valutazione dei titoli
Modalità didattiche	A distanza in sincrono
Lingua	Italiano
Obblighi di frequenza	frequenza minimo 70%
Durata	Un incontro settimanale per due mesi
Crediti Formativi (CFU) e ore totali del corso	6 CFU per un totale di 36 ore di didattica
Modalità di verifica dell'apprendimento/tipologia della prova finale	Test di valutazione dell'apprendimento.
Posti disponibili e quote di iscrizione	
Ordinari	
Numero minimo	8
Numero massimo	25
Quota di iscrizione	990 euro