



Il Rettore

Decreto n. 527

Anno 2020

Prot. n. 65532

VISTI gli artt. 16 e 17 del Decreto del Presidente della Repubblica 10 marzo 1982, n. 162 e l'art. 6 della Legge 10 novembre 1990, n. 341;

VISTO l'art. 32 del Regolamento Didattico di Ateneo, emanato con Decreto Rettorale 21 marzo 2019, n. 332 (prot. n. 54322);

VISTO il Regolamento per la istituzione e il funzionamento dei Corsi di perfezionamento post laurea e dei Corsi di aggiornamento professionale, emanato con Decreto Rettorale 22 febbraio 2011, n. 166 (prot. n. 12872);

VISTA la proposta avanzata dal Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI), con delibera del 20 gennaio 2020, di istituzione del Corso di perfezionamento post laurea in *"Giocarsi nel mondo del lavoro: gaming e gamification in contesti professionali"*, per l'anno accademico 2019/2020;

VISTE le delibere di approvazione dei Dipartimenti di: Neuroscienze, Psicologia, Area del Farmaco, Salute del Bambino (NEUROFARBA) e Fisica e Astronomia;

VISTE le delibere adottate dal Senato Accademico del 24 febbraio 2020 e dal Consiglio di Amministrazione del 28 febbraio 2020;

VISTA la delibera del Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI), in data 24 aprile 2020, inerente la nomina del nuovo Direttore del Corso, secondo quanto stabilito dagli Organi nelle sedute sopra richiamate, e il posticipo del periodo di svolgimento del Corso, e conseguentemente della data di scadenza per le iscrizioni, in considerazione della grave situazione generale dovuta al COVID-19;

VISTA la Legge 7 agosto 1990, n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi";

VISTI il D.Lgs. 30 giugno 2003, n. 196 *"Codice in materia di protezione dei dati personali recante disposizioni per l'adeguamento dell'ordinamento nazionale al regolamento (UE) n. 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile*



2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE” e il Regolamento Generale sulla Protezione dei dati Personali (Regolamento UE 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016),

DECRETA

Articolo 1

È istituito presso l’Università degli Studi di Firenze, per l’anno accademico 2019/2020, il Corso di perfezionamento post laurea in *“Giocarsi nel mondo del lavoro: gaming e gamification in contesti professionali”*.

Il Corso è diretto dalla Prof.ssa Amanda Nerini.

La sede amministrativa è presso il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI), Via Laura 48 - Firenze.

La sede delle attività didattiche è presso il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI) - Sezione di Psicologia – Padiglione 26, Via di San Salvi 12 - Firenze.

Articolo 2

Il Corso si propone di fornire ai partecipanti conoscenze e metodologie di intervento basate sull’utilizzo di dispositivi ludici in ambito professionale.

Articolo 3

Per essere ammessi al Corso occorre essere in possesso di uno dei seguenti titoli:

- Laurea o Laurea magistrale conseguita secondo l’ordinamento ex D.M. n. 270/2004 oppure ex D.M. n. 509/1999 e ordinamenti antecedenti;
- Diploma universitario di durata triennale o un Diploma delle scuole dirette ai fini speciali, riconosciuti al termine di un corso di durata triennale, entrambi equipollenti alle lauree triennali ai sensi dell’art. 17, comma 1, della Legge n. 240/2010.

Ai soli fini dell’ammissione al Corso, il Direttore è da considerarsi organo competente a valutare l’eventuale equiparazione del titolo posseduto a quelli previsti per l’accesso.



Articolo 4

Il numero massimo degli iscritti ordinari è **100**.

Il numero minimo degli iscritti ordinari necessario per l'attivazione del Corso è **10**.

La selezione delle domande, qualora il numero sia superiore ai posti disponibili, viene effettuata mediante valutazione dei titoli.

Articolo 5

Il Corso si svolge nel periodo **da ottobre a dicembre 2020**.

Il termine di scadenza per la presentazione delle domande di iscrizione è fissato al **30 settembre 2020**.

Per iscriversi al Corso è necessario collegarsi alla pagina <https://www.unifi.it/vp-11591-corsi-di-perfezionamento.html>, selezionare il Dipartimento sede amministrativa del Corso e seguire le istruzioni per l'iscrizione utilizzando l'apposito modulo.

Il presente decreto, le eventuali successive modifiche e il modulo di iscrizione al corso sono pubblicati sul sito web indicato nel comma 3 del presente articolo.

Articolo 6

La modalità didattica utilizzata è di tipo esperenziale con riferimenti teorici e l'utilizzo di dispositivi ludici.

Sono previste **88 ore** di attività didattica frontale. Le tematiche principali del Corso sono:

Modulo I: Il gioco all'interno del mondo del lavoro

- Excursus storico e principali riferimenti teorici
- La Gamification
- La valorizzazione delle risorse umane
- La psicologia degli ambienti virtuali

Modulo II: Le soft skills nel mondo del lavoro (il modello delle competenze)

- Come cambia il mondo del lavoro con l'industria 4.0
- Le skills del 2020 (World Economic Forum)
- Il modello di competenze



Modulo III: I giochi psicologici

- Applicazione della teoria dei giochi allo studio del comportamento umano
- Tipologie di giochi
- Quale gioco per quale competenza?

Modulo IV: Giocare le competenze

- Giocare le competenze cognitive
- Giocare le competenze operative
- Giocare le competenze relazionali
- Giocare le competenze emotive

Modulo V: Design e implementazione di web app e ambienti virtuali

- Ricerca-azione attraverso ambienti online basati sulla gamification
- Sviluppare uno strumento per la raccolta dati online personalizzato

Articolo 7

La frequenza delle attività formative è obbligatoria per almeno il 70% delle ore totali del Corso.

La verifica dell'apprendimento consiste in un test di valutazione dell'apprendimento.

Al termine è rilasciato dal Direttore del Corso un attestato di frequenza, previo accertamento dell'adempimento degli obblighi didattici previsti.

La partecipazione al Corso consente l'acquisizione di **14 CFU** (crediti formativi universitari).

Articolo 8

L'importo della quota di iscrizione al Corso è di **€ 1.200** a cui devono essere sommati **€ 16** dell'imposta di bollo, per complessivi **€ 1.216**.

Ai sensi dell'art. 5, comma 1, del Regolamento è prevista una quota di iscrizione pari a **€ 1.000** per giovani laureati che non abbiano compiuto il ventottesimo anno di età alla scadenza del termine per le iscrizioni (escluse eventuali proroghe), oltre all'imposta di bollo di **€ 16**, per complessivi **€ 1.016**.

L'imposta di bollo, non rimborsabile, è a carico del richiedente l'iscrizione e viene poi assolta in modo virtuale dall'Università degli Studi di Firenze.

Il 20% delle quote di iscrizione più l'assicurazione obbligatoria è destinato al Bilancio universitario e la restante parte al Dipartimento di Formazione, Lingue,



Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI), fatte salve diverse disposizioni adottate dagli Organi di Governo.

Il pagamento della quota di iscrizione e dell'imposta di bollo di € 16,00 deve essere effettuato tramite:

- bollettino di conto corrente postale n. 30992507, intestato all'Università degli Studi di Firenze – Tasse Scuole Specializzazione, Piazza S. Marco 4, 50121 Firenze, **causale obbligatoria**: tassa di iscrizione al Corso di perfezionamento in *“Giocarsi nel mondo del lavoro: gaming e gamification in contesti professionali”* A.A. 2019/2020, con l'indicazione del nome del partecipante;
- oppure tramite bonifico bancario sul c/c 41126939 presso Unicredit S.p.A., Agenzia Firenze, Via de' Vecchietti 11 - BIC SWIFT: UNCRITM1F86 - codice Iban per l'Italia IT 88 A 02008 02837 000041126939 - a favore dell'Università di Firenze, **causale obbligatoria**: tassa di iscrizione al Corso di perfezionamento in *“Giocarsi nel mondo del lavoro: gaming e gamification in contesti professionali”* A.A. 2019/2020, con l'indicazione del nome del partecipante.

Articolo 9

In nessun caso sarà rimborsata la quota di iscrizione salvo nelle ipotesi di mancata ammissione del candidato oppure di mancata attivazione del Corso. In nessun caso può essere rimborsato il pagamento dell'imposta di bollo.

Sono esonerati dal pagamento della quota di iscrizione gli studenti:

- con disabilità, con riconoscimento di handicap ai sensi dell'art. 3, comma 1, della Legge 5 febbraio 1992, n. 104;
- con un'invalidità pari o superiore al 66%;
- figli di titolari di pensione di inabilità ai sensi dell'art. 30 della Legge 30 marzo 1971, n. 118.

È comunque dovuta l'imposta di bollo da versare in una delle modalità riportate all'art. 8. Gli iscritti con esonero non concorrono al raggiungimento del numero minimo richiesto per l'attivazione del Corso.

Articolo 10

Responsabile del procedimento, ai sensi della Legge n. 241/1990, è Silvia Caldini, Responsabile dell'Unità Funzionale “Sportello Unico Capponi” - Segreteria Post-Laurea – Via G. Capponi n. 9 – 50121 Firenze.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Ai sensi del D.Lgs. 30 giugno 2003, n. 196 e del Regolamento UE 2016/679, l'Università si impegna a rispettare il carattere riservato delle informazioni fornite dai candidati: tutti i dati forniti sono trattati solo per le finalità connesse e strumentali alla selezione e all'eventuale gestione del rapporto con l'Università, nel rispetto delle disposizioni vigenti.

Firenze, 7 maggio 2020

La Dirigente
vistato Dott.ssa Maria Orfeo

Il Rettore
F.to Prof. Luigi Dei