



CATEGORIA: 04. Comunicazione

Gamification: strategie e strumenti per attivare l'engagement in azienda



Contenuti / Competenze

1. Gamification: cos'è e cosa non è

Breve introduzione ai concetti chiave e chiarimento delle differenze tra gioco, gioco serio (serious game) e gamification

Si analizzeranno anche le principali leve motivazionali e il ruolo delle neuroscienze nella progettazione di esperienze coinvolgenti. Verranno presentati casi concreti di applicazione in ambito aziendale e formativo.

2. Le regole del gioco: meccaniche, dinamiche e componenti

Approfondimento su Meccaniche di gioco: punti, livelli, badge, sfide, classifiche; Dinamiche comportamentali: competizione, cooperazione, feedback; Il modello Bartle: i 4 tipi di giocatori (Achiever, Explorer, Socializer, Killer)

3. Costruire un'esperienza gamificata: dal contesto all'azione

Guida operativa alla progettazione di una micro-esperienza gamificata, attività di laboratorio di progettazione in team: ogni gruppo lavora alla creazione di una proposta concreta, coerente con il proprio ambito lavorativo.

4. Play test e feedback

Sessione dedicata alla condivisione e simulazione delle esperienze progettate. Ogni gruppo presenta e testa la propria idea con gli altri partecipanti.

5. Applicazioni e follow-up

Spazio finale per consolidare quanto appreso e collegarlo ai contesti reali dei partecipanti. Verranno forniti strumenti e risorse per l'implementazione autonoma della gamification. Ogni partecipante (o gruppo) avrà ideato un prototipo semplice di esperienza gamificata, pronto per essere testato o adattato al proprio ambiente lavorativo.

Scopo del corso

Il laboratorio è pensato per professionisti, manager, formatori, HR,

Ore	8
Costo	Contattaci
Tipo	Collettivo
Modalità	FaD o Presenza
Localizzazione	Veneto
Avvio Previsto	A raggiungimento minimo iscritti

FONTE DI FINANZIAMENTO



RIFERIMENTI TERRITORIALI

Veneto: segreteria@ialanapia.net

Documento creato il: 15/03/2026 06:03