



Corso di Laurea (Triennale) in Informatica

# "Gamification Applicata all'Insegnamento tramite l'Utilizzo di Conversational Agent: Il Progetto MENA"

**Prof. Fabio Palomba**  
**Dott. Stefano Lambiase**

**Fabio Siepe**  
**Mat.: 05121 09355**

✉ [f.siepe1@studenti.unisa.it](mailto:f.siepe1@studenti.unisa.it)  
Università degli Studi di Salerno

QR code che  
riporta al PDF  
della tua tesi →



# Introduzione & Background

Gamification

L'utilizzo di

concetti di Game Design

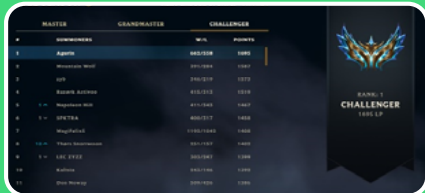
in contesti non videoludici



Sxqwl



Hvshuhq}d



F 0lwifkh



Vlgh



[f.siepe1@studenti.unisa.it](mailto:f.siepe1@studenti.unisa.it)

Università degli Studi di Salerno

"Gamification Applicata all'Insegnamento  
tramite l'Utilizzo di Conversational Agent:

Il Progetto MENA"

Fabio Siepe



# Introduzione & Background

L'idea



Supporto per gli alunni

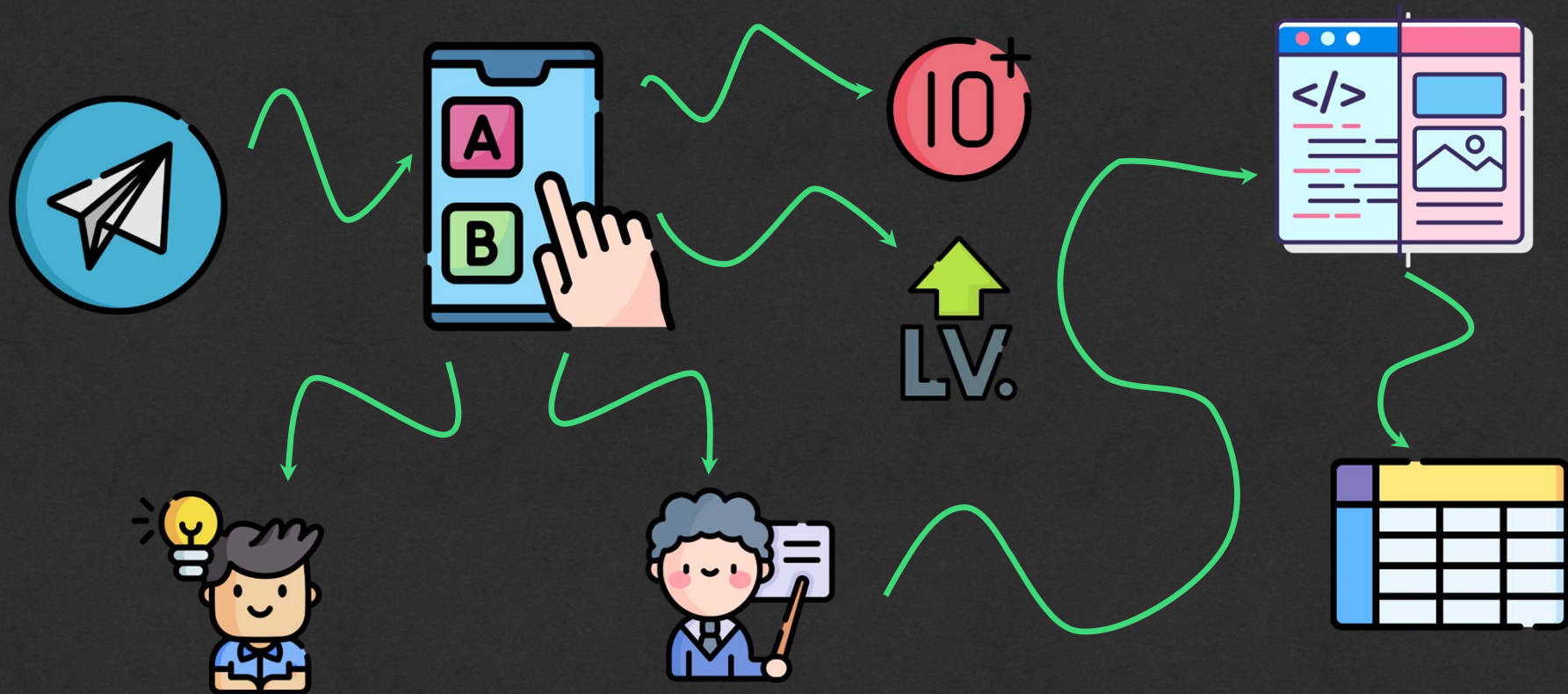


M.E.N.A

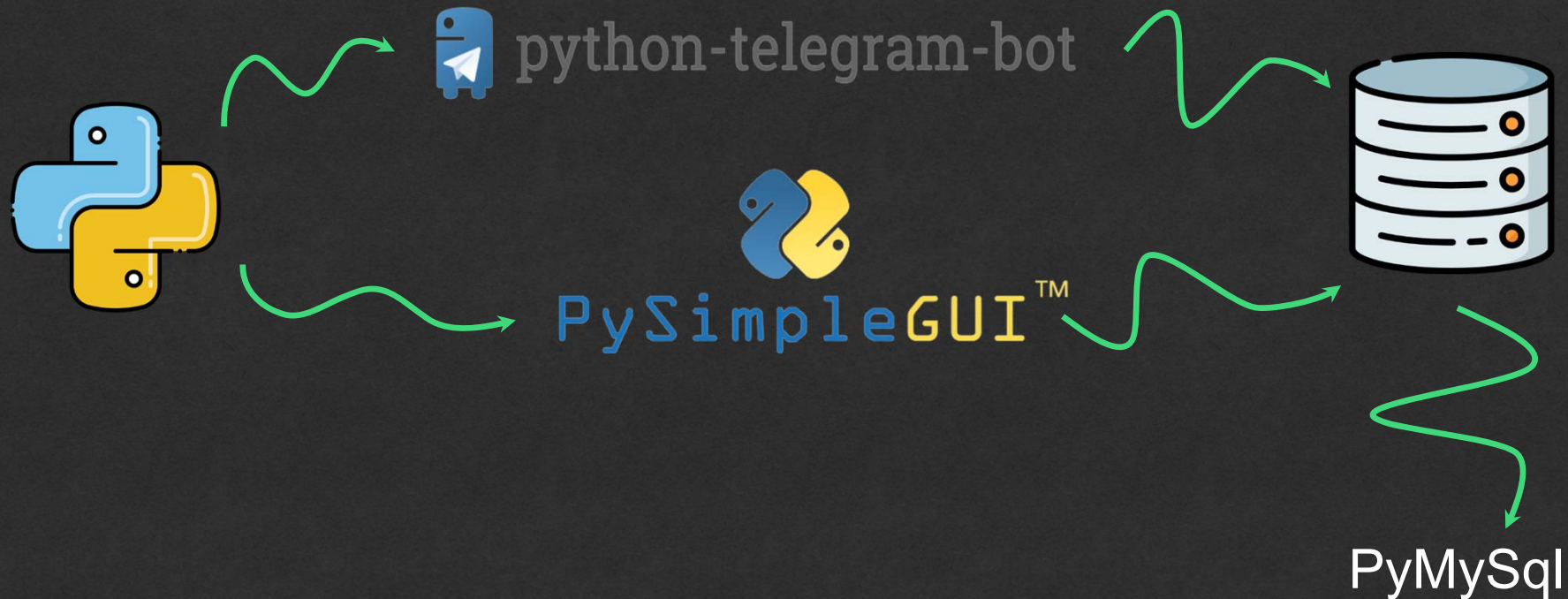
Management and Engineering Newcomers Assistant

# Introduzione & Background

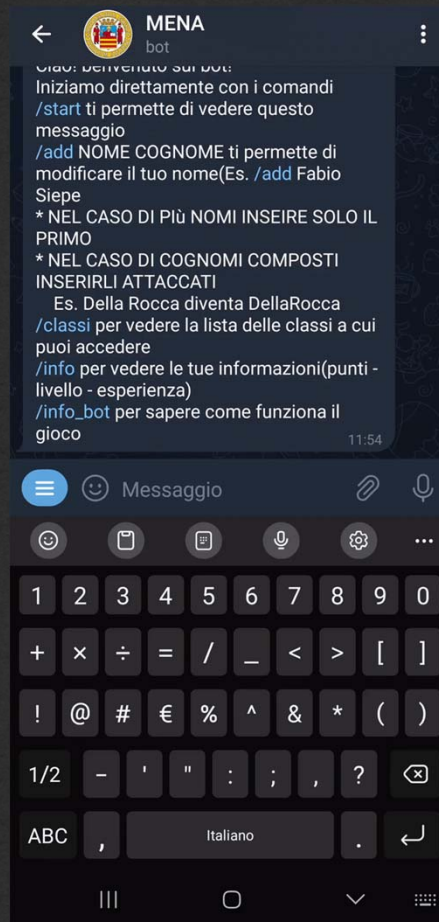
M.E.N.A



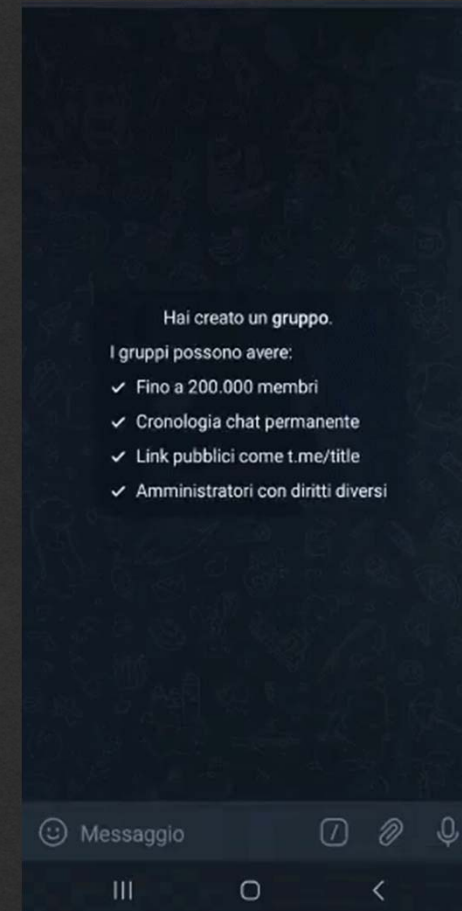




## Lato Professore



## Lato Studente



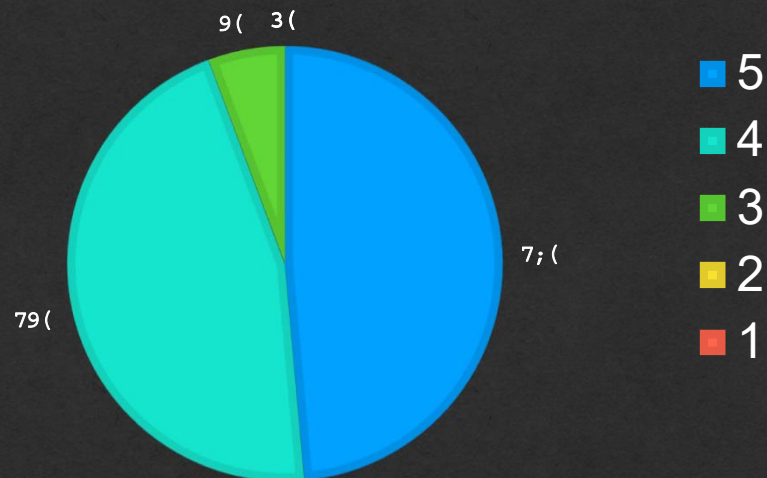


# Sperimentazione & Demo

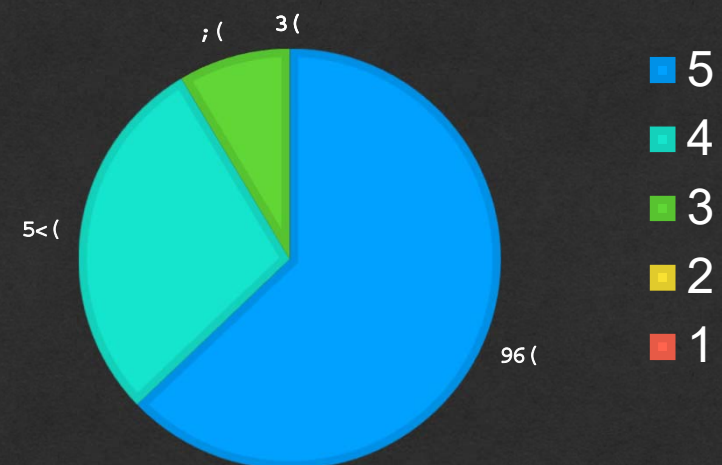




COME VALUTI LA TUA ESPERIENZA  
CON IL BOT



QUANTO PENSI CHE L'AGGIUNTA  
DI QUESTA ATTIVITÀ AD UNA  
NORMALE LEZIONE LA POSSA  
MIGLIORARE?





## COME VALUTI LA TUA ESPERIENZA CON IL BOT

-È un'esperienza che aggiunge **valore** e **coinvolgimento** alla lezione ma necessità di qualche **miglioria sull'interfaccia grafica**.

-Il bot funziona molto bene e aiuterebbe molto gli studenti, facendogli capire le parti che devono ripetere meglio. **Il fatto che sia un bot Telegram lo rende pratico e poco invasivo** rispetto ad altre soluzioni che vengono adottate in alcuni corsi per scopi simili (ad esempio Quizizz).

## QUANTO PENSI CHE L'AGGIUNTA DI QUESTA ATTIVITÀ AD UNA NORMALE LEZIONE LA POSSA MIGLIORARE?

-Sarebbe un ottimo strumento per effettuare **una rapida autovalutazione** (lato studente) e per ricavare statistiche riguardanti gli **argomenti meno compresi dalla classe** da chiarire eventualmente a fine lezione o in un altro momento (lato docente).

# Conclusioni & Sviluppi Futuri

- Coinvolgimento
- Non ci sono stati errori durante i Test
- Feedback Positivi
- Obiettivi Raggiunti



- Aspetto Grafico
- Tempo Per Domanda



- 
- Fornire un Riferimento al Materiale
  - Quiz Singoli Per Allenarsi
  - Possibilità di Sfidarsi Con Gli Altri Colleghi





GRAZIE A TUTTI PER L'ATTENZIONE

*Tutto col gioco, niente per gioco*



Questa tesi ha contribuito a  
piantare un albero in Tanzania



"Gamification  
Applicata  
all'Insegnamento  
tramite l'Utilizzo di  
Conversational Agent:  
Il Progetto MENA"



**Fabio Siepe**

[f.siepe1@studenti.unisa.it](mailto:f.siepe1@studenti.unisa.it) 

**Mat.: 05121 09355**