

Tags: Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali libro pdf download, Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali scaricare gratis, Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali epub italiano, Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali torrent, Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali leggere online gratis PDF

Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali PDF

Vincenzo Petruzzi



Questo è solo un estratto dal libro di Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali. Il libro completo può essere scaricato dal link sottostante.



Autore: Vincenzo Petruzzi
ISBN-10: 9788891712943
Lingua: Italiano
Dimensione del file: 3564 KB

DESCRIZIONE

Che cosa è la Gamification? A cosa serve? E come si applica? Questo manuale analizza le radici e l'evoluzione del fenomeno, i trend di mercato e le previsioni di sviluppo, proponendo una raccolta di modelli e casi di studio utile sia a game designer sia a responsabili della formazione e comunicazione in organizzazioni che si trovino a progettare o implementare strategie di Gamification. L'analisi si concentra su come l'implementazione di meccaniche ludiche può produrre cambiamenti significativi sui comportamenti e sulle performance individuali. Evidenze neuroscientifiche chiariscono, infatti, che la pratica del gioco interessa direttamente alcuni istinti umani primari, come il bisogno di autoespressione o la volontà di porsi nuove sfide, consentendo di creare coinvolgimento, motivazione e fedeltà. Eppure, lo stigma culturale che da sempre accompagna il fenomeno ludico nel tempo ne ha limitato fortemente la diffusione, relegando il gioco a pratica di nicchia o intrattenimento infantile. La nostra epoca, con la disponibilità di reti a banda larga, la diffusione capillare di dispositivi mobili e il largo impiego dei social network, crea un panorama del tutto inedito. Oggi il pianeta spende collettivamente più di tre miliardi di ore alla settimana nel gioco: una "alfabetizzazione videoludica di massa" che ha reso possibile lo sviluppo e la diffusione sempre più rapida della Gamification.

COSA DICE GOOGLE DI QUESTO LIBRO?

Acquista l'eBook Il potere della Gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali di Vincenzo Petruzzi in offerta ...

Gli ambiti di applicazione della la Gamification sono numerosissimi, ... usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali, ...

Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali ... spiega l'autore de Il potere della gamification, ...

IL POTERE DELLA GAMIFICATION. USARE IL GIOCO PER CREARE CAMBIAMENTI NEI COMPORTAMENTI E NELLE PERFORMANCE INDIVIDUALI

[Leggi di più ...](#)