

ITA :

Slide 1-2:

La nostra big idea, il nostro punto di partenza è il gaming. Oggigiorno tutti siamo a conoscenza dell'esistenza del mondo del gaming e determinate fasce d'età sono coinvolte più attivamente di altre. Spesso le motivazioni per giocare a un videogioco sono le più differenti. Per esempio si gioca ad un videogioco come antistress dopo il lavoro, per distrarsi in una pausa studio, per divertirsi e passare del tempo in compagnia degli amici, per imparare qualcosa in maniera coinvolgente e divertente.

Slide 3-4:

Siamo partiti da una visione generale e molto ampia. Ci siamo posti tante domande e alcune sono menzionate in questa slide. Man mano abbiamo raffinato e messo a fuoco l'obiettivo sul quale volevamo concentrarci passando dal mondo del gaming più generale, all'area dell'apprendimento nel mondo del gaming e in particolare a cercare di permettere di imparare qualcosa di utile.

Slide 5:

Divagazioni sull'EQ

Slide 6:

In particolare esistono tantissime soft skills tra cui pensiero critico e analitico, apprendimento attivo, problem solving, team Working, adattamento, Leadership, Creatività e Inventiva, Intelligenza emotiva e Presentazione del Lavoro svolto.

Slide 7-8:

Discutere sull'importanza e sulle motivazioni.

Slide 9:

App statement + Noi abbiamo scelto di concentrarci solo sulla soft skill adattamento...

Slide 10:

Game description

Slide 11:

Discuss importance and motivation of mazes inside the game

Slide 12:

On exit

ENG :

(Vedi sopra - da tradurre in inglese)

Slide 1-2:

Our big idea, our starting point is gaming. Today we are all aware of the world of gaming and certain age groups are more actively involved than others. Often the motivations for playing a video game are the most different. For example, you play a video game as an anti-stress after work, to distract yourself during a study break, to have fun and spend time in the company of friends, to learn something engaging and fun.

Slide 3-4:

We started from a general and very broad vision. We asked a lot of questions and some of them are mentioned in this slide. Gradually we refined and focused on the goal we wanted to focus on moving from the more general gaming world to the area of learning in the gaming world and in particular to try to allow you to learn something useful.

Slide 5: EQ digressions

Slide 6:

In particular, there are many soft skills including critical and analytical thinking, active learning, problem-solving, team Working, adaptation, Leadership, Creativity and Inventiveness, Emotional Intelligence, and Presentation of the Work done.

Slide 7-8:

Discuss importance and motivation.

Slide 9:

App statement + We have chosen to focus only on the soft skill adaptation.

Slide 10:

Game description

Slide 11:

Discuss importance and motivation of mazes inside the game

Slide 12:

On exit