



UNIVERSITA' DEGLI STUDI - L'AQUILA

Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell'Informazione e Matematica
Corso di Laurea in Informatica



L'Aquila, Luglio 2020

E' disponibile una tesi sul seguente argomento: **“Progettazione e Sviluppo di applicazioni gamificate”**

Tipo di Laurea: Laurea Triennale in Informatica

Conoscenze pregresse: nessuna

In collaborazione con: Prof. Antonio Bucchiarone, Fondazione Bruno Kessler (FBK), Trento

Descrizione:

Contesto: quando l'obiettivo è mantenere gli utenti coinvolti in determinate attività e / o modificare un comportamento iniziale, spesso vengono sfruttati i sistemi di gamification. Il potere di questi sistemi si basa sull'utilizzo di elementi simili a giochi, come l'assegnazione di punti, la presentazione di sfide e la promozione della concorrenza e della cooperazione con altri giocatori. In queste applicazioni, è fondamentale mantenere impegnati i giocatori. Presentare una sfida che richiede un livello di sforzo inappropriato, o perché è troppo facile o troppo difficile, farebbe fallire gli obiettivi del gioco. I meccanismi di gamification hanno il merito generale di stimolare i cambiamenti comportamentali in modo leggero, cioè coinvolgendo le persone in scenari di gioco in cui un determinato obiettivo è premiato con un premio.

Obiettivo della tesi: durante tale tesi, si integreranno tecniche di ingegneria del software con tecniche di gamification per l'ingegnerizzazione e la realizzazione di applicazioni gamificate. Nello specifico, l'obiettivo di questa tesi è quello di progettare e realizzare un'applicazione gamificata nel settore del turismo culturale e del patrimonio.

Prof. Henry Muccini



