Carlo Cuomo
Il Prof dell'Edutainment

CATALOGO CORSI

© **Carlo Cuomo** - **P.IVA**: 05109200658 - **Tel**: 3803669994 - **contatti:** linktr.ee/ilprofdelledutainment

CHI SONO

Carlo Cuomo – Il Prof dell'Edutainment

Nerd. Creativo. Campano. Curioso. Umanista Digitale.
Profondo sostenitore del modus operandi "comportati con gli altri come vorresti si comportassero con te" e del valore del Capitale Umano, da oltre dieci anni mi occupo di Formazione, Consulenza e Design nei settori Edutainment, Gamification, Media, IT e UX. Dopo essere stato Autore del Piano di Studi e Direttore Accademico del primo corso di Laurea in Videogiochi e Animazione, accreditato in Italia e a Malta dai rispettivi Ministeri dell'Istruzione, ed essere diventato "Il Prof dell'Edutainment" su tutti i social, ad oggi, con oltre 30 collaborazioni con Università ed Enti di Formazione, più di 100 Partner e Clienti e migliaia di collegamenti con professionisti, ho portato a termine più di duecento progetti e creato un numero ancora maggiore di relazioni e facilitazioni.

IL CATALOGO

Questo **Catalogo** presenta **tre diverse Aree Formative**:

- **Mondo Formazione**
- **Soft Skill**
- **Aggiornamento Professionale**

La prima Area è rivolta agli Enti di Formazione e ai Professionisti del settore che vogliono apprendere e sperimentare le nuove frontiere della formazione contemporanea tra Edutainment, AR, VR, MR, Metaverso, IA, EduGame, Game-Based Learning, Gamification, Movie Education, Social Education ed Experiential Learning.

Ogni percorso proposto è stato progettato per fornire competenze aggiornate su tecnologie emergenti, metodologie didattiche innovative e strumenti digitali per la progettazione, la produzione, l'erogazione e la valutazione della formazione.

Alcuni corsi in particolare, si rivolgono anche a figure specialistiche come Developer, Grafici 2D/3D, Content Creator, Reparti Vendite e Film-maker, che desiderano ampliare le proprie competenze.

L'obiettivo è accompagnare le Aziende e i Professionisti della Formazione in un viaggio che unisce innovazione, creatività e metodo, per costruire insieme esperienze formative realmente trasformative.

La seconda Area, invece, è dedicata ai corsi relativi al potenziamento delle Soft Skill e propone percorsi su Leadership, Team Building, Problem Solving, Comunicazione Efficace, Gestione dello Stress, Gestione dei Conflitti e molte altre competenze trasversali, integrando Edutainment ed Experiential Learning per offrire corsi altamente efficaci e coinvolgenti.

La terza Area, infine, è relativa all'aggiornamento professionale ed è rivolta a tutti quei professionisti che desiderano esplorare o perfezionarsi in Game Design, Gamification Design e UX Design, con percorsi strutturati per trasferire competenze pratiche e rendere i partecipanti immediatamente operativi.

INDICE DEI CORSI

MONDO FORMAZIONE 5
LE NUOVE FRONTIERE DELLA FORMAZIONE 6
EDUAR 8
EDUVR 9
EDU-METAVERSO 9
EDUAI 11
EDUGAME DESIGN 11
EDUGAMIFICATION DESIGN 13
EDUESCAPE ROOM DESIGN 14
MOVIE EDUCATION DESIGN 15
SOCIAL EDUCATION DESIGN 16
MICROLEARNING DESIGN 17
EXPERIENTIAL LEARNING DESIGN 18
EDUTAINMENT LEARNING DESIGN 19
SOFT SKILL 20
A.C.T. – ADAPTIVE CHOICES TRAINING 21
C.E.L.L. - COMUNICAZIONE EFFICACE IN LUDOTAINMENT LEARNING 23
CTRL – CONFLICT TRAINING & RESILIENT LEADERSHIP 25
HIDDEN SKILLS. L'INDAGINE SULLE COMPETENZE NASCOSTE 27
L'IMPORTANZA DELLA BELLEZZA PER IL BENESSERE PROFESSIONALE 29
S.C.A.R.E. - STRESS CONTROL AND RESILIENCE EXPERIENCE 31
THE WALL EXPERIENCE – TEAM BUILDING PHYGITAL CON S-ARGAME 33
TI.M.E. - TIME MANAGEMENT EXPERIENCE 35
AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE 37
GAME DESIGN PER LE AZIENDE 38
GAMIFICATION TOOLKIT. PROGETTARE ESPERIENZE GAMIFICATE 40
UX DESIGN - CREARE ESPERIENZE COINVOLGENTI, COOL E INCLUSIVE 42

MONDO FORMAZIONE

LE NUOVE FRONTIERE DELLA FORMAZIONE

Titolo: Le Nuove Frontiere della Formazione

Durata: 24 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, HR, Reparto Vendite

Numero Max. Partecipanti: /

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso offre una panoramica completa sulle tecnologie e metodologie emergenti che stanno ridefinendo il modo di erogare formazione nel mondo contemporaneo.

Partendo dall'analisi dei nativi digitali, delle loro caratteristiche cognitive e sociali e del paradigma del lifelong learning, il percorso esplora, nella prima parte, le più recenti tecnologie XR come Realtà Aumentata (AR), Realtà Virtuale (VR), Mixed Reality (MR) e Metaverso, fino ad arrivare all'IA e alle altre tecnologie emergenti.

La seconda parte del corso, invece, è dedicata alle metodologie innovative ed in particolare a Edutainment, Game-Based Learning, Gamification, Movie Education, Social Education, Microlearning, Experiential Learning, Adaptive Learning e Learning Analytics, con un ulteriore focus sull'accessibilità e sull'inclusione in termini di UX e UI.

I partecipanti scopriranno come integrarle nella formazione e come sfruttare i dati e i tracciamenti digitali per monitorare l'apprendimento e migliorare l'esperienza formativa.

Attraverso momenti teorici, esempi pratici e analisi di casi reali, il corso fornisce una visione d'insieme sulle potenzialità del digitale nella formazione contemporanea e prepara i partecipanti ad affrontare in modo critico e creativo il futuro della formazione.

Obiettivi formativi:

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di:

- Comprendere l'evoluzione della formazione nell'era contemporanea
- Analizzare le potenzialità e i limiti delle tecnologie

- Conoscere i principi e le applicazioni delle principali metodologie innovative
- Identificare le differenze tra le varie strategie di apprendimento esperienziale e personalizzato
- Applicare i concetti di Learning Analytics e Data Driven Design per la progettazione di esperienze formative efficaci
- Creare esperienze formative accessibili e inclusive
- Comprendere l'importanza dei tracciamenti digitali nella valutazione dell'apprendimento
- Sviluppare una visione integrata e aggiornata dell'innovazione tecnologica e metodologica nella formazione

Conoscenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDUAR

Titolo: EduAR. Come integrare la Realtà Aumentata nella Formazione contemporanea

Durata: 8 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Developer, Grafici 2D/3D

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso approfondisce l'integrazione della Realtà Aumentata (AR) nei contesti formativi, mostrando come questa tecnologia possa trasformare l'apprendimento in un'esperienza immersiva, interattiva e personalizzata.

Dopo una panoramica sull'evoluzione della AR, sulle sue caratteristiche distintive e sui pro e i contro di questa tecnologia, si analizzeranno i principali tool e piattaforme per la creazione di contenuti aumentati, attraverso casi studio e attività pratiche.

I partecipanti impareranno a progettare esperienze formative basate sull'arricchimento digitale della realtà fisica, capaci di favorire engagement, memorizzazione e trasferimento delle competenze.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi e le potenzialità della Realtà Aumentata nella formazione
- Conoscere i principali strumenti e piattaforme per creare contenuti AR
- Analizzare casi d'uso e buone pratiche di AR applicata alla formazione
- Progettare esperienze formative aumentate, integrando elementi fisici e digitali
- Valutare l'impatto dell'AR sull'engagement e sull'apprendimento esperienziale

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDUVR

Titolo: EduVR. Come progettare esperienze formative per la Virtual Reality

Durata: 16 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Developer, Grafici 2D/3D

Numero Max. Partecipanti: 12

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso esplora le opportunità offerte dalla Realtà Virtuale nella progettazione e nell'erogazione di esperienze formative immersive.

Partendo dai fondamenti tecnici e dai diversi approcci alla VR, si analizzeranno piattaforme, ambienti e dispositivi, comprendendone i pro e i contro, per poi passare alla progettazione di esperienze formative in ambienti virtuali con un particolare focus sulla UX e sull'accessibilità, anche attraverso l'analisi di use case.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi di funzionamento, i pro e i contro della Realtà Virtuale nella formazione
- Esplorare i principali ambienti, tool e dispositivi VR
- Analizzare esempi e use case
- Progettare esperienze immersive per l'apprendimento esperienziale altamente accessibili
- Integrare la VR nei percorsi formativi come strumento di engagement e simulazione

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDU-METAVERSO

Titolo: Edu-Metaverso. Come progettare e creare Metaversi per la Formazione

Durata: 8 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Developer, Grafici 2D/3D

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso approfondisce l'uso del Metaverso come nuovo ecosistema per la formazione e la collaborazione in azienda.

Dopo una panoramica sul concetto di Metaverso, sull'identità digitale e sull'interoperabilità, si analizzeranno i principali ambienti e piattaforme per la creazione di spazi formativi virtuali.

Il corso fornirà competenze pratiche per progettare e gestire esperienze di apprendimento nel Metaverso, integrando tecnologie, avatar, ambienti 3D e dinamiche di interazione sociale e professionale.

Obiettivi formativi:

- Comprendere il concetto di Metaverso e le sue applicazioni nella formazione
- Conoscere piattaforme e strumenti per la creazione di ambienti formativi virtuali
- Analizzare modelli e case study di formazione immersiva nel Metaverso.
- Progettare esperienze formative collaborative e interattive in ambienti 3D
- Sviluppare competenze nella gestione di community e dinamiche sociali virtuali

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDUAI

Titolo: EduAI. Come integrare l'Intelligenza Artificiale nella Formazione

Durata: 8 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Developer

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso analizza come l'Intelligenza Artificiale stia trasformando il modo di progettare, erogare e valutare la formazione e la sua efficacia.

Dopo un'introduzione a questa disciplina e ai pro e i contro delle sue applicazioni, si passerà a una disamina delle AI generative e predittive e verranno esplorati i principali ambiti di applicazione legati al mondo formazione tra cui il supporto alla progettazione formativa, gli avatar conversazionali, l'assistenza allo sviluppo di contenuti formativi, l'Adaptive Learning e il Learning Analytics con un focus sull'utilizzo dell'IA per lo sviluppo del pensiero critico.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi di base di questa disciplina e le sue potenzialità applicate al mondo della formazione
- Esplorare strumenti e casi d'uso di IA generativa e conversazionale
- Applicare l'IA nei processi di progettazione, personalizzazione e valutazione dell'apprendimento
- Sviluppare competenze di prompt design specifiche per il mondo formazione
- Promuovere un utilizzo consapevole e critico dell'IA nella formazione

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDUGAME DESIGN

Titolo: EduGame Design. Come progettare e sviluppare EduGame ed esperienze di Game-Based Learning

Durata: 24 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Developer, Grafici 2D/3D

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso offre una panoramica sul Game-Based Learning e sugli EduGame, fornendo competenze teoriche e pratiche per integrare il gioco e le dinamiche ludiche nel mondo della formazione.

Dalla psicologia del gioco ai principi del Game Design, i partecipanti apprenderanno come progettare giochi educativi e attività formative ludiche, distinguendo le applicazioni Edutainment da quelle afferenti alla Gamification.

Saranno analizzati strumenti digitali e use case per comprendere come progettare e realizzare EduGame ed esperienze di Game-Based Learning dall'alto tasso di engagement.

Obiettivi formativi:

- Comprendere le basi del Game Design e della psicologia del gioco
- Conoscere differenze e sinergie tra EduGame, Game-Based Learning e Gamification
- Progettare e realizzare esperienze ludico-formative ed EduGame
- Redigere un GDD - Game Design Document specifico per gli EduGame
- Valutare l'impatto del gioco sull'engagement e sulla retention formativa

Competenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDUGAMIFICATION DESIGN

Titolo: EduGamification Design. Come applicare la Gamification nella Formazione

Durata: 16 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, HR, Reparto Vendite

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso approfondisce l'applicazione della Gamification nella formazione, intesa come l'applicazione dei principi e delle tecniche di Game Design in contesti non ludici per aumentare motivazione e partecipazione.

I partecipanti apprenderanno i principi del Game Design, la psicologia del gioco e gli elementi che caratterizzano un percorso gamificato efficace.

Saranno forniti modelli pratici per redigere un GaDD - Gamification Design Document e strumenti per applicare la Gamification nei percorsi formativi in modo corretto, evitando gli errori comuni delle progettazioni afferenti a questa metodologia.

Obiettivi formativi:

- Comprendere principi, obiettivi e criticità dell'applicazione della Gamification
- Analizzare meccaniche e dinamiche utili alla progettazione formativa
- Sviluppare competenze nella creazione di un GaDD
- Applicare la Gamification a diversi modelli di apprendimento
- Misurare i risultati in termini di motivazione, partecipazione e performance

Competenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDUESCAPE ROOM DESIGN

Titolo: EduEscape Room Design. Come creare Escape Room formative

Durata: 8 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, HR, Reparto Vendite

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso fornisce competenze per ideare, progettare e realizzare Escape Room formative fisiche, digitali e phygital, integrando logiche di gioco e tecnologie digitali.
Dopo un'analisi del format e delle sue potenzialità educative, verranno esaminati i principali strumenti di progettazione e le principali piattaforme per creare Escape Room in AR, nel Metaverso, digitali e phygital.
I partecipanti sperimenteranno la creazione di scenari formativi basati sulla sfida, sulla collaborazione e sulla risoluzione di problemi, con l'obiettivo di rendere la formazione un'esperienza dinamica e dall'alto tasso di engagement.

Obiettivi formativi:

- Comprendere le caratteristiche e le potenzialità delle Escape Room formative
- Conoscere i tool e le tecnologie per la progettazione di Escape Room
- Applicare principi di Game Design, Gamification Design e Storytelling
- Realizzare Escape Room in AR, nel Metaverso, digitali e phygital
- Valutare l'efficacia delle Escape Room come strumento di apprendimento esperienziale

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

MOVIE EDUCATION DESIGN

Titolo: Movie Education Design. Come applicare la Movie Education nella Formazione

Durata: 24 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Film-maker

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso esplora l'uso dei linguaggi audiovisivi nella formazione, approfondendo la metodologia della Movie Education.

Dopo un'introduzione teorica, verranno analizzati i principali approcci e strumenti per utilizzare film, serie tv, video e cortometraggi all'interno dei percorsi formativi, sfruttando personaggi, contesti e comportamenti per trasferire nozioni e potenziare le competenze, e come creare dei laboratori esperienziali dall'alto valore formativo.

Il corso fornisce competenze per progettare esperienze di apprendimento basate sulla narrazione audiovisiva e buone pratiche per integrare contenuti multimediali in chiave Edutainment e progettare esperienze laboratoriali di Movie Education.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi della Movie Education nella formazione
- Utilizzare il linguaggio audiovisivo per favorire riflessione e partecipazione
- Scegliere e analizzare materiali video in funzione degli obiettivi formativi
- Integrare strumenti multimediali nella progettazione formativa
- Progettare percorsi basati sull'Edutainment e su laboratori esperienziali

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

SOCIAL EDUCATION DESIGN

Titolo: Social Education Design. Come utilizzare i Social Network come strumenti formativi

Durata: 8 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Content Creator

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso affronta il tema dell'uso consapevole e strategico dei Social Network come strumenti per la formazione.

Dopo una panoramica sulle principali piattaforme, i partecipanti impareranno a ideare esperienze che valorizzano la collaborazione, la condivisione e la partecipazione attiva.

Verranno presentati esempi e tool per trasformare i Social in veri ambienti formativi, favorendo la diffusione della conoscenza e il social learning con un approccio volto all'identificazione di contenuti idonei per la formazione, all'allenamento degli algoritmi Social per l'apprendimento personalizzato e alla progettazione di piattaforme Social aziendali.

Obiettivi formativi:

- Analizzare il ruolo dei Social Network nella formazione contemporanea
- Conoscere strumenti e metodologie per creare community formative online
- Identificare contenuti idonei, allenare gli algoritmi e progettare piattaforme aziendali
- Promuovere pratiche di social learning e knowledge sharing
- Utilizzare i social per potenziare engagement, motivazione e continuità formativa

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

MICROLEARNING DESIGN

Titolo: Microlearning Design

Durata: 8 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, Developer, Grafici 2D/3D

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso approfondisce la metodologia del Microlearning, basata sulla suddivisione dei contenuti in micro-unità facilmente fruibili e ad alto impatto.

I partecipanti apprenderanno come progettare percorsi brevi, mirati e modulari, sfruttando strumenti digitali per creare contenuti interattivi e personalizzati.

Il focus sarà posto su strategie di learning experience design, ottimizzazione dei tempi di fruizione e tracciamento delle performance formative, comprendendo come realizzare percorsi con questa metodologia adatti a tutte le esigenze.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi e i vantaggi del Microlearning nella formazione
- Strutturare contenuti brevi e coerenti con gli obiettivi formativi
- Conoscere strumenti e piattaforme per la creazione di micro-contenuti
- Progettare percorsi modulari personalizzati e adattivi
- Monitorare e valutare l'efficacia delle micro-esperienze formative

Competenze pregresse richieste: competenze digitali di base

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EXPERIENTIAL LEARNING DESIGN

Titolo: Experiential Learning Design. Come creare percorsi di formazione esperienziali e dall'alto tasso di engagement

Durata: 8 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, HR, Reparto Vendite

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso fornisce strumenti e metodologie per progettare esperienze formative basate sulla Experiential Learning e su un approccio all'apprendimento in modalità learning by doing.

Partendo dai fondamenti dell'apprendimento esperienziale, il corso mostra come integrare tecnologie, Edutainment, Gamification e Storytelling per creare percorsi dinamici e partecipativi.

Attraverso casi studio e attività pratiche, i partecipanti apprenderanno a trasformare la formazione in un processo attivo, riflessivo e orientato al miglioramento continuo.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi dell'apprendimento esperienziale
- Integrare tecnologie e metodologie attive nei percorsi formativi
- Progettare esperienze learning by doing personalizzate
- Applicare strumenti di feedback e riflessione per consolidare l'apprendimento
- Promuovere l'engagement attraverso la sperimentazione diretta

Competenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

EDUTAINMENT LEARNING DESIGN

Titolo: Edutainment Learning Design. Progettare Edutainment dalla A alla Z

Durata: 24 ore

Destinatari: Referenti Formazione, Instructional Designer, Formatori, HR

Numero Max. Partecipanti: 15

Modalità: in presenza / online

Descrizione corso: il corso approfondisce la metodologia dell'Edutainment come modello di progettazione formativa che fonde educazione, intrattenimento e creatività.

Partendo dalle sue diverse applicazioni, tra cui EduGame, Game-Based Learning, Movie Education, Social Education, Teatro Educativo e Musica, si esploreranno strategie e strumenti per progettare esperienze formative coinvolgenti partendo da un Framework specifico volto a comprendere le migliori soluzioni in relazione a obiettivi, contenuti, target, tempo e budget.

Un focus specifico sarà dedicato all'uso dell'IA nella progettazione di percorsi Edutainment, come supporto alla creatività, alla personalizzazione e alla produzione di contenuti.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi e le potenzialità dell'Edutainment nella formazione
- Distinguere le diverse tipologie di Edutainment e i relativi pro e contro
- Utilizzare l'IA per potenziare la progettazione e la produzione di contenuti
- Applicare il Framework per comprendere quali sono le migliori soluzioni adottabili
- Progettare esperienze formative basate su emozione, narrazione e interattività

Competenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM / videoproiettore

SOFT SKILL

A.C.T. – ADAPTIVE CHOICES TRAINING

Titolo: A.C.T. – Adaptive Choices Training

Durata: 8

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza

Livello: base

Soft Skill: Decision Making, Comunicazione Efficace, Team Building

Descrizione corso: Questo corso esperienziale utilizza il Teatro Interattivo come strumento per sviluppare la capacità di prendere decisioni efficaci, comunicare con consapevolezza e collaborare all'interno di un gruppo.

Dopo un briefing introduttivo dedicato ai principi del Decision Making, della Comunicazione Efficace e del Team Building, i partecipanti saranno coinvolti in un percorso creativo e immersivo che li condurrà dalla scrittura di un copione alla messa in scena di uno spettacolo interattivo.

L'attività si fonda sul metodo del teatro partecipativo, in cui ogni scelta ha un impatto diretto sullo sviluppo della storia. I partecipanti lavoreranno in gruppo per ideare situazioni, personaggi e conflitti, sperimentando il processo decisionale in un contesto sicuro ma realistico, dove la collaborazione e la gestione del tempo saranno determinanti per il successo collettivo.

La fase performativa sarà supportata da una web app proprietaria, nata per la gestione di spettacoli interattivi in teatro e adattata alla formazione, che consente di coinvolgere attivamente anche i partecipanti, in veste di pubblico, attraverso scelte in tempo reale.

In questo modo, ogni rappresentazione verrà trasformata in un momento di riflessione su decisione, Leadership, comunicazione e adattabilità.

Il debriefing finale verterà su un'analisi collettiva in merito alle strategie adottate e alle modalità di interazione tra i membri del gruppo, trasformando l'esperienza scenica in una palestra di consapevolezza e apprendimento.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi del Decision Making e del pensiero adattivo
- Gestire processi decisionali complessi in contesti collaborativi
- Applicare strategie di Comunicazione Efficace per facilitare la cooperazione e ridurre i conflitti
- Sperimentare ruoli e dinamiche di gruppo per potenziare il Team Building
- Riconoscere l'importanza delle emozioni e della creatività nelle scelte strategiche
- Tradurre l'esperienza teatrale in strumenti concreti per la gestione di decisioni, relazioni e processi organizzativi

Conoscenze pregresse richieste: nessuna.

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

C.E.L.L. - COMUNICAZIONE EFFICACE IN LUDOTAINMENT LEARNING

Titolo: C.E.L.L. - Comunicazione Efficace in Ludotainment Learning

Durata: 8 / 16 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza

Livello: base

Soft Skill: Comunicazione Efficace, Time Management, Leadership, Team Building, Gestione dei Conflitti, Gestione dello Stress, Problem Solving

Descrizione corso: questo corso esperienziale è progettato per potenziare la Comunicazione Efficace e altre competenze trasversali come l'Ascolto Attivo, il Team Building, la Gestione dei Conflitti, il Problem Solving e la Gestione dello Stress attraverso un approccio ludico e interattivo.

Il corso si articola in due blocchi formativi indipendenti e complementari, ognuno composto da briefing, attività esperienziali e debriefing finale, così da consentire l'organizzazione o dell'intero percorso da 16 ore o solo di uno dei due moduli da 8 ore.

Nel primo blocco, dopo il briefing dedicato ai principi della Comunicazione Efficace e all'importanza dell'Ascolto Attivo, i partecipanti saranno coinvolti in una sessione videoludica con il videogioco "Keep Talking and Nobody Explodes", il cui obiettivo è di riuscire a disinnescare una bomba grazie a collaborazione e chiarezza comunicativa.

Seguiranno attività all'aperto, come esercizi bendati e cooperazione sensoriale, per sperimentare in modo diretto il rapporto tra comunicazione, ascolto e fiducia reciproca.

Il secondo blocco approfondisce, invece, la comunicazione sintetica, la gestione dei flussi informativi e la dimensione collaborativa in cui i partecipanti si cimenteranno con giochi da

tavolo come "Nome in Codice" e attività creative di gruppo. Questa fase è focalizzata sulla comunicazione in azienda, sul linguaggio assertivo e sulla capacità di trasmettere messaggi chiari ed efficaci in contesti complessi o ad alta pressione.

I momenti di debriefing, presenti nei due blocchi, permetteranno di analizzare le dinamiche vissute e tradurre l'esperienza ludica in strumenti concreti per la crescita personale e professionale.

Il corso combina teoria, gioco e riflessione, offrendo ai partecipanti la possibilità di allenare la propria comunicazione in modo coinvolgente, immersivo e altamente formativo.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi e le dinamiche della Comunicazione Efficace in contesti personali e professionali
- Applicare tecniche di Ascolto Attivo, Empatia e Feedback Costruttivo
- Riconoscere e gestire i diversi canali comunicativi verbale, paraverbale e non verbale
- Sviluppare competenze di Leadership e Gestione dei Conflitti
- Potenziare le capacità di Team Building e collaborazione attraverso la comunicazione
- Comunicare in modo sintetico, assertivo e orientato all'obiettivo
- Riflettere sui propri stili comunicativi per migliorare la performance individuale e di gruppo

Conoscenze pregresse richieste: nessuna.

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

CTRL – CONFLICT TRAINING & RESILIENT LEADERSHIP

Titolo: CTRL – Conflict Training & Resilient Leadership

Durata: 8 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza

Livello: base

Soft Skill: Gestione dei Conflitti, Public Speaking, Gestione dello Stress, Comunicazione Efficace, Pensiero Laterale, Leadership, Team Building

Descrizione corso: Questo corso esperienziale è dedicato alla gestione dei conflitti e allo sviluppo delle competenze comunicative, relazionali e di leadership necessarie per affrontare situazioni di tensione e negoziazione in ambito professionale.

Dopo un briefing introduttivo sui meccanismi psicologici del conflitto, i partecipanti saranno coinvolti in una serie di attività ludico-didattiche che simulano scenari di confronto, persuasione e improvvisazione.

A seconda del gruppo e del contesto, la parte esperienziale potrà essere realizzata attraverso:

- giochi da tavolo come "Dibattito", "Si, Oscuro Signore!" o "Il Camaleonte", che stimolano la gestione dell'emotività, la comunicazione assertiva e il senso di Team;
- il videogioco "Guilty As Sock!", disponibile solo in inglese, in cui si interpreteranno i diversi ruoli di un processo simulato, come giudice, giuria, procuratore e avvocato difensore, collaborando, accusandosi, difendendosi e mostrando le proprie doti comunicative e di gestione situazionale.

Durante le attività saranno analizzate diverse componenti specifiche come il confronto diretto, la mediazione, l'empatia e l'assertività.

I momenti di debriefing consentiranno, invece, di riflettere sui comportamenti adottati, sulle emozioni vissute e sui meccanismi che portano all'escalation o alla risoluzione del conflitto, trasformando il gioco in un potente strumento di consapevolezza e crescita.

Il corso unisce dinamiche ludiche, pensiero laterale e riflessione guidata, offrendo un percorso che allena la capacità di mantenere equilibrio, lucidità e assertività anche nei momenti di maggiore pressione.

Obiettivi formativi:

- Sviluppare capacità di Gestione dei Conflitti
- Potenziare le competenze di Leadership e di coordinamento del gruppo
- Migliorare la Collaborazione e la Comunicazione all'interno dei team
- Riflettere sui propri comportamenti organizzativi per tradurre l'esperienza ludica in azioni concrete sul lavoro

Conoscenze pregresse richieste: buona conoscenza della lingua inglese se si propende per l'utilizzo di "Guilty As Sock!".

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

HIDDEN SKILLS. L'INDAGINE SULLE COMPETENZE NASCOSTE

Titolo: Hidden Skills. L'indagine sulle competenze nascoste

Durata: 8 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza

Livello: base

Soft Skill: Problem Solving, Decision Making, Comunicazione Efficace, Time Management, Leadership, Team Building, Gestione dei Conflitti, Gestione dello Stress

Descrizione corso: Il corso propone un'esperienza di formazione esperienziale dedicata al potenziamento integrato delle Soft Skill fondamentali per il lavoro in Team e la gestione di contesti complessi come il Problem Solving Strategico, la Comunicazione Efficace, il Time Management, la Leadership, il Team Building e la Gestione dei Conflitti e dello Stress.
Dopo un briefing introduttivo sui principi della collaborazione, della comunicazione assertiva e della risoluzione strategica dei problemi, i partecipanti saranno immersi in un'esperienza ludica strutturata che potrà svilupparsi in due diverse modalità, in base al numero di partecipanti e al contesto di svolgimento, ovvero:

- tramite il videogioco "Hidden Agenda" per PlayStation 4 (fino a 6 partecipanti), in cui il gruppo sarà chiamato a prendere decisioni collettive in un thriller investigativo che richiede attenzione, analisi, negoziazione e capacità di mantenere il controllo sotto pressione
- attraverso Crime Game esperienziali di gruppo, in cui i partecipanti dovranno risolvere casi complessi collaborando, scambiandosi informazioni e pianificando strategie comuni

In entrambe le versioni, il gioco diventa uno strumento di osservazione e sviluppo delle dinamiche interpersonali, mettendo in luce abilità decisionali, comunicative e relazionali in un contesto immersivo e coinvolgente.

La fase di debriefing finale consentirà di riflettere sulle dinamiche vissute, anche grazie alla somministrazione di una scheda di autovalutazione, e di tradurre l'esperienza ludica in comportamenti funzionali al contesto professionale.

Il corso offre un approccio completo e innovativo alla formazione sulle Soft Skill, combinando simulazione, strategia e consapevolezza per stimolare la crescita personale e la coesione di gruppo.

Obiettivi formativi:

- Applicare strategie di Problem Solving e Decision Making
- Migliorare la Gestione dello Stress, dei Conflitti e del Tempo in situazioni di pressione o incertezza
- Rafforzare la Leadership situazionale e la capacità di gestire le dinamiche di gruppo
- Comunicare in modo assertivo e gestire i conflitti con equilibrio e consapevolezza
- Potenziare la collaborazione e la fiducia reciproca all'interno del Team
- Trasferire le competenze apprese nel gioco ai contesti organizzativi reali

Conoscenze pregresse richieste: nessuna.

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Smartphone personale (da usare come controller per il gioco PS4)
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

L'IMPORTANZA DELLA BELLEZZA PER IL BENESSERE PROFESSIONALE

Titolo: L'importanza della Bellezza per il Benessere Professionale

Durata: 8

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza

Livello: base

Soft Skill: Pensiero Laterale, Team Building

Descrizione corso: Questo corso esperienziale è dedicato alla scoperta della Bellezza come leva di benessere, ispirazione e produttività nei contesti organizzativi.

Partendo dal presupposto che l'estetica, l'armonia e la cura dei luoghi influenzano la qualità delle relazioni e dei processi decisionali, il percorso invita i partecipanti a esplorare il valore della Bellezza come linguaggio universale di equilibrio, creatività e collaborazione.

Dopo un briefing introduttivo sui concetti di Pensiero Laterale, benessere e cultura della Bellezza, il gruppo sarà coinvolto in un'esperienza immersiva di Team Building, organizzata in uno dei luoghi più suggestivi ed evocativi della città ospitante.

L'escursione, guidata da attività di osservazione, riflessione e interazione, stimolerà la capacità di vedere le cose da prospettive diverse, migliorando la comunicazione, l'empatia e la coesione del gruppo.

Attraverso momenti di confronto, esercizi di creatività collettiva e debriefing finale, i partecipanti rifletteranno su come la Bellezza, intesa come cura, equilibrio e consapevolezza, possa diventare un valore strategico unico per il Welfare Aziendale e personale.

Obiettivi formativi:

- Riconoscere il valore della Bellezza come fattore di benessere e motivazione nel contesto lavorativo
- Stimolare il Pensiero Laterale e la capacità di osservare
- Potenziare la coesione e l'empatia all'interno del gruppo di lavoro
- Comprendere la relazione tra ambiente, emozioni e produttività
- Promuovere un approccio positivo e sostenibile al Welfare Aziendale
- Tradurre l'esperienza estetica e naturale in strategie di Team Building e crescita organizzativa

Conoscenze pregresse richieste: nessuna.

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

S.C.A.R.E. - STRESS CONTROL AND RESILIENCE EXPERIENCE

Titolo: S.C.A.R.E. - Stress Control And Resilience Experience

Durata: 8 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza a Roma

Livello: base

Soft Skill: Gestione dello Stress, Time Management, Leadership, Team Building, Gestione dei Conflitti, Comunicazione Efficace, Problem Solving

Descrizione corso: Questo corso esperienziale offre un percorso intensivo dedicato alla Gestione dello Stress e allo sviluppo della resilienza personale e di gruppo.

Dopo un briefing introduttivo sul tema e sulle sue implicazioni psicologiche e relazionali, i partecipanti saranno coinvolti in una Movie Experience unica nel suo genere: un'Escape Room horror con attori, da svolgere a Roma presso una struttura specializzata.

L'esperienza, concepita come una simulazione immersiva ad alto impatto, consentirà di lavorare su aspetti chiave come la Gestione dello Stress, la Leadership in contesti critici e la Comunicazione Efficace.

Ogni partecipante potrà scegliere il proprio livello di intensità dell'esperienza tramite appositi braccialetti di sicurezza:

- verde – esperienza soft, senza interazioni da parte degli attori
- giallo – livello intermedio di coinvolgimento
- rosso – esperienza completa, ad alta intensità

Durante l'attività, i Team dovranno risolvere enigmi, collaborare e coordinarsi in un contesto che simula situazioni di stress reale, imparando a mantenere lucidità, autocontrollo e focus sugli obiettivi.

Il debriefing finale permetterà di riflettere sulle dinamiche vissute e tradurre l'esperienza in strategie di gestione dello stress applicabili nella vita professionale.

Il corso rappresenta un'occasione unica per potenziare le proprie Skill attraverso un approccio innovativo e profondamente esperienziale alla formazione.

Obiettivi formativi:

- Sviluppare capacità di Problem Solving, Gestione dello Stress e Gestione dei Conflitti
- Applicare strategie di Time Management efficaci in contesti complessi o di pressione
- Potenziare le competenze di Leadership e di coordinamento del gruppo
- Migliorare la Collaborazione e la Comunicazione all'interno dei team
- Riflettere sui propri comportamenti organizzativi per tradurre l'esperienza ludica in azioni concrete sul lavoro

Conoscenze pregresse richieste: nessuna.

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

THE WALL EXPERIENCE – TEAM BUILDING PHYGITAL CON S-ARGAME

Titolo: The Wall Experience – Team Building Phygital con S-ArGame

Durata: 8 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza

Livello: base

Soft Skill: Team Building, Comunicazione Efficace, Gestione dello Stress

Descrizione corso: Questo corso esperienziale utilizza la tecnologia S-ArGame per trasformare l'Azienda ospitante in uno spazio immersivo ludico-interattivo e offrire un'esperienza unica di Team Building.

Grazie a questo innovativo sistema, infatti, una parete dell'aula sarà convertita in una superficie di gioco interattiva, dove gli elementi fisici diventeranno parte integrante del gioco.

Durante l'attività, i partecipanti, organizzati in squadre, potranno sfidarsi grazie al videogioco Kinetic Playground, un titolo collaborativo basato sulla cooperazione e sulla gestione delle dinamiche di gruppo.

Il gioco unisce interazione fisica, strategia e coordinazione, mettendo alla prova i partecipanti in sfide che richiederanno Comunicazione Efficace, rapidità decisionale e Gestione dello Stress.

La giornata si aprirà con un briefing introduttivo sui principi del Team Building e della collaborazione efficace, seguito dalla fase di gioco, in cui i Team potranno mettersi alla prova in un contesto divertente e dall'alto tasso di coinvolgimento, per concludersi con un debriefing finale.

Il corso rappresenta una nuova frontiera del Team Building, dove tecnologia, Edutainment e apprendimento esperienziale si fondono per creare un ambiente formativo ad alto impatto emotivo e relazionale.

Obiettivi formativi:

- Migliorare la collaborazione e la fiducia reciproca all'interno del Team
- Applicare strategie di comunicazione efficace
- Gestire stress e pressione mantenendo il focus sugli obiettivi comuni
- Rafforzare il problem solving collettivo e la capacità di prendere decisioni rapide
- Sperimentare come la tecnologia interattiva possa essere utilizzata come strumento di crescita e coesione aziendale

Conoscenze pregresse richieste: nessuna.

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

TI.M.E. - TIME MANAGEMENT EXPERIENCE

Titolo: TI.M.E. - TIme Management Experience

Durata: 8 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dirigenti, HR, Dipendenti

Numero Min. Partecipanti: 4

Numero Max. Partecipanti: 24

Modalità: in presenza

Livello: base

Soft Skill: Time Management, Leadership, Team Building, Gestione dei Conflitti, Gestione dello Stress, Comunicazione Efficace, Problem Solving

Descrizione corso: questo corso esperienziale è progettato per sviluppare e potenziare le competenze legate al Time Management, alla Leadership e alla gestione efficace delle dinamiche di gruppo.

Dopo un briefing introduttivo dedicato al Time Management e al suo impatto in ambito professionale, i partecipanti saranno coinvolti in un'Escape Room che sarà organizzata, a seconda delle circostanze, in un locale specializzato o presso la sede del cliente mediante giochi da tavolo specifici o card game, e che fungerà da scenario esperienziale per mettere in pratica le abilità di pianificazione, collaborazione e Problem Solving.

Durante l'esperienza, le dinamiche di gioco permetteranno di esplorare e rafforzare competenze trasversali come la Gestione dello Stress, la Comunicazione Efficace, la Leadership, la Gestione dei Conflitti e il Team Building, in un contesto immersivo e ad alto coinvolgimento.

Il debriefing finale offrirà una panoramica sulla giornata svolta, anche grazie alla somministrazione di una scheda di autovalutazione, con l'obiettivo di trasferire le competenze acquisite nella quotidianità lavorativa.

Il corso si configura come una vera e propria esperienza di formazione attiva, capace di trasformare l'Escape Room in strumento di consapevolezza, collaborazione e crescita personale e professionale.

Obiettivi formativi:

- Analizzare il proprio stile di gestione del tempo e migliorare la pianificazione delle attività
- Applicare strategie di Time Management efficaci in contesti complessi o di pressione
- Potenziare le competenze di Leadership e di coordinamento del gruppo
- Sviluppare capacità di Problem Solving, Gestione dello Stress e Gestione dei Conflitti
- Migliorare la Collaborazione e la Comunicazione all'interno dei team
- Riflettere sui propri comportamenti organizzativi per tradurre l'esperienza ludica in azioni concrete sul lavoro

Conoscenze pregresse richieste: nessuna.

Dotazioni:

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE

GAME DESIGN PER LE AZIENDE

Titolo: Game Design per le Aziende

Durata: 25 / 40 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dipendenti, HR, Instructional Designer, Social Media Manager, UX Designer, Developer, Grafici 2D/3D

Numero Min. Partecipanti: 5

Numero Max. Partecipanti: 20

Modalità: in presenza / online

Livello: base

Descrizione corso: il corso offre una panoramica sul mondo degli Applied Game, titoli nati con finalità specifiche e che possono essere suddivisi in AdverGame per il Marketing, EduGame per la formazione e Cultural Game per la promozione turistica focalizzandosi sul Game Design alla base della creazione di questa tipologia di prodotti.

Dalla psicologia del gioco ai principi del Game Design, i partecipanti apprenderanno come progettare Applied Game efficaci, partendo dalla stesura di un Pitch e di un GDD, Game Design Document, e sfruttando altre metodologie come l'Edutainment, la Gamification e lo Storytelling.

Attraverso l'analisi di Case Study, i partecipanti potranno esplorare diverse applicazioni del Game Design in contesti aziendali e relativi al mondo degli AdverGame, dei Cultural Game e degli EduGame, ponendo così le basi per la creazione dei loro titoli.

Verranno, inoltre, esplorate le diverse aree della Game Production per consentire ai partecipanti di apprendere come valutare l'impatto dello sviluppo di un Applied Game in termini economici e temporali.

La fase finale, prevista solo per l'edizione da 40 ore, sarà incentrata sulla stesura di un GDD con momenti di confronto e feedback di gruppo, per consolidare l'apprendimento e trasformare la teoria in competenza progettuale concreta.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi fondamentali del Game Design e le varie tipologie di Applied Game
- Analizzare i meccanismi psicologici che rendono il gioco uno strumento di motivazione e apprendimento
- Comprendere come redigere un GDD, Game Design Document, per progettare Applied Game
- Identificare e utilizzare le dinamiche e meccaniche più efficaci per il proprio target
- Valutare l'efficacia e l'engagement delle esperienze tramite metriche e indicatori quantitativi e qualitativi
- Redigere un GDD (edizione da 40 ore)

Conoscenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni: Elenco dotazioni

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

GAMIFICATION TOOLKIT. PROGETTARE ESPERIENZE GAMIFICATE

Titolo: Gamification Toolkit. Progettare esperienze gamificate

Durata: 25 / 40 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dipendenti, HR, Instructional Designer, Social Media Manager, UX Designer

Numero Min. Partecipanti: 5

Numero Max. Partecipanti: 20

Modalità: in presenza / online

Livello: base

Descrizione corso: Il corso fornisce ai partecipanti un toolkit completo per progettare esperienze gamificate efficaci e sostenibili nei contesti formativi, aziendali e comunicativi.

Partendo dai principi base della Gamification e dall'analisi degli strumenti più utilizzati, il percorso accompagna i partecipanti nella creazione di esperienze che uniscono motivazione, coinvolgimento e miglioramento delle performance, promuovendo comportamenti virtuosi.

Il corso approfondisce la psicologia del gioco e della motivazione, analizzando le principali teorie comportamentali per comprendere come tradurre le dinamiche gamificate in leve formative e organizzative.

La parte centrale del percorso sarà dedicata alla progettazione del GaDD – Gamification Design Document, il documento operativo che consente di strutturare in modo sistematico i propri interventi di Gamification utilizzando meccaniche, dinamiche, estetiche, punti, badge, livelli, feedback, storytelling e altri strumenti e metodologie.

Attraverso Case Study concreti, i partecipanti potranno esplorare diverse applicazioni della Gamification, dalla Formazione al Marketing, passando per l'Onboarding, la valutazione e il Design delle esperienze, apprendendo come misurare l'efficacia delle esperienze create tramite metriche di performance e indicatori di engagement.

La fase finale, prevista solo per l'edizione da 40 ore, sarà incentrata sulla stesura di un GaDD, con momenti di confronto e feedback di gruppo, per consolidare l'apprendimento e trasformare la teoria in competenza progettuale concreta.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi fondamentali della Gamification e le differenze rispetto al Game-Based Learning
- Analizzare i meccanismi psicologici che rendono il gioco uno strumento di motivazione e apprendimento
- Comprendere come redigere un GaDD, Gamification Design Document, per progettare esperienze gamificate strutturate
- Identificare e utilizzare le dinamiche e meccaniche più efficaci per il proprio target
- Valutare l'efficacia e l'engagement delle esperienze tramite metriche e indicatori quantitativi e qualitativi
- Redigere un GaDD (edizione da 40 ore)

Conoscenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni: Elenco dotazioni

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

UX DESIGN - CREARE ESPERIENZE COINVOLGENTI, COOL E INCLUSIVE

Titolo: UX Design - Creare Esperienze coinvolgenti, cool e inclusive

Durata: 25 / 40 ore

Target: Aziendale

Destinatari: Dipendenti, HR, Instructional Designer, UX Designer, UI Artisti, Grafici 2D/3D

Numero Min. Partecipanti: 5

Numero Max. Partecipanti: 20

Modalità: in presenza / online

Livello: base

Descrizione corso: Il corso introduce ai principi fondamentali della User Experience (UX) e della User Interface (UI), con un approccio operativo orientato alla progettazione di esperienze formative, digitali, Phygital e multimediali realmente efficaci, accessibili e coinvolgenti.

Attraverso un percorso che unisce teoria, strumenti e casi pratici, i partecipanti esploreranno le differenze tra UX e UI e comprenderanno come progettare esperienze che mettano al centro l'utente e le sue esigenze cognitive, emotive e operative.

Verranno approfonditi i concetti di Human-Centered Design e Design Thinking, insieme alle fasi della UX Pipeline: dall'analisi degli stakeholder e dei competitor fino alla definizione di User Personas, User Stories, Wireframe e prototipi.

Ampio spazio sarà dedicato alla comunicazione visiva, alla Psicologia della Gestalt, alla Cromatologia e alla Tipografia, elementi fondamentali per creare interfacce coerenti, leggibili e d'impatto, affrontando, inoltre, il tema dell'accessibilità digitale e fornendo linee guida e buone pratiche basate sugli standard WCAG, con esempi concreti di progettazione di applicazioni, contenuti e ambienti digitali fruibili da tutti.

L'esperienza si completerà, per l'edizione da 40 ore, con la stesura di un Wireframe.

Obiettivi formativi:

- Comprendere i principi di UX e UI design e le differenze operative tra le due discipline
- Applicare i metodi di Design Thinking e Human-Centered Design ai processi di progettazione
- Analizzare e rappresentare i flussi utente attraverso User Personas, User Stories e Wireframe
- Utilizzare strumenti professionali per la prototipazione e il testing di esperienze digitali
- Progettare interfacce visive coerenti, accessibili e inclusive, basate sui principi della Gestalt e della cromatologia
- Integrare i criteri di accessibilità digitale (WCAG) per garantire un design fruibile da tutti gli utenti
- Creare esperienze digitali e formative che combinano estetica, funzionalità e coinvolgimento emotivo
- Redigere un Wireframe (edizione da 40 ore)

Conoscenze pregresse richieste: nessuna

Dotazioni: Elenco dotazioni

- PC o tablet personale
- Connessione internet
- LIM o videoproiettore

Carlo Cuomo
Il Prof dell'Edutainment

© **Carlo Cuomo** - **P.IVA**: 05109200658 - **Tel**: 3803669994 - **contatti:** linktr.ee/ilprofdelledutainment