

Titolo evento: Corso "GameStorming per l'Ingegneria" (cod.882/01/22) - FAD SINCRONA

Obiettivi evento: Acquisire le competenze utili per la progettazione di un workshop centrato sullo sviluppo di idee e processi, in linea con le esigenze e le aspettative del cliente, del proprio team e dei propri progetti. Il corso è rivolto a Formatori, Consulenti aziendali, Manager, Team Leader, Team Manager, Professionisti, appassionati di Giochi.

I partecipanti al Workshop formativo acquisiranno le nozioni fondamentali del Game Design e saranno in grado di applicare le competenze acquisite per la progettazione e conduzione di Workshop dedicati. Le nozioni di Game Design potranno essere implementate per la progettazione di Brainstorming in modalità Serious Play.

sede	data	orario	docente	argomento lezioni	ore
Svolto in modalità FAD sincrona	martedì 3 maggio 2022	18.30 - 22.30	ing. iunior Marco Saponaro (Facilitatore Aziendale Professional Coach)	<ul style="list-style-type: none"> • Cos'è il Game-Storming • Elementi di Game Design • Materiali e strumenti • Esercitazioni e Giochi <p>Saranno proposti esercizi in grado di stimolare la creatività e il problem-solving.</p> <p>METODOLOGIA E STRUMENTI</p> <p>Il corso è centrato sull' utilizzo di elementi di GAME DESIGN per la progettazione e conduzione di workshop formativi e di facilitazione in ambiente lavorativo utilizzando meccaniche tipiche del mondo dei giochi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • GameStorming • Serious Play • Game design • Whiteboard On-Line • Post-it di formato quadrato • Pennarelli • App dedicate 	4
				Totale	4
				Test finale	