Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Storytelling, Gamification e Strumenti di Comunicazione

Lo scopo di questa unità è quello di fornire informazioni complete sulla narrazione e gli strumenti di comunicazione esistenti.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Questa unità parla di :

1.0 Cos'è lo storytelling?
1.1 Come fare storytelling
1.2 Sfida Fai Da Te: Fai Da Te, passo dopo passo

2.0 Cos'è la gamification?
2.1 Come coinvolgere con la gamification
2.2 Sfida Fai Da Te: Fai Da Te, passo dopo passo

www.diothercity.eu | #DiOtherCity
The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Cos'è lo Storytelling?

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Storytelling letteralmente narrazione, si riferisce al raccontare "storie", un modo di trasmettere qualcosa che è accaduto o di esprimere un'idea, che può essere espressa in parole scritte o parlate, attraverso canzoni, arti, video, ecc.

Storytelling digitale si riferisce specificamente alla narrazione applicata nell'ambiente digitale, come ciò che accade per i social media, video, podcast, esperienze virtuali, realtà aumentata e altro ancora.

Lo scopo dello storytelling è quello di comunicare informazioni al fine di coinvolgere o ispirare il pubblico. Video, musica, immagini, testi e mappe possono essere utili per catturare l'attenzione del pubblico.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Cos'è lo Storytelling?

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Esistono diversi tipi di narrazione digitale:

- **Video storytelling**: La storia è raccontata attraverso video, arricchita dall'aggiunta di domande, commenti, testo e collegamenti ipertestuali .
- **Visual storytelling:** raccontare una storia usando immagini.
- **Transmedia storytelling**: Utilizzo di diverse risorse basate sul web come immagini, video e musica per raccontare una storia.
- **Timeline storytelling**: Una forma di narrazione composta da eventi cronologicamente organizzati.
- **Story mapping**: L'uso di mappe, immagini o altri cartelli per evidenziare le parti importanti di una storia o per mappare la sua progressione.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Come fare Storytelling

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Vediamo quali elementi costruiscono la struttura di una storia:

- Un personaggio centrale con motivazione/i e caratteristiche specifiche
- L'azione (una trama)
- Il problema principale
- Un risultato da ottenere
- Un giudizio
- Un narratore
- Una cornice

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Come fare Storytelling

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

In poche parole, gli elementi di base necessari per costruire una storia sono:

Qualcuno (un soggetto)

Che fa qualche azione (una trama)

Con un obiettivo chiaro e/o un problema (uno scopo)

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS
arteria foundation
CEPS Projectes Socials
http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
LogoPsyCom
MULAB

Come fare Storytelling

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Per avere una storia coinvolgente, assicurati di includere:

Un'introduzione o un gancio accattivante: preparerà le basi per l'intera storia, introducendo i contenuti principali e invogliando le persone a continuare a seguire la tua storia

Contesto chiaro: è importante contestualizzare ciò che si vuole raccontare, fornendo le informazioni che renderanno la tua storia indimenticabile.

La presentazione dell'"eroe": chi è il personaggio principale della tua storia? I personaggi sono ciò che ci rende emotivamente coinvolti in una storia. Vorrai che il tuo pubblico tifi per i tuoi protagonisti e contro i tuoi antagonisti. Il personaggio può essere una persona o un oggetto con cui il pubblico dovrebbe immedesimarsi.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

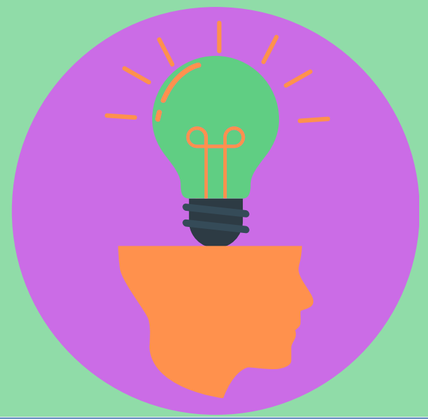
Come fare Storytelling

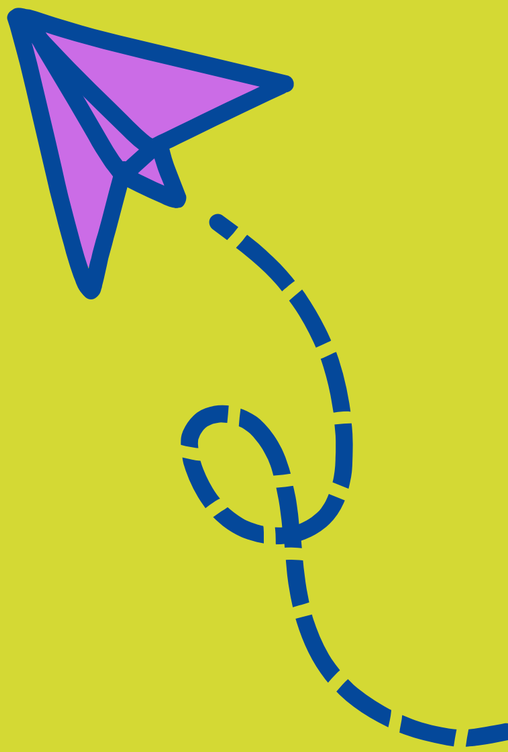
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Per avere una storia coinvolgente, assicurarsi di includere:

Il finale: L'obiettivo di questa parte finale è quello di dare un senso di completamento per il pubblico, che sarà allo stesso tempo soddisfatto di cosa/come la storia li ha lasciati.

La lezione: Le storie più efficaci ci insegnano qualcosa, stimolano la curiosità e ispirano all'azione. Tieni a mente lo scopo mentre elabori la tua storia.





The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Sfida Fai Da Te

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

È il momento di provare a raccontare storie da soli!

Nella risorsa "Sfida fai da te 1: fai da te, passo dopo passo" troverai una semplice sfida passo dopo passo per iniziare a raccontare la storia.

Quando hai finito, torna qui per esplorare la gamification!

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Cos'è la Gamification?

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Con il termine gamification, ci riferiamo all'applicazione di elementi tipici del gioco (ad es. punteggio, competizione con gli altri, regole di gioco. ecc.) ad altri settori di attività, è tipicamente utilizzata come tecnica di marketing online per incoraggiare il coinvolgimento con un prodotto o un servizio.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS
arteria foundation
CEPS Projectes Socials
http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
LogoPsyCom
MULAB

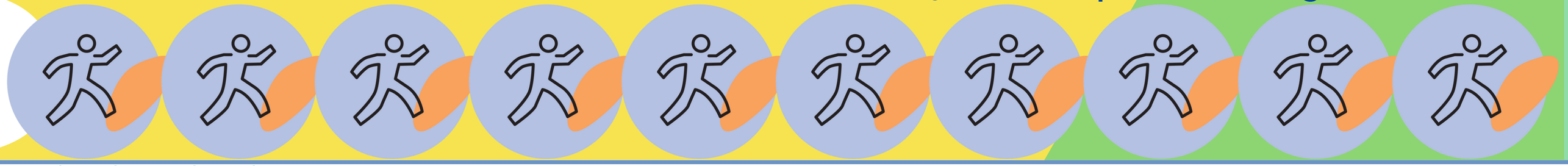
Cos'è la Gamification?

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Un esempio su tutti, persone che vanno in giro alla ricerca di Pokemon:
https://pokemongolive.com/

Pokémon GO si è dimostrato uno dei giochi per dispositivi mobili più popolari di sempre.

Attraverso la gamification, l'app è riuscita a coinvolgere utenti di tutto il mondo nel camminare per lunghe distanze, alla ricerca di badge e premiando i suoi utenti con Pokémon evoluti per percorrere grandi distanze. Questo è un esempio di applicazione di meccaniche di gioco per il fitness. Chiedendo a quelle persone di percorrere quelle distanze senza alcun incentivo, avrebbero accettato? Questo è il potere della gamification!



The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Come fare Gamification

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

La gamification è il processo di applicazione delle meccaniche di gioco a qualcosa che non è un gioco per aumentare il coinvolgimento degli utenti.

Prende elementi dal game-design e dai suoi principi e teorie generali e li applica ad altri contesti.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS
arteria foundation
CEPS Projectes Socials
http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
LogoPsyCom
MULAB

Come fare Gamification

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

I tipi più comuni di gamification che possono essere applicati a diversi contesti sono:

Cacce al tesoro

Giochi di ruolo

Sfide

Contests

Strategie

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Come fare Gamification

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Vediamo quali sono gli elementi più comuni che definiscono le meccaniche di gioco:

1) **Traguardi**: I giocatori ottengono soddisfazione dal livello raggiunto e dallo sviluppo delle abilità, mentre il senso di progressione motiva lo sforzo continuo. Elementi come classifiche, badge e punti forniscono un elemento di status sociale.
Esempi: Punti • Badge • Livelli • Classifiche • Barre di progressione • Certificati

2) **Ricompense**: Strettamente connessi ai risultati, sia i programmi di ricompensa variabili che fissi sono meccaniche di gioco popolari. I premi possono essere basati sul completamento di una serie di azioni, o distribuiti a intervalli prestabiliti. Forniscono la motivazione estrinseca ed il riconoscimento per tempo, sforzo e le abilità raggiunte.
Esempi: Attrezzature/ strumenti e altre risorse da utilizzare nel gioco • Collezionabili • Bonus • Power-up

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Come fare Gamification

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Vediamo quali sono gli elementi più comuni che definiscono le meccaniche di gioco:

3) **Storia**: un'ambientazione o uno scenario avventuroso può attirare l'interesse e la motivazione del giocatore. Focalizza l'esperienza in un contesto narrativo avvincente. Aggiungi personaggi, conflitti e risoluzioni per immergere il pubblico nella trama.
Esempi: Regole chiare • Arco narrativo • Missione: il viaggio dell'eroe

4) **Tempo**: Elemento comune nei giochi da tavolo, timer e orologi conto alla rovescia creano un senso di urgenza. Anche utilizzando un piano sequenziale di eventi, cioè, prima di fare B e C, devo completare A, aiuta a focalizzare l'attenzione del pubblico sul compito a portata di mano.
Esempi: Conto alla rovescia

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Come fare Gamification

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Vediamo quali sono gli elementi più comuni che definiscono le meccaniche di gioco:

5) **Personalizzazione**: Il senso della personalizzazione spinge il pubblico verso un maggiore impegno e motivazione.
Esempi: Selezione Avatar • Personalizzazione Avatar • Denominazione dei personaggi • Conversazione interattiva (ICI)

6) **Microinterazioni**: I dettagli contano quando si crea una grande esperienza. Di solito i giochi offrono numerosi e soddisfacenti momenti e microinterazioni, come animazioni o effetti sonori.
Esempi: Toggles • rollover animati

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS · arteria foundation · CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org · CITIZENS IN POWER · LogoPsyCom · MULAB

Sfida Fai Da Te

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

È ora di provare la gamification!

Nella risorsa "Sfida fai da te 2: Fai da te, passo dopo passo" troverai una semplice sfida passo dopo passo per iniziare con la gamification.

In questa unità, abbiamo esplorato i fondamenti della narrazione digitale e della gamification. Nella prossima, vedremo come applicarli nella creazione di un tour urbano digitale.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).