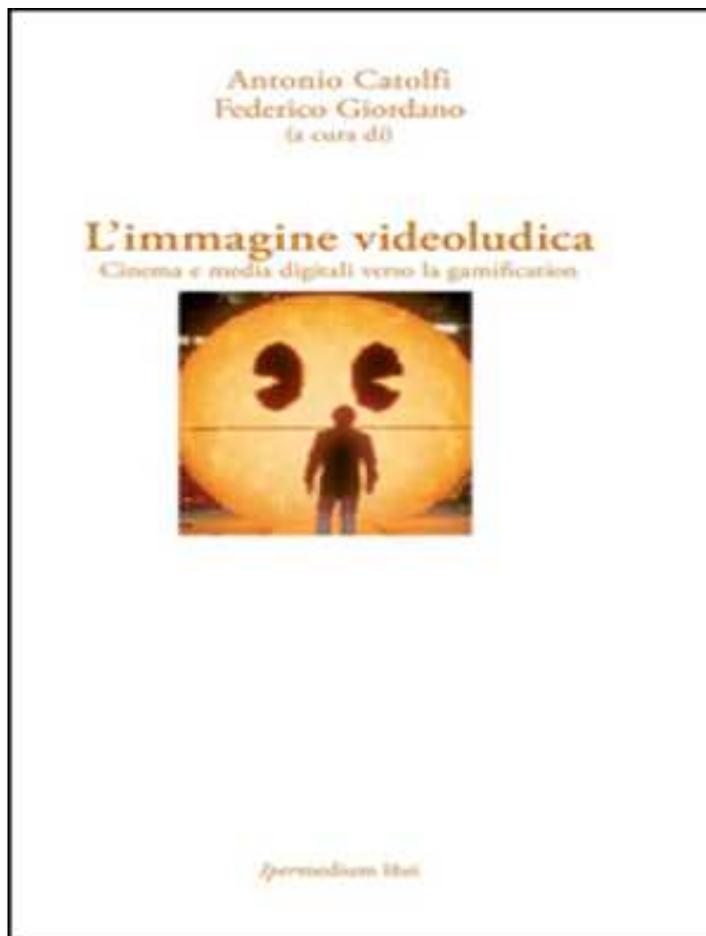


Tags: L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la gamification libro pdf download, L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la gamification scaricare gratis, L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la gamification epub italiano, L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la gamification torrent, L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la gamification leggere online gratis PDF

L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la gamification PDF

A. Catolfi



Questo è solo un estratto dal libro di L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la gamification. Il libro completo può essere scaricato dal link sottostante.



Autore: A. Catolfi
ISBN-10: 9788897647195
Lingua: Italiano
Dimensione del file: 3190 KB

DESCRIZIONE

Con il termine gamification ci si riferisce a tutti quei fenomeni attraverso i quali il gioco si introduce nelle attività quotidiane, determinando degli spazi che sono ibridi fra l'essere "giocosi" e il non esserlo. In questo senso, grazie alla gamification, non solo eventi seri diventano ludici ma anche, all'opposto, attività apparentemente giocose acquistano una forza tale da divenire oggetti "seri". L'obiettivo del libro è di analizzare, in particolar modo, la dimensione dei media, verificando come sia in quelli "nuovi", come il videogioco, sia in quelli "asestati", come il cinema, la gamification emerga con prepotenza. Molti gli oggetti d'indagine: dal cinema 3D, al cosplaying, dai serious games, alle app immersive con geolocalizzazione. Quando ci si riferisce alla gamification in questo libro, dunque, non è solo il "gioco" a diventare l'oggetto di indagine privilegiato, ma l'ampiezza dei confini della sua giurisdizione.

COSA DICE GOOGLE DI QUESTO LIBRO?

L'immagine Videoludica Cinema E Media Digitale Verso La Gamification ...
<http://lionandcompass.com/limmagine-videoludica-cinema-e-media-digitale-verso-la-gamification.pdf>.

Cinema e media digitali verso la gamification, ... L'immagine videoludica. Cinema e media digitali verso ... "Le forme della narrazione digitale: Cinema e Second ...

libri in digitale acquistare ... Cinema E Media Digitale Verso La Gamification ISBN:9788897647195 ...
L'immagine videoludica. Cinema e media digitale verso la ...

L'IMMAGINE VIDEOLUDICA. CINEMA E MEDIA DIGITALE VERSO LA GAMIFICATION

[Leggi di più ...](#)