

**Master Universitario in PROGETTAZIONE E MANAGEMENT DEL
MULTIMEDIA PER LA COMUNICAZIONE - a.a. 2016 - 2017**

Titolo della tesi: Gamification tra tecniche aziendali e risposta dell'utente

Autore: Valeria Paola Ancora

Abstract

Il lavoro rappresenta il percorso svolto durante l'attività di tirocinio presso l'azienda Digital Contest e ha come obiettivo lo studio della Gamification nell'ambito dei concorsi a premi online.

Vengono analizzati da un lato i processi e le tecniche aziendali, e dall'altro l'approccio e la risposta dell'utente coinvolto in queste dinamiche.

Vengono esaminati i processi di creazione, svolgimento e chiusura di un concorso, le problematiche in cui si incorre e come esse possono essere risolte.

Vengono approfonditi anche i meccanismi di profilazione, ovvero la raccolta e l'elaborazione dei dati per suddividere l'utenza in gruppi di comportamento, su cui costruire proposte commerciali.

Il lavoro presenta inoltre una raccolta di giochi di vario tipo, finalizzata alla creazione di un catalogo per l'azienda, approfondendo le dinamiche di ricerca e modifica dei giochi.

Viene esaminata infine la gestione dei concorsi dal punto di vista della privacy, ovvero il trattamento di dati personali dei partecipanti tenendo conto delle normative vigenti.