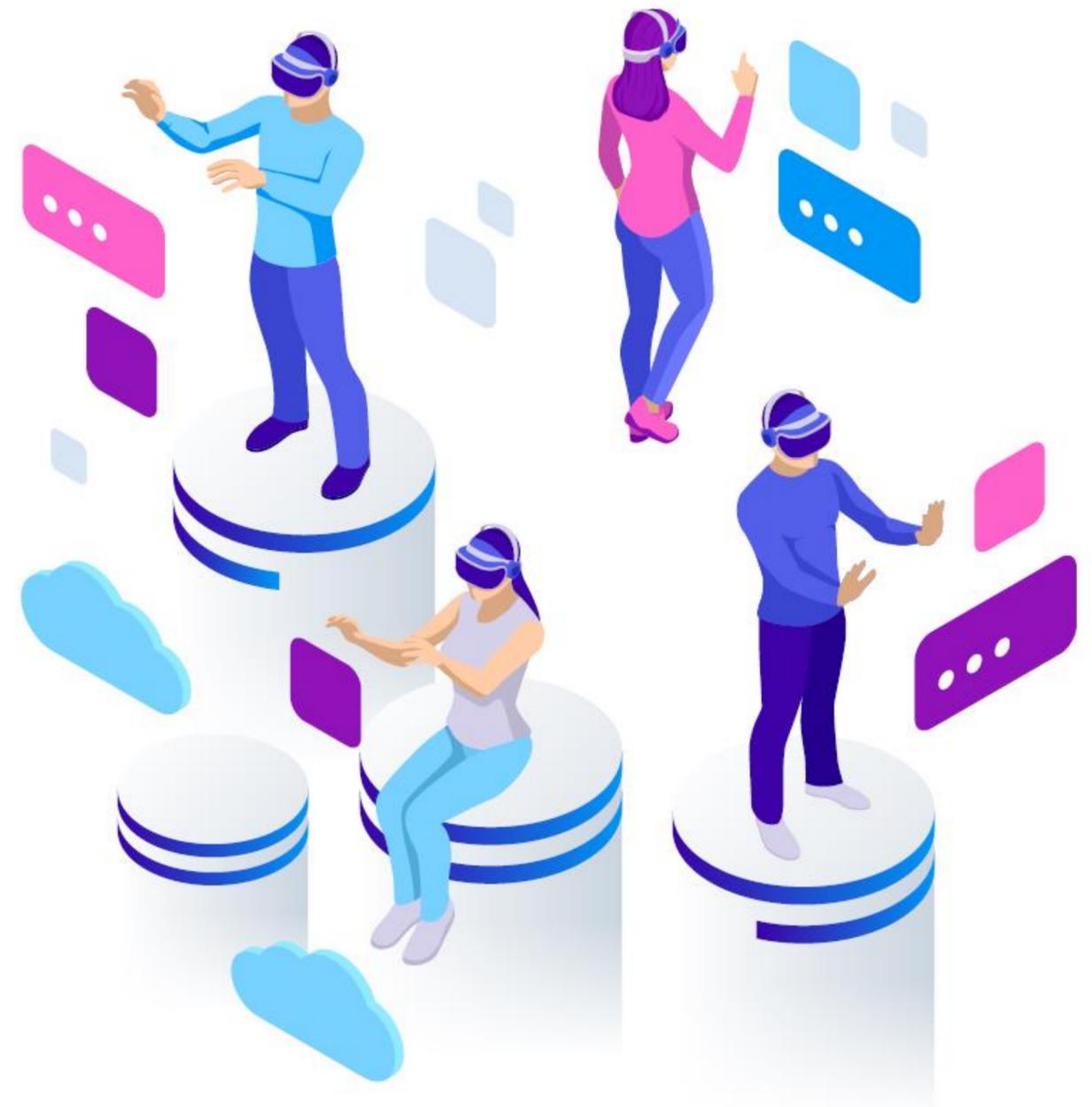


Gamification e Team Building in
Extended Reality

GUIDO D'AREZZO
EVENT OPERATION MANAGER

ANOTHE  REALITY





“
Gamification is the addition
of game elements to
non-game activities
”



KEY FEATURES

GOALS

Gli utenti lavorano, singolarmente o in gruppo, per il raggiungimento di risultati definiti.

COMMUNITY

Gli utenti agiscono all'interno di un gruppo, lavorando a volte insieme ad altri utenti per raggiungere obiettivi specifici o per ottenere il risultato desiderato.

STATUS

Completando gli obiettivi e compiendo determinate azioni, gli utenti possono aumentare il loro status, spesso espresso in forma di livello, per ottenere ricompense e vantaggi.

EDUCATION

Ciò che distingue la gamification dal puro gioco è la reitirazione di comportamenti positivi incentivati dai meccanismi di gioco.

REWARDS

Badge, punti o premi reali che alimentano la motivazione degli utenti.



TEAM BUILDING IN XR



- **GAMIFICATION**

L'aspetto ludico delle nostre attività garantisce la spontaneità e la rimozione delle difese razionali, in modo tale da facilitare il raggiungimento di una maggiore consapevolezza di comportamenti e atteggiamenti di cui i partecipanti sono generalmente inconsapevoli.

- **IMMERSIVITA'**

I partecipanti sono coinvolti sul piano fisico, cognitivo ed emozionale. La modalità più efficace per apprendere concretamente e stabilmente nuovi comportamenti sia quella di sperimentarli in modo concreto.

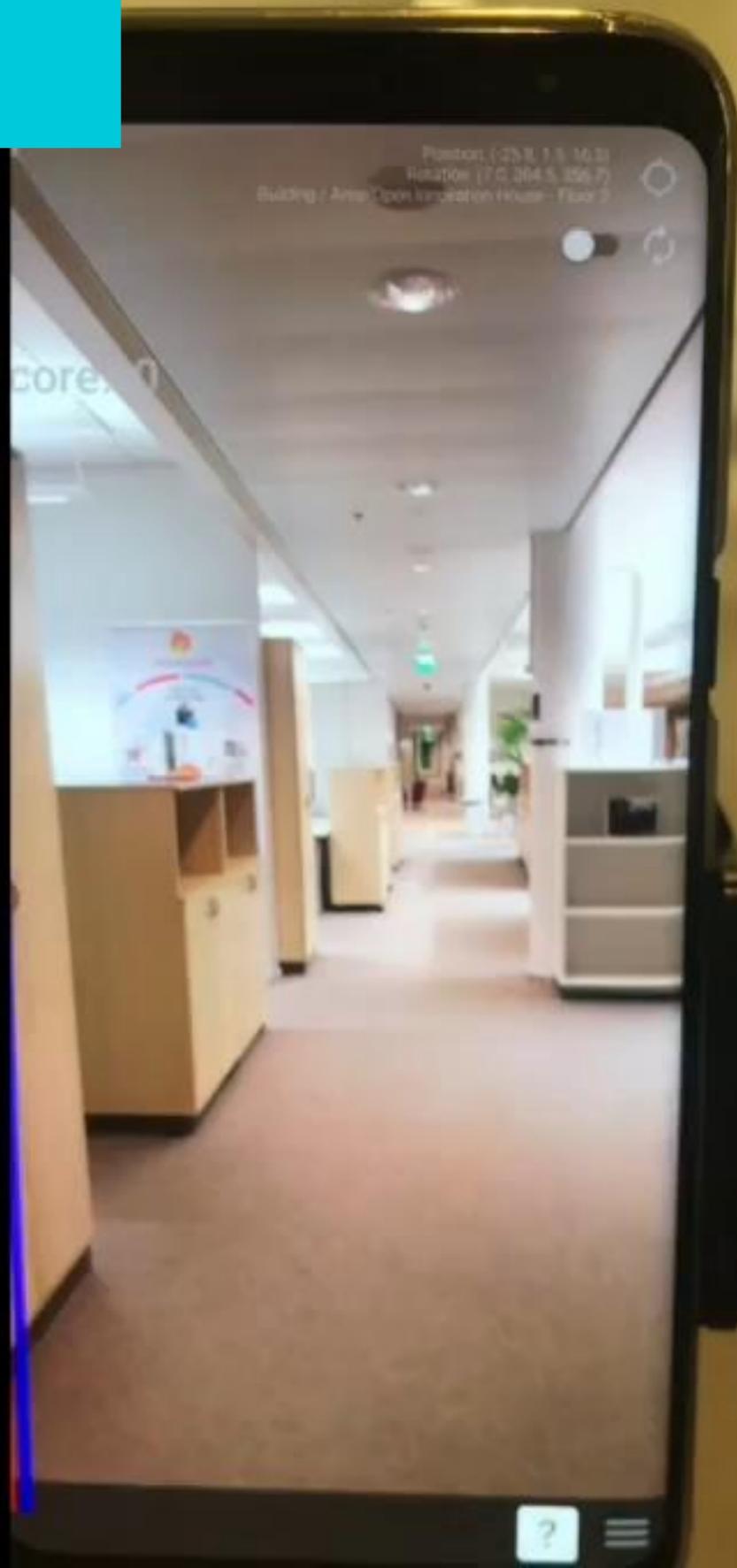
- **FLESSIBILITA'**

Le soluzioni XR, soprattutto con la VR, sono adattabili e declinabili al contesto di riferimento, con un semplice visore l'utente può visualizzare qualsiasi cosa.

TEAM BUILDING IN XR - LIMITI

- **CONTENUTI**
- **MULTIPLAYER (VR)**
- **HARDWARE**

TEAM BUILDING & ASSESSMENT - ESEMPLI



TEAM BUILDING & ASSESSMENT - ESEMPI



TEAM BUILDING &
ASSESSMENT - ESEMPLI



Restarting...

ANOTHE REALITY

Milano, Via Deruta 20
info@anothereality.io



www.anothereality.io