

Serious Games: research themes

Aim

The course gives an overview of the field of serious games. The term “serious games” refers to games that engage the user, and contribute to the achievement of a defined purpose other than pure entertainment (whether or not the user is consciously aware of it). The additional purposes can, for example, be education, training, health care or marketing. The course aims to present some examples of projects and application areas in order to explore the research frontier within serious games.

Course content

The course will feature a series of seminars where the participants will see practical examples of research applications in serious games. This will include practical examples of serious games as well as the possibility to try some out.

Organisation and Schedule

This course outline is in Swedish. An English translation will be provided on request.

Kursen ges som en serie av fyra seminarier i Skövde. Varje seminarium består av presentationer från deltagarna och föredrag av lärare från Högskolan i Skövde och externa föreläsare.

Moment	Aktivitet	Kommentar och innehåll
Sem. 0	Kursstart på hemmaplan	Individuellt arbete för varje deltagare. Identifiera källor som definierar/karaktäriserar begreppet serious games. Varje deltagare skriver en kort text om sin syn på vad SG är och skickar in inför första träffen. Uppgift innan seminarium 1: <ul style="list-style-type: none">• Läs igenom kapitel 1-4 och 26 i kursboken• Skicka in en text (1-2 sidor) som beskriver hur du uppfattar begreppet SG. Diskussionen ska även ta upp hur det egna forskningsområdet kan relateras till SG. Deadline för inlämningsuppgift: 6/10
Sem. 1	Skövde kl 10 – 16 Fredag 8/10 (V.40)	<ul style="list-style-type: none">• Presentationsrunda• Genomgång av kursupplägg• Genomgång av examinationsuppgift. Varje deltagare ska skriva ett position paper om serious games utifrån sitt eget forskningsområde/intresseområde. Uppgiften är att skriva ett ”publicerbart” position paper för ett lämpligt forum. Kursen kommer dessutom att innehålla ett visst moment av peer-review. Artikeln ska fånga upp och relatera till något ur kursboken.• Presentation och diskussion kring de texter som skickats in• Föreläsning: Vad är SG? State-of-the-art.• Demonstration av ”caven”. Exempel på SG teknik.

		<p>Inför nästa tillfälle:</p> <ul style="list-style-type: none"> Förbered en 20-minuters lektion om en publicerad artikel om SG. Redovisas vid seminarium 2. Det kan vara olika typer av artiklar men innehållet ska gå att relatera till vad vi kommit fram till angående definitioner, områden etc. under dag 1. Mejla in artikelförslag senast 1 vecka efter seminarium 1. Läs kapitel 5-9 i kurslitteraturen.
Sem. 2	Skövde kl 10 – 16 Fredag 22/10 (V.42)	<ul style="list-style-type: none"> Varje deltagare håller en 20-minuters lektion utifrån sin artikel. Föreläsning: Spel för träning och utbildning. Praktisk demonstration och speltest av Sp&Ts (projekt). <p>Inför nästa tillfälle:</p> <ul style="list-style-type: none"> Förbered en 20-minuters lektion om en publicerad artikel om SG. Redovisas vid seminarium 3. Mejla in artikelförslag senast 2 veckor efter seminarium 2. Läs kapitel 18-24 i kurslitteraturen. Mejla sammanfattning av position paper (examinationsuppgiften)
Sem. 3	Skövde kl 10 – 16 Fredag 19/11 (V.46)	<ul style="list-style-type: none"> Varje deltagare håller en 20-minuters lektion utifrån sin artikel. Diskussion kring examinationsuppgift. Föreläsning: Spel för hälsa. Praktisk demonstration av Elinor (projekt om spel för strokerehabilitering).
Sem. 4	Skövde kl 10 – 16 Onsdag 8/12 (V.49)	<ul style="list-style-type: none"> Workshop speldesign. Inbjuden gäst, Ernest Adams. Kursavslut, utvärdering.
	Peer-review-process	<ul style="list-style-type: none"> Varje deltagare granskar och kommenterar en kollegas position paper. Återkoppling från lärare på position paper.

Examination

In order to receive credits each participant has to submit a position paper which relates their field of research to serious games or the application of a serious game to a relevant problem. The paper should aim to be “publishable” in an international scientific community. Each participant will also review at least one of the other participants work following a standardized review form. Furthermore, participants are expected to participate in the seminars and present at least one paper of their choice.

Prerequisites

Magister/Master exam

Teachers

Anna-Sofia Alklind Taylor (anna-sofia.alklind.taylor@his.se)

Per Backlund (per.backlund@his.se)

Literature

Ritterfeld, U., Cody, M. Vorderer, P. (Eds.) (2009) *Serious Games Mechanisms and Effects*. New York: Routledge. (Part I and Part II constitutes the core of the course)

A selection of articles of each student's choice.