



# FHN3011 Spelsimulering inom forskning och utveckling 10,0 hp

Gaming and Participatory Simulation for Research and Design

När kurs inte längre ges har student möjlighet att examineras under ytterligare två läsår.

## Fastställande

Kursplan för FHN3011 gäller från och med VT16

## Betygsskala

## Utbildningsnivå

Forskarnivå

## Särskild behörighet

Bestyrkt erfarenhet av modellering, simulering eller spelsimulering från en tidigare kurs eller praktisk erfarenhet.

## Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

## Lärandemål

Efter slutförd kurs ska studenten ha förmåga att:

- Differentiera mellan gamification, spelsimulering och underhållningsspel.
- Bedöma vilka problem kan utföras med hjälp av spelsimulering
- Förstå och kunna skilja mellan spelsimulering för utbildning, design, beslutsfattande och hypotesprövning
- Förstå begränsningarna av spelsimuleringar och deras giltighetskrav
- Identifiera beståndsdelarna i en spelsimulering
- Förstå processen för att bedriva spel-sessioner, de olika stegen i spelsessioner, roller, spelare och observatör
- Förstå insamling och analys av data från spelsessioner för forskningsändamål
- Utforma utkast till konstruktionsspecifikationerna för en spelsimulering.
- Medverka i ett speldesignteam

## Kursinnehåll

Som svar på behov av metoder som innefattar tvärvetenskapliga och fleromfattande problem är användning av spelmetodik inom forskning och design snabbt växande. I denna kurs diskuteras och sammanställs litteratur från den första generationen mjuka systemmetoder från början av 1970-talet fram till den senaste generationen idag. Både digitala och analoga metoder diskuteras. Som en del av kursen kommer doktoranderna att göra en spelbar prototyp av en spelsimulering.

## Kursupplägg

I kursen ingår ett antal seminarier och med föreläsningar och erfarenhetsutbyte samt läsning av utvalda artiklar som doktoranden sammanfattar i en synopsis.. Vid samtliga träffar används olika undervisningssätt såsom föreläsningar, diskussioner och övningar.

Vid kursens slut ska doktoranden presentera sitt eget spelkoncept som hen har utvecklat under kurstiden.

## Kurslitteratur

Kapitel från böcker av Richard D. Duke och Raser  
Val av artiklar allmänt för kursen  
Val av artiklar som är av relevans för doktoranden

## Examination

Examinator beslutar, baserat på rekommendation från KTH:s handläggare av stöd till studenter med funktionsnedsättning, om eventuell anpassad examination för studenter med dokumenterad, varaktig funktionsnedsättning.

Examinator får medge annan examinationsform vid omexamination av enstaka studenter.

Skriftlig uppsats om spelsimulering som är tillämpbar för de egna forskarstudierna samt färdigställd spelsimuleringsprototyp.

## Övriga krav för slutbetyg

Närvaro vid samtliga kurstillfällen  
Godkända inlämningsuppgifter  
Godkänd presentation av eget arbete

## Etiskt förhållningssätt

- Vid grupparbete har alla i gruppen ansvar för gruppens arbete.
- Vid examination ska varje student ärligt redovisa hjälp som erhållits och källor som använts.
- Vid muntlig examination ska varje student kunna redogöra för hela uppgiften och hela lösningen.