

DIG Interdisziplinäre Spielentwicklung & -forschung - Serious and Applied Games (gLV)

Kategorie: Methodologie / Kulturtechniken

Keywords: Motivations-Design, Spielkultur, Game Studies, User-centered Design & Experience, Vermittlungs- & Trainingsstrategien

Einführung in interdisziplinäre Konzepte und Methoden von Serious und Applied Games. Analyse einzelner Spiele/Genres und Beschreibung ihrer Wirkungsweisen.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen
Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Designtheorie > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-WP-AK-5013.01.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Wahlpflichtmodul Theorie 5. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Mela Kocher Anna Lisa Martin
Zeit	Mo 21. September 2020 bis Mo 14. Dezember 2020 / 17 - 18:30 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 24
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Für DDE-Bachelor-Studierende: Keine

Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK erfolgt die verbindliche Einschreibung im Rahmen der geöffneten Lehrveranstaltungen (gLV).

Die Teilnahme darf sich nicht mit anderen Lehrveranstaltungen überschneiden bzw. muss vorgängig mit dem für die/den Studierende/n zuständigen Studiengang abgesprochen werden.

Verbindliche Anmeldungen vom 31.8. - 13.9.20 via ClickEnroll
<https://intern.zhdk.ch/?clickenroll> (beschränkte Platzzahl).

Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Wahlpflichtmodul für Studierende des DDE, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Einführung in den Themenbereich der Serious und Applied Games. Wir untersuchen Möglichkeiten, wie die Funktions- und Wirkungsweisen von Spielen nicht nur in der Unterhaltung, sondern auch in anderen kulturellen oder wissenschaftlichen Zusammenhängen eingesetzt werden können. Nach welchen Mustern müssen "ernste Spiele" beispielsweise in der Medizin bzw. dem Gesundheitssektor oder im urbanen oder interkulturellen Kontext funktionieren? Wie lässt sich in diesen Disziplinen durch klassisches spielerisches Ausprobieren Wissen erarbeiten und verbreiten? Wir werfen auch einen kritischen Blick auf sog. Serious Games, die sich durch ihr seriöses Anwendungsgebiet profilieren wollen, aber keine funktionierende Gamemechanik aufweisen: Funktionieren Serious Games auch dann, wenn das Spielen keinen Spass macht? Welchen Zusammenhang ergibt sich zwischen Motivation und Lernen, und wie kann der Lernerfolg bei Serious Games gemessen werden (Game Research Methods)?
Bibliographie /	- Veronika Brezinka, Ulrich Götz, Beat Suter: Serious Game Design für die

Literatur

- Psychotherapie. Reihe: edition cyberfiction [game design]. Publikation: update verlag, Zürich 2007.
- Baek, Y., Ko, R., & Marsh, T. (Eds.) (2014). Trends and Applications of Serious Gaming and Social Media. Springer.
 - Cai, Y., & Goei, S. L. (Eds.) (2014). Simulations, Serious Games and Their Applications. Springer.
 - De Gloria, A., Bellotti, F., & Berta, R. (2014). Serious Games for education and training. International Journal of Serious Games, 1(1).
 - Ferri, G., Coppock, P. (2012). Serious Urban Games. From play in the city to play for the city. Presented at "Media & the City" TWG ECREA Workshop.
http://www.academia.edu/1339825/Serious_Urban_Games._From_play_in_the_city_to_play_for_the_city
 - Götz, U., Kocher, M., Bauer, R., Müller & Meilick, R. (2016). "Challenges in Serious Game Design: Designing the Game-Based Neurocognitive Research Software ,Hotel Plastisse". In: Proceedings of the "Games and Learning Alliance Conference", Rome, 9.-11.12.2015. Springer Publication.
 - IJsselsteijn, W., De Kort, Y., Poels, K., Jurgelionis, A., & Bellotti, F. (2007, June). Characterising and measuring user experiences in digital games. In International conference on advances in computer entertainment technology(Vol. 2, p. 27).
 - Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design. Createspace.
 - Martin-Niedecken, A.L., Bauer, R., Mauerhofer, R. & Götz, U. (2015). RehabConnex - A Middleware for the Flexible Connection of Multimodal Game Applications with Input Devices used in Movement Therapy and Physical Exercising. In Proceedings of the 2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG), pp. 496-502, IEEE Xplore Digital Library.
 - Martin, A.L. & Kluckner, V.J. (2014). Player-centred Design Model for psychophysiological adaptive Exergame Fitness Training for Children. In Proceedings of the 4th Conference on Gaming and Playful Interaction in Healthcare, Schouten, B., Fedtke, S., Schijven, M., Vosmeer, M., Gekker, A. (Eds.), pp 105-109, Springer Fachmedien: Wiesbaden.
 - Martin, A.L., Götz, U. & Bauer, R. (2014). "IMIC - Innovative Movement Therapies in Childhood". In Neurologie & Rehabilitation, Dettmers, C., Schönle, P.W., Weiller, C. (Eds.) and Wiemeyer, J. (Guest Ed.), 20th ed., vol. 4, pp. 215-225, Hippocampus: Bad Honnef.
 - Mayer, I., Bekebrede, G., Harteveld, C., Warmelink, H., Zhou, Q., Ruijven, T. & Wenzler, I. (2014). The research and evaluation of serious games: toward a comprehensive methodology. British Journal of Educational Technology, 45(3), 502-527.
 - Wimmer, T. V. P. D. J. (2014). Spielend zum Erfolg? Was mit Serious Games erreicht werden soll und kann. Thesenpapier

Leistungsnachweis / Testatanforderung

Aktive Teilnahme und Mitarbeit, Gruppenreferat und dazugehöriges wissenschaftliches Abstract. 80% Anwesenheit.

Termine

Das Seminar findet jeweils montags vom 21. September bis 14. Dezember 2020 statt.

Kein Unterricht am 28. September 2020

<https://zhdk.zoom.us/j/92451074148?pwd=SmVSdIBzN0tNL2Fia3NpSmdmckFrQT09>

Bewertungsform

bestanden / nicht bestanden