

Design av pedagogiske dataspill

en forsknings og kreasjonsmetode

Oppsummering av doktoravhandlingens webversjon

Utviklet av

René St-Pierre

Ph.D.

Doctorgradsavhandling i Kunst Studier og Praksis

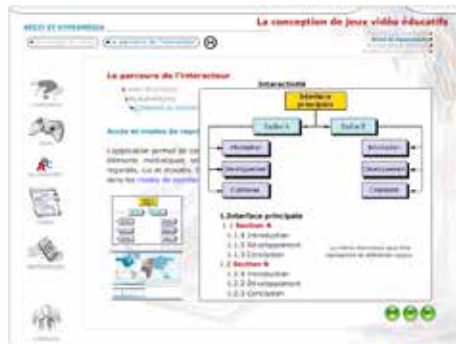
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Januar 2007



Design av pedagogiske dataspill

en forsknings og kreasjonsmetode



Mål

Denne metoden tar sikte på å assistere kunstnere og designere i den komplekse designprosessen for pedagogiske dataspill. Metoden er rettet mot fagfolk som arbeider innen kultur, utdanning, vitenskap, kunst og kommunikasjon, forskning og eksperimentering.

Innhold

Websiden består av fire deler som beskriver potensialet for pedagogiske dataspill samtidig som den presenterer de teoretiske begrepene og praktiske konsepter nødvendig for forståelsen og utøvelsen av multimediasdesign. Sidene inneholder eksempler som stimulerer til utprøving av de pedagogiske spillene, en ordliste for å fremme forståelsen av feltet samt en liste over websider som bearbeider spørsmål knyttet til design av pedagogiske dataspill.



Design av pedagogiske dataspill

en forsknings og kreasjonsmetode

Første del: Multimedia

Multimedia applikasjoner kan ta mange former og dekke behovene til et svært variert publikum.

Denne delen tar sikte på å definere begrepet 'interaktiv multimedia', og på å identifisere formen på de store sjangrene og publikumet nådd ved bruk av slike applikasjoner. Den tar også sikte på å definere utviklingsprosessen av en multimedia-applikasjon, inkludert arbeidsfunksjonene, designerens og forfatterens rolle og programvare og hjelpemidler som brukes til slik design, samt produksjon og formidling av et multimediasprosjekt.



Design av pedagogiske dataspill

en forsknings og kreasjonsmetode

Andre del: Historie og hypermedia

Hypermedias design setter nye måter å spille, kommunisere og lære på i gang. 'Interaktøren' befinner seg i denne sammenhengen i kjernen av et dynamisk system hvor de ulike rollene er å påvirke fortellingen av en historie.

Denne delen tar sikte på å gjøre designeren eller manusforfatteren mottakelig for visse aspekter av filmspråket som kan anvendes i skriftlige multimediaprosjekter. Den tar også sikte på å definere hypermedias egenskaper, de formene de kan ta samt de forskjellige prosedyrene som brukeren kan benytte for å påvirke innholdet det består av.



Design av pedagogiske dataspill

en forsknings og kreasjonsmetode

Tredje del : Læring gjennom dataspill

Bruk av dataspill fremmer affektive, kognitive og kommunikative prosesser som åpner veien for vekst i kunnskaper og kompetanser.

Denne delen tar sikte på å plassere utviklingen av pedagogiske dataspill i en historisk sammenheng. I tillegg identifiserer den de store teoretiske tendensene som lærere og designere kan inspireres av i utviklingen av undervisningsscenarier tilpasset pedagogiske dataspill. Denne delen viser til slutt til et voksende forskningsområde hvor man er spesielt interessert i læring gjennom bruk av populære dataspill eller endog dataspill laget for en bestemt pedagogisk kontekst.



Design av pedagogiske dataspill

en forsknings og kreasjonsmetode

Fjerde del: Modell for design av pedagogiske dataspill

Ut fra kompleksiteten av former, metoder, teknikker og prosesser framstår en modell som forenkler multimedia design.

Denne delen beskriver en modell for et system som integrerer alle komponenter med hensyn til informasjon-, grensesnitt- og interaktivitet i design av et pedagogiske dataspill fra starten av. Den presenterer også de grunnleggende elementene som er nødvendig i vurderingen av et multimediadesigns spesifikasjoner.

