

游戏化设计工作坊

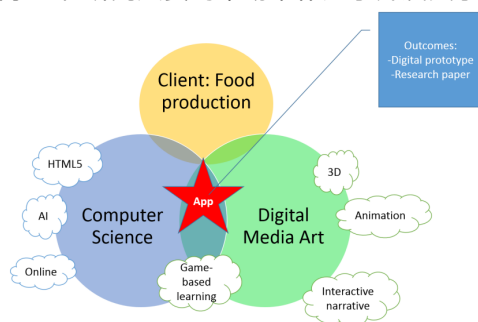
中瑞合作工作坊

游戏化设计工作坊

1. 工作坊开展背景介绍

瑞典是个游戏大国而中国的游戏行业也正在蓬勃发展，本工作坊由瑞典斯科夫大学设计研究团队与江南大学的教师和研究人員合作举办。

在这个工作坊中，我们围绕“果汁生产线”这个主题，探索如何将斯堪的纳维亚设计方法在中国学生和研究人员帮助下作用于开发关于食品生产的教育游戏原型。



近年来有关教育游戏的设计和开发的研究在不断增多。然而这些产品的设计富有挑战性，设计者需要在提供引人入胜的玩家体验的同时保证内容的相关性、正确性和教育性。斯堪得纳维亚（Scandinavian）的设计传统促进了创新和 multidisciplinary 的创意设计过程，这个传统将会同中国的产品制作能力（也就是人工智能、计算机科学和数字媒体方面）相得益彰。

2. 工作坊内容概述

此次工作坊会由中瑞老师共同指导，由多专业的学生（数字媒体、计算机和食品工程）一同参与。学生们将组成2-3个多学科团队，通过多专业背景的团队协作，开发一个游戏原型，每个原型都将展示教育游戏的概念。

在5天时间中，此次工作坊会为参与的学生们提供游戏设计与开发的学习与实践机会，由浅至深，引导学生开发一个不熟悉领域的游戏，并在过程中获得各方面的能力提高。

学习：

- 游戏化设计的一般方法
- 针对一个不熟悉的领域，迅速分析其知识结构
- 游戏化设计运用于特定领域的方法

实践：

- 游戏化原型设计
- 用户测试
- 游戏化研究方法——选题、设计、实验、论文等

预期成果：

- 游戏作品原型
- 游戏原型线上展示
- 开发报告
- 证书

3. 专家介绍



Per Backlund, 信息学教授, 博士

简介: Per Backlund从2005年其在瑞典舍夫德大学开展计算机游戏的研究, 特别关注于严肃游戏、教育游戏、游戏化。他主持并参与了多个国际项目, 涉及的领域包括游戏化学习、康复游戏、职业训练。他是严肃游戏专业的课程。

主页: <http://www.his.se/bacp/>



Marcus Toftedahl

简介: Marcus Toftedahl 是瑞典舍夫德大学的游戏研究员、开发者和讲师。在游戏制作、游戏设计和叙事设计有丰富经验。主要研究兴趣包括严肃游戏, 游戏化和独立游戏。Marcus 自 2009 年开始在舍夫德大学工作, 开创了世界首个游戏叙事专业, 参与游戏设计和游戏制作教育并主导大学游戏研究之中多个游戏开发项目, 这些项目主要涉及游戏在公共空间中的使用。

主页: http://www.his.se/om-oss/Organisation/Personalsidor/marcus_toftedahl/



Henrik Engstrom

简介: Henrik Engstrom博士拥有埃克塞特大学的计算机科学博士学位, 他从2001年开始进行游戏相关的研究。他的研究兴趣主要集中在游戏开发过程中, 尤其关注其纠缠不清的多学科性质。作为研究的一部分, Henrik在一些游戏项目中担任过项目负责人、制作人和开发者。



Palle Rosendahl Ehmsen

简介: Palle Rosendahl Ehmsen是Dania Games的计算机科学与游戏开发本科课程的高级讲师和协调员。他的研究领域是游戏编程, 游戏引擎开发, 算法, 软件优化和人工智能。Dania

Games是丹麦丹尼亚学院的一个部门，是丹麦领先的游戏开发技术方面的机构。
丹尼尔学院的主页:<https://eadania.com/>

助教：律睿懿 数字媒体学院 副教授

研究方向：数字绘画、游戏设计和计算机技术的融合创新。

主页：<http://dm.jiangnan.edu.cn/info/1009/2725.htm>

<https://mp.weixin.qq.com/s/tMZKggYg9CbZR532HJq3PA>

4.学生招募

招募名额：计划总名额25人

招募方式：报名、选拔、录用

招募要求：

- 具有一定的英语交流能力；
- 良好的活动能力和专业知识与能力；
- 数字媒体学院的研究生或本科生；
- 大一~大三需找老师推荐并由副院长签字批准，并办理请假手续；

报名方式：通过下方二维码或网址在线提交报名表

报名截止日期：2019.2.28



咨询方式：2947095870@qq.com

报名网址：<https://www.wjx.top/jq/34178789.aspx>

5.课程安排

时间：2019.03.18—2019.03.22 全天，

地点：数字媒体学院

Monday March 18

Time	Activity	Comment
08.30–09.30	Introduction and welcome	Presentations, goal of workshop, practical issues. Determine playing experiences.
09.30–10.00	Play Tic–Tac–Toe	Preparation for the upcoming lecture
10.00–10.30	Mini lecture	Basic concepts within game design
11.00–12.00	Student workshop	Work in pairs. Make Tic–Tac–Toe more meaningful and fun and with chance. Max 5 min playtime

12.00– 13.00	Lunch	
13.00– 14.00	Game testing	Test each other's games.
14.00– 15.00	Student workshop (30 min/group and break)	Divide students into work groups. Groups should have members of all backgrounds. Expecting 4 groups of 6 persons with 1 or 2 participants from food production in each group. Discuss experiences from games: playing, developing, interest...
15.00– 15.30	Mini lecture	Basic concepts serious games
15.45– 16.15	Visit the school of food science	Food production. Information about the area that the game should address.
16.15– 16.30	Closing the day	General comments and some heads-up about tomorrow Homework: Develop a digital version of Tic-Tac-Toe

Tuesday March 19

Time	Activity	Content/Comment
09.30	Student workshop	Finalize the Tic-Tac-Toe
09.30– 10.00	Mini lecture	Serious games. Examples from other areas. Game design (for serious games) in focus. How to find game mechanics in the problem area.
10.15– 12.00	Student workshop: Brain storming	Brain storming to generate ideas Generate 3 possible high concept ideas Good idea to split into pairs for this exercise
13.00– 14.00	Mini lecture	Going from a digital game to a board game. Paper prototyping Game mechanics Practical testing
14.00– 16.00	Student workshop: Initiate the project	Define high concept Work with paper prototype Determine and develop game flow During this time the instructors will move between the groups and work/discuss with them. Limitations: The game should be playable as a paper prototype The design should be of a game that can be played on one computer The target usage situation for the game is education. It should be a part (not the whole thing) of a course activity.
16.00– 17.00	Wrap-up the day	The groups pitch their chosen paper prototype concepts Goal: push rough prototyping

Wednesday March 20

Time	Activity	Content/Comment
08.30–09.00	Mini lecture	Work processes Iterative development Multidisciplinary work Testing as a part of development
09.00–16.00	Student workshop	Start to develop along 3 parallel work flows: Design (i.e. of the paper prototype) Graphics Programming Including production planning
16.00–17.00	Wrap-up of the day	Play testing of the paper prototype Both instructors and participants try out the different prototypes Short presentation of the production plan (each team present)

Thursday March 21

Time	Activity	Content/Comment
08.30–09.00	Mini lecture	Testing and evaluation Focus on how to evaluate more mature prototypes Evaluation methods Immersion Effect and effectiveness (with respect to the serious goals)
09.00–16.00	Student workshop	Development according to the production plan Focus on digital prototype All 3 workflows Plan and prepare testing
16.00–17.00	Wrap-up of the day	Play testing of the digital prototypes Presentation of test plan for the Friday test session

Friday March 22

Time	Activity	Content/Comment
10.00	Student workshop	Finalize the prototype
10.00–10.15	Check point	Determine the status of all projects Deliver final build
10.15–12.00	Student workshop	Prepare play test
13.00–15.00	Test session	Play test by new players (have not seen the prototypes)

		Issues/questions Possible for you to find a group of testers from the target group? That is, people who have not been involved during the week
15.00–15.30	Mini lecture	Short overview of our research in serious games
15.30–16.00	Wrap-up of the week	Concluding reflections from the instructors Workshop evaluation and reflections from participants

6. 其他安排

工作坊期间，会根据大家的意向，安排晚上进行以下环节内容：

1. 游戏设计研讨：学员展示自己的游戏概念/原型/成品，并与工作坊老师讨论其改进和实现途径；
2. 留学/访学咨询会：北欧在游戏领域具有独到之处，舍夫德大学拥有北欧最好的游戏设计专业，与孵化器和游戏公司有紧密的协作。学员可以和几位老师咨询有关留学和访问学习的问题。

此外，会根据所有报名表的提议，安排其他可能的环节。