

Titel

Spilleets psykologi – Hvordan spildesign påvirker spilleoplevelsen
--

Underviser

Navn	Jeppe Holm Andersen
Uddannelse	Spiludvikling og læringsteknologi

Introduktion til undervisningen

Kære elev

Vi spiller allesammen - om det er din mormor, der bruger for meget tid og for mange penge på Candy Crush, eller om du selv sidder flere timer om dagen på computeren.

Uanset hvad er spil og interaktiv teknologi en del af vores hverdag. Men hvad er det, der holder mormor og os andre spillende? Også nogle gange helt hen til et punkt, hvor det rent faktisk ikke er sjovt længere? Og hvilke psykologiske metoder og designvalg tager udviklere og designere i brug, når de skaber det næste megahit inden for spil?

I undervisningen kommer vi ind på en række spildesignteorier, der belyser netop disse spørgsmål. Det er f.eks. konceptet om *game feel*, som definerer oplevelsen af spillet. Men vi ser også på nogle af de psykologiske træk, spildesignere anvender for at holde folk fanget i spillene.

Gennem en række opgaver får I lov til at designe jeres egen bedste spiloplevelse, og til sidst finder vi sammen klassens bedste spiloplevelse.

Forberedelse (svarende til max. 15 minutters forberedelsestid)

Inden vi mødes, vil jeg bede jer overveje to ting før timen:

- 1) Hvilke slags spil, spiller I? Det kan både være hvis I f.eks. bruger flere timer hver aften på computerspil, eller hvis I spiller brætspil med familien hver torsdag.
- 2) Hvad er det ved de spil, der gør oplevelsen behagelig? Er det det visuelle, universet, menneskene, du spiller med, eller interaktionen med spillet?