

Spel för samarbete

Bakgrund: Samarbetsspel är en typ av spel där en grupp spelar tillsammans med målet att gemensamt vinna eller klara av spelets utmaningar. Som ett exempel på ett brädspel av denna typ kan nämnas spelet *Forbidden Island* där deltagarna genom att resonera med varandra och tillsammans göra olika val har som mål att samla in ett antal skatter från en ö innan den sjunker. Eftersom samarbetsspel kräver att man arbetar tillsammans som en grupp kan de användas som ett redskap för att träna samarbete.

I dagens skola är det vanligt att eleverna förses med varsin läsplatta eller dator som stöd för sina studier. Den vanliga användningen av läsplattor/datorer är att eleverna sitter för sig själva, inneslutna i sin egen lilla bubbla. Men det behöver inte vara så. Istället kan man satsa på att använda dem för att arbeta tillsammans mot gemensamma mål som att spela samarbetsspel vilket är målet med detta projekt.

Projektbeskriving: Tänk er att 4 spelare kopplar upp sig för att spela tillsammans. De kan vara på samma ställe eller spela på distans. De ser alla samma sak och har var och en en unik roll att utföra. Uppgiften är att ta fram ett samarbetsspel som bara kan lösas/vinnas om deltagarna samarbetar med varandra och tar vara på varje spelares unika egenskaper. För att lösa uppgiften krävs både arbete med design och implementering med t ex Unity.

Litteraturförslag: Som teoretisk grund för utvecklingen av speldesign rekommenderas ramverket mönster för speldesign, se boken *Patterns in Game Design* av Staffan Björk och Jussi Holopainen. Det finns också ett par artiklar som kan vara av intresse:

- [StringForce: A Forced Collaborative Interaction Game for Special Education](#)
- [Using Gameplay Design Patterns with Children in the Redesign of a Collaborative Co-located Game](#)

Målgrupp: DV, D och IT.

Särskilda förkunskaper: DAT216 Design och konstruktion av grafiska gränssnitt och/eller TDA289 Människa-datorinteraktion.

Förslagslämnare: Olof Torgersson.

Handledare: Olof Torgersson