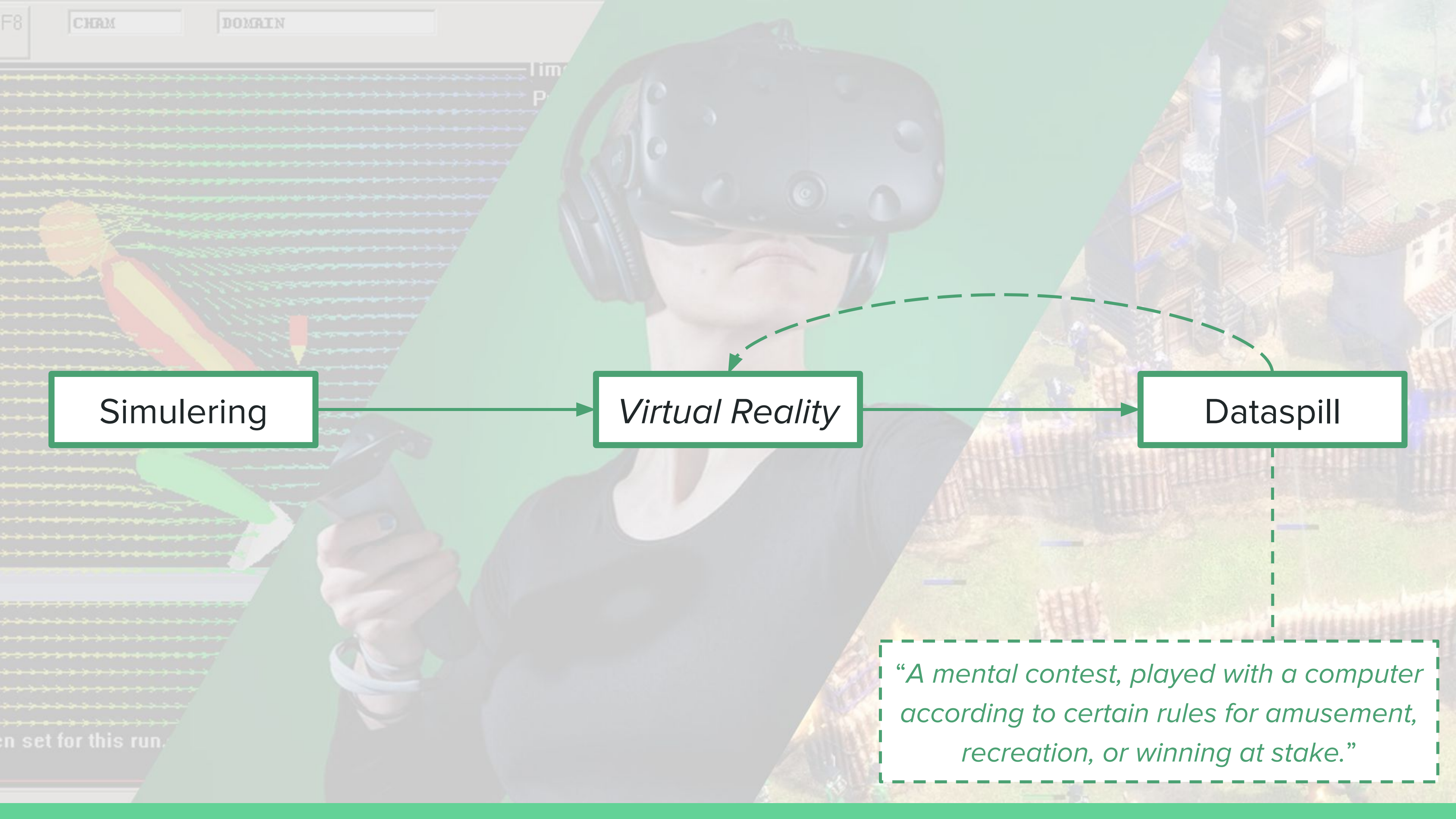


# “From Visual Simulation to Virtual Reality to Games”

— *Michael Zyda (2005)*

---

presentasjon av Dag Erik Homdrum Løvgren



Simulering

*Virtual Reality*

Dataspill

*“A mental contest, played with a computer according to certain rules for amusement, recreation, or winning at stake.”*

# Serious Games

☞ “Why so serious?”

- > Historie, Grafikk, Programvare &
- > Pedagogikk

**! Historie >> Pedagogikk**

> Spillvitenskap

> *America's Army*

> Spillproduksjon



# Forskningsagenda for *Serious Games*

---

Spillutvikling som tungt håndverk

Spillutvikling som korte, innovative  
og forutsigbare prosjekter

# Forskningsagenda

## Infrastruktur

- > MMOGs
    - > Skalerbarhet
    - > (\$\$\$) Statisk → (\$) Dynamisk
  - > Spillmotorer
    - 🔓 (Ikke fullt så) Åpen kildekode
  - > Status 2017?
-

# Forskningsagenda

Kognitiv spilldesign

## > Simulere

- … menneskelige karakterer
- … menneskelige følelser
- … ekte historier

## > Analyse

**!! Historie >> Pedagogikk**

## > Status 2017?

---

# Forskningsagenda

*Immersion / Innlevelse*

- > Grafikk, lyd og berøring
  - > Affektiv programvare
    - > *“Ultimately, a video game may not only make us cry, it may be aware that we are crying and respond appropriately.”*
  - > Avanserte brukergrensesnitt
  
  - > Status 2017?
-



# ***GamePipe Laboratory***

Forskning, utvikling og utdanning



Hvorfor er forskning  
på dette området så  
viktig?