

RTU studiju kurss "Spēlošanas elementi un to integrācija satura izstrādē"**33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte****Vispārējā informācija**

Kods	DE1089
Nosaukums	Spēlošanas elementi un to integrācija satura izstrādē
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles; Brīvās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Oksana Ivanova - Doktors, Docents (praktiskais)
Mācītspēks	Inese Kočote - Lektors Diāna Rūpniece - Vecākais pasniedzējs Bruno Žuga - Pētnieks Evija Mirķe - Doktors, Vadošais pētnieks Sintija Petroviča-Kļaviņa - Doktors, Docents
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV, EN
Anotācija	Studiju kursā tiek pētītas satura izstrādes, veidošanas un novērtēšanas iespējas, piemērojot un integrējot mācīšanās teoriju un izklaides pamatprincipus dažādos satura formātos, piemēram, raidierakstos, interaktīvajos ziņojumos, spēlēs u. c. Studējošie apgūst stāstījuma veidošanas principus, auditorijas analīzi, mācību procesa saskaņotību (mācību mērķi – metodes – sasniegtie rezultāti – vērtēšana) un platformu sniegtās iespējas. Studiju kursa teorētiskais ietvars ietver mācīšanās teorijas (biheiviorisms, kognitīvisms, konstruktīvisms), motivācijas teorijas un spēlošanas metodes, piemēram, stāstniecību, interaktivitāti, izaicinājumu/atgriezeniskās saites cilpas un spēļu mehāniku. Uzmanība tiek pievērsta arī piekļūstamībai un iekļaušanai, ētiskam un vecumam atbilstošam dizainam, kā arī atbildīgai datu un ar mākslīgo intelektu atbilstīgu rīku izmantošanai. Izmantojot gadījumu izpēti, praktiskos uzdevumus un lekcijas, studējošie iepazīstas ar aktuālajiem spēlošanas risinājumiem un attīsta spēju tos izvēlēties, lietot un pielāgot konkrētiem mācību un profesionālajiem mērķiem.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis ir nodrošināt studējošajiem iespēju apgūt teorētiskās zināšanas par izklaides un mācīšanās teorijām un iegūt praktisku pieredzi spēlošanas elementu veidošanā, pamatošanā un novērtēšanā multimodāla satura izstrādē. Studiju kursa uzdevumi: - nodrošināt teorētisko ietvaru spēlošanā balstītai mācīšanās praksei; - attīstīt studējošo spēju pārvērst mācību mērķus saistošos spēlošanas konceptos; - attīstīt studējošo kompetenci izmantot un pielāgot spēlošanas rīkus, lai sasniegtu konkrētus mācību un profesionālos mērķus; - integrēt spēlošanas elementus satura izstrādē potenciālo lietotāju uzmanības saglabāšanai un motivācijas uzturēšanai; - attīstīt studējošo spēju ētiski un ilgtspējīgi piemērot spēļu mehāniku satura izstrādes darba plūsmās un platformās.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studējošie iepazīstas ar plašu attiecīgās literatūras klāstu, tādējādi veidojot izpratni par spēļu mehānikas sniegtajām iespējām. Studējošie grupās un individuāli veic dažādus interaktīvus uzdevumus (piemēram, divu satura variantu – ar un bez mērķtiecīgo spēlošanas elementu iekļaušanas – izstrāde un satura testēšana), kā arī pēta un testē pašreizējo spēlošanas rīku un risinājumu piedāvājumu.
Literatūra	Obligātā. // Obligatory: Dichev, C., & Dicheva, D.). Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review. 2017. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14 (1), 9. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5 Laine, T.H., & Lindberg, R.S.N. Designing Engaging Games for Education: A Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles. 2020. IEEE Transactions on Learning Technologies, 13 (4), 804–821. https://doi.org/10.1109/TLT.2020.3018503 Schell, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann Publishers. 2008. Available at: https://github.com/media-lib/prog_lib/blob/master/general/Jesse%20Schell%20-%20The%20Art%20of%20Game%20Design%20A%20Book%20of%20Lenses%20.pdf Shi, Y.-R., & Shih, J.-L. Game Factors and Game-Based Learning Design Model. 2015. International Journal of Computer Games Technology, 549684. https://doi.org/10.1155/2015/549684 Papildu. // Additional: Brockbank, D. Everything You Need to Know About Duolingo Stories. Happily Ever Travels. 2023. Available at https://happilyevertravels.com/duolingo-stories/ Canca, C., Ihle, L. H., & Schoene, A. M. Why the Gaming Industry Needs Responsible AI. 2024. ACM Games, 2 (2), Article. https://doi.org/10.1145/3675803 Salen, K., & Zimmerman, E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. 2004. London: The MIT Press. Available at: https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf Zhong, Q. Design of Game-Based Collaborative Learning Model. 2019. Open Journal of Social Sciences, 7, 488–496. https://doi.org/10.4236/jss.2019.77039
Nepieciešamās priekšzināšanas	Angļu valodas zināšanas B2 līmenī, saskaņā ar Eiropas kopīgajām pamatnostādnēm valodu apguvei, ja studiju kurss tiek apgūts angļu valodā.

Studiju kursa saturs

Satus	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Spēlošanas jēdziens: spēlošanas elementi un mācīšanās teorijas.	2	5	0	0
Biheiviorisms, kognitīvisms un konstruktīvisms: spēlošanas perspektīva.	2	5	0	0
Spēlošanas stratēģijas: Spēļu mehānika, dinamika, estētika.	2	5	0	0
Spēles mehānika: personīgais sniegums un kooperatīvais komandas darbs.	2	5	0	0
Uz spēlēm balstītas mācīšanās sistēmas: Līdzsvars starp spēles principiem un mācību mērķiem.	4	5	0	0
Stāstījums: stāsta veidošana, lomu skaidrība, mērķu sasniegšana.	4	5	0	0
Spēļu izstrādes principi.	4	5	0	0
Spēlošana valodas datu kontekstā.	4	6	0	0
Produktu un pakalpojumu spēlošanas iesaistes veidošana.	6	6	0	0
Pārbaudes darbi.	2	2	0	0
Kopā:	32	49	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Spēj apliecināt izpratni par spēlošanas principiem un ieguvumiem augstas kvalitātes multimodālā satura veidošanā.	Praktiskie uzdevumi, pārbaudes darbi, eksāmens. Tiek novērtēta studējošo spēja izvērtēt spēlošanas ieguvumus konkrētajā multimodālā satura gadījumā.
Spēj apliecināt izpratni par līdzsvara sasniegšanu starp mācību mērķiem un spēles mehāniku.	Praktiskie uzdevumi, pārbaudes darbi, eksāmens. Tiek novērtētas studējošo spēja kritiski analizēt un pamatot, kā izvēlēta spēles mehānika veicina izziņas procesu, motivāciju vai prasmju apguvi.
Spēj integrēt spēlošanas elementus satura izstrādē, lai radītu uzmanību noturīgu un motivējošu saturu.	Praktiskie uzdevumi, pārbaudes darbi. Studējošo radītais saturs tiek novērtēts pēc kvalitātes un atbilstības nozares standartiem.
Spēj ētiski un ilgtspējīgi piemērot spēļu mehāniku satura izstrādes darba plūsmās un platformās.	Praktiskie uzdevumi. Tiek novērtēta studējošo spēja pielāgot spēļu mehāniku, lai veicinātu lietotāja autonomiju, godīgu iesaisti un caurspīdīgumu.
Spēj izstrādāt, pamatot un novērtēt spēlošanas elementus multimodālā satura radīšanā.	Praktiskie uzdevumi, eksāmens. Tiek novērtēta studējošo spēja piedāvāt ilgtspējīgus risinājumus, kas piemēroti dažādām mērķgrupām.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Praktiskie uzdevumi	0
Pārbaudes darbi	0
Eksāmens	0
Kopā:	0

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	16.0	16.0	0.0		*			*	