

Institutionen för speldesign: riktlinjer för förfrågningar om forskningssamarbeten

Vi tycker om att samarbeta och får ofta förfrågningar om samarbeten, både från inom och utom universitetet. Här är några saker vi vänligen ber er ha i åtanke innan ni kontaktar oss:

Vad vi INTE är intresserade av:

Vi är inte utvecklare att hyra in. Om vi som institution skapar spel/appar/IT lösningar tillsammans med andra måste det bidra till en för oss meningsfull forskningsvinkel, som är av intresse för de kvalifikationer och den expertis som finns bland vår personal, och som bidrar till produktion av för oss relevanta vetenskapliga resultat.

Projektgranskningsprocess

Tidsram: Om ni vill samarbeta med oss, var vänliga att uppmärksamma noggrant till följande riktlinjer i vår Projektgranskningsprocess. Ni är naturligtvis välkomna att kontakta oss informellt för att se om det finns något intresse för ert förslag bland vår personal (i sådana fall, kontakta den person på institutionen ni har i åtanke direkt och/eller vår forskningsledare, Dr. Doris C Rusch via doris.rusch@speldesign.uu.se), men se till att det finns tillräcklig tid mellan en inledande informell koll och framtagande av ett genomarbetat förslag. Vår personal har mycket att göra och många ansvarsområden som utbildning, service och forskning. Att frigöra tid för vår personal för att de ska kunna engagera sig i ett samarbetsprojekt kan ta upp till ett år av resursplanering.

Vår första impuls när någon kontaktar oss med ett projekt med kort varsel och ber om ett ja eller nej är att säga nej.

Vidare föredrar vi att vara involverade i planeringsstadiet av ett samarbete, snarare än att bli tillfrågade t.ex. när en ansökan om finansiering redan blivit godkänd eller är i sista stegen för att skickas in. Det är betydligt mer givande om vi kan ha en åsikt om forskningsvinkeln och vår specifika roll i projektet, vilket vi enklast får genom att vara involverade från början.

Vidare kriterier vi tar under beaktande vid beslutsfattande:

1. Finns det en nyckelperson på institutionen som är beredd och har möjlighet att överse projektet och som kan ta sig an dess hantering och genomförande?
2. Finns det en meningsfull forskningsvinkel som är värd och möjlig att utforska för involverad personal?
3. Är projektet ett samarbete med en annan institution på Uppsala universitet eller en annan forskningsinstitution, och vad får vi ut av ett sådant samarbete? Vad bidrar projektets partners med, i form av t.ex. ämnesexpertis, nätverk, resurser, tillgång till målgrupper, möjlighet att sprida forskningsresultat etc.
4. Finns det en nyckelperson på den samarbetande institutionen som är engagerad i projektet, vet hur mycket tid (eller andra resurser) som förväntas av dem, och som är gård med på att genomföra projektet i sin helhet eller så länge deras medverkande krävs för att framgångsrikt genomföra projektet?
5. Finns det möjlighet att involvera studenter i projektet? Projekt som kan skapa möjligheter till utbildning för våra studenter på kandidat- och / eller master-nivå är attraktiva, även om det inte alltid är praktiskt genomförbart att involvera studenter genom projektet i sin helhet. Aktiviteter som brainstorming-sessioner, kick off game jams, speltestning eller att

bjuda in studenter till design-översyn är enklare sätt att engagera studenter som ger dem insikt i speldesignforskning som process.

6. Ett projektförslag bör inkludera en preliminär projektplan som möjliggör utvärdering av projektets tidsram, milstolpar och resurserna som krävs.

Föreslagna projekt kommer att diskuteras vid institutionens ledningsgruppsmöten en eller två gånger under höst- och vårtermin.

För förslag riktade till Spel- & samhällslabbet

De ovanstående riktlinjerna angående projektgranskning gäller även för Spel- & samhällslabbet. Det är dock värt att notera att labbet har ett särskilt fokus på *speldesign*, och att förslag först kommer att diskuteras i labbets forskningsgrupp innan de presenteras till institutionens ledningsgrupp.

Spel- & samhällslabbet ägnar åt forskning om och utveckling av lekfulla interaktiva erfarenheter som utvecklar vår förståelse av spel som media och trycker på gränserna till vad spel kan vara. Varje projekt som genomförs inom labbet måste ta sig an en forskningsfråga som rör eller bidrar till speldesign och som kan vara av praktisk nytta för speldesign och speldesigners. Detta kan vara forskning om, för eller genom design – med andra ord: speldesign som process (om), förstudier för en design (för), eller skapandet av ett spel som en väg till att besvara en forskningsfråga (genom). Detta exkluderar inte andra vägar eller forskningsområden, t.ex. psykologiska, sociologiska eller tekniska perspektiv. Huvudfrågan är, i alla fall, denna: ***Vad kan vi lära oss från den här forskningen som gagnar designen av spel och / eller deras inverkan på samhället?***

Helst ser vi att varje projekt också innehåller utvecklandet av ett spel/del av spel/prototyp i digitalt, icke-digitalt eller hybrid-format. Mötet mellan teori och praktik är ytterst viktigt, eftersom vi är ett labb för speldesignsforskning. Vi studerar inte bara existerande projekt, utan lär oss genom att skapa. Detta behöver inte vara sant för varje projekt, men att hitta sätt att applicera teoretisk kunskap till praktik är ett stort plus, som väger tungt för att vi ska delta i ett projekt. Samarbeten med partners inom och utom Uppsala universitet, nationellt och internationellt, är önskvärda. Labbet har som mål att inte bara öka vår forskningsproduktion på sätt som bidrar till framsteg inom forskningsfältet och ge påtagliga resultat i form av publikationer och spel/lekfulla, interaktiva erfarenheter, utan också att skapa ett internationellt nätverk av partners som bidrar till utbyten för våra studenter och vår personal.

Ämnen för projekt är förhandlingsbara och beslut om vilka projekt som antas görs baserat på den ovan beskrivna granskningsprocessen.

För att påbörja en dialog med Spel- & samhällslabbet för att utforska möjligheter till samarbete, vänligen kontakta forskningsledaren, Dr. Doris C Rusch (doris.rusch@speldesign.uu.se).