**Bachelor/Masteroppgaveforslag vår 2020**

**Bakgrunn**

«Serious games in education» er et ekstern-finansiert prosjekt som kjøres på Handelshøyskolen UiA. Her forsøker man å innføre mer studentaktive læringsformer, i dette tilfellet ved bruk av simuleringsspill i undervisningssituasjoner.

**Formål**

Innovere og styrke studenters læring og kompetanse ved hjelp av «serious games», en digitalisert prosjektbasert læringsform. Dette vil også forhåpentligvis forberede studentene på en fremtidig digital arbeidshverdag, ved endt skolegang.

**Beskrivelse**

I dag brukes det to ulike scenarier i prosjektledelsesfag på en simuleringsplattform hvor man kan tilpasse scenarier til ulike kontekster/caser. Vi ønsker i den forbindelse hjelp med videreutvikling. Oppgaveforslaget er åpent for ulike perspektiver, både teoretisk rettet og praktisk rettet. Svært interessant med en studie på hvordan multimedia-verktøy kan implementeres i en slik simulering.

**Metode**

Design Science Research / Action research

Case studie

**Anbefaling**

Helst 2 studenter i gruppen

**Kontakt**

Prosjektleder Knut Bonnier  
[knut.e.bonnier@uia.no](mailto:knut.e.bonnier@uia.no)

Prosjektkoordinator Grethe Frislie  
[grethe.frislie@uia.no](mailto:grethe.frislie@uia.no)