

## **Minnesanteckningar från studiebesök hos Blekinge Tekniska Högskola, Karlshamn**

**Besökstillfälle: tisdagen den 20 maj 2008 kl. 18:00-20:30**

**Plats: Campus Karlshamn, Biblioteksgatan 4, Karlshamn**

**Ämne: Spelutveckling på Blekinge Tekniska Högskola**

<http://uppdig.bth.se>

Vi var drygt 20 deltagare som fick möta BTH:s forsknings- och utvecklingsgrupp inom spelutveckling med Craig Lindley, forskningsledare och professor i spelutveckling, i spetsen. Craig har en gedigen bakgrund i forskning och har arbetat som seniorforskare på bl.a. StarLab i Belgien. Han har bakgrund i Artificiell Intelligens, Filosofi, Rymdforskning etc. Han arbetade en tid för Australiens Flygvapen.

Charlotte Sennersten är doktorand studerande, i spelutveckling och har fokuserat sitt arbete på att utveckla en ny metod där man kopplat ihop en spelmotor med en eye-tracker så man kan logga spelares visuella uppmärksamhet i realtid. Här följer sedan olika studier för att titta på beteenden i uppgiftsrelaterade miljöer, inte nödvändigtvis spelmiljöer endast.

Lennart Nacke är gruppens EU finansierade doktorand som ingår i teamet "To measure the impossible" där samarbete sker mellan Finland (psykologer), Tyskland, (fMRI och medieveterare), Nederländerna (beteendeveterare) plus andra. Lennart är diplomerad från Magdeburg i Tyskland och ingenjör i visualistic.

Dennis Sasse är också från Tyskland och har fullföljt sin femåriga masterutbildning på BTH. Han kommer även att vilja fortsätta att göra sin doktorandstudietid på BTH. Dennis är intresserad av rollspel och är en klipsk kille på programmering och idéer.

Utöver den nydanande teoretiska forskningen som högskolan arbetar med bygger man också upp olika träningsmiljöer i spelsimulationsmiljöer och t.ex. den speciella teknik som kallas Eye-tracking, fritt översatt ögonstyrning, är en teknik som gör det möjligt för en dator att veta exakt var en person tittat på en bild, en teknik som kommer att bli mer efterfrågat allt vad tiden lider.

### **Vad kan man hoppas bli resultatet av forskningen?**

Det mesta återstår att se och upptäcka. Klart är att resultaten av forskningen kommer att påverka simulatorer i framtiden, handikaphjälpmiddel och läromedel. Men riktigt hur är för tidigt att säga. Med ögonstyrning kan funktionshindrade kommunicera redan nu men i framtiden kanske den funktionshindrade även kan navigera i hemmet och styra olika funktioner.

Tredimensionella inlärningsmiljöer kan också skapa helt nya sätt att mötas. Här kan fakta både hämtas och skapas, här kan prototyper testas. I den tredimensionella världen kan man återskapa miljöer från exempelvis haverier och studera skeenden från olika infallsvinklar.

Inom försvaret, brand, räddning, polis, flyg, sjukvård och sport är detta en intressant metod där BTH:s forskare utvecklar olika applikationer. Det som är av särskilt intresse för dessa spelsimulationsmiljöer ligger i att kunna träna virtuellt med teknik som möjliggör landskaps- och bildåtergivning och detta till en mycket lägre kostnad än traditionellt mycket kostsamma projekt.

Vår ordf. Bengt Cedell tackade Craig Lindley och hans forskningsgrupp för ett mycket intressant besök.

Vid pennan *Åke Rosenquist*