

Идеен проект за докторантура
по научна специалност „Автоматизация на области от
нематериалната сфера”
от професионално направление 5.3. Комуникационна и компютърна
техника

Тема: **„Създаване и изследване на сериозна игра”**
Научен ръководител: проф. д.н. Георги Кръстев

Съвременното разбиране за понятието „сериозни игри“ произлиза от „Инициативата за сериозни игри“ на Sawyer и Rejeski, която успява да пробуди голям интерес към идеята, че държавните и частни организации и образованието трябва да използват възможностите на новите информационни и комуникационни технологии за създаване на видео игри и симулации, които да представят и изследват проблеми от реалния живот. Най-широко приетата дефиниция на термина принадлежи на един от нейните създатели Майк Зида, който изключва настолните игри от съвременното значение на термина „сериозни игри“.

Популярността на сериозните игри постоянно расте, като областите на тяхното приложение също непрекъснато се разширяват. David Michael и Sande, са дефинирали следните области на приложение на компютъризираните игри, използвани за сериозни цели: военни игри; правителствени игри; образователни игри; корпоративни игри; игри в здравеопазването; политически игри; религиозни игри; игри в областта на изкуството и др.

Целта на проекта е да се създаде и изследва сериозна игра за определена предметна област.

Докторантурата е свързана с научните задачи по проект BG05M2OP001-1.001-0004 УНИТe, финансиран от Оперативна програма „Наука и образование за интелигентен растеж“, съфинансирана от Европейския съюз чрез Европейските структурни и инвестиционни фондове.

Вид на докторантурата: редовна