

Lasse Juel Larsen
Medievidenskab
Institut for Kulturvidenskaber
E-mail: ljl@sdu.dk
Mobil: 60113909
Telefon: 65503909



Undervisnings-CV

Læringsfilosofi

Nu har jeg efterhånden undervist utallige hold i forskellige fag under divergerende rammer indenfor de sidste 15 år på henholdsvis humaniora og ingeniøruddannelserne på tekniske fakultet på SDU i Odense (se undervisningsporteføljen nedenfor). Både det humanistiske og det tekniske fakultet følger stort set samme undervisningsmodel. På det tekniske fakultet arbejder man med Odense-modellen, der indeholder semesterprojekter, hvor de studerende, mens de følger et kursus, skaber et artefakt og skriver en teoretisk og procesorienteret udviklingsrapport om forløbet (den indeholder typisk dele af fagets teori, organisering af arbejdsproces (scrum), projektføreløb fra ide, papirprototyping, digital/hardware prototype, kriteriebestemt spiller/brugertest, udviklingsparadigmer og design herunder valgte begreber og metoder), mens man på det humanistiske fakultet anvender humanioramodelen, der sigter på at skabe høj undervisningskvalitet gennem aktiv læring og aktiverende undervisning. Begge modeller fokuserer på aktiv og udfoldende læring og undervisning. Håndtering af den daglige undervisningspraksis kan med fordel struktureres med *constructive alignment* og *SOLO-taxonomien* (Biggs and Tang 2007, Brabrand and Dahl 2007), som udstikker en meget anvendelig rettesnor i forbindelse med kursusudformning, herunder undervisning, tilrettelæggelse af didaktik og endelig udprøvning.

Den grundlæggende ide bag *constructive alignment* og *SOLO-taxonomien* er 1) at skabe symmetri og sammenhæng mellem fagbeskrivelsernes læringsmål, curriculum, den daglige undervisning og udprøvning, og 2) derigennem at sikre, at den studerende udvikler viden, færdigheder og kompetencer i overensstemmelse med fagets læringsmål. Her er det selvfølgelig vigtigt at have et klart billede af, hvordan viden, færdigheder og kompetencer skal forstås. Ofte volder kompetencer vanskeligheder. Den enkle forståelse betragter kompetencer som omsatte kvalifikationer (Qvortrup 2005, Hansen og Gleerup 2011).

Undervisning handler med andre ord om at skabe viden hos den studerende, som kan omsættes i handling (Barab and Roth, 2006). Og dette finder bedst sted, mener jeg, ved at aktivere den/de studerende. I praksis betyder det, at jeg i så udstrakt grad som muligt aktiverer de studerende før, under og efter undervisning.

Det kræver selvfølgelig tilrettelæggelse af forelæsninger og understøttende øvelser foregår gennem spørgsmål og e-læringsredskaber anvendt i mindre grupper, hvor mundtlig og skriftlig præcisering af begreber, metoder og teorier er i centrum, mens analytiske opgaver, der anvender de præciserede begreber, metoder og teorier kan være individuelle. Øvelser kan også have diskuterende karakter, hvor emner og problemstillinger bliver vægtet mod hinanden. Den overordnede målsætning er at øge mundtlige såvel som skriftlige kompetencer, øge den sociale og faglige integration og skabe faglig transparens ved at alle kan læse alles besvarelser (ofte som en del af integrerede kriteriebestemte feed-back-øvelser).

Når de studerende arbejder i grupper, bevæger jeg mig omkring og indgå i faglige samtaler med de studerende. Det er min erfaring, at den form for nærværende undervisning skaber et gunstigt arbejdsklima for de studerende såvel som underviser. Aktiviteter som disse skaber overordnet bedre læring.

De studerende lære mere, argumenterer bedre, ser flere distinktioner, håndterer kompleksitet mere sikkert, forstår begreber, metoder og teorier indgående og kan i højere grad anvende dem analytisk. Samlet set fokuserer jeg på at stilladsere (Vygotski 1978) øvelser, så de sikre stigende læringskompleksitet (at de studerende i undervisningens øvelser bevæger sig fra den nedre til den øvre ende af den bloomske taksonomi fra at huske, forstå, anvende, analyse, vurdere til at skabe).

Overordnet er mit læringssyn postkognitivistisk, det betyder, at jeg lægger vægt på aktivitet og medierende objekter (aktivitetsteori, Leontjev 1978, 1981, Engeström 1999, Kaptelinin og Nardi 2009), situeret kognition eller tænkning i, ved og gennem praksis (Rogoff og Lave 1999, Gee 2003, Shaffer 2006), kollaborativ læring (Lave og Wenger 2003), stilladsning (Vygotski 1978, Wartofsky 1979) og konstruktivisme (Bogost 2007) såvel som konstruktionisme (Papert 1993a og 1993b, Papert og Haral 1991) alt sammen ud fra det oprindeligt humboldtske ideal, hvor underviser og de studerende i fællesskab mødes om den konkrete "seminar-tekst" for at diskutere, åbne for nye perspektiver og udvikle forskningsspørgsmål (Kruse 2006).

Vejledningserfaring

En stor del af undervisningen på det tekniske fakultet foregår via vejledning af grupper. Normalt er jeg forbeholden overfor ordet vejledning, da det ikke i tilstrækkelig grad dækker, hvad det sker i praksis. I stedet vil jeg sige, at vi mødes om de studerendes projekt (dette gælder i øvrigt også ba- og specialevejledning på hum). Alt dette indbefatter forventningsafstemning, læringsmål (fagbeskrivelsen), problemformulering (ofte gennem en stilladsret proces) arbejdsorganisering (hvordan arbejder den studerende), akademisk faglig bistand (begreber, metoder, teori), designsparring (herunder konkrete designforslag) og endelig artefakt-udvikling og vurdering. Vejledning kan sammenlignes med ledelse af den studerende på to niveauer:

- 1) Faglig ledelse (akademisk i forhold til litteratur, opgaveindhold, og udformning).
- 2) Personaleledelse (procesudvikling i forhold til den daglige drift af forløbet).

Herudover har jeg været bi- og hovedvejleder (på det tekniske fakultet kan jeg kun være bivejleder, da jeg er ansat på humanistiske fakultet) på efterhånden temmelig mange ba- og specialeprojekter.

Uddannelsesudviklingserfaring

Tidligt i mine ansættelser fik jeg mulighed for at påvirke kandidatuddannelsen på lærings- og oplevelsesteknologi. Her var jeg med til at få etableret Social Technology Lab (STL), som udgør rammen for semesterprojekterne på kandidatniveau. Igennem de sidste 10 år har jeg vejledt og udviklet projektformatet for STL, så de studerende får udviklet spændende artefakter, og skrevet tilhørende og fornuftige proces og udviklingsrapporter, der forbereder dem til specialet. Herudover har jeg på det tekniske fakultet skrevet fagbeskrivelser til en række fag.

Siden har jeg fået etableret tilvalgsfagsuddannelsen i computerspiludvikling, som har eksisteret i 5-7, hertil har jeg udfærdiget, ændret og skrevet fagbeskrivelser og studieordning.

Jeg har udgivet en bog om spildesign. Game Design - En Introduktion (Praxis 2021).

Herudover har jeg været med til at reformere "produksøjlen" på bachelor-uddannelsen på medievidenskab, herunder udfærdigelse fagbeskrivelser til studieordningen.

Og videre har jeg deltaget i udformningen af et "Summer School"-fag om manuskriptskrivning til computerspil. Dette som et led i at udvikle fladerne mellem tilvalgsuddannelserne på medievidenskab: manuskriptudvikling og computerspiludvikling.

Det skal også nævnes, at jeg er med i arbejdet på det tekniske fakultet i en omfattende gentænkning og omformning af lærings- og oplevelsesteknologiuddannelsen. Dette arbejde berører både ba- og kandidatstrukturen og det faglige indhold.

Sidst skal det nævnes, at jeg er involveret i IGDA's (International Game Developers Association) opdatering af deres *global curriculum framework for the study of games and game development* ledet af Suzanne Freyjadis, Ryan Bown og Mike Sellers. Den overordnede ambition er at skabe en åben platform, som kan assistere med udvikling af programmer, linjer, og kurser om forskning og uddannelse i og om spil og udvikling af spil.

Studieadministrative aktiviteter

Afrundingsvis skal det tilføjes, at jeg sidder i studienævnet på medievidenskab, hvor jeg deltager i driften af administrative opgaver forbundet med medievidenskab, samt uddannelsesudvalget på Lærings- og oplevelsesteknologi, som håndterer den løbende forandring og udvikling af uddannelsen.

Formel pædagogisk udannelse: Universitetspædagogikum, SDU, 2019.

Referencer:

- Barab, S., A. and Roth, W., M. (2006). Curriculum-Based Ecosystems: Supporting Knowing From an Ecological Perspective in Educational Research, Vol. 35, No. 5, (pp. 3-13)
- Biggs, J. and Tang, C. (2007). Teaching for quality Learning at University. Open University Press.
- Bogost, I. (2007) Persuasive Games – The Expressive Power of videogames. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Brabrand, C. and Dahl, B. (2007). Constructive Alignment and the SOLO Taxonomy: A Comparative Study of University Competences in Computer Science vs. Mathematics Seventh Baltic Sea Conference on Computing Education Research, Conferences in Research and Practice in Information Technology, Vol. 88.
- Engeström, Y., Miettinen, R. (1999) Introduction in Perspective on activity theory (ed.) Engeström, Y., Miettinen, Punamäki, R. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Gee, J., P. (2003) What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK.
- Hansen, B., N. and Glerup, J. (2011) Videnteori, Professionsuddannelse og Professionsforskning. Syddansk Universitetsforlag.
- Kapelinin, V., Nardi, B., A. (2009) Acting with Technology – Activity Theory and Interaction Design. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Kruse, O. (2006) The Origins of Writing in the Disciplines – Traditions of Seminar Writing and Humboldtian Ideal of Research University in Written Communication Vol. 23. No. 3. Sage Publications.
- Lave, J., Wenger, E. (2003) Situated Learning – Legitimate Peripheral Participation. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Leont'ev, A., N. (1978) Activity, consciousness, and personality. Englewood Cliffs, Prentice-Hall.
- Leont'ev, A., N. (1981) Problems of the development of the mind. Moscow, Progress.
- Papert, S. (1993a) Mindstorms – Children, Computers, and Powerful Ideas. Basic Books, New York.
- Papert, S. (1993b) The Children's Machine – Rethinking School in the Age of the Computer. Basic Books, New York.
- Papert, S. and Harel, I. (1991). Situating Constructionism in Constructionism. Ablex Publishing Corporation <http://www.papert.org/articles/SituatingConstructionism.html> retrieved 2015-05-01
- Qvortrup, L. (2005). Det Vidende Samfund – Mysteriet om Viden, Læring og Dannelse. Forlaget UP.
- Rogoff, B and Lave, J. (1999) Everyday Cognition: Its Development in Social Context. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England.
- Shaffer, D., W. (2006) How Computer Games Help Children Learn. Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society – the development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wenger E. (1998). Communities of Practice – Learning, Meaning and Identity. Cambridge University Press.

Oversigt over kurser, som jeg har undervist og for en stor også udviklet.

SpilTek = civilingeniøruddannelsen i Spiludvikling og Læringsteknologi.

Optek = civilingeniøruddannelsen lærings- og oplevelsesteknologi.

2023

Forår:

- Spildesign 2 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 2, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2023

Efterår:

- Spildesign 1 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 1, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)
- Social Technology Lab 3, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2022

Forår:

- Spildesign 2 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 2, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2022

Efterår:

- Spildesign 1 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 1, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)
- Social Technology Lab 3, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2021

Forår:

- Spildesign 2 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 2, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2021

Efterår:

- Spildesign 1 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 1, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)
- Social Technology Lab 3, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2020

Forår:

- Spildesign 2 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 2, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2020

Efterår:

- Spildesign 1 (SpilTek, 15 ECTS), bachelorniveau.
- Social Technology Lab 1, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)
- Social Technology Lab 3, (SpilTek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2019

Forår:

- Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

2018

Efterår:

- Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau. (Design af computerspil, paper prototyping, designprocesser).
- Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)
- Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

- Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.
- Computerspildesign teori, (Interaktionsdesign og computerspiludvikling, 10 ECTS)

2017

Efterår:

- Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau. (Design af computerspil, paper prototyping, designprocesser).
- Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)
- Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

- Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau
- Teori om leg, (Optek, 5 ECTS), bachelorniveau (design af augmenting, wearable, playware, inklusiv semesterprojekt 10 ECTS).
- Augmented Learning on Mobile Devices, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau.

2016

Efterår:

- Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau. (Design af computerspil, paper prototyping, designprocesser).

-Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau. (designtænkning, designprocesser, embodied og tangible design af soft- og hardwareartefakter)

-Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

-Augmented Learning on Mobile Devices, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau.

-Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau

-Teori om leg, (Optek, 5 ECTS), bachelorniveau (design af augmenting, wearable, playware, inklusive semesterprojekt 10 ECTS).

-Digitale systemer til mennesker, (Optek, 10 ECTS), bachelorniveau, (interaktionsdesign og designprocesser.)

2015

Efterår:

-Computerspiludvikling, (Optek, 10 ECTS), bachelorniveau.

-Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

Forår:

-Game Design, (Software engineering, 5 ECTS) Internationale studerende, undervisning på eng, bachelorniveau (Computerspiludvikling og design).

-Intimacy and Online Culture. (Institut for kulturstudier, 10 ECTS), bachelorniveau.

-Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Teori om leg, (Optek, 5 ECTS inklusiv semesterprojekt 10 ECTS), bachelorniveau.

2014

Efterår:

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau

-Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Social Technology Lab, 3 (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Game Culture, (Medieteknologi og spil, 15 ECTS) Bachelor- og kandidatniveau, ITU, København.

Forår:

-Game Design, (Software engineering, 5 ECTS) Internationale studerende, undervisning på eng, bachelorniveau.

-Augmented Learning on Mobile Devices, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau.

-Social Technology Lab 2, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Teori om leg, (Optek, 5 ECTS inklusiv semesterprojekt 10 ECTS), bachelorniveau.

2013

Efterår:

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), ba-niveau.

-Social Technology Lab 1, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Social Technology Lab 3, (Optek, 10 ECTS), kandidatniveau.

-Simulation og computerspil, (Optek, 5 ECTS), kandidatniveau (avanceret spilteori).

Ph.d.- forsvar.

Forår:

-Teori om leg, (Optek, 5 ECTS inklusiv semesterprojekt 10 ECTS), bachelorniveau.

-Skriftkulturens Mediehistorie, (Skrivekunst, 5 ECTS, SDU Kolding), bachelorniveau (inkl. åbnet universitet).

2012

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau.

2011

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau.

2010

-Computerspiludvikling, (Optek, 20 ECTS), bachelorniveau.

-Innovationsdesign i medieproduktion, (Medievidenskab, 10 ECTS), bachelorniveau.

Ph.d.-påbegyndt.

Publikationer

Fear of Monsters: Towards an understanding of the threat of the computational monster read through the theoretical lens of game-play

Larsen, L. J. & Walther, B. K., 14. nov. 2023, (E-pub ahead of print) I: Games and Culture.

The Orc—Playing the “Wholly Other”: Investigations of Kant's Sublime and The Technological Sublime in Blizzard Entertainment's Massive Multiplayer Online Game World of Warcraft

Kampmann Walther, B. & Juel Larsen, L., nov. 2023, I: Games and Culture. 18, 7, s. 868-888

Creating Student-Centered Learning Experiences: A Framework for Engaging Higher Education Students in Long Lectures.

Larsen, L. J. & Majgaard, G. B., 21. feb. 2023, (Afsendt) I: Innovative Higher Education.

Beyond the Fantasy of Orcs: Orcish Transformation in Amazon's The Rings of Power
Walther, B. K. & Larsen, L. J., 2023, (Accepteret/In press) I: Humanetten.

Ludifying the Action Hero: Gameplay and Theatrical Play in Male Action Spectacle
Walther, B. K. & Larsen, L. J., 2023, (Afsendt) I: Popular Communication.

Overcoming Social Anxiety: How Virtual Reality and Game-Based Elements are Revolutionizing Patient Therapy
Matthiesen, A., Majgaard, G. & Larsen, L. J., 2023, *Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2023*. Spil, T., Bruinsma, G. & Collou, L. (red.). Academic Conferences and Publishing International, Bind 17. s. 782-788 (Proceedings of the European Conference on Games-based Learning, Bind 2023-October).

The Game of Time: Ludification and Phenomenology in the German Netflix Television Series Dark
Walther, B. K. & Larsen, L. J., 2023, (Afsendt) I: Convergence.

The Play of Champions II: Towards a Theory of Skill in eSport
Larsen, L. J., 2023, (Under udarbejdelse) I: Sport, Ethics and Philosophy.

Forvildet i en labyrint af tid: Ludificering og ludo-interpretation af den tyske tv-serie Dark
Walther, B. K. & Larsen, L. J., sep. 2022, *Medievidenskab - metoder og teorier*. Grønning, A., Enemark Lundtofte, T. & Kampmann Walther, B. (red.). Odense: Syddansk Universitetsforlag, s. 101-122 (University of Southern Denmark Media Studies, Bind 1).

Game Design - en Introduktion
Larsen, L. J., 1. mar. 2022, Praxis - Nyt Teknisk Forlag. 248 s.

The Island of Play: Reflections on How to Design Multiuser VR to Promote Social Interaction
Larsen, L. J., Kristensen, T. D., Walther, B. K. & Majgaard, G., 2022, *International Conference on Human-Computer Interaction: HCII 2022: Virtual, Augmented and Mixed Reality: Design and Development*. Chen, J. Y. C. & Fragomeni, G. (red.). Springer, s. 465-484 (Lecture Notes in Computer Science, Bind 13317).

The Play of Champions: Toward a Theory of Skill in eSport
Larsen, L. J., 2022, I: Sport, Ethics and Philosophy. 16, 1, s. 130-152

Reflections on ludification: Approaching a conceptual framework – and discussing inherent challenges
Walther, B. K. & Larsen, L. J., 17. sep. 2021, I: International Journal of Serious Games. 8, 3, s. 115-127

The Art of Speed: The Ludification of Cinematic Television – The Case of 24
Walther, B. K. & Larsen, L. J., jun. 2021, I: CEUR Workshop Proceedings. 2883, s. 150-159

Facing your fears: Design of a VR tool for usage within exposure therapy for patients with social anxiety disorders combined with selected game-based elements
Matthiesen, A. F. & Larsen, L. J., 2021, *Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning, ECGBL 2021*. Fotaris, P. (red.). Academic Conferences and Publishing International, s. 844-853 (Proceedings of the European Conference on Games-based Learning, Bind 2021-September).

Orc Epistemology – The Resurrection of the Fantastic Object
Walther, B. K. & Larsen, L. J., 2021, (Afsendt) I: Imagining the Impossible: International Journal for the Fantastic in Contemporary Media. 2, Spring 2022

The Ludification of the German Netflix Television Series Dark: Complexities of Quantum Chance and the Game of Time
Walther, B. K. & Larsen, L. J., 2021.

The Time Machine and The Voodoo Doll: Exploring customized computer game controllers and their influence on the experience of play

Wolter Nielsen, O. B., Krebs, M., Sølberg, J. S., Holton Hovgaard, M., Staal Hansen, N., Dalsgaard Hansen, B. & Larsen, L. J., 2021, *Interactivity and Game Creation: 9th EAI International Conference, ArtsIT 2020, Aalborg, Denmark, December 10–11, 2020, Proceedings*. Brooks, A., Brooks, E. I. & Jonathan, D. (red.). Springer, s. 141-159 (Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering, Bind 367).

Bicycle Kicks and Camp Sites: Towards a Phenomenological Theory of Game Feel with Special Attention Towards 'Rhythm'

Walther, B. K. & Larsen, L. J., 1. dec. 2020, I: *Convergence*. 26, 5-6, s. 1248-1268

The Ontology of Gameplay: Toward a New Theory

Larsen, L. J. & Walther, B. K., 1. sep. 2020, I: *Games and Culture*. 15, 6, s. 609-631

Scaffolding Content and Context: A revision of Gregory Bateson's learning theory through a micro-level analysis of how learning takes place in the computer game StarCraft 2

Larsen, L. J., 1. jun. 2020, I: *Technology, Knowledge and Learning*. 25, 2, s. 279-295

Gamification and Beyond: The Case of Ludification

Walther, B. K. & Larsen, L. J., 2020, *Games and Learning Alliance: 9th International Conference, GALA 2020*. Marfisi-Schottman, I., Bellotti, F., Hamon, L. & Klemke, R. (red.). Springer, s. 125-134 (Lecture Notes in Computer Science, Bind 12517).

Development of the Learning Game Tile War

Gregersen, M. E., Christensen, P. G., Grønlie, N. D., Olhsen, M. T. & Larsen, L. J., okt. 2019, *Proceedings of the 13th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2019*. Elbaek, L., Majgaard, G., Valente, A. & Khalid, S. (red.). Academic Conferences and Publishing International, s. 271-279

"I know I have done this in school, but this is more fun!" The Development of the Motivating Learning Application, The World of Carl

Borges, M. & Larsen, L. J., okt. 2019, *Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning, ECGBL 2019*. Elbaek, L., Majgaard, G., Valente, A. & Khalid, S. (red.). Academic Conferences and Publishing International, s. 82-91

The Concept of the Magic Circle and the Pokémon GO Phenomenon

Larsen, L. J. & Majgaard, G., 10. maj 2019, *Augmented Reality Games I: Understanding the Pokémon GO Phenomenon*. Geroimenko, V. (red.). Springer, s. 33-50

Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema

Larsen, L. J., 2019, I: *Games and Culture*. 14, 5, s. 455-477

Juicing the game design process: Towards a content centric framework for understanding and teaching game design in higher education

Larsen, L. J., okt. 2018, I: *Educational Media International*. 55, 3, s. 231-254

An adaptation framework for turning real life events into games: The design process of the refugee game

Therkildsen, S. K., Bunkenborg, N. C. & Larsen, L. J., 2017, *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation : 5th International Conference, ArtsIT 2016 and 1st International Conference, DLI 2016, Proceedings*. L. Brooks, A. & Brooks, E. (red.). Springer, s. 239-247 (Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST, Bind 196).

Pokémon GO – A Pervasive Game and Learning Community

Majgaard, G. & Larsen, L. J., 2017, *Proceedings of the 11th European Conference on Games Based Learning*. Pivec, M. & Grundler, J. (red.). Academic Conferences and Publishing International, s. 402-409

Seeing the unseen: Spatial visualization of the Solar System with physical prototypes and Augmented Reality
Majgaard, G., Larsen, L. J., Lyk, P. B. & Lyk, M., 2017, I: International Journal of Designs for Learning. 8, 2, s. 95-109

Expanding the Game Design Space: Teaching Computer Game Design in higher Education
Larsen, L. J. & Majgaard, G., 29. jan. 2016, I: Designs for Learning. 8, 1, s. 13-22

An adaptation framework for turning Real-Life Events into Games: The design process of the Refugee Game
Kjærhus Therkildsen, S., Cassøe Bunkenborg, N. & Larsen, L. J., 2016. 9 s.

At se det usete - Rumlig visualisering af solsystemet med fysiske prototyper og Augmented Reality
Majgaard, G., Larsen, L. J., Lyk, P. B. & Lyk, M., 2016, I: MONA - Matematik- og Naturfagsdidaktik. 2016, 3, s. 23-40

Collision thrills: Unpacking the aesthetics of action in computer games
Larsen, L. J., 2016, I: Journal of Computer Games and Communication. 1, 1, s. 41-52

Play and Space - Towards a Formal Definition of Play
Larsen, L. J., 7. okt. 2015, I: International Journal of Play. 4, 2, s. 175-189

Computerspil og læring
Larsen, L. J., 27. feb. 2015, I: Læring og Medier. 8, 13, 37 s.

A model for understanding and learning of the game process of computer games: Design paradigm, design space, problem-based creativity
Larsen, L. J. & Majgaard, G., 5. maj 2014. 6 s.

The Dark side of World of Warcraft: a critical reading of the state of 'the other' in World of Warcraft
Larsen, L. J., 2014.

Stedets Anatomi: En Teoretisk Undersøgelse af Stedet og Rumlighedens Betydning for Leg, Computerspil og Læring
Larsen, L. J., 2013, Syddansk Universitet. Det Samfundsvidenskabelige Fakultet. 309 s.

A New Design Approach to Game-Based learning
Larsen, L. J., 2012, I: Journal of Interactive Learning Research. 23, 4, s. 313-323

Objects of Desire: A Reading of the Reward System in World of Warcraft
Larsen, L. J., 2012, I: Eludamos. 6, 1, s. 15-24 10 s.

A New Design Approach to game or play based learning
Larsen, L. J., 2011. 7 s.

Developing and Understanding Intelligent Contexts for Playing and Learning: Reflections on the research and development project "Octopus" inspired by Bachtins idea of the "chronotopos"
Larsen, L. J. & Helms, N. H., 2010. 6 s.

Robot og brugerdræven innovation
Helms, N. H., Larsen, L. J. & Thomsen, S. E., 2010, Odense: Erhvervsskolernes Forlag. 118 s.

Pervasive technology in the classroom
Larsen, L. J. & Majgaard, G., 2010, *Global Learn Asia Pacific 2010: Global Conference on Learning and Technology*. Association for the Advancement of Computing in Education, 8 s.

There is no game without a player

Larsen, L. J., 2010. 8 s.

Destruktion og identitet - i dialog med det ødelagte

Larsen, L. J., 1. jan. 2009, I: *On Edge*. 2, s. 20-23 4 s.

Pervasive Learning: A Question of Context

Helms, N. H. & Larsen, L. J., 1. jan. 2009, I: *IT - Information Technology*. 51, 1, s. 40-47 8 s.

A tentative study of World of Warcraft's addictiveness: Reflections on World of Warcraft's ontological structure and the design of human desire

Larsen, L. J., 2009, *Proceedings*. School of Arts, Histories & Cultures (University of Manchester), 10 s.

Det legende menneske: at lade som om

Larsen, L. J., 2009, I: *On Edge*. Januar, 1, s. 11-14 3 s.

Developing and Understanding Intelligent Contexts for Playing and Learning

Larsen, L. J. & Helms, N. H., 2009, *International Conference on Intelligent Interactive Assistance and Mobile Multimedia Computing 2009*. IMC, 2 s.

Intelligent playgrounds: Introductory research on play, game and learning elements in conjunction with intelligent playware intended for outdoor use

Larsen, L. J., 2009, *Ikke angivet*. ED-MEDIA, 8 s.

Introduktion til robotforskning og robotteknologi i læringssammenhæng

Maigaard, G. M. & Larsen, L. J., 2009, *Knowledge Lab*, s. 3-5, 6 s.

MOBILE LEARNING - possibilities and perspectives

Larsen, L. J., 2009, *Proceedings*. ED-MEDIA, 8 s.

Robotter gør matematik sjov og kropslig

Larsen, L. J., 2009, I: *On Edge*. s. 4-5 2 s.

Hvad er brugerdreven innovation?

Larsen, L. J., 1. jan. 2008, I: *On Edge*. marts, 1, s. 9-12 3 s.

Digital representation and learning of cultural heritage: - use of Second Life, Facebook and Text messaging

Larsen, L. J., 2008, *E-Learn 2008: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, & Higher Education*. Association for the Advancement of Computing in Education, 7 s.

Inno-Space: Udvikling af forskningsbaserede metodikker for brugerdreven innovation

Helms, N. H., Larsen, L. J. & Grønning, A., 2008. 3 s.

PLE and e-portfolio as learning tools in the educational system

Larsen, L. J. & Løfgreen, L. B., 2008. 7 s.

Selvinstrumentalisering eller jeget som avatar

Larsen, L. J., 2008, *Arbejdsrapporter udg.*, Knowledge Lab: Knowledge Lab, s. 12-17, 6 s.

The 'taking place' of learning in computer games: Qualitative studies on learning strategies in digital media

Larsen, L. J. & Løfgreen, L. B., 2008, *Digital Content Creation: Creativity, Competence, Critique: CONFERENCE PAPERS*. DREAM, 7 s.

Brugerdreven innovation: - en introduktion

Helms, N. H. & Larsen, L. J., 2007, KnowledgeLab, 9 s.

Integration of scholastic curriculum in computergames – impossible or a design challenge?

Larsen, L. J., 2007. 5 s.

Aktiviteter

Teaching for Active Learning

Larsen, L. J. (Oplægsholder)

3. nov. 2015

Serious Games, gamifikation og læring

Larsen, L. J. (Oplægsholder)

5. mar. 2015

Overcoming Illiteracy Through Digital Literacy

Larsen, L. J. (Oplægsholder)

14. aug. 2014

Brug af spil og spilelementer i undervisningen

Larsen, L. J. (Foredragsholder)

23. okt. 2013