



Kursplan

Ekonomihögskolan

Institutionen för marknadsföring och turismvetenskap

1IK40U Gamification, 7,5 högskolepoäng

1IK40U Gamification, 7.5 credits

Huvudområde

Informatik

Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1N

Fastställande

Fastställd 2017-11-29

Senast reviderad 2022-12-05 av Ekonomihögskolan. Ändrad institutionstillhörighet.

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2023

Förkunskaper

Grundläggande behörighet.

Mål

Efter avslutad kurs förväntas studenten kunna:

- redogöra för gamification (nivå 1)
- redogöra för game-mekanik (nivå 2)
- redogöra för verksamhetsprocesser (nivå 3)
- tillämpa gamification som innehåller game-mekanik och processer (nivå 4)
- analysera gamification som möjlighet för en verksamhet (nivå 5)

Innehåll

Kursen innehåller:

- gamification-teorier
- belöningsystem och lojalitetssystem
- spelmekanik
- teorier om förväntningar och motivation
- individens beteende och beslutsfattande

- tillämpningsområden och dess kännetecken

Undervisningsformer

Undervisningen sker på distans med hjälp av en webbstudieplats och består av självstudier efter kursansvarigs instruktion. Möjlighet till webbaserade diskussioner finns. Kursen förutsätter tillgång till dator och internet. Inga obligatoriska träffar på campus.

Kursen genomförs via fem nivåer. På varje nivå finns bland annat föreläsningar, instuderingsfrågor, diskussionsforum och tester.

Obligatoriska moment anges i schemat.

Examination

Kursen bedöms med betygen A, B, C, D, E, Fx eller F.

Examinationen sker genom självvärtande kunskapstester och skriftliga rapporter.

Betyget A utgör det högsta betygssteget, resterande betyg följer i fallande ordning där betyget E utgör det lägsta betygssteget för att vara godkänd. Betyget F innebär att studentens prestationer bedömts som underkända.

Efter varje ordinarie examinationstillfälle följer minst en förnyad examination i nära anslutning till den tidpunkt resultatet av den ordinarie examinationen meddelats. Vid skriftlig tentamen ges minst fem tillfällen att tentera för den kursplan till vilken studenten antagits. Vanligtvis ges tre tillfällen per läsår. Studenter som fått underkänt på rapporter kan komplettera efter examinatorns anvisningar för att uppnå godkänt resultat.

Betygskriterier för A-F-skalan kommuniceras skriftligt till studenten senast i samband med kurs-/delkursstart, liksom hur sammanvägning av betyg på enskilda examinationsmoment till slutligt kursbetyg sker.

Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs en kursvärdering. Resultat och analys av kursvärderingen ska återkopplas till de studenter som genomfört kursen och de studenter som deltar vid nästa kurstillfälle. Kursvärderingen genomförs anonymt.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Ahlin, A. & Marcusson, L. *Att arbeta med processer*. Studentlitteratur. Senaste upplagan. Cirka 170 sidor.

Burke, B. *Gamify – How gamification motivates people to do extraordinary things*. Bibliomotion. Senaste upplagan. Cirka 180 sidor.

Kumar, J. & Herger, M. *Gamification at work – designing engaging business software*. Interaction design foundation. Senaste upplagan. Cirka 170 sidor.

Werbach, K. & Hunter, D. *For the win – how game thinking can revolutionize your business*. Wharton. Senaste upplagan. Cirka 140 sidor.