



Kursplan

Ekonomihögskolan

Institutionen för marknadsföring och turismvetenskap

1IK445 Gamification, 7,5 högskolepoäng

1IK445 Gamification, 7.5 credits

Huvudområde

Informatik

Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1N

Fastställande

Fastställd 2016-03-23

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. Undervisningen består av inspelade föreläsningar. Kursen förutsätter tillgång till dator och internet. Inga obligatoriska sammankomster på campus ingår.

Examination

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

Kursen examineras genom en serie av självrättande kunskapstester och skriftliga rapporter (7,5 hp).

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. Betygskriterier för A-F-skalan kommuniceras skriftligt till studenten senast i samband med kursstart, liksom hur sammanvägning och viktning av betyg på enskilda examinerande moment till slutligt kursbetyg sker. Grunden för betyg avgörs av studentens måluppfyllelse.

Förnyad examination ges i enlighet med Lokala regler för kurs och examination på grundnivå och avancerad nivå vid Linnéuniversitetet. Examinator kan undantagsvis bestämma att en student som ligger nära gränsen för godkänt betyg får utföra kompletterande uppgifter för att nå upp till betyget godkänd.

Om universitetet beslutat att en student har rätt till särskilt pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning, har examinator rätt att ge ett anpassat prov eller att studenten genomför provet på ett alternativt sätt.

Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs kursvärdering. Resultat och analys av genomförd kursvärdering ska skyndsamt återkopplas till de studenter som genomfört kursen. Studenter som deltar vid nästa kurstillfälle erhåller återkoppling vid kursstart. Kursvärdering genomförs anonymt.

Övrigt

I de fall undervisningsspråket i kursen är engelska kommer även examinationer ges på engelska.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

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

Kumar, J. & Herger, M. (2013). *Gamification at work – designing engaging business software*. Interaction design foundation. 166 sidor. Tillhandahålls som PDF på lärplattformen.

Vetenskapliga artiklar. Cirka 200-300 sidor.