



Kursplan

Ekonomihögskolan
Institutionen för management

2FE75U Gamification i högre utbildning, 7,5 högskolepoäng
Gamification in higher education, 7.5 credits

Huvudområde

Företagsekonomi

Ämnesgrupp

Företagsekonomi

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G2F

Fastställande

Fastställd 2024-03-11.

Kursplanen gäller från och med vårtermin 2024.

Förkunskaper

Kandidatexamen i Företagsekonomi, Nationalekonomi eller i annat samhällsvetenskapligt eller naturvetenskapligt huvudområde, eller motsvarande.

Mål

Efter avslutad kurs förväntas deltagaren kunna:

- definiera och förklara gamifications möjligheter och risker samt the game element hierarchy
- analysera och förklara gamification utifrån beteende och personlighet, koppling till pedagogik, didaktik och metodik, etiska överväganden, skillnader och likheter mellan gamification och belöningssystem, game based learning och serious games
- tillämpa och motivera gamification-teorier i undervisning

- självständigt tillämpa och anpassa egen kurs inom högre utbildning till gamification

Innehåll

Kursen innehåller:

- definitioner av gamification och användande av gamification
- game mechanics
- skapa en gamifiering
- digitala lösningar är grunden till gamification
- lärarnytta, lärarskap och lärarförväntningar i högre utbildning
- pedagogik, didaktik och metodik
- lärandestilar
- Spelarter
- inre och yttre motivation
- belöningens betydelse
- processer (för att skapa och använda gamification)
- helhetssyn och sammanhang dvs ett systemperspektiv

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, case, reflektioner, diskussioner, seminarier och tillämpning.

Examination

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

Kursen examineras genom fyra individuella rapporter om en egen tillämpning av gamification inom högre utbildning, 1,5, 1,5, 1,5 och 3 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 deltagarens prestationer bedömts som underkända.

Omexamination ges i enlighet med Lokala regler för kurs och examination på grundnivå och avancerad nivå vid Linnéuniversitetet.

I det fall deltagare med funktionsnedsättning har rätt till särskilt pedagogiskt stöd beslutar examinator om anpassad eller alternativ examination.

Övrigt

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

Kurslitteratur och övriga läromedel

Kumar, J. & Herger, M. (2013). *Gamification at Work: Designing Engaging Business Software*. Århus Danmark: The Interaction Design Foundation. 168 sidor.

Övriga läromedel

Vetenskapliga artiklar. Cirka 300-500 sidor.

Referenslitteratur

Ahlin, A. & Marcusson, L. (2017). *Att arbeta med processer*. Lund: Studentlitteratur. 168 sidor.

Allmer, H. & Marcusson, L. (2022). *Storytelling – Strukturerat berättande från lägerelden till det digitala rummet*. Lund: Studentlitteratur. 212 sidor.