



HÖGSKOLAN I GÄVLE

Game based learning 15 hp

Game based learning 15 cr

Version

| Gäller fr.o.m. | Gäller till |
|----------------|-------------|
| 2021-01-01 | 2022-01-16 |
| 2022-01-17 | - |

Kurskod

DIG014

Kurslitteratur

Chou, Y-K. (2016). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Fremont, CA: Octalysis Group. sidor: 499

EU SCIENCE HUB (2019). *The digital competence framework*. European Commission.

Gyllenstig Serrao, F. (2016). *Minecraft som pedagogiskt verktyg*. Stockholm: Natur & Kultur. sidor: 125

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Springer. sidor: 159

Linderoth, J. (2004). *Datorspelandets mening: bortom idén om den interaktiva illusionen*. Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis. sidor: 211

Palmer, C. & Petroski, A. (2016). *Alternate reality games: gamification for performance*. Boca Raton: CRC Press. sidor: 118

Palmquist, A. (2018). *Det spelifierade klassrummet*. Lund: Studentlitteratur AB. sidor: 248

Skaff Elias, G., Garfield, R. & Gutschera, R. K. (2012). *Characteristics of Games*. The MIT Press. sidor: 311

Plass, L. J., Mayer, E. R., Homer, D. B. (Red.) (2019). *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge, MA: MIT Press.

Tillkommer artiklar om max 100 sidor.

Tillkommer digitala och analoga spel utifrån studentens val cirka 5 st - 10 st.

Tillkommer litteratur utifrån projektarbetets innehåll om max 200 sidor.