



Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
Informatik

Kursplan

Intäktsgenerering från dataspel

Kurskod: ISAD02
Kursens benämning: Intäktsgenerering från dataspel
Monetisation of digital games
Högskolepoäng: 7.5
Utbildningsnivå: Avancerad nivå
Successiv fördjupning: Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav (A1N)

Huvudområde:
IKA (Informatik)

Beslut om fastställande

Kursplanen är fastställd av Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap 2025-04-22 och gäller från vårterminen 2026 vid Karlstads universitet.

Behörighetskrav

Kandidatexamen, konstnärlig kandidatexamen eller yrkesexamen om minst 180 högskolepoäng. Motsvarandebedömning kan göras.

Lärandemål

Efter avslutad kurs skall studenten kunna

1. beskriva och förklara olika affärsmodeller,
2. beskriva de tekniska och ekonomiska ekosystemen kring spelutveckling,
3. kritiskt diskutera vad som krävs för att underhålla olika affärsmodeller,
4. reflektera över etiska aspekter av olika tillvägagångssätt för intäktsgenerering, och
5. redogöra för säkerhetshot relaterade till intäktsgenerering.

Innehåll

Ett av målen med att skapa ett spel kan vara att generera intäkter. I kursen behandlas olika

affärsmodeller för detta, såsom att sälja fysiska spel, sälja användarlicenser, sälja tilläggsfunktioner och uppgraderingar, sälja spel i samma serie, sälja fysiska produkter i spel men också via andra kanaler samt att sälja immateriella rättigheter, vilka utgör ytterligare möjligheter för speltillverkarna att kapitalisera på spelarnas intresse för ett spel. I kursen behandlas också affärsmodeller som bygger på intäktsgenerering via spelares egna utveckling och försäljning av digitala produkter i spel. Vidare behandlas intäkter via reklam i spel respektive att utveckla spel som är reklamprodukter åt andra företag.

Kursen behandlar teknikval för intäktsgenerering av immateriella rättigheter samt det ekonomiska ekosystemet som gör att spel kan fortleva i årtionden men behandlar också etiska aspekter och säkerhetsrisker förknippade med intäktsgenerering i spel.

Undervisning sker i form av föreläsningar, litteraturseminarier, samt seminarier där studenterna redovisar fall de själva har identifierat och analyserat. Kursen är flervetenskaplig och innefattar teoribildningar från informatik, speciellt systemutveckling, men också från ämnena företagsekonomi och medie- och kommunikationsvetenskap.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Se separat dokument.

Examination

Samtliga lärandemål examineras dels genom salstentamen, dels genom skriftliga inlämningsuppgifter i grupp som diskuteras vid seminarier. För bedömningen av inlämningsuppgifter i grupp ska underlaget vara sådant att individuella prestationer kan särskiljas.

Om studenten har ett beslut från Karlstads universitet om riktat pedagogiskt stöd på grund av dokumenterad funktionsnedsättning har examinator rätt att ge studenten en anpassad examination eller att låta studenten genomföra examinationen på ett alternativt sätt.

Betyg

Kursen bedöms enligt betygsskalan Väl godkänd (VG), Godkänd (G) eller Underkänd (U).

Kvalitetsuppföljning

Under och efter kursen sker en uppföljning av måluppfyllelse och förutsättningar för lärande i kursen. Dess främsta syfte är att bidra till förbättringar. Studenternas erfarenheter och synpunkter är ett av underlagen för granskningen, och inhämtas i enlighet med gällande regelverk. Studenterna informeras om resultaten och eventuella beslut om åtgärder.

Kursbevis

Kursbevis utfärdas på begäran.

Övrigt

Gällande regler för utbildning på grundnivå och avancerad nivå vid Karlstads universitet reglerar studenters och anställdas skyldigheter och rättigheter.