



Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
Informatik

Litteraturlista

Intäktsgenerering från dataspel

Gäller från och med 19 jan 2026

Kurskod: ISAD02
Kursens benämning: Intäktsgenerering från dataspel
Högskolepoäng: 7.5
Utbildningsnivå: Avancerad nivå

Böcker

Chandler, H.M. (2020). *The Game Production Toolbox*. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group <http://www.taylorandfrancis.com>

Artiklar

Chaminade, C., Martin, R., McKeever, J. (2020). When regional meets global: exploring the nature of global innovation networks in the video game industry in Southern Sweden. *Entrepreneurship & Regional Development*, 33 (1-2), s. 131-146. DOI: 10.1080/08985626.2020.1736184

Dezso, C.L., Grohsjean, T., Kretschmer, T. (2010). The what, the who, and the how: Coordination experience and team performance in the electronic game industry. *Academy of Management Proceedings*, 1, s. 1-6. DOI:10.2139/ssrn.1552396

Lehtonen, M.J., Aunamo, A., Harviainen, J.T. (2020). The four faces of creative industries: visualising the game industry ecosystem in Helsinki and Tokyo. *Industry and Innovation*, 27 (9), s. 1062-1087. DOI: 10.1080/13662716.2019.1676704

Styhre, A., Remneland-Wikhamn, B. (2020). The ambiguities of money-making: Indie video game developers and the norm of creative integrity. *Qualitative Research in Organizations and Management*, 15 (3), s. 215-234. DOI: 10.1108/QROM-02-2019-1733

Övrigt

Swedish Games Industry Association (Last year), "Swedish Games Industry: Game Developer Index", - the index reports have been published yearly since 2006.

Ytterligare 4-6 artiklar väljes i samråd med lärare.

Guider för intäktsgenerering som tillhandahålls av ledande spelmotortillverkare.

Fastställd av Fakultetsnämnden vid Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
22 apr 2025