Titel (todo)

Dozent: Michael Kröhn

Reyhan

Jens

Ngoc Minh Chau Nguyen

Ausgabedatum: 13. Oktober 2017

Abgabedatum: 22. Dezember 2017

1. Einleitung
2. Konzept
   1. Anwendung von Gamification
   2. Arbeitsgestaltung durch Gemification
   3. Motivation als Gegenstück zur Langweile
   4. Effektivität von Gamification
   5. Verbesserungspotentiale
3. Anwendungsbeispiele
4. Kritik an Gamification

1. Einleitung

2. Konzept

2.1 Anwendung von Gamification

2.2 Arbeitsgestaltung durch Gemification

2.3 Motivation als Gegenstück zur Langweile

2.4 Effektivität von Gamification

2.5 Verbesserungspotentiale

3. Anwendungsbeispiele

4. Kritik