1. Gamification / Grundlegende Definition
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