Titel (todo)

Dozent: Michael Kröhn

Reyhan

Jens

Ngoc Minh Chau Nguyen

Ausgabedatum: 13. Oktober 2017

Abgabedatum: 22. Dezember 2017

Abstract

1. Einleitung (1-2)
2. Konzept (6)
   1. Anwendung von Gamification
   2. Arbeitsgestaltung durch Gemification
   3. Motivation als Gegenstück zur Langweile
   4. Effektivität von Gamification
   5. Verbesserungspotentiale
3. Kritik an Gamification (1)
4. Zusammenfassung/Fazit (1)
5. Literatur, Abbildung, … verzeichnis

1. Einleitung

Kontext:

Problem:

Motivation

kurze knappe darstellung lösungsweg

kurzer überblick

2. Konzept (Einführung)

definitionen

2.1 Anwendung von Gamification

2.2 Arbeitsgestaltung durch Gamification

2.3 Motivation als Gegenstück zur Langweile

2.4 Effektivität von Gamification

2.5 Verbesserungspotentiale

3. Kritik

4. Zusammenfassung/Fazit