

Einleitung

Problemstellung und Forschungsfrage

Bekanntermaßen lernen wir Menschen besser, wenn wir Spaß daran haben. Im Nachfolgenden werden wir uns mit der Frage beschäftigen, wie Studierende beim Lernen unterstützt und motiviert werden, damit der Lernerfolg maximiert wird.

Zielsetzung und Forschungsmethoden

Theoretischer Rahmen

Definition und Konzeptualisierung von Gamification

Konzepte von Gamification

Aktuelle Anwendungsbereiche von Gamification

Positive Effekte von Gamification

Negative Effekte von Gamification

Herangehensweisen bei der Implementierung von Gamification

Erfolgsfaktoren von Gamification

(Empirische Forschung

Methoden der Datenerhebung und -analyse

Ergebnisse der empirischen Forschung

Interpretation der Ergebnisse)

Design und Implementierung

Ansätze für die Integration

Design-Prinzipien und Methoden

Umsetzung von Gamification in der Praxis

Herausforderungen bei der Implementierung von Gamification

Ausblick und Fazit

Zusammenfassung der Ergebnisse

Implikation für die Praxis

Kritische Reflexion und Limitation der Arbeit

Ausblick und zukünftige Forschungsergebnisse