

# Wettbewerb als treibende Motivation in Gamification Kontexten

Wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des Grades  
B.Sc. Informatik: Games Engineering  
an der Fakultät für Informatik der Technischen Universität München.

<b>Betreut von</b>	Prof. Dr. Gudrun Johanna Klinker Lehrstuhl für Informatikanwendungen in der Medizin & Augmented Reality
<b>Eingereicht von</b>	Jeff-Owens lyalekhue Ludwig-Erhard-Allee 27 81739 München +49 89 625 58 77
<b>Eingereicht am</b>	München, den Datum

# Anhang I

## Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die von mir eingereichte Abschlussarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

---

Ort, Datum, Unterschrift