

Inhaltsverzeichnis

1	Press Start – Die Le[3/h]r-Gang	1
2	Level 1 – Der Rahmen	7
2.1	Hochschullehre	9
2.2	Professionalisierung	13
	Literatur	19
3	Level 2 – Gamifizierung	21
3.1	Was wir von Games lernen können	23
3.2	Gamifizierung als Design	29
3.3	Funktioniert Gamifizierung	38
3.4	Upgrade: Narrative Gamifizierung	41
	Literatur	48
4	Level 3 – Praxis	57
4.1	Vorlesungen gamifizieren	60
4.2	Seminare gamifizieren	72
4.3	Übungen gamifizieren	79
4.4	Gamifizierung evaluieren	91
	Literatur	98

5	Level 4 – Teach like a Game-Designer	103
5.1	Tools	106
5.1.1	Aktionsforschung	106
5.1.2	Bauplan Gamifizierung	107
5.1.3	Modell Professioneller Lehre	109
5.1.4	Story-Bible	111
5.1.5	Gamifizierung mit KI erstellen	112
5.1.6	Narrative Bezüge	113
5.2	Glossar	117
5.2.1	Alternate Reality Game	117
5.2.2	Autonomie	118
5.2.3	Quelle	118
5.2.4	Badge	119
5.2.5	Easter Egg	119
5.2.6	Element, Game Design	119
5.2.7	Quellen	120
5.2.8	Evaluation	120
5.2.9	Experience Pathways	120
5.2.10	Feedback	121
5.2.11	Fiktion & Wirklichkeit	122
5.2.12	Flow	122
5.2.13	Game-based learning	122
5.2.14	Gameplay Balance	123
5.2.15	Gewalt	123
5.2.16	Quellen	124
5.2.17	Kompetenz	124
5.2.18	Quelle	125
5.2.19	Kontextualisierung, pädagogische	125
5.2.20	Leaderboard	125
5.2.21	Level	125
5.2.22	Meaningful Play	126
5.2.23	Multiplayer Mode	126
5.2.24	Narrative Thinking	127
5.2.25	Quelle	127
5.2.26	Narrative	127
5.2.27	Quelle	128

5.2.28	Pointifizierung	128
5.2.29	Quelle	128
5.2.30	Prinzip (Game-Design)	129
5.2.31	Punkte	129
5.2.32	Rabbit Hole	129
5.2.33	Searchlight-Theorie	130
5.2.34	Quelle	130
5.2.35	Selbstbestimmungstheorie	130
5.2.36	Quelle	131
5.2.37	Serious Games	131
5.2.38	Soziale Eingebundenheit	131
5.2.39	Storytelling	132
5.2.40	Sucht	132
5.2.41	Quelle	133
5.2.42	Was wäre, wenn...?	133

6	Next Level	135
	Literatur	141