

Inhaltsverzeichnis

| | | | |
|--|-----------|---|------------|
| Einleitung | 7 | SMA Solar Technology AG | 75 |
| <i>Ein Medium ist ein Medium ist ein...?</i> | | <i>Ein Erfolgsbeispiel für internationale Markenkommunikation auf Basis sozialer Medien</i> | |
| Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch | | Henrik Schenk | |
| Crazy Robots | 11 | APITs – Applied Interactive Technologies | 85 |
| <i>Developing and Testing a Mobile Learning Games Framework</i> | | <i>Spielbasierte Anwendungen für Industrie, Tourismus und Gesundheitswirtschaft</i> | |
| Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch, Sabine Claßnitz, André Selmanagić & Martin Steinicke | | Stefan Grill & Martin Steinicke | |
| Die iBOX | 31 | Crowdfunding | 93 |
| <i>Ein Software Framework für Spielbasiertes Lernen mit digitalen bewegungsgesteuerten Anwendungen</i> | | <i>Innovative Finanzierung im Hochschulkontext</i> | |
| Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch, Florian Conrad, Robert Meyer & Martin Steinicke | | Martin Steinicke, Robert Meyer & Alexander Kramer | |
| Markenkulturen | 39 | Charakter-Animation | 99 |
| <i>International Online Brand Communication – eine Studie</i> | | <i>Studie zur Körperwahrnehmung im kulturellen Kontext</i> | |
| Ralf Weber & Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch | | Jennifer Jason | |
| Kreativität braucht Glück | 47 | iCult | 105 |
| <i>Ein Abschiedsbrief an die Arbeitszufriedenheit</i> | | <i>Spielerisches und interaktives Lernen im interkulturellen Training</i> | |
| Ricarda Rehwaldt | | Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch, Thomas Rau & Julia Hinz | |
| Prosuming – Schauplatz gesellschaftlicher Dialoge und Wertediskurse | 57 | Die „Blowback“-Audio-Engine | 113 |
| <i>Interaktive Videodiskurse oder wie sich eine Gesellschaft neu erzählt.</i> | | <i>Dreidimensionale Klangwelten für mobile Geräte</i> | |
| Prof. Dr. Andrea Gschwendtner | | Florian Conrad, Robert Meyer & Julian Lühr | |