

Teil I Gamification – Vorgehen und Anwendungen in der Unternehmenspraxis.....	1
1 Enterprise Gamification – Vorgehen und Anwendung.....	3
Stefan Stieglitz	
1.1 Gamification: Definition und Abgrenzung.....	4
1.2 Einführung und Gestaltung von Gamification im Unternehmen	6
1.3 Anwendungsdomänen.....	9
1.4 Chancen und Herausforderungen für die Praxis	11
Literatur.....	13
2 Ein Vorgehensmodell für angewandte Spielformen.....	15
Ralf Schmidt, Christoph Brosius und Katja Herrmann	
2.1 Herausforderungen von Gamification-Projekten	16
2.2 Frameworks und Modelle	18
2.3 Vorüberlegungen zu Nutzer und Kontext.....	19
2.4 Das Vorgehensmodell.....	20
2.5 Diskussion und Ausblick.....	27
Literatur.....	28
3 Gamifizierung mit BPMN	31
Benedikt Morschheuser, Christian Hrach, Rainer Alt und Christoph Lefanczyk	
3.1 Gamification im Kontext der Prozessmodellierung	32
3.2 BPMN-Spracherweiterung und Prozessmuster für Gamification	33
3.3 Erprobung und Evaluation	38
3.4 Diskussion.....	40
Literatur.....	41
4 Gamification als Change-Management-Methode im Prozessmanagement.....	43
Thomas Voit	
4.1 Notwendigkeit eines erfolgreichen Change Managements.....	44
4.2 Problemstellung: Einführung einer prozessorientierten Logistikorganisation.....	44

4.3 Problemlösung: Gamification als Change-Management-Methode	46
Literatur.....	54
5 Projekterfahrungen spielend einfach mit der ProjectWorld! – Ein gamifiziertes Projektwissensmanagementsystem.....	55
Silvia Schacht, Anton Reindl, Stefan Morana und Alexander Mädche	
5.1 Projekte und Projektwissensmanagement.....	56
5.2 Die Historie und Entwicklung von Wissensmanagementsystemen.....	57
5.3 Wie Gamification die Welt des Wissensmanagements ändern kann.....	58
5.4 Die ProjectWorld bei Movilitas – Ein Ausblick.....	66
Literatur.....	67
6 Gamification und Crowdfunding im Innovationsmanagement – Entwicklung und Einführung einer SharePoint-basierten Anwendung.....	69
Paul Drews, Till Schomborg und Carina Leue-Bensch	
6.1 Steigerung der Beteiligung an Innovationsprozessen durch Gamification.....	70
6.2 Iterative Entwicklung und Evaluation.....	71
6.3 inventIT – eine Anwendung für das Innovationsmanagement.....	72
6.4 Überführung in den Echtbetrieb.....	80
Literatur.....	81
7 G-Learning – Gamification im Kontext von betrieblichem eLearning.....	83
Benjamin Heilbrunn und Isabel Sammet	
7.1 Betriebliches eLearning	84
7.2 Einführung in G-Learning.....	84
7.3 Gamification-Design und Motivationselemente	86
7.4 Erfolgsbewertung	90
7.5 Limitationen und geplante Weiterentwicklung	93
Literatur.....	94
Teil II Serious Games und Gamification – Anwendungen in der Hochschulpraxis.....	95
8 Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen.....	97
Axel Jacob und Frank Teuteberg	
8.1 Veränderungen im Lernverhalten.....	98
8.2 Abgrenzung unterschiedlicher Ansätze.....	98
8.3 Erfahrungen aus dem Einsatz von Business Games an der Hochschule Osnabrück	103
8.4 Erkenntnisse aus dem Einsatz von Business Games.....	107

8.5 Handlungsempfehlungen	109
Literatur.....	110
9 Die Gamifizierung der Hochschullehre – Potenziale und Herausforderungen.....	113
Helge Fischer, Matthias Heinz, Lars Schlenker, Sander Münster, Fabiane Follert und Thomas Köhler	
9.1 Einführung	114
9.2 Gamifizierung als Gestaltungsansatz für die Hochschullehre	114
9.3 Entwicklungstendenzen der Hochschullehre	117
9.4 Fallbeispiele aus der Hochschulpraxis.....	119
9.5 Herausforderungen und Fazit.....	123
Literatur.....	124
10 GamEducation – Spielelemente in der Universitätslehre.....	127
Linda Eckardt, Dominik Siemon und Susanne Robra-Bissantz	
10.1 Beispiele für Spielelemente in der Universitätslehre.....	128
10.2 GamEducation.....	129
10.3 Evaluation	134
10.4 Übertragbarkeit des Ansatzes.....	137
Literatur.....	138
11 Führen Serious Games zu Lernerfolg? – Ein Vergleich zum Frontalunterricht	139
Linda Eckardt, Steffen Körber, Eva Johanna Becht, Alexandra Plath, Sharaf Al Falah und Susanne Robra-Bissantz	
11.1 Einleitung	140
11.2 Studienbeschreibung	142
11.3 Auswertung und Ergebnisse der Studie	144
11.4 Kritische Würdigung und Ausblick.....	148
Literatur.....	149
12 Serious Games in der Hochschullehre: Ein Planspiel basierend auf SAP ERP	151
Christian Leyh	
12.1 Herausforderungen der ERP-Lehre.....	152
12.2 Aufbau des Kurses „ERP-Planspiel“	154
12.3 Bewertung des Kurskonzepts	162
12.4 Fazit.....	164
Literatur.....	165
13 Visualisieren spielend erlernen – Ein Serious Game zur Verbesserung von Managementberichten.....	167
Christian Karl Grund und Michael Schelkle	
13.1 Informationsvisualisierung in Unternehmen.....	168
13.2 Serious Games im Management Reporting	169

13.3 Spannungsfelder bei der Gestaltung von Serious Games	170
13.4 Entwicklung und Inhalte des Spiels „Dashboard Tournament“.....	171
13.5 Ergebnisse einer ersten Evaluation	177
13.6 Limitationen und Ausblick.....	180
Literatur.....	180
Stichwortverzeichnis.....	183