

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung .....</b>	<b>1</b>
Maren Metz und Wolfgang Becker	
<b>Teil I Theoretische Konzepte des digitalen Lernens:</b>	
<b>Mediendidaktische und methodische Aspekte</b>	
<b>2 Spielend-Lernen mit Serious Games – eine Betrachtung aus medienkonzeptioneller Perspektive .....</b>	<b>11</b>
Ingrid C. Jeske	
<b>3 Entwicklung von Serious Games aus lerntheoretischer, mediendidaktischer und medienpsychologischer Perspektive .....</b>	<b>27</b>
Birgit Spies	
<b>4 Gamification: Grundlagen, Methoden und Anwendungsbeispiele .....</b>	<b>43</b>
Oliver Korn, Annika Sabrina Schulz und Belinda Janine Hagley	
<b>5 Das Konzept Gamification als spielerisches Lernelement .....</b>	<b>65</b>
Thorsten Kodalle und Maren Metz	
<b>6 Automatisierte Analyse und Auswertung von Spielerhandlungen in simulationsbasierten Serious Games – Beispiel eines Serious Game für die Ausbildung in der taktischen Verwundetenversorgung .....</b>	<b>79</b>
Alexandros Karagkasidis, Axel Lehmann und Marko Hofmann	

7	<b>Usability von Serious Games: Anforderungen, Kriterien und Verfahren</b> ..... Wolfgang Becker	99
<b>Teil II Praktischer Einsatz von Serious Games und deren Evaluation: Teilbereich Bildung</b>		
8	<b>Einsatz von spielbasierten Trainingskonzepten im Rahmen der Qualifikationsreihe „Digitales Lernen – Lernen 4.0“ des bbw – ein Erfahrungsbericht aus der Trainerpraxis</b> ..... Elke Wailand und Claudia Müller-Kreiner	115
9	<b>Gendersensible Berufsorientierung mit einem Serious Game: Didaktische Einbettung des Spiels „Serena Supergreen“</b> ..... Pia Spangenberger, Iken Draeger, Felix Kapp, Linda Kruse und Nadine Matthes	127
10	<b>Gamification von Strategischem Denken mit „Scythe“ – Agiles Projektmanagement – lernen mit handelsüblichen Brettspielen</b> ..... Thorsten Kodalle	147
11	<b>Serious Games in der Ökonomie: Von partiellen Ansätzen zu holistischen Konzepten</b> ..... Can Karaarslan	167
<b>Teil III Praktischer Einsatz von Serious Games und deren Evaluation: Teilbereich Produktion und Personal</b>		
12	<b>Game Based Learning in der Kompetenzentwicklung von Lean-Management-Methoden</b> ..... Ralph Conrad, Nicole Ottersböck und Sebastian Terstegen	183
13	<b>Gamifiziertes Assessment beim beruflichen Kompetenzerwerb. Chancen eines Branching Szenarios am Beispiel einer Lernumgebung für Lehrende in der Weiterbildung</b> ..... Sabine Schöb, Jan Koschorreck, Carmen Biel und Peter Brandt	201
14	<b>Serious Games und Gamification in Personalauswahl und Personalmarketing</b> ..... Lars Jansen	221

<b>Teil IV Praktischer Einsatz von Serious Games und deren Evaluation: Teilbereich Gesundheit und Soziales (Prävention, Therapie, Rehabilitation)</b>	
<b>15 Potenziale von Videospielen (Serious Games) für gesundheitliche und psychotherapeutische Maßnahmen .....</b>	249
Manuel Ninaus, Tobias Greitemeyer und Elisabeth M. Weiss	
<b>16 Serious Games for Health – eine Übersicht und Anwendungsbeispiele .....</b>	269
Jörn Stintzing	
<b>17 Simulationsbasierte Trainings in der medizinischen Ausbildung: Szenarien und Anwendungen am Beispiel von Massenanfällen von Verletzten .....</b>	291
Boris Tölg und Jürgen Lorenz	
<b>Teil V Zukünftige Entwicklungsperspektiven</b>	
<b>18 Zukünftige Entwicklungsperspektiven von Serious Games und Gamification in der beruflichen Bildung .....</b>	309
Maren Metz und Wolfgang Becker	