

1. Record Nr.	UNINA9910484555703321
Titolo	Gamification und Serious Games [[electronic resource] ] : Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen // herausgegeben von Susanne Strahringer, Christian Leyh
Pubbl/distr/stampa	Wiesbaden : , : Springer Fachmedien Wiesbaden : , : Imprint : Springer Vieweg, , 2017
ISBN	3-658-16742-4
Edizione	[1st ed. 2017.]
Descrizione fisica	1 online resource (XVII, 184 S. 41 Abb., 11 Abb. in Farbe.)
Collana	Edition HMD, , 2366-1127
Disciplina	794.80072
Soggetti	Data mining Game theory Computer games—Programming Data Mining and Knowledge Discovery Game Theory, Economics, Social and Behav. Sciences Game Theory Game Development
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Enterprise Gamification: Vorgehen und Anwendung -- Vorgehensmodell für angewandte Spielformen -- Modellierung von Spielmechaniken mit der BPMN -- Unterstützung von Wissens- und Veränderungsmanagement -- Gamification im Innovationsprozess -- Gamification im betrieblichen eLearning -- Serious Games und Gamification in der Hochschullehre -- Serious Games und Lernerfolg -- Serious Games zur Verbesserung von Managementberichten.
Sommario/riassunto	Das Herausgeberwerk zeigt, wie das weitverbreitete Einbinden von Spielmechaniken in Softwaresysteme als auch das Spielen im betriebswirtschaftlichen Kontext zielgerichtet gestaltet und eingesetzt wird. Welche Herausforderungen dabei zu meistern sind, schildern verschiedene Autoren aus Wissenschaft und Praxis. Ein umfassendes Werk, das sich in erster Linie an Praktiker richtet, aber auch viel Wissenswertes für Lehrende an Universitäten und Hochschulen bietet. Der Inhalt Enterprise Gamification: Vorgehen und Anwendung

Vorgehensmodell für angewandte Spielformen Modellierung von Spielmechaniken mit der BPMN Unterstützung von Wissens- und Veränderungsmanagement Gamification im Innovationsprozess Gamification im betrieblichen eLearning Serious Games und Gamification in der Hochschullehre Serious Games und Lernerfolg Serious Games zur Verbesserung von Managementberichten Die Zielgruppen Geschäftsführer IT-Manager Softwarearchitekten Lehrende an Universitäten und in Unternehmen Wissenschaftler und Studierende Die Herausgeber Prof. Dr. Susanne Strahinger und Dr. Christian Leyh sind an der TU Dresden tätig. Als Wirtschaftsinformatiker ist ihnen der Transfer wissenschaftlicher Erkenntnisse in die betriebliche Praxis wichtig, ebenso wie die Anschlussfähigkeit ihrer Forschung an betriebliche Probleme. In ihren Arbeiten versuchen sie stets den Zusammenhang zwischen Mensch, Maschine, Organisation und Technologie im Auge zu behalten.

---