

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>Recrutainment – Bedeutung, Einflussfaktoren und Begriffsbestimmung</b> . . . . .	1
Joachim Diercks und Kristof Kupka	
<b>Bewertung von Self- und E-Assessments durch Kandidaten und Unternehmen</b> . . . . .	19
Andreas Eckhardt, Sven Laumer und Kilian Vornewald	
<b>Trendthema Gamification: Was steckt hinter diesem Begriff?</b> . . . . .	33
Philipp Gonzales-Scheller	
<b>Online-Assessments im Recrutainment-Format: Wie gefällt das eigentlich den Bewerbern in der echten Auswahl-situation?</b> . . . . .	53
Kristof Kupka	
<b>Warum Personalauswahl ein beidseitiger Prozess ist: die Verbesserung der Selbstausswahl durch Self-Assessment Verfahren und Berufsorientierungsspiele</b> . . . . .	67
Joachim Diercks	
<b>Berufliche Orientierungsangebote für Jugendliche in der Metall- und Elektroindustrie: „Techforce“, „ExperiMINTe“ und „Ichhabpower.de“</b> . . . . .	85
Thorsten Unger	
<b>Die Geschichte vom spielenden Begeistern: Recrutainment bei der Deutschen Bahn von online bis offline</b> . . . . .	95
Robindro Ullah	
<b>Mit Spiel, Spaß und Fachwissen zum Job: Offline-Recrutainment</b> . . . . .	105
Lutz Leichsenring	
<b>Lehre am Ball: der Lehrlingsball der Vorarlberger Industrie</b> . . . . .	117
Sebastian Manhart	
<b>Huch, ächz, stöhn . . . Comics im Personalmarketing</b> . . . . .	127
Jörg Buckmann und Aldona Kaczkowski	



<http://www.springer.com/978-3-658-01569-5>

Recrutainment

Spielerische Ansätze in Personalmarketing und  
-auswahl

Diercks, J.; Kupka, K. (Hrsg.)

2013, XV, 139 S. 91 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-01569-5