



Susanne Strahringer, Christian Leyh (Eds.)

# Gamification und Serious Games

Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen

Series: Edition HMD

- Erläutert die Trend-Themen Gamification und Serious Games
- Zeigt Vorgehen und Anwendungen in der Unternehmenspraxis
- Veranschaulicht Anwendungen in der Hochschulpraxis

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.

1. Aufl. 2017, XVII, 184 S. 41 Abb., 11 Abb. in Farbe.

## Printed book

Hardcover

[1]54,99 € (D) | 56,53 € (A) | CHF 61,00

## eBook

[2]42,99 € (D) | 42,99 € (A) | CHF 48,50

Available from your library or [springer.com/shop](http://springer.com/shop)

Order online at [springer.com](http://springer.com) / or for the Americas call (toll free) 1-800-SPRINGER / or email us at: [customerservice@springernature.com](mailto:customerservice@springernature.com). / For outside the Americas call +49 (0) 6221-345-4301 / or email us at: [customerservice@springernature.com](mailto:customerservice@springernature.com).

The first € price and the £ and \$ price are net prices, subject to local VAT. Prices indicated with [1] include VAT for books; the €(D) includes 7% for Germany, the €(A) includes 10% for Austria. Prices indicated with [2] include VAT for electronic products; 19% for Germany, 20% for Austria. All prices exclusive of carriage charges. Prices and other details are subject to change without notice. All errors and omissions excepted. [3] No discount for MyCopy.

