

Gamification Design

Wie spielerische Elemente die Nutzung von Geschäftsanwendungen beflügeln

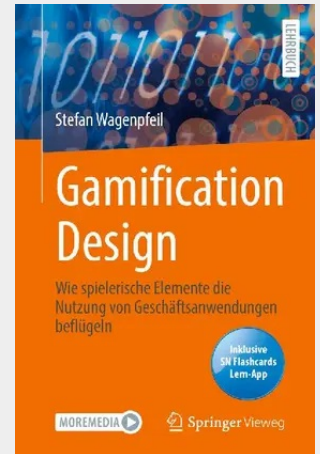
Gamification hat längst den Bereich der Computerspiele verlassen und ist zu einem wichtigen Werkzeug geworden, um Anwendungen zu entwickeln, die Benutzer*innen fördern, fordern und fesseln. In diesem Buch werden die Konzepte der Gamification, grundlegende Modelle und deren Anwendungsbereiche behandelt. Zudem erhalten Sie konkrete Handlungsempfehlungen und Herangehensweisen für die praktische Umsetzung.

Sie benötigen keine Programmierkenntnisse, sollten jedoch Interesse an technischen und theoretischen Zusammenhängen mitbringen, um mithilfe von Gamification gezielt Ihre Anwendungen zu planen und umzusetzen. Erfahren Sie, wie Sie mit Gamification mehr Akzeptanz und Effizienz erreichen können.

Das Lehrbuch führt ein solides wissenschaftliches Fundament ein, auf dem dann die tiefergehenden Konzepte angewandt und anhand diverser Fallbeispiele illustriert werden. Es eignet sich für Studierende der Informatik, Wirtschaftsinformatik oder Betriebswirtschaft (mit technischem Interesse), sowie IT-Manager, Software-Architekten oder Product Owner in Unternehmen.

Zusätzliche Fragen per App: Laden Sie die Springer-Nature-FlashcardsApp kostenlos herunter und nutzen Sie exklusives Zusatzmaterial, um Ihr Wissen zu prüfen.

Gamification hat längst den Bereich der Computerspiele verlassen und ist zu einem wichtigen Werkzeug geworden, um Anwendungen zu entwickeln, die Benutzer*innen fördern, fordern und fesseln. In diesem Buch werden die Konzepte der Gamification, grundlegende Modelle und deren Anwendungsbereiche behandelt. Zudem erhalten Sie konkrete Handlungsempfehlungen und Herangehensweisen für die praktische Umsetzung. Sie benötigen keine Programmierkenntnisse, sollten jedoch Interesse an technischen und theoretischen Zusammenhängen mitbringen, um mithilfe von Gamification gezielt Ihre Anwendungen zu planen und umzusetzen. Erfahren Sie, wie Sie mit Gamification mehr Akzeptanz und Effizienz erreichen können. Das Lehrbuch führt ein solides wissenschaftliches Fundament ein, auf dem dann die tiefergehenden Konzepte angewandt und anhand diverser Fallbeispiele illustriert werden. Es eignet sich für Studierende der Informatik, Wirtschaftsinformatik oder Betriebswirtschaft (mit technischem Interesse), sowie IT-Manager, Software-Architekten oder Product Owner in Unternehmen. Zusätzliche Fragen per App: Laden Sie die Springer-Nature-FlashcardsApp kostenlos herunter und nutzen Sie exklusives Zusatzmaterial, um Ihr Wissen zu prüfen.



44,99 €

41,58 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783662698419

Medium: Buch

ISBN: 978-3-662-69841-9

Verlag: Springer

Erscheinungstermin: 28.01.2025

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 2024

Produktform: Medienkombination

Gewicht: 473 g

Seiten: 224

Format (B x H): 155 x 235 mm

