
Inhaltsverzeichnis

1 Herausforderungen des Wissensmanagements in Projekten	1
2 Einblick in die Geschichte der Wissensmanagementsysteme	5
3 Gamification zur Motivation von Technologienutzern	11
3.1 Gamification – Definition und Einführung	12
3.2 Gamification in der Praxis	14
3.3 Gamification in der Forschung	16
4 Wie Gamification die Welt des Wissensmanagements ändern kann	21
4.1 Die Idee der ProjectWorld	22
4.2 Ohne Punkte geht es nicht	26
4.3 Architektur und Implementierung der ProjectWorld	29
5 Die ProjectWorld in der Movilitas	31
5.1 Vorgehen zur Evaluation der ProjectWorld	32
5.2 Die ProjectWorld macht Spaß – Ergebnisse der Evaluation	33
6 Zusammenfassung	37
Literatur	41

Projektwissen spielend einfach managen mit der
ProjectWorld

HMD Best Paper Award 2015

Schacht, S.; Reindl, A.; Morana, S.; Mädche, A.

2016, XIII, 43 S. 8 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-14853-9