
Was Sie aus diesem *essential* mitnehmen können

- Dreiklang der Innovationen: Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0
- Management, Unternehmensführung und Leadership bei Digitalisierungsprozessen
- Gamifizierung aus der betriebswirtschaftlichen Perspektive
- Aktuelle Entwicklung von Virtual-, Augmented- und Mixed Reality
- Disruption und Transformation von Branchen
- Exemplarische Darstellung Gesundheitswesen und Kfz-Industrie
- Wertschöpfung und Zukunftstechnologie für Kultur- und Wirtschaftsgüter
- Künstliche Intelligenz, Artificial Empathy und Mind Cloning
- Games-Know-how im Development Studio Ubisoft in Montreal

Literatur

- Anderie, L. (2016). *Games industry management*. Heidelberg: Springer Gabler.
- Anderson, D. (Produzent), Borman, M. (Produzent), Kubicek, V. (Produzent), Silver, J. (Produzent) & Nicol, J. M. (Regisseur) (2009). Terminator Salvation [Film]. United States: Warner Bros. Pictures (United States) & Columbia Pictures (International).
- Aruba Events GmbH. (2017). Deutscher Entwicklerpreis. <http://deutscherentwicklerpreis.de/summit>. Zugegriffen: 24. Aug. 2017.
- Bartholdy, B., Brandhorst, S., Breitlauch, L., Czauderna, A., & Freyermuth, G. S. (2017). *Games studieren – was, wie, wo?: Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*. Bielefeld: transcript BildundBit.
- Becraft, M. B. (2017). *Steve jobs: A biography*. Santa Barbara: Greenwood.
- BIU – Bundesverband Interaktiver Unterhaltungsindustrie. (2017a). BIU Sommerfest 2017. <https://www.biu-online.de/events/biu-sommerfest-2017/>. Zugegriffen: 24. Aug. 2017.
- BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. (2017b). APITs: Serious Games & Co. Was sind APITs – Applied Interactive Technologies? <https://www.biu-online.de/themen/apits-serious-games-co/>. Zugegriffen: 24. Aug. 2017.
- Birds & Trees UG. (o. J.). Patchie. <http://patchieworld.com/>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Breyer-Mayländer, T. (2017). *Management 4.0 – Den digitalen Wandel erfolgreich meistern. Das Kursbuch für Führungskräfte*. München: Hanser.
- Bundesregierung. (2017). Merkel für mehr Digitalisierung in der Medizin. <https://www.youtube.com/watch?v=pvm1cQAV90o>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Bushnell, N., & Stone, G. (2013). *Finding the next Steve Jobs*. London: headline.
- Cameron, J. (Produzent & Regisseur). (1991). Terminator 2: Judgment Day [Film]. United States: TriStar Pictures; Schwarzenegger und Cameron 1984–2009; Hurd und Cameron 1984; Cameron 1991; Kassar et al. 2003; Anderson et al. 2009; Ellison, Goldberg und Taylor 2015)
- Christensen, C. M. (1997). *The Innovator's Dilemma – When new technologies cause great firms to fail*. Boston: Harvard Business Review Press.
- Deutsche Bank Privat- und Geschäftskunden AG. (2017). simVestor – Finanzmärkte und Wertpapierprodukte spielerisch entdecken. <https://www.maxblue.de/lernen-verstehen/simvestor-spielerisch-entdecken.html>. Zugegriffen: 24. Aug. 2017.
- Ellison, D. (Produzent), Goldberg, D. (Produzent) & Taylor, A. (Regisseur). (2015). Terminator Genisys [Film]. United States: Paramount Pictures.
- Gamify Now! (2016). GamifyConference. <http://www.gamify-con.de/>. Zugegriffen: 24. Aug. 2017.

- Hawking, S. (2007). Foreword. In: Krauss, L. M. (Hrsg): *The physics of star trek* (S. XI–XIII). Philadelphia: Basic Books.
- Hülsbömer, S. (2015). Gartner-Trends im Reality Check. <https://www.computerwoche.de/a/gartner-trends-im-reality-check,3070089>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Hurd, G. A. (Produzentin) & Cameron, J. (Regisseur) (1984). *The Terminator* [Film]. United States: Orion Pictures.
- Kassar, M. (Produzent), Vajna, A. G. (Produzent), Michaels, J. B. (Produzent), Lieberman, H. (Produzent), Wilson, C. (Produzent) & Mostow, J. (Regisseur) (2003): *Terminator 3: Rise of the Machines* [Film]. United States: Warner Bros. Pictures (United States) & Columbia Pictures (International).
- King, B. (2016). *Augmented – Life in the smart lane*. Singapore: Marshall Cavendish Editions.
- Kotler, P., Kartajaya, H. & Setiawan, I. (2017). *Marketing 4.0 – Moving from traditional to digital*. New Jersey: Wiley.
- Krauss, L. M. (2007). *The physics of star trek*. Philadelphia: Basic Books.
- Kurzweil, R. (2012). *How to create a mind: The secret of human thought revealed*. New York: Gerald Duckworth & Co.
- Li, C. (2017). Artificial intelligence is nothing without artificial empathy. <https://www.ibm.com/think/marketing/artificial-intelligence-is-nothing-without-artificial-empathy/>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Liebtrau, R. M. (2012). *Gamification von Dienstleistungen zur Aktivierung von Kundenressourcen*. Leipzig: Universität Leipzig.
- Lober, A. (2017). IP/IT/Medien. <https://www.beiten-burkhardt.com/de/component/attachments/download/5274:BB%20NL%20Industrie%204.0%20-%202017%20de%20Web.pdf>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Lyons, D. (2017). *Disrupted – My Misadventure in the Start-Up Bubble*. New York: Hachette Books.
- Martinez, A. G. (2016). *Chaos monkeys – Inside the silicon valley money machine*. London: Ebury Press.
- Owen, J. (2015). *How to lead* (4. Aufl.). London: Pearson.
- Owen, J. (2015). *How to manage* (4. Aufl.). London: Pearson.
- Wissen, Planet. (2017). Gamification: Wie der Spielbetrieb uns packt. *Ausstrahlung vom*, 15(05), 2017.
- PWC. (2017). The Global Innovation 1000: Comparison of R&D Spending by Regions and Industries. <https://www.strategyand.pwc.com/global/home/what-we-think/innovation1000/rd-intensity-vs-spend-2014>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Quo Vadis (o. J.). Quo Vadis – create.game.business. <http://qvconf.com/>. Zugegriffen: 24. Aug. 2017.
- Ridley, M. (2006). *Genome – The autobiography of a species in 23 chapters*. New York: Harper Perennial.
- Rothblatt, M. (2014). *Virtually human. The promise – and the peril – of digital immortality*. New York: Picador.
- Samsung. (2017). Die neue Einkaufserfahrung. <http://www.samsung.com/de/business/industry/retail/>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Sarimski, D. & Bender, S. (2017). Games Anwendungen in der Finanzwirtschaft, *Gamify-Conference*, München.
- Sastra, A., & Penn, K. (2014). *Fail better: Design smart mistakes and succeed sooner*. Boston: Harvard Business Review Press.

- Sauer, I. M. (2017). Diskussion: Head-mounted Displays in der Chirurgie – zeichnet sich ein fundamentaler Wandel chirurgischen Handelns ab?, *Serious Games Conference 2017*, Hannover.
- Schell, J. (2016). *Die Kunst des Game Designs – Bessere Games konzipieren und entwickeln*. 2. Aufl., Frechen: mitp.
- Schwab, K. (2016a). *Die Vierte Industrielle Revolution*. München: Pantheon.
- Schwab, K. (2016b). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Schweiger, T. (Produzent & Regisseur) & Zickler, T. (Regisseur) (2014): Honig im Kopf [Film]. Deutschland: Barefoot Films.
- Serious Games GmbH. (2016). Serious Games Solutions – The Gamification Experts. <http://www.serious-games-solutions.de/games-for-health/>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Silver, J. (Produzent), Wachowski, L. (Regisseur) & Wachowski, L. (Regisseur). (1999). *The Matrix* [Film]. United States & Australia: Warner Bros. Picutres (United States) & Roadshow Entertainment (Australia).
- Silver, J. (Produzent), Wachowski, L. (Regisseur) & Wachowski, L. (Regisseur). (2003a). *The Matrix Reloaded* [Film]. United States & Australia: Warner Bros. Picutres (United States) & Roadshow Entertainment (Australia).
- Silver, J. (Produzent), Wachowski, L. (Regisseur) & Wachowski, L. (Regisseur). (2003b). *The Matrix Revolution* [Film]. United States & Australia: Warner Bros. Picutres (United States) & Roadshow Entertainment (Australia).
- Sieglitz, S. (2017). Enterprise Gamification – Vorgehen und Anwendung. In Strahringer, S. & Leyh, C. (Hrsg.), *Gamification und Serious Games – Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen* (S. 3–14). Wiesbaden: Springer-Verlag.
- Stock, R. (2017). Serious Games gegen Krebs, Diabetes & Co.: Wie wir mit der Hilfe von Communities Krankheiten heilen können – und was die Business-Welt daraus lernen kann, *GamifyConference*, München.
- Strahringer, S., & Leyh, C. (2017). Vorwort. In Strahringer, S. & Leyh, C. (Hrsg.), *Gamification und Serious Games – Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen* (S. V–VI). Wiesbaden: Springer-Verlag.
- Thera Bytes UG. (o. J.). Memwalks. <http://therabytes.de/memwalks/>. Zugegriffen: 23. Aug. 2017.
- Vance, A. (2015). *Elon Musk. Tesla, SpaceX, and the Quest for a Fantastic Future*. New York: Ecco.
- Veenstra, M. (2017). HoloLens – umfassende Datenvisualisierung mit Virtual Reality, *Serious Games Conference 2017*, Hannover.
- Voitz, T. (2017). Gamification als Change-Management-Methode im Prozessmanagement. In Strahringer, S. & Leyh, C. (Hrsg.), *Gamification und Serious Games – Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen* (S. 43–54). Wiesbaden: Springer Verlag.
- Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A. (2014). *Leading digital – Turning technology into business transformation*. Boston: Harvard Business Review Press.
- Woods, C. (2013). *The devil's advocate – 100 business rules you must break*. London: Pearson.
- ZDF Zweites Deutsches Fernsehen. (2016). Richard David Precht spricht mit Prof. Harald Lesch. <https://www.zdf.de/gesellschaft/precht/herrschaft-der-zahlen-harald-lesch-100.html>. Zugegriffen: 24. Aug. 2017.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. Beijing: O'Reilly.

Lesen Sie hier weiter



Lutz Anderie

Games Industry Management
Gründung, Strategie und Leadership –
Theoretische Grundlagen

2016, XV, 276 S., 43 Abb.
Hardcover € 49,99
ISBN 978-3-658-19140-5

Änderungen vorbehalten.
Erhältlich im Buchhandel oder beim Verlag.

Einfach portofrei bestellen:
leserservice@springer.com
tel +49 (0)6221 345-4301
springer.com

 **Springer Gabler**