

Ansätze zur Verbesserung des Lernverhaltens

Inhaltsverzeichnis

- Kapitel 7** **Bedeutung von Präferenzen für Spielelemente –
Analyse und Empfehlungen für die Anpassung von
Spielelementen durch Nutzerpräferenzen – 121**
Sofia Schöbel und Matthias Söllner
- Kapitel 8** **Leitfaden für die Identifikation, Auswahl und
Kombination von Gamification-Elementen am
Beispiel des Lernkontextes – 143**
Sofia Schöbel und Matthias Söllner