

Inhalt

1	Einleitung	1
	<i>Matthias Klumpp</i>	
2	Logistikqualifikation und Gamification – Der wissenschaftliche und fachpraktische Ansatz des Projektes MARTINA	5
	<i>Matthias Klumpp, Thomas Neukirchen und Stefanie Jäger</i>	
3	Themenlandschaft für die Logistikqualifikation: Eine AHP- Expertenstudie	125
	<i>Thomas Neukirchen</i>	
4	Sicherheit und Compliance in der Logistikqualifikation – Konzepte für Gamification - Anwendungen	149
	<i>Thomas Neukirchen, Stefanie Jäger, Jonas Paulus und Matthias Klumpp</i>	
5	Gamification und Designkonzept	297
	<i>Thomas Neukirchen, Marc Scheunemann, Florian Mühlenberg</i>	
6	Logistikqualifikation und Gamification – Softwareentwicklung und Pilotierung der MARTINA-App	313
	<i>Cordula Meier, Mona Mönnig, Wilhelm Koop, Markus Kleffmann, Thomas Neukirchen, Stefanie Jäger und Matthias Klumpp</i>	
7	Serious Games in der Logistik: Das Beispiel Routenplanung	363
	<i>Thomas Neukirchen, Markus Kleffmann, Wilhelm Koop, Arne Gels, Stefanie Jäger und Matthias Klumpp</i>	
8	Praxistests der MARTINA-App	397
	<i>Petra Metzloff, Stefanie Jäger und Thomas Neukirchen</i>	
9	Evaluation von mobilen Trainingsanwendungen in der Logistik: Nutzer-feedback zur MARTINA-App	427
	<i>Thomas Neukirchen, Markus Kleffmann, Wilhelm Koop, Stefanie Jäger und Matthias Klumpp</i>	