

Altenburger, Andreas, Jahnke, Bernd (2001): Cockpit – betriebswirtschaftliche Lernumgebungen, in: Planspiele im Internet: Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung, hrsg. von Heinz Mandl u.a., Bielefeld 2001, S.78-94.

Althaus, Ulrich (1998): Förderkreis. Ein Konzept für die Potentialentwicklung und –pflege, in: Handbuch Personalentwicklung: Beraten, Trainieren, Qualifizieren, hrsg. von Karlheinz Geißler, Stephan Laske und Astrid Orthey, Grundwerk inkl. Ergänzungslieferung Stand November 2002, Kapitel 6.8.

Barker, Philipp, Yeates, Harry (1985): Introducing Computer Assisted Learning, Englewood Cliffs (NJ) et al. 1985.

Blötz, Ulrich (2002): Grundzüge einer Planspieldidaktik, in: Planspiele in der beruflichen Bildung: Abriss zur Auswahl, Konzeptionierung und Anwendung von Planspielen (aktualisierter Planspielkatalog 2002), 2. überarb. Aufl., hrsg. von Ulrich Blötz, Bielefeld 2002, S. 11-25.

Blötz, Ulrich, Ballin, Dieter, Gust, Mario (2002): Planspiele im Vergleich zu anderen Trainingsmethoden, in: Planspiele in der beruflichen Bildung, Abriss zur Auswahl, Konzeptionierung und Anwendung von Planspielen (aktualisierter Planspielkatalog 2002), 2. überarb. Aufl., hrsg. von Ulrich Blötz, Bielefeld 2002, S.25-33.

Blötz, Ulrich, Gust, Mario, Klabbers, Jan H. G. (2001): Planspielformen: Auf Eignung für die Bildungsabsicht prüfen, in: Planspiele in der beruflichen Bildung: Abriss zur Auswahl, Konzeptionierung und Anwendung von Planspielen, hrsg. von Ulrich Blötz, Bielefeld 2001, S. 45-68.

Böhret, Carl, Wordelmann, Peter (1975): Das Planspiel als Methode der Fortbildung: zur allgemeinen und speziellen Verwendung der Simulationsmethode in der öffentlichen Verwaltung, Köln 1975.

Capaul, Roman (2002): Planspiele erfolgreich einsetzen, in: Handbuch E-Learning: Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis, hrsg. von Andreas Hohenstein und Karl Wilbers, Köln 2002, Grundwerk inkl. Ergänzungslieferung Stand August 2002, Kapitel 4.11.

Dörner, Dietrich (1983): Lohhausen: vom Umgang mit Unbestimmtheit und Komplexität, hrsg. von Dietrich Dörner, Heinz Kreuzig, Franz Reither und Thea Stüdel, Bern, Stuttgart,

Wien 1983, e. Forschungsbericht „Systemdenken“, Lehrstuhl für Psychologie, Universität Bamberg.

Dörner, Dietrich (1989): Die Logik des Mißlingens, Reinbek bei Hamburg 1989.

Ebert, Günter (2000): Allgemeines zu Unternehmensplanspielen, in: Tagungsband Edut@in 99, hrsg. von Uwe Beck u. a., Karlsruhe 2000, S. 37-48.

Feist, Theo, Lüpertz, Viktor, Reip, Hubert (1999): Lehraufgaben zur Betriebswirtschaftslehre. Entscheidungsaufgaben. Fallstudien. Planspiele. Computergestützte Unternehmenssimulationen, 4., Neubearb. Aufl., Haan-Gruiten, 1999.

Fischer, Heinz J. (2001): Planspieleinsatz in der Berufsausbildung aus praktischer Sicht, Interview im Heinz Joachim Fischer, in: Planspiele im Internet: Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung, hrsg. von Heinz Mandl u.a., Bielefeld 2001, S.215-221.

Frank, Martin (1999): Modellierung und Simulation – Terminologische Probleme, in: Simulation als betriebliche Entscheidungshilfe, hrsg. von Jörg Biethahn et al., Heidelberg 1999, S. 50-64.

Högsdal, Bernt (1996): Planspiele. Einsatz von Planspielen in der Aus- und Weiterbildung. Praxiserfahrungen und bewährte Methoden, Bonn 1996.

Högsdal, Nils (1999): Cockpit: Betriebswirtschaftliche Lernumgebungen, in: Tagungsband zum 15. Planspielforum, hrsg. von der Deutschen Planspielzentrale, Nürnberg 1999.

Högsdal, Nils (2000): Von Bildungsinseln zur Corporate University. Planspieleinsatz in der ganzheitlichen Aus- und Weiterbildung, <http://www.unicon.de/pub/Edutain/edutain.pdf>, abgerufen am 07.06.2000.

Högsdal, Nils (2001): Internetplanspiele im praktischen Einsatz, in: Planspiele im Internet: Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung, hrsg. von Heinz Mandl u.a., Bielefeld 2001, S.78-94.

Högsdal, Nils, Jahnke, Bernd (2004): E-Learning and knowledge management. The Siamese twins who never met? Beyond data storage and information retrieval: How to fit e-Learning approaches into knowledge management structures, Working Paper, Tübingen 2004.

Högsdal, Nils, Thomas, Tobias (2001): Learning for the New Economy, in: Tagungsband Edutain 2001, hrsg. von Uwe Beck und Winfried Sommer, Karlsruhe 2001, S.33-42.

Hub, Hanns (2002): Synergien von Planspielen und neuen Lerntechnologien, in: Tagungsband Learntec 2002, hrsg. von Uwe Beck und Winfried Sommer, Karlsruhe 2002, S.157-164.

Jahnke, Bernd, Altenburger, Andreas, Högsdal, Nils (1999): Kennzahlen und Kennzahlensysteme als Grundlage der Gestaltung von Informationssystemen mit dem Ziel der wertorientierten Unternehmensführung, in: Arbeitsberichte zur Wirtschaftsinformatik, Bd. 19, Tübingen 1999.

Jahnke, Bernd, Bächle, Michael, Fehling, Georg (1997): COCKPIT – Teleteaching im Internet mit Planspielen, in: Arbeitsberichte zur Wirtschaftsinformatik, Bd. 18, Tübingen 1997. (erschienen in: Information Management & Consulting, Heft 3, 1998, S. 77-83).

Jahnke, Bernd, Bauer, Sven (2002): Cockpit. „Blended Learning“ auf Basis integrierter betriebswirtschaftlicher Lernumgebungen. Vortrag an der Universität Leipzig, 27.05.2002, abgerufen am 05.01.04 unter <http://www.wiwi.uni-tuebingen.de/cockpitweb/Information/Cockpit%20in%20Leipzig.pdf>

Jahnke, Bernd, Högsdal, Nils, Thomas, Tobias (2000): Von Bildungsinseln zur Corporate University: Planspiele in der ganzheitlichen Aus- und Weiterbildung: Rolle - Eignung - Ausblick, in: Arbeitsberichte zur Wirtschaftsinformatik, Bd. 22, Tübingen 2000.

Keim, Helmut (1992): Zur kategorialen Klassifikation von Fallstudie, Rollen- und Planspiel, in: Planspiel, Rollenspiel, Fallstudie: zur Praxis und Theorie lernaktiver Methoden, hrsg. von Helmut Keim, Köln 1992, S. 122-151.

Kern, Martin (2003): Planspiele im Internet. Netzbasierte Lernarrangements zur Vermittlung betriebswirtschaftlicher Kompetenz, Tübingen, Diss., 2003.

Kern, Martin, Högsdal, Nils (2002): Erfolgsfaktoren für den Planspieleinsatz im Internet, in: Tagungsband Learntec 2002, hrsg. von Uwe Beck und Winfried Sommer, Karlsruhe 2002, S.177-186.

Klabbers, Jan H. G. (2001): Framing Internet Games, in: Planspiele im Internet: Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung, hrsg. von Heinz Mandl u.a., Bielefeld 2001, S.78-94.

Kriz, Willy-Christian (2000): Lernziel: Systemkompetenz: Planspiele als Trainingsmethode, Göttingen, 2000.

Kriz, Willy-Christian (2001): Die Planspielmethode als Lernumgebung, in: Planspiele im Internet: Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung, hrsg. von Heinz Mandl u.a., Bielefeld 2001, S.41-64.

Kriz, Willy-Christian, Nöbauer, Brigitta (2002): Teamkompetenz: Konzepte, Trainingsmethoden, Praxis; Mit einer Materialsammlung zu Teamübungen, Planspielen und Reflexionstechniken, Göttingen 2002.

Mandl, Heinz, Reiserer, Markus, Geier, Boris (2001): Problemorientiertes Lernen mit netzbasierten Planspielen, in: Planspiele im Internet: Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung, hrsg. von Heinz Mandl u.a., Bielefeld 2001, S.78-94.

Mandl, Heinz, Reiserer, Markus, Geier, Boris (2001a): Problemorientiertes Lernen mit netzbasierten Planspielen: Anmerkungen zur Planspielmethode aus Sicht der pädagogischen Psychologie, in: Tagungsband Edutain 2001, hrsg. von Uwe Beck und Winfried Sommer, Karlsruhe 2001, S.23-32.

May, Hermann (1998): Didaktik der ökonomischen Bildung, München, Wien, Oldenbourg, 1998.

Meier, Harald (1995): Handwörterbuch der Aus- und Weiterbildung: 425 Methoden und Konzepte des betrieblichen Lernens mit Praxisbeispielen und Checklisten, Neuwied, Kriftel, Berlin 1995.

Meier, Harald (2002): Personalentwicklung von A-Z, in: Jahrbuch Personalentwicklung und Weiterbildung 2003, hrsg. von Joachim Gutmann und Karlheinz Schuchow, Neuwied, Kriftel 2002, S.319-354.

Mentzel, Wolfgang (1992). Trainingsmethoden, in: Handwörterbuch des Personalwesens, hrsg. von Eduard Gaugler und Wolfgang Weber, 2. überarb. und erg. Auflage, Stuttgart 1992, S.2209-2220.

Orth, Christian (1999): Unternehmensplanspiele in der betriebswirtschaftlichen Aus- und Weiterbildung – Entwicklung eines Planspiels mit variabler Modellkomplexität, Lohmar, Köln 1999, zugl.: Göttingen, Univ., Diss., 1998.

Seufert, Sabine, Mayr, Peter (2002): Fachlexikon e-learning. Wegweiser durch das e-Vokabular, Bonn 2002.

Severing, Eckart, Keller, Christel, Reglin, Thomas, Spies, Josef (2001): Betriebliche Bildung via Internet: Konzeption, Umsetzung und Bewertung; eine Einführung für Praktiker, Bern et al. 2001.

Sonntag, Karlheinz, Schaper, Niclas (1999): Förderung beruflicher Handlungskompetenz, in: Personalentwicklung in Organisationen, hrsg. von Karlheinz Sonntag, 2. überarb. u. erw. Aufl., Göttingen et al. 1999, S.211-244.

Stammwitz, Gerd, Thurnes, Christian (2001): Mit Rollen gespielt – CSCW-Techniken ermöglichen Rollen in Internetplanspielen, in: Planspiele im Internet: Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung, hrsg. von Heinz Mandl u.a., Bielefeld 2001, S.142-156.

Wildenmann, Bernd, Heydt, Peter von der (2000): Inhalte und Gestaltungsmerkmale eines unternehmensweiten Nachwuchsentwicklungsprogramms, in: Handbuch Personalentwicklung: Beraten, Trainieren, Qualifizieren, hrsg. von Karlheinz Geißler, Stephan Laske und Astrid Orthey, Grundwerk inkl. Ergänzungslieferung Stand November 2002, Kapitel 7.15.

Zimmer, Christiane (2001): Training mit „GRIPS“ : Internationales Fernplanspiel der BASF, in: Planspiele in der beruflichen Bildung: Abriß zur Auswahl, Konzeptionierung und Anwendung von Planspielen, hrsg. von Ulrich Blötz, Bielefeld 2001, Beitrag auf der beiliegenden CD-ROM.