



Der Mobile Award

Ein Planspiel als Marketing-
und Recruitinginstrument

Content

1. Detecon International
2. Ausgangssituation
3. Ziele
4. Das Spiel in Kürze
5. Das Projekt
6. Der Mobile Award im Internet
7. Nachlese
8. Mobile Award - 2005

1. Detecon International

Der internationale Telekommunikationsmarkt ist unser Geschäft

- Internationales Beratungshaus mit Fokus Informations- und Telekommunikationstechnologie (ICT)
- Beratung an der Schnittstelle zwischen Management- und Technologieentscheidungen über die gesamte Wertschöpfungskette hinweg
- ICT-Beratung im Non-Telco-Bereich
- Mehr als 3.000 Projekte, während der letzten drei Jahre
- Entstanden 2002 aus der Fusion der Beratungshäuser Diebold und Detecon

2. Ausgangssituation

Impulse für das Mobile Business stiften.

- **Deutschland ist einer der Schlüsselmärkte für mobile Technologien.**
- **Die vorhandenen Potenziale werden am Standort Deutschland nur unzureichend ausgeschöpft.**
- **Es müssen Impulse gegeben werden, die diese Kluft schließen**

3. Ziele

Mit dem Thema Mobile Business Image Awareness stiften

- **Erhöhung der Bekanntheit der Marke Detecon**
- **Positionierung als bedeutenden Player im TK-Consultingmarkt**
- **Positionierung als attraktiver Arbeitgeber**
- **Intensivierung der Zusammenarbeit mit Hochschulen**

- **Sensibilisierung des Führungsnachwuchses für das wirtschaftliche Potenzial mobiler Anwendungen sowie für Managementaufgaben**

4. Das Spiel in Kürze

Einfacher Einstieg und wachsende Herausforderung

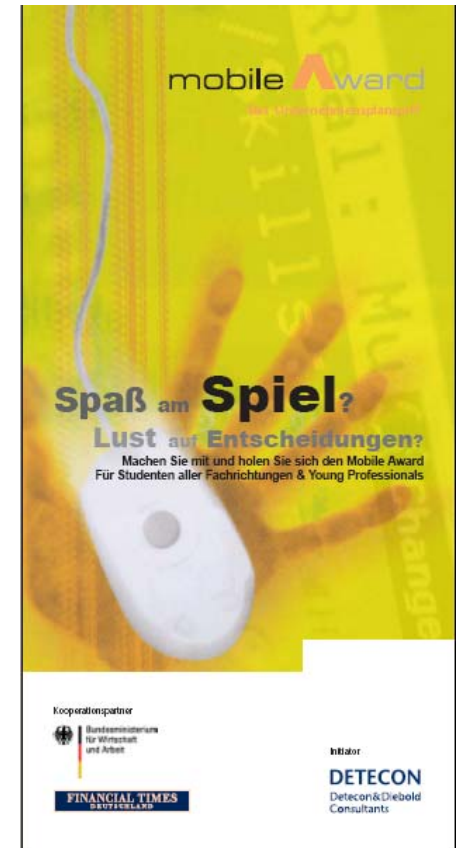
- In Kooperation mit dem **Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit** sowie der **Financial Times Deutschland** hat Detecon International im Dezember 2003 der *Mobile Award* initiiert.
- Unternehmensplanspiel im Internet für Studenten und Young Professionals
- Cup-Struktur mit drei Wettbewerbsstufen Gruppen von 2 bis 5 Spieler formen ein Team
- Herausforderung: Management eines Fitnessgeräte-Herstellers mit Umsetzung von Mobile Business-Projekten

5. Das Projekt

Vier Monate Laufzeit – Vom Kick-off bis zu Spielbeginn

- Kick-Off Workshop
- Coverstory
- Software-Programmierung
- Website-Erstellung
- Medienproduktion
- Vermarktungscampagne

mobile **A**ward



6. Der Mobile Award im Internet

Mobile Award

- Login -
- Planspiel -
- Aktuelles -
- Newsletter -
- FAQ -
- Hintergrund -
- Kontakt -
- Impressum -

mobile Award

Das Unternehmensplanspiel

Die Gewinne

Preisverleihung am

Kooperationspartner

Initiator
DETECON
Detecon&Diebold
Consultants

Kooperationspartner
Bundesministerium
für Wirtschaft
und Arbeit

FINANCIAL TIMES
DEUTSCHLAND

LEOPOLDT + SCHÄTZLE

Benutzername

Passwort

6. Der Mobile Award im Internet: Mobile Challenge

600 Teams übernehmen die Geschäftsleitung von Leopoldt & Schätzle

Ausgangslage:

- 100 Mitarbeiter in den Bereichen Vertrieb, Technischer Service, F & E und Verwaltung
- Euro 8 Mio. Umsatz
- Profiproduktlinie „High Power“

Herausforderungen:

- Neue Technologien
- Neue Märkte
- Erste Erfahrungen mit Nutzen und Tücken von Mobile-Projekten



6. Der Mobile Award im Internet: Mobile Masters

80 Teams retten Ihr Unternehmen in die Finalqualifikationsrunde

Ausgangslage:

- 165 Mitarbeiter
- Euro 15 Mio. Umsatz
- Neue Produktlinie „Home Power“

Herausforderungen:

- Entwicklung & Markteinführung der neuen Produktlinie
- Expansion in Auslandsmarkt
- Härtere Konkurrenz
- Geschäftsoptimierung & Kundenbindung durch Mobile-Projekte



6. Der Mobile Award: Das Finalevent

8 Finalistenteams kämpfen in drei Runden um die Marktführerschaft

■ Ausgangslage:

- 220 Mitarbeiter
- Euro 20 Mio. Umsatz

■ Herausforderungen:

- Deutlich gestiegene Verschuldung
- Nachfrage bleibt hinter Erwartungen zurück
- Hohe Lagerbestände

Der Mobile Award - Das Finalevent



Der Mobile Award - Das Finalevent



7. Nachlese

Der Mobile Award war mit 1.700 Teilnehmern Deutschlands größtes Internet-Planspiel.

- **Der Bekanntheitsgrad von Detecon konnte erhöht werden**
- **Positionierung von Detecon als attraktiver Arbeitgeber**
- **Hochschulkooperationen wurden intensiver, neue kamen hinzu**
- **„Vielen Dank für die Durchführung dieses Planspiels, es motiviert sehr gut zur Einarbeitung in unternehmerisches Denken und zur Beschäftigung mit den Möglichkeiten der mobilen Technologien!“**
- **„großes Kompliment für die gelungene Umsetzung, es macht wirklich Spaß mit dabei zu sein, auch wenn jetzt die Prüfungszeit näher rückt“**

8. Mobile Award 2005

Aufgrund des großen Erfolges und stetiger Nachfrage seitens der Studenten wird der Mobile Award 2005 neu aufgelegt

- **Spielbeginn Dezember 2005!**
- **Wir freuen uns auf Teams aus Ihren Hochschulen und Universitäten**