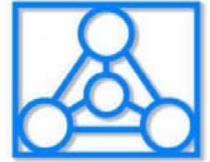


---

*Learning business  
by doing business*

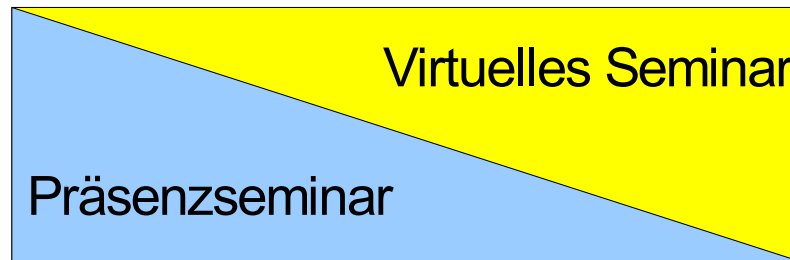
**Internet Planspiele**





# Alternative Einsatzmöglichkeiten

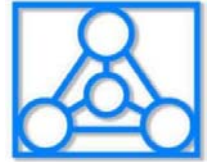
Abwesenheit  
vom  
Arbeitsplatz



Anforderung  
an Selbst-  
organisation

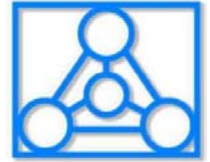


zunehmender Bedarf technisch vermittelter  
Kommunikation



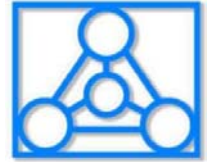
## Lernen im Internetplanspiel

- „Lern-Probleme“
  - geringere Unterstützungsmöglichkeiten durch die Spielleitung (spontanes Debriefing, Anpassung der Komplexität)
  - Kommunikation und damit auch Kooperation ist erschwert
- „Lern-Potentiale“
  - realistische Kooperationssituation
  - Erreichen spezifischer Lernziele (Medienkompetenz!)
  - interkulturelle Lernziele



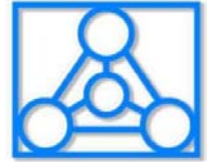
# Planspiele und Blended Learning

- Ein internetbasiertes Planspiel bietet gegenüber einem klassischen Präsenzseminar jedoch nur dann Vorteile, wenn:
  - Effizienzziele (Kosteneinsparungen) verfolgt werden
  - internet-/technikspezifische oder interkulturelle Lernziele verfolgt werden
  - Planspiele durch das Internet überhaupt erst möglich werden
- Bewährt haben sich in der Praxis „hybride“ Formen, d.h. Kombinationen aus Präsenz- und Onlinephase



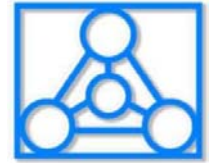
## Klassisches Internetplanspiel

- Servergestützt
- Architektur
  - Browserfähiges Front-End als Teilnehmersystem
  - Datenbank zur Verwaltung der Teilnehmerdaten und Entscheidungen
  - Administrationskomponente zur Verwaltung von Spielperioden, Berechtigungen etc.
  - Seminarleitersystem kann lokal (mit Datenbankzugriff) oder Internetgestützt sein
  - Das Teilnehmersystem kann in umfangreiche Lern- und Lernmanagementsystem eingebunden sein



## Praktische Fragen

- Für folgende Planspiele betreiben wir derzeit Internetserver:
  - Alles, was mit Business Development zu tun hat
  - Viele kundenspezifische Lösungen (Metro; Deutsche Bank; Daimler Chrysler; Postbank; ...)
  - Wettbewerbsplanspiele (BMBF, Mobile Award etc)
  - TOPSIM – eCommerce
  - TOPSIM – Startup! Familie
  - TOPSIM – easyManagement
- Bei Bedarf können alle TOPSIM – Planspiele in Internetumgebungen portiert werden



# Beispiel: TOPSIM-Business Development

- Rein servergestützte Architektur
- Kapazität: > 10.000 Teilnehmer
- Synchroner Spielverlauf innerhalb eines Marktes



Restzeit Periode 5 in Stunden: 236:07:37

mobile award



Initiator

Consulting  
DETECON

Kooperationspartner

Bundministerium  
für Wirtschaft und Arbeit

FINANCIAL TIMES

# Beispiel: Jugend Gründet und Bank Austria



- Rein servergestützte Architektur
- Seminarleitersystem ist de facto ein Administrationswerkzeug
- Kapazität: > 10.000 Teilnehmer
- „Selbstrechnend“: Teilnehmer triggern die Berechnung

HOME IMPRESSUM BA-CA PROFIL LOGOUT

Bank Austria  
Creditanstalt

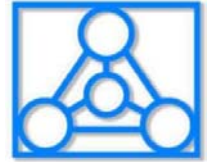
Member of  
UniCredit Group

**Surfland**

Die Berechnung wird in wenigen Augenblicken gestartet...

■ Bitte haben Sie einen Moment Geduld.

# Beispiel: METRO Business Simulation



- Seminarleitersystem lokal
- Datenhaltung über Datenbank
- Teilnehmersystem browsergestützt
- Kapazität: mehrere Parallelsimulationen
- „Klassischer“ Seminarleiter erforderlich

METRO Group Business Simulation (MBS) - Metro's Game for Business - Mozilla Firefox

http://www.metro-business-simulation.de/www/login.php?PHPSESSID=915472538ca5d2f795c048865e5dbfa7

Metro Business Simulation - Login

Metro Business Simulation

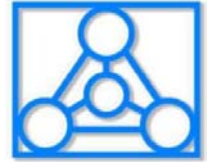
**METRO Group**  
*The Spirit of Commerce*

- Home
- Demo
- Overview
- Registration
- Login**

login  password  go

Fertig

Start METRO Group Busine... Allgemein Microsoft PowerP... Microsoft Photo Edito... DE 13:58



## Aufwand klassischer Internetoptionen

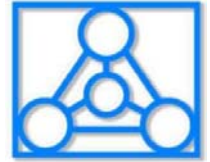
- Entwicklung: Implementierungsaufwand
    - Datenbanken
    - Teilnehmeroberflächen
  - Betrieb
    - Technisch: Serverbetrieb
    - Fachliche Betreuung
    - Ggf. Second-Level-Support
- Fazit: die klassischen Internetplanspiele sind in den meisten Fällen für hohe Teilnehmerzahlen gedacht und in einigen Sonderfällen für spezielle Zielgruppen (z.B. Führungskräfte) welche nur so an einem Planspiel teilnehmen können



## Alternativen

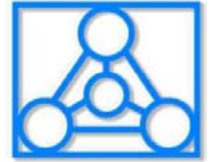
---

- Einige Wege, welcher mehr sind als reine „Bastellösungen“ bieten sich bei den TOPSIM-Planspielen an:
- Pdf-Abwicklung
- E-Mail Versand
- Virtuelle Laufwerke



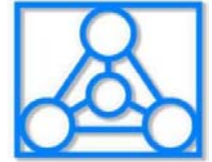
## Pdf-Abwicklung

- Der einfachste Weg
- Internet als Medium
- Dateninput: pdf-formulare, welche heruntergeladen werden und dann ausgefüllt zu versenden sind (Fax oder e-mail).  
Alternativ: MS-Excel-Planungshilfe
- Übertragung der Periodenergebnisse
  - E-mail oder download
  - Druck von pdf-Berichten
  - Verteilung der Szenarien
- Ggf. Präsentation zur Besprechung der Ergebnisse

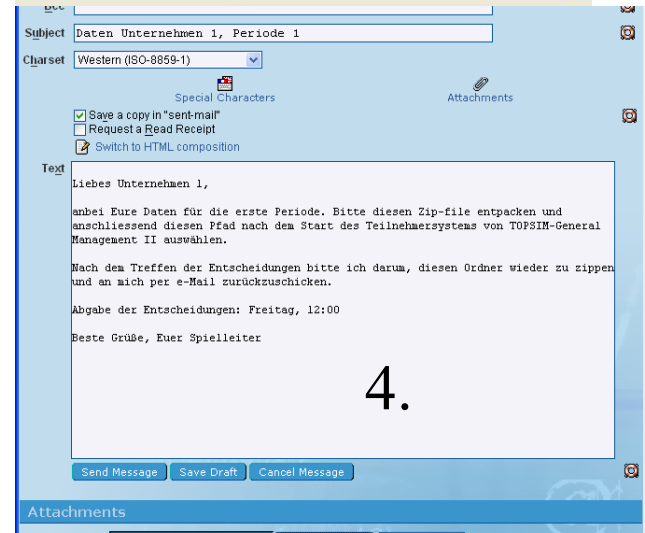
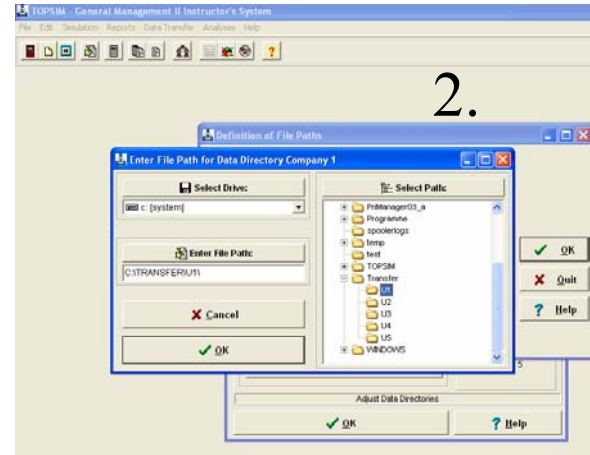
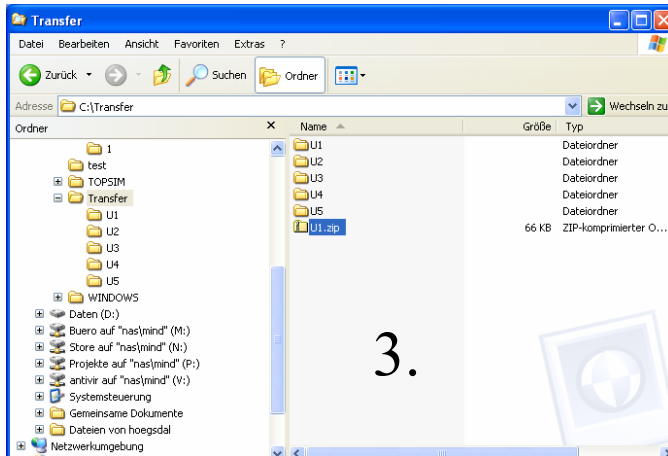
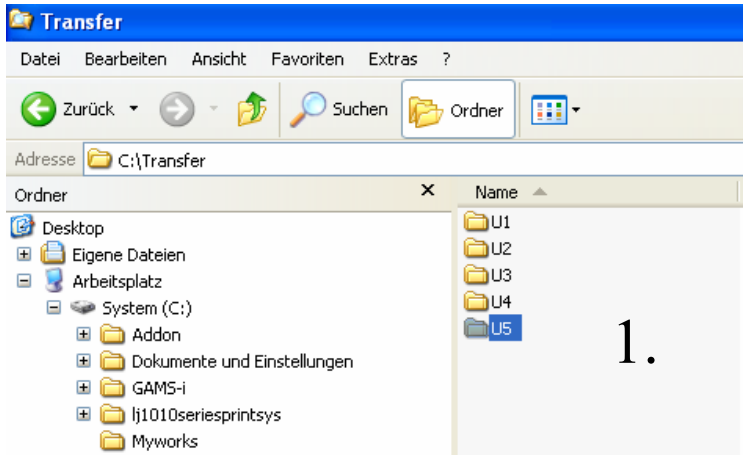


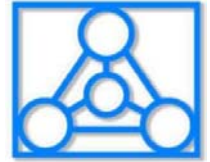
## E-Mail Versand

- Nutzung des flexiblen Datentransfers
- Seminarleiter und Teilnehmer nutzen lokal installierte Systeme
- Vorgehensweise
  - Seminarleiter legt lokales Transferverzeichnis (z.B. C:\TOPSIM\TRANSFER\_SPIEL1\U1) an. Dieses Verzeichnis wird pro Team benötigt
  - Daten werden übertragen, gezippt und als Datei verschickt (oder zum Download bereitgestellt, ggf. auch im LMS)
  - Teilnehmer „entpacken“ Verzeichnis lokal und legen es als Ihren Datentransferpfad fest
  - Die Abgabe der Entscheidungen erfolgt in umgehrter Reihenfolge



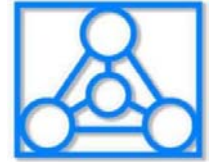
# E-Mail Versand II: Screenshots





## Virtuelle Laufwerke

- Auch hier Nutzung des flexiblen Datentransfers
- Verschiedene Anbieter (z.B. gmx) erlauben virtuelle Laufwerke im Internet (z.B: Z:)
- Diese können Teilnehmer- und Seminarleiterseitig wie ein normales Netzlaufwerk genutzt werden
- Wichtig: Daten immer in lokales Verzeichnis kopieren, ansonsten droht Datenverlust bei fehlender Internetverbindung



# Virtuelle Laufwerke II: Screenshots

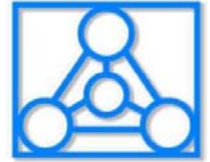
The screenshot displays a Windows XP desktop environment. In the background, a file explorer window shows the 'Meine Bilder' folder containing several image files. Overlaid on this is the 'GMX Upload Manager' window, which features a globe icon and the text 'Willkommen beim GMX Upload-Manager'. In the foreground, the 'TSPSIM - General Management II Instructor's System' application is open. A dialog box titled 'Definition of File Paths' is active, prompting the user to enter file paths for five companies. The dialog includes a warning about character limits and a 'Help' button.

**Definition of File Paths**

Please enter file paths to the participants' data.  
 The number of characters for a file path may not exceed 60.  
 Double-click in the file path field to open the dialog box.

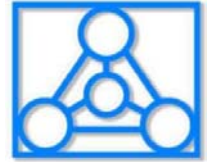
Company 1	Z:\C1\	[OK]
Company 2	Z:\C2\	[OK]
Company 3	Z:\C3\	[OK]
Company 4	Z:\C4\	[OK]
Company 5	Z:\C5\	[OK]

[OK] [Help]



## Lizenzrechtliche Fragestellungen

- Der Einsatz solcher Lösungen innerhalb der eigenen Organisation ist abgedeckt
- Nicht abgedeckt ist die Durchführung „offener Fernplanspiele“, d.h. mit Zielgruppen wie
  - Angehörigen fremder Hochschulen (auch Partnerhochschulen)
  - Angehörigen anderer Unternehmen
  - Zahlenden Dritten (z.B. Teilnehmer an kostenpflichtigen Weiterbildungsangeboten)
- Bildungsträgerlizenzen umfassen keine Fernplanspiele
- Aber: Reden Sie mit uns!



## Fazit

- Neben den auf eher hohe Teilnehmerzahlen ausgelegten Internetplanspielen existieren alternative Einsatzkonzepte, welchen erfahrenen Seminarleitern die Abwicklung von Planspielen über das Internet erlauben
- Verzichtet wird auf eine „reichhaltige“ Lernumgebung, es bleiben aber Vorteile bei der Abwicklung
- Die beschriebene „Lernprobleme“ und „Lernpotentiale“ bestehen auch bei den alternativen Einsatzkonzepten



## Ausblick

- Konzept: TOPSIM – Global Management
- Idee: ein Planspiel „out-of-the-box“, on demand mit dem Ziel, allen Anwendern die Nutzung eines Internetplanspiels zu bieten
- Seminarleitung
  - Technisch: TATA Interactive Systems
  - Fachlich und organisatorisch: Anwender
- Sehr strategisches Planspiel, Zielgruppe (Executive) MBA-Programme bzw. entsprechende Trainings in Unternehmen
- Pricing: pro Durchlauf bzw. pro Team
- Selbstverständlich wird es klassische Lizenzen geben