

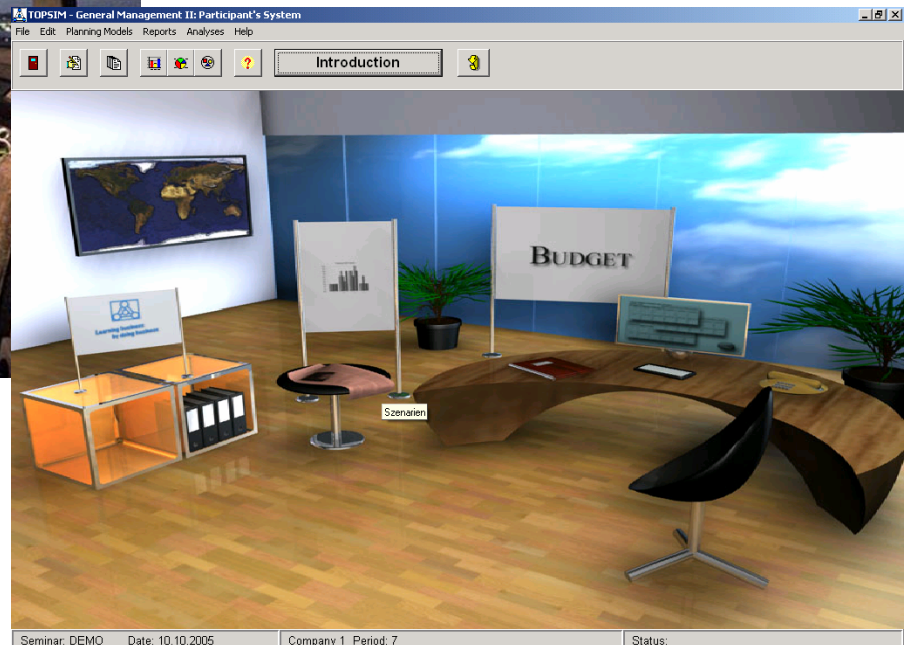


Blended Learning mit Unternehmensplanspielen

13.Sept. 2006
Zukunft Personal 2006

Jörg Glag
TATA Interactive Systems GmbH

Was ist ein Unternehmensplanspiel?



Vergleichen Sie es mit einem Flugsimulator!

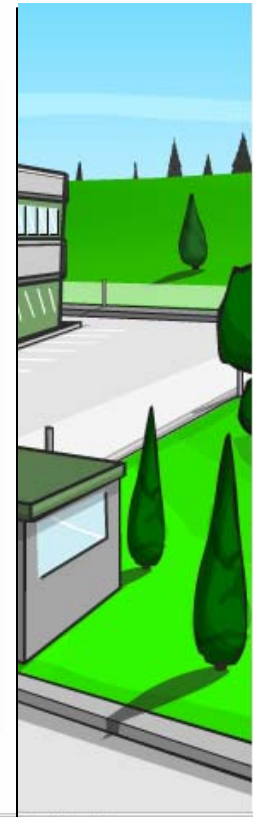
Das “managen” der Komplexität

mobile  award

Restzeit Periode 5 in Stunden: 18:57:23



- >> zum Büro
- Hilfe
- Support
- Handbuch
- Newsletter
- Logout



Initiator

DETECON
Detecon&Diebold

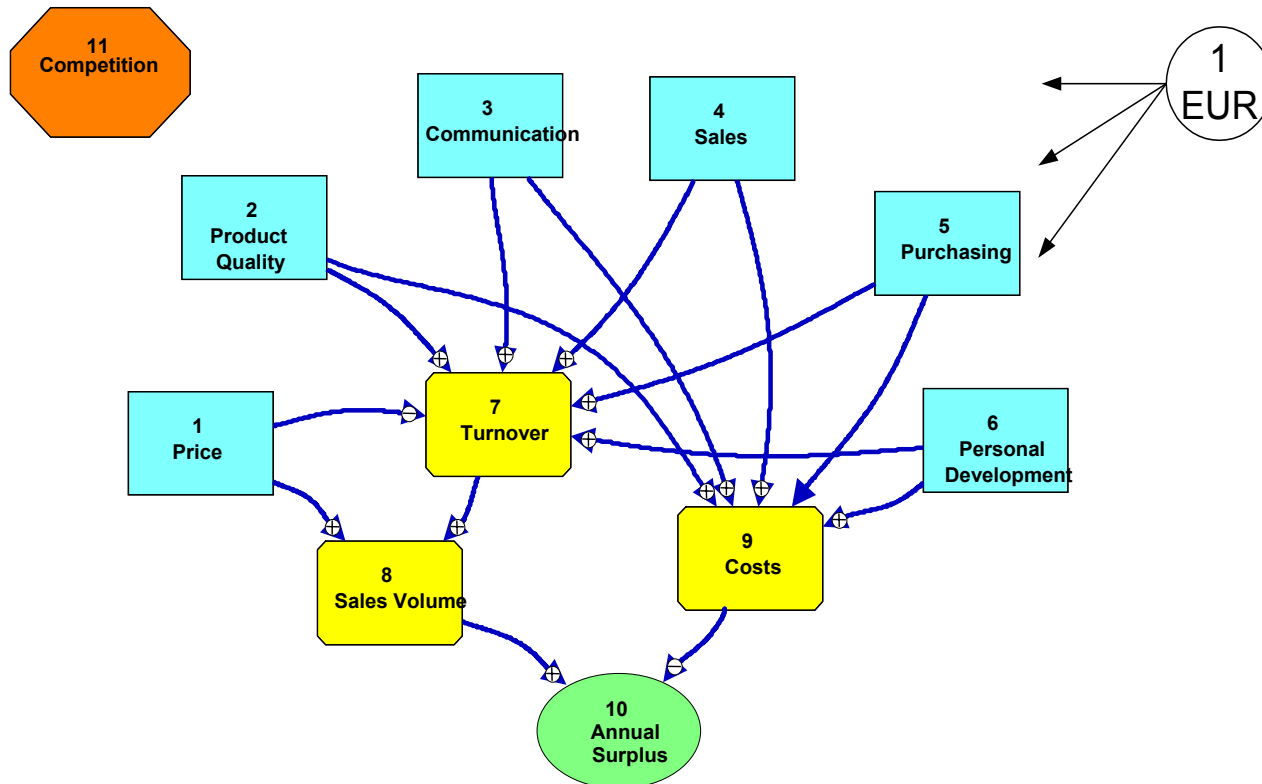
Kooperationspartner

 Bundesministerium
für Wirtschaft und Arbeit

FINANCIAL TIMES

Ausgewogenheit der Entscheidungen

When and how to use?



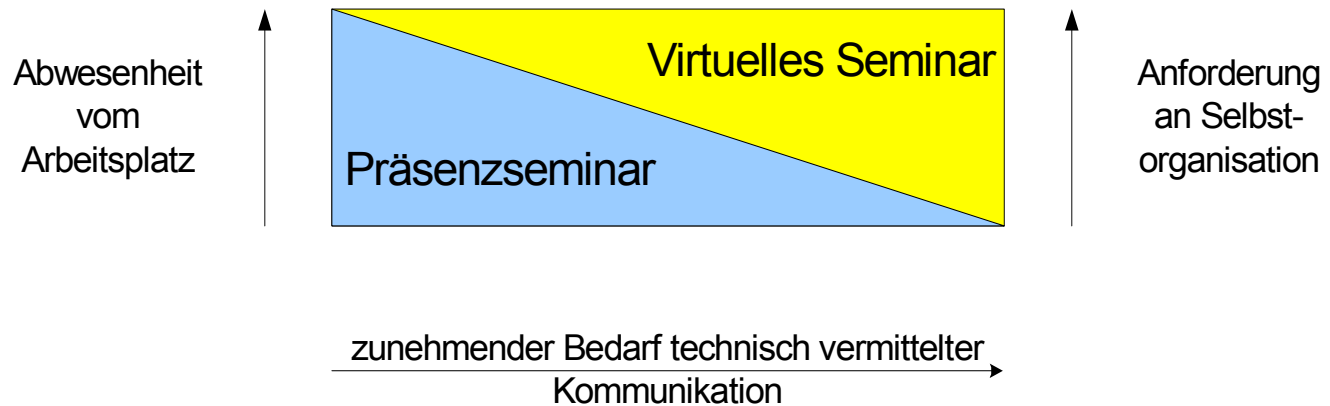
TOPSIM Geschichte

- 1972: The first management simulations were programmed and used in EMBA programmes
- 1982: foundation of UNICON
- 1992: TOPSIM as a brand for simulations was established
- 2001: UNICON became part of TERTIA
- 2006: TERTIA Edusoft became part of TIS
- Meanwhile more than 1.600 TOPSIM – users

Wofür steht TOPSIM?

- Well balanced, decision-making focused, credible, realistic, complex, competitive and multiplayer Management simulations
- TOPSIM – Simulations:
 - cover an important period in a company's life
 - tell a story (briefing and scenario)
 - offer increasing complexity
 - are embedded in a classroom or internet training/ communication/ learning setting
 - are proved by practice
- Today over 20 TOPSIM-Products are "ready to use"
- More than 80 customer-tailored TOPSIMs are in use

Alternative Einsatzmöglichkeiten



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 Onlinephasen
- Planspiele eignen sich prinzipiell für beide Phasen, die Stärken der Planspiele kommen aber besonders in Präsenzphasen zum Tragen
- Bewährt haben sich in der Praxis Formen, bei den Faktenwissen mit Lernmodulen online vermittelt wird und anschließend Planspiele die höheren Lernziele abdecken

Sicht auf e-Learning: Rollen im Blended Learning

- **Lehrvortrag:** Tele-Teaching, Online-Lectures mit Möglichkeit des asynchronen Einsatzes (recorded sessions)
- **Lehrgespräch: ähnlich,** Übergang zum Tele-Tutoring möglich, ein einfacher Rückkanal oder Virtual Classroom-System nötig
- **Workshop/Gruppenarbeit:** Groupware-Werkzeuge können die Ergebnissicherung verbessern
- **Selbststudium:** Verschiedene instruktions- und informationsorientierte Ansätze
- **Planspiel:** Internetgestütztes Planspiel als Sonderfall von Simulationen, Hybridformen verbreitet (d.h. Beginn im Präsenzmodus, Fortsetzung per Internet)
- **Projektarbeit:** Unterstützung der Projektarbeit durch Groupware-Werkzeuge sinnvoll

Planspiele: Rolle und Eignung

- Faktenwissen („Know-What“):
 - Eher zum Auffrischen, andere Behauptungen sind unseriös !
 - Kombination von anderen Methoden mit Planspielen erhöht die Effizienz des Lernens signifikant (Elaboration vs. Rehearsal)
- Zusammenhangs- und Transferwissen („Know-Why“)
 - Sehr gute Eignung von Planspielen
 - Faktenwissen als Grundlage wird benötigt
- Fertigkeiten und soziale Kompetenz („Know-How“ und „Care-Why“)
 - Trainierbar mit klassischen Planspielen
 - Stellt oft impliziertes Ausbildungsziel dar
- Grundsätzliche Fragestellung: Soll BWL-Faktenwissen oder Management-Know-How gelehrt werden

Typische Lernziele

Einige beispielhafte, konkrete Lernziele:

- Verständnis für betriebswirtschaftliche Zusammenhänge
- Fähigkeit zu ziel- und ergebnisorientierter Kommunikation
- Förderung der Entscheidungsfähigkeit in komplexen Situationen
- Formulierung und Durchsetzung von Zielen, Entwicklung und Umsetzung von Strategien
- Sozialkompetenz bei interkultureller Teamarbeit
- Entwickeln und Erproben problemadäquater Organisations- und Arbeitsformen
- Vernetztes Denken

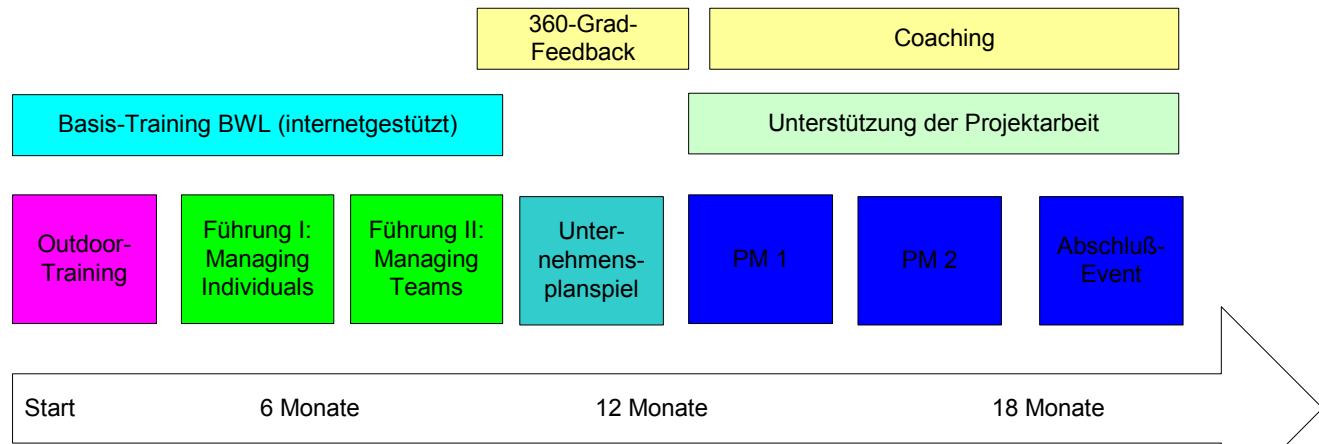
Lernen im Internetplanspiel

- „Lern-Probleme“
 - Geringere Unterstützungsmöglichkeiten durch die Spielleitung (spontanes Debriefing, Anpassung der Komplexität)
 - Kommunikation und damit auch Kooperation ist erschwert
- „Lern-Potenziale“
 - Realistische Kooperationssituation
 - Erreichen spezifischer Lernziele (Medienkompetenz!)
 - Interkulturelle Lernziele

Planspiele in Blended Learning Konzeptionen

- Planspiele als EIN Baustein einer Blended Learning-Konzeption
- Häufig bei vielschichtigen Lern-, Kompetenz- und weiteren Zielen
- Vor allem Methodenmix
- Planspiele verfolgen typischerweise folgende Ziele:
 - Mittlere und höhere kognitive Lernziele
 - Affektive und soziale Lernziele
- Einsatz meist im Präsenzmodus, alternativ auch als “Community Wrapper“, um die Teilnehmer zwischen den Modulen zusammenzuhalten

Planspiele in Blended Learning- Konzeptionen: Management-Förderkreis



Planspiele als Blended Learning Konzeptionen

- Planspiel selbst ist eine Blended Learning-Konzeption
- Häufig bei planspieltypischen Lern-, Kompetenz- und weiteren Zielen
- Hier vor allem Medienmix, zusätzlich Nutzung der Möglichkeiten als „Enrichment“ und „Community Wrapper“
- Start meist im Präsenzmodus, Übergang zum Internetmodus, ggf. Abschluss im Präsenzmodus

Planspiele als Blended Learning Konzeptionen. Beispiel: Metro Group

- Ziele
 - Förderung der METRO Konzernidentität und Schaffung eines Verständnisses der unterschiedlichen Divisions
 - Nutzung moderner Kommunikationsmittel in verteilten internationalen Teams
- Vorgehensweise
 - Kickoff in Düsseldorf mit Teambuilding-Prozess und Proberunde
 - Betreute Planspielphase über das Internet
 - Vielfältige Aktivitäten und Unterstützung durch Spielleiter und System



The five main rooms of your company in the MBS



Coach
(Experts)



Teamroom



Cockpit
(Office)



Café



History
(Archive)

TOPSIM Telekom: Hintergrund

- Deutsche Telekom AG (T-Com) führt u.a. zwei Förderkreise durch:
- Die Teilnehmer sollen speziell für die zukünftigen Aufgaben der T-Com-Festnetzsparte vorbereitet werden
- Alle Teilnehmer sind für Führungsaufgaben vorgesehen. Das sind in der Regel Positionen mit eigener Kostenstellenverantwortung und Teamleiterfunktion
- Insgesamt besteht das Modul JMP/MMP aus 6 Modulen
- Davon ist ein Modul das Telekom-Planspiel
- Lernziele: Teilnehmer sollen
 - Die Kapitalmarktseite der Telekom verstehen (EVA)
 - Wissen welche Werttreiber den EVA beeinflussen und wie sie diese bei ihrer Arbeit verbessern können
 - Verstehen WARUM bestimmte Entscheidungen der T-Com getroffen werden müssen
 - Müssen in der Lage sein diese Entscheidungen auch gegenüber ihren Kollegen verständlich zu kommunizieren
 - Müssen die wesentlichen betriebswirtschaftlichen Kennzahlen verstehen und diese interpretieren können (Kosten, Gewinn, Liquidität, Deckungsbeiträge etc.)
 - Planungsprozess hinsichtlich einer besseren Verlässlichkeit
 - Effektiv kommunizieren auch über das Web
 - Netzwerke bilden

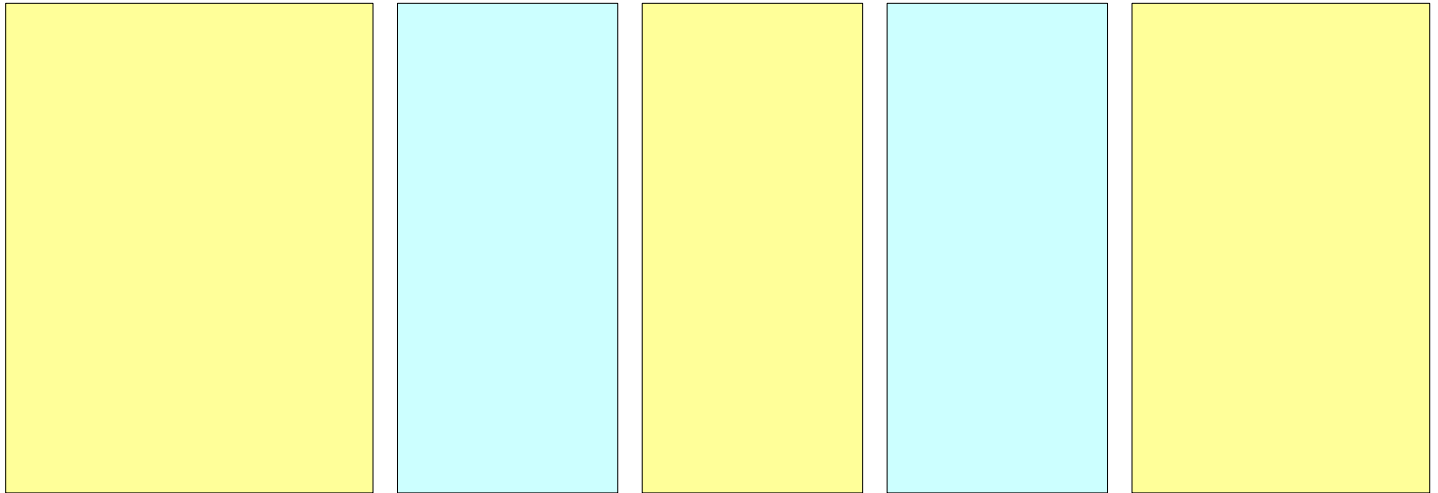
Hintergrund / 2

- Wir sollten die wichtigsten Herausforderungen der T-Com-Sparte in einem Unternehmensplanspiel abbilden
 - Das Kerngeschäft wird dereguliert und verfällt
 - Aggressive Netzbetreiber gewinnen große Marktanteile
 - X-over-IP Produkte überflügeln das normale Netzgeschäft
 - Die Durchleitung selbst wird nebensächlich
- Kundengruppen: Privat- und Geschäftskunden
- Art des Unternehmens: “City Netz Betreiber” (z.B. Hansenet)

Anforderungen an die Telekom-Simulation

- Simulation deckt die wesentlichen Aspekte und Probleme des Telekommunikationsmarktes ab, insbes. Wettbewerb
- Die Teilnehmer sollen eine virtuelle T-Com führen inkl. aller Entscheidungen wie Investition, Produktentwicklung, Servicegrad etc.
- ... and add an „economic shell“ to the processes (costs, assets, revenue, financials, sales, market shares, share price)
- Which would enable the participants not only to manage the business from an technical point of view but also from the capital markets requirements
- Question of profitable growth
- Customer satisfaction and SLAs should be part of the Simulation

Blended Learning: Deutsche Telekom AG



- Zielgruppe: High potentials, Teamleiter
- Ziel:
 - dramatische Änderungen im Telekommunikationsmarkt aufzuzeigen um für Änderungsbereitschaft zu werben
 - Auswirkungen eigener Entscheidungen zu erleben und diese in einen ganzen Unternehmenskontext einzuordnen

2-3 days
KICKOFF
BASIC CONCEPTS OF
BUSINESS
3 periods
INTERM

TOPSIM Anwender

Deutsche Bank 

■ ■ ■  Deutsche Telekom

 **Lufthansa**

 Bayer

 Dresdner Bank

BOSCH


Audi

BASF

 **Clariant**


Infineon


PORSCHE

e-on

 GERLING

SIEMENS

 **JUNGHEINRICH**

METRO Group

ORACLE®

Merloni Elettrodomestici

DETECON
Detecon&Diebold
Consultants

Danke für Ihre Aufmerksamkeit

KONTAKT:

Joerg Glag

Productmanager – TOPSIM

TATA Interactive Systems GmbH

A Division of **Tata Industries Limited**

Neckarhalde 55 D 72070 Tuebingen Germany

Tel +49 (0) 07071 7942 0 Fax +49 (0) 7071 7942 29

info@topsim.com

www.topsim.com