

**Learning business
by doing business**



Learning for the New Economy

UNICON Management Development GmbH

Referent: Nils Högsdal

New Economy ? True Economy ?



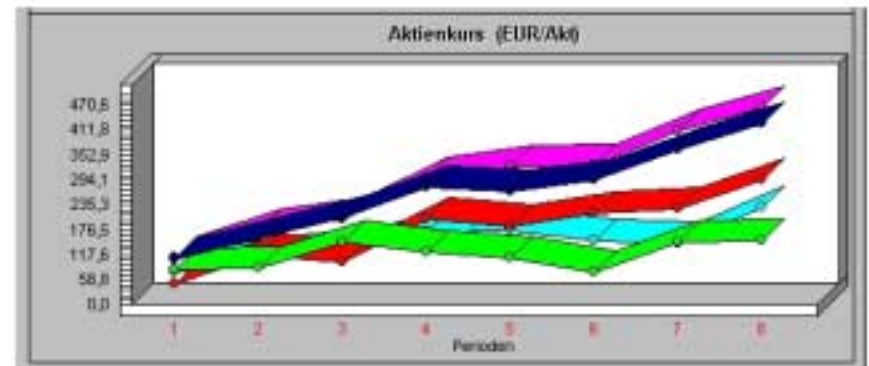
- Entwicklungen in Wirtschaft und Gesellschaft
 - „New Economy“
 - „Wissengesellschaft“
 - „Dritte Welle“
 - „Dienstleistungsgesellschaft“
 - ...
- Erweiterte Anforderungen an Menschen innerhalb von Organisationen
- Herausforderungen an Weiterbildungsabteilungen
 - Inhalte (was muß jemand z.B. über e-Commerce wissen),
 - Technologien und Methoden (wie vermitteln wir diese Inhalte),
 - Rahmenbedingungen (wann und wo vermitteln wir diese Inhalte)
 - Kosten-Nutzen-Aspekte (wie sehen die Total Cost of Training bzw. der Return on Training aus)
- Potentiale von und Anforderungen an Planspiele dabei





Inhalte des Vortrags

- Inhalte
- Technologie & Methoden
- Rahmenbedingungen
- Kosten-Nutzen-Erwägungen
- Zusammenfassung



Warum Simulationen: Wissen im Unternehmen



Beschreibung	Synonyme	Beschreibung	Beispiel für die Bedeutung in der BWL
Faktenwissen	Know-What, Theoretisches Wissen Kennen Sachwissen		Definition der Kennzahl EVA (Economic Value Added)
Anwendungswissen	Know-How, Können Fähigkeiten		Errechnung der Kennzahl EVA
Zusammenhangswissen	Know-Why, Verstehen, Systems Thinking		Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Investitionen und der Entwicklung des EVA
Problemlösungswissen	Anwenden	Schnittmenge von Zusammenhangs- und Anwendungswissen	Erhöhung des Economic Value Added durch ein Bündel von Maßnahmen
Normen und Werte	Care-Why, Orientierungswissen		Entscheidung, ob zur Erhöhung des EVA dem Kunden ein minderwertiges Produkt ausgeliefert werden darf

→ Mehr als Faktenwissen kann nur durch „learning-by-doing“ vermittelt werden



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 ?**



Inhalte

- e-Commerce/e-Business
- Value Chain/Deconstruction
- Neue Organisationsformen
- Projektstrukturen
- Entre-/Intrapreneurship
- Soft-Skills
- Service-Orientierung
- Globalisierung/Internationalisierung
- Segmentierung
- Kürzere Innovationszyklen
- ...





Inhalte: Anforderungen

- e-Commerce/e-Business
- Supply-Chain-Management
- Projektmanagement
- Simulation von Unternehmensgründungen
- Unterstützung beim Trainieren von Soft-Skills
- Dienstleistung
- Einbeziehung weicher Kennzahlen (Kundenzufriedenheit etc.)
- Differenziertere Marktmodelle
- Internationale Inhalte
 - Sprachen,
 - Rechnungslegung, ...

→ Das klassische Produktionsplanspiel verliert an Bedeutung
→ Die „eierlegende Wollmilchsau“ hat ausgedient !



Technologien und Methoden

- E-Learning/Web-based-training
- Verhaltensorientierung
- „selbstgesteuertes Lernen“
- „Technologie kann den Seminarleiter ersetzen“
- Multimediale Lehr- und Lernmodule ?
- Konstruktivismus ...

- Was ist „E-Learning“ ?
- Kann ein Computer Soft-Skills vermitteln ?
- Neue Medien \neq neue Methoden !
- Lernen ist ein sozialer Prozeß !
- Multimedia ist kein Selbstzweck !
- Instruktionsdesign !

Technologien und Methoden: Anforderungen



- Planspiele müssen über das Internet durchführbar sein
- Die Integration mit CBT/WBT-Modulen muß möglich sein
 - Simulationen können den wahren Mehrwert darstellen
 - Selbstbeschreibungsfähigkeiten machen Simulationen im Internet überhaupt erst produktiv
- Unterstützung des Lernens in der Gruppe
 - Präsenzphasen können sinnvoll sein (Hybride Veranstaltungsformen)
 - Learning Communities sind eine Voraussetzung
 - Sinnvolle Kommunikationswerkzeuge
- Extrem skalierbare Komplexität
- Single-Player-Modi
- Integration sinnvoller multimedialer Inhalte möglich
- Optisch ansprechende Gestaltung
- Planspiel muß eine Coverstory haben



Rahmenbedingungen

- Training on Demand
 - Maßnahmen müssen zeitnah stattfinden
 - Maßnahmen sollen auf die Zielgruppe angepaßt sein
- Abwesenheiten vom Arbeitsplatz sind zu minimieren
 - Lernen am Arbeitsplatz
 - Lernzentren
 - Lernen daheim (in der Freizeit)
 - Mobile learning
- Wissen hat immer kürzere Halbwertzeiten
 - Trifft auf Faktenwissen zu
 - Stimmt bei Kompetenzen bedingt
 - Qualifizierung oder Kompetenzerwerb ?
 - Erwerb von Faktenwissen und Vermittlung weitergehender Kompetenzen sind zu trennen. Planspiele eignen sich hervorragend für diese weitergehenden Kompetenzen.

Rahmenbedingungen: Anforderungen



- Kürzere Intervalle zwischen Veranstaltungen
- Planspielteilnahme muß ortsungebunden möglich werden
 - Inter-/Intranettauglichkeit
 - Plattformunabhängigkeit
 - Keine Einschränkungen durch Firewalls etc.
 - Unterstützung verteilter, internationaler Teams
 - „mobile“ Planspiele
- Planspielanbieter dürfen sich nicht länger als Hersteller von Produkten sehen, sondern als „Learning solution provider“
 - Integration mit anderen Methoden
 - Einsatz des für die Zielgruppe optimalen Planspiels
 - „Planspielbroker“ und Application Service Provider
 - Einbindung in Corporate University-Strukturen



Kosten-/Nutzen-Erwägungen

- Weiterbildung als Werttreiber statt Kostenfaktor
- Märkte für Aus- und Weiterbildungsdienstleistungen entstehen
- Erfolg muß quantifizierbar sein
 - Weiterbildungsrendite
 - Pay-back-Zeitraum
- Planspiele scheinen nicht in das Schema zu passen: Mythen
 - „Planspiele sind teuer“
 - „Planspiele sind aufwendig in der Betreuung“
 - „Der Nutzen von Planspielen ist empirisch nicht bewiesen“
 - „Bei uns wird nicht gespielt“
 - „Web-based-Training ist günstiger (effizienter)“
 - „... ist effektiver“

Exkurs: Total Costs of Training



- Endgültiger Kauf- bzw. Mietpreis oder des Gesamtpakets
- Welche Kosten fallen für Updates, Hotlinesupport etc. an ?
Zukunftssicherheit ? Hardware ?
- Kosten für Trainer, Seminarräume, Lizenzgebühren pro Einsatz ?
Kosten für Lehrmaterialien ?
- Fehlzeiten der Mitarbeiter, entgangene Produktivität
- Können nach dem Training die Aufgaben gelöst werden ? Relevanz ?
Ist das Gelernte anwendbar ?
Motivationsschub ?

Kosten-/Nutzen-Erwägungen: Antworten und Anforderungen



- Planspiele vermitteln kein Faktenwissen, sondern Zusammenhangs- und Anwendungswissen sowie soziale Kompetenzen etc. Keine Methode allein kann die geforderten komplexen Wissensstrukturen für die New Economy vermitteln
- Planspiele müssen Lernerfolgskontrollen unterstützen
- Planspiele lassen sich gut verkaufen, werden oft aber falsch verkauft (Wortwahl: Simulation)
- Antworten auf die Mythen
 - Kosten eines Planspiels pro Trainingstag und Teilnehmer: €20-€100
 - Erfahrene Trainer können bis zu 25 Teilnehmer intensiv betreuen
 - Simulationen sind eine effiziente und effektive Lernmethode. Dieser Nutzen ist empirisch und theoretisch belegt.
 - Erfolgreiches Lernen kann nicht nur, sondern muß Spaß machen
 - Web-based-Training hat extrem hohe Einmalkosten und ist inflexibel, gute Planspiele lassen sich mit wenig Aufwand an neue Situationen anpassen.



Zusammenfassung

- Die Lernmethode Simulation eignet sich hervorragend für die Vermittlung großer Bereiche der für die „New Economy“ notwendigen Wissens- und Kompetenzstrukturen
- Wichtig ist es, nicht blind auf "neue" Methoden zu setzen, sondern einen in Abhängigkeit vom Lernziel aus Effizienz- und Effektivitätssicht optimalen Methodenmix anzustreben.
- Nur ein Teil der derzeit am Markt befindlichen Planspiele erfüllt die aktuellen Anforderungen in fachlicher, didaktischer, organisatorischer und technischer Hinsicht. Kein Planspiel kann dabei alle Anforderungen erfüllen.



Abschluß

**Ein Planspiel ist nicht die „one size fits all-
solution“ für jeden möglichen
Weiterbildungsbedarf, aber es hat enorme
Potentiale, wenn es sinnvoll im Rahmen eines
ganzheitlichen Ausbildungskonzeptes eingesetzt
wird.**

Danke für Ihre Aufmerksamkeit !

**Folien im Internet unter:
<http://www.unicon.de>**