

*Learning business
by doing business*

Erfolgsfaktoren für den Planspieleinsatz im Internet

**TERTIA Edusoft GmbH, Tübingen
Dipl.-Kfm. Martin Kern
Dipl.-Kfm. Nils Högsdal**

Kurzportrait TERTIA Edusoft

The logo for TERTIA Edusoft features the word "TERTIA" in a small, blue, sans-serif font, positioned vertically to the left of the word "Edusoft". "Edusoft" is written in a larger, bold, blue, sans-serif font. A thin blue horizontal line is located below the main title.

- UNICON wurde 1982 gegründet und hat sich seitdem zum Marktführer für PC- und internetgestützte betriebswirtschaftliche Planspiele im deutschsprachigen Raum entwickelt
- Geschäftsfelder:
 - Entwicklung und Vertrieb von Standard-Planspielen (Planspiele der TOPSIM-Reihe)
 - Entwicklung und Betreuung kundenspezifischer Planspiele
 - Konzeption und Durchführung von Weiterbildungsmaßnahmen, sowie die dazugehörige Bildungsberatung
 - Zusätzlich bietet UNICON Gamma, das PC-Werkzeug für vernetztes Denken und einen interaktiven CBT-Selbstlernkurs für Betriebswirtschaftlehre an
- Seit Herbst 2001 ist UNICON ein Unternehmen der TERTIA-Gruppe. Damit erweitert sich das Angebotsspektrum auch um Lernplattformen und unterschiedlichste Formen von Fernlehrgängen.

Gliederung des Vortrags

- Aktuelle Situation
- Einsatzerfahrungen
- Ziele
 - Effizienzziele
 - Lernziele
- Anforderungen
- Gestaltungsalternativen
- Praxisbeispiele

Aktuelle Situation

- Planspiele als fester Bestandteil der Aus- und Weiterbildung
 - Weiterentwicklung des Internet (technologisch und ergonomisch)
- Einsatz von WBT wird praktikabel
- Die Lehrmethode Planspiel muss sich neuen Anforderungen stellen!

Einsatzenerfahrungen

- teilweise euphorisch
- GRIPS Zitat: „Wir wollten eine große Teilnehmerzahl erreichen, die weltweit verstreut im BASF Konzern ist; hier ist die **Methode Fernplanspiel sehr gut geeignet** - und auf Internet basiert noch besser, da Zeitverschiebungen nicht problematisch sind. In den Gruppengesellschaften wird sonst kein betriebswirtschaftliches Training angeboten und GRIPS ist **die einzige Chance, die Teilnehmer in vertretbarem Aufwand zu trainieren.**“
- teilweise „gescheitert“
 - Hohe Drop-out-Quoten
 - Probleme mit der Technik
 - Schlechte Kommunikation in den Teams, „free rider“-Syndrom

Ziele

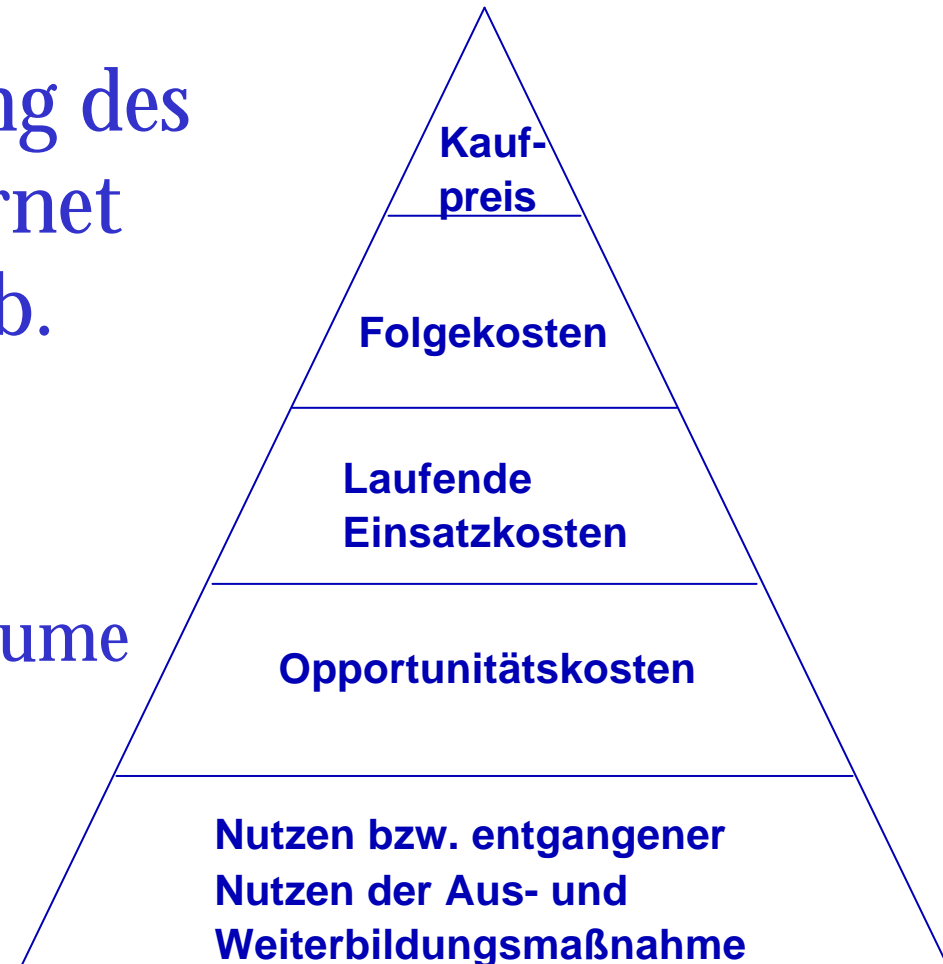
Der Einsatz von internetbasierten Planspielen zum Zweck der Aus- und Weiterbildung verfolgt zwei Arten von Zielen:

- Effizienzziele
- spezifische Lernziele

Effizienzziele

These: die Verlagerung des Lernortes in das Internet spart Ressourcen, insb.

- Reisekosten
- Trainerhonorare
- Kosten für Tagungsräume
- Arbeitszeiten
- ...



Fazit: Effizienzziele

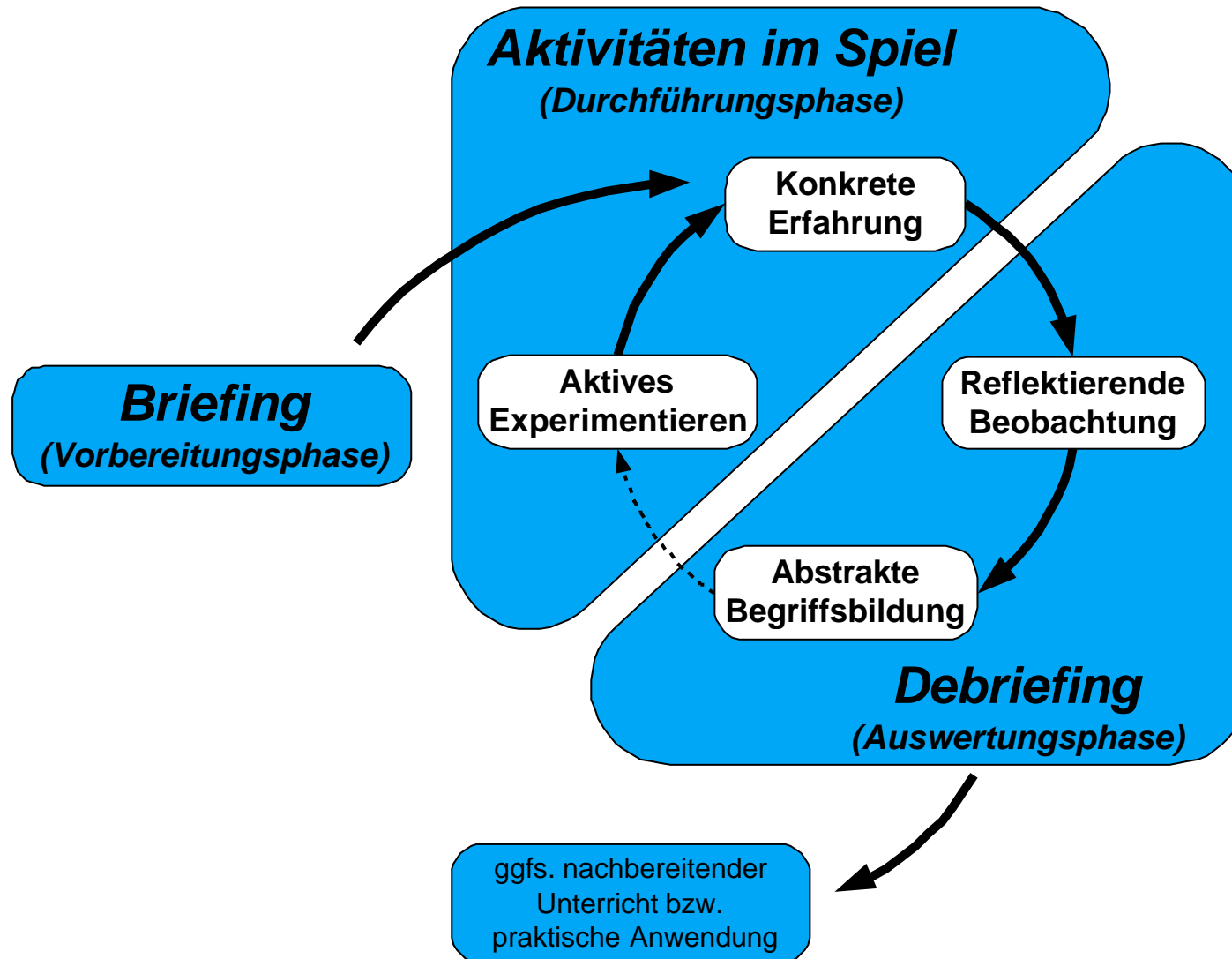
- Kaufpreis: (fast) immer höher, Ausnahme ASP-Lösungen
 - Folgekosten: immer höher, da spezielle Soft- und Hardware nötig und u.U. spezielle Lehrmodule
 - Einsatzkosten: tendenziell geringer, aber: Trainer fällt nicht weg und Server gibt es nicht zum Nulltarif
 - Opportunitätskosten: Abwesenheiten vom Arbeitsplatz fallen nahezu komplett weg, die Mitarbeiter sind verfügbar, Lernen kann um den regulären Arbeitsanfall herum geplant werden. → Disziplin vom Lernenden erforderlich
- Internetplanspiele zeichnen sich prinzipiell durch höhere Fixkosten und geringere laufende Kosten aus.
- Die Erfüllung der Effizienzziele hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab.

Lernziele I: Klassische Lernziele

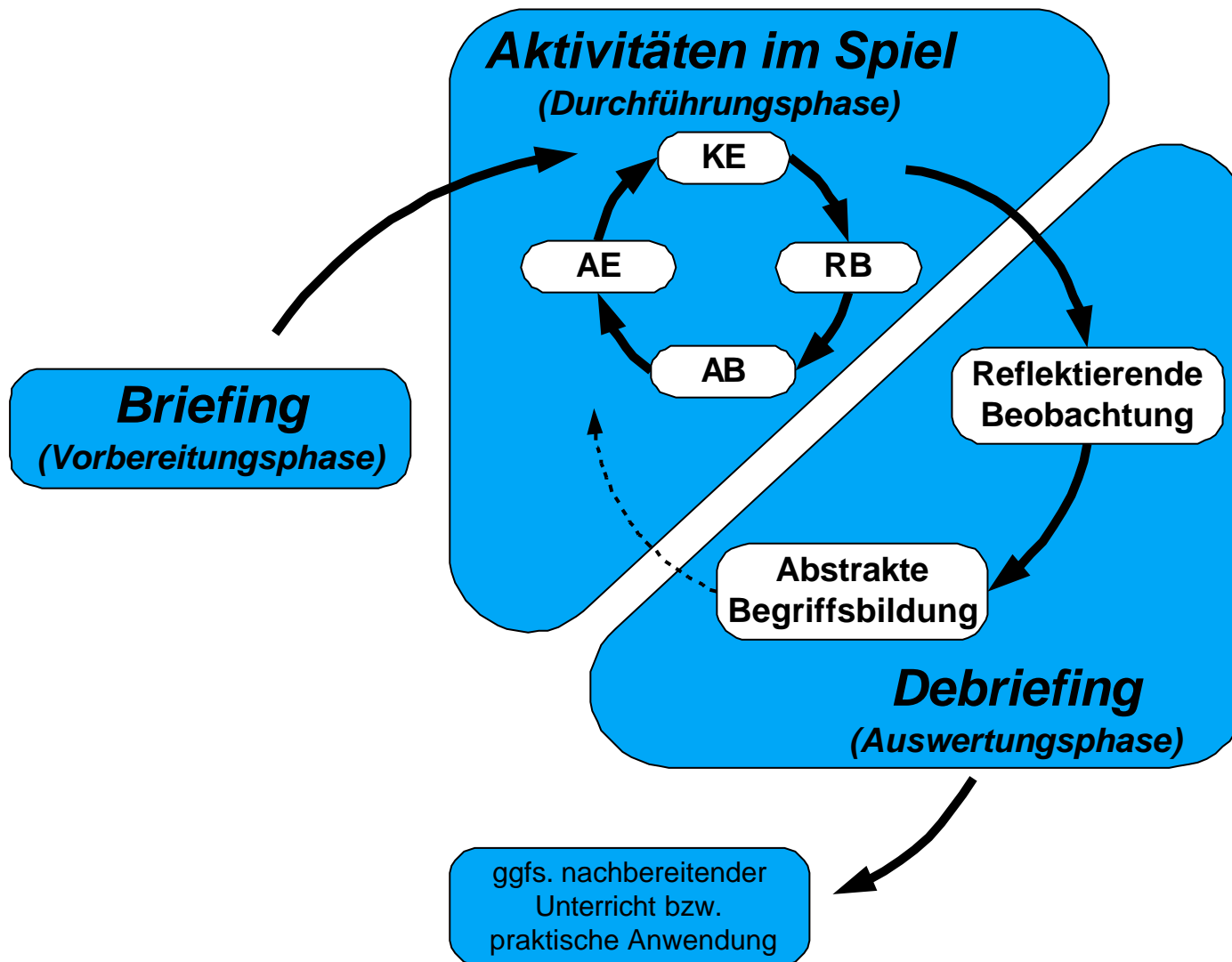
Einige beispielhafte, konkrete Lernziele:

- 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
- Erweiterung des betriebswirtschaftlichen Handlungswissens
- Erhöhung der Leistungsmotivation

Lernziele II: Lernprozess im Makrozyklus



Lernziele III: Lernprozess im Mikrozyklus



Lernen im Internetplanspiel

- „Lern-Probleme“
 - reflektierende Beobachtung und abstrakte Begriffsbildung werden eher vernachlässigt
 - geringere Unterstützungsmöglichkeiten durch die Spielleitung (spontanes Debriefing, Anpassung der Komplexität)
 - Kommunikation und damit auch Kooperation ist erschwert
- „Lern-Potentiale“
 - realistische Kooperationsituation
 - Erreichen spezifischer Lernziele (Medienkompetenz!)
 - interkulturelle Lernziele

Zwischenfazit

- Planspiele können im Internet durchaus erfolgreich eingesetzt werden!
- Ein internetbasiertes Planspiel bietet gegenüber einem klassischen Präsenzseminar jedoch nur dann Vorteile, wenn:
 - Effizienzziele verfolgt werden (können)
 - internet-/technikspezifische oder interkulturelle Lernziele verfolgt werden
 - Planspiele durch das Internet überhaupt erst möglich werden

Anforderungen I

- **Fachlich**
 - realistische und betriebswirtschaftlich aktuelle Modellierung
 - Problem: geringe Flexibilität durch Seminarleiter
- **Didaktisch**
 - Modularisierbarkeit und Skalierbarkeit
 - Selbsterklärungsfähigkeit, Hilfesysteme, Teletutor
 - Unterstützung der Kommunikation
 - Mehrsprachfähigkeit

Anforderungen II

- Technologisch
 - Plattformunabhängigkeit
 - geringe Anforderungen an den Client
 - Dual Mode Fähigkeit
- Organisatorisch
 - Integration in bestehende Weiterbildungsprogramme möglich
 - curriculare Flexibilität
 - Lernerfolgskontrollen

Gestaltungsalternativen

Klassifikationsmerkmal

Merkmalsausprägungen

Abstraktionsgrad

Unspezifisches Modell

Branchenspezifisches Modell

Unternehmensspezifisches Modell

Umfang der Modellierung

Gesamtunternehmensmodell

Gesamtunternehmensmodell mit funktionalen Schwerpunkten

Funktionales Modell

Komplexitätsgrad

Gering

Mittel

Hoch

Grad der Verteilung der Gruppen

Alle an einem Ort

Geschlossene Gruppen an unterschiedlichen Orten

Teilnehmer der einzelnen Gruppen an unterschiedl. Orten

Grad der kommunikationstechnischen Unterstützung

Keine

Gering

Hoch

Grad der Entscheidungsunterstützung

Keine

Gering


Hoch

Beispiele I

Planzpiel - Microsoft Internet Explorer von Lycos Bertelsmann

[Datei](#) [Bearbeiten](#) [Ansicht](#) [Favoriten](#) [Extras](#) 2

[Zurück](#) [Vorwärts](#) [Abbrechen](#) [Aktualisieren](#) [Startseite](#) [Suchen](#) [Favoriten](#) [Verlauf](#) [E-Mail](#) [Drucken](#) [Bearbeiten](#) [Diskussion](#)


managementcup 2002

managementcup nutzen
 zielgruppe
 fahrplan
 anmeldung

management-arena
 sponoren und partner
 veranstalter
 preize
 kontakt

MCTest - Unternehmen D - IT/Leistungserstellung

[Startseite](#) [Berichte](#) [Einstellungen](#) [Hilfe](#) [Abmelden](#)

[Vertrieb/Einkauf](#) [IT/Leistungserstellung](#) [Finanzen/Planung](#)

Spielperiode: 3 (Start: 28.01.2002 15:00:00 Ende: 29.01.2002 17:30:00)
 aktuelle Serverzeit: 28.01.2002 16:52:22
 letzte Änderung von:

	Typ A	Typ B	Typ C	Desinvestition von Servern
Kauf von Servern	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="1"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Server 1
Anzahl Mitarbeiter Server (Endbestand)	<input type="text" value="2"/>			<input type="checkbox"/> Server 2
Anzahl Mitarbeiter Webdesign (Endbestand)	<input type="text" value="2"/>			<input type="checkbox"/> Server 3
Aufwendung Sicherheit (EURO)	<input type="text" value="3000.0"/>			
Anmietung (zusätzlich)	<input type="text" value="Mietobjekt 1"/>			

	Einstellung (MA)	Entlassung (MA)	Training (EURO)
Versand	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="5000.0"/>
Kundencenter	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="5000.0"/>

Internet

Beispiele II

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window displaying a web application. The browser's address bar shows the URL: `METRO AG Business Simulation | Teamroom . Shared Files - Microsoft Internet Explorer von Lycos Bestelmann`. The browser's menu bar includes 'Datei', 'Bearbeiten', 'Ansicht', 'Favoriten', and 'Extras'. The toolbar contains buttons for 'Zurück', 'Vorwärts', 'Abbrechen', 'Aktualisieren', 'Startseite', 'Suchen', 'Favoriten', 'Verlauf', 'E-Mail', and 'Drucken'. The main content area features a red header with the text 'METRO AG Business Simulation' and navigation links for 'logout', 'help', and 'glossar'. Below the header is a navigation bar with 'ONLINESTATUS' and 'MBS' (with a globe icon), and sub-links for 'Cockpit', 'History', 'Teamroom', 'Coach', and 'Café'. The central part of the page is titled 'Teamroom . Chat' and includes a 'DYNAMISCH' section with mood and color selection icons, a text input field, and 'submit' and 'refresh' buttons. A sidebar on the left lists navigation options: 'Content', 'Newsgroup', 'Chat' (highlighted in red), 'Blackboard', and 'Shared Files'. The chat area displays a conversation: 'Joe: Anybody out there???' (with a smiley), 'John: Yes, it's me! What's goin' on?' (with a smiley), and 'Joe: I'm comfortable ...' (with a smiley). A 'Members' list on the right shows 'Joe', 'John', and 'Ronald', each with a small profile picture and a checkbox. At the bottom right of the chat area are 'select all' and 'deselect all' buttons. The browser's status bar at the bottom indicates 'Lokales Intranet'.

Beispiele III

METRO AG Business Simulation | Cockpit . Results - Microsoft Internet Explorer von Lycos Bertelsmann

File Edit View Favorites Extras ?

Zurück VORHIN Abbrechen Aktualisieren Startseite Suchen Favoriten Verlauf E-Mail Drucken Bearbeiten Diskussion

METRO AG Business Simulation [logout](#) [help](#) [glossar](#) 725750725753

ONLINESTATUS [Cockpit](#) [History](#) [Teamroom](#) [Coach](#) [Café](#)

Cockpit . Results

Print
Team 0

Total Turnover Europe All Divisions All Categories submit

Select Regions Divisions Categories

- Content
- Results**
- Decisions
- News+Scenario
- Reports

Dynamische Überschrift
Dynamischer Text

Dynamische Diagrammüberschrift

Category	Food	Non Food	Non Food Technique
C & C	18	12	22
Hyperm.	17	24	5
Non Food S	25	55	5
Department	22	8	10

Financial Report Total Market Report

Beispiele IV

The screenshot shows a web application interface with a navigation bar at the top containing icons and labels: mydesk, teamroom (highlighted), archive, boardroom, datahub, coach, and logout. The main content area has a large, faint circular graphic. On the right, a sidebar titled 'teamarchive' lists items: 'Topic' with 'Finanzül' dated 8.12.200, 'Ranking' dated 8.12.200, and 'SOTA Pr' dated 20.11.20. Below this, a chat window shows a message '13:39:58 Guten Tag !' from a user named 'Högsdal' with a profile picture. At the bottom right, a dark bar shows 'meetings' with a speech bubble icon and '9 protocols'.

Beispiele V

The screenshot displays a web application interface. At the top, there is a navigation bar with icons and labels: 'archive', 'boardroom', 'datahub', 'coach', and 'logout'. To the right of the navigation bar are four small portrait photos of users. Below the navigation bar, a 'market' dropdown menu is open, showing a list of items. A 'finance' label is visible on the left side of the list. The list items include:

- Finanzübersicht P8** (8.12.2000) - checked
- Finanzübersicht P7** (1.12.2000)
- Marktinfos Finanzen P 7** (1.12.2000) - Erste Anzeichen für Konjunkturaufschwung. EZB mahnt zur Vorsicht
- Finanzübersicht P6** (24.11.2000)
- Marktinfos Finanzen P 6**