

Planspiellabor 4.0 – Thesen zu neuen Lernwelten in Zeiten von MooCs und Clouds

TOPSIM - Anwendertreffen

Prof. Dr. Nils Högsdal,
Hochschule der Medien, Stuttgart, 22.09.2016

Abstract

Was bedeutet Hochschulbau im Zeitalter von Virtualisierung und Digitalisierung? Ortsungebundenes Lernen, virtuelle Arbeitsgruppen und ortsungebundener Zugriff auf Information sind Standard in heutigen Hochschulumgebungen. Selbstgesteuertes, orts- und zeitungebundenes Lernen mit Unterstützung digitaler Hilfsmittel substituiert in größeren Anteilen klassische Lehrveranstaltungsformen. „Flipped Classroom“ ist in diesem Zusammenhang ein weiterer Begriff. Die eigentliche Vermittlung der Theorie findet selbstgesteuert Online statt und die gemeinsame Zeit mit den Lehrenden wird für die Vertiefung und Anwendung des Wissens z.B. mit Unternehmensplanspielen genutzt. Lernerfahrung findet vermehrt auch an projekt- und problemgebundenen Aufgaben ("by project", "problem-based learning") statt.

Dieser Vortrag untersucht, wie aktuellen Entwicklungen die Anforderungen und die Gestaltungsoptionen für Planspiellabore verändern und warum wir diese auch für Kollegen und Studierende öffnen sollten.

Lernziele

- Sie lernen, wie sich die Einsatzformen und die didaktischen Konzepte von Unternehmensplanspielen verändert haben und aufgrund aktueller Entwicklungen verändern werden.
- Sie lernen eine beispielhafte Umsetzung kennen und erkennen, wie sich der Unterstützungsbedarf der Lernenden verändert
- Sie erfahren, wie das Planspiellabor der Zukunft aussieht und welche Gestaltungsoptionen es gibt

1. PLANSPIEL 4.0?

Lernen mit Planspielen

Manager spielen mit „Olga 6“

Im November beginnt das zweite Unternehmensspiel von USW und „Plus“

Handelsblatt, Donnerstag, 15. 9. 1972

Zum zweiten „Deutschen Unternehmensspiel“ luden das Universitätsseminar der Wirtschaft (USW) und die Redaktion der Zeitschrift „Plus“ auf. Teilnehmern können alle Manager aus Wirtschaft und Verwaltung. Startschuß zu diesem bundesweiten betriebswirtschaftlichen Wettkampf ist der 1. November.

Als USW und „Plus“ voriges Jahr zum erstenmal im „Deutschen Unternehmensspiel“ antraten, da gibt es einige bemerkenswerte Notizen aus England und Dänemark. Man konnte feststellen, in diesen Ländern waren es ergebnislos, daß sich jedoch mit ein Vorwissen mehr Informationen sammelten, als dann tatsächlich in die Wirksamkeit.

Und so war es dann auch wieder. Aber bei dem USW-Plus-Spiel. Unmöglich war es nicht, die Teams, die bis zu sechs Mitspieler haben konnten, an den Start zu lassen. Die Auslosung fand am 1. November statt. 12 Teams mit rund 400 Managern, die alle teilzunehmen wollten. So wurde die Teilnahmezahl 12 auf 10 verringert. Mehr gab aber der Computer, der sich einen Aufwandsaufwand und schließlich ungefähr einprozent war, nicht her, die Chancen wurden auf das nächste Mal verlagert.

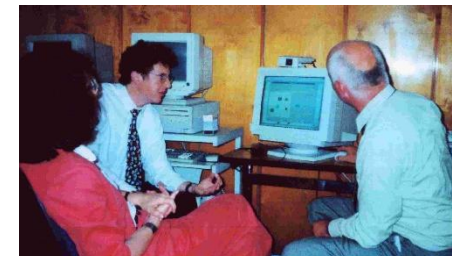
Doch in es noch diesmal ist, daß sich Interessenten so schnell wie möglich gemeldet. Es wird sicher wieder, dass können, daß eine Reihe von Teams draußen vor der Tür bleibt. Und da es um die Teilnahme Chances, Anmeldebüro ist am Montag, dem 16. Oktober. Bis spätestens zu diesem Termin müssen sich die Interessenten melden.

■ Universitätsseminar der Wirtschaft, 3000 Köln 11, Neuthor 21/22

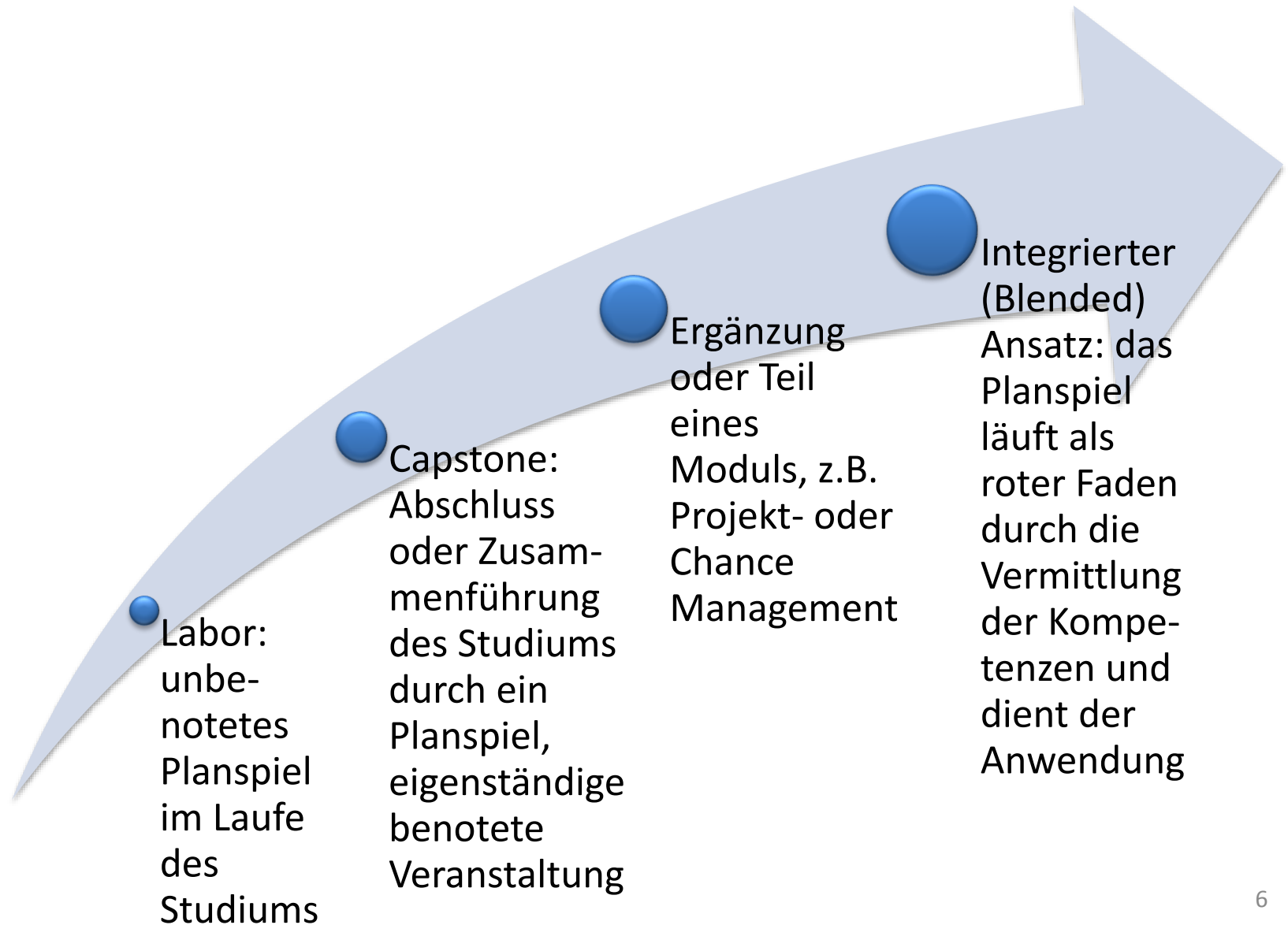
angewandt haben. Die Teilnahmezahl von 12 auf 10 verringert. Mehr gab aber der Computer, der sich einen Aufwandsaufwand und schließlich ungefähr einprozent war, nicht her, die Chancen wurden auf das nächste Mal verlagert.



- Die erste Generation: das Planspiel findet woanders statt, d.h. Großrechner und Papier (ab ca. 1970)
- Die zweite Generation: das Planspiel findet zentral vor Ort statt, aber ohne eigene IT für Lernende (ab ca. 1982)
- Die dritte Generation: das Planspiel hat seinen Ort (Planspiellabor) und die Teilnehmer nutzen Technik (ab ca. 1995)
- Die vierte Generation: das Planspiel befindet sich in der Cloud und dennoch kommen die Lernenden zusammen



Reifegerade des Planspieleinsatzes

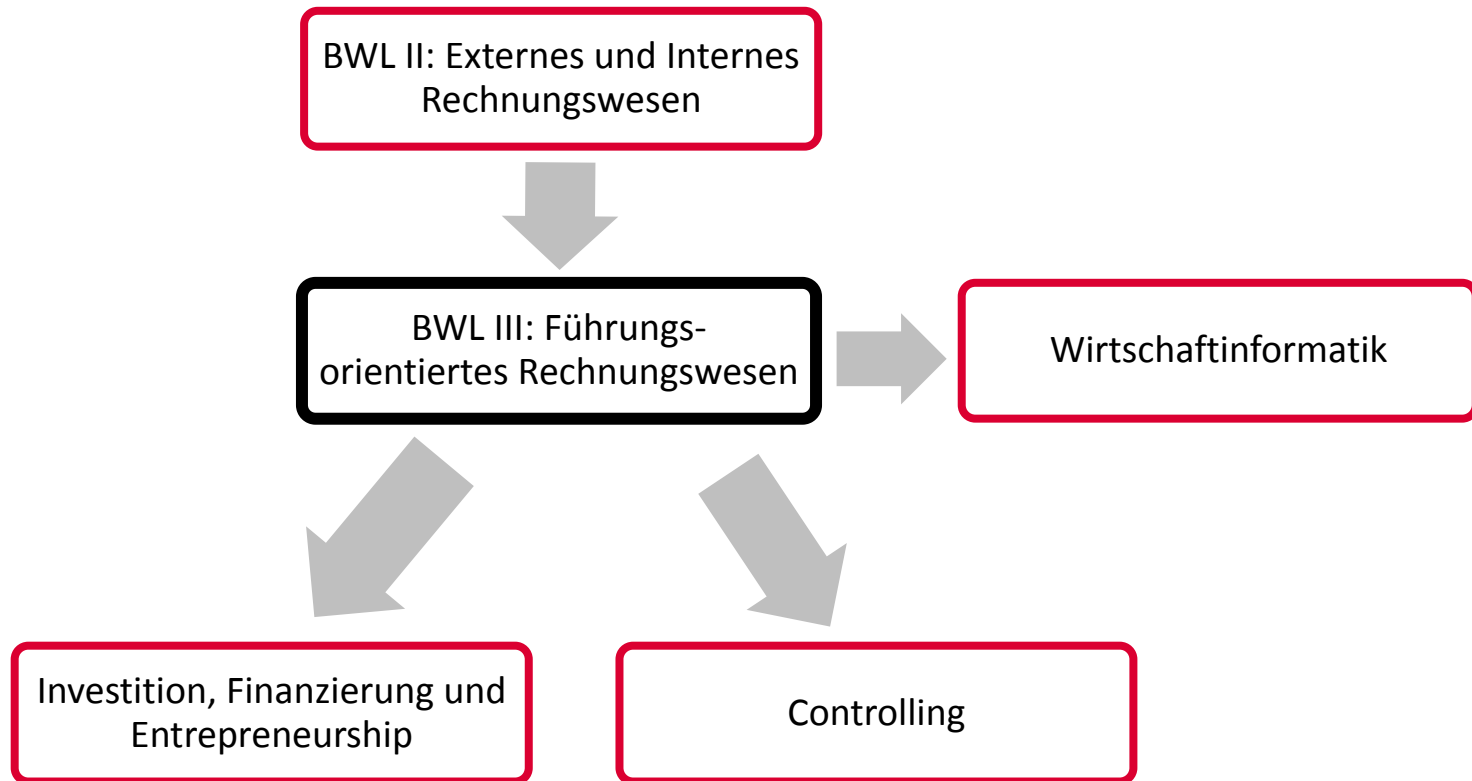


Aktuelle Trends und Entwicklungen

- Kompetenzorientierung und Modularisierung
- Bachelor & Master, Weiterbildung und lebenslanges Lernen
- Projekt- und problemgebundenen Lernerfahrungen
- Sozial- und Selbstkompetenzen
- MooCs und Flipped Classroom
- Generation Y and Z, Eingangsqualifikation der Studierenden
- Kommunikationstechnologien und -formen
- Rolle der Hochschulen: "meeting of minds" und "unplanned interaction"

2. FÜHRUNGSORIENTIERTES RECHNUNGSWESEN ALS BEISPIEL FÜR DAS LEVEL 4

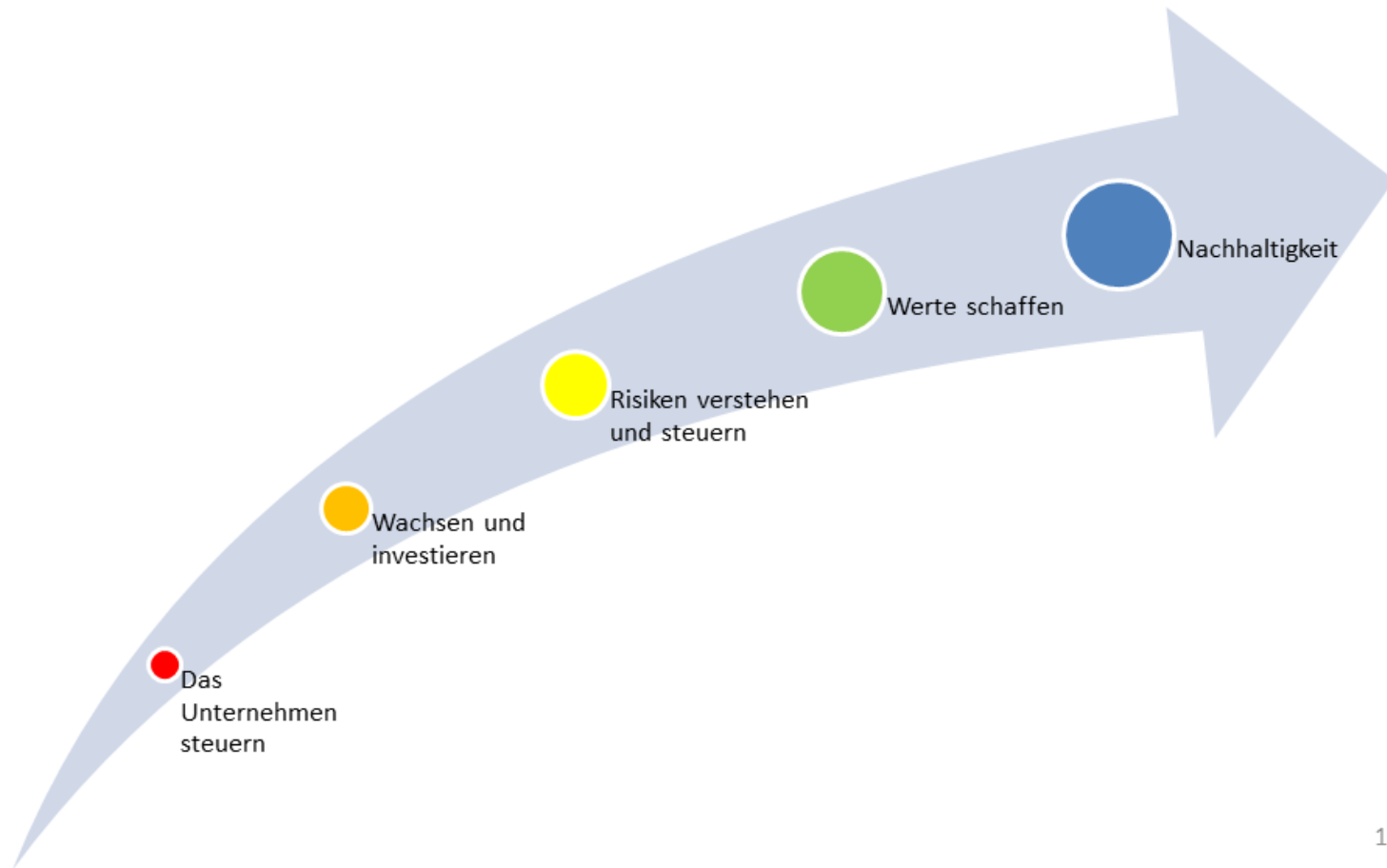
Führungsorientiertes Rechnungswesen als Capstone in Medienwirtschaft



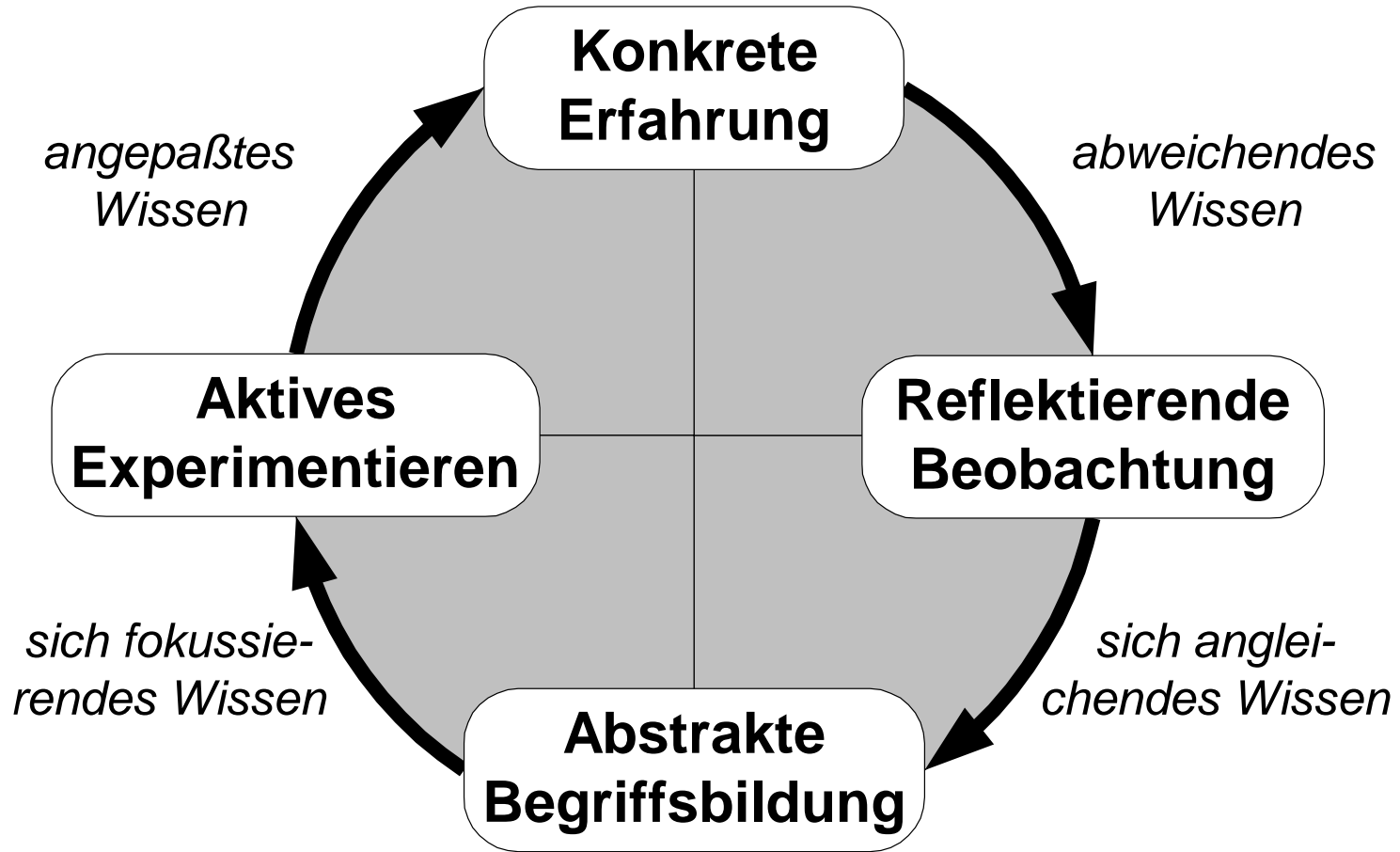
Eingesetzte Methoden

- Planspiel als roter Faden mit 2 Stunden pro Woche
 - Planung, Steuerung und Kontrolle
 - Berichtswesen
 - Präsentationen (Road-Show)
 - Erstellung des Geschäftsberichts
- Brainwalks
- Online-Vorlesungen (Virtual Classroom)
- Webquests („Adoption“ eines Unternehmens)
- Gruppenarbeit mit Social Contract
- Kontrollfragen
- Präsentationen

Das Planspiel als Lerntreppe



„Learning-cycle“ im Experiential Learning



Virtualität

- Gruppenarbeit geprägt durch viel gemeinsame Präsenz-Zeit
 - Laptop, Tafel, FlipBoard, Beamer
 - Physisches Zusammensein in der Gruppe wichtig, auch wenn jeder einzeln arbeitet: Gegenseitige Motivation, Abstimmung, aber auch Kontrolle
- Organisation und Datenaustausch virtuell
 - Facebook, DropBox, Google Docs
 - Koordination und Kommunikation
 - Bereitstellen von Dokumenten oder einzelnen inhaltlichen Bausteinen
 - Vorteile: Zugriff von allen Gruppenmitgliedern zu jeder Zeit an jedem Ort

GESCHÄFTS BERICHT

2012

Das Unternehmen Quintus

Vorwort	2
Vorstand	3
Strategie und Steuerung	9
Die Quintus Aktie	15

Zusammenfassung

Gesamt
Umsatz
Segment
Human
Umwelt
Corporate
Risikoprüfung
Ausgangspunkt

Konzernabschluss

Versicherung
Bestand
Konzernabschluss
Konzernabschluss
Konzernabschluss
Finanzabschluss
Anhang

Glossar



Moritz Hauser-Linke

Vorstand Finanzen

Julian Bucher

Vorstandsvorsitzender

Susanne Exner

Vorstand Internationales

Michael Schiller

Vorstand Forschung und Entwicklung

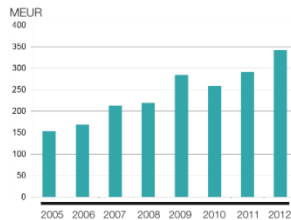
Konzernlagebericht

Umsatzentwicklung, Vermögens- und Finanzlage

Entwicklung Konzernumsatz

Die im Vorjahr verzeichnete positive Entwicklung des Konzernumsatzes setzte sich im abgelaufenen Geschäftsjahr mit einer erheblichen Dynamik fort. Hauptsächlich verantwortlich für diese durchweg positive Entwicklung ist nach wie vor unser Premium-Produkt Copy-I, das von unseren kontinuierlichen Entwicklungsprozessen profitiert. Der Umsatz von Copy-I ging im Inland von 234,5 MEUR auf 222,0 MEUR zurück (-5,3%), stieg allerdings im Ausland (Markt 2) auf 28,0 MEUR. Das ist eine Steigerung von 45,18% im Vergleich zum letzten aktiv generierten Markt 2-Umsatz aus dem Jahr 2009. Dadurch entsteht eine Steigerung des Gesamt-Copy-I-Umsatzes von 243,5 MEUR im Vorjahr auf 250,1 MEUR im abgeschlossenen Geschäftsjahr. Das entspricht einer Steigerung von 2,71%.

Entwicklung Konzernumsatz



Belohnt wurden auch unsere Entscheidungen bezüglich des seit 2010 geführten Einstiegskopierers Copy-II. Aufgrund unserer Wirtschaftsprognosen für das vergangene Geschäftsjahr verstärkten wir unsere Produktion von 25.952 Stück auf 40.000 Stück. Im Vergleich zum Vorjahr wurde eine Umsatzsteigerung von 61,12% erwirtschaftet. Der Umsatz von Copy-II betrug somit 92,0 MEUR, das ist ein Anteil von 26,89% am Gesamtumsatz.

Die folgenden Diagramme zeigen den Anteil der Produkte am Gesamtumsatz auf dem In- und Auslandsmarkt. Taucht eine Farbe im Diagramm nicht auf, bedeutet dies, dass wir dieses Produkt auf dem jeweiligen Markt nicht abgesetzt haben.

Anteil Produkte am Gesamtumsatz

2012

■ Copy-I Markt 1
■ Copy-I Markt 2
■ Copy-II Markt 1



Anteil Produkte am Gesamtumsatz

2011

■ Copy-I Markt 1
■ Copy-I Markt 2
■ Copy-II Markt 1



EBITDA

Die Quintus AG hat das Geschäftsjahr 2012 mit einem Ergebnis vor Steuern, Zinsen und Abschreibungen (EBITDA) in Höhe von 107,8 MEUR und damit wie erwartet deutlich höher als im Vorjahr (73,1 MEUR), abgeschlossen. Die EBITDA-Rendite lag bei 31,51% (Vorjahr: 25,01%).

Aufwendungen

Der Materialaufwand erhöhte sich im Vergleich zum Vorjahr um 31,2% auf 39,22 MEUR (Vj.: 29,89 Mio.). Der Anstieg des Personalaufwands um 19% auf 122,42 MEUR (Vj.: 102,79 Mio.) resultierte vor allem aus dem Anstieg der Personalkosten. Die Anzahl der

Mitarbeiter erhöhte sich zum Jahresende um 8,9% auf einen Personalbestand von 1.927 (Vj.: 1768 Mitarbeiter).

Abschreibungen

Die Quintus AG hat auch im Jahr 2012 kräftig in den Ausbau der Geschäftsbereiche investiert. Die Abschreibungen betrugen 18,25 MEUR und lagen damit 20,2% über dem Vorjahreswert von 15,18 MEUR. Zum Anstieg hat vor allem der Kauf einer neuen Fertigungsanlage, als auch die Investition in Umweltsanierungen geführt.

Außerordentliche Erträge

Die außerordentlichen Erträge erhöhten sich dieses Jahr sich auf 50 MEUR (Vj.: 0 MEUR). Verantwortlich dafür ist der Gewinn aus dem Verkauf der Anteile an der Stille Gesellschafter AG zum Ende des Jahres 2012.

Konzernüberschuss

Der Konzernüberschuss belief sich auf 100,60 Mio. EUR (Vj.: 40,65 Mio. EUR) und stieg somit gegenüber dem Vorjahr um 147,4%.

3. DAS NEUE CREATIVITY LAB

Der Weg zum Landeslehrpreis

- 2015 erfolgte an der Hochschule der Medien eine Ausschreibung für den hochschulinternen Lehrpreis
- Im Fokus standen u.a. die Aspekte Kompetenzorientierung und Blended Learning
- Die Jury wählte – aus einem Umfeld mit vielen spannenden Konzepten – die Veranstaltung aus
- Dies war gleichzeitig die Nominierung für den Landeslehrpreis, welcher dann im Dezember 2015 vergeben wurde

Der große Tag

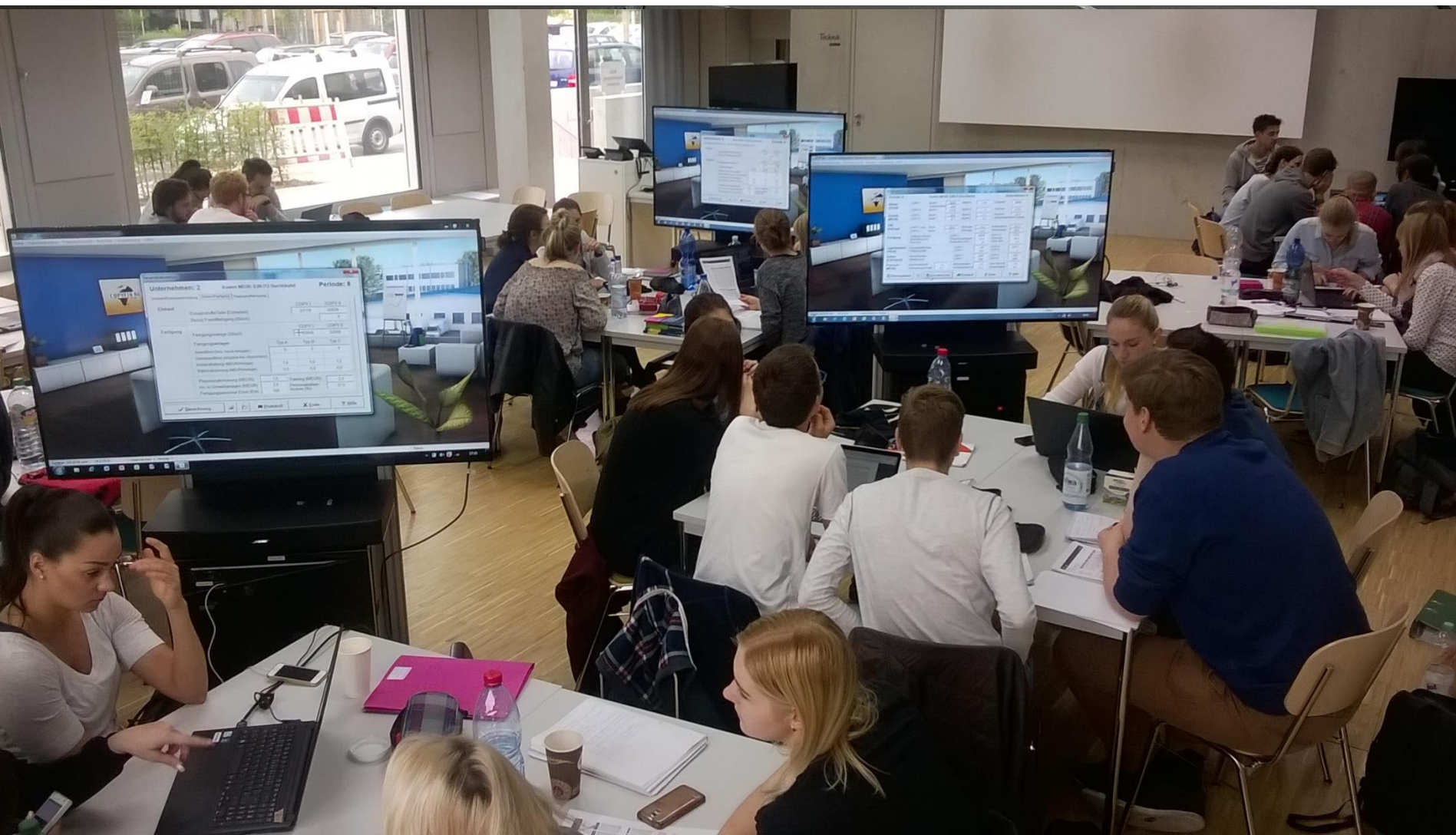


MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Das Preisgeld

- Ausgestaltung des Planspiellabors in unserem Erweiterungsbau Süd als Projekt für das Preisgeld
- Meine Hypothesen: das klassische Planspiellabor entspricht allenfalls dem Maturity-Level 2 in der vorstellten Darstellung
- Weniger Zeit vor Ort, schnelle Wechsel zwischen theoretischem Input, Briefing, Planspiel und De-Briefung
- Die Gruppen sind alle in einem Raum und bei Bedarf holt man die Technik aus dem Schrank, die man benötigt
- Lehrende und Lernenden lieben den Raum :-)

Impressionen



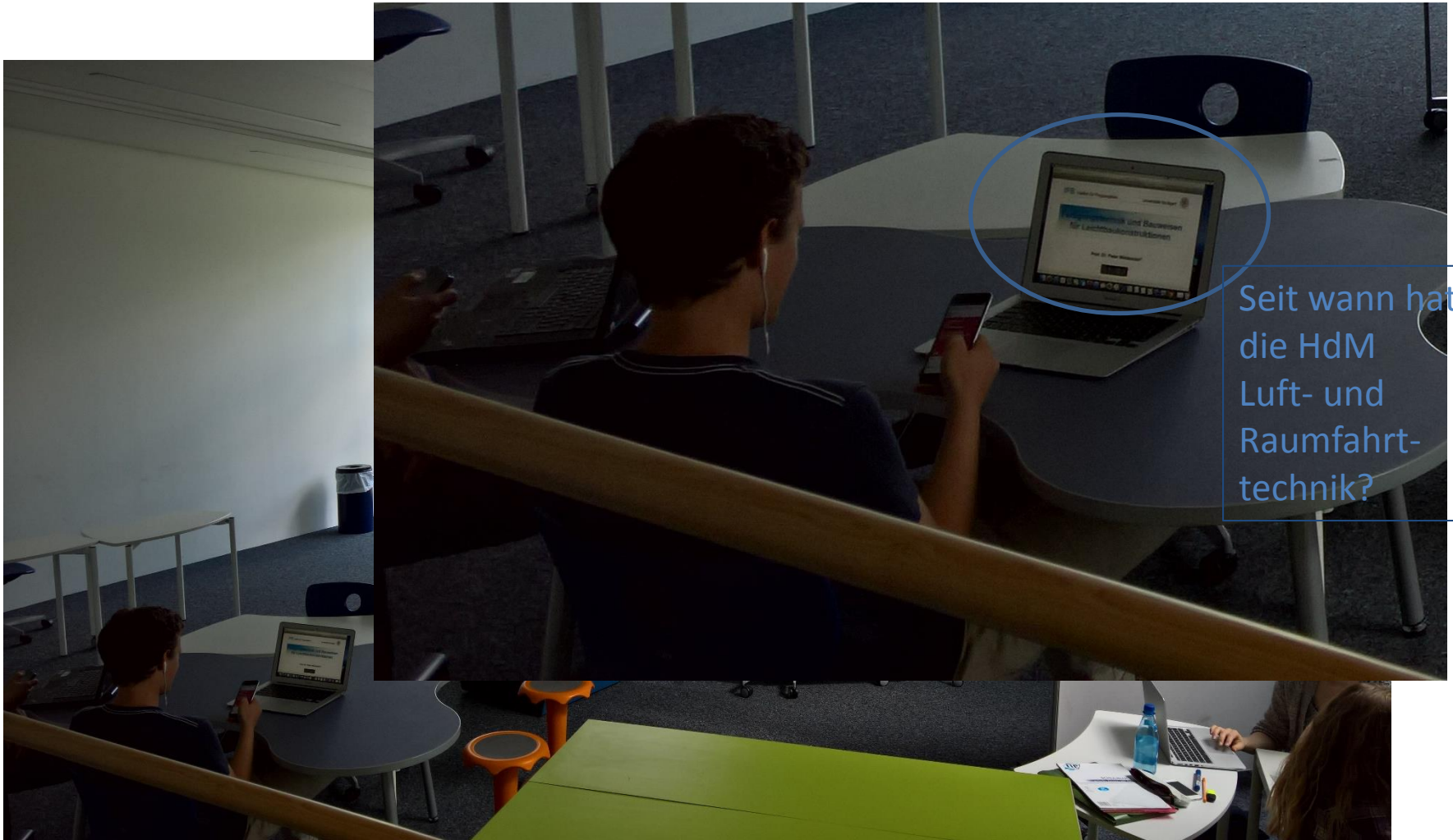
Übertragbarkeit

- Vielfältige Optionen
- Grundidee: gib Teams von Studierenden eine spannende Aufgabe, welche sie in Konkurrenz lösen können wofür die Theorie hilfreich ist
- Übertragbarkeit mit Planspielen
 - Projektmanagement
 - Change Management etc.
- Übertragbarkeit auf anderen Kontext wie Entrepreneurship mit Design Thinking, Business Model Generation und ähnlichen Action Learning-Ansätzen

Wie ändert sich der Raumbedarf

Raumtyp	Bedarf
Hörsaal	sinkend
Seminarraum	gleich bleibend
PC-Pool	leicht sinkend
spezialisiertes Labor	gleich bleibend
Makerspace: Kreativraum, "selber machen"	stark steigend
Besprechungsräume	stark steigend
Design Thinking & Prototyping: Einfaches selbstgesteuertes Herstellen von Prototypen	steigend

Eine Anekdote aus der HdM-Lernwelt



Kontakt

- **Kontakt Daten**
Prof. Dr. Nils Högsdal
Prorektor Innovation /
Dozent Corporate Finance & Entrepreneurship
Hochschule der Medien Stuttgart
Nobelstr. 10, 70569 Stuttgart
<https://www.hdm-stuttgart.de/home/hoegsdal>
E-Mail: hoegsdal@hdm-stuttgart.de
Telefon 0711-8923-2725
- Credits: ein Teil der Bilder und die Tabelle habe ich von Prof. Dr. Alexander Roos erhalten