

Unternehmensplanspiel als digitale Lernumgebung

Elena Büechl und Anne Rosenberger, OTH Regensburg





Das Planspiel

Hintergrund und Einsatzszenario

- Simulation eines IT-Unternehmens von der Gründung bis zur Marktphase
- Unternehmensbereiche werden virtuell abgebildet, Teilnehmer/innen agieren in Teams als Geschäftsführer/innen von konkurrierenden Unternehmen
- Weiterbildungsangebot für Ingenieure/innen in der IT-Branche, Modul „Management in der IT“
- Entwickelt und erprobt im Rahmen der 1. Förderphase von OTH mind (Kooperation OTH Regensburg mit der TOPSIM GmbH)



Lernziele

-  Zielgruppenorientiertes Aufbereiten und Erstellen eines Businessplans
-  Unternehmerisches Denken und Handeln trainieren
-  Bewältigung der Informationskomplexität in einer Gründungssituation
-  Strukturiertes Arbeiten im Team

Besonderheiten

Ausgeführte Aktivitäten innerhalb eines virtuellen, künstlich geschaffenen Raumes haben realitätsnahe Folgen

Eine Brücke zwischen betriebswirtschaftlicher Theorie und betrieblicher Praxis

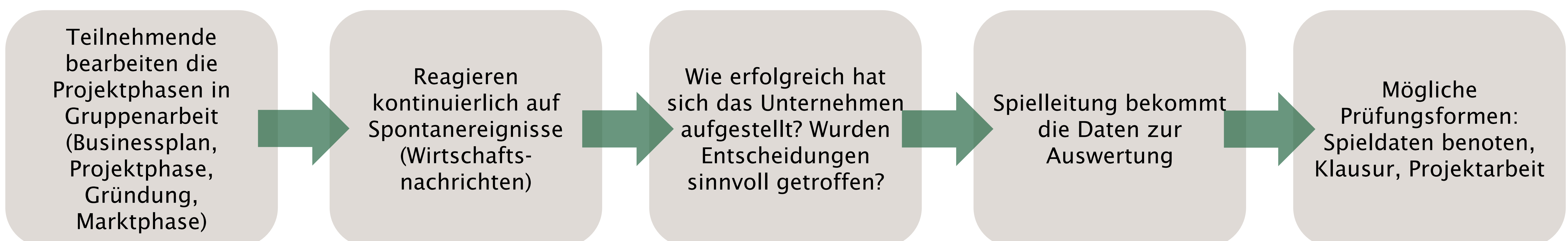
Didaktisch sowohl im Präsenz- als auch im Blended-Learning-Format sinnvoll

Förderung der Eigeninitiative durch eigenständiges Variieren der Faktoren und sofortige Sichtbarkeit der Entscheidungen

Förderung der Neugierde, spielerisches Ausprobieren durch risikoloses Sammeln von Erfahrungen

Auch extreme Entscheidungen können ausprobiert werden, dadurch Annäherung an machbare Lösungen

Modulablauf



Verbundprojekt

