

# Planen ohne Nebenwirkungen

Einstiegsunterlagen  
für das Wintersemester 2011/2012

Technische Universität Braunschweig  
Institut für Organisation und Führung  
Abt-Jerusalem-Straße 4  
38106 Braunschweig  
<http://www.tu-braunschweig.de/orgfue>

## Vorwort

In Händen halten Sie die Einstiegsunterlagen für unser Planspiel, und dieses *unser* schließt ausdrücklich Sie mit ein! Sie sollen schließlich etwas davon haben. Damit entscheiden einerseits Sie selbst durch Ihr Engagement über den Erfolg des Seminars – es wird definitiv arbeitsintensiv! Andererseits dürfen Sie von uns auch die notwendige Unterstützung einfordern. Bei Problemen, egal wie wichtig sie zu sein scheinen, sprechen Sie uns bitte an, so dass wir gemeinsam nach einer Lösung suchen können.

Auf den folgenden Seiten finden Sie nun eine allgemeine Übersicht über das Planspiel, in der noch nicht alle Details beschrieben sind. Das liegt unter anderem daran, dass Sie die Möglichkeit haben sollen, selbst mitzubestimmen. Offene Fragen werden wir zusammen an den Präsenzterminen beantworten.

Wenn Sie etwas nicht verstehen, sind auch wir dafür verantwortlich. Falls Sie Kritik oder sogar Verbesserungsvorschläge haben, bitten wir Sie, uns dies ohne Hemmungen zu sagen.

Doch bevor wir Sie in die Lektüre entlassen, möchten wir Ihnen noch einen wichtigen Hinweis geben. Eventuell haben Sie es von Teilnehmern früherer Semester gehört: es scheint so, als ob das Planspiel mehr Zeiteinsatz erfordere als unsere regulären Fachseminare, und das können wir so nicht stehen lassen. Es werden für das Planspiel vier ECTS vergeben, was einem Arbeitsaufwand von 120 Stunden entspricht. Die Selbsteinschätzung aller Teilnehmer, wie viele Stunden tatsächlich aufgewendet wurden, lag bisher stets unter diesem Wert. Daran hakt es also nicht.

Das Dilemma ist aber, dass man durch klassische Seminare oft noch ganz gut durchkommt, wenn man sich kurz vor dem Abgabeschluss für den Text hinsetzt und in vergleichsweise kurzer Zeit etwas zusammentippt. Das funktioniert hier nicht. Sie sollten das Planspiel nicht auf die leichte Schulter nehmen, weil es wie ein Computerspiel anmutet. Ebenso sollten Sie berücksichtigen, dass Sie kontinuierlich über das Semester gefordert sind und regelmäßig etwas abliefern müssen. Auch vier Stunden an einem Samstag werden werden Sie aufbringen

müssen. Bitte bedenken Sie das, bevor Sie sich anmelden.

Aber um mit dem Fazit der früheren Teilnehmer zu schließen: für das Planspiel hätten sie zwar mehr Zeit investiert, als sie es bei einem Seminar getan hätten - der Einsatz habe sich allerdings auch gelohnt!

*Ihr Institut für Organisation und Führung*

## Inhaltsverzeichnis

1	Worum geht es überhaupt?	4
2	Wie soll denn das Planspielseminar ablaufen?	5
3	Was genau muss ich tun?	7
4	Wie funktioniert das mit der Technik?	14
5	Was sollte ich sonst noch wissen?	16
6	Kurzüberblick über <i>Abzulieferndes</i>	18

## 1 Worum geht es überhaupt?

Fangen wir ganz von vorne an: Wozu soll das Planspielseminar eigentlich gut sein? In den Vorlesungen haben Sie ja schon einige Inhalte kennengelernt, und mit denen wollen wir nun arbeiten. Eine reales eigenes Unternehmen können wir Ihnen zum Experimentieren leider nicht bieten, aber immerhin ein virtuelles, das auf einem ebenso virtuellen Markt gegen andere Unternehmen antritt. Das hat den schönen Vorteil, dass man sich nicht gleich überschuldet, wenn sich eine Entscheidung als falsch herausstellen sollte, daher der Titel *Planen ohne Nebenwirkungen*. Zur Simulation der Unternehmen und Märkte verwenden wir ein Computerprogramm. Dieses basiert natürlich nur auf einem Modell, und daraus ergeben sich einige Einschränkungen, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen:

Unter einem Modell kann ein *vereinfachtes, zielgerichtetes Abbild eines Ausschnitts der vom Modellierer wahrgenommenen Realität* verstanden werden.

In dieser Definition ist zunächst der Begriff *Ausschnitt* bedeutsam. Es werden nicht alle Aspekte des Wirtschaftens in der Realität abgebildet – und das soll auch so sein! Eine Landkarte bringt Ihnen ja auch erst dadurch einen Nutzen, dass sie ein im Maßstab verkleinertes, vereinfachtes Modell einer Umgebung darstellt. Und genauso geht es uns eher um das Aufzeigen von Zusammenhängen als darum, jedes Detail ganz exakt darzustellen.

Auf der anderen Seite ist es natürlich durchaus denkbar, dass der Modellierer des Planspielprogramms die Realität ganz anders interpretiert hat, als Sie oder wir es getan hätten: willkommen im sogenannten Konstruktivismus. Erwarten Sie also bitte nicht, dass sich Ihre Erkenntnisse 1:1 in die Praxis übertragen lassen, oder dass alles im Planspiel funktionieren wird, was Sie aus den Theorien aus der Vorlesung ableiten.

Gute Planung ist aber sowieso nur die halbe Miete, eigentlich sogar nur ein Drittel davon. Zumindest bei uns. Neben Sachkompetenz gibt es schließlich auch noch so etwas wie Sozialkompetenz und Selbstkompetenz, und diese bei-

## 2 Wie soll denn das Planspielseminar ablaufen?



Abbildung 1: Gelingt Planung nur rekursiv?

den wollen wir nicht vernachlässigen. Es ist uns wichtig, dass Sie im Seminar *nicht nur das Thema Planung vertieft kennenlernen und anwenden, sondern sich auch in Gruppen bewähren und Ihr eigenes Lernen und Wirken reflektieren*. Sie werden sehen, all diese Elemente tauchen auf den folgenden Seiten wieder auf.

Vielleicht mag Ihnen das überflüssig erscheinen, aber tatsächlich mangelt es im späteren Berufsleben nicht unbedingt an den fachlichen Fähigkeiten, sondern beispielsweise an Kommunikationsvermögen, Konfliktresistenz und Begeisterungsfähigkeit, Phantasie und einem Gefühl dafür, wie man Sinn stiften kann. Explizit gefördert wird das jedoch im Studium nur selten, das soll alles *irgendwie* nebenbei erlernt werden. Nun gut, wer mehr darüber wissen möchte, sollte das Buch *Professionelle Intelligenz – Worauf es morgen ankommt* von Gunter Dueck lesen. Ein wirklich gutes Buch!

## 2 Wie soll denn das Planspielseminar ablaufen?

Ziel für Sie als Teilnehmer ist es, in vereinfachter Form betriebliche Planungsprozesse zu durchlaufen, Planungsinstrumente besser kennenzulernen und sie auch anzuwenden. Über fachliche Fähigkeiten hinaus können Sie aber auch weitere Kompetenzen ausbauen, da Sie in Teams zusammenarbeiten und auch ihr ganz persönliches Lernen reflektieren sollen.

Im Mittelpunkt des Seminars steht das Planspiel, wie wir es bereits umrissen haben. Sie übernehmen mit einigen Mitstreitern ein virtuelles Unternehmen in

## 2 Wie soll denn das Planspielseminar ablaufen?

einer Computersimulation und müssen in Ihrer Gruppe wöchentlich diverse Entscheidungen treffen:

- Welche Produkte wollen wir produzieren?
- Welche Rohstoffe benötigen wir dafür in welcher Menge?
- Welcher Lieferant bietet dafür die besten Konditionen?
- Haben wir dafür genügend Personal?
- Auf welchem Markt setzen wir die Produkte zu welchem Preis ab?

Das und einiges mehr entscheidet darüber, wie gut Sie gegen die Konkurrenz bestehen. Rückmeldung bekommen Sie nach jedem Spielzug (jede Woche) in Form von Berichten, die Ihnen Anhaltspunkte dafür liefern, was Sie beibehalten und was Sie vielleicht verändern könnten. Das wird vorwiegend über das Internet geschehen, doch wird es auch eine etwa vierstündige Veranstaltung an einem Samstag geben, in denen Sie vor Ort unter Zeitdruck entscheiden müssen.

Sie sollen aber nicht weitgehend *planlos spielen*, sondern sich ihr Vorgehen gut überlegen und dieses auch dokumentieren und vorstellen. Details dazu finden Sie ab Seite 7.

Zunächst sollten Sie sich das Planspielprogramm installieren (siehe Seite 14), damit ein wenig experimentieren und zumindest einen ersten Blick auf die anderen Unterlagen werfen, die Sie im Stud.IP der TU Braunschweig unter <https://studip.tu-braunschweig.de> finden können.

Hier sollte ich noch erklären, warum Sie erst Zugriff darauf bekommen, wenn Sie fest für die Veranstaltung angemeldet sind. Unser aller Gesetzgeber regelt das in §52a des Urheberrechtsgesetzes. Da im Stud.IP auch Auszüge aus Zeitschriften, usw. lagern, heißt das für uns, dass wir sicherstellen müssen, dass wirklich nur Teilnehmer des Planspiels Zugang dazu erhalten. Geht also erst dann, wenn wir Sie freischalten.

Am ersten Präsenztermin lernen wir uns erst einmal kennen und besprechen den konkreten Ablauf und die Inhalte des Seminars. Daran werden sich zwei

### 3 Was genau muss ich tun?

Proberunden im Planspiel anschließen, in denen Sie testen können, wie die Bedienung des Programms funktioniert. Erfahrungsgemäß ergeben sich dabei neue Fragen, die wir am folgenden Termin klären. Und dann geht es richtig los!

Begleitend werden über das Semester verteilt mehrere Präsenztermine angeboten, an denen wir besondere Themen betrachten können: Was ist eigentlich wissenschaftliches Arbeiten und wie funktioniert das? Wie lassen sich einem Publikum Ideen näherbringen (leider meist bloß bekannt als Präsentation)? Je nachdem, wo Sie gerade Bedarf haben. Das heißt nicht, dass Ihnen jemand lange Vorträge hält, sondern dass wir das zusammen – auch praktisch – erarbeiten. Die Teilnahme an diesen Terminen ist jedoch freiwillig.

### 3 Was genau muss ich tun?

Im Laufe des Seminars werden Sie einen *schriftlichen Teil* erstellen, der sich folgendermaßen zusammensetzt:

- eine Ausarbeitung zu einem speziellen Planungsinstrument bzw. einem planungsrelevanten Thema, die sie allein anfertigen,
- eine bis zu dreigliedrige Ausarbeitung rund um strategische Aspekte des Planspiels, die sie gemeinsam in Ihrer Gruppe anfertigen, und
- eine zweigliedrige, individuelle und persönliche Reflexion ihrer eigenen Situation, die nicht in Ihre Note einfließt.

Mit diesem *Lernportfolio*, dessen Elemente Sie überblicksartig in Abbildung 2 sehen können, schlagen wir gleich drei Fliegen mit einer Klappe: Ganz im Sinne des ganzheitlichen Lernens bekommen Sie geistige Nahrung, können die Theorie in der (Planspiel-)Praxis erproben, und auch die emotionale Seite klammern wir ganz bewusst *nicht* aus – der homo oeconomicus dürfte in der Realität kaum zu finden sein.

Außerdem werden Sie Ihre jeweilige Ausarbeitung zum Thema Planung Ihren Kommilitonen näherbringen müssen. Darauf wird es zwar keine Note geben, aber dennoch legen wir großen Wert auf diesen *Austausch von Wissen*. Ge-



### 3 Was genau muss ich tun?



Abbildung 2: Übersicht über das Portfolio

meinsam sollen Sie Ihr Unternehmen zu Beginn des Seminars kurz vorstellen, abschließend wird jede Gruppe kurz die wesentlichen Punkte ihres Wirkens im Planspiel präsentieren und mit den anderen diskutieren.

Ja, und natürlich werden wir auch das Spiel spielen und am Ende einen Sieger prämiieren! Das Ergebnis wird jedoch nicht relevant für die Note sein, da einerseits der Spielleiter ins Geschehen eingreifen kann und es sich andererseits bei dem Modell um ein nicht ganz so triviales System handelt, so dass man letztlich überhaupt nicht sagen kann, ob auch tatsächlich *der Bessere* gewonnen hat. Wie wir feststellen, wer denn als Sieger zu gelten hat, entscheiden wir zu Beginn des Semesters zusammen.

### Ausarbeitung zum Thema Planung

In der (strategischen) Planung gibt es eine Vielzahl an unterschiedlichen Instrumenten, und einige haben Sie in der Vorlesung bereits kennengelernt. Ihre individuelle Aufgabe ist es, eines davon (oder ein planungsrelevantes Thema)

### 3 Was genau muss ich tun?

kurz und bündig vorzustellen und anhand eines echten, von Ihnen gewählten Praxisbeispiels zu verdeutlichen. Als Quellen kommen hierfür zum Beispiel Geschäftsberichte von Unternehmen, Praxiszeitschriften oder auch wissenschaftliche Studien infrage.

Apropos wissenschaftliche Studien: Auch wenn es sich bei der Ausarbeitung nur um eine Art kurze Seminararbeit handelt, sollen Sie *wissenschaftlich arbeiten*. Sollte Ihnen noch unklar sein, was das heißt, ist das kein Problem. Für genau diesen Fall haben wir einen Präsenztermin und auch Buchempfehlungen auf Seite 16. Auch ganz wichtig: Bitte halten Sie sich für diesen Text an unsere *formalen Richtlinien*, die wir ins Stud.IP gestellt haben! Bei den anderen ist das nicht so wichtig.

## Planspielbegleitende Dokumente

Planspielbegleitend müssen von jeder Gruppe bis zu drei kurze Dokumente erstellt werden:

**Strategieübersicht:** In der strategischen Planung beginnt man normalerweise mit der strategischen Analyse. Sie sollten sich also die Daten aus den Berichten des Planspielprogramms ansehen um festzustellen, wie Ihre Situation aussieht. Das betrifft sowohl ihr Unternehmen (Kostenstruktur, Finanzierung, Personaldeckung, ...) als auch die nähere und weitere Unternehmensumwelt (Markt und Wettbewerb, sozio-kulturelle Faktoren, technische Entwicklung, ...). Ausgehend von Ihrer Analyse sollen Sie Ihre strategischen Ziele festsetzen und überlegen, wie Sie diese am besten erreichen können. Abschließend sollen Sie noch grob auf konkrete Maßnahmen eingehen, die Sie zu Beginn des Planspiel ergreifen wollen. Eine Angabe von theoretischen Quellen ist hier nicht erforderlich! Natürlich könnte es dennoch ganz nützlich sein, vielleicht noch einmal in das ein oder andere Buch einen Blick zu werfen. Die Anfertigung dieser Übersicht ist nicht verpflichtend, aber sie ist sicher hilfreich als Vorbereitung auf Ihre Unternehmensvorstellung. Wir können außerdem Tipps zur Verbesse-

### 3 Was genau muss ich tun?

rung geben, die schließlich der Abschlussbewertung zu Gute kommt.

**Zwischenanalyse:** Etwa zur Hälfte des Seminars sollen Sie prüfen, wie sich Ihre Strategie bisher bewährt hat. Haben Sie Ihre Ziele erreichen können? Falls ja, was nehmen Sie sich als nächstes vor? Falls nein, woran könnte es gelegen haben? Was müsste man in den nächsten Runden ändern? Und so weiter... All das sollten Sie in Ihrer Gruppe gemeinsam dokumentieren und dabei eines der Planungsinstrumente verwenden, zu dem von einem Mitglied der Gruppe etwas ausgearbeitet wurde. Die Anfertigung dieser Zwischenanalyse ist ebenfalls nicht verpflichtend, aber sie kann als Vorbereitung auf die Abschlussbewertung benutzt werden. Auch hier gibt es auf Wunsch gerne Rückmeldung.

**Abschlussbewertung:** Nach der letzten Spielrunde werden Sie genügend Zeit haben, um sich einige Gedanken zum Wirken Ihres virtuellen Unternehmens zu machen. Prüfen Sie kritisch, was sich bewährt hat und was nicht. Wo haben Sie vielleicht kapitale Fehler begangen? Wie lassen sie diese ausbügeln? Was hat besonders gut geklappt? Wie lief die Zusammenarbeit im Team ab? All diese Überlegungen werden Ihnen nützlich sein als Vorbereitung der Abschlusspräsentation.

## Persönliche Reflexion

So etwas ist Ihnen vermutlich bisher in Ihrem Studium noch nicht begegnet – und wird es vielleicht auch nicht mehr. Wir halten es aber für sehr wichtig, auch einmal in sich selbst hineinzuhören. Zu Beginn des Seminars sollen Sie Ihre persönliche Motivation und Ihre Erwartungen schriftlich festhalten, zum Ende hin Ihren eigenen persönlichen Lernerfolg reflektieren.

**Persönliche Motivation und Erwartungen:** Warum haben Sie sich nun für das Planspiel entschieden und nicht für eines unserer anderen Seminare? Was möchten Sie dort lernen? Was haben Sie vorher schon gelernt (auch außerhalb der Uni), was können Sie schon und wie möchten Sie das in Ihr Team einbringen? Haben Sie über diese Fragen schon einmal in Ruhe nachge-

### 3 Was genau muss ich tun?

dacht? Darauf sollen Sie antworten, aus Ihrer ganz persönlichen Sicht. Sich selbst und die eigenen Absichten hinterfragen zu können, zählt nämlich zu wichtigen Fähigkeiten im Leben – und auch damit sollte man sich im Studium beschäftigen! Oder vielleicht etwas philosophisch nach Lao Tse: „Wer andere erkennt, ist klug; wer sich selbst erkennt, ist weise.“

Es gibt bei dieser Aufgabe kein richtig oder falsch, es gibt auch keine Note. Sie sollen diese Fragen für sich beantworten, nicht für uns. Sie haben nichts davon, wenn Sie sich nun die Beschreibungen der Vorlesungen heraussuchen und dann die Sätze daraus kopieren oder allgemeines Bla-Bla („Management ist wichtig.“) absondern. Na gut, doch, Sie bekommen dann recht einfach Seiten voll, nur wird Sie das kaum weiterbringen. Ihre Entscheidung.

**Persönliche Reflexion Ihres Lernerfolgs:** Der letzte schriftliche Teil dreht sich ebenfalls um Sie allein. Setzen Sie sich in Ruhe hin, lassen Sie das Planspielseminar noch einmal Revue passieren und überlegen Sie, was Sie selbst ganz persönlich gelernt haben. Haben Sie neues Fachwissen erhalten? Wie war das mit der Zusammenarbeit in der Gruppe? Hatten Sie da Schwierigkeiten? Wenn ja, lag das *nur* an den anderen oder vielleicht auch an Ihnen? Was könnten daher in späterer Teamarbeit anders machen? Waren Sie möglicherweise beim Vorstellen Ihres Themas nervös? Wie hat sich das angefühlt? Wie haben Sie die Situation bewältigt? Das könnten Fragen sein, die Sie sich stellen. Und die beantworten Sie für sich.

## Die Spielzüge

Semesterbegleitend müssen Sie wöchentlich Ihre Entscheidungen in der Planspielumgebung eingeben. Drei Runden werden wir an einem Sondertermin innerhalb von etwa vier Stunden spielen, um als zusätzliche Komponente den Zeitdruck einzubringen. Solch ein Termin eignet sich erfahrungsgemäß auch dafür, sich danach in geselliger Atmosphäre ungezwungen zu unterhalten. Das Datum findet sich bereits im Zeitplan, die Uhrzeit legen wir gemeinsam fest.

## Der mündliche Teil

**Vorstellung der eigenen Themen:** Wie oben bereits angedeutet, verfolgen wir in diesem Seminar das Konzept *Lernen durch Lehren* (LdL). Es wurde in den 80er Jahren vom Didaktik-Professor Jean-Pol Martin entwickelt.<sup>1</sup> Die Kernidee ist es, den Lernenden möglichst viele Lehrfunktionen zu übertragen. Warum? Die Inhalte werden viel tiefer durchdrungen, wenn Sie diese anderen erklären und mit anderen darüber diskutieren. Sie lernen also intensiver, begreifen den Stoff besser und schulen gleichzeitig ihre *Soft Skills*. Außerdem können Sie selbst gestalten und müssen nicht passiv alles konsumieren! Zum anderen bekommen Sie den Stoff *in Ihrer eigenen Sprache* vorgestellt, was das Verstehen fördert. Außerdem sinken die Hemmungen, sich selbst einzubringen, wenn nicht der vermeintlich *allwissende* Dozent vorne steht.

Nun fragen Sie vielleicht, ob Sie das überhaupt gut können – unterschätzen Sie sich nicht selbst! Nachdem Sie Ihre Ausarbeitung zu einem Planungsinstrument verfasst haben, haben Sie sich natürlich schon ausgiebig damit beschäftigt und wissen auch etwas darüber. Sie sollen nun das rüberbringen, was aus Ihrer Sichtweise besonders wichtig zum jeweiligen Instrument ist, nicht ihre komplette Arbeit einfach mündlich wiedergeben. Wenn Sie dabei gar nicht weiterkommen, helfen wir im Vorfeld natürlich weiter! Dafür sind wir da, also fordern Sie bitte die Unterstützung auch ein.

Im Anschluss müssen Sie sich eine passende Methode überlegen, die dafür sorgt, dass der Stoff auch begriffen wird (denkbar sind Kombinationen aus Frontalunterricht, Partnerarbeit, Arbeit in Gruppen, lebensnahe Beispiele, Mindmapping, Diskussion, Experimente, usw.). All das ist möglich und erwünscht; nur bitte keine monologischen Referate halten, wenn Sie nicht klipp und klar begründen können, weshalb das die beste Vorgehensweise sein soll. Ihr Gebrauch wird deutlich überstrapaziert, obwohl sie häufig nicht die beste Wahl sind. Wissenschaftliche Vorträge dienen in

---

<sup>1</sup> vgl. für einen Überblick über das Konzept zum Beispiel <http://de.wikipedia.org/wiki/LdL>

### 3 Was genau muss ich tun?

der Regel dazu zu zeigen, was man selbst kann – hier befinden wir uns aber in einer Lernsituation, die ganz andere Anforderungen stellt! Es sollen ja alle etwas lernen.

Reine Präsentationen geben da den Vortragenden oft den Eindruck, dass viele Inhalte in kurzer Zeit verstanden werden. Häufig ist dies allerdings ein Trugschluss. Erst wenn die Partizipation vieler gewährleistet ist und wenn Unvorhergesehenes ermöglicht wird, stellt man fest: „Ich dachte, es wäre allen klar“ oder sogar „Ich dachte, es wäre mir klar.“ Oft kommen interessante Fragen, Aspekte oder Erfahrungen auf, an die der Einzelne zunächst gar nicht gedacht hätte. Solche Anmerkungen können dann durchaus mit einem generellen Problem verknüpft sein, das man gemeinsam lösen kann.

Sie als Leiter sollen mögliche Probleme erahnen, aber alle Fragen können natürlich nicht vorhergesehen werden. Hier zeigt sich die Wichtigkeit eines Dialogs: Je mehr Teilnehmer sich an der Diskussion beteiligen, desto mehr hilfreiche unterschiedliche Kenntnisse und Kompetenzen stehen für die Lösung des Problems zur Verfügung. Sie als Leiter sollen dabei lernen, eine Führungs- oder Moderationsrolle zu übernehmen, um die übrigen Teilnehmer zu *Aha-Erlebnissen* zu führen. Das Glücksgefühl, das wir bei der eigenständigen Lösung eines Problems empfinden, bezeichnen Psychologen als Flow-Effekt. Sie werden hoffentlich viele solcher Flow-Effekte erleben.

Einige Anregungen für Methoden finden Sie im Stud.IP. Sie sollten darauf achten, dass nicht nur sie aktiv sind, sondern Ihre Kommilitonen. Den Zeitbedarf werden wir gemeinsam abschätzen, da bekommen Sie natürlich Unterstützung. Sie müssen auch nicht allein vorne stehen. Sie können sich beispielsweise die Arbeit auch mit jemandem teilen: Einer moderiert, der Andere macht Notizen an der Tafel, einer protokolliert die Ausarbeitung einer anderen Gruppe, Sie können eventuell zwischendurch die Aufgaben wechseln, ... Die Rolle des einstigen Lehrenden (unsere) ist jene des vorbereitenden, begleitenden und unterstützenden Moderators. Wir halten uns im Hintergrund, sind aber immer präsent und schreiten ein,

#### 4 Wie funktioniert das mit der Technik?

wenn es eindeutig zu unruhig wird, Sie nicht weiterkommen oder etwas Falsches nach längerer Zeit immer noch *stehen gelassen* wird.

Schauen Sie sich als Vorbereitung einfach die folgenden zwei kurzen Videos an:

- <http://www.youtube.com/watch?v=SunpdbwV3HA>
- <http://www.youtube.com/watch?v=cRxY2jSUahU>

Hilfreich sind möglicherweise auch zwei kurze Texte von Joachim Grzega, die wir im Stud.IP hinterlegt haben. Wer noch mehr Informationen haben will, findet diese unter <http://www.ldl.de>.

**Unternehmensvorstellung:** Stellen Sie sich vor, Sie hätten als Team gerade die Leitung des Unternehmens übernommen, ihre Strategie ausgetüftelt, und nun müssen Sie *Anteilseigner* davon überzeugen – genau das ist die Situation, vor der Sie stehen. Überlegen Sie sich also, wie Sie sich und Ihr Unternehmen am besten *verkaufen* können. Schauen Sie sich zum Beispiel mal Präsentationen von Steve Jobs an. Die sind klasse, oder?

**Abschlusspräsentation:** In der Abschlusspräsentation sollen Sie, ganz ähnlich wie bei einer Jahreshauptversammlung einer Aktiengesellschaft, kurz Rechenschaft über Ihr Wirken im Planspiel ablegen. Dazu sollen Sie in Ihrer Gruppe eine aussagekräftige Präsentation erstellen, in einem kurzen Vortrag vorstellen und dann gegebenenfalls Fragen der *Anteilseigner* beantworten.

## 4 Wie funktioniert das mit der Technik?

An dieser Stelle erhalten Sie Informationen zur Einrichtung des Planspielprogramms, und wie Sie die Verbindung zum Spielserver herstellen.

Im Stud.IP sollten Sie sich zunächst das Forum des Kurses anschauen. Hier können zum einen allgemeine Themen diskutiert werden, die alle Teilnehmer interessieren könnten: Fragen zu Terminen, usw. Außerdem ist hier Raum für

#### 4 Wie funktioniert das mit der Technik?

in-game-Kommunikation. Hier agieren Sie in der Rolle des Unternehmens und können beispielsweise Werbung für Ihre Produkte schalten, Pressemeldungen abgeben, Logos präsentieren, ... Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Solche Dinge sind natürlich nicht verpflichtend, können aber den Spaß erheblich steigern. Über besondere Ereignisse im Spiel, die Einfluss auf Ihre Entscheidungen haben können, werden Sie von uns übrigens in eben diesem Forum informiert. Das kann beispielsweise so wie in Abbildung 3 aussehen.



Abbildung 3: Beispiel von Nachrichten aus dem Planspiel

Als nächsten Schritt sollten Sie das Planspielprogramm auf CD-ROM abholen oder im Dateibereich von Stud.IP herunterladen. Es ist zwar für das Betriebssystem Windows geschrieben worden, läuft aber mittels des Programms *Wine* auch unter Linux und vermutlich auch MacOS. Der Installationsvorgang ist im Handbuch zum Spiel beschrieben, und dort finden Sie natürlich auch Informationen zur Funktionsweise.

Bitte beachten: Sie können das Programm auf mehreren Rechnern gleichzeitig installieren und die Ergebnisse jeder Runde auch auf mehrere Rechner übertragen (als Richtung der Übertragung *Vom Spielleiter* einstellen). Das Versenden der Spielzüge sollte jedoch stets nur *von einem einzigen Rechner* erfolgen,



## 5 Was sollte ich sonst noch wissen?

da Sie sonst womöglich unbeabsichtigt Ihre bereits getätigten Eingaben überschreiben!

Sollten Probleme auftreten: Bitte schreiben Sie einen entsprechenden Eintrag im Stud.IP-Forum. So können automatisch alle Teilnehmer darüber informiert werden, und wir müssen eine Frage nur einmal beantworten.

## 5 Was sollte ich sonst noch wissen?

Bevor Sie nun mit Ihrer Planung beginnen, möchten wir Ihnen zum Abschluss noch einige Buchtipps mit auf den Weg geben. Sie dürften sich nicht nur für die Dokumentation des Planspiels und die Präsentation der Ergebnisse als überaus nützlich erweisen, sondern darüber hinaus auch für Ihre noch ausstehende Abschlussarbeit und vielleicht auch für das spätere Berufsleben – speziell dann, wenn Sie anderen etwas vorstellen müssen. Gerne können Sie die Bücher auch vorab bei uns im Institut einsehen oder in unserer Bibliothek ausleihen. Die müssen Sie aber nicht *alle* lesen! Suchen Sie sich heraus, was Sie vielleicht interessiert.

- **Kornmeier, Martin (2007):** *Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten: Eine Einführung für Wirtschaftswissenschaftler*, Heidelberg.
- **Reynolds, Garr (2008):** *Zen oder die Kunst der Präsentation*, München.
- **Schneider, Wolf (2007):** *Deutsch! Das Handbuch für attraktive Texte*, 2. Aufl., Reinbek.
- **Zelazny, Gene (2005):** *Wie aus Zahlen Bilder werden: der Weg zur visuellen Kommunikation; Daten überzeugend präsentieren*, 6. Aufl., Wiesbaden.

Bei offenen Fragen zum Planspiel können Sie sich gerne an Ihren Betreuer wenden. Gleiches gilt auch, wenn Sie individuell oder in der Gruppe Unterstützung benötigen, sei es zum wissenschaftlichen Arbeiten, zur Ausarbeitung Ihrer Themenvorstellung oder zur Präsentation. Wir können uns dafür auch mal ein oder zwei Stunden Zeit für einen Sondertermin nehmen.

## *5 Was sollte ich sonst noch wissen?*

Allgemeine Themen, die für alle Gruppen von Interesse sein könnten, sollten im dafür vorgesehenen Forum im Stud.IP behandelt werden. Bei speziellen Fragen können Sie entweder in die Sprechstunde des Betreuers kommen, ihn anrufen (+49 531 391-3642) oder ihm eine E-Mail zukommen lassen (o.tacke@tu-braunschweig.de) oder auch twittern (@otacke). In dringenden Fällen können Sie ihn auch auf seinem Mobiltelefon erreichen (+49 170 2053382).

Gutes Gelingen!

## 6 Kurzüberblick über *Abzulieferndes*

### Schriftliches

#### fachlich-theoretisch

- 5-6 Seiten Text als benotete Einzelarbeit
- nichts weiter...

#### planspielbegleitend praktisch

- *Strategieübersicht* mit 2-3 Seiten Text als unbenotete und freiwillige Gruppenarbeit
- *Zwischenanalyse* mit 2-3 Seiten Text als unbenotete und freiwillige Gruppenarbeit
- *Abschlussbewertung* mit 3-4 Seiten Text als unbenotete, allerdings verpflichtende Gruppenarbeit

#### persönlich

- *Eigene Motivation und Erwartung* mit 1-2 Seiten Text als unbenotet, allerdings verpflichtende Einzelarbeit
- *Persönliche Reflexion* mit 1-2 Seiten Text als unbenotete, aber verpflichtende Einzelarbeit

### Mündliches

- *Vorstellung des Unternehmens* mit 10 Minuten Präsentation und 5 Minuten Fragen; unbenotet, aber verpflichtend
- *Abschlusspräsentation* mit 20 Minuten Präsentation und 10 Minuten Fragen; benotet
- *Vorstellung der fachlichen Ausarbeitung*, der Zeitbedarf hängt von der Zusammensetzung des Seminars und den Themen ab; unbenotet, aber verpflichtend

## **Spielzüge**

- Wöchentliches Erarbeiten und Versenden Ihrer Entscheidungen per Internet
- Absolvieren von vier Spielrunden vor Ort