

TOPSIM – Klassiker online – geht nicht gibt's nicht!

TOPSIM - Anwendertreffen

Prof. Dr. Nils Högsdal,
Hochschule der Medien, Stuttgart, 22.09.2020

Abstract

Was bedeutet Corona für das Lernen mit Planspielen. 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 eigentlich 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.

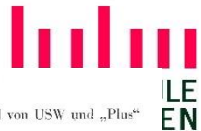
Dieser Vortrag untersucht, wie aktuellen Entwicklungen die Anforderungen und die Gestaltungsoptionen für die Planspieldurchführung verändern und wie sich dadurch der Planspieleinsatz dauerhaft verändern kann.

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



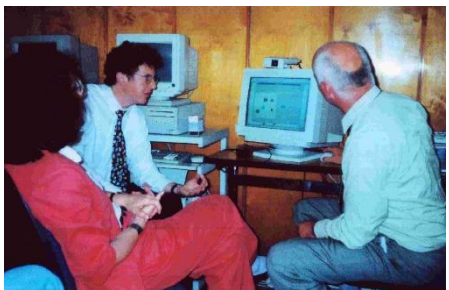
Manager spielen mit „Olga 6“

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

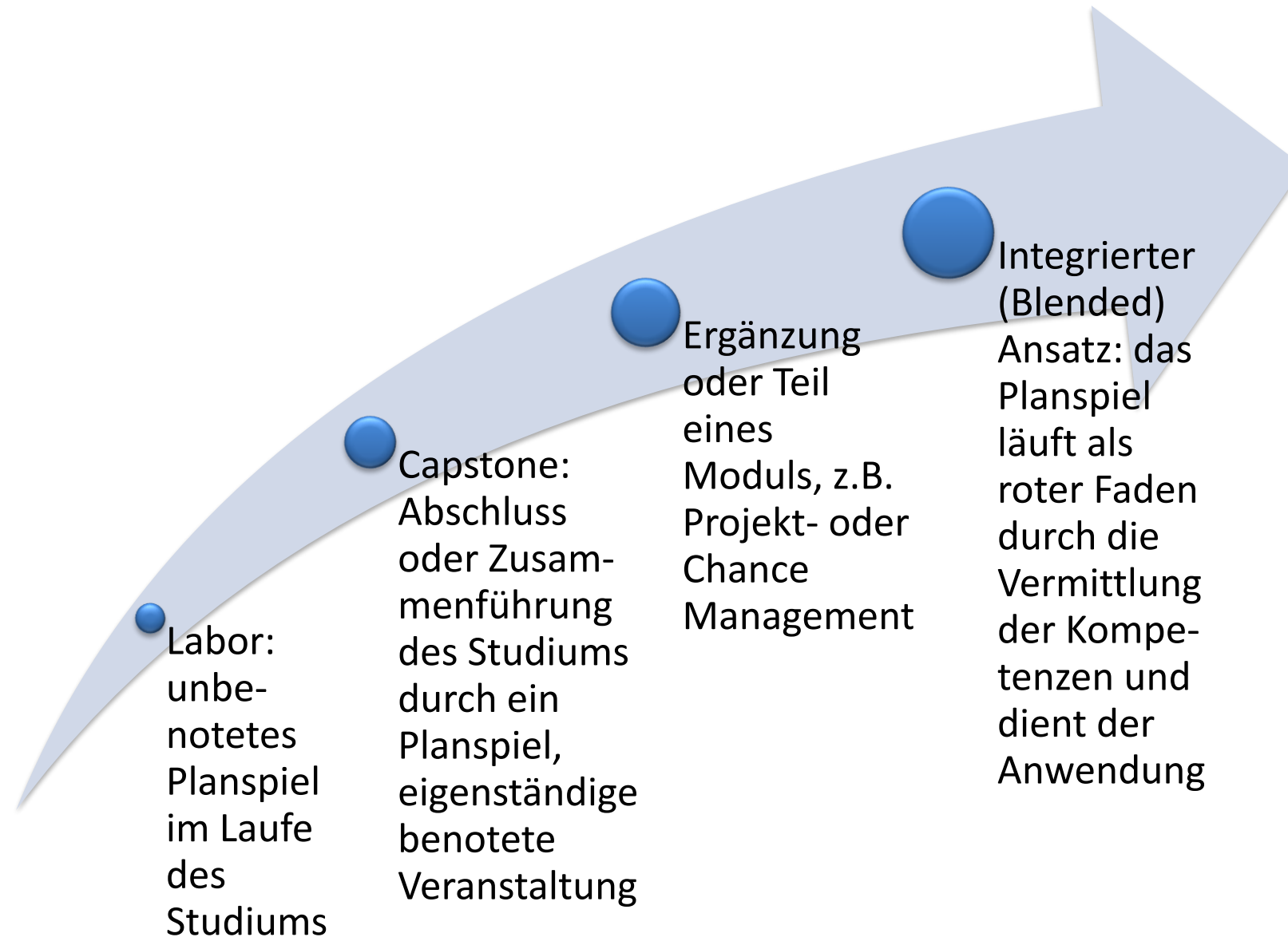
Handelsblatt, Dienstag, 15. 9. 1972
Zum zweiten „Deutschen Unternehmensspiel“ luden das Universitätsseminar der Wirtschaft (USW) und die Redaktion der Zeitschrift „Plus“ auf. Teilnehmern können alle Manager aus Wirtschaft und Verwaltung. Startschuß zu diesem landesweiten betriebswirtschaftlichen Wettkampf ist der 1. November.
Alle USW- und „Plus“-Leser sind eingeladen zum „Deutschen Unternehmensspiel“. Es geht um einmalige, begrenzte Aufgaben von Planung und Disposition. Manager-Wettkampf in diesem Land, der so erfolgreich, mit sich selbst und ein Vielfaches mehr Interessierten zusammen, als dem tatsächlich anwaltlichen Bereich.
Und es war es dem auch weitere Zeit bei dem USW-Plus-Spiel. Unvergleichlich war es jedoch, 141 Teams, die bis zu sechs Mitglieder haben konnten, um den Start zu tun. Bei Anmeldefrist waren es dann 112 Teams mit rund 4700 Managern, die alle teilzunehmen wollten. So wurde die Teilnahmegebühr für alle vier vergrößert. Mehr gab aber der Computer, der die vier Wettbewerbsfelder und Schichtenstruktur zugleich einigeteilt war. Auch hier, die Gruppen wurden auf dem Bildschirm verteilt.
Deshalb ist es nach dem ersten, daß sich Interessierten so schnell wie möglich organisieren. Es wird sicher, werden dort können, um eine Reihe von Teams zu bilden vor der Tür steht. Und die Veranstalter der Planspiel. Wer zuerst kommt, hat die meisten Chancen. Anmeldefrist ist am Montag, dem 11. Oktober. Die Spielzeiten zu diesem Zweck, müssen sich die Interessierten tun.
■ Universitätsseminar der Wirtschaft, 5080 Köln, Markt 21. Die Teilnehmer haben die Teilnahmegebühr von 100 Mark inklusive Materialkosten schon gleich per Vorkaufungscheck bezahlt. Die Spieler sind...



- Die erste Generation: das Planspiel findet woanders statt, 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. 1990)
- 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"

Aktuelle Trends und Entwicklungen

- Kompetenzorientierung und Modularisierung
- Bachelor & Master, berufliche Weiterbildung und lebenslanges Lernen
- Projekt- und problemgezielte Lernverfahren und Lernerfahrungen
- Sozial- und Selbstkompetenz
- MooCs und Flipped Classroom
- Generation Y and Z, Eingangsquale der Studierenden
- Kommunikationstechnologien und Medien
- Rolle der Hochschulen: "meeting of minds" und "unplanned interaction"



Corona

Was passierte im März

- 03.-05.03.: drei Tage vorgezogene Blockveranstaltung mit ca. 120 Studierenden aus zwei Studiengängen mit TOPSIM – General Management II mit dem Scoot-Spezial-Szenario
- Schließung der Hochschulen am 11.03.2020, Aussetzung Lehrbetrieb
- Übergang zum „Emergency Remote Teaching“ offiziell ab dem 20.04.2020
- Vorlesungen per Zoom, Alfaview und Big Blue Button, die Infrastruktur mit Moodle stand
- Durchführung des klassischen TOPSIM – General Management Planspiels am 30.04. über Zoom und Dropbox für die Perioden 7 und 8
- Umstellung der Prüfungsleistung auf Geschäftsbericht und Kolloquium



Prof. Dr. Nils Högsdal und Prof. Dr. Udo Mildenerger
Hochschule der Medien Stuttgart

Nr.	Termin	Veranstaltung	Kommentar
08	Ab sofort	Termin 8: Kapitalmärkte und die Sicht der Anleger, Teilnahme Analysten-Call, (Online!)	Steht bereits Online, bitte die Zusatzmaterialien (Lufthansa) bearbeiten (Högsdal)
09	Donnerstag 16.04.20	Termin 9: Aufbau des Geschäftsberichts, Analyse realer Geschäftsberichte	Online, kann nachgeholt werden
10	Donnerstag 23.04.20	Termin 10: Kosten- und Risikomanagement, Risikoreporting und –publizität (Online!)	Theorietermin ab 09:00 Uhr (Mildenerger)
11	Donnerstag 30.04.20	Termin 11: Reiner Planspieltermin	Simulation Jahr 7 und Jahr 8
12	Donnerstag 07.05.20	Termin 12: Unternehmensbewertung und wertorientierte Unternehmensführung (Online!)	Theorietermin ab 09:00 Uhr (Högsdal)
13	Donnerstag 14.05.20	Termin 13: Konzepte Einzeltermine Geschäftsberichte	Donnerstag Feiertag
14	Donnerstag 23.05.20	Termin 14: Beyond the numbers I: Corporate Governance, Prozesskostenrechnung, Lifecycle-Costing und weitere moderne	Theorietermin ab 09:00 Uhr (Mildenerger), ggf. Online
15	Donnerstag 23.07.20	Termin 15: Abschluss, Hinweise zur Klausur, Feedback und Hinweis zur Evaluation	Details werden bekannt gegeben

Abgabe der Geschäftsberichte (erste Fassung) am 30.06.

**2019
Geschäfts-
bericht**

Schwabenroller AG

Marvin Hastert 38199
Tim Heirich 38567
Nikola Milunic 38086
Milan Vogt 38330
Georg Wesch 38119

www.schwabenroller.de

Wir sind stolz auf unser Produktportfolio

Unser Produktfolio konzentriert sich auf den beliebten SCOOTER 125, sowie seinen kleinen Bruder, den SCOOTER 50. Der SCOOTER 125 ist dabei das Resultat unserer anfänglichen Vision: Ein preiswerter und zuverlässiger Roller für Jedermann. Für eine nachhaltige Erweiterung unserer Zielgruppe, kam 2016 unser SCOOTER 50 hinzu. Dieser entwickelte sich zu einem extrem performanten Produkt.



Unser SCOOTER 125 ist die Antwort auf eine urbane Herausforderung: Menschen schnell, sicher und komfortabel von einem Ort zum anderen bringen. Mit seinem schnittigen Design sorgt er auf beiden Märkten für einen stabilen Absatz. Die enorme Leistung sorgt vor allem bei der jüngeren Zielgruppe für großen Fahrspaß. Der Relaunch des etablierten Modells brachte uns weiteres Wachstum und positives Kundenfeedback.

Die preiswerte Alternative bildet unser SCOOTER 50. Dieser zeichnet sich durch eine hohe Agilität und Benutzerfreundlichkeit aus. Durch seinen innovativen Elektroantrieb erfreut er sich vor allem bei Nutzern in städtischen Gebieten. Der gesamte Roller ist deutlich kompakter und besondere Designelemente runden das Konzept des Einsteiger-Rollers ab.



Balanced Scorecard

Zusammenstellung der strategischen und besonders wichtigen Ziele der Schwabenroller AG



Finanzperspektive

Ziele:

Festigung von Preis- und Marktführerschaft, Steigerung von Aktienwert, Dividenden, sowie des Periodenüberschusses

Kennzahlen:

Umsatz- und Absatzzahlen, sowie Marktanteil, Herstellkosten, Preis, Periodenüberschuss, Eigenkapitalrendite, Umsatzrendite, Cash-Flow

Maßnahmen:

Reduzierung der Herstellkosten, Steigerung des Marketingetats, höhere Dividendenausschüttungen



Prozessperspektive

Ziele:

optimale Auslastung von Maschinen und Mitarbeitern, niedrige Lagerbestände, Verbesserung des Liquiditätsmanagements, niedrige Herstellkosten.

Kennzahlen:

Fluktuationsrate, Durchlaufzeiten, Selbst-/Herstellkosten, Personal/Maschinenauslastung, Lagerbestände der Materialien, Produktivitätsindex, Auslastung Personal-

Maßnahmen:

Investitionen in Prozessoptimierung und Schulung der Mitarbeiter, Kosten für Rohstoff- und Materialeinkauf senken (Fixkostendegression)



Kundenperspektive

Ziele:

Kundenzufriedenheit, Wiederkaufsrate, Empfehlungen, Minimierung von Kundenbeschwerden

Kennzahlen:

Absatzzahlen, Marktanteil, Reputationsergebnisse, Bewertungsanalysen

Maßnahmen:

Hohe Interaktion mit Kunden auch nach dem Kauf, individuell zugeschnittene Marketingkampagnen für Kundengruppen, Ausbau des internen Supportcenters



Lern- und Entwicklungsperspektive

Ziele:

nachhaltig Technik-Index verbessern und langfristig Ökologie vorantreiben, Erweiterung der Produktpalette, Absatz- und Umsatzsteigerung auf ausländischen Märkten

Kennzahlen:

Investition in F&E, Lernkurve, Produktivität, Umsatz- und Absatzzahlen, sowie Marktanteil in Markt 2, Ökologie- und Technik-Index, Anzahl Produktinnovationen, Unternehmenswert, F&E Ausgaben

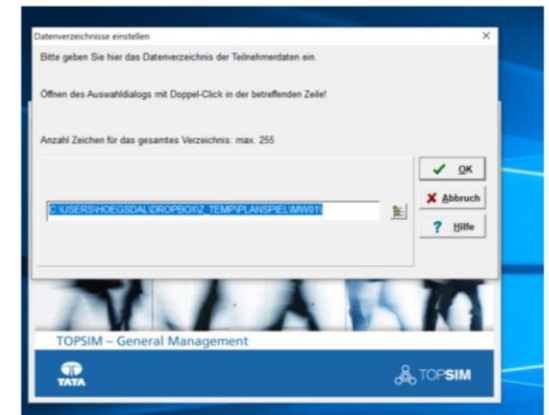
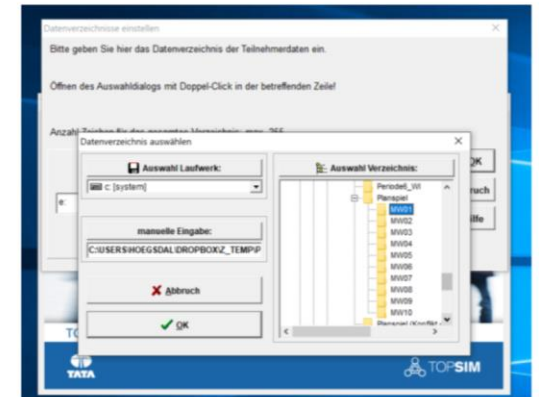
Maßnahmen:

Investition in F&E, Ausbau der Mitarbeiterschulung, internen Startup-Bereich ausbauen

TOPSIM – General Management Online: Wie geht es?

- Man geben einem Teilnehmer pro Team (mit Windows-Computer) das Teilnehmersystem
- Man nehme
 - Ein Dropbox-Profi-Account (wegen der Freigaben...)
 - Ein Unterordner, allen die gleichen Rechte geben und diesen teilen
 - Entsprechend dem Beispiel die Pfade anlegen
 - ... und dann wie seit dem letzten Jahrtausend den Datenstransfer vorwärts und rückwärts nutzen...
- Ab sofort kann man das Spiel Online spielen.

Wählen Sie nun den Pfad Ihrer Dropbox aus (Meist unter C:\user\ Planspiel und dem Unterordner mit Ihrer Teamnummer (z.B. MW



Aber: was fehlt ist das didaktische Konzept

- Nutzung von Zoom
- Teilnehmer melden sich an und müssen die Nummer ihrem Namen vorstellen (z.B. 02 – Chris Müller)
- Somit lassen sich schnell die Teilnehmer in die Break-Out-Rooms verschieben und dann kann das Planspiel wie gehabt (in unserem Fall mit 17 Teams in 2 parallelen Märkten) durchgeführt werden mit Entscheidungen, Briefings und De-Briefings (Auswertungen), Gruppenpräsentationen etc.
- Für die Logistik: Szenarien und Berichte als pdf über Moodle, ansonsten funktioniert Zoom bestens
- Seitdem zwei weitere Durchführungen

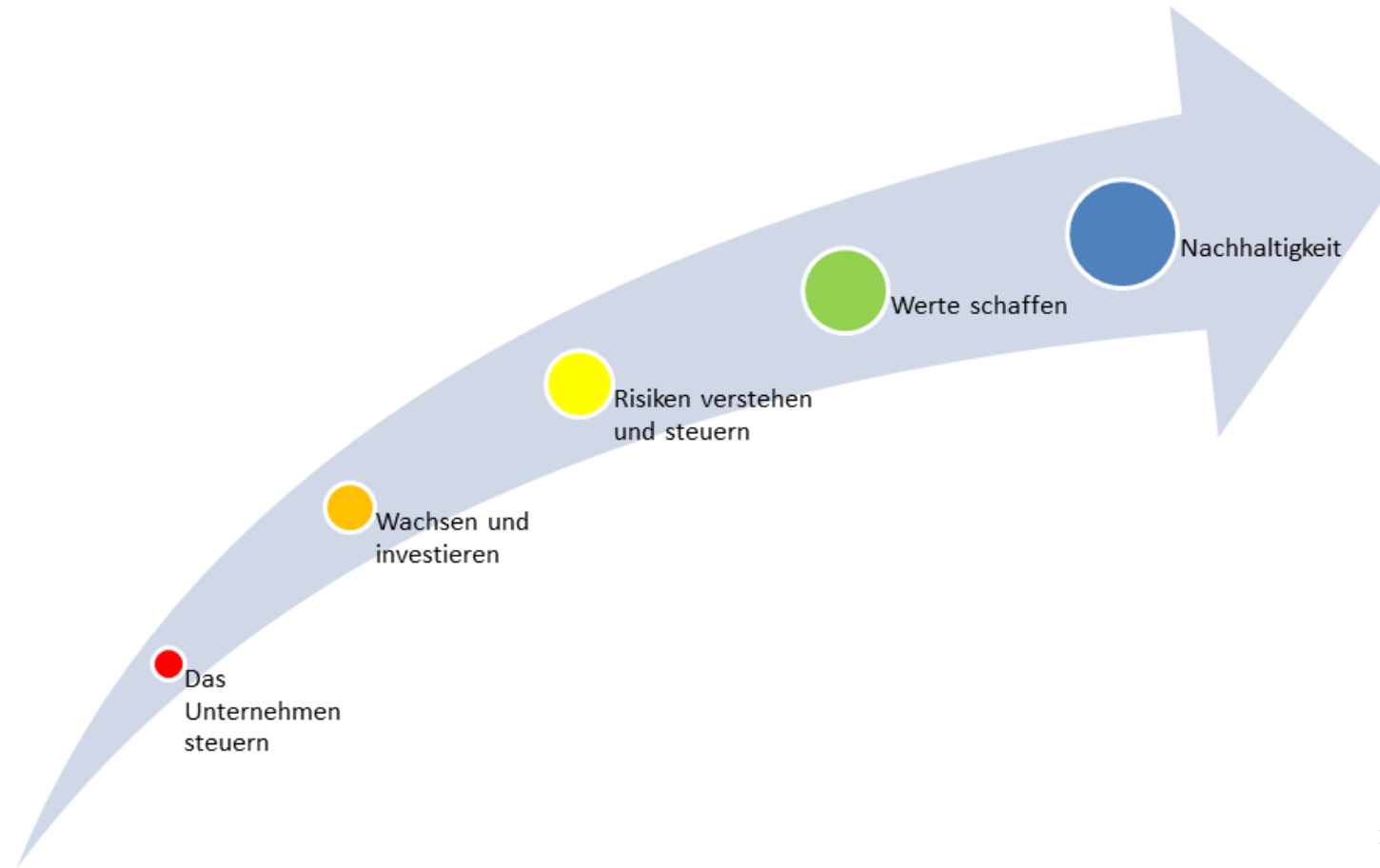
Aber: was fehlt ist das didaktische Konzept

- Nutzung von Zoom
- Teilnehmer melden sich an und müssen die Nummer ihrem Namen vorstellen (z.B. 02 – Chris Müller)
- Somit lassen sich schnell die Teilnehmer in die Break-Out-Rooms verschieben und dann kann das Planspiel wie gehabt (in unserem Fall mit 17 Teams in 2 parallelen Märkten) durchgeführt werden mit Entscheidungen, Briefings und De-Briefings (Auswertungen), Gruppenpräsentationen etc.
- Für die Logistik: Szenarien und Berichte als pdf über Moodle, ansonsten funktioniert Zoom bestens
- Seitdem zwei weitere Durchführungen

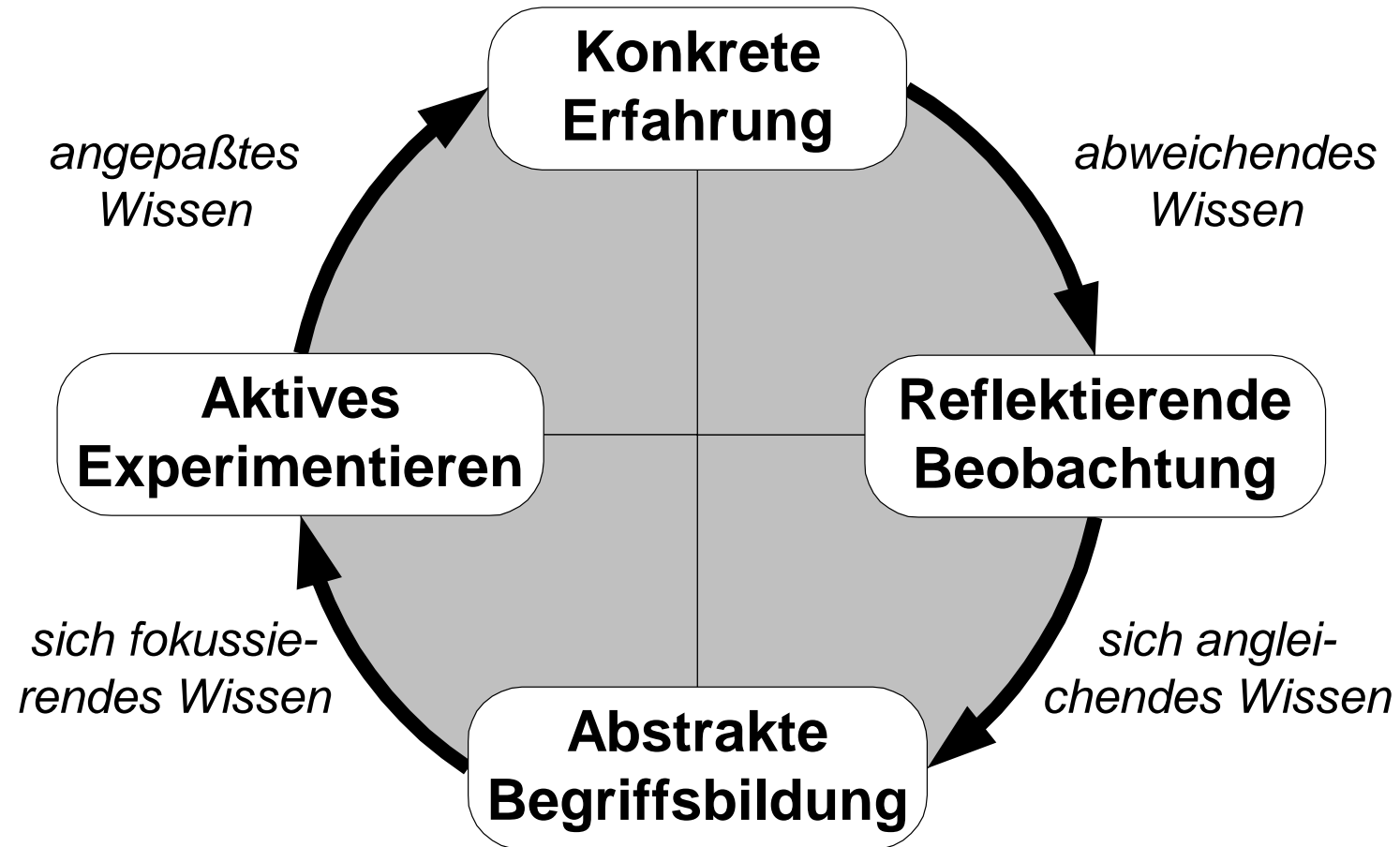
Eingesetzte Methoden

- 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

Geht noch mehr?

- Geht nicht gibt's nicht
 - Durchführung von TOPSIM – Project Management über virtuelle Maschinen mit Amazon Web Services für eine amerikanische Universität
 - Hier: Zugriff von allen möglichen Devices auf die virtuellen Maschinen
- Somit: auch „alte“ Planspielen können mit einfachen Tricks (oder als Service) Online gespielt werden und viele haben es auch verdient
- Gerade TOPSIM – Change und Project Management sind Online nur mit erheblichen Verlusten an Funktionalität einsetzbar.
- Zudem: enorme Kosten vs. niedrige laufende Kosten

Fazit

- Mehr als nur Emergency Remote Teaching mit vielfältige Optionen
- Grundidee bleibt: gib Teams von Studierenden eine spannende Aufgabe, welche sie in Konkurrenz lösen können wofür die Theorie hilfreich ist
- Der Ausblick: Technologien erlauben es nun wirklich Planspiele über das Internet so gut wie in Präsenz durchzuführen.
- Nicht die Planspielsoftware waren der Engpass, sondern die Kommunikations- und Kollaborationstools
- Die letzten Monate haben hier vor allem einen enormen Zuwachs an der Medienkompetenz der Lehrenden und Lernenden gebracht.
- Somit: es ist Zeit für Planspiel 5.0

Lernen mit Planspielen

- 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 (ab ca. 2008)
- Die fünfte Generation: die Lernende können überall zusammenkommen und wo das Planspiel läuft ist eigentlich egal (ab 12.03.2020)

Kontakt

- Kontaktdaten

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