

Open Chameleon

Ein Online-Planspiel zur Förderung der globalen Vernetzung

30. EUROPÄISCHES PLANSPIELFORUM / Stuttgart

18. Juni 2015

TRACK 1 – Wissenschaft

Dr.-Ing. Christian K. Karl
Universität Duisburg-Essen



DAAD

Deutscher Akademischer Austausch Dienst
German Academic Exchange Service

Stifterverband
für die Deutsche Wissenschaft

Agenda

- Ziel
- Darstellung der Vorarbeiten
- Umsetzung des Planspiels

Synergien nutzbar machen



Bisher Entwicklung von Studienmodulen zumeist ohne internationalen Fokus.



Von Absolventen werden Tätigkeiten in internationalen Projekten wie auch zahlreiche damit verknüpfte Kompetenzen gefordert.



Zeitliche und finanzielle Aufwendungen zur Realisierung von Auslandsaufenthalten nicht unerheblich für die Studierenden.



Synergien nutzbar machen durch Anwendung von digitalen Medien.

Planspiel mit internationaler Ausrichtung

- Konzeption eines Planspiels welches u.a.
 - international ausgerichtet ist,
 - diverse Zielgruppen anspricht,
 - modular aufgebaut ist,
 - vielfältige Kompetenzbereiche abdeckt,
 - in verschiedenen zeitlichen Rahmen durchführbar ist.

Vorhandenen Planspiele in der Domäne unterstützen keine virtuelle Mobilität

Berufsfeldanalyse (Soll)



Status in der Lehre (Ist)

- Kompetenzanforderungen für verschiedene Zielgruppen erfasst:
 - Empirische Studie in der Bauwirtschaft durchgeführt
 - Schwerpunkt Großunternehmen (Umsatz > 50 Mio.)
 - Onlinebefragung (59/70) und Interviews (30/30) = (89/100)
 - Katalog mit 35 Kompetenzen in 5 Bereichen

- Bundesweit 63 Baubetrieblehrstühle befragt (Uni & FH)
- Davon verwenden 24 ein Planspiel (38%)
- Internationale Ausrichtung 0%

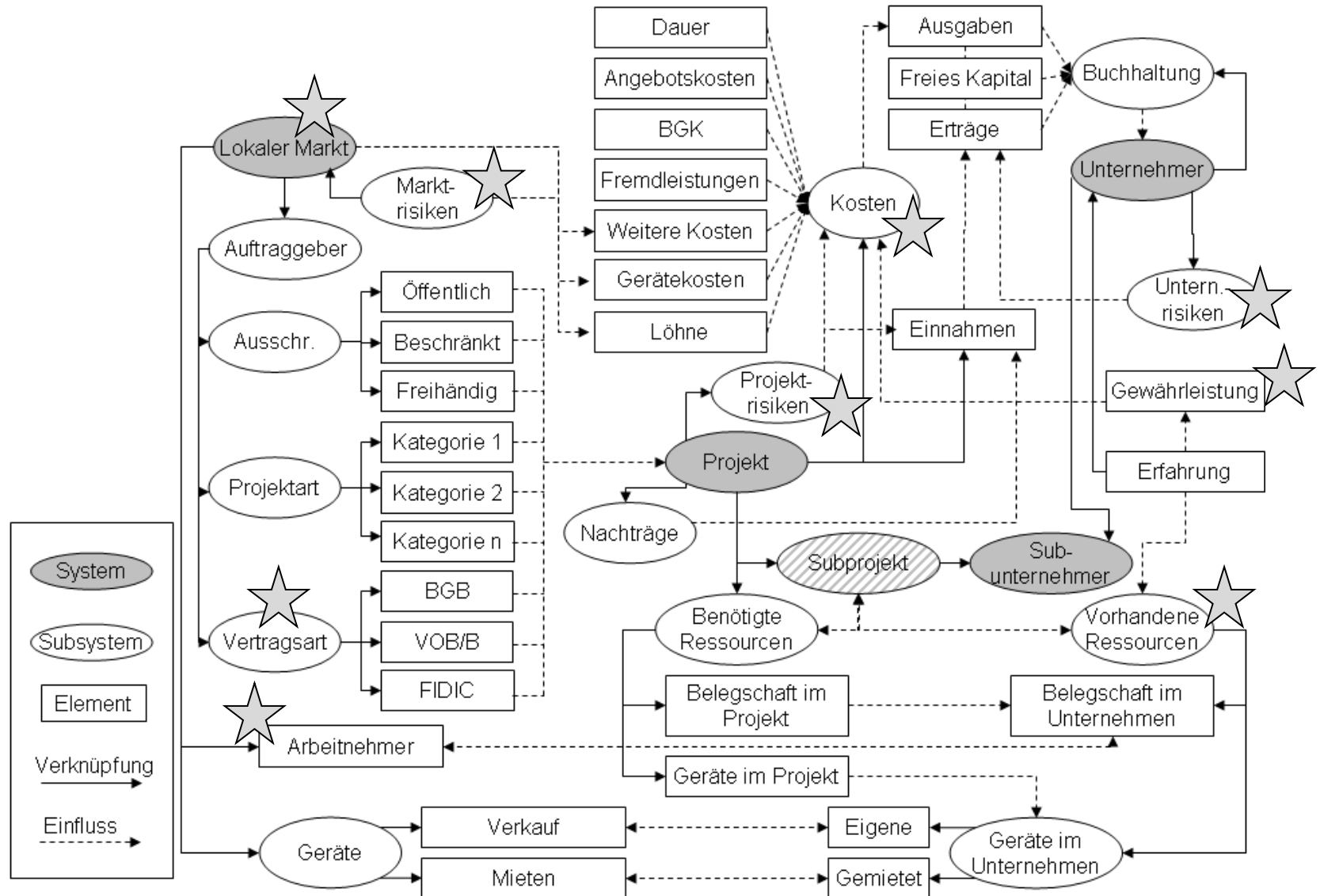
Fazit:

Vorhandene Planspiele sind zwar generell brauchbar, doch keine Ansatzpunkte zur virtuellen Mobilität.

Die 6 primären Kompetenzen für das Modelldesign

Kompetenz	Mögliche Aufgaben für die Teilnehmer/innen
Problemlösefähigkeit im Bereich Baustellenmanagement	Bewusst machen von Projektrisiken, Erfahrungen mit den Konsequenzen aus Projekt ereignissen machen
Projektkommunikationsmanagement	Projektinformationen rechtzeitig und angemessen erstellen, sammeln, verbreiten und ablegen, Aufbau eines Informations- und Berichtswesens
Baubetriebliche Kompetenzen	Erlernen & Vertiefen der Kalkulation, Zusammenhänge begreifen, Konsequenzen aus Fehlkalkulationen erfahren, Ressourcen verwalten und projektbezogen wie auch unternehmensweit disponieren (Personal- und Gerätemanagement)
Betriebswirtschaftliche Kompetenzen	Planerische, organisatorische und rechentechnische Entscheidungen im Unternehmen durchführen (Rechnungswesen, Kostenrechnung, Controlling), fachgerechte Abrechnung der Projekte, Gewinn & Verlustrechnungen erstellen, Bilanz des eigenen Unternehmens aufstellen, Unternehmensstrategien erarbeiten und umsetzen
Verhandlungsgeschick	Verhandlungen mit Teilnehmern für ARGEn bzw. Nachunternehmervergaben durchführen, Unternehmensinteressen durchsetzen
Vertragsrechtliche Kompetenzen	Identifikation von „risikoreichen“ Bauverträgen/ Projekten und bewusst machen von Konsequenzen, Durchsetzen von Nachträgen, Umgehen mit Gewährleistungsansprüchen

Möglichkeiten für Internationalisierung im Planspielmodell



Umsetzung

Brett-Version



Construction Giant
(ursprünglich als Test)

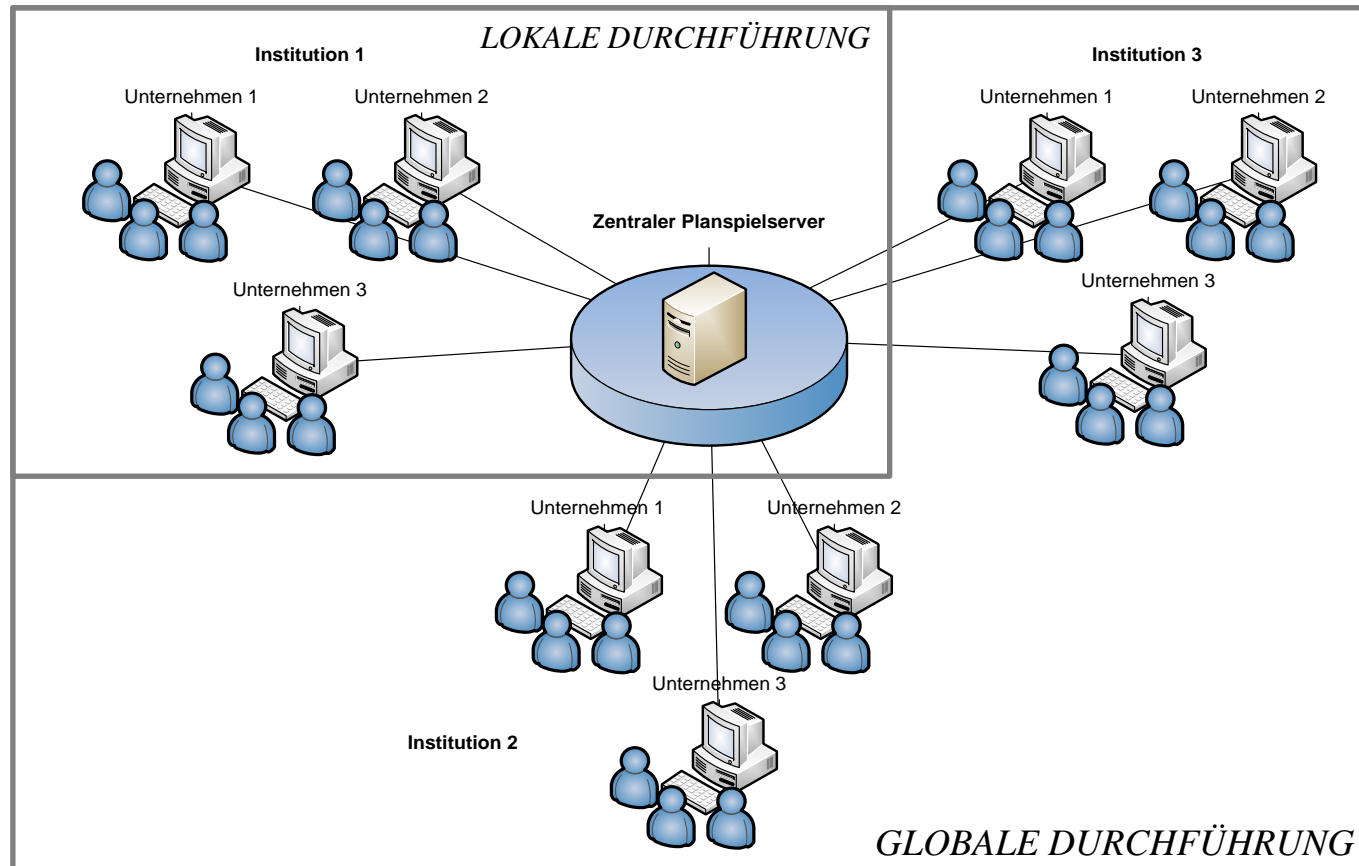
Online-Version



Chameleon

	<u>Brett-Version</u>	<u>Online-Version</u>
Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Unabhängig von EDV-Infrastruktur • Geringere Kosten für die Umsetzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Varianten möglich • Unabhängig von Raum und Zeit • Vielzahl von Teilnehmer/inne/n
Contra	<ul style="list-style-type: none"> • Abnutzungserscheinungen • Verlust von Spielteilen • Raumgebunden • Begrenzte Teilnehmerzahl 	<ul style="list-style-type: none"> • Anwender/in muss mit EDV vertraut sein • Höhere Entwicklungskosten
Status	<ul style="list-style-type: none"> • Erfolgreiche Evaluation im Rahmen einer ERASMUS-Kooperation an der Technischen Universität Athen (05.2011) • Im Einsatz an der Universität Duisburg-Essen seit Juli 2011 <p>Details siehe: Karl, Christian K. (2015) Construction Giant - A Multi-Purpose Business Game for Education and Training in the Construction Industry, Developments in Business Simulation & Experiential Learning, Volume 42</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erprobung <ul style="list-style-type: none"> • Februar 2012, Stanford University • Mai 2012, TU Athen • September 2012, Georgia Tech • Regelmäßige Planspielsessions an der Universität Duisburg-Essen

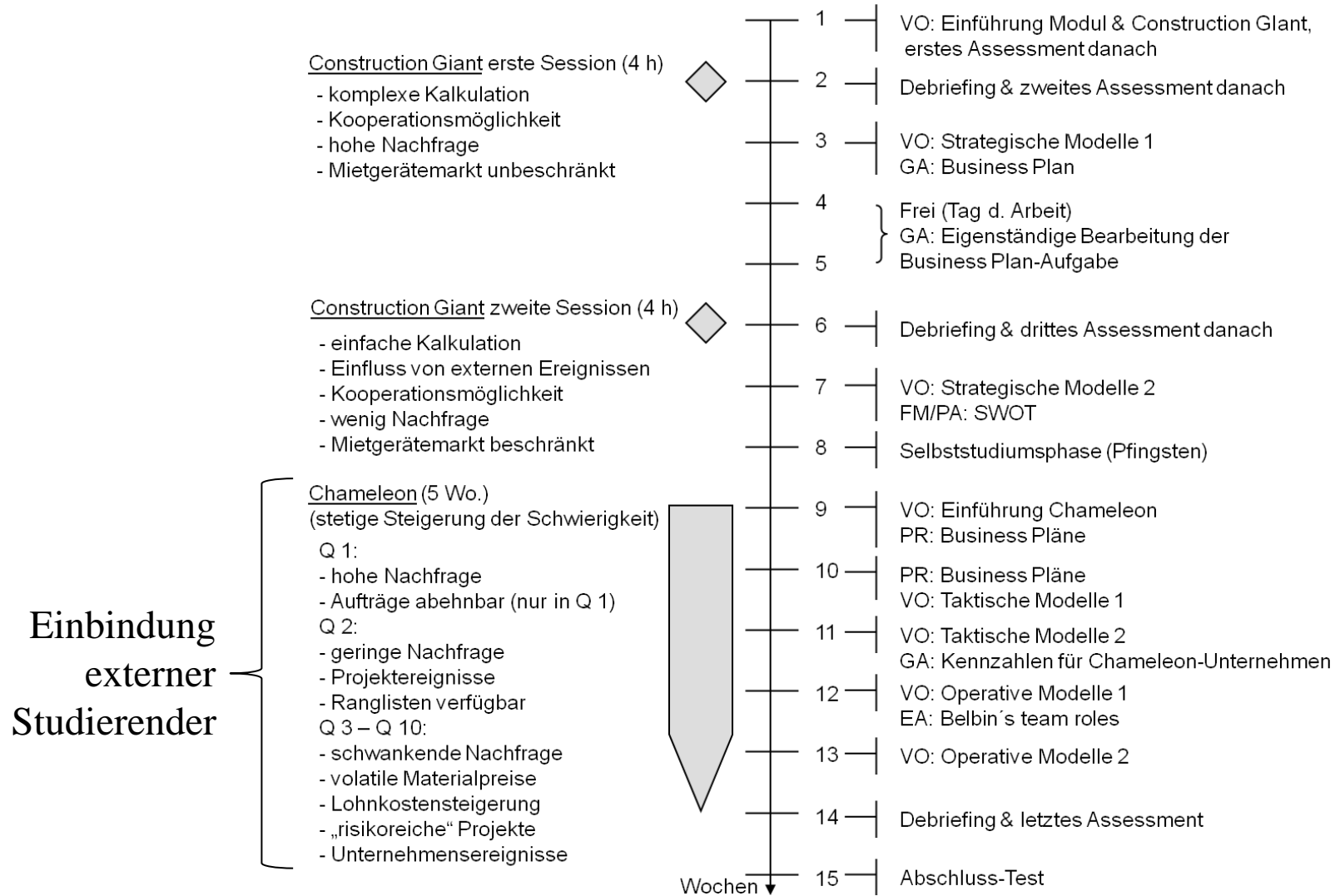
Integration der Teilnehmer/innen in einem virtuellen Markt



Simulationsmodell berücksichtigt nationale Abhängigkeiten und globale Zusammenhänge.

Vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten vorhanden (z.B. internes Mail-System).

Umsetzungsbeispiel



VO: Vortrag, GA: Gruppenarbeit, FM: Fallmethode, PA: Partnerarbeit, PR: Präsentation, EA: Einzelarbeit

Weitere Details siehe u.a.: [Karl, Christian K. \(2013\): Integrative Learning - Exploring Opportunities in Business Simulations, Developments in Business Simulation & Experiential Learning, Volume 40, 48 - 57](#)

www.chameleonbase.com

www.open-chameleon.org

For more details ref. to my [dissertation >>](#)

Check my website for further publications www.chkarl.de

DuEPublico

Duisburg-Essen Publications online

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

ub | universitäts
bibliothek

Dieser Text wird via DuEPublico, dem Dokumenten- und Publikationsserver der Universität Duisburg-Essen, zur Verfügung gestellt. Die hier veröffentlichte Version der E-Publikation kann von einer eventuell ebenfalls veröffentlichten Verlagsversion abweichen.

DOI: 10.17185/duepublico/78565

URN: urn:nbn:de:hbz:465-20230620-120730-1

Alle Rechte vorbehalten.