

Projektablauf

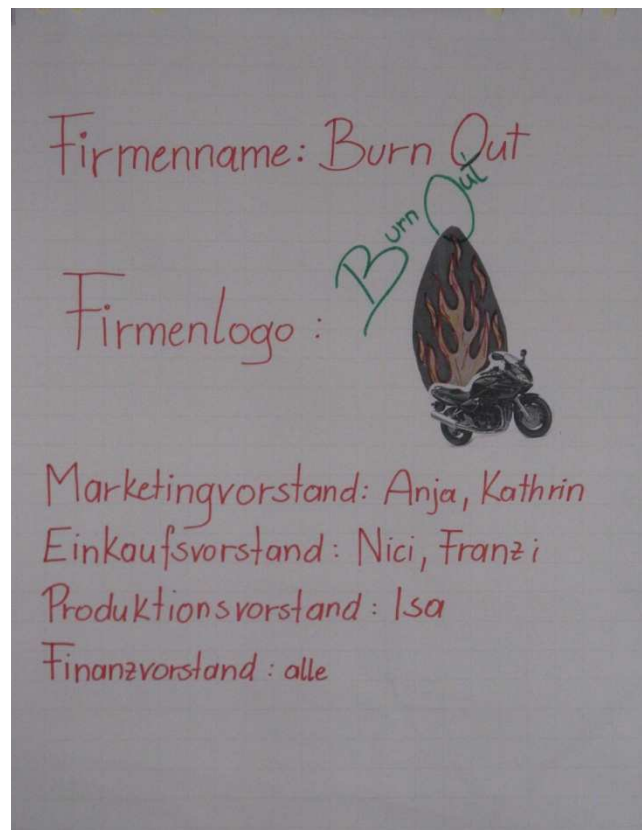
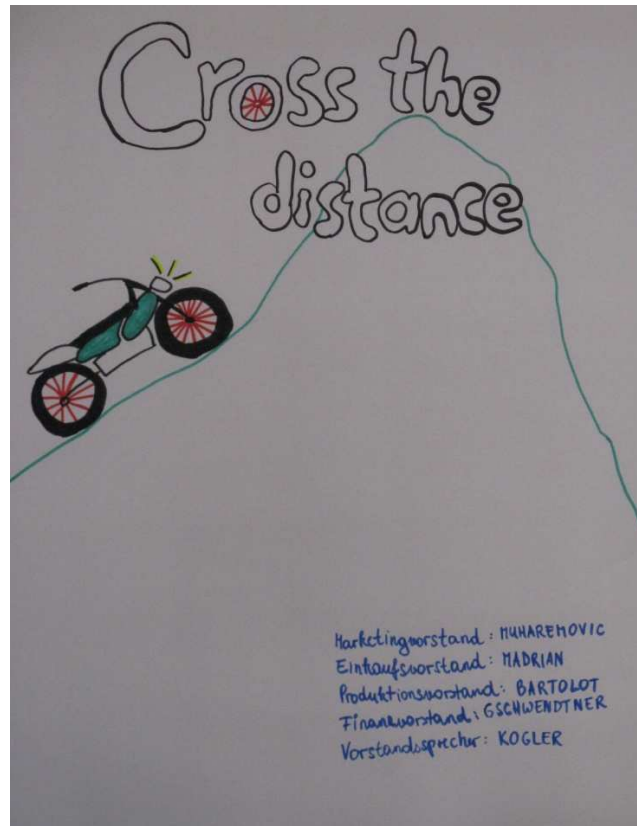
Am 7. Oktober 2008 wurde die Simulation an der BHAK St. Johann durchgeführt. Anwesend waren 30 Schüler der 5XHK und drei Trainer (Ranstl, Laner und Huber).

Da die Schüler schon vor dem eigentlichen Spieltag die Spielregeln bekommen haben, und diese besprochen wurden, hatten die Schüler schon grundlegende Kenntnisse.

Nach einer kurzen Einführungsphase und der Gruppeneinteilung konnte die erste Aufgabe, Logoentwicklung, Aufgabenverteilung und Festlegung einer Grundstrategie erledigt werden.



Die Gruppeneinteilung, die Namen der Unternehmen und die Aufgabenbereiche werden auf Plakaten dargestellt.



Nun werden die Spielbretter ausgeteilt, und gemeinsam die Ausgangssituation dargestellt. Das Spielbrett ist für das bessere Verständnis von großer Bedeutung.

Im nächsten Schritt werden Bilanzen erstellt und gemeinsam das 1. Quartal gespielt. Dadurch lernen die Mitspieler den Spielablauf kennen, und es kann sofort auf Fragen eingegangen werden.

Es wird das erste Jahr (4 Quartale) am Brett gespielt. Am Ende des ersten Jahres wird der Spielstand vom Spielleiter in die Datenbank eingegeben.

Der Datenstand gilt als Schnittstelle für das 2. Spieljahr. Haben alle Gruppen die Bilanz vom 1. Jahr abgegeben, so bekommen sie den Benutzernamen und das Kennwort für den Login.

Es wird nun am PC gespielt. Angeboten müssen kalkuliert werden, Material und Personal für die Produktion zur Verfügung gestellt werden. Es können neue Märkte und Produkte aufgenommen werden, in Tag- und Nachtschichten produziert werden. Natürlich können auch Kredite vergeben werden.

Um den Spielfluß aufrecht zu erhalten, wird das Jahr in Quartale unterteilt, und es kann nur dann im nächsten Quartal gespielt werden, wenn alle Unternehmungen das letzte Quartal abgeschlossen haben.

Die Daten werden zum Quartalsende an den Server geschickt. Hier erfolgt die Auswertung, und die Bilanz wird den Teilnehmern wieder zur Verfügung gestellt.

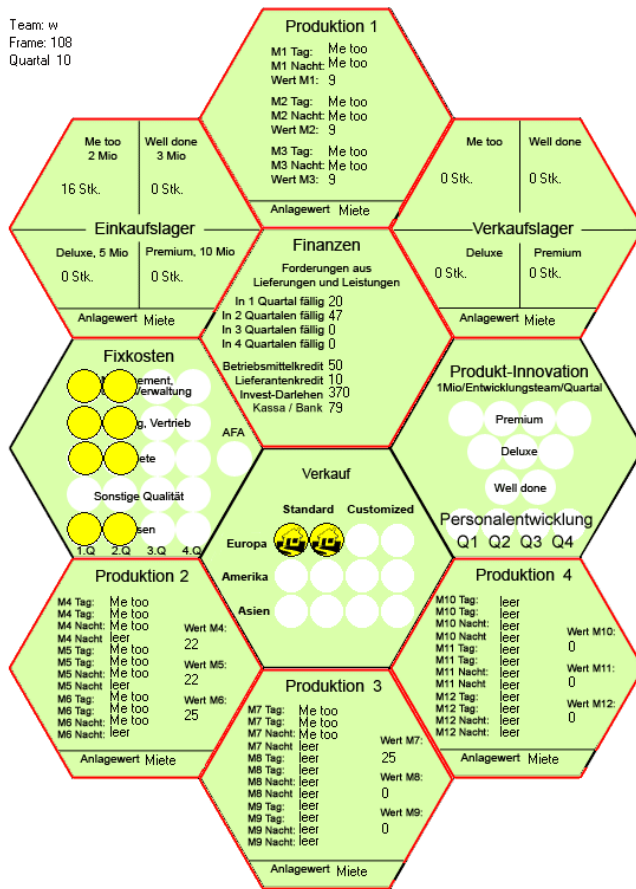
Am 8.10.2008 erfolgte mit den Schülern im Unterricht eine Nachbesprechung, die folgende Ergebnisse brachte:

- Alle Schüler waren vom Spiel begeistert. Alle möchten noch einmal spielen, um die gewonnenen Erkenntnisse umsetzen zu können.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass zwischen den einzelnen Terminen Zeit ist, um sich über Strategien in der Gruppe Gedanken machen zu können.
- Eine Gruppe hat die Einführungsphase als zu lang erlebt. Das kann man dadurch erklären, dass einerseits schon Vorkenntnisse vorhanden waren, andererseits die Zeit für die Simulation (in erster Linie) am Nachmittag zu kurz war.
- Eine Gruppe glaubt von vorneherein auf das Spielbrett verzichten zu können, andere Gruppen wollten gerade darauf nicht verzichten.
- Alle Schüler waren von einem Lerneffekt überzeugt, und würden gerne noch einmal über einen längeren Zeitraum spielen.

Es ist ein Bericht für die Schul-HP erstellt worden(<http://www.hak-stjo.salzburg.at/>), ein Zeitungsartikel wird an die lokalen Medien gehen. Außerdem finden Sie den vollständigen Ablauf unter <http://www.laner.biz/usim/>.

Beispiel einer Bildschirmmaske:

Team: w
 Frame: 108
 Quartal 10



Anlagevermögen

- ### Hallen
- Einkaufslager Eigentum
 - Einkaufslager Miete
 - Einkaufslager keine Verwendung
 - Produktionshalle 1 Eigentum
 - Produktionshalle 1 Miete
 - Produktionshalle 1 keine Verwendung
 - Produktionshalle 3 Eigentum
 - Produktionshalle 3 Miete
 - Produktionshalle 3 Verkauf
 - Verkaufslager Eigentum
 - Verkaufslager Miete
 - Verkaufslager keine Verwendung
 - Produktionshalle 2 Eigentum
 - Produktionshalle 2 Miete
 - Produktionshalle 2 Verkauf
 - Produktionshalle 4 Eigentum
 - Produktionshalle 4 Miete
 - Produktionshalle 4 Verkauf

- ### Maschinen
- Maschine 1 Eigentum
 - Maschine 1 Verkauf
 - Maschine 3 Eigentum
 - Maschine 3 Verkauf
 - Maschine 5 Eigentum
 - Maschine 5 Verkauf
 - Maschine 7 Eigentum
 - Maschine 7 Verkauf
 - Maschine 9 Eigentum
 - Maschine 9 Verkauf
 - Maschine 11 Eigentum
 - Maschine 11 Verkauf
 - Maschine 2 Eigentum
 - Maschine 2 Verkauf
 - Maschine 4 Eigentum
 - Maschine 4 Verkauf
 - Maschine 6 Eigentum
 - Maschine 6 Verkauf
 - Maschine 8 Eigentum
 - Maschine 8 Verkauf
 - Maschine 10 Eigentum
 - Maschine 10 Verkauf
 - Maschine 12 Eigentum
 - Maschine 12 Verkauf