

Prof. Dr. Hanns Hub

Rathausstr. 11/2 • D-72660 Beuren
fon ++49-(0)7025-911766 • fax - 911767

<http://www.hub-consulting.de>

E-mails: hub@hub-consulting.de
hub@fh-nuertingen.de

**Wissenschaftlicher Leiter des
Bildungsprojektes "CHANCE"**



Vorstellung von

CHANCE

- Unternehmenssimulator für unternehmerisches Denken und Handeln –

	Seite
Was ist und was will CHANCE - und was ist daran so einzigartig?	1
Für wen von Nutzen – und warum ?	2
Die Lernebenen von CHANCE	4
Das didaktische Konzept von CHANCE	5
Wie kann man sich einen Einsatz von CHANCE im Unterricht vorstellen ?	7
Welches Team steckt hinter CHANCE ?	9
Bundeswirtschaftsminister Wolfgang Clement zu Besuch bei CHANCE	10
Präsentation von CHANCE auf der Learntec 2005	11
Anlage: Demo-CD	

Leiter der Hub-Consulting - Unterstützung bei komplexen Managementproblemen

Präsident und Vorsitzender des Vorstandes der Deutschen Management-Gesellschaft e.V. (DMG),
Bonn / Nürtingen

Leiter des Instituts für Innovation im System Arbeit an der Hochschule Nürtingen (ISA-Institut)

Lehrbeauftragter an der Hochschule Nürtingen (Nürtingen University)

Autor mehrerer Veröffentlichungen zum Ganzheitlich-Vernetzten Denken und Handeln

1997: Landeslehrpreis des Landes Baden-Württemberg für Pilotaktivitäten auf den Gebieten der
Wirtschaftsethik und des Ganzheitlich-vernetzten Denkens und Handelns

Was ist und was will CHANCE – und was ist daran so einzigartig?
--

In aller Kürze:

- CHANCE ist ein **handlungsorientiertes Lernprogramm** auf Basis einer realitätsnahen Unternehmenssimulation – vergleichbar mit dem Lernen an einem Flugsimulator
- CHANCE fordert und fördert ein **vernetztes Denken und Handeln** – der Umgang mit komplexen und sich laufend verändernden Situationen wird trainiert.
- CHANCE ist **umfassend**: Es beinhaltet sowohl die "harten" betriebswirtschaftlichen als auch die "weichen" Faktoren, wie Kundenzufriedenheit, Motivation, Mitarbeiterentwicklung, Image usw.
- CHANCE ist **innovativ** und **konkurrenzlos**. Es gibt kein vergleichbar umfassendes und die modernen Medien nutzendes Lernprogramm
- CHANCE ist **extrem preisgünstig**, weil vom Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit gefördert
- CHANCE zeichnet sich durch ein den neuesten Erkenntnissen entsprechendes **didaktisches Konzept** aus
- CHANCE zeichnet sich durch eine dem neuesten Stand entsprechende **Multimedia-Didaktik** aus
- Das besondere Bildungsziel ist eine **Abkehr von "Führungs-Rezepten"**. An deren Stelle muss ein ganzheitliches Unternehmensverständnis treten, auf dessen Basis situationsgerecht differenziert und ganzheitlich ausgerichtet entschieden und geführt wird.

Für wen von Nutzen – und warum ?

CHANCE kann grundsätzlich für all jene von Nutzen sein, die mit Fragen des Wirtschaftens zu tun haben und dabei mit Komplexität und Dynamik konfrontiert werden – also durch Faktoren, die in wechselseitigen, sich laufend verändernden Beziehungszusammenhängen zueinander stehen.

Daher reicht die Spanne der Zielgruppen vom "erfahrenen" Unternehmer bis zum Auszubildenden.

Der Unternehmer mit Erfahrung

kann mit CHANCE "spielerisch" einen "Auto-Checkup" seines Unternehmens durchführen: Bei der Steuerung des virtuellen Unternehmens muss er sich ja mit allen wesentlichen Bereichen befassen – vom Einkauf bis zum Vertrieb und von der Mitarbeiterentwicklung bis zum Kundendienst. Die Aktionsmöglichkeiten sind dort jeweils in praxisgerechten Maßnahmen-Checklisten konkretisiert, unter denen er auszuwählen hat. Er braucht nun nur zu fragen, bzw. zu reflektieren,

- ob und inwieweit er in seinem eigenen Unternehmen auch alle diese Aspekte adäquat berücksichtigt;
- welche der konkreten Maßnahmen aus den CHANCE-Checklisten auch für sein eigenes Unternehmen in Betracht kommen, bzw. und welche weiteren vergleichbaren Maßnahmen geeignet sein können;
- welche Beziehungszusammenhänge und Nebenwirkungen von Entscheidungen tendenziell auch im eigenen Unternehmen von Bedeutung sind und welche Folgerungen daraus für das Entscheiden und Handeln gezogen werden müssen.

Aufgrund einer Anleitung und Begleitung durch einen Trainer/Berater und einen Gedankenaustausch mit Gleichgesinnten in Gruppenarbeit kann dieser Reflektionsprozess besonders lehrreich gestaltet werden.

Der Existenzgründer und der Unternehmensnachfolger

Da erfahrungsgemäß sehr viele Existenzgründer trotz fachlich guter Geschäftsidee scheitern, weil es ihnen am ganzheitlichen Unternehmensverständnis und an der nötigen Handlungskompetenz fehlt, ist CHANCE für diese Zielgruppe ein ganz besonders heißer Tipp.

Nachdrücklich zu empfehlen ist CHANCE auch Unternehmensnachfolgern. Ein fehlendes ganzheitliches Unternehmensverständnis und geringe Handlungskompetenz sind häufig die größten Schwachstellen bei der Unternehmensnachfolge.

Der Meisterschüler und weiterführende Qualifikationen des Handwerks

Beim Unterricht angehender Meister, Unternehmer oder Unternehmensgründer bereitet CHANCE diese auf ihr späteres Berufsleben vor.

Der Schüler in der schulischen Ausbildung

Im Rahmen einer allgemeinen Ausbildung ermöglicht CHANCE den Lernenden, die Welt der Betriebe anschaulich zu verstehen.

Der Hochschulstudent

An Hochschulen, wo die praktische Anschauung oft gänzlich fehlt, kann CHANCE erfolgreich eingesetzt werden, um mehr Praxisbezug herzustellen.

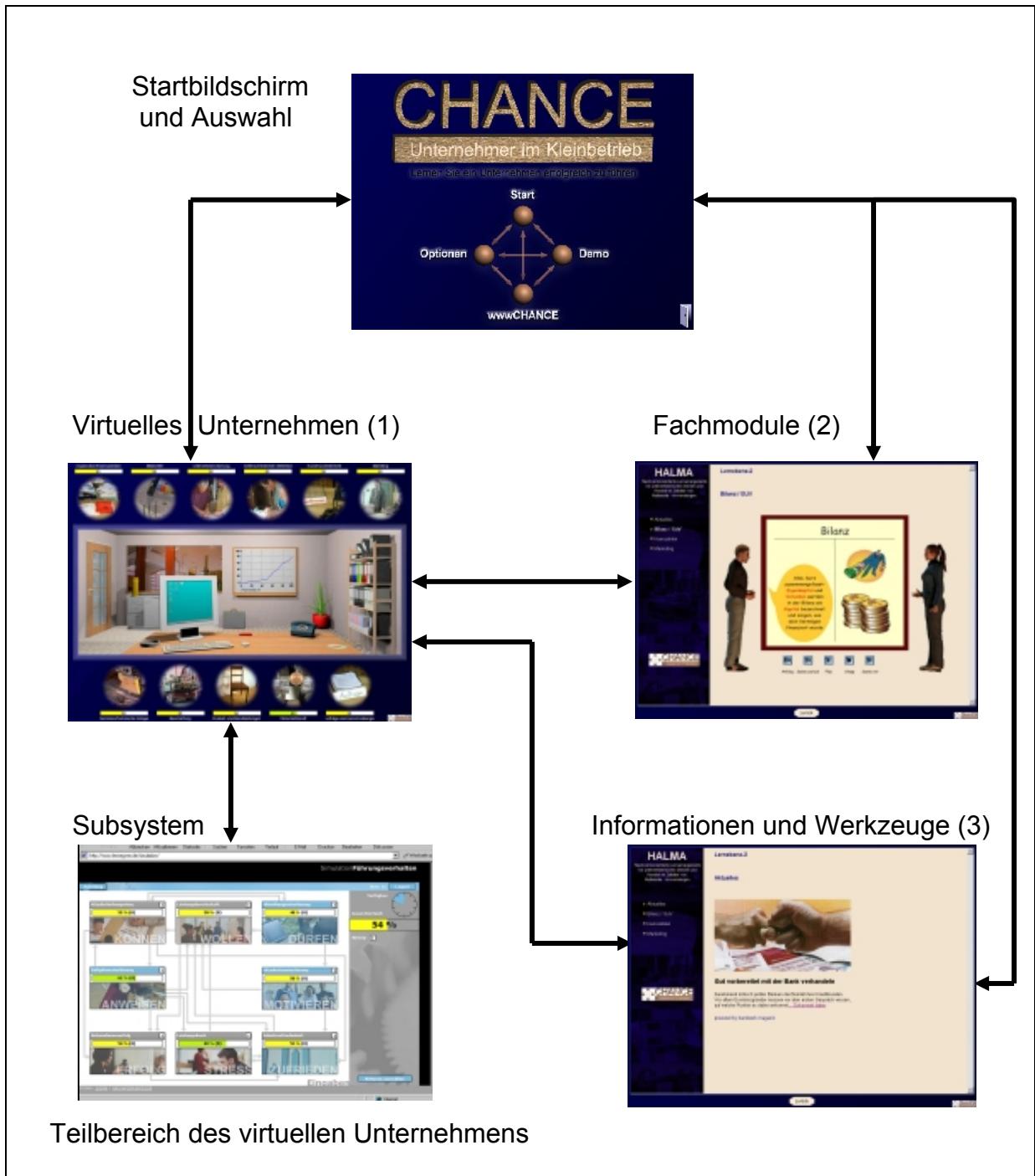
Die Führungskraft in größeren Unternehmen

Das Lernprogramm ist außerdem für Führungskräfte in größeren Unternehmen empfehlenswert, beispielsweise zur Sensibilisierung für abteilungsübergreifendes Denken und Handeln.

Die technische Führungskraft

Für technische Führungskräfte kann CHANCE als attraktiver Zugang zu Managementfragen eingesetzt werden. Das gilt z. B. für das Thema Betriebswirtschaft / Management für **Ingenieure mit Führungsaufgaben**.

Die Lernebenen von CHANCE



Aufbau des Lernprogramms CHANCE

Die Lernsoftware CHANCE besteht aus mehreren Lernebenen. Der wesentlich Kern wird durch die Unternehmenssimulation (1) gebildet. Mit dieser Simulation verbunden sind interaktive Fachmodule (2) zum intensiven Studium von ausgewählten Themen (z.B. Bilanz, GuV, Marketing, Kalkulation etc.). Informationen und Werkzeuge (3) für den betrieblichen Einsatz (Formulare, Checklisten, Dokumentationen etc.) und Teilsysteme des Unternehmens. Der Lernende kann sich zwischen diesen Lernebenen entsprechend seinem Qualifizierungsbedarf und Interesse bewegen.

Didaktisches Konzept von CHANCE

CHANCE zeichnet sich durch ein den neuesten Erkenntnissen entsprechendes **didaktisches Konzept** aus. Charakteristika:

- Quer denken, sich **neue Lösungswege** einfallen lassen, hartnäckig an einem Problem dranzubleiben.
- Neugier und **Entdeckerlust**.
- Je höher die **Aufmerksamkeit**, desto zahlreicher die Verknüpfungen zwischen den Neuronen → Erinnerungsvermögen.
- Szenen des Lebens, **Identifikation**, Emotionaler Bezug.
- Lernen funktioniert autobiografisch. Es geht am einfachsten, wenn es mit mir und meiner Situation zu tun hat. **Schaffung von Lebenssituationen** mit persönlichem Bezug: „Virtueller Unternehmer“.
- Gedächtnis: Mit **Bildern und Geschichten** haftet es viel besser.
- Selbst denken: **Handlungsorientiertes** Lernprogramm.
- **Individuelles Lernen** mit offenen Lerngruppen und Betreuung.
- Freude am Lernen: **Motivation**.

Unterrichtsformen mit CHANCE

CHANCE lässt vielfältige Formen der Unterrichtsgestaltung zu. Abhängig von den Lernzielen, dem äußeren Rahmen, den Voraussetzungen von Dozent und Lernenden bestehen große Gestaltungsmöglichkeiten:

1. Geführter Unterricht mit Rechner und Beamer
Unternehmenssimulation mit der gesamten Lerngruppe
2. Einzel- oder Gruppenarbeit im Computerraum
Unternehmenssimulation in Teams oder
Unternehmenssimulation in Einzelarbeit
und Begleitung der Selbstlernphasen
3. Freies Selbstlernen an Lerninseln
4. Selbststudium zu Hause mit Ergebnissicherung im Unterricht
5. Selbststudium zu Hause mit Erfahrungsaustausch über eine Internetplattform

Zielgruppenspezifisches "Blended Learning" mit CHANCE

- Je nach spezifischer Zielgruppe ist CHANCE differenziert in konkrete Lehr- und Lernkonzepte einzubinden
- Beispielhaft auf Seiten 7 und 8 eine Grundstruktur für den Einsatz von CHANCE im Unterricht

Multimedia-Didaktik

Welche Stärken haben die neuen Medien?

Wier fördern sie ganz besonders einen erfolgreichen Lernprozess?

CHANCE zeichnet sich durch eine Multimedia-Didaktik aus, die auf solche Fragen Antworten gibt.

- Über entsprechende Links kann benötigtes Fachwissen erworben und so ein "**learning on demand**" praktiziert werden.
- Darüber hinaus kann auf Dateien zugegriffen werden, die Muster und Anleitungen für den **Einsatz in einem realen Unternehmen** enthalten.
- Erfahrungsaustausch ist über eine **Internetplattform** möglich.
- Die neuen Medien erlauben es **Simulationen** zu nutzen, die das Wesentliche der Realität wiedergeben.
- Lernen kann mit Hilfe der neuen Medien in eine **Dramaturgie** (Rollenübernahme, Identifikation, Lernbereitschaft durch emotionalen Bezug) eingebunden werden.
- **Hypertextsysteme** erlauben Lernen in einer selbstgewählten und situationsabhängigen Reihenfolge.
- Netzanbindung und Plattformen sind die Basis für eine weitreichende **Kommunikation** (Dialog, Interaktion).

Wie kann ein Einsatz CHANCE im Unterricht aussehen ?

Unabhängig von den vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten des Lernens mit CHANCE ist ein Grundmuster beschreibbar. Dies gilt insbesondere, wenn CHANCE in einem Blended-Learning-Konzept Anwendung findet.

Vorbereitungsphase:

- Installation von CHANCE
- Einarbeitung in das Lernprogramm (Training von Lehrern und Dozenten)
- Abschätzung der Einsatzmöglichkeiten (gesamtes Lernprogramm oder nur bestimmte Teile)
- Inhaltliche und zeitliche Zuordnung (allgemeine Einführung, Einführung in ein bestimmtes Thema, Prüfungsvorbereitung, usw.)
- Planung der Unterrichtssequenz (Unterrichtsentwurf)
- Vorüberlegungen (Vorbereitung auf Fragen und Einwände)
- Vorarbeiten (Auswahl von Arbeitsaufgaben und Hilfsmitteln)

Einführungsphase:

- Betrachtung der Ausgangssituation (Analyse des vorgegebenen Modells oder Entwicklung eines eigenen Modells)
- Erläuterung des Kerngedankens der Simulation (Zweck der Simulation)
- Vorstellung der Unternehmerrolle (Aktionsmöglichkeiten und Strategien)
- Hinweise und Tipps zur Bedienung (Demo oder Demonstration des ersten Periodendurchlaufs)
- Erläuterung oder Erarbeitung betriebswirtschaftlicher Zusammenhänge und Begriffe (Einsatz von Glossar und/oder Fachmodulen)
- Erläuterungen zur Auswertung und Ergebnisanalyse (Auswirkungen der vielfältigen Eingriffsmöglichkeiten)
- Klärung offener Fragen

Anwendungsphase:

- Entwicklung von Unternehmensmodellen
Das Unternehmen als komplexes Wirkungsgefüge
- Arbeiten mit der Unternehmenssimulation (Einflussfaktoren, Aktionsmöglichkeiten, Ereignisse)
- Erster Durchlauf und Beobachtung der Unternehmensentwicklung (Erfolg, Misserfolg)
- Einbeziehung der Entwicklungen der Einflussfaktoren und überraschend auftretender Ereignisse in die Unternehmerstrategie (Verhalten überdenken)
- Anpassung und Optimierung der Unternehmerstrategie
- Erläuterung oder Erarbeitung betriebswirtschaftlicher Zusammenhänge und Begriffe (Einsatz von Glossar und/oder Fachmodulen)
- Eintrag in die Bestenliste

.....

- Betrachtung von Teilaspekten eines Unternehmens (Arbeiten mit Subsystemen)
- Lerntransfer (Arbeiten mit Werkzeugen aus der Lernebene-3)

Auswertungsphase:

- Präsentation und Diskussion der Ergebnisse (Werte, Erfahrungen, Assoziationen, Modellkritik, Ideen)
- Klärung aufgetretener Fragen (Bedienungsfehler, Denkblockaden, Wissenslücken)
- Nachvollziehen des Simulationsverlaufs (vertiefte Einblicke in das vernetzte System)
- Verhalten der Lernenden (Erkenntnisse über das eigene Verhalten in bestimmten Situationen)
- Vergleich zwischen Modell und der erlebten oder vermittelten Wirklichkeit im Unternehmen (Modell-Realitätsvergleich)
- Unterrichtskritik und Änderungswünsche

Je nach Unterrichtsplanung kann sich der Wechsel von Anwendungsphase und Auswertungsphase auch mehrfach wiederholen.

Welches Team steckt hinter CHANCE ?**Das Projektteam**

- **ZukunftsWerkstatt Handwerk e.V.**, Bismarckallee 6, D-79098 Freiburg
- **Cyberlearn GmbH**, Noxsiefen 6, D-51789 Lindlar-Hohkeppel
- **gamma concept** – gesellschaft für aktuelle management-anwendungen mbH, Zähringerstr. 43, D-76133 Karlsruhe
- **Institut für Technik der Betriebsführung**, Karl-Friedrich-Str. 17, D-76133 Karlsruhe
- **Prof. Dr. Hanns Hub**, Hub-Consulting, Rathausstr. 11/2, D-72660 Beuren

Die Ansprechpartner:

Dipl. rer. pol. Michael Geisler
Projektleiter bei der ZukunftsWerkstatt Handwerk e.V.
Gesamtprojektleiter CHANCE
Fon: 0049 (0)761 21800-510
Fax: 0049 (0)761 21800-555
Email: Michael.Geisler@hwk-freiburg.de



Hans-Josef Pier
Geschäftsführer der Cyberlearn GmbH
und der HJP Multimedia GmbH
Entwicklungsleiter CHANCE
Fon: 0049 (0)7723 912021
Fax: 0049 (0)7723 912022
Email: HJPier@cyberlearn.de



Prof. Dr. Hanns Hub
Leiter der HUB-Consulting - Unterstützung bei komplexen
Managementproblemen
Fon: 0049 (0)7025-911766
Fon: 0049 (0)7025-911767
Email: hub@hub-consulting.de

05. März 2004

Bundeswirtschaftsminister Wolfgang Clement besucht uns auf der Internationalen Handwerkermesse München (IHM)

Der Bundeswirtschaftsminister besuchte den Messestand der Handwerkskammer Freiburg und zeigte sich beeindruckt von CHANCE.

Insbesondere der kybernetische Ansatz und der leicht verständliche und spielerische Ansatz bei der Umsetzung des komplexen Themas fanden seine besondere Anerkennung.



Michael Geisler, Projektleiter HALMA, zeigt Wolfgang Clement Chance



Der Minister gratuliert Hans-Josef Pier, Geschäftsführer der Cyberlearn GmbH, zu der gelungenen Umsetzung

Präsentation von CHANCE auf der Learntec 2005
--

Beitrag im Rahmen des Internationalen Planspielforum auf der LEANTEC 2005 am 16. Februar 2005 in Karlsruhe (www.learntec.de)

Titel:

CHANCE – Unternehmenssimulator für unternehmerisches Denken und Handeln

Referenten:

Dipl. Volkswirt Michael Geisler,

Projektleiter bei der ZukunftsWerkstatt Handwerk e.V. in Freiburg i.Br.

Prof. Dr. Hanns Hub,

Präsident der Deutschen Management-Gesellschaft e.V. (DMG), Bonn/Nürtingen

Abstract:

Im Rahmen des vom BMWA geförderten Projekts LERNET (www.lernet-info.de) ist die Lernsoftware CHANCE entstanden.

Im Mittelpunkt von CHANCE steht die Simulation eines kleinen Handwerksunternehmens. Der Lernende wird zum Unternehmer, der die Geschicke seines Unternehmens lenkt. Er trifft in dieser virtuellen Lernwelt Entscheidungen in verschiedensten betrieblichen Bereichen, kann die dadurch ausgelösten komplexen Prozesse verfolgen und im weiteren Ablauf angepasst reagieren.

Die Simulation zeichnet sich u.a. dadurch aus, dass es nicht nur um die „harten“ betriebswirtschaftlichen Fakten geht, sondern auch die wichtigen „weichen“ Faktoren Berücksichtigung finden. Der Lernende gibt also nicht nur Angebote ab, sondern pflegt den Kontakt zu Lieferanten, wirbt um Kunden, trifft organisatorische Maßnahmen, führt seine Mitarbeiter usw.

Die Simulation ist verlinkt mit einem System von Lernebenen, wodurch ein "learning on demand" möglich ist: Der Lernende ruft Fachwissen dann ab, wenn er es braucht. Darüber hinaus kann auf Dateien zugegriffen werden, die Muster und Anleitungen für den Einsatz in einem realen Unternehmen enthalten.

Es wird auch berichtet, wie die Grundstruktur und die Szenarien von CHANCE erarbeitet wurden. Die dabei gewonnenen Erfahrungen sind verallgemeinerbar und können für Planspielentwickler generell von Nutzen sein.