

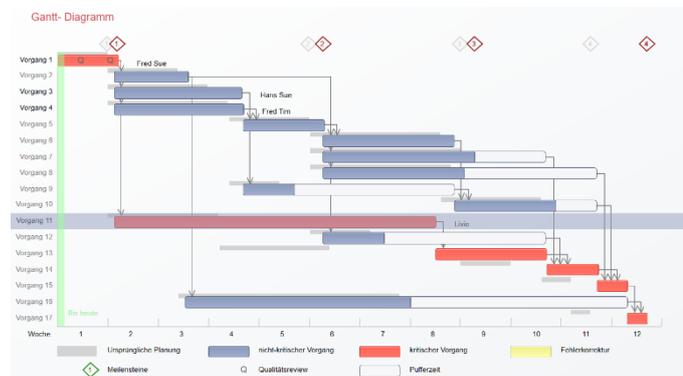
# Projektsimulation mit SIMULTRAIN 11



(sk) Für die Projektsimulation SIMULTRAIN, die vorwiegend in der betrieblichen Erwachsenenbildung eingesetzt wird, konnte mit dem Hersteller STS eine Vereinbarung für die beruflichen Schulen in Baden – Württemberg mit interessanten Konditionen getroffen werden.

## Warum Projektsimulation?

Das Thema „Projektkompetenz“ hat in den letzten Jahren vielfach Eingang in die Lehrpläne beruflicher Schulen gefunden. Traditionell wird im Unterricht anhand einfacher, aus der Lebens- bzw. Arbeitswelt der Schüler entnommener Beispiele die Planung von Projekten vermittelt. Dabei werden insbesondere die Darstellungen mit Netzplänen oder Gantt – Diagrammen sowie die sachgerechte Aufgabenstrukturierung thematisiert. Die Durchführung der geplanten Projekte erfolgt nur selten. Dadurch können aber die Besonderheiten des Projektmanagements von den Schülern, wie die Reaktion auf Planungsfehler, Kostenüberschreitungen oder krankheitsbedingten Ausfall von Mitarbeitern, nicht erfahren werden. Auch eine sachgerechte Reaktion auf diese Störungen wird nicht eingeübt.



Kalender		Woche														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Woche		Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag										
8:00	Abteilungstreffen		Coaching Lilian	Wöchentliches Meeting	Telefonkonferenz: Grove											
9:00			Telefonkonferenz Dirk													
10:00				Coaching Weston	Statusbericht Projekt M73											
11:00	Meeting Jeff		Vorbereitung GBS	Prüfstelle												
12:00	Kick-off Novax Projekt															
13:00																
14:00																
15:00																
16:00	Reise nach York															
17:00																
18:00																
19:00																

**Was ist Projektsimulation?** Die Projektsimulation setzt dort an, wo der traditionelle Unterricht aufhört. Die Schüler erleben die tägliche Arbeit eines Projektmanagers hautnah und lernen, Entscheidungsalternativen abzuwägen und Kompromisse einzugehen, um den Projekterfolg sicherzustellen. Der Einfluss des Lehrers beschränkt sich auf die Lösung technischer Probleme. Er greift nicht aktiv in den Spielablauf ein. Am Ende der Simulation werden die Einzelergebnisse präsentiert und diskutiert.

**Was ist SIMULTRAIN?** Bei SIMULTRAIN haben die Schüler die Aufgabe, ein vom Hersteller bereits vollständig geplantes Projekt, z.B. die Organisation eines

internationalen Fußballturniers, im Rahmen eines Internetspiels durchzuführen. Der Zeitaufwand kann zwischen 6 und 12 Unterrichtsstunden liegen.



## Wie arbeitet SIMULTRAIN?

Paul



Arbeitszuweisung

Priorität A	Vorgang 1
Priorität B	Vorgang 4
Priorität C	Vorgang 7
Priorität D	Vorgang 9
Priorität E	Vorgang 13
Priorität F	Vorgang 14

Zunächst sind die Projektaktivitäten geeigneten Mitarbeitern zuzuordnen sowie Meetings, Mitarbeitergespräche und Fortbildungen für die nächsten 3 oder 4 Spielwochen einzuplanen. Anschließend startet das Projekt. Dabei schlüpfen jeweils 4 Schüler gemeinsam in die Rolle des verantwortlichen Projektmanagers.

Das multimediale Konzept und eine beliebig schnell mitlaufende Spieluhr versetzt die Schülergruppe immer wieder in neue Situationen, die schnelle gemeinsame Entscheidungen verlangen, z.B. dauern Vorgänge länger, es müssen Entscheidungen über Computer oder Büroausstattung getroffen werden oder die Mitarbeitermotivation lässt zu wünschen übrig.

Entscheiden Sie!  
Projektmarketing

Reto fragt, wie viel Zeit Sie dem Projektmarketing widmen wollen.

Ich entscheide: 1 Da die Direktion das Projekt gestartet hat, ist Marketing überflüssig.

Ich entscheide: 2 Ich denke, ich muss dem Projektmarketing einige Zeit widmen. Ich beabsichtige, 2 Stunden pro Woche damit zu verbringen.

Der Projekterfolg wird über Kennzahlen ermittelt und ein Coach kommentiert die getroffenen Entscheidungen.

Feedback des Coachs: Es stimmt, ein Projekt zu leiten, das heisst vor allem Menschen zu leiten. Aber trotzdem...



Eine moderne und effektive Software kann Ihnen eine grosse Hilfe sein, wenn es darum geht, in der Planung Absenzen, Ferien und die Verfügbarkeit von Material zu berücksichtigen.

Zum Schluss wird in einem Projektbericht eine kommentierte Zusammenfassung des Spielverlaufs ausgegeben.

3. Ihr Resultat

Woche 2, Montag, 8:00

Cost Performance Index (CPI) 124 %  
Schedule Performance Index (SPI) 93 %  
Qualität 94 %  
Motivation 101 %

2. Das könnten Sie noch verbessern:

- Sie haben eine Entscheidung oft zu lange hinausgezögert.
- Sie sollten gute Werkzeuge für Ihr Team anschaffen.
- Man sollte nicht auf den kritischen Pfad fixiert sein und unkritische Vorgänge vernachlässigen. Bestimmte unkritische Vorgänge sind kritisch geworden: dies ist fast immer ein Zeichen für schlechtes Management!

**Für wen eignet sich SIMULTRAIN?** Als Klassen für den Einsatz der Simulation eignen sich besonders die kaufmännische Berufsschule (insbesondere die IT – Berufe oder Industriekaufleute), das Berufskolleg 2, das Wirtschaftsgymnasium (Fach Wirtschaftsinformatik), das technische Gymnasium „Management und Technik“ oder auch die Fachschule für Betriebswirtschaft sowie die gewerblichen Techniker- und Meisterklassen.

Durch die einfachen Spielregeln und den motivierenden Spielablauf ist der Einsatz natürlich auch in weiteren Bildungsgängen, in denen Projektkompetenzen vermittelt werden sollen, sinnvoll.

**Welche Vorstrukturen werden benötigt?** Die Schüler sollten über Fähigkeiten in der Planung von Projekten verfügen und Gantt – Diagramme oder Netzpläne kennen.

**Welche technischen und organisatorischen Voraussetzungen benötigt SIMULTRAIN?** Da SIMULTRAIN als Internetanwendung auf den Servern der Fa. STS gespielt wird, genügt ein internetfähiger PC je Schülergruppe. Jede Gruppe erhält einen Zugangscode und spielt eine Simulation in 2 oder 3 Perioden. Das Spiel kann jederzeit unterbrochen und fortgesetzt, aber nicht zurückgesetzt werden. Getroffene Entscheidungen können daher nicht rückgängig gemacht werden.

**Wie wird SIMULTRAIN lizenziert?** Die Vereinbarung sieht vor, das Produkt für 40 Euro (zzgl. USt) je Lizenz und je Simulationsdurchlauf anzubieten. An einer Simulation nehmen 4 Schüler teil, sodass sich ein Preis von 10 Euro (zzgl. USt) je Schüler und Spiel ergibt.

Interessierte Schulen können beim Landesinstitut für Schulentwicklung in Stuttgart per Fax Lizenzcodes beantragen und erhalten dann von der Fa. STS eine Rechnung. Ein entsprechendes Online – Formular findet sich unter <https://goo.gl/U96KzY>

**Wo erhalte ich weitere Informationen über SIMULTRAIN?**

Informationen finden sich auf der Homepage des Herstellers unter <http://sts.ch/de>

Für Rückfragen steht Ihnen Herr Schleider, Max-Weber-Schule Freiburg, zur Verfügung ([karsten.schleider@max-weber-schule.de](mailto:karsten.schleider@max-weber-schule.de)).