

# 17. Jahrgang - 1. Studienjahr

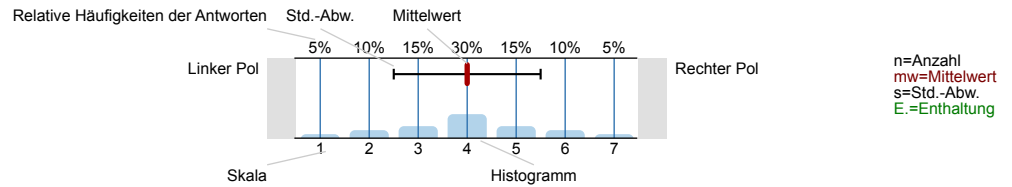
Wolfgang Elser - Planspiel "Planet Enterprise" (EMBA\_JG17\_1\_01)  
 Erfasste Fragebögen/number of questionnaires analyzed = 23



## Auswertungsteil der geschlossenen Fragen

### Legende

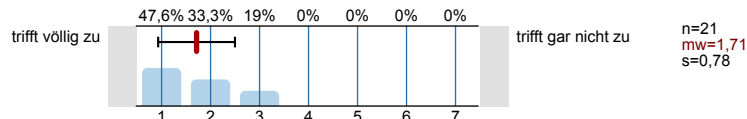
Fragestext



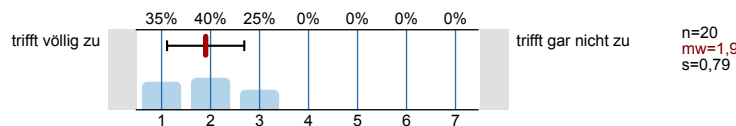
### 2. Fragen zum Dozenten/zur Dozentin

2.1) Die Bedeutung und der Nutzen der Inhalte wurden vermittelt.	trifft völlig zu	36,4% 54,5% 4,5% 0% 0% 4,5% 0%	trifft gar nicht zu	n=22 mw=1,86 s=1,08
2.2) Ein Bezug zwischen Theorie und Praxis wurde hergestellt.	trifft völlig zu	54,5% 40,9% 0% 0% 4,5% 0% 0%	trifft gar nicht zu	n=22 mw=1,59 s=0,91
2.3) Die Inhalte wurden verständlich und anregend vermittelt.	trifft völlig zu	40,9% 31,8% 22,7% 0% 4,5% 0% 0%	trifft gar nicht zu	n=22 mw=1,95 s=1,05
2.4) Der/Die Dozent/in regte zur kritischen Auseinandersetzung mit den Inhalten an.	trifft völlig zu	33,3% 47,6% 14,3% 0% 0% 0% 4,8%	trifft gar nicht zu	n=21 mw=2,05 s=1,32
2.5) Der/Die Dozent/in wirkte gut vorbereitet.	trifft völlig zu	72,7% 4,5% 22,7% 0% 0% 0% 0%	trifft gar nicht zu	n=22 mw=1,5 s=0,86
2.6) Der/Die Dozent/in wirkte bei seiner Lehrtätigkeit engagiert.	trifft völlig zu	63,6% 27,3% 9,1% 0% 0% 0% 0%	trifft gar nicht zu	n=22 mw=1,45 s=0,67
2.7) Der/Die Dozent/in motivierte die Teilnehmer und weckte Interesse für die Inhalte der Veranstaltung.	trifft völlig zu	57,1% 42,9% 0% 0% 0% 0% 0%	trifft gar nicht zu	n=21 mw=1,43 s=0,51
2.8) Der/Die Dozent/in war kooperativ und aufgeschlossen.	trifft völlig zu	54,5% 36,4% 9,1% 0% 0% 0% 0%	trifft gar nicht zu	n=22 mw=1,55 s=0,67
2.9) Der/Die Dozent/in förderte Fragen und aktive Mitarbeit.	trifft völlig zu	57,1% 38,1% 4,8% 0% 0% 0% 0%	trifft gar nicht zu	n=21 mw=1,48 s=0,6

2.10) Ich fühlte mich bei aktiver Mitarbeit und in Diskussionen ernst genommen.

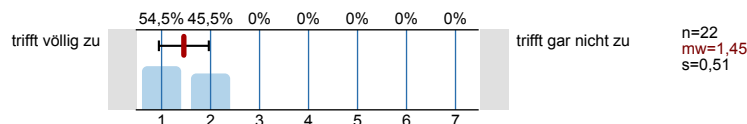


2.11) Diskussionen wurden gut geleitet.

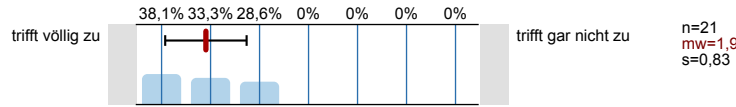


### 3. Fragen zur Veranstaltung

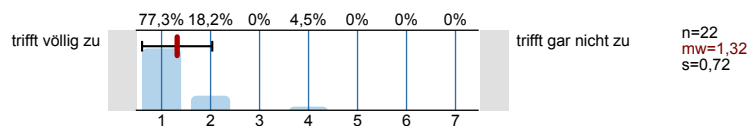
3.1) Ziel und Aufbau der Veranstaltung waren nachvollziehbar.



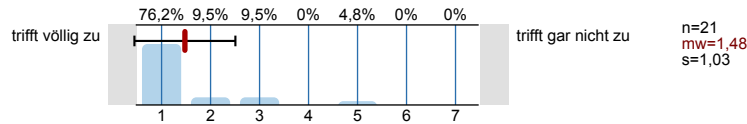
3.2) Die Veranstaltung war gut organisiert.



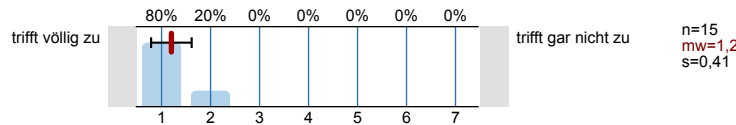
3.3) Die Veranstaltung war interessant.



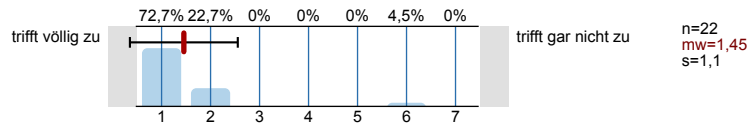
3.4) Die Veranstaltung motivierte dazu, sich weiter mit den Inhalten zu beschäftigen.



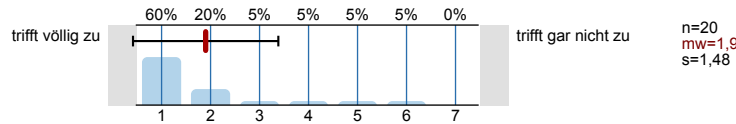
3.5) Es traten keine Überschneidungen mit anderen Veranstaltungen auf.



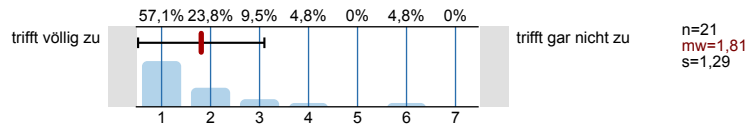
3.6) Der Besuch der Veranstaltung hat sich gelohnt.



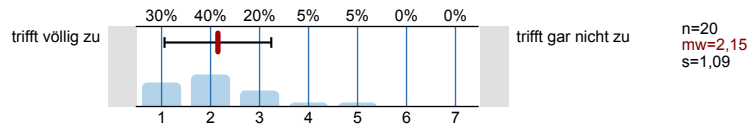
3.7) Mein Wissenstand ist nach der Veranstaltung bemerkenswert höher als vorher.



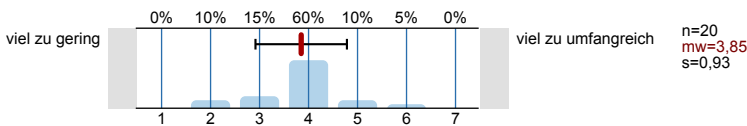
3.8) Ich lernte Sinnvolles und Wichtiges.



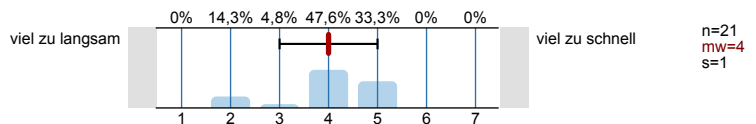
3.9) Die Arbeitsunterlagen sind nützlich.



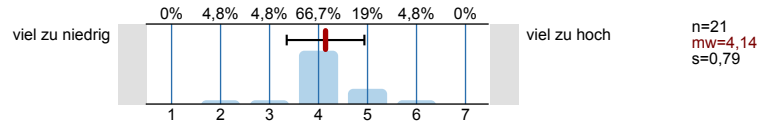
3.10) Die Menge des Lehrstoffs war ...



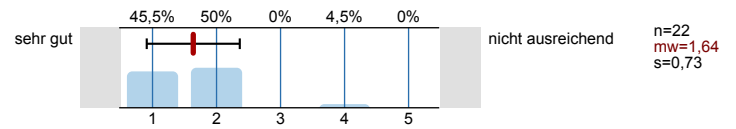
3.11) Das Tempo der Veranstaltung war ...



3.12) Die Anforderungen waren ...



3.13) Wenn man alles in einer Note zusammenfassen könnte, würde ich der Veranstaltung folgende Note geben ...



# Profillinie

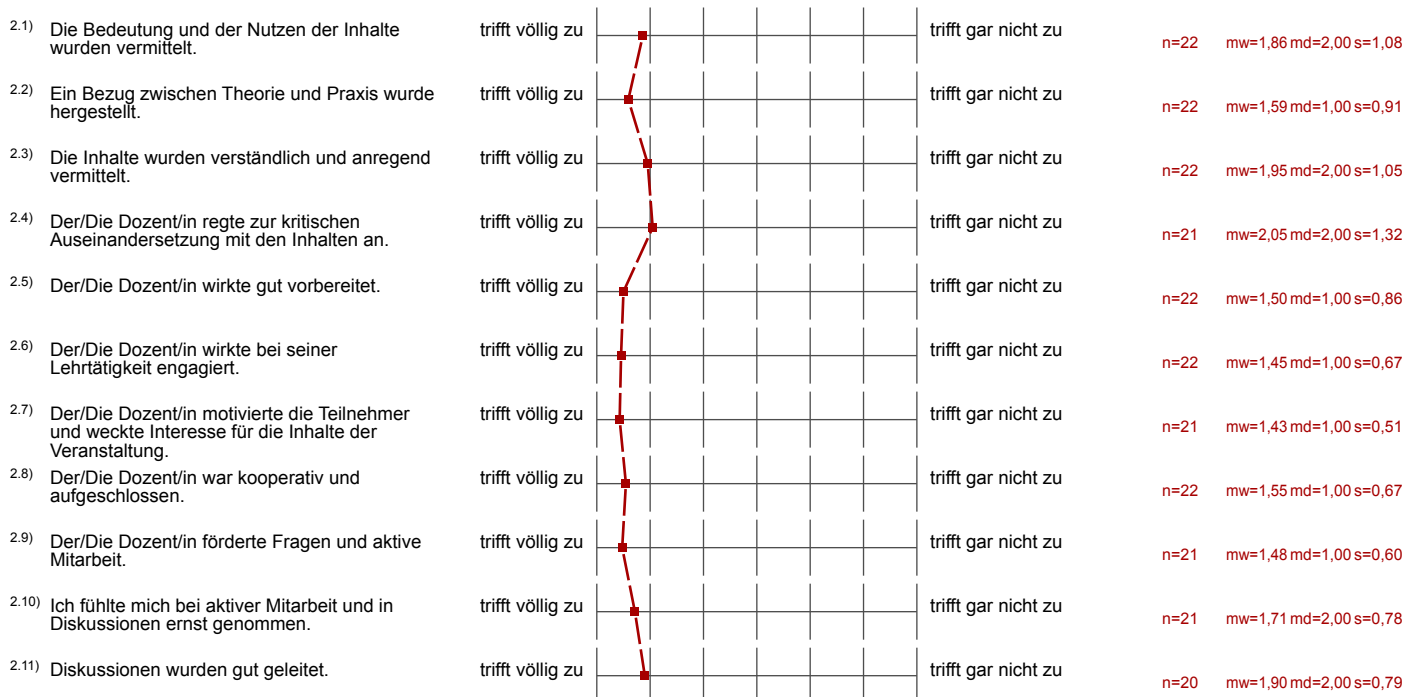
Teilbereich: JGU - EMBA

Name der/des Lehrenden: 17. Jahrgang - 1. Studienjahr

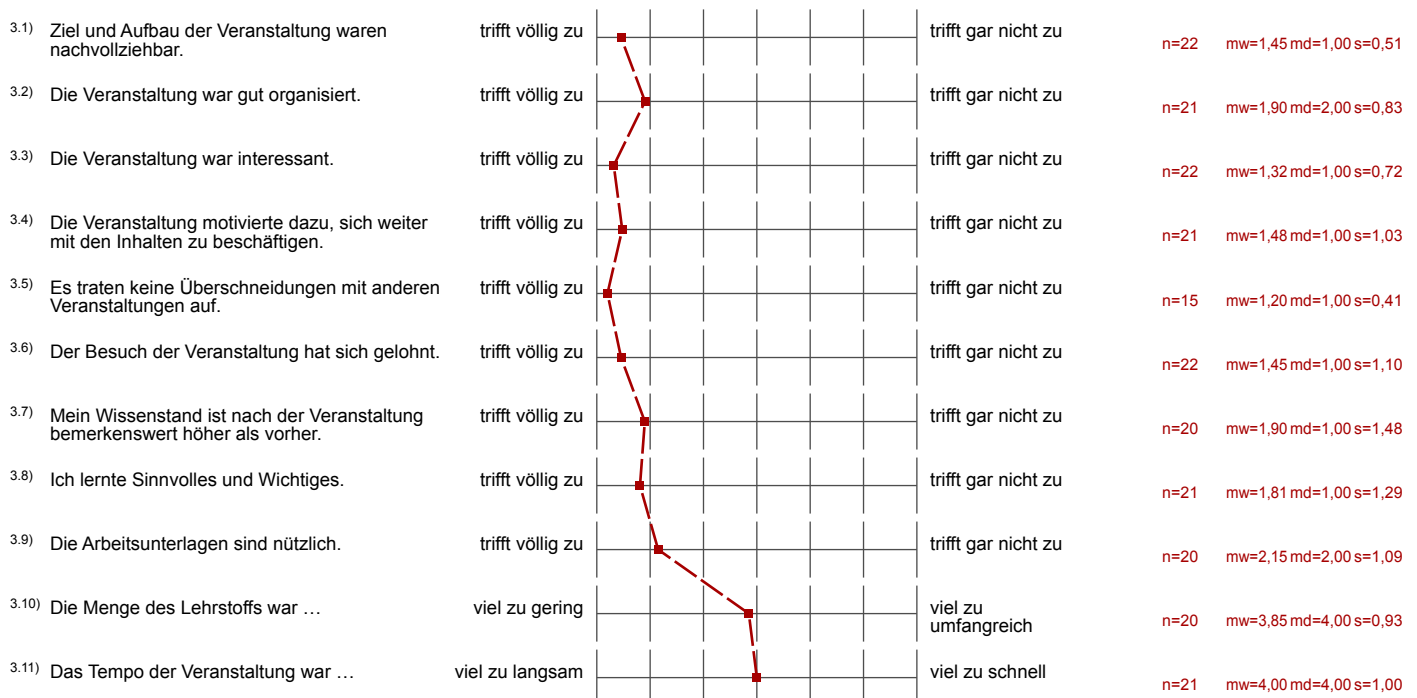
Titel der Lehrveranstaltung: Wolfgang Elser - Planspiel "Planet Enterprise"  
(Name der Umfrage)

Verwendete Werte in der Profillinie: Mittelwert

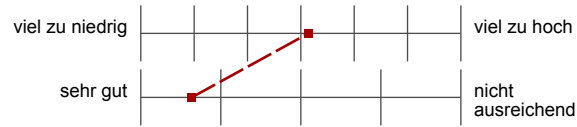
## 2. Fragen zum Dozenten/zur Dozentin



## 3. Fragen zur Veranstaltung



3.12) Die Anforderungen waren ...



n=21 mw=4,14 md=4,00 s=0,79

3.13) Wenn man alles in einer Note zusammenfassen könnte, würde ich der Veranstaltung folgende Note geben ...



n=22 mw=1,64 md=2,00 s=0,73

## Auswertungsteil der offenen Fragen

## 1. Offene Kommentare zur Veranstaltung

1.) Was war besonders gelungen an der Veranstaltung?

- Gute Gruppendynamik
- Sehr angenehme Atmosphäre
- ⇒ Präsentation am Schloß

- Gute Morge Quiz

- Spaßfaktor
- Unterstützung durch die Dozenten

- Interaktion
- Einföhrung und Wiederholung fremdkenntnisse
- Spaßfaktor

- Gruppendynamik, sich kennen lernen, Erfahrung  
schöner Einstieg

Das Planspiel vermittelt einen guten Eindruck über betriebswirtschaftl. Zusammenhänge.

- guter Input, tolles Format, gute Größe der Gruppen

- gute Mischung aus Theorie und Praxis
- gute Organisation und Betreuung
- der kreative Einstieg in Tag 2 war super (aktives Wiederholen der Inhalte aus Tag 1)

## Offener Austausch

spielerische Veranschaulichung von BWL-Kenntnissen  
um sich selbst und Mitschüler:innen einzuschätzen

- ① Theoretische Kenntnisse durch Praxis/Teamübung schnell zu lernen;
- ② BWL ~~in einer Übung~~ in einer Fall-Übung einzupacken und die erste ~~Prüfung~~ Einführung für Teilnehmer zu schaffen

Gruppe spielerisch kennenlernen &  
BWL begreifen

spielerisches Lernen und Kennenlernen von BWL und  
Kommunikation

- Passendes Verhältnis Theorie / Praxis
- Kompetenz der Dozenten
- Anfangskennentlernfaktor durch direkte Teambildung
- durch Fehler konnte man am meisten lernen
- Spielerisches/praktisches Lernen statt Frontalunterricht
- Zweck des Planspiels wurde erfüllt (Interaktion zwischen Gruppen und Reduzierung von ...)
- Roter Faden
- hohe Motivation
- gute Teambildung
- gutes Verständnis

Es war ein optimaler Einstieg durch die gegebene Gruppendynamik und die Inhalte nicht zwangsläufig als Theorie verpackt vermittelt wurden.

Die Trainer haben äußerst Effizient mit dem richtigen Maß an Anleitung und Freiheit durch das Planspiel geführt und dabei immer die Übersicht gewahrt.

Das spielerische und gleichzeitig ernsthafte vermitteln von BWL-Grundkenntnissen

- Spielerisch + Auffassend lernen
- Teambildung
- BWL Wissen (Begriffe) gelernt.
- Präsentationstechnik
- Gruppendiskussion / Teamarbeit
- 

Moderation, Lerneffekt, gute Mischung d. TN, Arbeitsatmosphäre

LERNEN DURCH ERFAHREN, GUTER EINSTIEG

Das Lehrmaterial ist nicht nur ein unmittelbarer Ausdruck von der Präsentation, sondern gibt's Erklärung für jeder Seite. Ich finde es ganz gut für Wiederholung.



1.2) Was sollte Ihrer Ansicht nach verändert/verbessert werden:

- Andere Unternehmensformen erfinden S.A. / SE  $\neq$  Blick in neue Welt
- Feste Zeiten festlegen
- Rollen klar verteilen
- Einzelmaterialien separat PC beschreiben

→ Mehr Zeitpunkte, wann die nächste Phase beginnt.

- weiteren Tag

- Script vorher ausgeben für die nicht zu er/somit
- nicht so viel Inhalt
- digitales Spiel

- Das Tempo für nicht "BWLer" war eventuell etwas schnell. Daher sollte das Planspiel auf 3 Tage ausgedehnt werden

- Diskussionen wurden manchmal uncharmant beendet

- Theorie vorher mitteilen

- mehr Ähnlichkeiten (z.B. Auftragsknappheit)

- 3 Tage besser

- Vorstellungsrunde der Teilnehmer kreativer gestalten

Zum Teil lange Pausen bzw. langes Warten auf andere Teams.  
Zeitrahmen abstecken

Feedback zur Präsentation geben sehr wichtig!

## Gehere mehr Zeit und längeres Planspiel

Mehr Zeit lassen, Geschwindigkeit vor teilweise zu hoch

- ① Mehr Zeit, etw. drei Tage lange
- ② Anfang lieber langsame Einführung mit Erklärung über die Zahlen, Struktur des ~~Sp~~ Spielplans.

Es sollte noch einen weiteren Tag geben um getroffene unternehmerische Entscheidungen zu überprüfen und die Ergebnisse zu beurteilen. Als Branchenreueung teilweise etwas zu schnell.

- ein zusätzliches Planjahr, um Gesinnung erzielen zu können
- Strategiewahl könnte von Dozenten etwas beeinflusst werden, um mehr Szenarien / Ergebnisse zu erhalten  
unterschiedliche
- Evtl. ein weiterer Tag mit weiteren Inhalten wie Preiskalkulation für Produkte
- Exkurse in die ~~Ph~~ Monowaren / Wirtken etwas unvorbereitet, teilweise gut
- ein dritter Tag mit Produkt-Prüfung statt Verkäufe sie im Spielplan

anstatt 2 Tage, 3 Tage u. mehr Jahre  
spielen zu können

Die Zeit zur Einführung und für den Abschluss des Spiels könnten etwas großzügiger sein, damit man als BWL-fener einen besseren Einstieg und ausführlicheren Präsentationsabschluss

Sicherlich könnte eine Ausweitung des Kurses auf 2,5 bis 3 Tage genutzt werden um die Theorie ausgiebiger zu lernen.

1 Tag mehr,

- Fixere Rollen | 2 Zeitpunkte  
 - Dritter Tag wäre sehr sinnvoll  
 - Ausführlicheres Feedback zu Präsentation, Bilanz, Note  
 - 4 Farben Modell hinzunehmen

Es wäre sehr hilfreich für die Studenten diese BWL Vorkursen, eine kurze & präzise Einleitung zu ermitteln bevor das Spiel beginnt.

2) zu kurz (min. 3 Tage) wären besser

Rework der Spielunterlagen (CIM), verstärkter Einsatz digitale Medien; 3. Tag wäre sinnvoll, weil viel Stoff für Quereinsteiger

MEHR RÜCKSICHT AUF QUEREINSTEIGER, MEHR ZEIT FÜR THEORIE,  
 EIN DRITTER TAG WÄRE GUT!