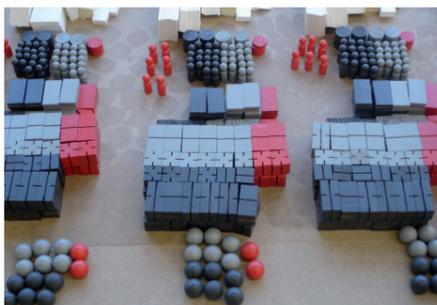


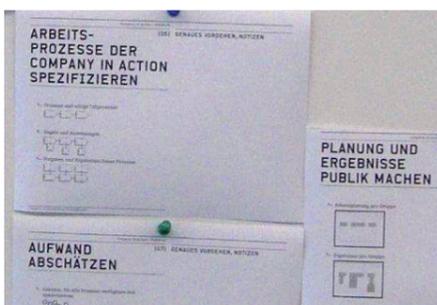
Company in Action – Exploration bestehender Planspiele

Abstract Gestalterische Exploration bestehender Planspiele und Entwicklung eines flexiblen Management-Tools für den Wissenstransfer und das Rapid Prototyping von Entwicklungs- und Produktionsprojekten in Wirtschaft und Verwaltung.

Unternehmenssimulationen und Planspiele sind Methoden, die Schritt für Schritt Einblicke in ein Problem und Erkenntnisse zur Lösungsfindung geben. Diese Methoden sollen auch anwendbar sein, um eine breite Palette realer Aufgaben prototypisch anzugehen. Dabei entsteht Wissen, das sich systematisch zu erfassen lohnt. Das Projekt «Company in Action» will bestehende – spezifische – Planspiele gestalterisch und mit Konzepten der visuellen Kommunikation explorieren und ein neues, noch nicht existierendes flexibles Management-Tool für den systematischen Wissenstransfer und das «Rapid Prototyping» von Entwicklungs- und Arbeitsprozessen in der Wirtschaft und der Verwaltung erstellen und testen.



Produktion des 3D-Materials



Anleitungen und Instruktionen

Projektziele Im Projekt «Company in Action» entsteht eine sehr flexible Unternehmenssimulation für verschiedenste Aufgabenstellungen. Sie ist kombiniert mit einem ikonisch-symbolischen Strukturlegetool zur Analyse von komplexen Situationen. Als Setting «Company in Action – Rapid Prototyping» hilft es, reale Projekte eines Betriebes vorzubereiten. Dabei wird das entstehende implizite und explizite Wissen systematisch erfasst und in das betriebliche und individuelle Knowledge-Management transferiert. Danach steht eine Dokumentation zur Verfügung. Sie enthält allgemeine Vorgehensweisen, Qualitätskriterien, spezifische Verfahren und fallstudienähnliche Beispiele für Folgeprojekte.

Die Zusammenarbeit verschiedener Wirtschaftspartner (Bank, Informatik, Bundesverwaltung, Ausbildung) mit den beteiligten Hochschulabteilungen ist für folgende Ziele zentral:

– Exploration bestehender Planspiele und Entwicklung eines flexiblen Management-Tools für den Wissenstransfer und das Rapid Prototyping von Entwicklungs- und Produktionsprojekten in Wirtschaft und Verwaltung.

Deliverable: marktfähiger Prototyp

– Transfer aktueller Ergebnisse der Forschungsfront auf den betrieblichen Einsatz und zurück.

Deliverable: Fallstudien

– In unterschiedlichen Settings wird das Potenzial, Ressourcen zu sparen und Erkenntnisse zu gewinnen, erhoben.

Deliverable: Publikationen für Knowledge-Management und Projektmanagement

– Gestalterische Exploration und Entwicklung von Modellen, wie der Erkenntnis-transfer aus Arbeitsprozessen visualisiert wird, um das Darstellen von implizitem Wissen, das Speichern und Wiederverwenden zu fördern. Gesucht sind neue Wege der Kommunikation in Arbeits- und Entwicklergruppen.

Deliverable: Publikation in Kommunikationsdesign

– Konzepte zur Gestaltung von Table-Top-Planspielen und Strukturlegetechniken (Material, Form, Farbe) für eine allgemeine Verständlichkeit und einen flexiblen Einsatz.

Deliverable: Publikation von Konzeptprototypen

Projektleitung HKB:

Jimmy Schmid

Projektpartner:

Universität Freiburg (Leading House)

Harvard University

Private Hochschule Wirtschaft PHW, Bern

RTC Real-Time Center AG

Berner Kantonalbank BEKB | BCBE

Bundesamt für Informatik und Telekommunikation (BIT)

Finanzierung:

Projektpartner

Projektdauer:

11/2006–12/2008

Kontakt:

Hochschule der Künste Bern

FSP KD

Lagerhausweg 10

CH-3018 Bern

www.hkb.bfh.ch

