

1 256 404 357

Christina Trautwein

Unternehmensplanspiele im industriebetrieblichen Hochschulstudium

Analyse von Kompetenzerwerb,
Motivation und Zufriedenheit
am Beispiel des Unternehmensplanspiels
TOPSIM – General Management II

Mit einem Geleitwort von Prof. Dr. Walter Habenicht



RESEARCH

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	XI
Tabellenverzeichnis	XIII
Abkürzungsverzeichnis	XVII
Symbolverzeichnis	XIX
1 Einleitung	1
1.1 Problemstellung und Zielsetzung.....	1
1.2 Aufbau der Arbeit	6
2 Industriebetriebliches Studium an Hochschulen	9
2.1 Industriebetriebslehre als Studienfach	9
2.2 Kompetenzerwerb als Lehrveranstaltungs- und Studienziel.....	12
2.2.1 Kompetenzbegriff	12
2.2.2 Kompetenzdimensionen.....	16
2.2.3 Sichtweise der Anspruchsgruppen	23
2.3 Motivation als Lehrveranstaltungs- und Studienziel	29
2.4 Zufriedenheit als Lehrveranstaltungs- und Studienziel	34
2.5 Wahrnehmung und Beurteilung der Zielerreichung	38
2.6 Lehrformen im Rahmen des industriebetrieblichen Studiums.....	46
2.6.1 Einführende Überlegungen	46
2.6.2 Klassische Lehrformen	47
2.6.3 Alternative Gestaltungskonzepte	49
2.7 Zusammenfassung zum industriebetrieblichen Studium	53
3 Unternehmensplanspiele	57
3.1 Einführende Überlegungen	57
3.2 Grundlegende Betrachtung von Unternehmensplanspielen	57
3.2.1 Begriffliche Klärung	57
3.2.2 Klassifikation von Unternehmensplanspielen.....	60
3.2.3 Verbreitung von Unternehmensplanspielen.....	63
3.2.4 Ausgestaltungsmöglichkeiten von Planspielveranstaltungen	66
3.3 Lerntheoretische Grundlagen zur Analyse des Planspieleinsatzes	68
3.3.1 Behaviorismus.....	68
3.3.2 Kognitivismus	70
3.3.3 Konstruktivismus	71
3.3.4 Problemorientierung.....	73
3.4 Theoretische Analyse der Zielerreichung durch den Planspieleinsatz.....	75
3.4.1 Grundlegende Gedanken.....	75
3.4.2 Kompetenzerwerb	80
3.4.3 Motivation.....	85
3.4.4 Zufriedenheit.....	88
3.5 Theoretisches Modell des Planspielerfolgs.....	89

4	Einflussfaktoren auf den Erfolg von Planspielveranstaltungen	91
4.1	Vorbemerkungen zu den Einflussfaktoren.....	91
4.2	Teilnehmer im Kontext des Planspiels.....	92
4.3	Einflussfaktoren der Person	95
4.4	Einflussfaktoren der Gruppe	101
4.5	Einflussfaktoren der Rahmenbedingungen	104
4.5.1	Unternehmensplanspiel.....	104
4.5.2	Organisation	107
4.5.3	Planspielleitung.....	115
4.6	Zusammenfassung: Theoretisches Modell der Untersuchung	122
5	Kennzeichnung der empirischen Untersuchung	125
5.1	Das Unternehmensplanspiel TOPSIM – General Management II.....	125
5.1.1	Inhalt.....	125
5.1.2	Ablauf.....	131
5.1.3	Gestaltungsoptionen.....	135
5.1.4	Ziele des Einsatzes	138
5.2	Erhebungsmethode.....	141
5.3	Ablauf der Datenerhebung	144
5.4	Fragebogenbeschreibung	145
5.5	Methoden der Datenauswertung	153
5.6	Beschreibung der Stichprobe	159
6	Ergebnisse der empirischen Untersuchung	163
6.1	Vorbemerkungen zu den Ergebnissen.....	163
6.2	Ergebnisse zum Planspielerfolg	163
6.2.1	Ergebnisse zum Kompetenzerwerb.....	163
6.2.2	Ergebnisse zu Motivation, Zufriedenheit und Globalem Planspielerfolg.....	171
6.2.3	Ergebnisse zum Zusammenhang der Erfolgsgrößen.....	175
6.3	Ergebnisse zu den Einflussfaktoren	176
6.3.1	Ergebnisse zur Person	176
6.3.2	Ergebnisse zur Gruppe	178
6.3.3	Ergebnisse zu den Rahmenbedingungen.....	182
6.3.3.1	Ergebnisse zum Unternehmensplanspiel.....	182
6.3.3.2	Ergebnisse zur Organisation.....	185
6.3.3.3	Ergebnisse zur Planspielleitung	189
6.3.4	Ergebnisse zum Zusammenhang zwischen den Einflussfaktoren.....	193
6.4	Ergebnisse zur Beziehung zwischen Einflussfaktoren und Planspielerfolg	196
6.4.1	Einflussfaktoren der Person	196
6.4.2	Einflussfaktoren der Gruppe	200
6.4.3	Einflussfaktoren der Rahmenbedingungen	205
6.4.3.1	Unternehmensplanspiel	205
6.4.3.2	Organisation	207
6.4.3.3	Planspielleitung	214
6.4.4	Einflussfaktoren insgesamt	217
6.5	Kritische Reflexion der Ergebnisse.....	225
7	Schlussbetrachtung	227
	Literaturverzeichnis.....	233
	Anhangverzeichnis	285