

T. Gross (Hrsg.): Mensch & Computer 2007: Konferenz für interaktive und kooperative Medien. München: Oldenbourg Verlag, 2007, S. 277

Ein exploratives Lernspiel zur Unternehmungsgründung

Stefan Kraneburg, Andreas M. Heinecke

Fachhochschule Gelsenkirchen, Fachbereich Informatik,
Kraneburg Productions

Zusammenfassung

Das Lernspiel FirstSteps wurde entwickelt, um das Gründen eines Unternehmens am Computer erlernbar zu machen und Anwendern einen eigenen, individuellen Weg durch den Gründungsprozess vorzuschlagen. Basierend auf dem Konzept explorativer Lernabenteuer schlüpft der Spieler in die Rolle eines virtuellen Gründers und lernt dabei die gründungsbegleitenden Organisationen und ihre Angebote, sowie alle Schritte von der Geschäftsidee über den Businessplan bis hin zur Gewerbeanmeldung kennen. Dabei ist das Lernspiel sowohl offline, z.B. von CD-ROM, als auch online spielbar und bietet Verlinkungsmöglichkeiten zu externen Informationsquellen im Internet.

1 Problematik des „Gründen-Lernens“

Die Perspektive, ein eigenes Unternehmen zu gründen, ist in den letzten Jahren für viele Menschen eine spannende Alternative zum klassischen Beschäftigungsverhältnis geworden. Für die Gründung eines eigenen Unternehmens jedoch sind detaillierte Kenntnisse des Gründungsprozesses, des Businessplans sowie Kenntnisse der unterstützenden Organisationen, deren Leistungsangebot und Förderprogramme notwendig, um eine solide Planung und ein nachhaltiges Bestehen am Markt zu gewährleisten.

Die Vermittlung dieser komplexen und sich ständig wandelnden Wissensinhalte stellt sich in der Praxis als schwierig dar. Die Inhalte eines typischen Businessplans können einschlägiger Literatur entnommen werden, welche jedoch häufig nur eine allgemeine Darstellung bietet und nicht auf den individuellen Fall eingehen kann. Des Weiteren können sich angehende Selbständige in Präsenzseminaren unterschiedlicher Organisationen informieren. Diese Seminare sind jedoch in der Regel personal-, kosten- und zeitintensiv, inhaltlich an die Organisation gebunden und können nur selten auf die persönlichen Bedürfnisse des Gründers eingehen. Dabei sind die Profile (Abb. 1) und Hintergründe der angehenden Existenzgründer äußerst vielseitig, wie auch ihre Lebenssituationen, Vorkenntnisse und nicht zuletzt ihre unterschiedlichen Geschäftsideen und Tätigkeitsfelder. Eine Lernsoftware zur Gründung

eines Unternehmens darf sich daher nicht auf die Präsentation von Informationen beschränken, wie dies Selbstlernkonzepte und elektronische Bücher bieten, sondern muss darüber hinaus Freiraum für individuelle Entscheidungen lassen und Möglichkeiten bieten, eigene Erfahrungen zu sammeln, die später in der Praxis angewendet werden können.

2 Lernabenteuer zur virtuellen Gründung

Das Gründerspiel FirstSteps wurde auf Basis eines explorativen Lernkonzeptes entwickelt, welches dem Benutzer verschiedene Wege zur Selbstständigkeit aufzeigt und ihn seinen eigenen, individuellen Weg wählen lässt.

Das Lernkonzept des Gründungsabenteurers unterscheidet sich erheblich von Planspielen und Simulationen wie z.B. TOPSIM®, deren Fokus auf der rundenbasierten Unternehmensentwicklung und dem Anpassen von Parametern wie Betriebsausgaben und Produktionsvolumen liegen. Der Spieler von FirstSteps übernimmt, angelehnt an klassische Adventure Spiele wie Monkey Island™ oder Indiana Jones™ von Lucas Arts, die Rolle eines virtuellen Charakters und besucht Standorte, an denen er sich informieren kann, Dialoge führt, Aufgaben erfüllt und Entscheidungen trifft. Das dialogbasierte, explorative Konzept des Lernabenteurers fördert dabei das „Entdecken“ von Zusammenhängen und Informationen. Im Spiel lernt der Anwender virtuelle Ansprechpartner von Organisationen, Institutionen, möglichen Konkurrenten und potentiellen Kunden kennen. Aufgabe des Spielers ist es dabei herauszufinden, wie ihm die Ansprechpartner bei der Gründung seines Unternehmens helfen können und was im Gegenzug von ihm gefordert wird. Je nach Vorgehensweise können die Spieler somit ihren eigenen, individuellen Weg zur virtuellen Gründung verfolgen. Ähnliche explorative Lernkonzepte werden an der University of Glamorgan entwickelt und für Enterprise Planning Case Studies eingesetzt. Während der Schwerpunkt dieser Lernabenteuer auf der Vermittlung von Informationen durch die Darstellung von Informationstexten verschiedener virtueller Charaktere liegt, bietet das FirstSteps Lernprogramm darüber hinaus die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen und dadurch einen eigenen, individuellen Gründungsweg festzulegen, z.B. durch die Wahl der Marketingstrategie, der Rechtsform, des Standortes und vieles mehr. Als Entscheidungshilfen werden in der Regel Multiple Choice Antworten vorgegeben, deren Auswahl den weiteren Verlauf des Spieles beeinflussen. Einmal getroffene Entscheidungen werden kommentiert und bewertet. Somit erhält der Spieler stets ein Feedback über seinen Entscheidungsweg und wird auf Fehlentscheidungen hingewiesen.

Ein zentrales Element des Lernspieles ist das virtuelle Büro (Abb. 2) des angehenden Gründers, das dem Anwender eine Reihe von Interaktionselementen zur Informationsrecherche und Spielführung bietet. Über das Büro hat der Spieler Zugriff auf ein Glossar mit gründungsrelevanten Schlagworten und Themen, das darüber hinaus mit externen Webseiten verlinkt ist, auf den Aufgabenblock mit aktuellen und erledigten, kommentierten Aufgaben, den Lebensgefährten, ein Telefon und den Weg zur Stadt (Abb. 3), um mit Ansprechpartnern an verschiedenen Standorten zu kommunizieren.



Abbildung 1: Auswahl eines Gründerprofils



Abbildung 2: Virtuelles Büro mit Interaktionselementen



Abbildung 3: virtuelle Stadt

3 Technologie Mix

Bei der Entwicklung des Lernspieles standen drei Aspekte neben der Vermittlung der Inhalte im Vordergrund: Einsatzmöglichkeit im Online- und Offline-Betrieb, Verfügbarkeit auf unterschiedlichen Rechnersystemen und ansprechende 2-D-Grafikdarstellung. Des Weiteren wurde auf eine Trennung von Programmierung und Content geachtet, um eine Wiederverwendung der Engine für weitere Lernabenteuer und eine schnelle Aktualisierbarkeit der Inhalte zu gewährleisten. Das Lernspiel FirstSteps wurde mit Adobe Flash entwickelt und der Content wird aus einer externen XML Datei ausgelesen. Wird das Spiel online eingesetzt, so ist darüber hinaus eine Zugangskontrolle und eine statistische Auswertung der Entscheidungspfade der Anwender möglich. Hierfür wird PHP als serverseitige Skriptsprache und MySQL als Datenbank eingesetzt.

4 Regionales Vernetzungspotential

Derzeit wird das Gründerlernspiel FirstSteps an der Fachhochschule Gelsenkirchen im Lehrbetrieb eingesetzt. Einen besonderen Mehrwert bietet zudem die Anpassung der Spielinhalte an die Strukturen von Regionen. Dabei werden die virtuellen Standorte des Spieles durch reale Organisationen einer Region ersetzt, ihr Online-Angebot verlinkt und direkte Kontaktmöglichkeiten zu Ansprechpartnern integriert. Spieler erfahren somit, an welche konkreten Kontaktpersonen sie sich vor Ort mit ihren individuellen Gründungsideen und ihren ganz persönlichen Anforderungen wenden können. Auf diese Weise verschwimmen die Grenzen zwischen virtueller und realer Unternehmensgründung, Hemmschwellen werden übersprungen und der erste Schritt zur wirklichen Durchführung der Selbständigkeit wird erheblich erleichtert. Eine solche regionale Anpassung und Vernetzung soll demnächst im Kreis Siegen und Olpe umgesetzt werden.

Literaturverzeichnis

- Joint Information Systems Committee, de Freitas, S. (2006): Learning in Immersive worlds - A review of game-based learning. Im web unter http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearning_innovation/gaming%20report_v3.3.pdf
- Lewe, N. O. (2002): Praxis Businessplan - wie Geschäftsideen „laufen lernen“. Würzburg: Lexika-Verlag
- Prensky, Marc (2001): Digital Game Based Learning. New York: McGraw-Hill Education
- Von Collrepp, F. (2004): Handbuch Existenzgründung. 4. Auflage. Stuttgart: Schäffer-Poeschel Verlag
- Wendt, M. (2003): CBT – WBT – konzipieren, entwickeln, gestalten. München: Carl Hanser Verlag