

# SAGSAGA Netzwerktreffen

11. und 12. November  
2016

FH Vorarlberg  
Dornbirn, Österreich

## *Planspielmethoden für Logistik und Supply Chain Management (SCM)*

### Programm

Version 2.0 (Stand 13.10.2016)  
(Änderungen und Erweiterungen vorbehalten)



# Sponsoren und Partner



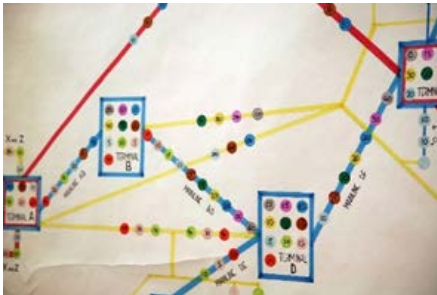


Das **Netzwerktreffen der SAGSAGA** hat zum Ziel, die Vielfalt von Planspielen für SCM und Logistik anschaulich darzustellen. Wir bieten:

- Hochkarätige Keynotes
- Aktuelle Best-Practice-Vorträge aus der Branche
- Forschungsvorträge mit Diskussion
- Interaktive Workshops, in denen Planspielprodukte ausprobiert werden können



In der Praxis bezeichnet der Sammelbegriff „Planspiele“ eine große Anzahl von unterschiedlichen Verfahren. Dazu zählen unter anderem: Computersimulationen, verhaltensorientierte Rollenspiele mit und ohne computerunterstützte Simulation, haptische Brettplanspiele, aber auch neuere Ansätze von digitalen und nicht-digitalen Lernspielen, die Verbindung von „serious games“ und „gamification“, sowie game-based-learning und webbasierten Fernplanspielen.



Bei Planspielen geht es um die Abbildung der Realität in ein Simulationsmodell. Mit Hilfe der Simulation können Systemabläufe (z. B. logistische Prozesse) nachgebildet und Zusammenhänge und Wirkungen untersucht werden, die man in der Wirklichkeit aus Zeit-, Kosten- oder Gefahrengründen nicht real durchführen kann oder will. Sie bieten die Möglichkeit, insbesondere die optimale Nutzung von Ressourcen zu untersuchen und die Langzeitfolgen von Entscheidungen transparent erfahrbar zu machen. Hierbei wird das „Durchspielen“ verschiedener hypothetischer Szenarien genutzt, um reale Handlungsalternativen zu spezifizieren und zu planen, die dann auch tatsächlich umgesetzt werden. Durch moderne Simulationssoftware lassen sich heute auch komplexe Prozesse modellieren.



In jedem realen System stehen die Handlungen von verschiedenen Akteuren mit unterschiedlichen Interessen, Informationen und Perspektiven stets in einer Wechselbeziehung. Genau diese Interaktion wird in Planspielen simuliert. Die Teilnehmer übernehmen im Planspiel die Rollen und Aufgaben von realen Akteuren. Planspiele stellen für den Kompetenzerwerb praxisnahe Lernfelder mit realistischer Komplexität und Entscheidungs- und Handlungsspielraum bereit. Das Planspiel ermöglicht den Umgang mit realen Problemen und authentischen Situationen.





Gerade im Bereich der Entwicklung von Innovationen und von Problemlösungen, ist es notwendig, dass auch Fehler gemacht werden dürfen. Es sollte lediglich garantiert werden, dass die Folgen der an sich wünschenswerten Fehler (aus denen dann gelernt werden kann) harmlos bleiben. Planspiele stellen sogenannte „fehlerfreundliche Umwelten“ dar und ermöglichen gemeinsames kooperatives Probedenken, d. h. das Planen sinnvoller Handlungsstrategien, ihre Ausführung und Optimierung.

## Übersicht Programm 11. und 12. November 2016

<i>Freitag 11. November</i>			
13:00-14:00	Registrierung und Willkommen		13:00-18:00 Ausstellung  Planspiele von Anbietern  Planspiele in Logistik-Modulen an der FHV
14:00-14:20	Plenum / Eröffnung		
14:20-15:20	Plenum / Keynote		
15:20-15:45	Kaffeepause und Networking		
15:45-17:00	Fach- und Best-Practice-Vorträge		
17:00-17:15	Kaffeepause und Networking		
17:15-20:15	Interaktive Workshops und Demospiele		
20:15	Abendessen und Networking		
<i>Samstag 12. November</i>			
08:30-09:00	Registrierung und Willkommen		08:30-12:30 Ausstellung  Planspiele von Anbietern  Planspiele in Logistik-Modulen an der FHV
09:00-10:00	Plenum / Keynote		
10:00-10:30	Kaffeepause und Networking		
10:30-12:30	Fach- und Best-Practice-Vorträge	10:30-12:30 Interaktive Workshops und Demospiele	
12:30-13:00	Plenum / Abschluss		
13:00-14:30	Mittagessen und Networking		
14:30-15:30	SAGSAGA Mitgliederversammlung		
15:30-17:00	SAGSAGA AG Planspielqualität /Planspieltrainerqualität		



## Detailliertes Programm – Freitag

13:00-14:00 Registrierung und Willkommen (Foyer W 211)	13:00-18:00 Ausstellung
<p>14:00-14:20 Plenum (Raum W 211) / Eröffnung</p> <p>Grußwort: Prof. Dr. Tanja Eiselen, Rektorin der FH Vorarlberg          Grußwort: Eric Treske, erster Vorsitzender der SAGSAGA          Einführung: Prof. Werner Manahl, M.A. &amp; Prof. Dr. Willy Kriz,          Organisatoren des Netzwerktreffens, FHV</p>	<p>Planspiele          von Anbietern          (W 207/08)</p> <p>Planspiele in          Logistik-          Modulen an          der FHV</p>
<p>14:20-15:20 Plenum (Raum W 211) / Keynote</p> <p>Michael Johner, MJohner Beratung und Training, Freiburg          „Anwendungsmöglichkeiten von simulationsbasierten Trainingslösungen in der          Logistik“</p>	
15:20-15:45 Kaffeepause und Networking (Foyer W 211)	
<p>15:45-17:00 Fach- und Best-Practice-Vorträge (Raum W 211):</p> <p>Eric Treske, intrestik, München          „Der Mensch in Logistik und Infrastruktur“</p> <p>Dr. Silke Geithner, TU Dresden          „Standortwahl und -aufbau eines Automobilzulieferers in China spielerisch          erleben – Das Planspiel Projektwerkstatt C2“</p> <p>Prof. Dr. Marcin Wardaszko, Kozminski Universität, Warsaw          „Aufbau eines planspielorientierten Management-Weiterbildungsprogramms für          Logistik - Fallstudie DHL Polen“</p>	
17:00-17:15 Kaffeepause und Networking (Foyer W 211)	
<p>17:15-20:15 Interaktive Workshops / Demospiele je 1h (Raum W          207/08)</p> <p>Jana Keller, TATA Interactive Systems, Tübingen          „Supply Chain Management – Herausforderungen im internationalen Umfeld          managen mit TOPSIM – Going Global“</p> <p>Rüdiger Geist, Spirit at PM GmbH, Zürich Area          „Muss es immer schmerzhaft sein? – Mit «Swiss Island®» den Umgang mit          Subunternehmern spielend erlernen“</p> <p>Corine van der Sloot, Inchainge, Utrecht Area          “The Fresh Connection, eine interaktive Voting Session“</p>	
20:15 gemeinsames Abendessen und Networking, Mensa der FHV	

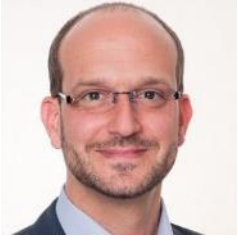


## Detailiertes Programm – Samstag

08:30-09:00 Registrierung und Willkommen (Foyer W 211)		08:30-12:30 Ausstellung
9:00-10:00 Plenum (Raum W 211) / Keynote  Prof. Dr. Sebastiaan Meijer, KTH Stockholm "Gaming simulation in design of logistics systems: on the power and difficulties in using the method for real world systems"		
10:00-10:30 Kaffeepause und Networking (Foyer W 211)		Planspiele von Anbietern (W 207/08)  Planspiele in Logistik- Modulen an der FHV
10:30-12:30 Fach- und Best- Practice-Vorträge (Raum W 211):  Prof. Dr. Karl-Heinz Weidmann, FH Vorarlberg „Modellfabrik der FH Vorarlberg als Lerninstrument“  Prof. Dr. Sebastian Herr, Hochschule Worms „Logistik begreifen – die Lernwerk- statt für Logistik und Handel an der Hochschule Worms“  Andreas Dür, xpertlog, Vision- Flow Software, Dornbirn „Spielerisches Problemlösen – wie mit Visualisierung und Simulation Problemstellungen der Logistikwelt effizient gelöst werden können“  Stefan Sluga, LKH Feldkirch, „Spielerisch die Patientensicherheit erhöhen, medizinische Simulation am Landeskrankenhaus Feldkirch“  Dr.-Ing. Julia Boppert, trilogIQa München, „Lean Management: Mit Planspielen zu ganzheitlicher Kompetenz“	10:30-12:30 Interaktive je 2h- Workshops und Demospiele (Raum W 207/08 und Raum U 225)  Alexander Stork, Ninecubes Lernmedien GmbH, Herisau „Effektive interpersonal Skills für Manager in SCM und Logistik“  Patrik Jost, M.A., FHV „Spielbasiertes Vermitteln von zeitverzögerten Effekten in der Waren- distribution“	
12:30-13:00 Plenum / Abschluss		
13:00-14:15 Mittagessen und Networking (Mensa der FHV)		
14:15-15:15 SAGSAGA Mitgliederversammlung		
15:30-17:00 SAGSAGA Workshop Qualitätsstandards in Planspielveranstaltungen		



# Keynotes


<b>Keynote Freitag 11.11.</b>	<b>Anwendungsmöglichkeiten von simulationsbasierten Trainingslösungen in der Logistik</b>
	<p>Michael Johner ist seit 2014 selbständiger Berater und Trainer mit einem Schwerpunkt auf simulationsbasierten Trainingslösungen/-konzepten und Mitglied es SAGSAGA Vorstandes.</p> <p>Während seiner über 10-jährigen Tätigkeit im Bereich der Business-Simulationen, davon 7 Jahre bei der TATA Interactive Systems GmbH, hat er einige kundenindividuelle Lösungen u.a. für internationale Konzerne aus dem Bereich der Logistik konzipiert und umgesetzt.</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Trainings-Simulationen lassen sich innerhalb eines Unternehmens zu verschiedensten Zwecken, in unterschiedlichsten Bereichen und Situationen einsetzen. Gerade in der Logistik, welche sich durch einen starken Wettbewerb auszeichnet, kann diese effiziente und effektive Trainingsmethode einen wertvollen Beitrag liefern.</p> <p>Berücksichtigt man die vielfältigen Möglichkeiten zudem schon bei der Entwicklung einer neuen individuellen Lösung, können Entwicklungskosten ggf. durch unterschiedlichste Budgets finanziert bzw. die Anwendungshäufigkeit und damit die Kosten pro Training entscheidend reduziert werden.</p>

<b>Keynote Samstag 12.11.</b>	<b>Gaming simulation in design of logistics systems: on the power and difficulties in using the method for real world systems</b>
	<p>Prof. Dr. Sebastiaan Meijer is full professor for health care logistics and vice dean at KTH, School of Technology and Health, in Stockholm. He leads GaPSlabs, a multidisciplinary group around gaming and participatory simulation, with its core at KTH, and teams in Delft and Bangalore, India. He is still part-time associated with TU Delft and honorary professor at IIIT-Bangalore. Sebastiaan Meijer is currently the chair of ISAGA (International Simulation and Gaming Association), and coordinates several European projects.</p>
<b>Abstract:</b>	<p>The world of logistics is increasingly intertwined with other processes and stakeholders in society. No matter whether we talk pure goods deliveries, control rooms of transport systems or health care delivery, the pure optimization from an operations research methods point of view is often no longer sufficient. This is where gaming and participatory simulation (gaming) come into the picture. With examples from projects from the Dutch and British railways, Swedish health care, and Smart City approaches in Italy and Israel, I will try to reflect on the lessons learned about where to apply gaming successfully, and why it sometimes succeeds, and often fails. The balance between simulation and gaming in such projects is a crucial issue here.</p>




# Fach- und Best-Practice-Vorträge

<b>Vorträge Freitag 11.11.</b>	<b>Der Mensch in Logistik und Infrastruktur</b>
	<p>Eric Treske ist Gründer von intrestik. Er studierte Soziologie an der LMU München mit dem Schwerpunkt Arbeits- und Organisationssoziologie. Er verbindet in seinem Beratungskonzept sozialwissenschaftliche Forschung, Beteiligungsverfahren und Planspiel. Er ist Mitglied im Vorstand sowohl des deutschsprachigen (SAGSAGA) als auch internationalen Planspielverbandes (ISAGA). Seit 2010 ist er zudem Juror des Deutschen Planspielpreises.</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Es gibt viele Planspiele, die Logistik- oder Infrastrukturprozesse abbilden. Obgleich es immer darum geht, Menschen mit den Dynamiken und Entscheidungen in diesen Systemen vertraut zu machen, stehen sie dabei selten im Mittelpunkt. Der Vortrag beschreibt anhand zweier Projekte aus der Industrie und der hierfür entwickelten Planspiele (AUTO AG &amp; Stellwerk), wie es gelungen ist, die Themen Führung, autonome Teams und Kommunikationsverhalten in den Mittelpunkt zu stellen. Er zeigt auf, dass es nur weniger Veränderungen bedarf, um diese komplexen sozialen Aspekte abzubilden und in den Mittelpunkt der Betrachtung zu stellen.</p>

<b>Vorträge Freitag 11.11.</b>	<b>Standortwahl und -aufbau eines Automobilzulieferers in China spielerisch erleben – Planspiel Projektwerkstatt C<sup>2</sup></b>
	<p>Dr. Silke Geithner studierte Wirtschaftspädagogik und ist seit 2009 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Professur für BWL, insb. Organisation an der TU Dresden. Davor war sie an der TU Chemnitz an der Professur Personalwesen &amp; Führungslehre sowie in der Arbeitsgruppe soziale Kompetenzen und Planspiele tätig. Ihre Forschungsinteressen sind der Wandel der Arbeit und seine Auswirkungen auf die Personal- und Organisationsentwicklung, Lernen im Prozess der Arbeit aus tätigkeitstheoretischer Perspektive, institutionelle Reflexivität sowie metaphorisches und spielerisches Lernen, wie z.B. LEGO® Serious Play®.</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Prozesse der Wertschöpfungs- und Lieferkette sowie des SCM sind zunehmend global organisiert, so dass sich Zulieferer entsprechend einer „follow-the-customer“-Strategie dort ansiedeln (müssen), wo ihre meist weltweiten Kunden tätig sind. Im Planspiel „Projektwerkstatt C<sup>2</sup>“ werden die Auswahl und der Aufbau eines Standortes eines Automobilzulieferers in China auf der Grundlage eines realen Falles nachgespielt. Das Planspiel ist als komplexes Projekt organisiert und thematisiert in mehreren Spielrunden neben der Standortwahl und dem Bau der Fabrik auch Fragen der Rohstoff-beschaffung und Lieferantenauswahl sowie des Personalmanagements. Das Planspiel nutzt LEGO® Serious Play®, um komplexe Projektzusammenhänge (z.B. Projektteam, Risikofaktoren, Stakeholder) in dreidimensionalen Modellen aus Lego-Bausteinen zu visualisieren. Dadurch werden komplexe Sachverhalte greif- und vorstellbar, was die Reflexion und Diskussion der Teilnehmer fördert. Es werden neben fachlichen (z.B. Standort-entscheidungen) und methodischen (z.B. Projektmanagement) insbesondere soziale Fähigkeiten (z.B. in Bezug auf Kommunikation, Kooperation, Führung) der Teilnehmer trainiert.</p>





<b>Vorträge</b> <b>Freitag 11.11.</b>	<b>Aufbau eines planspielorientierten Management- weiterbildungsprogramms für Logistik - Fallstudie DHL Polen</b>
	<p>Prof. Dr. Marcin Wardaszko ist Volkswirt und er studierte an der Universität Duisburg-Essen. Er ist Direktor des "Center for Simulation Games and Gamification" an der Kozminski University Warsaw, Polen. Er ist Vorstandsmitglied des internationalen Planspielverbandes ISAGA und der amerikanischen ABSEL (Association for Business Simulation and Experiential Learning).</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Die Präsentation beschreibt den ganzen Prozess der Entstehung eines Management-Weiterbildungsprogramms von der Konzeption bis hin zur Implementierung und Evaluation. Während des Programms wurden die spezifischen Probleme von DHL Polen identifiziert und adressiert.</p>

<b>Vorträge</b> <b>Samstag 12.11.</b>	<b>Modellfabrik der FH Vorarlberg als Lerninstrument</b>
	<p>Karl-Heinz Weidmann machte seine Promotion zum Doktor der technischen Wissenschaften an der Universität Salzburg nach dem Informatikstudium an der Technischen Universität Wien. Er ist Professor und Leiter des Departments of Computer Science sowie vormaliger Vizerektor an der FH Vorarlberg und Mitbegründer des Forschungszentrums „Nutzerzentrierte Technologien“ der FH Vorarlberg. Er ist Mitveranstalter und Mitinitiator von Tagungen und Symposien im Bereich Mensch-Maschine-Interaktion.</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Industrie 4.0 ist ein interessantes Konzept, das sich auf der einen Seite auf nicht nur quantitative, sondern auch qualitative Entwicklungen gerade in den Schlüsseltechnologien wie das Internet der Dinge, Big Data, künstliche Intelligenz, Robotik und Augmented Reality stützt. Cyberphysikalische Systeme, wie sie auch im der amerikanischen Initiative der Industrial-Internet-Of-Things (IIOT) angesprochen werden, verändern aber nicht nur die technologische Sichtweise auf eine Fertigung bzw. auf ein Unternehmen. Durch die Verschiebung des Fokus weg vom Fertigungswerkzeug hin zum Produkt und der damit verbundenen Verschiebung bzw. Veränderung der Paradigmen wird es besonders wichtig, diese Digitalisierung in der Lehre sichtbar zu machen. Allein schon durch den an der FH Vorarlberg erfolgreich eingesetzten didaktischen Ansatz des "Application-Based Learning" wird ein erweiterter Einbezug des Modellfabrikansatzes in der Lehre von Bedeutung. Verschiedene Abstraktionsebenen erlauben in Zukunft das Zusammenspiel des Unternehmens in der digitalen Transformation zu beobachten und zu erfahren.</p>



<b>Vorträge Samstag 12.11.</b>	<b>Logistik begreifen – die Lernwerkstatt für Logistik und Handel an der Hochschule Worms</b>
	<p>Prof. Dr. Sebastian Herr studierte Verkehrswirtschaft an der TU Dresden. Er machte seine Promotion an der Fraunhofer Arbeitsgruppe für Supply Chain Services zum Thema „Zeitbasierter Wettbewerb in nationalen Stückgutnetzen“ in Nürnberg. Nach mehrjähriger Tätigkeit im Supply Chain Development der Schaeffler AG in Herzogenaurach ist er seit 2010 Professor für Internationale Logistik an der Hochschule Worms und Studiengangsleiter „Internationales Logistikmanagement“ (ILM).</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Der Logistiker von heute beschäftigt sich mit der übergreifenden Gestaltung und Optimierung von Material-, Informations- und Geldflüssen unter Berücksichtigung von betriebswirtschaftlichen Kriterien und Kennzahlen. In der Lernwerkstatt „Logistik &amp; Handel“ der Hochschule Worms werden Qualifikationen an den modernen Logistiker auf innovative Weise erlernbar gemacht werden. Kernelement ist die interaktiv, haptisch erlebbare Wertschöpfungskette eines Handelsunternehmens.</p>

<b>Vorträge Samstag 12.11.</b>	<b>Spielerisches Problemlösen – wie mit Visualisierung und Simulation Problemstellungen der Logistikwelt effizient gelöst werden können</b>
	<p>Andreas Dür (Unternehmensberater im Bereich des Supply Chain Managements) beschäftigt sich seit 16 Jahren intensiv mit logistischen Aufgabenstellungen sowohl im In- als auch im Ausland. Dabei geht es auch immer wieder um die Frage, welche Werkzeuge den Mitarbeitern an die Hand gegeben werden können, damit ein sinnvolles und effizientes Arbeiten ermöglicht wird. Er ist Geschäftsführer von Vision-Flow GmbH (Dornbirn/Österreich) und von xpertlog gmbh (Alberschwende/Österreich).</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Anhand von 2-3 Praxisbeispielen wird aufgezeigt, wie Visualisierung bzw. Simulation bei unseren Kunden in die Praxis eingebaut wurden, um Problemstellungen zu lösen, die auf herkömmliche Art und Weise nicht machbar sind. Dabei ist „Gaming“ nicht als separater Baustein zu sehen, sondern Teil der täglichen Arbeit, so dass man permanent in der Praxis lernen kann.</p>

<b>Vorträge Samstag 12.11.</b>	<b>Spielerisch die Patientensicherheit erhöhen, medizinische Simulation am Landeskrankenhaus Feldkirch</b>
	<p>Stefan Sluga, Jahrgang 1974, ist diplomierter Fachkrankenschwefler für Anästhesie und Intensivpflege. 1996-1999 machte er eine Ausbildung zum diplomierten Gesundheits- und Krankenpfleger an der Krankenpflegeschule Feldkirch, seit 2003 ist er im Simulationsteam am Landeskrankenhaus Feldkirch. 2009-2011 erlangte er die Berufsreife an der Arbeiterkammer Feldkirch, seit 2014 studiert er Internationale Betriebswirtschaften berufsbegleitend an der Fachhochschule Vorarlberg mit der Vertiefungsrichtung Logistik und Marketing.</p>




Abstract:	<p>Unter medizinischer Simulation wird das Teamtraining von medizinischem Fachpersonal verstanden. Dabei wird in einer möglichst realen Umgebung an einer Simulationspuppe, welche einem Menschen nachempfunden ist, geübt und trainiert. Die medizinische Simulation gewinnt im Bereich der Medizin zunehmend an Bedeutung. Simulationstrainings werden als wichtiges Konzept angesehen, um das Teamverhalten positiv zu beeinflussen und damit auch die Patientensicherheit zu erhöhen. Für einen optimalen Behandlungsprozess eines Patienten nehmen ein transparenter Informationsfluss wie auch die Ansätze von Lean Management eine wichtige Rolle ein. Am Landeskrankenhaus Feldkirch wurde daher schon 2003 eine Simulationspuppe angeschafft und mit den Teamtrainings begonnen. Heute ist das Simulationszentrum am Landeskrankenhaus Feldkirch eines von fünf akkreditierten Simulationszentren in Österreich, welches durch die Abteilung der Anästhesie und Intensivmedizin sowie der Pädiatrie betrieben wird. Jährlich werden in diesem Simulationszentrum über 150 Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Abteilung Anästhesie und Intensivmedizin in Kleingruppen geschult. Auch werden für nicht im Landeskrankenhaus beschäftigtes Fachpersonal Trainingstage angeboten.</p>
-----------	---

<b>Vorträge Samstag 12.11.</b>	<b>Lean Management: Mit Planspielen zu ganzheitlicher Kompetenz</b>
	<p>Dr.-Ing. Julia Boppert studierte Maschinenwesen an der Technischen Universität München. Anschließend arbeitete sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Fördertechnik Materialfluss Logistik (fml) der TUM und war in dieser Zeit neben zahlreichen Industrieprojekten mit dem Aufbau der Forschungsgruppe Automobillogistik betraut. Dort legte sie auch ihre Promotion zum Thema „Entwicklung eines wissensorientierten Konzepts zur adaptiven Logistikplanung“ ab. Im Anschluss war sie als Mitglied der Geschäftsleitung bei der Unternehmensberatung Markt und Wirtschaft in München tätig.</p> <p>Seit 2008 ist sie Geschäftsführerin der Unternehmensberatung trilogIQa in München, die sich mit der Einführung schlanker Produktionssysteme sowie der Mitarbeiterqualifizierung im Themenfeld Lean Management beschäftigt. In diesem Zusammenhang entwickelt trilogIQa zahlreiche, auch kundenindividuelle Planspiele für die Prinzipien und Methoden von Lean Management.</p>
Abstract:	<p>Lean Management ist eine seit vielen Jahrzehnten bekannte und in vielen Branchen eingesetzte Philosophie, die versucht, den Kunden in den Mittelpunkt und die für ihn erbrachte Wertschöpfung in den Fokus aller unternehmerischen Prozesse zu stellen. Damit dies gelingen kann, bedarf es einerseits eines ganzheitlichen Mind-Sets für die Lean Philosophie und ihre Prinzipien sowie andererseits einer umfassenden Methoden- und Anwendungskompetenz. Aus jahrelanger Erfahrung in diversen Lean Projekten und Seminaren hat die Münchner Unternehmensberatung trilogIQa –   change to lean   daher eine Schulungsreihe zur ganzheitlichen Ausbildung von Lean Experten im Unternehmen realisiert, in der über drei aufeinander aufbauende Stufen Lean Wissen durch einen Mix aus Theorie, Spiel-Elementen und praktischer Anwendung vermittelt wird. So werden über Planspiele, Brettspiele, Rollenspiele und Fallstudien sowohl Lean Mindset als auch ausgewählte Lean Methoden erlebt und erlernt.</p>




# Interaktive Workshops / Demospiele

<p>Workshop (1h) Freitag 11.11.</p>	<p><b>Supply Chain Management – Herausforderungen im internationalen Umfeld managen mit TOPSIM – Going Global</b></p>
	<p>Jana Keller studierte an der Universität Bremen Wirtschaftsingenieurwesen (M.Sc.) mit den Schwerpunkten Innovationsmanagement und Systementwicklung. Frau Keller ist Sales Consultant und Trainerin bei der TATA Interactive Systems GmbH. Vor ihrer Tätigkeit bei TATA Interactive Systems konnte Frau Keller im technischen Bereich bei der Audi AG und Airbus Erfahrungen in Industrieunternehmen sammeln. Bei TATA Interactive Systems ist Jana Keller für die Beratung von Kunden im Hochschulbereich tätig. Darüber hinaus unterstützt sie Seminarleiter an der Support-hotline und ist mitverantwortlich für das Produktmanagement der TOPSIM - Planspiele.</p>
<p>Abstract:</p>	<p>Die zunehmende Verflechtung der Weltwirtschaft vergrößert den Handlungsspielraum von Unternehmen in ihren Wertschöpfungsketten – vom Global Sourcing bis hin zu internationalen Absatzmärkten. Gleichzeitig sehen sich Unternehmen einer höheren Wettbewerbsintensität gegenüber. Mit diesem Spannungsfeld werden die Teilnehmer im Planspiel TOPSIM – Going Global konfrontiert. Im Workshop können Sie hautnah die unternehmerischen Herausforderungen für das Management der Wertschöpfungskette erleben, die mit der Ausweitung der Unternehmenstätigkeiten auf internationale Märkte einhergehen.</p>

<p>Workshop (1h) Freitag 11.11.</p>	<p><b>Muss es immer schmerzhaft sein? – Mit «Swiss Island®» den Umgang mit Subunternehmern spielend erlernen</b></p>
	<p>Rüdiger Geist ist Geschäftsführer von Spirit at PM GmbH, Jona, Schweiz. Er ist Dozent an verschiedenen Schweizer Fachhochschulen, wo er Projektmanagement und Businessanalyse lehrt und dem fachlichen Beirat angehört. Von 2007 bis 2010 war er gewähltes Vorstandsmitglied des PMI Chapter Switzerland, zuständig für Ausbildungsfragen und Zertifizierung. Herr Geist war für verschiedene internationale Consultingunternehmen und in der Finanzindustrie tätig. Er ist graduerter (Master's Certificate Project Management der George Washington University) und zertifizierter Projektportfolio- und Projektmanager nach PMI (PfMP, PMP) und IPMA (IPMA Level B) sowie CMMI- und SPICE-Assessor.</p>
<p>Abstract:</p>	<p>Jeder Auftragnehmer, der zum Zwecke der Realisierung eines Projekts einen Subunternehmer hinzuzieht, muss sich darüber im Klaren sein, dass er für dessen Leistungsfähigkeit und Leistungswillen nach Außen, d.h. gegenüber dem Kunden den Kopf hinhalten muss. Das bedeutet: Baut der Subunternehmer Mist, ist das erst einmal das Problem des Auftragnehmers. Swiss Island® ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, in dem die Durchführung eines Integrationsprojektes unter Einbeziehung von Subunternehmern simuliert wird. Ziel ist es, das vorgegebene Projekt zum Erfolg zu führen, indem die unterschiedlichen Interessenlagen der Beteiligten (Auftraggeber, Projektleitung und bis zu drei Subunternehmer) unter einen Hut gebracht werden. Swiss Island® nutzt hierfür die Form des "Experiential Learning", also ein interaktiver Workshop / interaktives Training, bei dem die Teilnehmer in einer simulierten Umgebung anspruchsvolle Problemstellungen lösen.</p>



<b>Workshop (1h) Freitag 11.11.</b>	<b>The Fresh Connection, eine interaktive 'Voting Session'</b>
	<p>Corine van der Sloot ist Director Marketing &amp; Sales Education von Inchainge B.V., Utrecht Area, Niederlande.</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Das PC-gestützte Supply-Chain-Planspiel The Fresh Connection bildet sehr realitätsnah ein gängiges Produktionsnetzwerk mit Kunden und Lieferanten in seiner Komplexität und Vielschichtigkeit aufgrund der möglichen Perspektiven – hier Vice Presidents der Bereiche Einkauf, Produktion, Vertrieb und Supply Chain – ab. In Erweiterung zu diversen Supply-Chain-Games ist es hier einerseits nicht trivial, Ergebnisse vorherzusehen – wie im richtigen Leben – und andererseits können mit jeder Spielrunde die Steuerungsfunktionalitäten, d.h. die Handlungsoptionen erweitert und damit stufenweise anwendungsnah vermittelt werden.</p> <p>In dieser interaktiven Sitzung bieten wir Ihnen die Möglichkeit, „The Fresh Connection“ kennen zu lernen und aktiv an eine 'Voting Session' teil zu nehmen.</p>

<b>Workshop (2h) Samstag 12.11.</b>	<b>Effektive interpersonal Skills für Manager in SCM und Logistik</b>
	<p>Alexander Stork ist Geschäftsführer von Ninecubes Lernmedien GmbH, Herisau, Schweiz.</p>
<b>Abstract:</b>	<p>Unterschiedliche Supply Chain Partner, Globalisierung, Dynamik und steigende Komplexität – die Herausforderungen in der Logistik und im Supply Chain Management wachsen ständig. Hochleistungsteams, effektive Kommunikation und Informationsfluss sind Match-entscheidende Schlüsselfaktoren auf allen Führungsebenen.</p> <p>Mit Supply Chain Management LAB werden unter genau solchen Randbedingungen wichtige interpersonal Skills analysiert und praxisnah trainiert. Der immersive Trainingsansatz verlässt den realen Berufskontext: Die Teilnehmer beginnen mit einer Havarie im Weltall und müssen per Express-Auftrag die Versorgungssysteme im Raumschiff wieder flott kriegen. Plötzlich begegnen sie exakt den gleichen Herausforderungen wie im Berufsalltag: viele Perspektiven, Zeitdruck, Dynamik, etc. Das fiktive multiperspektivische Szenario zeigt schnell seine Stärke, denn: Durch das Wegblenden der fachlichen Ebene rückt der Focus exklusiv auf Verhalten. Der Workshop führt durch eine spannende «LAB»-based-Training Sequenz für SCM und Logistik. Spezialität: Ein einzigartiges Messinstrumentarium analysiert Verhalten während des Trainings und die Teilnehmer verlassen das «LAB» mit erprobten Handlungskonzepten.</p>



<p>Workshop (2h) Samstag 12.11.</p>	<p><b>Spielbasiertes Vermitteln von zeitverzögerten Effekten in der Warendistribution</b></p>
	<p>Patrick Jost, BSc MA, absolvierte seine interdisziplinäre Ausbildung bestehend aus Studium der Informatik – Software Engineering sowie Kommunikationsdesign – 3D-Visualisierung an der FH Vorarlberg mit Auszeichnung. Als Experte für Mensch-Maschine-Interaktion (MMI) und User Experience widmet er sich begleitend seit mehreren Jahren am FHV Forschungszentrum für Nutzerzentrierte Technologien der Erforschung neuartiger Interaktionskonzepte und deren Technologien wie Virtual / Augmented Reality sowie dem digitalen Spiel und seinem Potenzial in Lern- und Arbeitsumgebungen.</p>
<p>Abstract:</p>	<p>In der Logistik gibt es eine Vielzahl von komplexen und miteinander verbundenen Prozessen. Nicht nur sind diese Prozesse in der Regel aufeinander angewiesen bzw. sequentiell anknüpfend, sondern zumeist auch zeitkritisch und parallellaufend. Es besteht die Notwendigkeit viele dynamische Faktoren im Überblick zu behalten und auf deren Basis Entscheidungen zu treffen, welche ihre Wirkung oft erst erheblich zeitverzögert zeigen. Dieser „Delay“ führt mitunter zu falschen Einschätzungen von weiteren notwendigen Entscheidungen bzw. zu Überreaktionen in den Handlungen. Gerade in der Warendistribution ist es jedoch notwendig, mittel- bis langfristig ein ausgewogenes Niveau der Warenverteilung zu erreichen, um damit bei Auftraggeber, Warenempfänger und schließlich auch Fahrpersonal bzw. Mitarbeitenden Zufriedenheit zu bewirken. In diesem Zusammenwirken wiederum spielen die Faktoren Zeit und Geld eine zentrale Rolle.</p> <p>Das Spiel soll im Coaching-Einsatz für TrainerInnen und AusbilderInnen in Logistikunternehmen dazu dienen, das komplexe Zusammenspiel logistischer Warentransportprozesse und insbesondere deren zeitverzögerte Entscheidungswirkung einfach und interaktiv zu vermitteln.</p> <p>Der Workshop hat drei Teile: Zunächst erfolgt einführend die Vorstellung und Erklärung der Bedienung des Spiels. Anschließend können alle Teilnehmenden aktiv das Spiel spielen. Nach erfolgreichem Abschluss des Spiels wird der Gewinner aus der Gruppe ermittelt und es folgen einige kurze Fragen zum Spielerlebnis. Der dritte Teil besteht aus einer Diskussion über das Spiel und seine Wirkung bzw. seinen Einsatz. Bei genügend Zeitpolster erfolgt ein Hinblick in die technische Entwicklung des Spiels.</p>



# Aussteller

Ausstellung	<b>Planspiele in den SCM- und Logistik-Modulen an der Fachhochschule Vorarlberg</b>
	<p>Werner Manahl (Jg 1957) ist seit 1998 Professor für Logistik und Supply Chain Management an der Fachhochschule Vorarlberg. Er war mehr als 20 Jahre in internationalen Unternehmen im Projektmanagement, der Logistik, der Beratung und Softwareentwicklung tätig. Im Austrian Board for Logistics Education (ABLE) war er in der Zertifizierung von Logistikausbildung und der Entwicklung von Standards auf EU-Ebene aktiv. Er war mehr als 15 Jahre als Vorstandsmitglied in die Bundesvereinigung Logistik (BVL) berufen. Im Verein Deutscher Ingenieure (VDI) ist er als Beiratsmitglied tätig. Ein Schwerpunkt in der Lehre bildet die Anwendung und Entwicklung in "Problem Based Learning (PBL)", spiel- und simulationsbasiertem Lernen sowie projekt-orientiertem Lernen. Thematisch beschäftigt er sich mit Ressourcenmanagement, der Analyse unstrukturierter Informationen und Systems Thinking.</p>
Abstract:	<p>Es werden diverse Planspiele ausgestellt, die an der FH Vorarlberg in den Logistik- und SCM-Modulen zur Anwendung kommen, u.a. Beergame, Logtime, SCM-Game usw.</p>

Ausstellung	<b>Planspiele von Anbietern</b>
<p>Es werden Planspiele der unterstützenden Partner des Netzwerktreffens ausgestellt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninecubes Lernmedien / Interlab Simulationen, Herisau</li> <li>• riva Training &amp; Consulting / SysTeams Planspiele, Aschheim bei München</li> <li>• Tata Interactive Systems / Topsim Planspiele, Tübingen</li> <li>• Spirit at PM GmbH / Swiss Island Planspiel, Jona</li> </ul>	



# Anreise und Kontakt

Das SAGSAGA Netzwerktreffen findet an der FH Vorarlberg statt.

Hochschulstrasse 1, A-6850 Dornbirn, Österreich

Kontakt: Prof. Dr. Willy Kriz, [willy.kriz@fhv.at](mailto:willy.kriz@fhv.at); Prof. Werner Manahl [werner.manahl@fhv.at](mailto:werner.manahl@fhv.at); SAGSAGA: [info@sagsaga.org](mailto:info@sagsaga.org)

Die Veranstaltung findet im 2. Stock von Gebäude W (und U) statt, siehe nachfolgenden Campusplan.

Anmeldung: [www.sagsaga.org](http://www.sagsaga.org)

