



Planspiele 4.0

Angelika Stockinger, OM BW

AG Transfer 26.01.2017 Berlin

Open-Source-Strategiespiels ‚iXX Industrie 4.0‘



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

Netzwerk Baden-Württemberg



‚Open Source‘ - made in Baden-Württemberg

- ➔ ein digitales Thema mit analogen Methoden greifbar machen
- ➔ kleinere und mittlere Betriebe unkonventionell erreichen, Lernmethode „Gamification“
- ➔ Mitarbeiter aller Bereiche, Führungskräfte, Geschäftsführer werden durch die Fragestellungen im Spiel und ihre Interaktion mit den anderen für „4.0“ sensibilisiert und erlangen einen gleichen Informationsstand
- ➔ Erkennen der Relevanz des Themas, ihre eigene Rolle und die Bedeutung für die Zukunft ihres Unternehmens

So funktioniert es:

Die sechs (oder 12) Spieler sehen vor Spielbeginn einen kurzen Film über die Thematik „4.0“. In der Vorstellungsrunde nennen die Teilnehmer ihren Wissensstand zu „4.0“ und ob sie bisher eine Relevanz für ihr Unternehmen sehen.

Die Spieler bewegen durch würfeln ihre Spielfiguren so lange, bis einer in seinem Zielfeld ankommt. Auf farbigen Feldern sind verschiedene Aktionen mit Info- oder Fragekarten auszuführen.

Die daraus entstehenden, auch kontroversen, Diskussionen sind der Kern des Spiels.

Die Fragestellungen/ Themenfelder:

- ➔ **Big Data** – Industrie, Software, Sicherheit
- ➔ **Geschäftsmodelle** – Auswirkungen auf Wirtschaft und Gesellschaft
- ➔ **Zukunftsfabrik** – Wertschöpfung im Wandel
- ➔ **Demografie** – Gesellschaft, Fachkräfte, Aus- und Weiterbildung
- ➔ **Leben in der Digi-Zeit** – Mittelstand, Mensch, Beruf und Familie
- ➔ **Konnektivität** – Soft- und Hardware, Sensoren, Elektronik

Spielphasen:

1. Einstieg

- Erklärung | Einleitung • Warum sind wir hier

2. Input

- Übersichtsbild > Wie alles zusammen hängt
- Video > 12 verschiedene Themen

3. Das Spiel

- machen • tun • spielerisch lernen
- Spielfeld 6 Themen • Pins • Würfel
- Infokarte • Fragekarte • Ereigniskarte
- Info hören • Fragen beantworten • Ereignisse entscheide

4. persönlicher Szenario-Check

Was hat das Thema IND 4.0 mit mir zu tun?

- persönlich
- geschäftlich
- für´s Unternehmen

Fragen

- aufnehmen
- verstehen
- diskutieren
- priorisieren
- entscheiden

Prio und Entscheidungsplattform

- Betrifft es mich?

5. Feedbackrunde

Was habe ich:

- empfunden
- erlebt
- gelernt

6. persönliche Kontakte

Informelle Gespräche

- das wirkliche, persönliche Problem kommt (erst) jetzt zur Sprache
- Kontakt entsteht
- Adressen werden ausgetauscht

• Nächster Schritt kann sein:

Wir bauen gemeinsam den Prototyp Ihrer neuen Idee....!

Spieldauer beträgt etwa drei Stunden.

Am Schluss geht jeder Spieler seine gesammelten Fragekarten durch und überprüft, in wieweit die Fragestellungen für seine Situation relevant sind.

Er resümiert in welchen Punkten er tätig werden sollte, um sich auf „4.0“ vorzubereiten.

Optional: Geldchips

Der Gewinner der meisten Chips überlegt, wo und wie er in sein Unternehmen investieren möchte (Priorliste).

Beispiele der Spielkarten:

Konnektivität

M2M: Soft- und Hardware, Sensoren, Elektronik

Konnektivität beschreibt die Organisation von Menschen aber auch von Maschinen in Netzwerken. Bringen Sie die Schlagworte „Industrie 4.0“, „Cyber Physical Systems“, „Internet der Dinge“ mit extrem hoher Produktivität für Ihre Firma in Verbindung – warum?

Gesprächszeit: 2 Minuten!

Big Data

Machine-to-Machine (M2M) steht für den automatisierten Informationsaustausch zwischen Sensoren/ Aktuatoren in Maschinen, Automaten, Fahrzeugen oder Containern untereinander oder mit einer zentralen Leitstelle: Sie bilden das Rückgrat für das Internet der Dinge. Alles gut, aber:

Wo ist mein Platz als Mittelständler und vor allem:
Wo bleibe ich zwischen all´den Bits and Byts als Mensch?

Gesprächszeit: 2 Minuten!

Personal, Führung + Teams im Wandel

Organisationen sind soziale Strukturen, die nur dann funktionieren, wenn die Beziehungen zwischen den dort arbeitenden Menschen stimmen.

Was können technisch versierte Manager tun, um zu guten Führungskräften zu werden?

Gesprächszeit: 2 Minuten!

Die Zukunftsfabrik

Die Idee: Wertschöpfungsnetzwerke

Taylor 1911: Trennung des Denkens vom Handeln bescherte uns Effizienz!

2011 gibt es weiterhin ein Effizienzproblem - aber Mensch und Maschine sind irgendwie anders....!

Muss sich Management oder Führung ändern?

Gesprächszeit: 2 Minuten!

Geschäftsmodelle

Auswirkung auf Wirtschaft + Gesellschaft

Internetplattformen wickeln Geschäfte in Milliardengröße und mit steigender Tendenz ab.

Ist Ihr Geschäftsmodell über eine Internetplattform angreifbar oder kann es ersetzt werden?

Gesprächszeit: 2 Minuten!

Leben in der Digi-Zeit

Mittelstand, Mensch, Beruf und Familie

Spezialisierung. Soziales Grundbedürfnis. Zielgruppe: Strategisch-elektives Lernen heißt, bezogen auf ein brennendes Problem, besser werden als andere.

Ist das die einzige Chance für uns in der DigiZeit zu bestehen und welche Vorteile können Sie für sich persönlich aus dieser Aussage ableiten?

Gesprächszeit: 2 Minuten!

Ziel: Gemeinsam - in kurzer Zeit - ein aktuelles Thema erarbeiten: „4.0“

Zielgruppe: Branche (offen) • FK Nachwuchs • mittleres Management

Ergebnis: Szenario-Check mit persönlicher Entscheidungsplattform

Nutzen: Fehlentscheidungen vermeiden. • Sofortiger Weitblick für Notwendiges!

Mini-Version zum Einstieg

4 Themen aus den Vier Null Welten:

Personal + Technik

Individualisierung

Flexibilisierung

Produktivität

4 Spieler

Sieger nach Runden oder Punkten

Ziel: Wo stehe ich in den 4.0 Welten, Vertiefung, Geschäftsmodelentwicklung

Spiel: Migration + Engagement



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

Netzwerk Baden-Württemberg



Migranten sich sollen mit Ihrer Rolle als 'Wanderer zwischen den Kulturwelten' und mit dem dazugehörigen Lebens- bzw. Geschäftsmodell zu beschäftigen.

Ziel ist eine Bewertung in Richtung „Zukunftsfähigkeit“.

Also die Beantwortung der Frage: „Wie will ich später leben!“

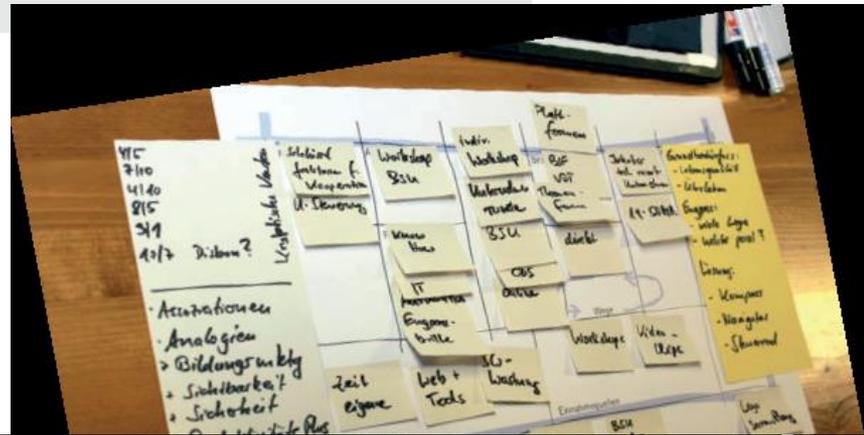
Im Kern geht es darum, wie ein auskömmliches Einkommen - in einer fremden Welt - nachhaltig generiert werden kann.

Ein weiteres Ziel könnte eine Antwort auf die Frage sein, wie ich als Rückkehrer in die (befriedete) Heimat leben und arbeiten kann.

Die Spielidee nutzt die Eckpunkte (Stärken, Zielgruppe, Engpass und Innovation) für persönliche Entwicklung sowie die Arbeitswelt bzw. Arbeitsprozesse anhand von Bildkarten und Gruppengesprächen (Verständigung mit Wort UND Bild) aufzuzeigen.

- 1) Das Modell eines „Traumes“ der Beteiligten wird gleich zu Beginn gebaut!
- 2) Das Planspiel mit den Bildkarten. `Erspielen` von Inhalte - in englischer Sprache oder/und in deutscher Sprache.
- 3) „Erarbeiten“ wir gemeinsam „einen“ Plan (Modell) für´s weitere Leben und vertiefen die Lebensideen der Personen.
- 4) Weitere Begleitung z.B. Praktikum, Ausbildungsplatz.....

Migration + Engagement

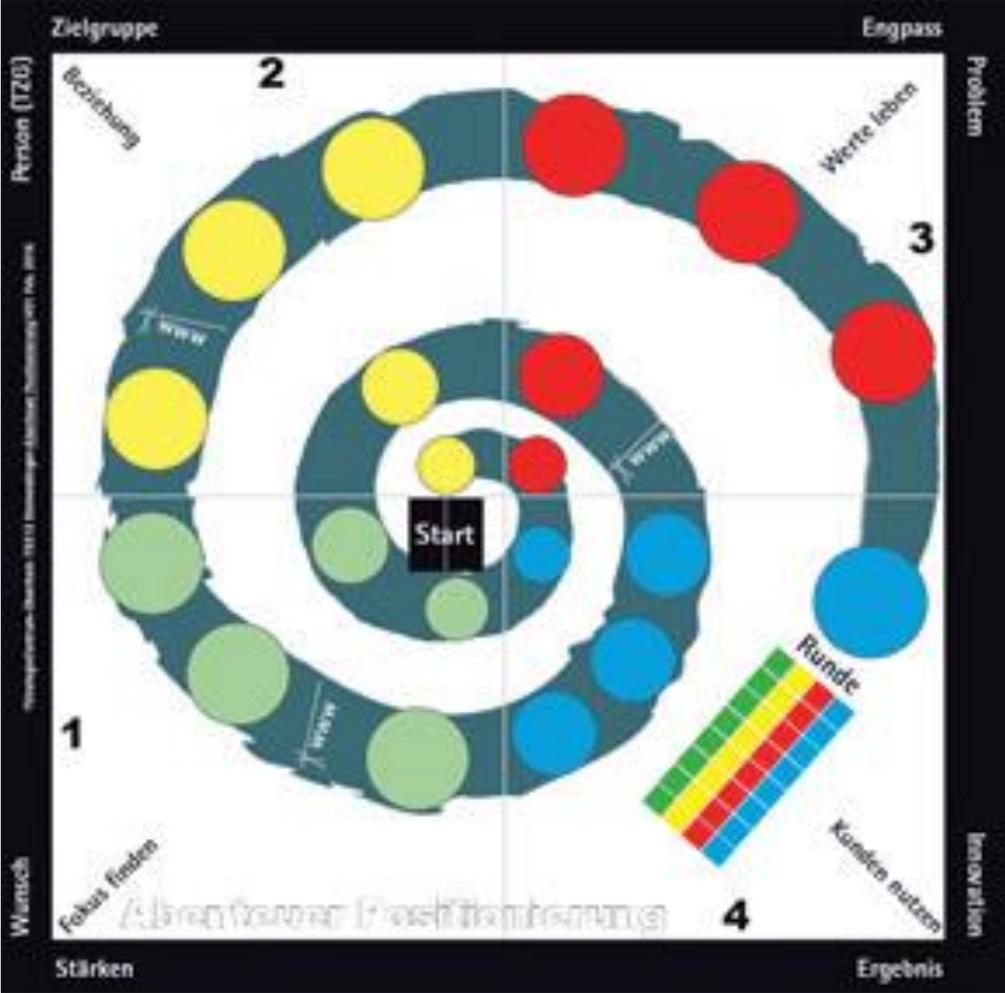


Migration + Engagement



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

Netzwerk Baden-Württemberg



Migration + Engagement



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

Netzwerk Baden-Württemberg

Unternehmer



Zielgruppe (Bedarf, Probleme, Engpässe des Kunden!)

Er ist die Person, die für die Firma einkauft – als Privatperson ist er ein Konsument.

An wen will er verkaufen?



2/2

Selbstständig als Solo



Stärken

Ihr Beruf: Sie ist Selbstständig, als "Solo" (Einzelkämpfer) – was siehst du auf dem Bild? Welche Stärken braucht diese Geschäftsfrau?

1/1

Welcher Engpass wird gelöst?



Grundbedürfnis Transport

Ideen, Lösungen, und Artikel, die das Leben und Arbeiten einfacher und besser machen!
Was wird angeboten?



3/3

Mittelständischer Handwerksbetrieb



Innovation, Wertangebot, Nutzen

Beruf: Angestellter eines Handwerksbetriebes
Welchen Nutzen hat der Arbeitgeber von diesem Angebot?



4/4

Migration + Engagement



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

Netzwerk Baden-Württemberg





Ich - Rashid - möchte in der Digitalen Welt tätig sein: Als Informatiker, Anwendungsentwicklung oder in der Systemintegration.



**Hassan:
Zimmermann
oder
Tischler, etwas
mit
dem Werkstoff
Holz.
Als Fernziel
würde
er aber lieber
im Büro arbeiten!**

Das BGM - Spiel



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

Netzwerk Baden-Württemberg



6 Entwicklungsräume für Betriebliches Gesundheitsmanagement:

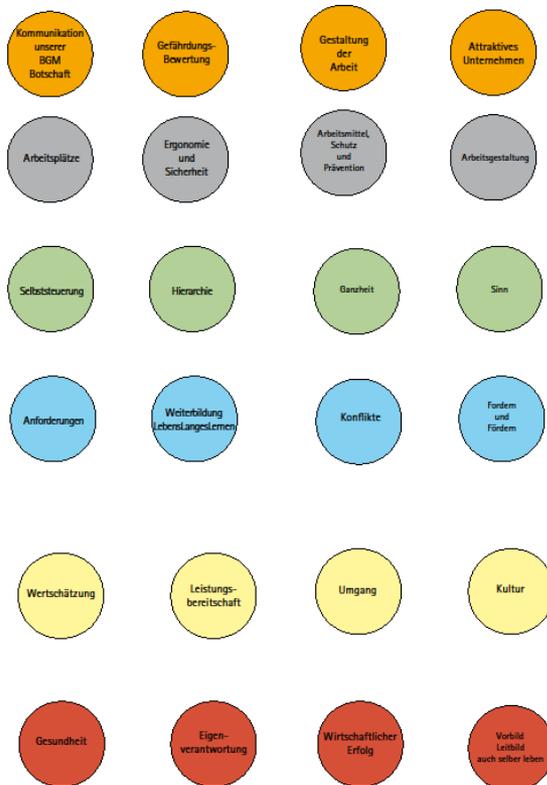
1. **Gesundes Unternehmen:** Kommunikation der Botschaft + Gefährdungsbeurteilung + Gestaltung der Arbeit + Attraktives Unternehmen
2. **Gesundes Arbeitsumfeld:** Arbeitsplätze + Ergonomie und Sicherheit + Arbeitsmittel und Schutz + Arbeitsgestaltung
3. **Gesunde Organisation:** Selbststeuerung + Hierarchie + Ganzheit + Sinn
4. **Gesunde Führung:** Fördern und Fordern + Konflikte + Weiterbildung + Anforderungen
5. **Gesundes Miteinander:** Wertschätzung + Leistungsbereitschaft + Umgang + Kultur
6. **Gesundes Verhalten der Beschäftigten:** Gesundheit + Eigenverantwortung + Wirtschaftlicher Erfolg + Vorbildfunktion

Das BGM Spiel



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

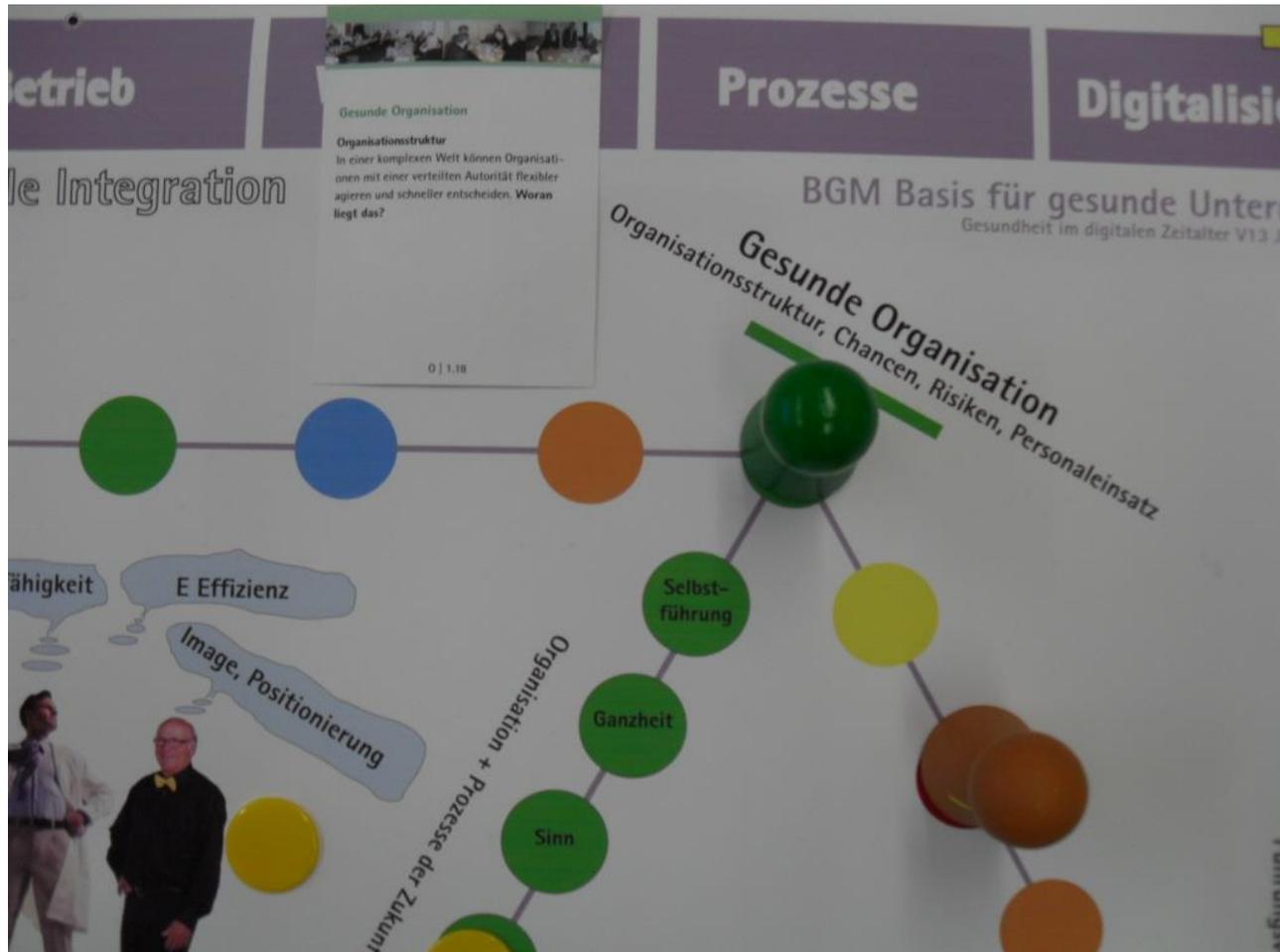
Netzwerk Baden-Württemberg



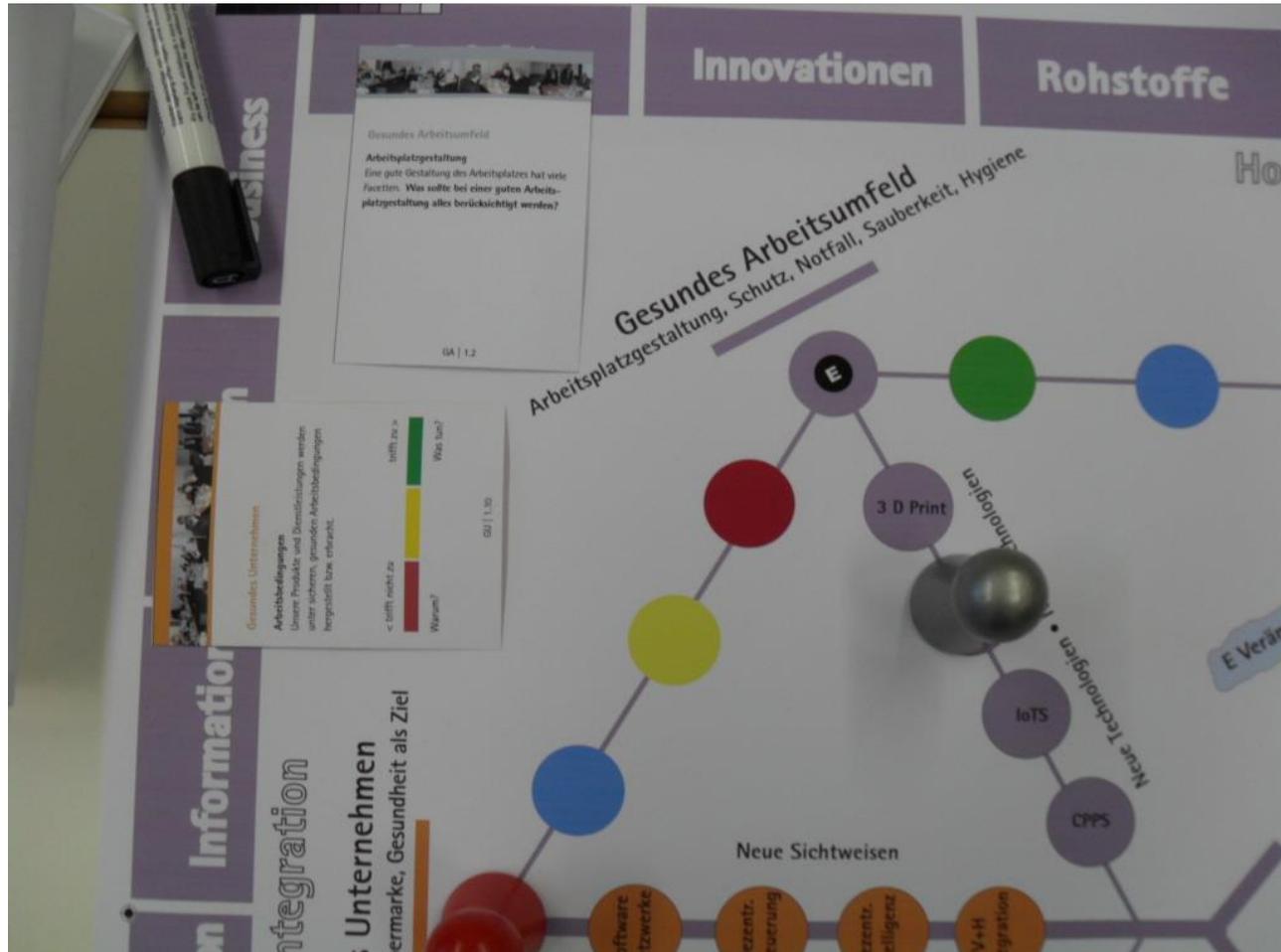
Gesellschaft	Wettbewerb	W+L Balance	Kunden	Kapitalgeber	Lieferanten	Koop Partner
Produkte	Innovationen	Prozesse	Produktivität	Kennzahlen	Alltagshandeln	Digitalisierung

Werte	Integration	Kommunikation	Information	Funktion	Arbeitsmotiv
Fachkräfte	Management	Organisation	Betriebsklima	Zufriedenheit	Arbeitgebermarke

Das BGM - Spiel



Das BGM - Spiel



Das BGM - Spiel



Das BGM - Spiel

BGM Was ist mein Ziel
Wo sind wir
Wo stehen wir

4 Offen
3 Firmenbezogen

Starben sich

1 Setting Mst Ebene

A Handlungsp
Entwickeln

2 MA Ebene

3 (Mix Mst/MA später)

Chancen &

se ich
erhalten
is

(Gefahr)

Betrieb

ist der Betrieb

Wo stehen ich

Was tun damit es immer besser geht: Ressourcen erhalten
Erste Schritte

(Gefährdungspotential)

innen	ohne Risiko	außen
HP	EP	

Ziel

Wo in 5 Jahren

Wo in 5 Jahren

Spieldauer bei allen Spielen:

- Mindestens 1x 3 Stunden bis 3 x 3 Stunden
- Niederschwelliger Ansatz
- Gut in Kombination mit weiteren Handlungshilfen wie INQA-Check Gesundheit
- Multiplikatoren – Konzept

Anfragen an: Angelika Stockinger, kontakt@ombw.de



**OFFENSIVE
MITTELSTAND**

Netzwerk Baden-Württemberg



www.offensive-mittelstand-bw.de

kontakt@ombw.de

Herzlichen Dank für Ihr
Interesse