



Projektskizze Lehrpreis 2014
—
Förderung innovativer Lehrprojekte



Intercultural Learning Network

Education without borders

Ein Ansatz zur gelebten Internationalisierung
der TU Clausthal

Jens Hilgedieck, M. Sc. & Prof. Dr. Wolfgang Pfau
Fakultät für Energie und Wirtschaftswissenschaft
Institut für Wirtschaftswissenschaft
Abteilung für BWL und Unternehmensführung
Telefon: 05323/72 7624
Email: jens.hilgedieck@tu-clausthal.de

Studiengänge: Technische Betriebswirtschaftslehre, Wirtschaftsingenieurwesen, Wirtschaftsinformatik



Ausgangslage:

Die TU Clausthal ist eine der Universitäten mit dem höchsten Anteil internationaler Studierender in der Bundesrepublik Deutschland. Darüber hinaus bestehen vielfältige Kooperationsverträge und Partnerschaften mit Hochschulen auf der ganzen Welt. Aufgrund hoher Reisekosten zu Hochschulen in Asien, Australien, Afrika und Südamerika ist es jedoch häufig schwierig, diese Kooperationen mit Inhalten zu füllen, da die zu tragenden Kosten bei regelmäßigen Besuchen sowohl das Reisekostenbudget vieler Lehrstühle überfordern als auch das der Studierenden. Da es jedoch ohne gegenseitige Besuche nur zu einem sehr geringen Austausch kommt, profitieren die Studierenden nur in sehr geringem Maße vom hohen Internationalisierungsgrad und manche Kooperationen werden, da sie nicht gelebt werden, wieder eingestellt. Da ich als Antragsteller bereits vielfältige Lehrerfahrungen bei Partnerhochschulen der TU Clausthal sammeln konnte und auf diese Weise versuche, die bestehenden Kontakte für mich bestmöglich zu nutzen, möchte ich diese immateriellen Ressourcen der Universität auch für die Studierenden nutzbar machen.

Geplantes Projekt / Innovation:

Dies geschieht im Rahmen eines gemeinsamen Seminars mit verschiedenen internationalen Partnerhochschulen. An der TU Clausthal wird das Seminar erstmals im Sommersemester 2014 am Institut für Wirtschaftswissenschaft stattfinden. Zielgruppe sind Masterstudierende der Studiengänge Technische BWL, Wirtschaftsingenieurwesen und Wirtschaftsinformatik. Die Durchführung erfolgt dabei rein webbasiert mit Hilfe von Onlinekonferenzen und Webplattformen, d. h. die Teilnehmer¹ der Teams treffen im Rahmen der Veranstaltung nicht aufeinander. Dabei handelt es sich natürlich nur um die „Second Best-Lösung“, da die beste Möglichkeit, um interkulturelle Kompetenz aufzubauen, natürlich der gegenseitige Besuch und die Bereisung fremder Länder ist.

Die große Innovation dieses Lehrprojektes besteht daher darin, es den Teilnehmern zu ermöglichen, interkulturelle Kompetenzen aufzubauen, ohne das Land verlassen zu müssen. Da bedingt durch die Umstellung auf das Bachelor/Master-System und der hieraus resultierenden Verschulung des Studiums immer weniger Studierende den Schritt wagen und ein Semester im Ausland studieren, bietet das geplante Lehrprojekt den Teilnehmern eine weitere Möglichkeit im späteren Berufsleben geforderte Kompetenzen zu erwerben. Um die Teilnehmer zu zwingen, wirklich auf Englisch zu kommunizieren und eigene interkulturelle Erfahrungen zu sammeln, werden die Studierenden in interkulturellen Teams zu je fünf Studierenden zusammengestellt. Indem in keinem Team zwei Teilnehmer derselben Hochschule sind, wird sichergestellt, dass keine Absprachen vor Ort stattfinden können und die gesamte Kommunikation mittels Web-Konferenzen über Adobe Connect, Google Hangout oder über Skype stattfinden muss. Hierfür wurde bereits ein Videokonferenzsystem im Institut für Wirtschaftswissenschaft eingebaut. Die Koordinierung der Teilnehmer läuft über ein eigenes Social Network. Dieses wird über eine Wordpress-Installation mit einem Plug-In namens BuddyPress realisiert. Diese Lösung hat den Vorteil, dass sämtliche Kommunikation und Verbindungen zwischen den Teilnehmern in einer kontrollierten und erforschbaren Umgebung stattfinden. Die Zusammenarbeit der Teilnehmer erfolgt entweder über Google Docs oder das institutseigene Wiki-System. Fortschritte können in einem Team-Blog oder im Wiki dokumentiert werden. Die Ergebnispräsentation der jeweiligen Simulationen wird mit Hilfe von Youtube oder Adobe Connect vor allen Teilnehmern

¹ Im folgenden Text wird ausschließlich die grammatisch männliche Form verwendet, um einen besseren Lesefluss zu gewährleisten. Selbstverständlich sind alle weiblichen Personen immer eingeschlossen.



gehalten. Die Entwicklung der Onlinelernplattform hat bereits begonnen (siehe Screenshot oder <http://www.icln.eu>).

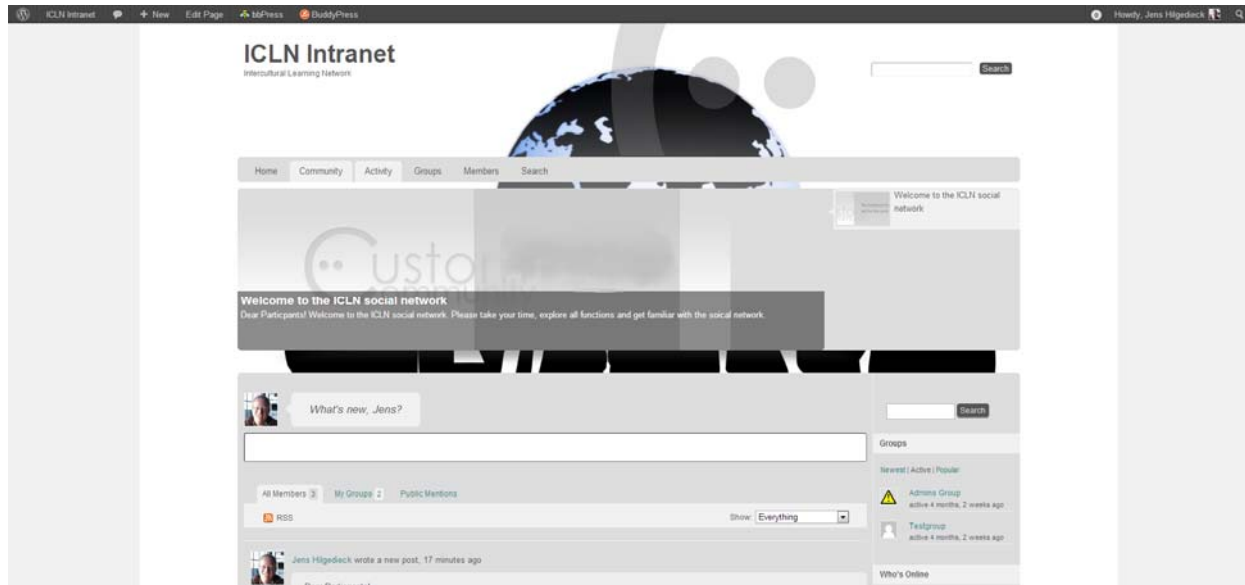


Abbildung 1: Screenshot des Social Networks unter <http://www.icln.eu>

Um eine hohe Praxisrelevanz zu gewährleisten, wurde als didaktische Lehrmethode zur Sicherung des neu erworbenen Wissens die Methode des Unternehmensplanspiels gewählt, das die Teilnehmer in ihren Gruppen gegeneinander über das Internet spielen sollen. Die gewählte Unterrichtsform Planspiel bietet ein hohes Maß an Lerntransfer durch erlebte Erfahrungen. Die Teilnehmer übernehmen ganz konkret Verantwortung für ein virtuelles, aber realitätsnahes Unternehmen, treffen Entscheidungen, füllen Führungspositionen aus, bilden und leiten Teams und konkurrieren mit anderen Unternehmen. Durch ihre Entscheidungen beeinflussen sie den Erfolg ihres Unternehmens positiv – oder auch negativ. Sie erhalten ein Gespür für die internen und externen Faktoren, welche Einfluss auf den wirtschaftlichen Erfolg eines Unternehmens haben. Im Vordergrund steht ganzheitlich vernetztes Denken und Handeln. Theoretisches Wissen wird durch die praktische Anwendung vertieft. Dies alles geschieht unter Zeitdruck, da es sich um ein periodenbasiertes Planspiel handelt, bei dem die Teilnehmer innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne die Umwelt und das Unternehmen analysieren und Entscheidungen für die aktuelle Periode treffen müssen (siehe Abbildung 2 für einen Screenshot eines Teilnehmersystems).

Diese wird dann durch den Spielleiter mit Hilfe eines Computers ausgewertet und die Teilnehmer müssen erneut die Auswirkungen ihrer Entscheidungen sowie die Entwicklung analysieren und unter Bezug auf die Entwicklung des Szenarios Entscheidungen für die nächste Periode treffen. Insbesondere dieses Vorgehen erhöht die Realitätsnähe, da die Teilnehmer mit dem Phänomen der Zeitschere von Bleicher konfrontiert werden. Diese besagt, dass in der Realität in immer kürzeren Zeitabständen immer komplexere Entscheidungen getroffen werden müssen. Im Planspiel wird dieser Aspekt durch zunehmende Komplexität umgesetzt. So kann es sein, dass die Teilnehmer am Ende des Planspiels auf sechs verschiedenen Märkten ihre Produkte vertreiben. Die Koordinierung der Produktion und Logistik muss dabei unter Beachtung von Wechselkursen, Zöllen und unterschiedlichen Transportkosten zentral erfolgen, allerdings sind die Vertriebsformen und Maßnahmen auf die unterschiedlichen lokalen Absatzmärkte anzupassen, was wiederum die Komplexität stark ansteigen lässt.



Abbildung 2: Screenshot eines ähnlichen Teilnehmersystems

Insofern ist ein Unternehmensplanspiel die Lehrmethode, die der Realität am nächsten kommt und somit einen hohen Praxisbezug aufweist. In einem allgemeinen Sinne ist ein Planspiel eine Lern-Methode (Didaktik) zur Simulation realer Unternehmensprozesse. In diesem Kontext wird häufig auf die Analogie des Flugsimulators zurückgegriffen: Ebenso wie Piloten in einem Flugsimulator können die Teilnehmer eines Planspiels typische Flugmanöver bis hin zu Gefahrensituationen üben, ohne sich in echte Gefahr zu begeben. Ein Planspiel unterscheidet sich von einer reinen (z.B. technischen) Simulation mit einer „Regelspielkomponente“ dadurch, dass sie zusätzlich eine "Rollenspielkomponente" besitzt. Die Simulation als modellhafte Darstellung der Realität bildet den Kern des Planspiels. Sie stellt den Spielrahmen bzw. Spielhintergrund dar. Mit Hilfe der Simulationskomponente ist es möglich, reale Begebenheiten und Zusammenhänge im Kontext eines Lernprozesses transparent zu machen. Auf Basis der in der Simulationskomponente definierten Wert-Mengen-Strukturen und Systembeziehungen werden die Reaktionen der Umwelt auf die Aktionen der Spieler simuliert. Insbesondere für Studierende wirtschaftswissenschaftlicher Fächer stellt das Unternehmensplanspiel als Lehrveranstaltung damit einen Bezug zu allen anderen Fächern her, da sie zur Analyse des Unternehmens und der Umwelt sowie zum Treffen von Entscheidungen die Kenntnisse aller betriebswirtschaftlichen Disziplinen benötigen.

Ziele:

Ziel dieses Lehrprojektes ist es, die vielfältigen Hochschulkontakte der TU Clausthal für die Ausbildung der Studierenden zu nutzen und die interkulturelle Kompetenz der Teilnehmer zu fördern. Zusätzlich soll die Internationalisierung der TU Clausthal weiter vorangetrieben werden, indem neue Partnerhochschulen gewonnen und ein lebendiges Netzwerk aufgebaut wird. Die Teilnehmer lernen, selbstorganisiert in interkulturellen Teams ortsunabhängig miteinander zu arbeiten und Entscheidungen unter Unsicherheit und Zeitdruck zu fällen. Die Teilnehmer lernen mit den neuen Möglichkeiten des Web 2.0 umzugehen, über dieses zu kommunizieren und entwickeln so



Medienkompetenz. Die Teilnehmer erkennen nach Abschluss der Veranstaltung gesamtunternehmerische Zusammenhänge, beurteilen die Wechselwirkungen der verschiedenen unternehmensinternen und –externen Einflussgrößen und entwickeln geeignete Internationalisierungsstrategien für ihr Unternehmen und setzen diese um. Sie entwickeln auf Basis eigener Analysen mit Hilfe von Instrumenten des strategischen Managements wie SWOT, PEST und Konkurrenzanalysen geeignete Wettbewerbsstrategien und setzen sich selbst „smarte“ Ziele. Das Erreichen dieser Ziele wird durch die Umsetzung von selbstentwickelten Plänen sichergestellt. Weiterhin schätzen die Teilnehmer die Folgen ihrer unternehmerischen Entscheidungen ab und gestalten die Entscheidungsfindung im Team effizient und konstruktiv. Darüber hinaus werden die Teilnehmer durch den speziellen Kontext der Veranstaltung mit interkulturell gemischten Teams für die Probleme und Herausforderungen des Führens von kulturell heterogenen Teams oder Abteilungen sensibilisiert. Die Studierenden erwerben ganzheitliche Kompetenzen. Dies beinhaltet Fachkompetenz (Kenntnisse in den Bereichen Strategisches und Internationales Management), Methodenkompetenz (Medienkompetenz, Wissenschaftliches Arbeiten, analytische Fähigkeiten, kritisches Denken, Folgebewusstsein sowie Problemlösungsfähigkeit werden durch die Inhalte der Lehrveranstaltung trainiert), soziale Kompetenz (durch die Interaktion in interkulturellen Gruppen) und personale Kompetenz (Anpassungsfähigkeit, Eigenverantwortung sowie die Fähigkeit zur Selbstreflexion werden durch die Gestaltung der Lehrveranstaltung trainiert, da ein Lernen nur erreicht werden kann, wenn jeder Teilnehmer sich aktiv einbringt, Wissenslücken eigenständig schließt sowie notwendige Informationen selbstständig recherchiert).

Zusätzlich zu den genannten Lernzielen wird die Lehrveranstaltung mit einem Forschungsprojekt über den Einfluss von kultureller Distanz auf Entscheidungsprozesse verknüpft. Die hieraus gewonnenen Daten könnten zu einem späteren Zeitpunkt in einem weiteren internationalen Seminar mit Hilfe von Studierenden analysiert und publiziert werden, so dass es sich dann um eine forschungsorientierte Lehrveranstaltung handeln würde, bei der die studierenden Teilnehmer durch die Dozenten an den Forschungsprozess herangeführt werden.

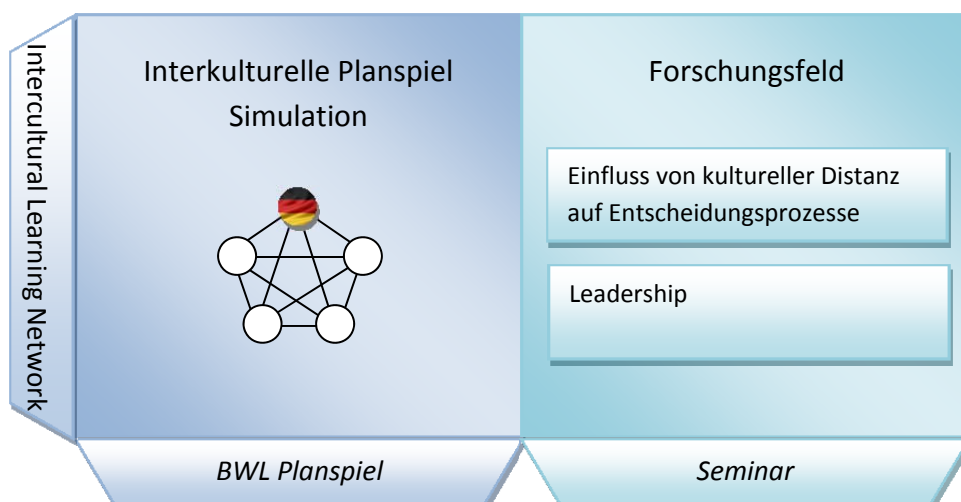


Abbildung 2: Schematische Darstellung der Integration von Lehre und Forschung



Weiteres Vorgehen / Ablaufplanung:

Aufgrund der Inkompatibilitäten der Semesterzeiten in verschiedenen Ländern, muss die gemeinsame Lehrveranstaltung innerhalb der gemeinsamen Schnittmenge aller teilnehmenden Universitäten im April und Mai 2014 liegen. Bis zu diesem Zeitpunkt sind noch umfangreiche Vorarbeiten zu erledigen.

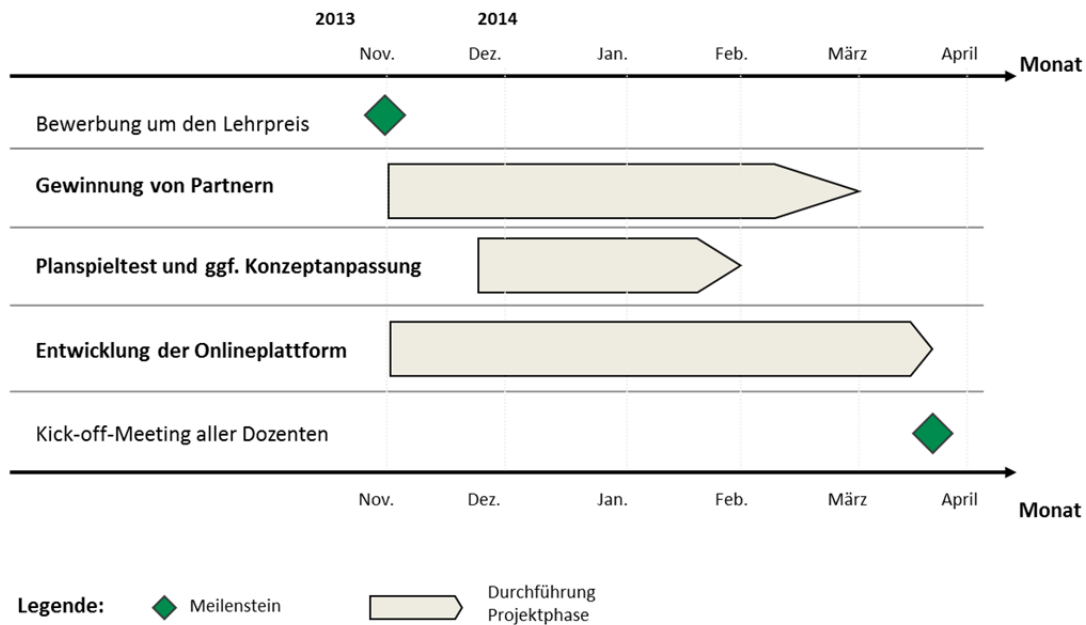


Abbildung 3: Geplante Vorhaben bis zur Durchführung der Veranstaltung

Bislang sind verschiedene Partneruniversitäten aus Russland, Jamaica, Brasilien, Chile, China, Thailand, Malaysia und der Türkei für die gemeinsame Lehrveranstaltung gewonnen worden und weitere Universitäten haben Interesse an einer Teilnahme bekundet, so dass hier in Zukunft Kooperationsverträge geschlossen werden können. Zur Durchführung des Unternehmensplanspiels „Going Global“ der Firma Topsisim wurden bereits 350 Teilnehmerlizenzen angeschafft. Da es sich hierbei jedoch um eine Neuentwicklung handelt, muss das Planspiel nach der Fertigstellung von Seiten des Instituts für Wirtschaftswissenschaft getestet und für den Einsatz im Seminar angepasst werden (siehe Abbildung 3). Darüber hinaus muss es in die Onlinelernumgebung eingefügt werden. Die Onlinelernumgebung ist eine Eigenentwicklung des Instituts, die vollständig auf Open-Source-Software wie dem Content-Management-System Wordpress basiert (siehe Abbildung 1: Screenshot). Hier finden die Teilnehmer ein Wiki-System, Gruppen-Blogs und Foren sowie zur Kommunikation ein soziales Netzwerk ähnlich wie Facebook oder Google+. Darüber hinaus müssen noch eine FAQ-Seite entwickelt werden sowie verschiedene Tutorial-Videos erstellt werden, um den Teilnehmern die einzelnen Funktionen des Systems zu erläutern.

Der Ablauf der Veranstaltung besteht aus drei Phasen (siehe Abbildung 4). In der Preparation Phase kommt es zur Teambildung. Hierfür müssen sich die Teilnehmer auf vordefinierte Rollenprofile bewerben. Die Zuordnung geschieht durch das Institut für Wirtschaftswissenschaft, so dass in jedem Team maximal ein Teilnehmer von jeder Hochschule vorhanden ist. Weiterhin sollen die Teilnehmer sich mit dem Umgang mit der Lernplattform und dem Planspiel vertraut machen.

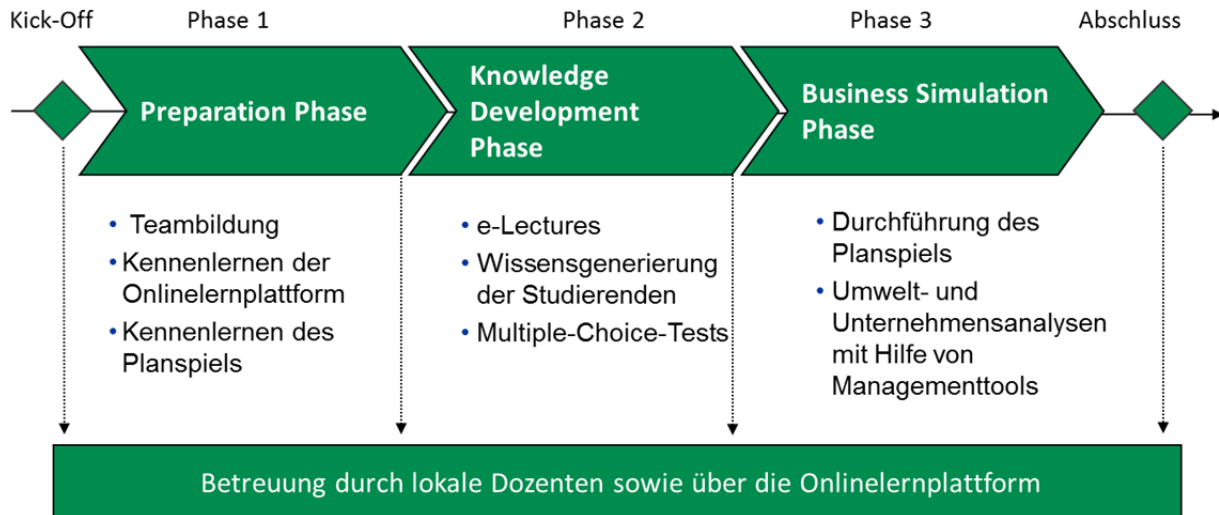


Abbildung 4: Phasendarstellung der Lehrveranstaltung

Anschließend erfolgt die Knowledge Development Phase. Hier erhalten die Teilnehmer von den Dozenten der beteiligten Hochschulen kurze e-Lectures zu den Themen internationales Management, strategisches Management und interkulturellem Management sowie Arbeitsaufträge, die sie im Team im Wiki bearbeiten müssen. Hierbei handelt es sich um eine Anwendung des Inhalts der e-Lectures sowie die Analyse und Aufbereitung der im Spielhandbuch zur Verfügung gestellten Informationen. Auf diese Weise wird zunächst bei allen Teilnehmern ein gemeinsamer Wissensstand erarbeitet, der dann durch die Studierenden in Teamarbeit mit Hilfe des Wikisystems gesichert wird. Die Phase endet mit einem abschließenden Multiple-Choice-Test für alle Teilnehmer, um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer über einen ausreichend hohen Wissensstand verfügen, um das folgende Planspiel erfolgreich bestreiten zu können. Sowohl die erarbeiteten Inhalte als auch die Ergebnisse des Multiple-Choice-Test werden zur Benotung der Studierenden herangezogen.

Während der abschließenden Business Simulation Phase wird das in den vorherigen Phasen erworbene Wissen praktisch im Verlauf des Unternehmensplanspiels eingesetzt. In diesem Planspiel bewältigen die Teilnehmer die Herausforderungen globaler Märkte und des internationalen Wettbewerbs. In sechs Wirtschaftsräumen mit jeweils unterschiedlichen Rahmenbedingungen müssen sich die Unternehmen behaupten und ihr Geschäft international aufstellen. Das setzt eine klare Analyse der Stärken und Schwächen des eigenen Unternehmens und der Konkurrenz voraus. Chancen und Risiken von Geschäftsmodellen sowie Absatz- und Beschaffungsmärkten müssen bewertet werden. Eine erfolgreiche Strategie erfordert eine langfristige Positionierung und unternehmerischen Weitblick. Die konkreten Lerninhalte dieser Phase bestehen darin, Strategien und Herausforderungen für die Expansion in neue Märkte weltweit kennenzulernen sowie zur Verteidigung des eigenen Marktes zu entwickeln. Des Weiteren müssen die Teilnehmer das Potenzial unterschiedlicher Wirtschaftsregionen analysieren und für das Eindringen in andere Märkte deren Chancen und Risiken evaluieren können. Um weltweit erfolgreich handeln zu können, müssen die Teilnehmer kulturspezifischer Kundenanforderungen verstehen und anpassen können, die globale Logistik über alle Ländermärkte optimieren können sowie Marktbarrieren analysieren und gezielt aufbauen können. Zusätzlich zum Treffen der periodenbasierten Entscheidungen (für die die Teilnehmer jeweils eine Woche Zeit haben) müssen die Teams weitere Zusatzaufgaben erfüllen. Hierbei handelt es sich um den praktischen Einsatz der zuvor kennengelernten Managementinstrumente. Die folgende Abbildung verdeutlicht



schematisch, welche Instrumente die Teilnehmer in welcher Phase des Spiels anwenden sollen. Da alle Teams in unterschiedlichen Weltregionen mit unterschiedlichen Ausgangsvoraussetzungen starten, wird ein Abschreiben effektiv verhindert. Darüber hinaus bietet diese Vorgehensweise den Vorteil, dass die Teilnehmer durch den Einsatz der Managementinstrumente tiefere Einblicke in das Spiel sowie die Strategieentwicklung und –umsetzung insgesamt erlangen und es so zu einem größeren Lerneffekt kommt. Dieser wiederum schlägt sich direkt in der Qualität der Gruppenarbeiten nieder, die wiederum als Bewertungsgrundlage für die Teilnehmer dienen. Da die Teams unterschiedliche Ausgangspositionen haben, kann die Performance im Unternehmensplanspiel nämlich nicht zur Notengebung herangezogen werden.

Integration der strategischen Konzepte

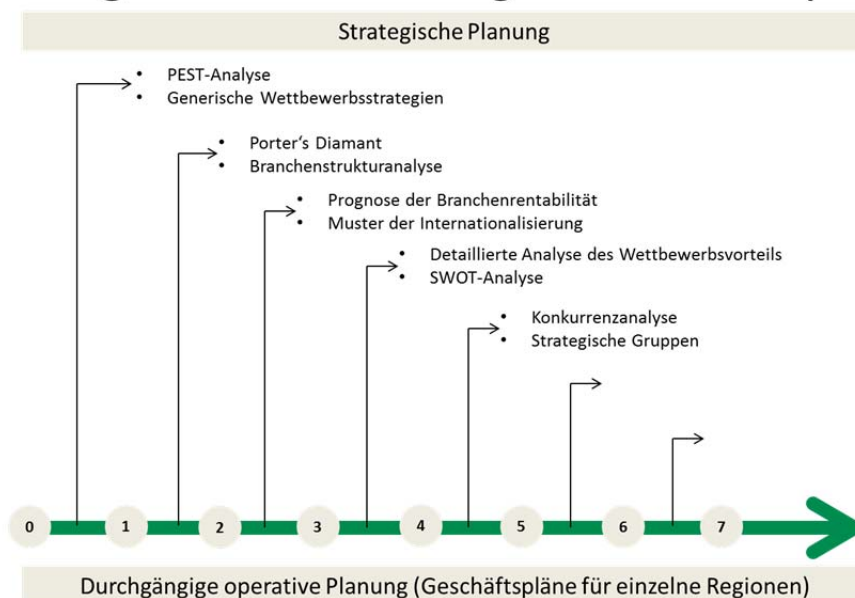


Abbildung 5: Verknüpfung von periodenbasiertem Unternehmensplanspiel und Arbeitsaufträgen

Abschließend sollen die Teilnehmer die getroffenen Entscheidungen kritisch reflektieren. Hierzu erstellt jedes Team eine gemeinsame Präsentation, in der zunächst auf die anfänglich getroffene Strategieentscheidung eingegangen und diese kritisch hinterfragt wird. Anschließend wird das weitere Vorgehen sowie die getroffenen Entscheidungen mit Hilfe der kennengelernten Instrumente des strategischen Managements analysiert, um den Dozenten sowie einer fiktiven Aktionärsversammlung in Form der anderen Seminarteilnehmer die Sinnhaftigkeit der getroffenen Entscheidungen zu erläutern. Die in den Teams gemeinsam entwickelten Präsentationen werden dann von den einzelnen Teammitgliedern aufgezeichnet und anschließend zu einer Videopräsentation zusammengefügt. Diese wird in einem abschließenden Onlinemeeting aller Teilnehmer gezeigt von den anderen Teilnehmern kritisch diskutiert. Das eingereichte Videodokument bildet den letzten Bestandteil der Teilnehmernote. So werden nicht nur reine Fachkenntnisse abgeprüft, sondern ebenso die Methoden-, Medien- und soziale Kompetenz der Teilnehmer, ohne die die Erstellung der Abschlusspräsentationsvideos nicht möglich ist.

Während der Veranstaltung besteht insbesondere ein gewisser Arbeitsaufwand in der Teilnehmerregistrierung und Verwaltung der Userrechte in der Onlinelernumgebung und im Planspiel.



Dies soll jedoch durch eine studentische Hilfskraft geschehen, die den Teilnehmern bei technischen Fragen während des Veranstaltungszeitraums als Ansprechpartner zur Verfügung steht. Darüber hinaus muss der Inhalt und das Vorgehen während der Lehrveranstaltung in regelmäßigen Onlinemeetings über Adobe Connect mit den verantwortlichen Lehrkräften der Partnerhochschulen abgestimmt werden. Da das Planspiel selbst durch Mitarbeiter der TU Clausthal geleitet wird, liegt hier der größte Arbeitsaufwand während des Ablaufs des Planspiels. Die Dozenten der Partnerhochschulen müssen während der Lehrveranstaltung im Wesentlichen nur als lokale Ansprechpartner zur Verfügung stehen, gemeinsame Räume für Videokonferenzen organisieren, einen eigenen Lehrbeitrag in Form einer e-Lecture leisten und ggf. die Leistungen ihrer Studierenden bewerten.

Evaluation und Nachhaltigkeit

Die Übertragbarkeit des vorgestellten Konzepts ist sowohl auf andere Fachbereiche als auch auf weitere Hochschulen gegeben. Da die Onlinelernumgebung vollständig auf kostenloser Open Source-Software basiert, fallen hier für den Einsatz in weiteren Veranstaltungsformaten keine weiteren Kosten an. Die im Rahmen dieses Projekts entstandenen Kosten entfallen vollständig auf den Erwerb von Teilnehmerlizenzen für das Unternehmensplanspiel. Mit den vorhandenen Lizenzen kann die Lehrveranstaltung in dieser Form über mehrere Jahre ohne weitere Kosten wiederholt werden. Da es sich hierbei um ein wirtschaftswissenschaftliches Seminar handelt, ist die Veranstaltung bereits indirekt im Curriculum der betreffenden Studiengänge mit 5 ECTS-Punkten enthalten.

Weiterhin ist es möglich, in Zukunft nur Teile einzelner Veranstaltungen per Videoübertragung an andere Hochschulen zu übertragen und einen Teil der Veranstaltung (z. B. Ergebnispräsentationen) gemeinsam an einem Ort durchzuführen. Dieses Konzept ließe sich theoretisch auch auf normale Vorlesungen übertragen. Wirklich sinnvoll ist eine gemeinsame Lehrveranstaltung mit einer Partnerhochschule jedoch nur bei Lehrveranstaltungskonzepten wie Workshops oder Seminaren, bei denen die Teilnehmer in Kleingruppen Lösungen erarbeiten müssen und es auf diese Weise zu einer Entwicklung zusätzlicher Kulturkompetenz kommt. Nur unter diesen Voraussetzungen kommt es zu einem zusätzlichen Lerneffekt, wenn die Teilnehmer in interkulturell gemischten Teams eine gemeinsame Lösung erarbeiten müssen. Grundsätzlich kann dieses Projekt als Modell für eine gemeinsame Lehrveranstaltung in allen Fachbereichen der TU Clausthal oder auch der Niedersächsisch Technischen Hochschule (NTH) dienen, da sowohl bei den Ingenieur- als auch den Wirtschaftswissenschaften in größeren Unternehmen internationale Teams sehr häufig vorkommen und die Teilnehmer hinsichtlich einer späteren Arbeitsmarktfähigkeit von den gemachten Erfahrungen stark profitieren. Insbesondere eine Übertragung dieses Konzepts auf Veranstaltungen im Rahmen der NTH könnte dazu beitragen, die Vernetzung unter den Studierenden zu fördern, indem z. B. in gemeinsamen Seminaren standortübergreifende Teams gebildet werden.

Durch die beschriebene Veranstaltung werden unterschiedliche Ergebnisse generiert. Die Messung interkultureller Kompetenz ist relativ schwierig, da es sich hierbei nur um ein latentes Konstrukt handelt, das nicht direkt messbar ist. Durch die Verknüpfung mit einem Forschungsprojekt soll jedoch mit Hilfe von Indikatorvariablen die interkulturelle Kompetenz zumindest indirekt gemessen werden. Die Internationalisierung der TU Clausthal kann dagegen relativ einfach erhoben werden, da die Anzahl neuer Partneruniversitäten genauso wie die Anzahl möglicher gemeinsamer Forschungsprojekte oder möglicher Austauschstudenten zwischen den im Projekt beteiligten Hochschulen leicht ermittelt werden kann. Die Erreichung der fachlichen Lernziele (Kompetenzerwerb in den Bereichen



strategisches und internationales Management sowie Umgang mit Web 2.0-Instrumenten) wird mit Hilfe des Planspiels sowie der erforderlichen Abschlusspräsentationen im Youtube-Channel gemessen. Im Idealfall gewinnen die Teilnehmer darüber hinaus noch tiefere Einblicke in die Kulturen ihrer Teamkollegen und könnten für ein Austauschsemester an den jeweiligen Partnerhochschulen begeistert werden. Dies kann jedoch wieder nur indirekt über einen Fragebogen bzw. über eine Erhöhung der Anzahl der Gaststudierenden aus oder in den jeweiligen Hochschulen gemessen werden. Da ein großer Teil der Webseite (<http://www.icln.eu>), die Tutorialvideos über den Umgang mit der Plattform und die Beiträge der Studierenden (z. B. Videos auf Youtube, Blogbeiträge) öffentlich sind, können interessierte Kollegen hier erste Informationen und Einsichten erhalten. Zusätzlich wird während der Lehrveranstaltung ein Video mit Teilnehmern und Dozenten erstellt werden, das in Zukunft für eine weitere Erhöhung des Bekanntheitsgrads sorgt. Zu guter Letzt stehen die Betreiber der Plattform natürlich für Fragen jederzeit zur Verfügung und werden unter auf der ICLN-Webseite einen Dozentenblog einrichten um interessierten Dritten von den Erfahrungen und Problemen bei der Konzeption und Durchführung der Veranstaltung berichtet wird.

Durch die gemeinsame Durchführung dieses realitätsnahen Unternehmensplanspiels in interkulturellen Gruppen erfolgt ein ganzheitlicher Kompetenzerwerb, da die Studierenden bei der Lösung der im Planspiel auftretenden Probleme ihre im Studium erworbene Fachkompetenz einsetzen müssen, um unter Zeitdruck mit Studierenden eines anderen Kulturkreises gemeinsame Entscheidungen zu treffen. Hierzu müssen sie die bisher isoliert in den Vorlesungen Marketing, Finanzierung, Rechnungswesen, Controlling, Produktion, Strategischem sowie Internationalem Management erworbenen Fähigkeiten miteinander verknüpfen, so dass die Teilnehmer lernen, alle betriebswirtschaftlichen Teildisziplinen im Zusammenhang zu betrachten. Um die gestellten Anforderungen in der vorgegebenen Zeit erfüllen zu können, müssen sie die im Studium erworbenen Methodenkompetenzen wie Zeitmanagement oder Organisationsfähigkeit einsetzen und vertiefen. Darüber hinaus erfordert die Abstimmung in einer Fremdsprache mit Teammitgliedern eines fremden kulturellen Hintergrunds auf gemeinsame Ziele und Entscheidungen ein hohes Maß an sozialer sowie personaler Kompetenz. Weiterhin wird durch das vorgestellte Konzept das Selbststudium der Studierenden in wesentlichen Bereichen gefördert. So müssen die Teilnehmer das unternehmerische Umfeld des Unternehmens selbst analysieren und sich in das Planspiel selbstständig einarbeiten. Das kritische Denken der Studierenden wird auf vielfältige Weise gefördert. Zunächst müssen die Teilnehmer regelmäßig Gruppenentscheidungen treffen und sich hier mit den Argumenten ihrer Gruppenmitglieder kritisch auseinandersetzen. Weiterhin erfolgt am Ende der Veranstaltung eine Präsentation in Form einer fiktiven Aktionärsversammlung, in der die jeweiligen Unternehmensvorstände ihre gewählte Strategie sowie die getroffenen Entscheidungen erläutern und kritisch bewerten sollen. Dies geschieht durch das vorherige Aufzeichnen der einzelnen Teilpräsentationen, die dann zusammengefügt werden müssen, um während einer Webkonferenz gezeigt werden zu können (Medienkompetenz). In der sich anschließenden Diskussion der Präsentation durch die Aktionäre (die anderen Teilnehmer) müssen sich die Unternehmensvorstände kritischen Fragen stellen und das gewählte Konzept verteidigen. Letztendlich wird im Rahmen dieser Veranstaltung auch die Berufsfähigkeit der Studierenden entscheidend gefördert, da sie erstmalig mit der Komplexität eines ganzheitlichen integrativen Einsatzes von Managementinstrumenten sowie einer vielschichtigen Umwelt mit sich widersprechenden Zielen konfrontiert werden und darüber hinaus wie im richtigen Berufsleben sich in ein Team einfügen und dessen gemeinsam getroffene Entscheidungen tragen und verantworten müssen.



Verwendung der beantragten Mittel:

Sofern dieses Projekt den Lehrpreis gewinnen würde, würden 1000 Euro des Preisgeldes zur Finanzierung dieser Stelle benutzt werden ($15\text{€}/\text{h} \times 8\text{h}/\text{Woche} \times 8\text{ Wochen} = 960\text{ Euro}$). Die übrigen 9000 Euro würden vollständig für den Erwerb weiterer Teilnehmerlizenzen verwendet werden. Da der Preis je Teilnehmerlizenz von der Anzahl der zu erwerbenden Lizenzen abhängt, kann nur geschätzt werden, dass sich voraussichtlich weitere 300 Teilnehmerlizenzen mit diesem Betrag erwerben lassen.