

PROGRAMM HIGHLIGHTS



Keynote-Aktivitäten

Neben einem spannenden Keynote-Vortrag gibt es in diesem Jahr auch eine Keynote-Action, die die Tagungsgäste (inter)aktiv in das Thema „Designing Interaction“ einführt... Lassen Sie sich überraschen!



Markt der Möglichkeiten

Auf der Produktmesse stellen Planspielfirmen ihr Produktsortiment vor. Bei einem Rundgang können Sie einen Überblick über die aktuellen Angebote bekommen und sich im persönlichen Gespräch bei den Planspielentwicklern informieren.



Festabend mit der Verleihung des Deutschen Planspielpreises 2017

Die Auszeichnung der wissenschaftlichen Abschlussarbeiten von jungen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern mit dem DPP 2017 durch die hochkarätige Jury ist der feierliche Höhepunkt des Europäischen Planspielforums. Anschließend wird natürlich gefeiert...



Präsentationen der Preisträger/-innen

Neue Ideen, entwickelte Konzepte und aktuelle Forschungsergebnisse werden von den Preisträger/-innen des DPP 2017 in abwechslungsreichen Kurzvorträgen präsentiert. Freuen Sie sich auf eine große Vielfalt an Disziplinen und Themen!



Die SAGSAGA versteht sich als interdisziplinäres Netzwerk von Planspielentwicklern, -anwendern und -forschern. Bei den regelmäßig stattfindenden Treffen kann man sich über aktuelle Entwicklungen und Trends austauschen.

www.sagsaga.org



Als Lehr- und Forschungszentrum steht das Zentrum für Managementsimulation (ZMS) für qualitativ hochwertige Seminare unter Verwendung interaktiver Lernmethoden. Es hat sich im Hochschulbereich, wie auch im internationalen Netzwerk als feste Größe etabliert.

<http://zms.dhbw-stuttgart.de>

VERANSTALTER UND KONTAKT

SAGSAGA – Gesellschaft für Planspiele in Deutschland, Österreich und Schweiz
info@sagsaga.org

DHBW Stuttgart – Zentrum für Managementsimulation (ZMS)
zms@dhbw-stuttgart.de | Telefon: +49 . 711 . 18 49 . 868

ORGANISATORISCHES

Veranstaltungsort: DHBW Stuttgart, Paulinenstr. 50, D-70178 Stuttgart

Tagungsbeitrag

Der Teilnahmebeitrag beinhaltet Verpflegung sowie den Festabend (ohne Getränke).

SAGSAGA-Mitglieder 160 €

Normalpreis 200 €

Studierende 70 €

Weitere Informationen unter: www.planspielforum.de

PARTNER



Herausgeber & Redaktion: DHBW Stuttgart / ZMS – Zentrum für Managementsimulation
 Konzeption & Gestaltung: cipa+co – markenkommunikation / www.buero-cc.de
 © Duale Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart 2017. Alle Rechte vorbehalten.



31. EUROPÄISCHES PLANSPIELFORUM

22. – 23. Juni 2017 | Stuttgart



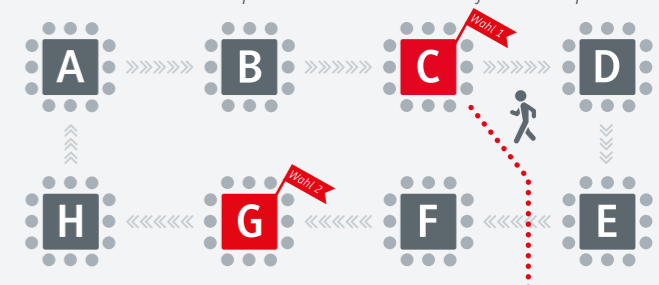
www.planspielforum.de

DESIGNING INTERACTION

Das Europäische Planspielforum ist die größte herstellerunabhängige Fachtagung zum Themenfeld Planspiel im deutschsprachigen Raum. Beim 31. Europäischen Planspielforum 2017 dreht sich alles um das Thema Interaktion. Menschen in Interaktion bringen, um aktiv zu lernen, ist ein wichtiges Ziel des Planspieleinsatzes. Das Forum bietet die Möglichkeit, sich über innovative Ansätze und Ideen aus Wissenschaft und Praxis zu informieren und sich im Netzwerk auszutauschen. Oder kurz gesagt: Eine gelungene Mischung aus Vorträgen, Workshops und mehr für Planspielanwender, -entwickler und -forschende.

PLANSPIELE ERLEBEN

SPIELDATING 8 Spiele im Schnelldurchlauf €7 Min. pro Tisch



PLAYGROUND 2 Spiele intensiver anspielen

Wahl 1: €60 Minuten Spielzeit



Wahl 2: €60 Minuten Spielzeit



PROGRAMM 1. TAG – 22. JUNI 2017

09:00 Uhr	Begrüßung und »offener Spielraum« [Raum 308]			
10:00 Uhr	Keynote-Vortrag Thorsten Strotmann Ohh Gott – Ich soll Neues lernen, mich weiterentwickeln und verändern? [Raum 308]			
11:00 Uhr	Kaffeepause [Raum 305 / 306]			
	TRACK 1 – WISSENSCHAFT [Raum 307]	TRACK 2 – BEST PRACTICE [Raum 308]	TRACK 3 – WORKSHOP [Raum 509]	TRACK 4 – WORKSHOP [Raum 511]
11:30 Uhr	»Holistic« – Methodik zur Entwicklung von Planspielen mit einer Game-Engine <i>Dr. Stefan Böhme, Stefanie Pulst</i>	Zielsetzung, Konzept und Umsetzungsstrategie des Planspielzentrums der Hochschule Emden/Leer <i>Katrin Vollmer (Hochschule Emden/ Leer)</i>	Planspiele im Hochschulunterricht: Quellen einzigartiger Lernerfahrungen <i>Dr. Markus Ulrich (UCS Zürich)</i>	Traffic Planning – Regionale Mobilitätsplanung mit spielerischer Beteiligung <i>Eric Treske (intrestik München)</i>
12:00 Uhr	Debriefing von Planspielen – Konzept einer empirischen Forschungsstudie <i>Prof. Dr. Willy Kriz (Fachhochschule Vorarlberg)</i>	Die Sustainability Balanced Scorecard als neue Bewertungsgrundlage für BWL-Planspiele? <i>Prof. Dr. Helmut Wittenzellner (HDM Stuttgart), Sabrina Richter M.Sc.</i>		
12:30 Uhr	(Hinderungs-)Gründe für den Einsatz von Planspielen im Politikunterricht <i>Maria Theresa Meßner (Goethe Universität Frankfurt/ Main)</i>	The Quest – Gamification des Managementhandelns im digitalen Zeitalter <i>Peter Käpernick (StrategieCentrum-Oberrhein), Prof. Dr. Siegfried Zürn (HS Esslingen)</i>		
13:00 Uhr	Mittagspause [Raum 305 / 306]			
14:00 Uhr	»Offener Spielraum« mit einer Überraschung – wir öffnen die Box! Idee und Konzept: Georg Pohl [Raum 509]			
14:30 Uhr	SPIELDATING 8 Spiele – 8 Themen – 8 Formate im Schnelldurchlauf [Raum 509]			
15:45 Uhr	Kaffeepause [Raum 305 / 306]			
	PLAYGROUND Zwei Spiele in je einer Stunde näher kennen lernen			
	[Raum 513]	[Raum 512]	[Raum 509]	[Raum 511]
16:15 Uhr	BTI Business Training International »Service World Competition«	CAPSIM Management Simulations »CapsimCore™«	riva training & consulting »SysTeamsSales«	spirit@pm »Swiss Island®«
17:15 Uhr	priME Academy »priME SIM Strategic Management«	Inchainge »The Fresh connection«	TATA Interactive Systems »TOPSIM – Production & Services«	Simdustry »SIMSales«
18:15 Uhr	Ende Programm 1. Tag			
19:00 Uhr	Festabend mit der Verleihung des Deutschen Planspielpreises 2017 – THEO ZWEI, Theodor-Heuss-Strasse 2			

PROGRAMM 2. TAG – 23. JUNI 2017

	TRACK 1 – WISSENSCHAFT [Raum 308]	TRACK 3 – WORKSHOP [Raum 509]	TRACK 4 – WORKSHOP [Raum 511]	
9:00 Uhr	Innovationen aus der Forschung – Präsentationen ausgezeichneter Ideen <i>DPP-Preisträger/-innen 2017</i>	Inventory Control Inc. – Neuauflage eines Logistik-Brettspiels <i>Prof. Dr. Stephan Rometsch (DHGE), Eric Treske (intrestik München)</i>	Der Business Constructor – Holen Sie das Gold aus den Köpfen & Herzen Ihrer Mitarbeiter <i>Peter Michael Kurz (Beratung – Training – Coaching Bruchsal)</i>	
10:30 Uhr	Kaffeepause [Raum 305 / 306]			
	TRACK 1 – WISSENSCHAFT [Raum 307]	TRACK 2 – BEST PRACTICE [Raum 308]	TRACK 3 – WORKSHOP [Raum 509]	TRACK 4 – WORKSHOP [Raum 511]
11:00 Uhr	Planspiel – Lernen – Lerntansfer: Welche Rolle spielt Interaktion? <i>Dr. Sebastian Schwägele (TWT GmbH Stuttgart)</i>	Isle of Economy – Wirtschaft von Anfang an <i>Arne Gels (TÜV Rheinland Akademie), Jan Brosse (Joachim Herz Stiftung)</i>	Das Frame Game Imagio® – Konzeption und Einsatzbereiche <i>Wolfgang Gorbach (foodintegrystudio GmbH Wien), Jochen A. Kleboth (University Wageningen), Prof. Dr. Willy Kriz und Prof. Dr. Werner Manahl (FH Vorarlberg)</i>	MyPMgame Canvas® – In 12 Schritten zum interaktiven Projektmanagement-Planspiel <i>Dr. Christian Karl (Universität Duisburg-Essen)</i>
11:30 Uhr	Computer- oder Brettspiel? Entwicklungen am Beispiel des Planspieles D-CITE <i>Maria Freese, Sebastian Schier (DLR e.V.)</i>	Simulation einer UNHCR – Konferenz zur freiwilligen Verteilung von Flüchtlingen <i>Tim Hübener (Besucherdienst der Vereinten Nationen Wien)</i>		
12:00 Uhr	Nachhaltigkeitspotentiale aufdecken – ein Planspiel als Weiterbildungsmaßnahme in Unternehmen <i>Kerstin Anstatt (Hochschule Pforzheim)</i>	Die fünf größten Fehler bei der Entwicklung einer Online-Planspielengine – und was man daraus lernen kann <i>Konstantin Kaiser (planpolitik GbR)</i>		
12:30 Uhr	Mittagspause [Raum 305 / 306] mit MARKT DER MÖGLICHKEITEN [Raum 304]			
	TRACK 1 – WISSENSCHAFT [Raum 307]	TRACK 2 – BEST PRACTICE [Raum 308]	TRACK 3 – WORKSHOP [Raum 509]	TRACK 4 – WORKSHOP [Raum 511]
14:30 Uhr	SAGSAGA Forschungsaustausch <i>Moderation: Eric Treske (Vorstand SAGSAGA)</i>	Ein Team- und Führungscache als Baustein zur Entwicklung von Teamkompetenzen <i>Prof. Dr. Tobias Seidl (HDM Stuttgart)</i>	Wandtafel am Limit? Einfache Methoden verankern schwierige Lerninhalte <i>Dr. Markus Ulrich (UCS Zürich)</i>	Das »A« und »O« der mOtivAtion – und welche Rolle dabei Gamification spielt <i>Manuel Pflumm, Dr. Max Monauni (TATA Interactive Systems Tübingen)</i>
15:00 Uhr		Visualisierung der Themenstellung studentischer Arbeiten mit LEGO® <i>Prof. Dr. Stephan Rometsch (DHGE)</i>		
16:00 Uhr	Gemeinsamer interaktiver Abschluss [Raum 509]			
16:30 Uhr	Ausklang			