

Geleitwort

Die betriebswirtschaftliche Aus- und Weiterbildung steht durch die grundlegende Veränderung wirtschaftlicher, technologischer und gesellschaftlicher Rahmenbedingungen vor neuen Herausforderungen. Die rasante Entwicklung im Bereich der Internettechnologie ermöglicht neue Einsatzformen traditioneller Lehrmethoden im Rahmen von verteilten Online-Learning-Arrangements, welche grundsätzlich geeignet sind, diesen neuen Herausforderungen gerecht zu werden. In diesem Zusammenhang birgt insbesondere die Planspielmethode großes Potential, da einerseits die mit Planspielen verfolgten Lernziele auf die neuerdings verstärkt geforderten, fachübergreifenden Kompetenzen fokussieren, andererseits Planspiele darüber hinaus vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten bieten, welche die Einbeziehung einer Vielzahl weiterer Lernziele ermöglichen.

Im Rahmen ihrer Gestaltungsaufgabe versucht die Wirtschaftsinformatik unter anderem, Methoden und Werkzeuge zur Bewältigung der internetbasierten Wissensvermittlung zur Verfügung zu stellen und auf dieser Basis Informationssysteme zu konstruieren. Hinsichtlich des internetbasierten Einsatzes von Planspielen zur Vermittlung betriebswirtschaftlicher Inhalte besteht jedoch bislang ein Defizit bezüglich einer pädagogisch-didaktisch fundierten Konzeption sowie einer angemessenen Ausrichtung der Unterstützung der Lernprozesse an betriebswirtschaftlichen Anforderungen.

Die vorliegende Arbeit ist hochaktuell und leistet einen äußerst wertvollen Beitrag zur Schließung der in diesem Zusammenhang bestehenden Forschungslücke. Martin Kern erarbeitet sowohl Anforderungen als auch konkrete Gestaltungsempfehlungen für netzbasierte Planspiel-Lernarrangements, basierend auf einer detaillierten Analyse des planspielspezifischen Lernprozesses und der hiermit verbundenen Chancen und Risiken eines internetbasierten Planspieleinsatzes. Der Autor bleibt jedoch nicht an diesem Punkt seiner Forschung stehen, sondern unternimmt darüber hinaus im Sinne eines Forschungskreislaufs erfolgreich die Umsetzung der theoretischen Konzepte anhand einer prototypischen Modifikation eines internetbasierten Planspiels.

Das Buch ist gleichermaßen für Wissenschaftler und Praktiker von großem Wert. Ich wünsche der Arbeit große Verbreitung und Nutzenstiftung.