



Modultitel	Planspiel
Modulnummer	
Level	Master
Semester	4 (jährlich im SoSe)
ECTS-Credits	6 ECTS / 4 SWS
Version	Aktuelle Version: 03/2024
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Professor*in / Modulverantwortliche*r	Dr. Daniel Kruse / Sandra Stark
Verbindlichkeit	Wahlpflicht
Verwendbarkeit	Keine
Sprache	Deutsch oder Englisch
Modulziel	<p>In Zusammenarbeit mit der weißensee kunsthochschule berlin steht in diesem Modul die prototypenartige Gestaltung und Durchführung eines Planspiels. Dieses soll speziell auf die Besonderheiten einer gemeinwohlorientierten Gründung ausgerichtet sein, die praxisnahe Anwendung und Spezialisierung der Studieninhalte stehen im Mittelpunkt. Die Studierenden nehmen die Perspektive von Social Entrepreneur:innen ein, um durch kontextspezifisches Beobachten, Reflektieren und insbesondere im Gestalten zu verstehen, was es heißt, als Social Entrepreneur:innen organisationale Prozesse und Herausforderungen zu erfassen, die darin enthaltene Komplexität zu navigieren und diese Erfahrung spielerisch an andere zu vermitteln. Diese fokussieren bspw. typische Entscheidungssituationen aus der gemeinwohlorientierten Unternehmenspraxis, um Spielenden für die Besonderheiten des sozialunternehmerischen Denkens und Handelns zu sensibilisieren.</p> <p>Lernergebnisse des Moduls</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sollen die Studierenden die folgenden Lernergebnisse erreicht haben:</p> <ul style="list-style-type: none">• LE 1: Erinnern und Anwenden verschiedener Inhalte aus dem bisherigen Studienverlauf zur Verdichtung einer Komplexitätsanalyse in eine überzeugende Präsentation (Stufe 1-4)• LE 2: Verstehen und Übertragen verschiedener Konzepte und Perspektiven aus Organisationstheorie und Philosophie auf eigene Erfahrungen mit Social Entrepreneurship (Stufe 3)• LE 3: Anwenden performativer Methoden zur Erfassung einer organisationalen Praxissituation (Stufe 3)• LE 4: Kritisieren und Bewerten herkömmlicher Planspiele und der (unausgesprochenen) Annahmen, auf der diese beruhen (Stufe 4-5)• LE 5: Entwicklung eines eigenen Spiele-Prototypen zur Vermittlung



	von Erfahrungen und Erkenntnissen an Spielende (Stufe 6)
Inhalt des Moduls	<p>Das Modul deckt folgende Themenbereiche ab:</p> <p>Prototyp-Gestaltung eines Planspiels:</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none">• lernen, herkömmliche Planspiele und die oftmals simplifizierte und intransparenten Annahmen, auf denen diese basieren, zu hinterfragen und zu dekonstruieren,• wenden performative Feldforschungsmethoden an, um eine organisationale Situation in der Praxis aus der Nähe zu dokumentieren,• erfassen ihre Komplexität und erlangen ein Verständnis für Wechselwirkungen in Systemen, die sie visualisieren können,• reflektieren ihre Beobachtungen und leiten aus ihrem erarbeiteten Datenkorpus ein Thema ab, das sie im organisationstheoretischen Kontext verorten können, <p>um auf diese Art und Weise ihre Analyse und ihre gesammelten Eindrücke und Ideen in die Gestaltung eines Prototypen einfließen zu lassen, der anderen Spieler:innen die gemachten Erfahrungen und Eindrücke sozialunternehmerischen Denkens und Handelns spielerisch vermitteln kann.</p>
Lehr- und Lernstrategien	<p>Um Studierende beim Lernen zu unterstützen werden folgende Methoden genutzt:</p> <ul style="list-style-type: none">• Planspiel• Lektüre• Case Study• Performance/Verkörperung• Coaching• Gruppenarbeit
Zeitlicher Lernaufwand der Studierenden	<p><u>180 Stunden studentischer Lernaufwand insgesamt</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 45 Stunden Präsenzzeit• 135 Stunden selbstständiges Lernen und Vorbereitung der Prüfung
Prüfungsleistung	<p>Die Prüfungsform ist zwei Referate à 50% mit einer maximalen Dauer von 30 Minuten pro Studierenden. Prüfungstermine werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben.</p> <ul style="list-style-type: none">• Studierende präsentieren in Gruppen ihre Komplexitätsanalyse, ihr ausgewähltes organisationstheoretisches Thema und erste Prototypen ihrer Spielideen. Die ersten Präsentationen finden analog statt. (50%)• Studierende präsentieren ihren finalen Spiele-Prototypen, ihren Gestaltungsprozess und eine theoretische Einordnung ihres Themas (50%)
Literatur und weitere Quellenempfehlungen	<p>Bolz, K., & de Bruin, A. (2019). Responsible innovation and social innovation: Toward an integrative research framework. <i>International</i></p>



Journal of Social Economics, 46(6), 742-755.

Gawel, A., Strykowski, S., & Madias, K. (2022). Implementing sustainability into virtual simulation games in business higher education. *Education Sciences*, 12(9), 599.

Goi, C. L. (2019). The use of business simulation games in teaching and learning. *Journal of Education for Business*, 94(5), 342-349.

Kimmitt, J., & Muñoz, P. (2018). Sensemaking the 'social' in social entrepreneurship. *International Small Business Journal*, 36(8), 859-886.

Klein, G. (2013/2012): *Choreografien des Alltags. Bewegung und Tanz im Kontext Kultureller Bildung*. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/choreografien-des-alltags-bewegung-tanz-kontext-kultureller-bildung> (letzter Zugriff am 14.09.2021).

Lewis, M. W., & Smith, W. K. (2014). Paradox as a metatheoretical perspective: Sharpening the focus and widening the scope. *The Journal of Applied Behavioral Science*, 50(2), 127-149.

Lubberink, R., Blok, V., van Ophem, J., & Omta, O. (2019). Responsible innovation by social entrepreneurs: An exploratory study of values integration in innovations. *Journal of Responsible Innovation*, 6(2), 179-210.

Müller, F. (2018). *Designethnografie*. Springer Fachmedien Wiesbaden.

Overlie, M. (2016). *Standing in Space: The Six Viewpoints Theory & Practice*.

Ranville, A., & Barros, M. (2022). Towards normative theories of social entrepreneurship. A review of the top publications of the field. *Journal of Business Ethics*, 180(2), 407-438.

Smith, W. K., & Lewis, M. W. (2011). Toward a theory of paradox: A dynamic equilibrium model of organizing. *Academy of Management Review*, 36(2), 381-403.

Stanitsas, M., Kirytopoulos, K., & Vareilles, E. (2019). Facilitating sustainability transition through serious games: A systematic literature review. *Journal of Cleaner Production*, 208, 924-936.

Tsing, A. L. (2005). *Friction: An ethnography of global connection*. Princeton University Press.

van Bommel, K. (2018). Managing tensions in sustainable business models: Exploring instrumental and integrative strategies. *Journal of Cleaner Production*, 196, 829-841.

Voegtlin, C., Scherer, A. G., Stahl, G. K., & Hawn, O. (2022). Grand societal challenges and responsible innovation. *Journal of Management Studies*, 59(1), 1-28.



Zusatzinformationen	<p>Mit dem Modul verknüpfte SDGs: 4</p> <p>Zahlreiche SDGs könnten in diesem Modul – abhängig davon für welches Thema sich die Studierenden entscheiden – adressiert werden.</p> <p>Erworbene Kompetenzen und ihr Anteil</p> <ul style="list-style-type: none">• Kompetenz im Systemdenken (20%)• Antizipatorische Kompetenz (0%)• Normative Kompetenz (20%)• Strategische Kompetenz (0%)• Interpersonale Kompetenz (10%)• Kritisches Denken (20%)• Selbstwahrnehmungskompetenz (20%)• Integrierte Problemlösungskompetenz (10%)
----------------------------	---