

Einmal den Highscore beim Businessplan knacken

21.10.2009, 09:04 | Vereine & Verbände

Pressemitteilung von: *SpieleGilde*
Presseagentur: *mephix KG*

Die SpieleGilde unterstützt ein Projekt an der Nürnberger Georg-Simon-Ohm-Hochschule mit spielerischen Elementen

Begriffe wie „Lebenslanges Lernen“ und „E-Learning“ sind in aller Munde. Längst haben sich Universitäten und Hochschulen modernen Medien und den Lerngewohnheiten heutiger Studierender geöffnet und bieten neben den Präsenzvorlesungen auch Online-Kurse über das Internet an, über die Wissen vertieft oder sogar prüfungsrelevante „Credit Points“ erworben werden können.

Um dies zu ermöglichen, haben sich in Bayern alle Universitäten und Hochschulen zusammen geschlossen und fördern und organisieren in der hierfür gegründeten Virtuellen Hochschule Bayern (vhb) ihre Bemühungen rund um die multimediale Lehre über das Internet. Von Datenverarbeitung bis hin zu Jugendsozialarbeit an Schulen reicht die thematische Vielfalt, für die sich jeder bayerische Student einschreiben und prüfen lassen kann. Um auch der veränderten Arbeitswelt Rechnung zu tragen, soll nun eine Online-Veranstaltung entwickelt werden, in der sich Studierende auch im unternehmerischen Denken und der Erstellung von Businessplänen üben können. Die Entwicklung erfolgt gemeinsam durch die Nürnberger Georg-Simon-Ohm Hochschule und die Hochschule Regensburg und wird von der vhb finanziell unterstützt. Voraussichtlich zum Wintersemester 2010/11 können bayerische Studierende das neue Lehrangebot nutzen.

Erstmalig wird bei diesem Kurs auch ein neuer innovativer Ansatz verfolgt: die jeweiligen Lernmodule werden mit spielorientierten Bausteinen angereichert. Aus der neuesten Forschungen der Pädagogik und pädagogischen Psychologie ist bekannt, dass spielerische Elemente für Lernzwecke effektiv und effizient eingesetzt werden können. Was lag also näher, als in einem interdisziplinären Entwicklungsprojekt die Wirtschafts- und E-Learning-Experten der Hochschulen mit erfahrenen Fachleuten aus der Spieleentwicklung zusammen zu bringen.

Fündig wurde man im Verband SpieleGilde, einem Zusammenschluss der Spielebranche, deren Mitgliedsunternehmen alle Bereiche rund um das Spiel abdecken – vom einfachen Kartenspiel bis hin zu Computerspielen und „Serious Games“, also digitale Spiele, die nicht dem Unterhaltungszweck dienen, sondern zu Trainings- und Lehrzwecken eingesetzt werden. „Spiele sind längst nicht mehr nur in den Kinderzimmern zu finden“, sagt Roland Weiniger, Vorstandsmitglied der SpieleGilde und Geschäftsführer der mephix KG, die die Zusammenarbeit zwischen der Hochschule und den Spieleentwicklern koordiniert. „Vielmehr nutzt die Industrie, die Medizin, das Militär oder die Werbewirtschaft Spiele oder spielorientierte Elemente, um ihr Personal zu schulen oder ihr Klientel an sich zu binden“.

Die spielerischen Bausteine in dem zu entwickelnden Kurs bilden eine Ergänzung der Lehrinhalte und münden letztendlich in die Möglichkeit sich selbst als Unternehmer auszuprobieren und dabei das Erlernte zu reflektieren. Neugierige Studenten können schon bald in den Genuss des spielerischen Lernens kommen. Erste interne Testkurse werden zum Jahresende freigeschaltet. Ernsthafte Interessenten können sich bei der Ohm-Hochschule unter iii@ohm-hochschule.de hierfür bewerben.

Portrait

Über die SpieleGilde

Der 1993 in Nürnberg gegründete Verband SpieleGilde ist eine Interessenvertretung, Netzwerk und Dienstleister für kleine und mittlere Unternehmen, Entwickler, Organisationen und Forschungseinrichtungen rund um die Spielebranche. Dabei umfasst er sowohl klassische Bereiche wie die der Brett- und Kartenspiele, aber auch moderne Computer- und Onlinespiele.

Die Ziele des Verbands sind die Entwicklung neuer Wege und Betätigungsfelder für den professionellen Einsatz des Themas Spiel in Bereichen wie z.B. Wirtschaft, Bildung, Politik oder Kultur (Serious Games). Er fördert eine kreative und unabhängige Autoren- und Entwicklerszene und ermöglicht neue Marketing- und Vertriebswege für kleinere Verlage und Produzenten. Für Unternehmen und Organisationen bildet der Verband eine Verbundplattform für interdisziplinäre Projekte und gemeinsam setzen die angeschlossenen Spieleautoren und Game Designer weiterbildende, aufklärende oder werbliche Spielentwicklungen individuell und themenbezogen um.

Weitere Informationen unter www.spielegilde.org

News-ID: 362188 • Views: 166 (Stand: 08.05.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/362188/Einmal-den-Highscore-beim-Businessplan-knacken.html>