



P R E S S E I N F O

**Dortmunder Initiative
zur rechnerintegrierten
Fertigung e.V.**

Aus der Wissenschaft zu Weihnachten:

Warum Dortmunder Computer-Experten vom RIF e.V.
Brettspiele zu Weihnachten gut empfehlen können

In der gemeinsamen Runde rund ums Q-Key2-Spielbrett
lernen selbst SAP-Mitarbeiter mehr als am Computer

Dortmund, 18. Dezember 2003 - Als Tipp aus der Wissenschaft zu Weihnachten weist die Dortmunder Initiative für Rechnerintegrierte Fertigung (RIF e.V.) auf ein Ergebnis ihrer langjähriger Forschungsarbeiten und Erfahrungen hin: „Computerspiele sind Brettspielen nicht immer überlegen. In der Gruppe am Spielbrett lernen Menschen in kürzester Zeit viel mehr über komplexe Zusammenhänge und die Wirkung ihres Verhaltens als mit einem noch so raffiniert programmierten Computerspiel“, sagt RIF-Vorstand Prof. Dr. Horst-Artur Crostack. Seit 1999, als am RIF im Technologiepark Dortmund die Erkenntnis gewonnen wurde, dass Schulungsteilnehmer am Rechner mehrheitlich versuchen, E-Learningssysteme auszutricksen statt Lehrinhalte zu verinner-

lichen, macht das Brettspiel „Q-Key“, nun in einer völlig veränderten Struktur als „Q-Key2“, in der Wirtschaft Furore. Im Rahmen ihrer Qualifizierung oder Fortbildung haben die Mitarbeiter – ob bei Daimler Chrysler oder UNIMOG, bei Deutschlands Vorzeige-Softwarehersteller SAP oder bei vielen mittelständischen Betrieben – bei dem Prototypen des neuen „Qualopoly“ aus Dortmund ihre persönliche Aha-Erlebnisse gemacht – und dabei dauerhaft gelernt, dass die Qualität von Produkten davon abhängt, wie gut jede Abteilung für die andere mitdenkt. Vier Mitarbeiter sind am RIF im F +E-Gebäude an der Joseph-von-Fraunhofer Straße im Technologiepark Dortmund nun damit beschäftigt, das in diesem Jahr erschienene „Q-Key2“ in Varianten für verschiedene Branchen, Unternehmen und Hierarchien anzupassen.

„Zwischenmenschliche, persönliche Verhaltensweisen wie Einzelgängertum oder Kooperation, haben bei Brettspielen einen direkten, unverkennbaren Einfluss auf den Spielverlauf“, erklärt Fabian Schneider, wissenschaftlicher Mitarbeiter am RIF und Q-Key2-Moderatorentainer. „Die Spieler lernen daher in der Situation, mit welchem zwischenmenschlichen Verhalten sie am besten durchkommen und wie sie kommunizieren müssen – ein Lerneffekt, den Computer bisher kaum vermitteln können“.

Q-Key2 sieht ähnlich aus wie Monopoly, aber die Spielregeln kommen aus dem „wahren“ Betriebsalltag

Das erfolgreiche Brettspiel aus dem Umfeld der Universität Dortmund sieht rein optisch aus wie ein sechseckiges Monopoly. „Diese Ähnlichkeit ist gewollt“, meint Schneider, „anfangs versucht jede der fünf Abteilungen am Tisch, die Produkte möglichst schnell durchzuwürfeln, weil es um so mehr Geld gibt, je schneller die Produkte durch Entwicklung/Konstruktion, Beschaffung, Produktion, Versand/Vertrieb und Marketing/Service kommen.“

Aber: die Regeln des Spiels und seine Ereigniskarten sind so unbarmherzig wie die harte betriebliche Realität. In den Spielregeln von Q-Key2 stecken mehrere Mannjahre an Erfahrung aus dem Qualitätsmanagement: Das eilige Durchwinken einzelner Abteilungen führt im Spiel wie in der Realität zu massiven Problemen in nachgelagerten Abläufen. Weit wichtiger als die theoretischen Erkenntnisse über diese „wahren“ Spielregeln sind jedoch die persönlichen Erfahrungen der Mitspieler.

Überraschende Erfahrung: der Erfolg kommt, wenn alle mit- statt gegeneinander spielen

Ausgestattet mit ein paar grundsätzlichen Tipps und Tricks durch den Q-Key2-Moderator beginnen die Abteilungen erfahrungsgemäß nach etwa eineinhalb Stunden zu kooperieren. „Die Spieler fangen an nachzufragen: was passiert bei Euch, wenn wir jetzt hier so oder so entscheiden“, erklärt Schneider, „und erfahren, dass plötzlich alle bei gemeinsamer Rücksichtnahme viel mehr Erfolg haben als im Alleingang“.

Auch die Kunden – bislang vor allem aus Deutschland – attestieren dem Brettspiel aus Dortmund wunder-same Wirkungen: Vom „Durchbrechen von Verhaltens-mustern im Spiel“, von „Übertragbarkeit ins rich-tige Leben“ und weit höheren Lernerfolgen „als ur-sprünglich erwartet“ berichten Qualitätsmanager aus den verschiedenen Branchen, für die jeweils ange-passte Varianten erstellt worden sind. Zur Zeit sind zudem Varianten für Führungskräfte, kaufmännische Entscheidungsträger sowie eine französische Ausgabe für ein Unternehmen aus dem Elsaß in der Entwicklung.

Weitere Informationen:

RIF e.V., Dr. Robert Refflinghaus, Telefon 0231 / 9700 – 117, E-Mail: robert.refflinghaus@fuedo.de oder Fabian Schneider, Telefon 0231 / 9700 118, E-Mail: fabian.schneider@rif.fuedo.de

vdB Public Relations, Sabine von der Beck, Telefon 0209.167-1248, E-Mail: info@vdbpr.de

Hintergrundinfo:

RIF e.V. - Dortmunder Initiative für Rechnerintegrierte Fertigung

Die Dortmunder Initiative für Rechnerintegrierte Fertigung (RIF e.V.) wurde 1990 als Zusammenschluss von Hochschullehrern aus verschiedenen technologieorientierten Universitätsbereichen gegründet, um interdisziplinär Abläufe über den gesamten Produktlebenszyklus hinweg zu verbessern. Alle Projekte zeichnen sich durch Anwendungsorientierung und Industrienähe aus. Im Qualitätswesen etwa werden Qualitätsmanagementsysteme oder hochmoderne Prüfungsverfahren von Kooperationspartnern aus der klein- und mittelständischen Industrie unmittelbar umgesetzt. Konstruktions- und automatisierungstechnische Lösungen für die Planung komplexer Anlagen, für die Ausstattung von Fertigungsstraßen oder einzelne Elemente (Industrieroboter) unterstützen in den verschiedensten Branchen die Qualität von Produkten beziehungsweise die Senkung von Herstellungskosten. Mit neuen Erkenntnissen und innovativen Werkzeugen hilft RIF darüber hinaus mit innovativen Dienstleistungen kleinen und mittleren Unternehmen, durch verbesserte Geschäftsprozesse ihre Produktivität zu steigern. Sitz der RIF E.V. ist das F+E Gebäude an der Joseph-von-Fraunhofer-Straße 20 im Technologiepark Dortmund. Vorsitzender ist Prof. Dr.-Ing. Horst-Artur Crostack, Geschäftsführer ist Michael Saal.