

KONTAKTPERSON

Prof. Dr. Matthias Kalverkamp
matthias.kalverkamp@hs-rm.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Hochschule RheinMain

THEMEN-/ FACHBEREICH

Wiesbaden Business School

ZIELGRUPPE

Studierende des 3.
Studienjahrs

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



Kurzbeschreibung

Im Rahmen eines Kurses zum Projektmanagement in der Logistik wird das kommerzielle Simulationsspiel Production Line eingesetzt, um Grundlagen der Produktionslogistik in Gruppenarbeit zu vertiefen und Ihre Kenntnisse in komplexen Systemen anzuwenden. Ziel ist es, eine effiziente Automobilproduktion zu etablieren. Das iterative Vorgehen bildet dabei einen kontinuierlichen Verbesserungsprozess anhand des Plan-Do-Check-Act-Zyklus (auch: Deming-Cycle) nach und fördert das systematische Analysieren und die Entwicklung von Lösungsansätzen unter gegebenen Restriktionen. Projektmeetings und Meilensteinberichte fügen sich in das Projektmanagementsetting ebenso ein wie die Entwicklung ein über den Simulationsstand hinausgehendes Optimierungsprojekt, welches die Teilnehmer ausarbeiten.

Gamification- Art

- Game-based Learning anhand eines adaptierten kommerziellen Simulationsspiels („COTS entertainment game“)

Gamification- Elemente

- Ranking
- Leaderboard
- Quests
- Badges
- Fortschrittsanzeige

Verwendete Technik/ Tools

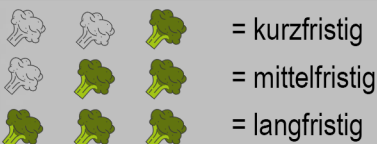
- Software „Production Line“
- PC-Pool / Windows-Rechner der Teilnehmer

Zugriff / Lizenzierung

- Bildungslizenz des Anbieters für unbegrenzte Anzahl an Teilnehmern je Semester

Link

- [zu Productionline](#)



Good Practice

Stand: 22.03.24