

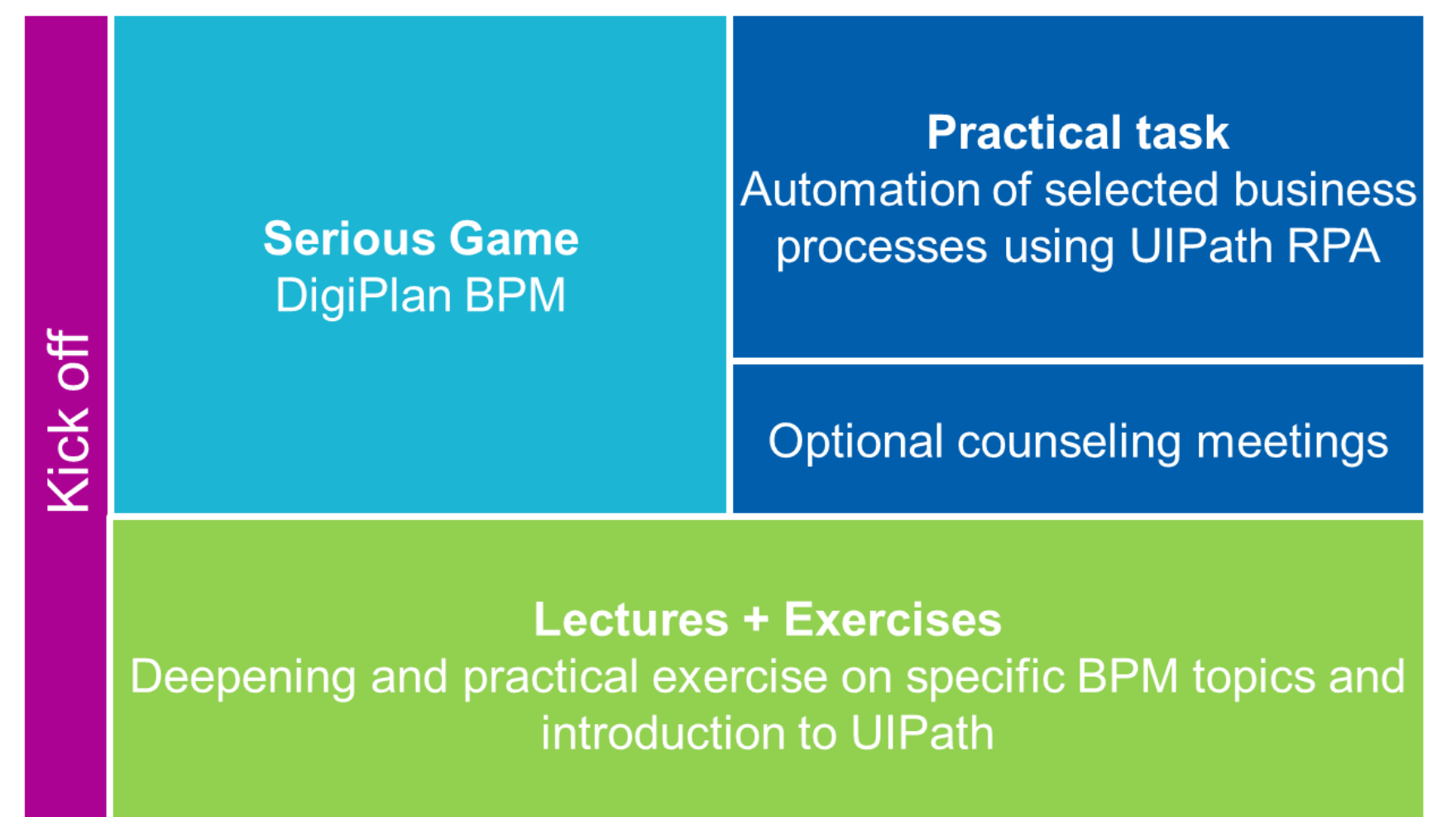
DigiPlanBPM

Entwicklung eines digitalen Business Process Management Planspiels

Projektvorstellung

DigiPlanBPM integriert sich als begleitendes Planspiel in bestehende Modulkonzepte mit einem Fokus auf Geschäftsprozessmanagement und Prozessautomation.

Das Planspiel behandelt anhand einer mitlaufenden interaktiven Fallstudie alle Phasen des typischen BPM Lebenszyklus nach Dumas 2018



Umsetzung

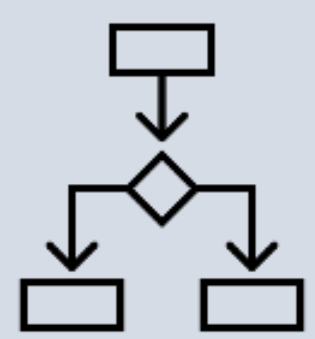
Studierende wenden wochenweise in Kleingruppen die jeweiligen Methoden und theoretischen Grundlagen jeder Phase des BPM Lebenszyklus in konkreten Aufgabenstellungen an. Diese Inhalte werden zuvor in Form von Lehrvideos vermittelt.

Jede Projektwoche gliedert sich dabei in 3 Teile:



**Schritt 1
Vermittlung** Vermittlung theoretischer Grundlagen durch kuratierte Lehrvideos

Innerhalb der Wissensvermittlung können die Studierenden auf das Lehrbuch zurückgreifen, mit dem Dozenten und untereinander im Forum diskutieren sowie ihren individuellen Lernfortschritt durch Quizze überprüfen



**Schritt 2
Anwendung** Anwendung des Wissens zur Lösung von wochenspezifischen Aufgaben in Kleingruppen

Während der Wissensanwendung erhalten die Studierenden je nach Wochenaufgabe weitere Hinweise automatisiert oder durch Rollenspiele mit den Dozenten



**Schritt 3
Feedback** Generelles und teamspezifisches Feedback zum Abschluss einer Phase

Abschließend erhalten die Studierenden Feedback sowohl generell als auch teamspezifisch; je nach Lehrscenario rein digital (z.B. über Zoom) oder in Form einer Präsenzveranstaltung

Evaluation

Die Erfolgsmessung erfolgt in 3 Schritten:

1. Pilotphase mit intensiver Beobachtung der Bearbeitung durch die Teilnehmer zur Optimierung der Operabilität
2. Evaluation durch Studierende während der Durchläufe zur inkrementellen Verbesserung des Nutzererlebnisses
3. Abschließende Evaluierung durch Fragebogen und Einfluss des Planspiels auf Modulprüfungen

Erfolgsfaktoren & Herausforderungen

Erfolgsfaktoren:

- Integration theoretischer Tiefe und praktischer Relevanz innerhalb eines interaktiven Umfelds
- Auswahl „passender“ Aufgabenspektren welche beide Aspekte abbilden

Herausforderungen:

- Ausbalancieren des Workloads/ der inhaltlichen Tiefe des Planspiels und dem eigentlichen Modul
- Vermittlung relevanter theoretischer und praktischer Kompetenzen bei größtmöglicher Interaktivität