

Einführungsveranstaltung MW II/Fallstudie Systemanalyse

WWI10SWMA - Studienhalbjahr 3
Dozent: Gregor Tielsch

Inhalt

— [Aufgabenstellung

— [Rahmenbedingungen

— [Masterplan

— [Organisation



Aufgabenstellung

Aufgabenstellung

— [Entwicklung eines Computerspiels.

Aufgabenstellung

— [Entwicklung eines computergestützten Unternehmensplanspiels.

Unternehmensplanspiel

— [Ein Unternehmensplanspiel ist eine modellhafte Simulation von Unternehmensprozessen.

— [Die Teilnehmer führen ein Industrieunternehmen und konkurrieren mit anderen Unternehmen auf einem Oligopolmarkt.

— [Beispiel: TOPSIM

<http://de.wikipedia.org/wiki/Unternehmensplanspiel>

http://en.wikipedia.org/wiki/Business_simulation

Typischer Spielablauf

Informationsausgabe

- Ergebnisse
- Kennzahlen
- Berichte
- Ereignisse

Steuerungsphase

- Analyse der Ergebnisse
- Handlungsbedarf erkennen
- Möglichkeiten prüfen

Simulationsphase

- Modellwelt
- Berechnung von Leistungs- und Kostengrößen

Entscheidungen

- Ziele festlegen
- Entscheidungen treffen und eingeben



Rahmenbedingungen

Übersicht der Projektergebnisse

Objektorientierte Analyse

- Statische und Dynamische Modelle
- Prototyp der Benutzungsoberfläche (Mock-Up / Attrappe)
- Prototyp der Fachkonzeptschicht (in Java, demo mittels lauffähiger Modultests in JUnit)

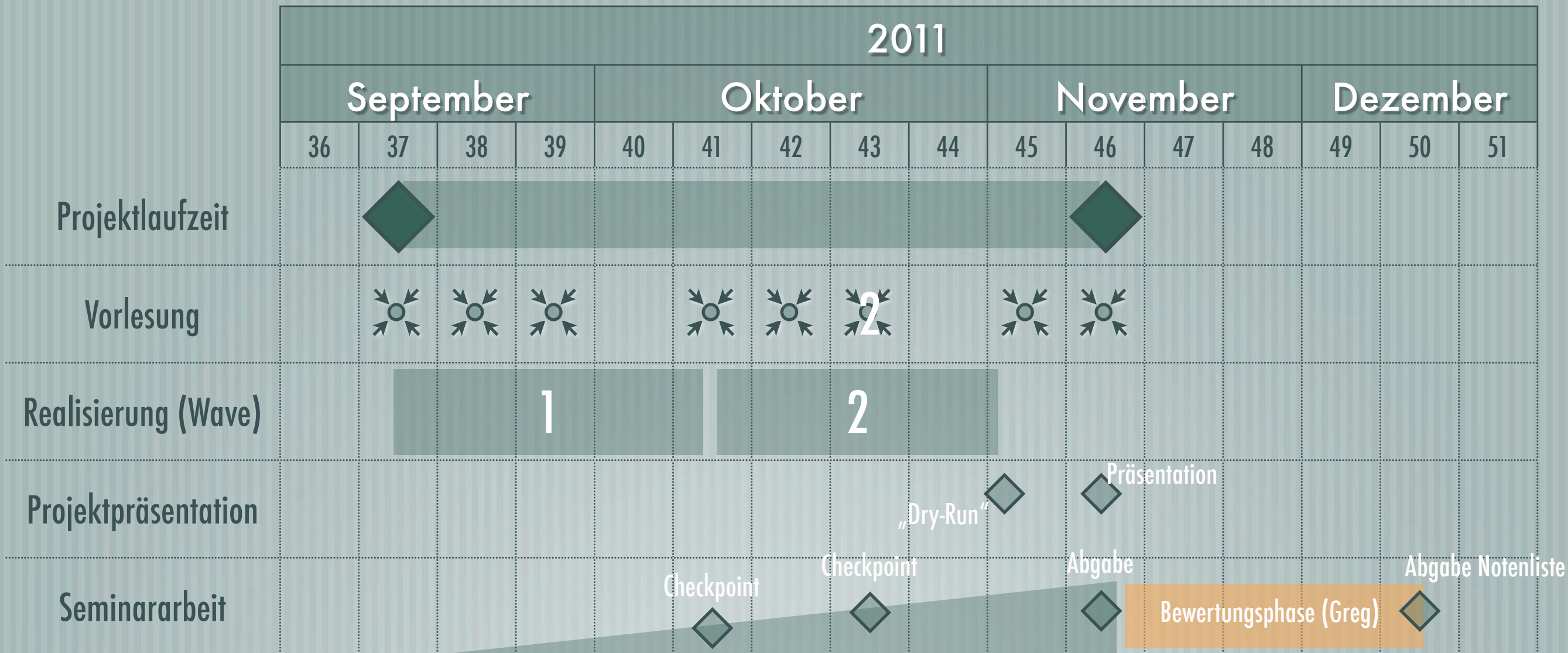
Abschlusspräsentation

- Die Teams stellen ihre Spiele und Analyseergebnisse vor.

Seminararbeit

- Eine Arbeit je Team; pro Teilnehmer 2.500 Wörter (etwa 10 Seiten)
- Abgabe in der letzten Vorlesungseinheit (frühzeitig beginnen!)

Masterplan



Legende

Aufgabe

Meilenstein

Präsenz

Organisation

Organisation

- [5 Teams die jeweils unabhängig die Aufgabenstellung bearbeiten.
- [Unterschiedliche Planspiele/Szenarien erwünscht.
- [Auf ausgewogene Teamzusammensetzung achten.