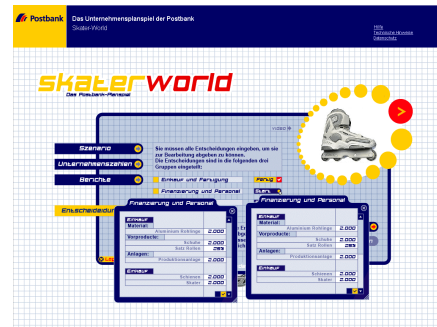


Beispiel „Skater World“

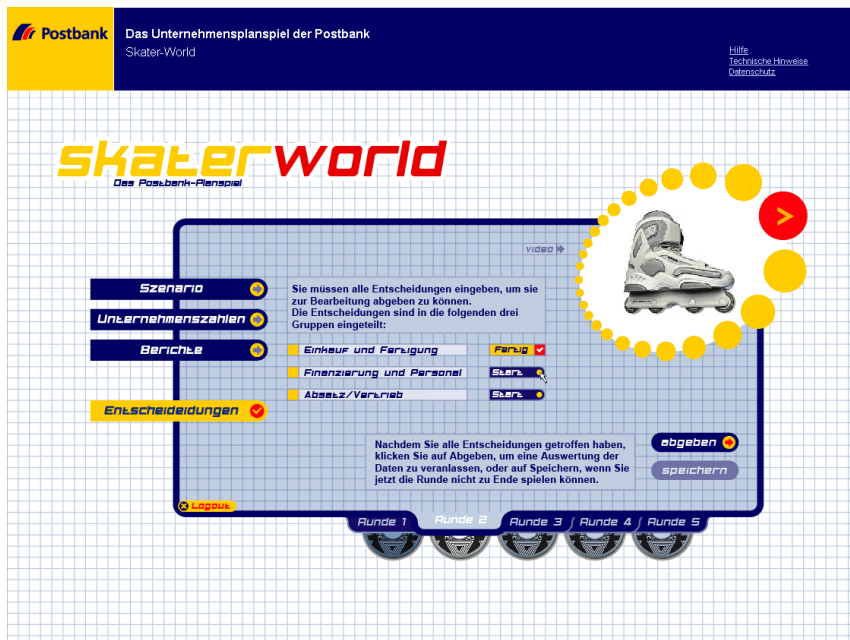
Expeer-Planspiel
Beispiel „Skater World“
Deutsche Postbank AG

■ Kurzbeschreibung

„Skater-World“ ist ein Unternehmensplanspiel, das zu Personalmarketingzwecken für die Deutsche Postbank AG entwickelt wurde. Es zählt zu den allgemeinen Unternehmensplanspielen, in dem die Teilnehmer realitätsnah betriebswirtschaftliche Entscheidungen erleben und aktiv den Ent-



werden. Einmal mit Beginn im Herbst und einmal mit Beginn im Frühjahr. Das Spiel wird aus fünf Runden bzw. Entscheidungsabgaben bestehen, deren jeweilige durchschnittliche Bearbeitungsdauer ca. 45-60 Minuten beträgt. In den verschiedenen Runden werden Marktveränderungen simuliert und neue Marktverhältnisse bzw. Marktszenarien geschaffen. Darauf basierend müssen die Spielteilnehmer durch ihre Entscheidungen entsprechend reagieren, um den Erfolgswert zu steigern. Im Planspiel spielt der Spielteilnehmer „gegen das Programm“. Ein Spiel gegen andere Spielteilnehmer ist zunächst nicht vorgesehen, technisch aber implementiert.



scheidungsprozess in einem Unternehmen gestalten. Die Spielteilnehmer steigen in die Geschäftsführung eines neu gegründeten Unternehmens ein, das Inlineskates herstellt. Die Spielteilnehmer haben über fünf Geschäftsperioden die Chance, ein gut ausgestattetes Unternehmen so zu leiten, dass es an einem attraktiven Markt respektable Gewinne erzielt.

■ Ziele

Ziel dieser Unternehmenssimulation ist es, die Deutsche Postbank AG als attraktiven Arbeitgeber zu präsentieren sowie die Popularität des Unternehmens unter einer bestimmten Zielgruppe zu erhöhen. Die Postbank erhält so zusätzlich Erstkontakt zu möglichen kompetenten Mitarbeitern.

■ Spielablauf

Das Unternehmensplanspiel soll zweimal jährlich durchgeführt

Kontakt:

expeer GmbH
Dorotheenstr. 26
53111 Bonn

Tel.: +49 228 969 10 40
Fax: +49 228 969 10 41

info@expeer.de
www.expeer.de

