



DSC-News 24: Beschreibung Prozessspiel PROGAME

Zielpublikum

Alle TeilnehmerInnen von Lehrgängen und Ausbildungen im Bereich Prozessmanagement resp. Prozessentwicklung wie Process-Engineer, Prozessmodellierer, Prozessmanager, Organisatoren, Management, Anwender und Informatiker. Das Progame ist üblicherweise integrierter Bestandteil von Schulungen zwischen 1 bis 5 Tagen – kann aber auch alleine gespielt werden.

Ziel des Spiels

PROGAME gibt den Spielenden die Gelegenheit, die Notwendigkeit von Prozessmanagement selber während eines Spiels zu erfahren. Es wird aktiv erlebt, wie behaftet man im Funktionsdenken ist und wie schwierig der Übergang zur Prozess- resp. Kundenorientierung ist. Beim Spielen sollen sie Erkenntnisse gewinnen und versuchen, die vermittelte Theorie in die Tat umzusetzen. Das Spiel zeigt deutlich alle Begleiterscheinungen eines Prozessentwicklungsprojektes. Es geht nicht nur um die Inhalte des Prozessmanagements, sondern auch um das Aufzeigen gruppenspezifischer Aspekte in Projekten. Das PROGAME zeigt zudem sehr anschaulich den Zusammenhang zwischen Prozessen und Qualität. Die TeilnehmerInnen gewinnen die Erkenntnisse, dass neben der Theorie des Prozessmanagements die Organisation eines Projektes resp. der Projektarbeit entscheidende Erfolgsfaktoren sind.

Aufbau und Inhalt des Spiels

Das PROGAME simuliert die Fabrikation von Unterseebooten. Es werden Arbeitsplätze eingerichtet, die eine bestimmte Aufgabe im Produktionsprozess zu erfüllen haben. So gibt es 4 Arbeitsplätze, die das U-Boot produzieren, ein Rohmateriallager, eine Qualitätssicherung, eine Stelle Nacharbeit und Transporteure, die den Materialfluss gewährleisten. Am Ende der Fertigung steht die Auslieferung an den Kunden. Der Kunde bestellt in regelmässigen Abständen eine Anzahl von U-Booten eines grünen und gelben Typs. Bei den Einzelteilen handelt es sich um LEGO-ähnliche Bauteile.

Die TeilnehmerInnen haben die Aufgabe den Kunden mit der richtigen Anzahl U-Boote in der geforderten Qualität zu liefern. Nach einer Reihe von Bestellungen wird das Spiel gestoppt und das Inventar aufgenommen. Eine solche Runde simuliert ein Geschäftsjahr. Der Spielleiter wertet die Resultate aus und informiert die Teilnehmer über ihre Leistung. Die TeilnehmerInnen haben Gelegenheit aufgrund dieses Feedbacks 2 Massnahmen zu definieren, die sie in der nächsten Runde realisieren möchten um die Leistung zu verbessern. Es werden bis zu 6 Runden gespielt.

Die Spielenden steigern sich erfahrungsgemäss von Runde zu Runde und erleben so die *Success Story* Prozessmanagement auf spielerische Art und Weise. Zum Schluss, am besten am nächsten Morgen, wird eine Analyse des Spiels durchgeführt. Die TeilnehmerInnen sehen immer viele Parallelen zu ihren Projekten resp. Situationen. Es werden Erkenntnisse in den Bereichen Prozess, Kunde, Leistung, Funktionen, Gruppendynamiken, Moderation, Qualität, Radikalität, Organisation, Umsetzung, Lernprozesse, Stress, BPR usw. diskutiert. Jeder zieht seine persönlichen *Lessons-learned* aus dem Spiel.

Dauer / Anzahl TeilnehmerInnen

Das Spiel dauert mit der Schlussbesprechung ca. 3 bis 3,5 Stunden für 9 bis 15 TeilnehmerInnen. Die Spielführung (Einführung, Kunde, Verwaltungsrat, Analyse) erfolgt durch 1 - 2 Moderatoren.

Kommentare

- „Super! Endlich verstehe ich, was mit Prozessorientierung gemeint ist.“
- „Unverzichtbarer Teil jeder Prozessmanagement-Ausbildung!“
- „Ok, ich gestehe – das Funktionendenken ist bei uns tief verankert.“
- „Jetzt ist mir klar, warum viele solcher Projekte in der Praxis scheitern.“