



Ein Planspiel als Treiber der Agenda 2030

Evaluierung des Planspiel VALYU zu Unternehmertum und Nachhaltigkeit an der Hochschule Aalen

11.01.2019 | Studierende der Hochschule Aalen haben sich im Rahmen der Lehrveranstaltung „Nachhaltiges Eventmanagement“ von Professor Dr. Ulrich Holzbaur den möglichen Einfluss von Planspielen evaluiert.

Dabei diente das Planspiel VALYU (von „values and you“) als Basis und wurde mit Erstsemestern des Studiengangs Wirtschaftsingenieurwesen im jetzigen Semester getestet. Die Projektgruppe war daran interessiert, inwieweit man VALYU als Tool nutzen kann, um grundlegende ökonomische, soziale und ökologische Aspekte zu vermitteln und unternehmerisches Denken zu initiieren. Im Kontext der „Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung“ der Vereinten Nationen war es wichtig zu überprüfen, inwieweit VALYU die Nachhaltigkeitsziele der UN unterstützen kann. Hilfe bekamen die Studierenden von der Gründungsinitiative stAArt-UP!de der Hochschule Aalen. Zu Beginn wurden den Teilnehmern grundlegende Kenntnisse im Bereich Buchführung und der Kern einer nachhaltigen Wertschöpfung vermittelt. Dabei wurden grundlegende Prozesse von Einkauf, Produktion und Vertrieb durchlaufen. In den höheren Leveln stehen dann Vertiefungen wie Marketing und die Entwicklung eines Businessplans an.

VALYU – Unternehmertum für Südafrika

Die Idee zu VALYU entstand ursprünglich 2002 während eines Gemeinde-Entwicklungsprojekts in Bloemfontein (Südafrika), das in Kooperation mit der Central University of Technology (CUT) durchgeführt wurde. Die CUT möchte langfristig die ökonomische Situation in Südafrika verbessern. Das Planspiel soll handwerklich begabten Bewohnern helfen, eine Vorstellung zu entwickeln, zu welchem Preis ihr geschaffener Mehrwert am Markt angeboten werden kann. Seit 2007 sorgten verschiedene studentische Projekte unter der Leitung von Prof. Dr. Ulrich Holzbaur an der Hochschule Aalen dafür, diese Idee in die Tat umzusetzen. Die Kooperation mit CUT legte die Basis, die Levels länder- und kulturübergreifend weiterzuentwickeln und das Planspiel zu verbreiten. Die Materialien und Lizenzen sollen nahezu kostenlos sein, um einen großen Impact unter der Bevölkerung zu haben. Die Zielgruppen reichen von Erwerbslosen über aktive Unternehmer wie Handwerker, einfache Händler bis hin zu potenziell-

len Unternehmern, die bereits eine Geschäftsidee haben oder auf dem Weg dorthin sind.

Bildnachweis: © Hochschule Aalen / Mohammad Shbeilat