

Technische Universität München | Fakultät für Informatik
Prof. Helmut Seidl | Boltzmannstr. 3 | 85748 Garching

Alle interessierten Schulleiterinnen und
Schulleiter und Lehrerinnen und Lehrer an
bayerischen Fachoberschulen und
Berufsoberschulen

Bayerisches Staatsministerium für
Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst



Garching b. München, 12. Februar 2018

**Einladung zur Schülerakademie *Serious Gaming* an der Fakultät für Informatik
vom 19. bis 24.07.2018 (Teilnahme ist für Schulen kostenlos)**

Sehr geehrte Schulleiterinnen und Schulleiter, sehr geehrte Lehrkräfte.

Bereits in der 12. Wiederholung veranstaltet die Fakultät für Informatik vom 19. bis 24.07.2018 die Schülerakademie „*Serious Gaming*“ an der Technischen Universität München. Die Schülerakademie ist eine Initiative des Lehrstuhls für Wirtschaftsinformatik (Prof. Dr. H. Krcmar) in Kooperation mit der Staatlichen Fach- und Berufsoberschule München Technik (Dr. M. Utesch). Das Programm wird vom *Bayerischen Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst* unterstützt. Ziel ist es - in Vorbereitung auf ein Studium – fächerübergreifend ausgewählte Themen der Betriebswirtschaftslehre und der Informatik in einem integrierten Ansatz zu lernen. Mit **Go4C** (zwei Tage), **ERPsim** (ein Tag), **Ameisen programmieren** (2 Tage) und **Scratch: der Früchtesalat** (ein Tag) werden dabei gleich vier unterschiedliche Programme angeboten. Eine Kurzbeschreibung zu den vier Programmen finden Sie auf der nächsten Seite.

Bei der Schülerakademie handelt es sich um ein kostenloses Angebot der Schnittstelle Schule-Universität an der Fakultät für Informatik welches sich an Schüler*innen und ihre Lehrkräfte aus Fach- und Berufsoberschulen richtet. Alle Veranstaltungen finden im Fakultätsgebäude für Mathematik und Informatik auf dem Forschungscampus in Garching (U6) statt.

Bitte nehmen Sie Kontakt mit Herrn Robert Heining (Kontakt Daten s.u.) auf, wenn Sie mit einer Schüler*innen-Gruppe an der Schülerakademie *Serious Gaming* im Sommersemester 2018 teilnehmen möchten. Gerne steht Herr Heining Ihnen auch für sonstige Fragen zur Schnittstelle Schule-Universität an der Fakultät für Informatik zur Verfügung.

Hinweis: Die Lehrveranstaltung ist aus versicherungstechnischen Gründen als schulische Veranstaltung durchzuführen. Die Schüler*innen sind von mindestens einer Lehrkraft zu begleiten - die Schule übernimmt die disziplinarische Verantwortung.

Mit freundlichen Grüßen



MR Günter Liebl

Bayerisches Staatsministerium für Bildung
und Kultus, Wissenschaft und Kunst



Prof. Dr. Helmut Seidl

Studiendekan
Fakultät für Informatik, Technische Universität München

Kurzbeschreibung der Programme

Im Unternehmensplanspiel **Go4C** wird gelehrt, wie ein Management-Team die "TechniCar Autobank" zum Erfolg führt. Dabei wird insbesondere die Rolle des Chief Information Officer (CIO) im Unternehmen simuliert. Die Schüler*innen müssen in Teams die Geschäftsdaten der Autobank analysieren, Strategien entwickeln und umsetzen. Hier treffen die Lernenden spielerisch realitätsnahe und dennoch risikofreie Entscheidungen. Das Resultat der Entscheidungen wird direkt ersichtlich und dient somit zur dynamischen Weiterentwicklung des Wissens. Das Planspiel dauert insgesamt zwei Tage und findet einmal vom 19.-20.07.2018 und einmal vom 23.-24.07.2018 statt. Es können also zwei Gruppen mit jeweils 28 Schüler*innen teilnehmen.



Im eintägigen Planspiel **ERPsim Distribution** übernehmen die Schüler*innen die Leitung eines Wasserflaschen Lieferanten und treten auf einem simulierten Markt in Echtzeit gegen andere Teams an. Dabei müssen sie Entscheidungen zum Marketing, zum Einkauf und zur Preispolitik treffen. Dabei nutzen die Schüler*innen die Oberfläche von SAP ERP und lernen damit – ganz nebenbei - spielerisch eine komplexe Unternehmenssoftware kennen. Das Planspiel dauert einen ganzen Tag und findet jeweils am 19., 20., 23. und 24.07.2018 statt. Es können vier

Gruppen mit jeweils maximal 24 Schüler*innen teilnehmen.

Beim zweitägigen Workshop **Ameisen programmieren** übernehmen die Schüler*innen die Leitung eines Ameisenvolkes, das in einer virtuellen Welt auf Nahrungssuche geht. Gespielt wird dabei aber nicht mit Maus und Tastatur, sondern mit Hilfe von Programmcodes, die das eigenständige Verhalten jeder einzelnen Ameise kontrollieren. Der Workshop dauert insgesamt zwei Tage und findet einmal vom 19.-20.07.2018 und einmal vom 23.-24.07.2018 statt. Es können also zwei Gruppen mit jeweils 20 Schüler*innen teilnehmen. Der Workshop richtet sich vor allem an Schüler*innen, die Informatik nicht als Schulfach haben, jedoch Grundkenntnisse im und den Spaß am Programmieren erlernen möchten.



Beim eintägigen Workshop **Snap!: der Früchtesalat** werden die Grundkonzepte der Computerprogrammierung vermittelt. Die Schüler*innen werden spielerisch an die Programmierlogik herangeführt und meistern bereits kleine Programmieraufgaben in der visualisierten Entwicklungsumgebung Snap!. Dabei arbeiten sie auch mit dem Lernmodul "Mein Anschluss", mit welchem Gegenstände wie z.B. Steine, Äpfel und Bananen auf ihre Leitfähigkeit hin untersucht werden können. Der Workshop erfordert keine Vorkenntnisse und ist geeignet für Schülerinnen und Schüler ab der 9. Klasse. Der Kurs

dauert einen ganzen Tag und findet jeweils am 19., 20., 23. und 24.07.2018 statt. Es können vier Gruppen mit jeweils maximal 20 Schüler*innen teilnehmen.