

Fragebogen: Abschlussbefragung

Vielen Dank, dass Sie die Ameise - Schulung durchgeführt haben. Abschließend möchten wir Ihnen noch einige Fragen zu Ihrer subjektiven Einschätzung unseres Simulationssystems, unseres Modells und zum Ablauf der Schulung stellen. Die Ziele, die wir mit unserem Ameise - System verfolgen, lassen sich nur schwer nach objektiven Kriterien überprüfen und messen. Daher ist uns auch Ihre persönliche Einschätzung, ob wir diese Ziele erreicht haben oder erreichen können, sehr wichtig. (Konstruktive) Verbesserungsvorschläge am Simulator, am Modell, am Client und dem gewählten Ansatz (Einführung – Spiel – Feedback – ev. weiteres Spiel) sind willkommen.

Zunächst bitten wir Sie, einige Angaben zur Lehrveranstaltung/Schulung zu machen:

Titel der LV/Schulung:			
AMEISE wurde gespielt:	<input type="checkbox"/> Universität <input type="checkbox"/> Technikum <input type="checkbox"/> Zuhause <input type="checkbox"/> Arbeitsplatz/Schulungszentrum <input type="checkbox"/> Sonstiges		
Datum des AMEISE Spiels:		Dauer:	_____ Stunden
Datum der Nachbesprechung:		Anzahl:	_____ Spiel(e)
Welche Erfahrung haben Sie im Bereich Projektmanagement?	<input type="checkbox"/> Keine Erfahrung <input type="checkbox"/> Theoretische Erfahrungen <input type="checkbox"/> Literatur <input type="checkbox"/> LVs im Ausmaß von _____ Stunden <input type="checkbox"/> Praktische Erfahrungen <input type="checkbox"/> Teilnahme an Projekten/Praktika <input type="checkbox"/> Berufstätigkeit (Projektmitarbeit) <input type="checkbox"/> Berufstätigkeit (Projektleitung)		

1. Bitte bewerten Sie subjektiv, ob Sie bei dieser Schulung etwas gelernt haben. Konnte Ihnen die Simulation inklusive dem Feedback zu den Spielverläufen und den erzielten Resultaten Neues vermitteln? Nehmen Sie aus dieser Veranstaltung etwas mit?

Falls ja, bitte geben Sie an, was Sie gelernt haben (beispielsweise Zusammenhänge in Software-Projekten, die Ihnen zuvor nicht bekannt oder nicht bewusst waren; Konsequenzen von Fehlern, die bei der Projektdurchführung gemacht werden etc.):

Falls nein, bitte geben Sie die Gründe an, warum Sie Ihrer Meinung nach nichts gelernt haben (sind die Gründe beispielsweise beim Modell, in der Benutzungsoberfläche oder im Aufbau der Schulung etc. zu suchen):

2. In dieser Frage möchten wir Sie bitten, jede der Komponenten der Schulung zu bewerten. Dabei geht es unter anderem auch darum, für die verschiedenen Komponenten der Schulung getrennt zu bewerten, wie wichtig diese Komponente für einen möglichen Lernerfolg war bzw. inwieweit diese Komponente einen Lernerfolg verhindert oder zumindest erschwert hat.

2a) Wie wichtig war für Sie die Einführungsveranstaltung? Was war positiv, was hätte ausführlicher dargestellt werden sollen, anders oder gekürzt?

2b) Haben Sie von der Möglichkeit Gebrauch gemacht, sich auf das Spiel entsprechend vorzubereiten?

Falls ja, wie viel Zeit haben Sie dafür investiert? Oder warum haben Sie diese Möglichkeit vielleicht nicht genutzt?

2c) Welchen Einfluss hat Ihrer Meinung nach das Modell auf den erzielten Lernerfolg? Enthält es beispielsweise nachvollziehbare Abhängigkeiten und Zusammenhänge oder im Gegenteil zu viele verschiedene Effekte und Aspekte, sodass die Komplexität insgesamt einen Lernerfolg erschwert? Sind einige der Effekte nicht nachvollziehbar, Ihrer Meinung nach unrealistisch oder nicht übertragbar (wenn ja, welche)? Haben wichtige Aspekte gefehlt?

2d) Welchen Einfluss hatte das Spiel am Simulator? Ermöglicht die praktische Durchführung eines Projekts am Simulator, die Zusammenhänge in Projekten zu erfahren? Konnten Sie praxisnahe Projektmanagement-Erfahrungen sammeln? Lässt sich durch die Simulation von Software-Projekten am Simulator ein Lernerfolg erzielen, der in einer theoretischen Software Engineering Lehrveranstaltung nicht möglich ist (Begründung)?

2e) Haben Sie sich während der Simulation mit Ihrer Rolle als Projektleiter identifiziert?

2f) Wie wichtig war die Analyse der Spielverläufe für einen möglichen Gesamterfolg? Was war an der gewählten Form des Feedbacks gut, was sollte künftig anders gemacht werden?

(Hätten Sie sich beispielsweise ein individuelleres Feedback zu Ihrem Spielverlauf gewünscht oder war die Diskussion einzelner Spielverläufe und besonders der Vergleich verschiedener erzielter Ergebnisse und Vorgehensweisen in der Gruppe interessant und nützlich? War die Aufbereitung der Daten geeignet?)

2g) Inwieweit werden Sie die Erfahrungen aus der Simulation auf reale Projekte übertragen?

2h) Halten Sie insgesamt die Simulation von Software-Entwicklungsprojekten als geeignet für die Ausbildung von Projektleitern und Software-Ingenieuren?

3. Hat es Ihnen Spaß gemacht, mit Ameise zu spielen?

Falls ja, was hat Ihnen besonders gefallen?

Falls nein, was hat Sie Ihrer Meinung nach daran gehindert, Spaß bei der Durchführung eines Projekts am Simulator zu haben?

4. Was sollte am Simulator noch verbessert werden, was hat Sie während Ihres Spiels / Ihrer Spiele gestört?

5. Waren die Hilfsmittelkomponenten „Ratgeber“, „Väterlicher Freund“ und „Auswertung“ (so sie in der Schulung eingesetzt wurden) nützlich?

Falls ja, was hat Ihnen gefallen/geholfen? Falls nein, bitte geben Sie die Gründe an!

6. Gibt es weitere Vorschläge, was wir anders und besser machen sollten?

Datum

Name (freiwillig)

Vielen Dank für das Ausfüllen des Fragebogens!