

## Umfassendes Qualitätsmanagement lebendig und anschaulich erlernen: Mit Q2-Key zum Lernerfolg

**Mit dem Q-Key2, einem neu entwickelten Brettspiel, können nun die TQM-Richtlinien und Normen lebendig und anschaulich und vor allem mit Spaß am Spiel erlernt werden.**

Das Planspiel Q-Key wurde seit Ende 2001 vom RIF e.V. zu einem Total Quality Management (TQM) Unternehmensspiel innerhalb eines Forschungsprojektes weiterentwickelt. Das Projekt wurde durch die Forschungsgemeinschaft Qualität e.V. (FQS) in Frankfurt koordiniert und über die Arbeitsgemeinschaft industrieller Forschungsvereinigungen „Otto von Guericke“ e.V. (AIF) durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit gefördert.



Durch einen FQS – Arbeitskreis wurde das Projekt unterstützend begleitet. Ziel des Arbeitskreises ist die Umsetzung der Forschungsergebnisse sicherzustellen. Im FQS – Arbeitskreis wurde die Firma SPECTRO Analytical Instruments GmbH & Co. KG durch Herrn W. Schoemakers vertreten. Das Forschungsprojekt ist nun seit kurzem erfolgreich beendet worden und kann nun in der Industrie eingesetzt werden.

Es ist schwierig die meist sehr „trockenen“ Inhalte der TQM-Richtlinien und Normen zu erlernen. Zudem werden die Unterlagen oft an die Seite gelegt, da sich der Mitarbeiter nicht damit identifiziert. Die Motivation und die persönliche Einstellung zum TQM-System ist aber sehr wichtig. Der Mitar-

beiter muss seine Aufgabe als sinnvoll ansehen und sich dauerhaft engagieren.

Das Verschmelzen der täglichen Arbeit mit den TQM-Richtlinien und Normen zu erreichen kann nun mit dem Brettspiel lebendig und anschaulich erlernt werden. Die fünf Spielteilnehmer haben die Aufgabe je einen Arbeitsbereich eines fiktiven Unternehmens zu betreuen. Spielfiguren, die einzelne Produkte bzw. Dienstleistungen symbolisieren, sollen mit einer hohen Qualität und geringen Kosten möglichst schnell durch die unterschiedlichen Abteilungen geführt werden. Der Weg der Spielfiguren wird dabei sowohl durch Würfelwurf als auch durch die Entscheidungen der Teilnehmer bestimmt. Bei diesem Spiel wird schnell deutlich, dass Teamarbeit nötig ist, das gesetzte Ziel zu erreichen.

Getestet wurde das Spiel im Hause SPECTRO unter Anleitung von Herrn Fabian Schneider (RIF e.V), von SPECTRO Auszubildenden und ihrem Ausbildungsleiter Alfred Ricken, Herrn Röder und Herrn Verfürth von der Kisters-Stiftung. Die Kisters-Stiftung ist eine gemeinnützige GmbH für Aus- und Weiterbildung, bei der auch Auszubildende aus dem Hause SPECTRO im Zuge ihrer Ausbildung Lehrgänge besuchen.

Die Reaktion auf dieses Spiel ist durchweg positiv. Allein schon dadurch, dass es ein Spiel ist, bleiben die Inhalte

besser im Gedächtnis. Eine Untersuchung dazu zeigte, dass durch das „Learning by Doing“ ca. 80% der Informationen und Inhalte gelernt und behalten werden.

Nun wird bei der Kisters-Stiftung darüber nachgedacht, dieses Spiel in die Ausbildungspläne mit aufzunehmen, da auch ein Teil jeder Ausbildung sich mit Qualitätsmanagement befasst.

---

Weitere Informationen zu erhalten bei Wolfgang Schoemakers, SPECTRO Analytical Instruments GmbH & Co. KG.