

CARF Luzern 2021

Controlling.Accounting.Risiko.Financen.

Konferenzband

Konferenz Homepage: www.hslu.ch/carf



INNOVATIVE LERNMODELLE ZUR BEWÄLTIGUNG DER DIGITALEN TRANSFORMATION IN DER AUDIT- UND CONTROLLINGPROFESSION

Extended Abstract

Prof. Dr. Marco Canipa-Valdez

Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW), Institut für Finanzmanagement, Basel, E-Mail: marco.canipa@fhnw.ch

Frank Grimberg

Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW), Institut für Wirtschaftsinformatik, Basel, E-Mail: frank.grimberg@fhnw.ch

Prof. Dr. Ulrich Krings

Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW), Institut für Finanzmanagement, Brugg, E-Mail: ulrich.krings@fhnw.ch

Extended Abstract

Welche Rolle spielen Universitäten und Fachhochschulen in einer Welt, in der Wissen leichter zugänglich ist als je zuvor? Dies ist eine zentrale Frage, der sich Bildungseinrichtungen heute stellen müssen. So wie viele andere Unternehmen durch den digitalen Wandel bereits gezwungen waren, ihre Geschäftsmodelle zu überdenken, müssen auch Hochschulen einen Weg finden, um attraktiv zu bleiben (Fenech, Baguant & Alpenidze, 2021). Das Bildungsumfeld hat sich mit dem Aufkommen des Internets verändert, durch das Wissen ortsunabhängig und permanent verfügbar geworden ist. Schon vor der Corona-Krise wurden immer mehr Bildungsangebote ins Internet verlagert. Sogenannte Massive Open Online Courses (MOOCs) ermöglichen es Interessierten, Kurse von renommierten Universitäten online und meist kostenlos zu besuchen (Wolff & Elschen, 2017). Diese Veränderungen durch die Digitalisierung stellen jedoch keine grundsätzliche Bedrohung für die traditionellen Bildungseinrichtungen dar. Vielmehr sind sie dazu aufgefordert, ihr Bildungsangebot entsprechend anzupassen, um die Vorteile beider Systeme in Kombination nutzen zu können. (Wolff & Elschen, 2017). Auch aus Sicht des Berufsstandes der Wirtschaftsprüfer und der Controller haben Studien herausgefunden, dass der Status quo für einen Berufseinstieg in Zukunft nicht mehr ausreichen wird (Marten, Czupalla & Harder 2017). Dementsprechend hat die Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW) begonnen, ihr prüfungs- und controllingspezifisches Bildungsangebot zu modernisieren. Traditionelle Vorlesungen in "Wirtschaftsprüfung und Controlling" des FHNW-Bachelor-

Studiengangs in Betriebsökonomie wurden durch den Einsatz neuer innovativer Lernmodelle weiterentwickelt. Damit kann die FHNW nicht nur die Möglichkeiten der Digitalisierung nutzen, sondern auch den Bedürfnissen der Audit- und Controllingbranche aufgrund der veränderten Berufspraxis gerecht werden.

Das neu eingeführte **Audit Lab** an der FHNW fokussiert auf Wirtschaftsprüfung und Assurance als innovatives und neues Lernformat für Studierende. Bisherige Lehr-Lern-Konzepte im Bereich der Wirtschaftsprüfung wurden überwiegend klassisch, d.h. ohne Einbezug von prüfungsspezifischem IT-Wissen und digitalen Werkzeugen (Enablern) umgesetzt. Konkret geht es im Audit Lab der FHNW nicht um den Einsatz von Standardsoftware, sondern um prüfungsnahen Anwendungen wie Big Data Analytics, Data Mining, Blockchain etc. Die Studierenden arbeiten in kleinen Klassen und Gruppen an praxisorientierten Prüfungsfällen, die in Zusammenarbeit mit Wirtschaftsprüfungsgesellschaften erstellt werden. Die Vorlesungen selbst sind überwiegend durch Anleiten und Unterstützen geprägt als durch klassischen Frontalunterricht.

Neben dem Audit Lab haben wir einen Schweizer Prototypen eines **Audit Game** entwickelt, der sich bereits in den Niederlanden bewährt hat. Für die Einführung in der Schweiz waren jedoch zahlreiche Anpassungen notwendig, die vor allem auf unterschiedliche rechtliche Rahmenbedingungen, berufsständische Regelungen, Sprachübersetzungen etc. zurückzuführen sind. In einem innovativen Ausbildungskontext bietet das Audit Game den Studierenden der FHNW die Möglichkeit, in einer vollständig online-basierten Umgebung einen fiktiven Prüfungsauftrag zu bearbeiten (Audit Case Study). Dabei schärfen sie auf spielerische Art und Weise ihre Kompetenzen (Gamification), indem sie in die Rolle eines Wirtschaftsprüfers schlüpfen und die zuvor erlernten Prüfungsinhalte direkt anwenden (Noushan, Sundström & Toon, 2021; Förschler, 2020; Burke 2014). Mit anderen Worten: Die im Audit Game erlebten Lernsituationen sind vereinfachte Analogien der Prüfungsrealität.

Schon vor der Corona-Krise wurde viel über Agilität in Unternehmen gesprochen. Die Notwendigkeit von Agilität liegt in der sogenannten VUCA-Welt. Der Begriff VUCA beschreibt den Zustand unserer heutigen, dynamischen Welt (Horney, Pasmore & O'Shea, 2010). Darin sind Volatilität, Unsicherheit, Komplexität und Mehrdeutigkeit feste Bestandteile, die bei der Planung und Budgetierung berücksichtigt werden müssen. Grund dafür sind die digitale Entwicklung und Globalisierung der Märkte (Horney, Pasmore & O'Shea, 2010; Dufft, Rimmel & Brenden, 2018). Speziell die digitale Transformation legt vielen Unternehmen Druck auf: Einerseits müssen sie vermehrt für ihre Endkunden digitale Produkte und Dienstleistungen durch Softwareentwicklung bereitstellen und andererseits verkürzen sich Produkt- und Technologielebenszyklen (Fuchs et al., 2019; Link, 2014). Produkte müssen mit immer kürzerer time-to-market realisiert werden (Link, 2014). Anspruch an das Vorlesungsprogramm im Controlling ist es, diese zum Teil etwas unscharf formulierten Schlagwörter mit konkreten Methoden und Anwendungsfeldern zu unterlegen. Das neu entwickelte Lernmodul **Agiles Controlling** an der FHNW umfasst die agile Projektmanagementmethode «Scrum», mit der sich kurzfristige Zielsetzungen viel leichter planen und flexibel neue Komponenten integrieren lassen. So lernen die Studierenden, wie sie mit kurzfristigen Planänderungen umgehen können und damit der Anforderung nach Agilität in der Praxis nachkommen können. Fakultativ können die Kursteilnehmenden ergänzend den Abschluss «Scrum Master» durch Ablegen eines online Multiple-Choice Test erwerben. Der Umstand, dass mehr als die Hälfte der Studierenden von dieser Möglichkeit Gebrauch machte und sogar noch bereit war, die Zertifizierungsgebühr dafür selbst zu entrichten, wertet die Programmleitung als Erfolg und Beleg dafür, dass Studierende es schätzen, bereits im Rahmen der Hochschulvorlesung diese von der Praxis anerkannte Zusatzqualifikation erwerben zu können.

- Bereich (Controlling, Accounting&Audit, Risk&Compliance, Finanzen oder Lehre)

Quellenverzeichnis:

Burke, B. (2014). Gamify. How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things.

Dufft, N., Rimmel, U. & Breden, T. (2018). Neues Denken für Controller. *Controlling & Management Review*, 62 (4), 34-39.

Fenech, R., Baguant, P. & Alpenidze, O. (2021). The Impact of Dynamic Capabilities on Teaching Strategies in Higher Education, in: *Academy of Strategic Management Journal*, 20 (2), 1-13.

Förschler, D. (2020). Gamification - So lernt man heute!, in: *ExpertFocus*, 93 (4), 187-192.

Fuchs, C., Barthel, P., Winter, K. & Hess, T. (2019). Agile Methoden in der digitalen Transformation – mehr als ein Konzept für die Softwareentwicklung. *Wirtschaftsinformatik & Management*, 11 (4), 196-207.

Horney, N., Pasmore, B. & O’Shea, T. (2010). Leadership Agility: A Business Imperative for a VUCA World. *People & Strategy*, 33 (4), 32-38.

Link, P. (2014). Agile Methoden im Produkt-Lifecycle-Prozess – Mit agilen Methoden die Komplexität im Innovationsprozess handhaben, in: Schoeneberg, K.-P. (Hrsg.), *Komplexitätsmanagement in Unternehmen: Herausforderungen im Umgang mit Dynamik, Unsicherheit und Komplexität meistern*, 65-92.

Marten, K.-U., Czupalla, K. & Harder, R. (2017). Digitalisierung in der Wirtschaftsprüfung und Internen Revision, in: *WPg*, 70 (21), 1233-1241.

Noushan, M., Sundström, A. & Toon, L. (2021). Teaching Causation and Effectuation in the Large Classroom: A Production–Trade Game, in: *Journal of Management Education*, 45 (3), 438-478.

Wolff, S. & Elschen, L. (2017). Digitalisierte Bildung zwischen Humboldt und Le Bon, in: Kaluza, B., Braun, K., Beschoner, H. & Rolfes, B. (Hrsg.), *Betriebswirtschaftliche Fragen zu Steuern, Finanzierung, Banken und Management*, 539-555.