

Fach:	Unternehmensführung
Modul:	Unternehmensplanspiel
Lehreinheit:	Unternehmensplanspiel
Veranstaltungstyp:	Übung

Kreditpunkte: 4,0

Semester	Kontaktzeit (SWS)	Kontaktzeit (Gesamtstunden)	Selbststudium (Stunden)	Workload (Stunden)	Sprache
4/5	3	45	67	112	deutsch

Zielsetzung (Mission Statement)

Das Unternehmensplanspiel ist ein komplexes, computergestütztes Industrie-Planspiel, das der marktwirtschaftlichen Wirklichkeit nachgebildet ist. Mehrere Unternehmen fertigen und verkaufen Produkte nach Maßgabe einer selbst bestimmten Strategie. Die Studierenden erleben, wie sich ihre Entscheidungen in den Unternehmensbereichen Absatz, Produktion, Beschaffung, Personal, Investition und Finanzen auswirken. Im Laufe des Spiels lernen sie, die komplexen Zusammenhänge immer besser zu durchschauen und ihre Entscheidungen unter wechselnden Rahmenbedingungen zu optimieren.

Voraussetzungen

Vorausgesetzt werden gute Kenntnisse in den Fächern Betriebswirtschaftslehre und Rechnungswesen sowie die Bereitschaft, sich auf tiefer gehende Argumentationsketten und auf die Arbeit im Team einzulassen.

Inhalt

Unternehmensplanung, -steuerung und -kontrolle über alle Teilfunktionen der Unternehmung

Zu erwerbende Kompetenzen

Die Studierenden sollen am Ende des Planspiels

- komplizierte Abhängigkeiten und Wechselwirkungen durchschauen,
- betriebswirtschaftliche Kenntnisse und Methoden anwenden und verknüpfen,
- eine Unternehmensstrategie entwerfen und schriftlich begründen,
- Soll-Ist-Analysen auf Basis des Berichtswesens durchführen,
- Wirkungen von Handlungsalternativen abschätzen,
- Entscheidungen unter Unsicherheit treffen,
- im Team zielorientiert zusammen arbeiten,
- Konflikte erkennen und austragen,
- sich selbst und andere einschätzen,
- Protokolle schreiben,
- die Spielerfahrungen aufbereiten und präsentieren können.

Lehr- und Lernmethoden

Die Teams arbeiten selbständig. Die Aufgabe der Spielleitung besteht darin, das Spiel zu organisieren und die Qualität der Arbeit zu sichern. Bei Bedarf werden Lehrmodule zu bestimmten Themen der Betriebswirtschaftslehre, zur Arbeitsmethodik oder zum Verhalten im Team eingeschoben.

Qualitätskontrolle

Es werden Techniken eingesetzt, mit denen überprüft wird, ob die Studierenden systematisch und gründlich analysieren, planen und entscheiden. Am Ende wird ein Fragebogen zur studentischen Veranstaltungskritik eingesetzt; die Ergebnisse werden mit den Studierenden besprochen.

Prüfungsform

Die Beurteilung basiert auf:

1. dem beobachteten des Arbeitsverhalten der einzelnen und der Teams,
2. Abweichungsanalysen, Protokollen, Managementaudit und Konzeptpapieren, die während des Spiels von Einzelnen zu erstellen sind,
3. der Abschlusspräsentation.

In Zweifelsfällen werden individuelle Kolloquien durchgeführt.

Literatur

Die Literatur ist ereignisbezogen selbst zu finden in den Bereichen Allgemeine BWL, Strategische Unternehmensführung, Rechnungswesen und Finanzwirtschaft.

Datum

Januar 2016