



Unternehmensplanspiel (TOPSIM General Management II)

Modul-Nr./ Code	4.4
Semester	Fünftes Studienhalbjahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Art des Moduls (Pflicht, Wahl, etc.)	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebots des Moduls	Jedes Semester
Zugangsvoraussetzungen (vorausgesetzte Inhalte / Module)	Keine
Verwendbarkeit des Moduls für andere Studiengänge	
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. G. Eckardt, Prof. Dr. K.-P. Stuhr
Name des/der Hochschullehrer	Prof. Dr. G. Eckardt, Prof. Dr. K.-P. Stuhr
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch
Zahl der zugeteilten ECTS-Credits (basierend auf dem Arbeitspensum)	5
Gesamt-Workload des Moduls (aufgeteilt in versch. Lern- bzw. Arbeitsformen)	Präsenzzeit: 70 Stunden (Lehrveranstaltung inklusive Präsenz in Gruppenarbeit). Nachbereitung: 15 Stunden. Gruppenarbeit für Geschäftsbericht und Präsentation: 30 Stunden. Klausurvorbereitung: 35 Stunden.
Semesterwochenstunden SWS	4 SWS in einem Semester
Art der Prüfung/ Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Lernkontrolle / Leistungsüberprüfung auch Dauer der Prüfung)	Voraussetzungen für die Teilnahme an der Veranstaltung sind: <ul style="list-style-type: none">• Anwesenheit bei der Einführungsveranstaltung (Teilnahmepflicht für alle Studierenden ohne Ausnahme)• Eintrag jedes Teilnehmers in die Spieldatenbank nach der Einführungsveranstaltung innerhalb der zu Semesterbeginn bekannt gegebenen Anmeldefrist <p>Nach jedem der simulierten acht Jahre erhalten die Teilnehmer die jeweiligen Unternehmensergebnisse, aus denen sie unmittelbar die Konsequenzen ihres unternehmerischen Handelns erkennen können. Eine fortlaufende Lernkontrolle / Leistungsüberprüfung erfolgt in diesem Modul primär über Resultate des eigenen Handelns und der daraus resultierenden Unternehmensergebnisse. Zwei Präsentation werden bewertet und fließen zusammen mit dem Spielergebnis zur Hälfte (50%) in die Gesamtnote ein. Die zweite Hälfte (50 %) der Gesamtnote setzt sich aus dem Klausurergebnis zusammen.</p>
Gewichtung der Note in der Gesamtnote	5 / 165

<p>Qualifikationsziele des Moduls</p>	<p><u>Fachkompetenz:</u> Die für die Unternehmensführung erforderlichen Methoden und Instrumente werden in diesem Modul weitgehend als bekannt vorausgesetzt. Diese sollen in ihren wechselseitigen Interdependenzen von den Teilnehmern in konkreten (simulierten) Unternehmenssituationen angewendet werden.</p> <p><u>Methodenkompetenz:</u> Die jeweiligen Problemlösungen müssen auf ganz unterschiedliche Entscheidungssituationen bezogen werden. Die Teilnehmer sollen verstehen, dass in der betrieblichen Praxis eine isoliert funktionale Entscheidungsfindung nicht möglich bzw. nicht sinnvoll ist und auf der Führungsebene eines Unternehmens vernetztes Denken unabdingbar ist.</p> <p><u>Sozialkompetenz:</u> Die Teilnehmer sollen und müssen in einem ungewöhnlich hohen Maß in den stattfindenden Gruppendiskussionen Konflikt-, Konsens- und Teamfähigkeit trainieren. Die für Entscheidungsfindungen erforderlichen Fähigkeiten - einerseits abweichende Auffassungen anderer Entscheidungsträger zu akzeptieren, andererseits für die eigenen Überzeugungen zu werben (Führungs-, Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten) - sollen ausdrücklich gefördert werden.</p> <p><u>Persönlichkeitskompetenz:</u> Es wird Wert darauf gelegt, persönliche Wertungen und Beurteilungen vor der Gruppe zu vertreten und sich gleichzeitig mit abweichenden Auffassungen auseinander zu setzen. Es soll erkannt werden, dass komplexe Entscheidungssituationen Unsicherheiten und alternative Lösungsfindungen beinhalten können und um "die beste Lösung häufig gerungen werden muss". Die Teilnehmer müssen auch lernen, ihre zu bewältigende Arbeit eigenständig zu planen und zu organisieren.</p>
<p>Inhalt des Moduls</p>	<p>Wiederholende Vertiefung betriebswirtschaftlicher Kenntnisse in praktisch allen betrieblichen Funktionsbereichen (wie z. B.: Beschaffung/Logistik, Personalwesen, Investition, Finanzierung, Unternehmensplanung, Rechnungswesen u.a.). In dem Modul sollen weniger neue und zusätzliche betriebswirtschaftliche Erkenntnisse vermittelt werden, sondern es soll den Teilnehmern deutlich werden, dass betriebswirtschaftliche Entscheidungen vernetztes Denken zwischen den unterschiedlichen Funktionsbereichen erfordern. Die Teilnehmer werden mit zwar fiktiven, aber der Realität stark angenäherten Unternehmen konfrontiert, müssen diese in ihrer Komplexität sowie den von ihnen angewandten betriebswirtschaftlichen Problemlösungen und Techniken verstehen und für einen simulierten Zeitraum von sechs Jahren eigenverantwortliche Entscheidungen - gemeinsam in einer Gruppe von jeweils maximal fünf Teilnehmern - treffen. Im ersten Teil dieser Lehrveranstaltung müssen zunächst die Grundlagen für die genannten Lehrinhalte gelegt werden. Nach dieser Phase werden die dann erforderlichen unternehmensindividuellen Analysen, Planungen und Entscheidungen von den studentischen Teilnehmern in Gruppenarbeit und unter Betreuung durch die Lehrenden durchgeführt. Gegen Ende des simulierten Zeitraums muss von jeder studentischen Gruppe ein umfangreicher Geschäftsbericht schriftlich erstellt und ggf. in einer Präsentation vor Lehrenden und Praktikern vorgetragen und vertreten werden.</p>

Lern- und Lehrmethoden des Moduls	Lehrvortrag mit Diskussionen und Übungen in Kombination mit intensiven Entscheidungs-, Auswertungs- und Reflexionsphasen. Gruppenarbeit in Kleingruppen von maximal fünf Teilnehmern mit Betreuung durch Lehrende.
Empfohlene Literatur (Lehr- und Lernmaterialien, Literatur)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eckardt, G.H.: Business Management – Angewandte Unternehmensführung, 2. Auflage, Göttingen 2010. ▪ Skript <ul style="list-style-type: none"> 1- Folien 2- Aufgaben 3- Unterstützende Fallstudienmaterialien 4- Teilnehmerhandbuch zum Planspiel TOPSIM – General Management II