



Unternehmensplanspiel

Modul-Nr./ Code	4.15
Semester	Zweites Semester
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. K.-P. Stuhr / Prof. Dr. Gordon Eckardt
Name des/der Hochschullehrer	Prof. Dr. K.-P. Stuhr
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch / Englisch
Zahl der zugeteilten ECTS-Credits (basierend auf dem Arbeitspensum)	5
Gesamt-Workload des Moduls (aufgeteilt in versch. Lern- bzw. Arbeitsformen)	Präsenzzeit: 50 Stunden (Lehrveranstaltung inklusive Präsenz in Gruppenarbeit) Nachbereitung: 15 Stunden Gruppenarbeit: 50 Stunden (Analyse von Geschäftsberichten, Entscheidungsfindung und Vorbereitung Aufsichtsratssitzungen) 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"> • Studium der Handbücher und weiterer Veranstaltungsunterlagen, die im LMS bereitgestellt werden vor der ersten Präsenzveranstaltung • Anwesenheit bei allen Präsenzterminen Nach jeder simulierten Spielperiode erhalten die Teilnehmer die jeweiligen Unternehmensergebnisse, aus denen sie unmittelbar die Konsequenzen ihres unternehmerischen Handelns im Vergleich zu den anderen Unternehmen erkennen können. Eine fortlaufende Lernkontrolle / Leistungsüberprüfung erfolgt in diesem Modul primär über die Resultate des eigenen Handelns und der daraus resultierenden Unternehmensergebnisse. Drei Ausarbeitungen (schriftliche Vorlagen für Aufsichtsratssitzungen) 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.
Gewichtung der Note in der Gesamtnote	5 / 110

<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 unterschiedlichste Entscheidungssituationen, die sich von Periode zu Periode ändern, bezogen werden. Die Teilnehmer sollen verstehen, dass in der betrieblichen Praxis isoliert funktionale Entscheidungsfindungen nicht möglich bzw. sinnvoll sind und auf der Führungsebene eines Unternehmens vernetztes Denken unabdingbar ist.</p> <p><u>Sozialkompetenz:</u> Die Teilnehmer sollen in den Gruppendiskussionen Konflikt-, Konsens- und Teamfähigkeit trainieren. Diese entstehen u.a. durch unterschiedliche Sichtweisen, die die jeweils Verantwortlichen für einzelne betriebswirtschaftliche Funktionsbereiche vertreten und die im Sinne des Gesamtunternehmens koordiniert werden müssen. Die für die 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 vielen betrieblichen Funktionsbereichen (insbesondere: Logistik/Produktionsplanung, Personaleinsatzplanung, 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 voraussetzt. Die Teilnehmer werden mit fiktiven, aber der Realität stark angenäherten Unternehmen aus dem Bereich der Halbleiterproduktion konfrontiert, müssen diese in ihrer Komplexität sowie die von ihnen angewandten betriebswirtschaftlichen Problemlösungen und Techniken verstehen. Sie müssen dann für einen simulierten Zeitraum von acht Planungsperioden mit jeweils geänderten wirtschaftlichen Rahmenbedingungen eigenverantwortlich Entscheidungen treffen. In einem wesentlichen Anteil der Lehrveranstaltung müssen zunächst die Grundlagen für die Lehrinhalte gelegt werden, wobei der Schwerpunkt der Darstellung auf der Erläuterung der Spielzusammenhänge liegt. Nach dieser Phase werden dann die erforderlichen unternehmensindividuellen Analysen, Planungen und Entscheidungen von den studentischen Teilnehmern in Gruppenarbeit bei Betreuung durch die Lehrenden durchgeführt. Vor den eigentlichen Entscheidungen für die Simulationsperioden sind von den Unternehmen individuell auf ihre Unternehmen abgestimmte</p>

	strategische Planungsansätze und Zielsysteme zu erarbeiten, die dann in einer fiktiven Aufsichtsratssitzung zu vertreten sind. Am Ende der Simulationsrunden haben die Unternehmen die Spielergebnisse zu reflektieren und in einer weiteren fiktiven Aufsichtsratssitzung zu vertreten.
Lern- und Lehrmethoden des Moduls	Lehrvortrag mit Diskussionen und Übungen in Kombination mit intensiven Entscheidungs-, Auswertungs- und Reflexionsphasen. Gruppenarbeit in Kleingruppen von drei bis vier Teilnehmern mit Betreuung durch die Lehrenden.
Besonderes (z.B. Online-Anteil, Praxisbesuche, Gastsprecher etc.)	
Empfohlene Literaturliste (Lehr- und Lernmaterialien, Literatur)	Ein umfangreiches Handbuch wird im LMS zur Verfügung gestellt, das die jeweiligen Unternehmen sowie die zu verwendenden EDV-Programme beschreibt. Weitere Unterlagen z.B. zur Beschreibung des unternehmerischen Umfeldes oder zu den Rahmenbedingungen jeder Simulationsrunde werden ebenfalls im LMS zur Verfügung gestellt.