

Modul: Unternehmensplanspiel

Niveau	Bachelor	Stundenplankürzel	UnPSP
Modulname englisch	Business Game – General Management		
Modulverantwortliche	Cremer, Ralf, Prof. Dr. / Voigt, Tim, Prof. Dr.		
Fachbereich	Maschinenbau und Wirtschaft		
Studiengang	Wirtschaftsingenieurwesen, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Pflicht	ECTS-Leistungspunkte	2
Fachsemester	3	Semesterwochenstunden	2
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	60
Angebotshäufigkeit	WiSe	Präsenzstunden	30
Lehrsprache	Deutsch	Selbststudiumsstunden	30

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Prüfungsleistung	Projektarbeit	Prüfungsprache	Deutsch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Bestehen
Lernergebnisse	In einer rechnergestützten Unternehmenssimulation sollen die Studierenden lernen, Führungsentscheidungen für die wichtigsten betriebswirtschaftlichen Funktionsbereiche zu treffen und deren Folgen anhand eines umfangreichen Berichtswesens zu analysieren. Die in den Grundlagenfächern erworbenen Kenntnisse können die Studierenden anwenden und Lösungen für Unternehmensentscheidungen entwickeln.		
Teilnahmevoraussetzungen	Folgende Veranstaltungen sind zu empfehlen: <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Betriebswirtschaftslehre • Investitionsrechnung • Rechnungswesen 		

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten	✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard) ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden ✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)
Verwendbarkeit	
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Unternehmensplanspiel

(zu Modul: Unternehmensplanspiel)

Lehrveranstaltungsart	Übung	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Business Game – General Management		
Anwesenheitspflicht	nein	ECTS-Leistungspunkte	2
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße	5	Arbeitsaufwand in Stunden	60
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	30
Studienleistung	Referat	Selbststudiumsstunden	30
Dauer SL in Minuten	15	Bewertungssystem SL	Bestehen

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Das Planspiel erfolgt unter Einsatz einer entsprechenden EDV-Software. • Die Teilnehmer übernehmen Leitungsfunktionen in einem simulierten Unternehmen. Dabei sind Aufgaben der strategischen und operativen Planung zu lösen. • Gegenstand der Analysen, Entscheidungen und Planungen sind alle betriebswirtschaftlich relevanten Funktionsbereiche wie Absatz, Produktion, Beschaffung, Lager, Transport, Personal, Investition und Finanzierung. • Die Tätigkeit der Spielteilnehmer entspricht in weiten Teilen der eines Controllers. Ein umfangreiches Berichtswesen, u.a. mit Marktforschungsberichten, Deckungsbeitragsrechnung, Kennzahlen, Betriebs-, Finanz- und Abschlussdaten erlaubt eine umfassende Erfolgsanalyse für eine abgelaufene Periode und entsprechend fundierte Neuplanungen für die Folgeperiode. • Ein weiterer Schwerpunkt ist die Berücksichtigung der wertanalytischen Unternehmenssteuerung. • Das Spiel bietet nicht nur Möglichkeiten der Einarbeitung in betriebliche Funktionsbereiche, sondern verdeutlicht vor allem auch Komplexität, Vernetzung und gegenseitige Abhängigkeit der Unternehmensentscheidungen in anschaulicher Weise.
Literatur	Däumler, K.-D., Grabe, J.; Kostenrechnung 1 – Grundlagen, Berlin, Verl. Neue Wirtschaftsbriefe, 2014.

	<p>Olfert, H., Rahn, H.; Einführung in die Betriebswirtschaftslehre, F. Kiehl Verlag, Ludwigshafen, 2017.</p> <p>Olfert, H., Reichel, C.; Finanzierung, F. Kiehl Verlag, Ludwigshafen, 2017.</p> <p>Wöhe, G., et. al.; Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Vahlen Verlag, München, Bd. aktuell</p>
Bemerkungen	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit: eine Studierendengruppe bildet den Vorstand einer Aktiengesellschaft (AG); • interaktiver Rechnereinsatz; • Vortrags- und Präsentationstechnik: Teilnehmer moderieren eine Jahreshauptversammlung der AG