

Modulbeschreibung
Management Simulation

Nr./ Code der Lehrveranstaltung	1.2
Semester/Trimester	Semester
Art der Lehrveranstaltung (Pflicht, Wahl, etc.)	Pflicht
Häufigkeit des Angebots der Lehrveranstaltung ²	Einmal jährlich
Name des Hochschullehrers	Prof. Dr. Bernd Gussmann Prof. Dr. Bernhard Grupp
Unterrichts-/Lehrsprache	Deutsch
Zahl der zugeteilten ECTS-Credits ⁵	5
Workload und ihre Zusammensetzung (z.B. Selbststudium + Kontaktzeit) ⁶	150 h Gesamt-Workload davon 60 h Präsenzzeit und 90 h häusliche Vor- und Nacharbeit
SWS	4
Art der Prüfung/ Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten ⁷	Schriftliche Prüfung 90 – 120 min (80 %) und studienbegleitende Studienprüfungsarbeit (20 %).
Gewichtung der Note in der Modulgesamtnote	50%

Qualifikationsziele der
Lehrveranstaltung⁸

a) *Fachliche Qualifikationsziele:*

- Internationalisierung von Unternehmen: Die Teilnehmer lernen die Problemstellungen der Internationalisierung von Unternehmen in einem realitätsnahen Planspiel kennen. Sie lernen ein Unternehmen zu internationalisieren, global zu optimieren und in seiner Komplexität auf diese erweiterten Problemstellungen auszurichten.
- Fachliche Kompetenz: Rational-verantwortliches Verhalten
- Formulieren von Geschäftsziele und Strategie
- Zielentsprechende Entscheidungen treffen
- Beziehungen herstellen, Entscheidungen, Folgen, neue Entscheidungen
- Kennzahlenbildung und -analyse
- Interdisziplinär und vernetzt Denken: in allen unternehmerischen Hauptaufgaben
- Einsetzen und Einüben betriebswirtschaftlicher Methoden

b) *Überfachliche Qualifikationsziele:*

- Soziale Kompetenz: Emotional-entlastendes Verhalten
- Formulieren und Verfolgen gemeinsamer Gruppenziele
- Kommunikation im Team:
 - Aktives Zuhören, Toleranz, Aktivieren der Mitglieder,
 - Weiterentwickeln von Ideen anderer, Metakommunikation, Umgehen mit Konflikten
- Führung im Team:
 - Vertreten eigener Positionen, Koordination, Zusammenarbeit,
 - Entscheidungsbeteiligung

<p>Inhalte der Lehrveranstaltung⁸</p>	<p>Betriebswirtschaftliche Planspiele sind Modelle von Unternehmen oder Teilbereichen davon.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Teilnehmer an einem Planspiel übernehmen die Führung eines Unternehmens und erleben hautnah typische Zielkonflikte in der Unternehmensführung 2. Sie lernen, betriebswirtschaftliche Methoden und Informationsmittel einzusetzen und mit der Unsicherheit bei der Entscheidungsfindung, im Rahmen der Internationalisierungsstrategie umzugehen. 3. Sie treffen Entscheidungen im Team - oft unter Zeitdruck. Planspiele bieten ein hohes Maß an Lerntransfer durch erlebte Erfahrungen, welche die Teilnehmer in ihrer Unternehmenspraxis umsetzen können. Wachstumsfinanzierung. 4. Nachfolgeplanung: Planung, externe Geschäftsführung, Beiräte
<p>Lehr- und Lernmethoden⁹</p>	<p>Unternehmensplanspiel:</p> <p>Die Teilnehmer bilden konkurrierende Vorstände eines Industrieunternehmens und planen im Team die Bereiche Marketing / Vertrieb, Einkauf Produktion, Personal sowie alle Bereiche des Controlling und der Finanzierung. Dies erfolgt über einen (simulierten) Zeitraum von 4 Jahren.</p> <p>Ausgehend von jährlichen konjunkturellen und politischen Szenarien entwickeln die Teams Strategien und konkrete Handlungsprogramme, die operativ auf konkrete Entscheidungen und Handlungen betrieblicher Funktionsbereiche heruntergebrochen und umgesetzt werden müssen.</p> <p>Lehreinheiten und ergänzende Gruppenprojekte zur Bilanzierung, Kostenrechnung und zum Marketing unterstützen die Teilnehmer bei der Entscheidungsfindung. Die Inhalte können unmittelbar in der Simulation Anwendung finden und deren Konsequenzen nachvollzogen werden.</p> <p>Umfangreiche betriebswirtschaftliche Auswertungen der jährlichen Ergebnisse komplettieren den engen Praxisbezug.</p>
<p>Besonderes (z.B. Online-Anteil, Praxisbesuche, Gast sprecher etc.)</p>	<p>Keine spezifischen Besonderheiten</p>
<p>Empfohlene Literaturliste (Lehr- und Lernmaterialien, Literatur)</p>	<p>Teilnehmerhandbuch</p>