

## Modulbeschreibung Unternehmensspiel

Modul-Nr./ Code	B28
Modultitel	Unternehmensspiel
Semester/ Trimester	Semester
Dauer des Moduls	1 Semester
Art der Lehrveranstaltung (Pflicht, Wahl, etc.)	Pflicht
Ggfs. Lehrveranstaltungen des Moduls*	--
Häufigkeit des Angebots des Moduls	Jedes Semester
Zugangsvoraussetzungen	80 ECTS-Punkte aus den ersten 4 Studiensemestern
Verwendbarkeit des Moduls für andere Module und Studiengänge	Das Modul begleitet die praktischen Arbeiten in den Fächern „B26 Projektstudie zur Praxisvorbereitung“ und „B27 Praktische Tätigkeit“
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Grupp
Name des Hochschullehrers	Prof. Dr. Grupp Prof. Dr. Gussmann Prof. Dr. Hacker LB Werr
Unterrichts-/ Lehrsprache	Deutsch
Zahl der zugeteilten ECTS-Credits	5
Gesamtworkload und ihre Zusammen- setzung (z.B. Selbststudium + Kontaktzeit)	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	Schriftliche Abschlussprüfung 90-120 Min. (80%) mit integrierter vorbereitender Prüfungsstudienarbeit (20%)
Gewichtung der Note in der Gesamtnote	5 von 190 ECTS = 2,63%
Qualifikationsziele des Moduls	<p>a) Fachliche Qualifikationsziele</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sollen in der Lage sein, betriebswirtschaftliches Fachwissen realitätsnah anzuwenden</li> <li>• Sie sollen in der Lage sein, Unternehmensziele und Strategien zu formulieren</li> <li>• Sie sollen zu interdisziplinärem Denken in allen betrieblichen Funktionen und zum Treffen zielführender Entscheidungen in komplexen Umfeldern fähig sein</li> <li>• Sie sollen die Kontrolle und Analyse der Umsetzung ihrer Ziele und Strategien beherrschen</li> </ul>

	<p>2. Überfachliche Qualifikationsziele</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sollen für die Bedeutung sozialer Kompetenzen sensibilisiert werden und diese bewerten können</li> <li>• Sie sollen gemeinsame Gruppenziele formulieren und verfolgen können</li> <li>• Durch Gruppenarbeit wird Kommunikation im Team und Führung im Team erlernt</li> </ul>
<p>Inhalte des Moduls</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Führung eines realitätsnahen Planspielunternehmens</li> <li>2. Direkte marktwirtschaftliche Konkurrenz zu anderen Unternehmen</li> <li>3. Ausarbeitung eines Planungsinstrumentariums</li> <li>4. Aufbau transparenter und zielführender Entscheidungsprozesse im Team</li> <li>5. Optimale Abstimmung aller Unternehmensbereiche</li> <li>6. Einbeziehung volkswirtschaftlicher Rahmenbedingungen (Szenarien)</li> <li>7. Interpretation und Analyse der Daten des Berichtswesen</li> <li>8. Analyse gewählter Strategien in Hinblick auf die Unternehmensziele</li> <li>9. Effiziente Arbeitsteilung und Kooperation</li> </ol>
<p>Lehr- und Lernmethoden des Moduls</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulation eines Marktes mit Angebotsoligopol in einem Planspiel mit mehreren Unternehmensteams</li> <li>• Rollenspiel</li> <li>• Analyse betrieblicher Problemsituationen aus betriebswirtschaftlicher Perspektive</li> <li>• Präsentationen der Planungen und Analysen</li> <li>• Lehrgespräche mit Gruppendiskussionen</li> </ul>
<p>Besonderes (z.B. Online-Anteil, Praxisbesuche, Gastvorträge, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamcoaching durch Sozialpädagogen</li> <li>• Unterstützung des Planspiels durch die E-Learning-Plattform BW-Community</li> </ul>
<p>Empfohlene Literaturliste (Lehr- und Lernmaterialien, Literatur)</p>	<p>Basisliteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata Interactive Systems GmbH: TOPSIM General Management II Teilnehmer Handbuch</li> <li>• Will H.: Mini-Handbuch Vortrag und Präsentation, 6. Auflage, Belz Verlag, Weinheim/ Basel 2006, ISBN 3407226152</li> <li>• Seifert J. W.: Visualisieren. Präsentieren. Moderieren, 23. Auflage, Verlag Gabal, Offenbach 2007, ISBN 3930799006</li> </ul>

Optionale Vertiefungsliteratur:

- Kriz W., Nöbauer B.: Teamkompetenz, 3. Auflage, Verlag Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 2002, ISBN 3525461623