

Studiengang: <b>Wirtschaftsingenieurwesen Lebensmittelindustrie (B. Eng.)</b>					
Program: <i>Business administration and engineering food industry (B.Eng.)</i>					
1	Modul: <b>Allgemeine Betriebswirtschaftslehre &amp; Unternehmensplanspiel</b>	<b>Deutsch</b>			
	Module: <i>Fundamentals of Business &amp; Management Decision Game</i>	<i>German</i>			
	<b>Fach-Nr.</b> <i>Course number</i>	<b>Semester</b> <i>Seme ster</i>	<b>Dauer</b> <i>Duration</i>	<b>Status</b> <i>Status</i>	<b>Turnus</b> <i>Regular cycle</i>
	a) ABWL	1. Semester	1 Semester	Pflichtfach	jährlich
	b) U.-Planspiel	3. Semester	1 Semester	Pflichtfach	jährlich
<b>Kreditpunkte</b> <i>Credits</i>	<b>Aufwand</b> <i>Workload</i>	<b>Kontaktzeit</b> <i>Contact-hours</i>	<b>Selbststudium</b> <i>Student's efforts</i>		
a) 3 ECTS	90 h	2 SWS = 45h Vorlesung	22 Vor-/Nachbereitung 23 Prüfungsvorbereit.		
b) 2 ECTS	60 h	2 SWS = 30h Gruppenarbeit	15h Vor-/ Nachbereitung 15h Prüfungsvorbereit.		
2	<b>Beschreibung</b> <i>Description</i> In der Veranstaltung werden die Grundlagen kaufmännischen Denkens und Handelns vermittelt. Sie führt ein in die wichtigsten Themenbereiche, Fragestellungen und Methoden der Betriebswirtschaftslehre. Es wird die Nutzung eines rechnergestützten Unternehmensplanspiels zum betriebswirtschaftlichen Managementtraining eingesetzt.				
3	<b>Lernergebnisse</b> <i>Learning Outcomes</i> Die Studierenden kennen die Determinanten und das Instrumentarium zur Vorbereitung und Umsetzung unternehmerischer Entscheidungen und können sie erklären. Weiterhin können sie entsprechende Situationen in der Praxis bewerten und das Instrumentarium im Grundsatz selbstständig anwenden. Unternehmensplanspiel: 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.				
4	<b>Schlüsselqualifikationen</b> <i>Key qualifications</i>				
	Sozialkompetenz	Methodenkompetenz	Selbstkompetenz / Personenkompetenz	Interkulturelle Kompetenz	Medienkompetenz
	X	X	X		
5	<b>Lehrveranstaltung/ -methoden</b> <i>Course type and methods</i> a) ABWL: Vorlesung b) U.-Planspiel: Gruppenarbeit				
6	<b>Vorbedingungen / Vorkenntnisse</b> <i>Prerequisites</i> Für Unternehmensplanspiel empfohlen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechnungswesen</li> <li>• Grundkenntnisse der Allgemeinen Betriebswirtschaftslehre (ABWL)</li> </ul>				
7	<b>Arbeitsmittel / Literatur</b> <i>Required material / Literature</i> Literatur: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umfangreiches Vorlesungsskript</li> <li>• Wöhe, Günter: Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Vahlen Verlag, neueste Auflage</li> <li>• Schierenbeck, Henner und Wöhle, Claudia: Grundzüge der Betriebswirtschaftslehre, Oldenbourg Verlag, neueste Auflage</li> <li>• Olfert, Klaus und Rahn, Horst-Joachim: Einführung in die Betriebswirtschaftslehre, Kiehl Verlag, neueste Auflage</li> </ul> U.-Planspiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Software zur Dateneingabe, -ausgabe und -aufbereitung</li> <li>• Skriptmaterial zur Spielbeschreibung</li> </ul>				

## Detailinformationen

8	<p><b>Inhalte</b> <i>Course topics</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbegriffe</li> <li>• Standortentscheidungen und Rechtsform</li> <li>• Managementprozeß             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Strategie</li> <li>○ Entscheidung</li> <li>○ Planung</li> <li>○ Organisation</li> <li>○ Controlling</li> <li>○ Überwachung</li> </ul> </li> <li>• Unternehmenszusammenschlüsse</li> <li>• Personal</li> <li>• Anlagen</li> <li>• Material</li> <li>• Produktion</li> <li>• Absatz</li> <li>• Investition</li> <li>• Finanzierung</li> <li>• Rechnungswesen</li> </ul> <p><b>Unternehmensplanspiel:</b> 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.</p> <p>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.</p>														
9	<p><b>Prüfungsform</b> <i>Assessment</i></p> <p>Modulprüfung: Portfolioprüfung</p>														
10	<p><b>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten</b> <i>Requirements for granting of credits</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfolgreiches Bestehen der Prüfung und Teilnahme Unternehmensplanspiel</li> </ul>														
11	<p><b>Weiterführende Veranstaltungen</b> <i>Related courses</i></p> <p>Grundlagen Finanzierung, Marketing, Controlling, Logistik, Führung und Selbstmanagement</p>														
12	<p><b>Zuordnung</b> <i>Classification</i></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Mathematik &amp; Naturwissenschaft</th> <th>Ingenieurwissenschaften</th> <th>Ingenieur-anwendungen</th> <th>Informationstechnik (IT)</th> <th>Lebensmittel-Chemie</th> <th>Wirtschaft, Management, Sprachen</th> <th>Anderes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Mathematik & Naturwissenschaft	Ingenieurwissenschaften	Ingenieur-anwendungen	Informationstechnik (IT)	Lebensmittel-Chemie	Wirtschaft, Management, Sprachen	Anderes	X		X	X		X	
Mathematik & Naturwissenschaft	Ingenieurwissenschaften	Ingenieur-anwendungen	Informationstechnik (IT)	Lebensmittel-Chemie	Wirtschaft, Management, Sprachen	Anderes									
X		X	X		X										
13	<p><b>Modulbeauftragter / Lehrpersonen</b> <i>Responsible person / Lecturers</i></p> <p>Prof. Dr. Ralf Cremer, Prof. Dr. Tim Voigt/ Prof. Dr. Ralf Cremer, Prof. Dr. T. Voigt</p>														