

Christian Uhlig / Birger Wolter

Planspiel PTL-Wirtschaftsinformatik

Wintersemester 2009/2010

Einführung

- 1. Das Planspiel**
- 2. Der Veranstaltungsablauf**
- 3. Die Simulation**
- 4. Administratives: Gruppen, Termine, ...**

Lernziele

- Erleben von betriebswirtschaftlichen Zusammenhängen
- theoretische Grundlagen in die Praxis umsetzen
- bereichsübergreifendes Denken und Handeln
- Fundierte Entscheidungsfindung im Team
- Präsentationsstil verbessern

-> Abschlussreflektion

Was ist ein Planspiel? (1)

- Simulation eines Marktes und der entsprechenden Unternehmen
- Je Unternehmen eine Teilnehmergruppe
- Auf der Grundlage von Daten (Marktdaten, Marktforschung, Unternehmenskennzahlen, ...) werden Entscheidungen gefällt
- Das Marktverhalten und die Unternehmensentwicklung werden simuliert
- Das Ergebnis ist die Grundlage der nächsten Entscheidung

Was ist ein Planspiel? (2)

- Generelles Planspiel: Umfasst sämtliche Unternehmensfunktionen, Produktart typischerweise nicht im Vordergrund, meistens fertigende Industrie, Startup oder Fortführung
- Spezielles Planspiel: beschränkt z.B. auf bestimmte Unternehmensfunktionen, auf die Charakteristika einer bestimmten Branche, auf bestimmte Unternehmensarten (Dienstleistung, Industrie, ...)

Szenario

- Die COPYFIX AG
- Produktion von Schwarz-Weiß-Kopierern (Produkt 1), später weitere Produkte
 - Produkt1-alt Relaunch
 - Produkt1-neu / Produkt2 Neueinführung
 - ... Szenariovorschau per PDF verfügbar
- Eine Menge von momentan „identischen“ Unternehmen
- Die Unternehmen sind bereits voll entwickelt, d.h., es geht nicht auf der grünen Wiese los.

Entscheidungen (1)

- Es werden jeweils Entscheidungen für die nächste Periode getroffen, anschließend werden Ergebnisse als Grundlage für die nächste Entscheidung geliefert
- Entscheidungen definieren Vorgaben für alle Unternehmensbereiche: Finanzen, Entwicklung, Produktion, Vertrieb usw.
- Besondere Ereignisse: Einführung neuer Produkte, politische Entscheidungen, Tarifabschlüsse, usw.

Entscheidungen (2)

- Einkauf: z.B. Einkaufsmenge von Vorprodukten
- F&E: z.B. Produktverbesserung (Technologie, Ökologie, Wertanalyse)
- Fertigung: z.B. Produktmenge, Maschinen kaufen und warten
- Vertrieb: z.B. Werbeetat
- Finanz-/Rechnungswesen: z.B. Kreditaufnahme
- Personal: z.B. Einstellungen/Entlassungen

Der Veranstaltungsablauf

- 1 Probeentscheidung, 8 Perioden mit 8 richtigen Entscheidungen und 2 Präsentationen
- Wöchentlicher Unterricht mit Simulationsrunden oder Präsentationen
- Zuerst die Probeentscheidung
 - ... dann 4 Perioden Simulation
 - ... dann Zwischenpräsentationen ...
 - ... dann noch mal 4 Perioden Simulation...
 - und schließlich Endpräsentationen

Zwischenpräsentation

- ca. 20 bis 30 Minuten je Unternehmen, gerecht über die Gruppenmitglieder verteilt
- **Schwerpunkt auf strategischen Elementen (Marketing, Qualität, Preisgestaltung, ...)**
- Darstellung der operativen Ergebnisse
- Reflektion der Strategie aufgrund der bisherigen Ergebnisse
- Ausblick und Diskussion von Anpassungen
- da alle zuhören, natürlich eher grob gehalten

Endpräsentation

- ca. 20 bis 30 Minuten je Unternehmen, gerecht über die Gruppenmitglieder verteilt
- **Schwerpunkt auf operativen Elementen**
- Darstellung der operativen Ergebnisse im Kontext des jeweiligen Marktgeschehens
- Reflektion der Strategie aufgrund der Ergebnisse
- Diskussion von Anpassungen und ihrer Wirkung
- fiktiver Ausblick

Bewertung

- Noten (1.0, 1.3, 1.7, 2.0, ...)
- Grundsätzlich gilt: Durchfallen bei Insolvenz vor Periode 5
- Der Erfolg geht mit 75%, die Präsentationen (teilnehmerbezogen) mit 25% ein
- Der Erfolg wird am Aktienkurs abgelesen
- Aktienkurs wird durch die Simulation berechnet
- Präsentationen: Folienqualität, freies Vortragen, Verteilung in der Gruppe, ...

Die Simulation (1)

- Topsisim General Management II, Version 11
- Seminarleiterversion
 - Verarbeitet alle Daten aller Unternehmen
- Teilnehmerversion
 - Stellt nur Daten eines Unternehmens zur Verfügung
 - Steht in allen RZs zur Verfügung

Die Simulation (2)

- Eine Simulation kann maximal über 8 Perioden mit höchstens 5 Unternehmen gespielt werden
- Bei uns besteht jedes Unternehmen aus ca. 2 Personen
- Mehr als 20 Teilnehmer durch zusätzliche Welten
- Die Welten sind auch Grundlage der Präsentationen
- Das Planspiel beginnt in der Periode 0, die erste neu berechnete Periode ist die Periode 1

Technischer Ablauf

- Die Inhalte einer Unterrichtseinheit stehen auf der Webseite (im Kalender)
- Die Ergebnisse eines Simulationslaufs stehen jeweils am Ende einer Unterrichtseinheit zur Verfügung
- Start des Programms: Anmelden mit einem speziellen Benutzer, Icon auf dem Desktop doppelklicken
- „Informationen abholen und Entscheidungsmasken ausfüllen“

Einige Hinweise... (1)

- Die Entscheidung kann bis zum Start des Simulationslaufs ständig verändert werden
- Die Entscheidung der Vorperiode bleibt jeweils erst mal stehen - Vorsicht z.B. bei Krediten und Maschinen
- Langfristige Kredite lassen sich nicht tilgen
- Es existiert kein Kreditlimit
- Insolvenz bei negativem Eigenkapital
- Preiskampf sollte gut überlegt sein

Einige Hinweise... (2)

- Bei Einführung von Produkt1-neu wird der Bestand von Produkt1-alt abgeschrieben
 - Aufkauf durch den Seminarleiter zu Dumping-Preis möglich (**nicht automatisch!**)
 - Erster ausgehandelter Preis gilt für alle
 - **Verhandlungen nur bis zum Beginn einer Unterrichtseinheit, Info an alle Welt-Teilnehmer spätestens am Beginn einer Unterrichtseinheit**
- In manchen Perioden Einstellungs-/Entlassungsbeschränkungen
 - Zusätzliche Einstellungen/Entlassungen gegen erhöhte Kosten möglich (**nicht automatisch!**)
 - Auch hier: Erste ausgehandelte Regelung gilt für alle
 - Auch hier: **Verhandlungen nur bis zum Beginn einer Unterrichtseinheit, Info an alle Welt-Teilnehmer spätestens am Beginn einer Unterrichtseinheit (erfordert Rücksetzung der Eingabedaten)**

Einige Hinweise... (3)

- Planungsmodell 1
 - Eingabe: Entscheidungsdaten + Annahme über Absatzzahlen (des eigenen Unternehmens)
 - Ausgabe: Erfolgsrechnung (kompletter Teilnehmerbericht)
 - Steht kostenlos zur Verfügung ab Periode 2
- Planungsmodell 2
 - Eingabe: Angenommene Entscheidungen **aller** Unternehmen
 - Ausgabe: Erfolgsrechnung (kompletter Teilnehmerbericht), Absatzzahlen sind berechnet
 - Steht kostenlos zur Verfügung ab Periode 5

Einige Hinweise... (4)

- Planungsmodell 3
 - Break-Even-Analyse für den Farbkopierer
 - Steht kostenlos zur Verfügung ab Periode 5
- Für alle Planungsmodelle gilt: Wenn sich die getroffenen Annahmen bewahrheiten, tritt auch die Voraussage exakt ein

Problemstellen (1)

- gelegentlich Abstellen der Entscheidungen auf die Simulation und nicht auf die simulierte Welt
- z.B. Spekulation auf offene Nachfrage, die durch Extrempreise ausgenutzt werden soll
- **Daher:** Keine Entscheidungen, die offensichtlich unrealistische Eigenschaften der Simulation ausnutzen sollen
- **Daher:** Keine Entscheidungen zum Nachteil Anderer, ohne daß es einem selbst einen wirtschaftlichen Nutzen verschaffen kann

Problemstellen (2)

- **Außerdem:** Entscheidung ist Entscheidung – Reklamation nur bei offensichtlichen technischen Schwierigkeiten
- **Außerdem:** problematisches Modellverhalten
 - teilweise diskussionswürdige Vereinfachungen
 - meistens aber schlichtweg hinzunehmen

Infos

- www.fh-wedel.de/~wol
www.fh-wedel.de/mitarbeiter/wol/veranstaltungen/planspiel
Erste Schritte, Gruppen, Termine, FAQs, Unterlagen...
- Gruppeneinteilung
- Zugangskonten werden heute im Unterricht mitgeteilt
- Teilnehmerunterlagen und Erste Schritte durcharbeiten