

Zielgruppe Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II, die Interesse an wirtschaftlichen Zusammenhängen haben.

Seminarziel Ziel dieses Seminars ist es, den TeilnehmerInnen Grundlagen unternehmerischen Handelns und der Betriebswirtschaft praxisnah und erlebbar zu vermitteln. Aspekte sind z.B.

- Wie passt sich ein einzelnes Unternehmen unterschiedlichen gesamtwirtschaftlichen Situationen an?
- Was bedeutet strategische und operative Unternehmensplanung?
- Welche Aktionsfelder stehen den Unternehmen dafür zur Verfügung?
- Wie reagieren Marktpartner (Wettbewerber, Verbraucher) auf bestimmte Unternehmensentscheidungen?
- Welche Rahmenbedingungen beeinflussen den Markt, den Wettbewerb und unternehmerisches Handeln?

Um diese Fragestellungen zu bearbeiten ist ein bestimmtes wirtschaftliches Basiswissen notwendig. Die Vermittlung davon ist ebenfalls Teil des Wochenseminars.

Seminarbeschreibung Grundlage dieses fünftägigen Seminars "Management Information Game" (MIG) ist eine in Bochum entwickelte Planspielsoftware zur Unternehmensplanung. In dieser Simulation ist drei Gruppen, die miteinander konkurrierende Unternehmen darstellen, die Aufgabe gestellt, eine jeweils unternehmensspezifische Zielsetzung zu formulieren und diese dann in entsprechende Planungen und Entscheidungen umzusetzen.

Planung und Entscheidungen beziehen sich z.B. auf Art und Umfang der Produktion, auf Entwicklungsaufwendungen, auf Anlageinvestitionen und deren Finanzierung durch Eigen- bzw. Fremdmittel, auf Anpassung der Kapazitäten an veränderte Nachfragesituationen und nicht zuletzt auf die in 4 internationalen Märkten gewählten Vertriebs- und Werbeaufwands sowie die Verkaufspreise für 3 Produkte. Auch das produktorientierte Personalmanagement oder die rechtzeitige Investition in Produktentwicklung und Maschinenwartung oder Kundenservice spielen eine Rolle. Es gilt auch, ein positives Qualitätsimage der Produkte aufzubauen.

Die Entscheidungen der Planspielunternehmen werden im Anschluss an jede Spielrunde (=Geschäftsquartal) durch den Spielleiter in dem PC-gestützten Simulationsmodell ausgewertet und die Ergebnisse in Form eines umfassenden Markt- und Geschäftsberichtes ausgedruckt. Dieser ist die Grundlage für die Strategieberichtanalyse bzw. eines Soll-/Ist-Vergleiches zu Beginn der folgenden Planspielperiode.

Zum Schluss gilt es, im Rollenspiel Investoren und Wirtschaftsjournalisten eine erfolgreiche Arbeit mit Zahlen, Daten, Fakten aber auch guten Argumenten zu präsentieren und die Zukunftsentwicklung darzustellen.

Das eigentliche Planspiel wird ergänzt durch zusätzliche, zwischen den einzelnen Spielrunden liegende, Informationsblöcke, die von Führungskräften aus örtlichen Unternehmen gestaltet werden. Sie dienen zum einen dem besseren Planspielverständnis, zum anderen dem besseren Verständnis der über die Simulationsmöglichkeiten hinausgehenden realen wirtschaftlichen Zusammenhänge und Problemstellungen.

Ein zusätzlicher Aspekt des MIG ist die individuelle Erfahrung von Entscheidung mit Verantwortung, Teamfähigkeit, Führungstalent, Stresstoleranz, Präsentations- und Verkaufstalent oder Zeitmanagement. Denn MIG simuliert nicht nur Betriebswirtschaft sondern auch die Belastung einer Führungskraft.