

BWB 503 Praxisreflexion

Studiengang	Betriebswirtschaft (BW)
Akademischer Grad	B.A.

Modulbezeichnung lt. SPO	Praxisreflexion
Modulbezeichnung engl.	
Modul Nr.	BWB 503
Modul Gruppe	Pflichtmodule 5. Semester

Veranstaltungssprache	deutsch
Modulverantwortliche(r)	Studiengangsleiter(in)
Dozent(in)	Prof. Dr. Patrick Dienes, Prof. Dr. Karl Stoffel Prof. Dr. Valentina Speidel

Studienabschnitt	3. Studienjahr
Semester	5. Semester
Häufigkeit des Angebotes	Jedes Studienjahr
Dauer	1 - 2 Semester
Modultyp	Pflichtmodul

Credits nach ECTS	6 ECTS			
Arbeitsaufwand (h)	Gesamt	Lehrveranstaltung	Selbststudium	geplante Gruppengröße
	180 Stunden	60 Stunden	120 Stunden	Gruppen à ca. 15 - 30 Studierende

Lehrformen (SWS)	Gesamt	Seminaristischer Unterricht	Seminar	Übung	Praktikum	Projektarbeit
	4 SWS	2 SWS	-	2 SWS	-	-

Kurs: Unternehmensplanspiel

Dozent(in)	Prof. Dr. Patrick Dienes, Prof. Dr. Karl Stoffel
Teilnahme- voraussetzungen	Formal: -
	Inhaltlich: -
Prüfungsleistung	LN - Projektarbeit (50 %) incl. Präsentation (50 %)
Prüfungsvorleistung	keine
Geht in die Endnote ein	nein
Lernergebnisse/ Kompetenzen	<p>Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules verstehen die Studierenden die Verknüpfungen und Wechselwirkungen zwischen den verschiedenen betriebswirtschaftlichen Funktionen und können Entscheidungen unter Unsicherheit in der Unternehmenspraxis treffen.</p> <p><u>Wissen und Verstehen:</u></p> <p>Die Absolventen verfügen über Funktionen-übergreifendes betriebswirtschaftliches Wissen und reflektieren – basierend auf der konkreten Planspielsituation und dem im Praktikum erworbenen Wissen – die Richtigkeit fachlicher Aussagen. Insbesondere erwerben die Absolventen vertieftes Wissen über betriebswirtschaftliche Instrumente der Unternehmenspraxis.</p> <p><u>Können (Wissenserschließung):</u></p> <p>Die Absolventen können geeignete betriebswirtschaftliche Methoden und Informationsmittel auswählen, einsetzen und konkret anwenden. Insbesondere können sie auch mit Unsicherheit bei der Entscheidungsfindung umgehen.</p> <p>Absolventen können die hautnah im Planspiel erlebten Erfahrungen in ihrer Unternehmenspraxis umsetzen: sie können Entscheidungen und Vorgehensweisen präsentieren und im Diskurs begründen. Sie können mit Anderen kooperieren und eigene Führungsfähigkeiten einschätzen und reflektieren.</p>

Inhalte	<p>Das Cloud-basierte Planspiel „TOPSIM – General Management“ versetzt die Studierenden in die Lage von Vorstandsmitgliedern. In Teamarbeit können sie ihr betriebswirtschaftliches Wissen vertiefen, stärker verknüpfen und sich auf einem dynamischen Marktumfeld präsentieren. Mit dem Planspiel werden alle Funktionen eines Unternehmens (Finanzen/Controlling, Personal, Beschaffung, Produktion, Marketing/Vertrieb, F&E) angesprochen. Insbesondere liefern das interne Rechnungswesen mit detaillierter Kostenrechnung, das externe Rechnungswesen sowie Marktforschungsberichte die Grundlage für die Entscheidungen.</p> <p>Die Komplexität der Aufgaben steigt im Spielverlauf. Ergänzend zum Planspiel werden Lehreinheiten wie Unternehmensziele und Strategie, Marketing sowie Finanzen/Rechnungswesen durchgeführt, die anschließend in der Praxis des Planspiels umgesetzt werden müssen.</p>
Medien	Tafel, Beamer mit Laptop, Flipchart, PC-Arbeitsplätze
Literatur	Die Studierenden können sich ein Handbuch für das Planspiel herunterladen (über Moodle-Plattform).