

## BWB 503 Praxisreflexion

<b>Studiengang</b>	Betriebswirtschaft (BW)
<b>Akademischer Grad</b>	B.A.

<b>Modulbezeichnung lt. SPO</b>	Praxisreflexion
<b>Modulbezeichnung engl.</b>	
<b>Modul Nr.</b>	BWB 503
<b>Modul Gruppe</b>	Pflichtmodule 5. Semester

<b>Veranstaltungssprache</b>	deutsch
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Studiengangsleiter(in)
<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Patrick Dienes, Prof. Dr. Maximilian Wolf

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

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

<b>Lehrformen (SWS)</b>	<b>Gesamt</b>	<b>Seminaristischer Unterricht</b>	<b>Seminar</b>	<b>Übung</b>	<b>Praktikum</b>	<b>Projektarbeit</b>
	4 SWS	2 SWS	-	2 SWS	-	-

## Kurs: Unternehmensplanspiel

<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Patrick Dieses
<b>Teilnahme- voraussetzungen</b>	<b>Formal:</b> -
	<b>Inhaltlich:</b> -
<b>Prüfungsleistung</b>	LN - Projektarbeit (50 %) incl. Präsentation (50 %)
<b>Prüfungsvorleistung</b>	keine
<b>Geht in die Endnote ein</b>	nein
<b>Lernergebnisse/ Kompetenzen</b>	<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>

<b>Inhalte</b>	<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&amp;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>
<b>Medien</b>	Tafel, Beamer mit Laptop, Flipchart, PC-Arbeitsplätze
<b>Literatur</b>	Die Studierenden können sich ein Handbuch für das Planspiel herunterladen (über Moodle-Plattform).

## Kurs: New Work reflektieren und erleben

<b>Dozent(in)</b>	Prof. Dr. Maximilian Wolf
<b>Teilnahme- voraussetzungen</b>	<b>Formal:</b> -
	<b>Inhaltlich:</b> -
<b>Prüfungsleistung</b>	LN - Einzelpräsentation (100%)
<b>Prüfungsvorleistung</b>	Keine
<b>Geht in die Endnote ein</b>	Nein
<b>Lernergebnisse/ Kompetenzen</b>	<p>Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules haben die Studierenden wichtige Elemente von New Work reflektiert. Zudem haben sie zentrale Methoden von New Work, die bereits bei vielen Unternehmen zum Arbeitsalltag gehören, beleuchtet und selbst angewendet.</p> <p><u>Wissen und Verstehen:</u></p> <p>Die Studierenden kennen die Entstehungsgeschichte von New Work und können den Begriff „Neue Arbeit“ definieren.</p> <p>Sie verstehen die zentralen Elemente von New Pay und kennen Good Practice Beispiele aus der Unternehmenspraxis.</p> <p>Die Studierenden wissen die wesentlichen Unterschiede zwischen klassischen und agilen Arbeitsweisen im Arbeitsalltag.</p> <p>Sie verstehen zentrale Design Thinking Methoden wie beispielsweise die „Empathy Map“.</p> <p>Die Studierenden kennen die aktuellen Fragestellungen wie die Umsetzung von New Work in generationsübergreifenden Teams</p> <p><u>Können (Wissenserschließung):</u></p> <p>Die Studierenden können zentrale Werte von New Work, wie Selbstständigkeit und Freiheit, mit Blick auf ihre Anwendbarkeit in der Praxis kritisch diskutieren.</p> <p>Die Studierenden können wichtige Aspekte von New Pay für die Praxis prüfen und erste konkrete Ausgestaltungsmöglichkeiten aufzeigen.</p> <p>Durch ihre Erfahrungen im Teamspiel mit Lego Serious Play können sie wesentliche Methoden des agilen Arbeitens in ihren Arbeitsalltag integrieren.</p> <p>Die Studierenden können Design Thinking Methoden praktisch anwenden.</p>

<p><b>Inhalte</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. New Work             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Entstehungsgeschichte</li> <li>b. Charakterisierung</li> <li>c. Kritische Reflexion</li> <li>d. Anwendung in der Praxis</li> </ol> </li> <li>2. New Pay             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Definition</li> <li>b. Gestaltungsmöglichkeiten</li> <li>c. Herausforderungen</li> <li>d. Anwendung in der Praxis</li> </ol> </li> <li>3. Agile Arbeitsmethoden             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Herkunft</li> <li>b. Überblick zu zentralen Arbeitsmethoden</li> <li>c. Anwendung in der Praxis</li> </ol> </li> <li>4. Design Thinking             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Grundlagen</li> <li>b. Wesentliche Methoden</li> <li>c. Anwendung in der Praxis</li> </ol> </li> <li>5. Zusammenfassende Diskussion von ausgewählten Aspekten von New Work in der Praxis             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Umsetzung von New Work in generationsübergreifenden Teams</li> <li>b. Integration in den persönlichen Arbeitsalltag</li> </ol> </li> </ol>
<p><b>Medien</b></p>	<p>Laptop und Beamer, Metaplanwand, Lego Serious Play, Tafel.</p>
<p><b>Literatur</b></p>	<p>New Work</p> <p>Brommer, Dorothee/ Hockling, Sabine/ Leopold, Annika (2019): Faszination New Work: 50 Impulse für die neue Arbeitswelt, Springer Gabler, Wiesbaden 2019.</p> <p>New Pay</p> <p>Franke, Sven/ Hornung, Stefanie/ Nobile, Nadine (2019): New Pay – Alternative Arbeits- und Entlohnungsmodelle, Haufe-Lexware, Freiburg 2019.</p> <p>Agile Arbeitsmethoden</p> <p>Häusling, André/ Römer, Esther/ Zeppenfeld, Nina (2019): Praxisbuch Agilität, Haufe-Lexware, 2. Auflage, Freiburg 2019.</p> <p>Design Thinking</p> <p>Dark Horse Innovation (2016): Digital Innovation Playbook, Murmann Publishers, Hamburg 2016.</p> <p>Weitere Quellen werden nach Bedarf im Modul bereitgestellt.</p>