

Unternehmensplanspiel

BO-Cash

für Studierende

ingenieurwissenschaftlicher Fachbereiche

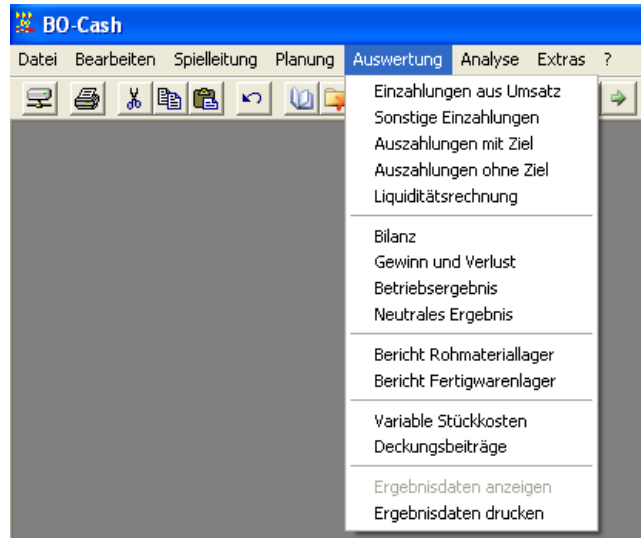
Warum ein Planspiel, das unternehmerische Denken und Handeln bei ingenieurwissenschaftlichen Studierenden schult?

- ⇒ **unternehmerisches Denken & Handeln ist wichtig für Studierende aller Fachbereiche**
- ⇒ **heutzutage wird dies zunehmend auch im Angestelltenverhältnis erwartet, Mitarbeiter werden als „Unternehmer im Unternehmen“ gefordert, spätestens bei der Übertragung von (Teil-)Verantwortung**
- ⇒ **Eine spätere Selbstständigkeit auf Basis einiger Jahre Berufserfahrung sollten Studierende und Absolventen nie ausschließen**
- ⇒ **die Erfahrung von ENTER, dem Gründernetzwerk der Hochschule Bochum, zeigt dass viele Studierende aus den ingenieurwissenschaftlichen Fachbereichen gute Ideen, jedoch Schwächen in der (betriebswirtschaftlichen) Umsetzung haben**
- ⇒ **Teamarbeit wird durch das Planspiel gefördert und bietet somit eine gute Vorbereitung auf eine mögliche Gründung; (interdisziplinäre) Gründerteams sind im Vergleich zu Einzelgründungen mit größeren Erfolgsaussichten verbunden**

Inhalt des Planspiels „BO-Cash“

BO-Cash, eine Eigenentwicklung des Fachbereichs Wirtschaft der Hochschule Bochum, simuliert die Führung eines Unternehmens mit Hilfe eines computergestützten Planspiels. Das Planspiel ist ein der marktwirtschaftlichen Realität nachgebildetes Konkurrenzspiel. 4 "Unternehmen" derselben Branche operieren auf mehreren Märkten mit 3 gleichartigen Produkten mit dem Ziel der Gewinnoptimierung. Jedes "Unternehmen" wird durch ein Entscheidungssteam (3 - 6 Studierende) repräsentiert. Für jeweils eine Periode haben die Teams Entscheidungen aus allen betrieblichen Teilbereichen zu treffen. Die Resultate der einzelnen Entscheidungen werden quantifiziert und schlagen sich in einem umfassenden Informationssystem (Marktbericht, Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung, Finanzstatus, Maschinenbelegungsbericht, Personaleinsatzbericht, Lagerbericht) nieder; die Ergebnisse dienen als Basis für Entscheidungen der folgenden Spielperioden. Das Spielmodell gestattet es jedem Teilnehmer, alle typischen Merkmale unternehmerischer Funktionen, ihre Verbindungen zum Markt und die Folgen von Entscheidungen im Hinblick auf die Ziele des Unternehmens unter Einfluss des Störverhaltens der Umwelt kennenzulernen.

Gründercampus Ruhr



Finanzbericht Teil 1

Bilanz (\$266 HGB)

AKTIVA		PASSIVA	
	Betrag (Mio Euro)		Betrag (Mio Euro)
Anlagevermögen	196,200	Eigenkapital	183,394
Sachanlagen	196,200	Grundkapital	120,000
Grundstücke und Bauten	42,000	Offene Rücklagen	30,000
Anlagen und Maschinen	154,200	Gewinnvortrag	12,300
		Überschuß / Fehlbetrag	21,094
Umlaufvermögen	304,398	Verbindlichkeiten	317,205
Vorräte	45,934	Verbindlichkeiten ggü. Banken	247,000
Rohstoffe	21,384	Langfristig	57,000
Fertigerzeugnisse und Waren	24,550	Kurzfristig	190,000
Forderungen aus L + L	210,794	Dispositionalskredit	0,000
Besitzwechsel	10,000	Verbindlichkeiten aus L + L	48,250
Kassenbestand	37,670	Wechselverbindlichkeiten	0,000
Guthaben bei Kreditinstituten	0,000	Verbindlichkeiten aus Steuern	21,955
Summe Aktiva	500,598	Summe Passiva	500,598

Finanzbericht Teil 3

Interne Betriebsergebnisrechnung

	Summe (Mio)	Produkt 1	Produkt 2	Produkt 3		
Umsatz laufende Periode	353,635	163,740	80,185	109,710		
Umsatz Auftragsbestand	0,000	0,000	0,000	0,000		
Umsatz Ausschreibung	0,000	0,000	0,000	0,000		
Bestandsänderung	-20,450	0,578	-21,781	0,753	Gesamtleistung	333,185
Gesamtleistung	333,185	164,318	58,404	110,463	Gesamtkosten	278,935
Lohnkosten	56,805	14,896	2,581	39,328	Betriebsergebnis	54,250
Sozialleistungen	28,403	7,448	1,291	19,664	Lagerkosten	1,964
Forschungskosten	10,700	2,800	5,000	2,900	Vertriebskosten	14,500
Werbungskosten	18,600	7,600	6,100	4,900	Verwaltungskosten	10,200
Instandhaltungskosten	11,388	6,839	2,106	2,443	Sonderkosten	1,000
Transportkosten	8,946	3,000	4,319	1,627	Kosten Personaldisposition	10,814
Kosten Auftragsabwicklung	0,000	0,000	0,000	0,000	Gebäudeabschreibung	2,000
Kosten für Handelsware	0,000	0,000	0,000	0,000	Sonder-AIA Maschinen	0,000
Kosten RHB Stoffe	79,816	47,140	18,286	14,390		
Abschreibung Maschinen	23,800	14,350	4,367	5,083	Nicht produktbez.	40,477
Kosten produktbezogen	238,458	104,072	44,050	90,336		



Ziele von BO-Cash

- ⇒ **betriebswirtschaftliche Kenntnisse vermitteln bzw. vertiefen**
- ⇒ **Abbildung realer Marktsituationen**
- ⇒ **Theoriekenntnisse in einer praxisnahen Situation anwenden**
- ⇒ **gesamtwirtschaftliche Zusammenhänge erkennen**
- ⇒ **vernetztes (ganzheitliches) Denken trainieren**
- ⇒ **unternehmerisches Entscheiden üben, auch unter Zeitdruck und bei unvollständiger Information**
- ⇒ **Teamarbeit fördern und zugleich Wettbewerbssituationen zu meistern lernen**

Warum werden diese Ziele mit dem Planspiel erreicht?

- ⇒ Spaß am “Spielen” motiviert zum eigenen Handeln
- ⇒ Identifikation des Spielers mit seiner Rolle (im Team) erhöht das Engagement
- ⇒ “Learning by doing”
- ⇒ Auswirkungen von Entscheidungen können (zeitlich) unmittelbar verfolgt werden
- ⇒ Im Planspiel sind Fehler willkommen, denn dies ist der beste Weg zu lernen!



Gründercampus Ruhr

Termin:

Samstag, 20.11.2010, 9.00 – 16.00 Uhr in AW0-36

Anmeldung:

enter@hs-bochum.de

