



## **TOPSIM - Start-up! als internationaler Planspielwettbewerb**

### **Erfahrungen aus dem EU-Projekt TRANSACT**

# Gliederung

- **TRANSACT**
- **Idee**
- **Planung**
- **Durchführung**
- **Ergebnisse**



**TRANS**fer of successful supporting schemes for  
technology-based start-ups to innovative  
**ACT**ions in Newly Associated Countries

IPS-2001-41115

Petra Brüning

- EU Projekt im 5. Rahmenprogramm
- „Transfer Project“ => Ziel: Transfer von existierenden Good Practice Beispielen zur Existenzgründungsunterstützung an Hochschulen in Osteuropa
- Methode: Partizipative Konferenzen an den Partneruniversitäten => *nachfrageorientierter* Transfer

- Teilnehmende Studenten in Budapest „kritisierten“ im Workshop „How to bring creativity to the university“ fehlenden Praxisbezug und fehlenden Spaß in den bestehenden Lehrveranstaltungen
- Der Vorschlag eines Unternehmensplanspiels wurde begeistert aufgenommen – auch von den anderen TRANSACT Partnern => Idee eines internationalen Planspielwettbewerbs

- Evaluationslizenz



- Sponsoringmittel für Werbung und Preise



- Internet sowie Flyer und Aushänge an den Universitäten => so große Resonanz in Budapest und Tartu, dass eine Vorauswahl getroffen werden musste
- Schulung der Planspielleiter

- Teilnehmende Universitäten:
  - University of Agronomic Sciences and Veterinary Medicine Bucharest, Rumänien
  - Tartu University, Estland
  - Budapest University of Technology and Economics, Ungarn
  - CREALYS, Incubateur Rhône-Alpes, Lyon, Frankreich
- Planspielleitung (gesamt): IBH GmbH, Stuttgart

# Durchführung

- Teilnehmer:
  - Teams von 4-6 Studierenden
  - Ausgeschlossen waren Studierende der Wirtschafts- oder verwandter Wissenschaften
- Lokale Einführung durch Planspielleiter vor Ort
  - Team
  - Planspiel
  - Handbücher

- Erstellung der Businesspläne
  - Zeitvorgabe: 2 Tage
  - Deadline: 2. Dezember 2004, 18:00 Uhr
  - Bewertung der Businesspläne durch die IBH GmbH mit freundlicher Unterstützung von Herrn Prof. Wittenzellner, HdM, Stuttgart



➤ „Geschäftstätigkeit“ am 8. Dezember 2004:

14:00 – 15:30	Group work, decision for period 1
15:30 - 16:30	Analysis of decisions
16:30 - 18:00	Analysis of results of period 1 with the participants Group work, decisions for period 2
18:00 – 19:00	Analysis of decisions



➤ „Geschäftstätigkeit“ am 9. Dezember 2004:

3:00 – 13:30	Discussion of the results of the previous day
3:30 – 15:00	Group work, decisions for period 3
5:00 - 16:00	Analysis of decisions
6:00 – 17:30	Analysis of results of period 3 with the participants Group work, decisions for period 4
7:30 – 18:30	Analysis of decisions
8:30 – 20:00	Analysis of results of period 4 with the participants Group work, decision for period 5
0:00 – 21:00	Analysis of decisions

# Durchführung



## ➤ „Geschäftstätigkeit“ am 10. Dezember 2004:

1:00 – 11:30	Discussion of the results of the previous day
1:30 – 13:00	Group work, decisions for period 6
3:00 - 14:00	Analysis of decisions
4:00 – 15:30	Analysis of results of period 6 with the participants Group work, decisions for period 7
5:30 – 16:30	Analysis of decisions
6:30 – 18:00	Analysis of results of period 7 with the participants Group work, decision for period 8
8:00 – 19:00	Analysis of decisions
	Announcement of the winning team(s)

# Durchführung

- ‚konservative‘ Variante: die Teams schickten Ihre Kalkulationen als pdf oder Fax nach Stuttgart
- Eingabe der Daten in Stuttgart, Versand der Ergebnisse als pdf
- Besprechung der Ergebnisse wurde von anfangs wenigen Parametern (Personal, Auslastung, ...) in den ersten Perioden kontinuierlich auf alle relevanten betriebswirtschaftlichen Kennzahlen erhöht

# Ergebnisse

“ Not only was the business simulation useful in terms of preparations for business activity in general, but we also especially benefited in terms of management knowledge and teamwork. ”

## Fakten:

- Das ungarische Team ging als Sieger hervor, dicht gefolgt von dem französischen Team
- Alle Teams steigerten sich im Laufe der Perioden => tatsächlich fühlten sich alle Teams als Sieger
- „We learned a lot during the game“
- „Now I have an idea of how companies are working“
- ...



## Fakten:

### BME-s győzelem a TRANSACT-on

A BME Informatikai Központ és az INNOTECH Műegyetemi Innovációs Park szervezésében december 1. és 10. között rendezték meg a nemzetközi üzleti szimulációs versenyt. A vetélkedést a Műegyetem hallgatóiból álló magyar csapat nyerte meg.

A virtuális gazdasági környezetben négy ország (Eszterózi, Franciaország, Finnország és Magyarország) egy-egy csapata versenyzett egymással. Minden vállalkozásnak a pénzügyi stratégiát kell megterveznie és a legpontosabb számviteli lelet új szereplőket előhozni. A szimulációs környezet változatos a megújuló információk csatornákat (on-line hírek, stírváltozások, események), és egy a vállalkozások tevékenységére pozitívan reagáló fogyasztói környezet.



Dányi Krisztián, Boróczki Lajos, Pusztai Imre, Dániel, Bak Gábor, Csáka Gyula

A verseny az üzleti tervek elbírálásával kezdődött. A vállalkozások az együttesen rendelkezésre álló 50.000 Euro indító tőkére új üzleti tervekkel álltak elő. További utasítást előfordultak pályázattal. A magyar BME Zene nevű csapat egy korábbi tőkefelkötés alapján az első körben 63%-ért kezdte a további 100.000 Eurot teremtve. A verseny 8 napos volt, naponta új feladatokkal és új információkkal. A verseny 8 napos volt, naponta új feladatokkal és új információkkal. A verseny 8 napos volt, naponta új feladatokkal és új információkkal.

hétben rendezték meg Francia és magyar csapatokkal szemben. A verseny során újabb termékek, újabb piacok és újabb értékesítési csatornák kerültek előtérbe. Fontos volt, hogy ki milyen irányban használta ki a lehetőségeit. A végzettségi francia Road Master csapatot az utolsó előtti fordulóban előzte meg a magyar BME Zene, és előnyét tovább növelve, negyedik helyezést ért el. A BME Zene igazgatójának tagjai: BAK Gábor, BORÓCZKI Lajos, CSÁKA Gyula, DÁNYI Krisztián és KISZTIA Imre Dániel. Összesen 300 Eurot pénzügyi díjat nyertek, amelyet a Baden-Württemberg-i

L-BANK ajánlott fel az első helyezett csapatnak. A győzteseknek ezután is gratuláltak. A TRANSACT egyik célkitűzése az egyetemi hallgatók letéti életét vállalkozással kapcsolatos ismeretekkel való felkészítése, amely a vállalkozásindítás egyik lépése. A projekt folytatásaként megkezdődött az előkészületek a tudatosabb önkéntes rendszer EU 6-os keretprogramjának keretében felkutatásához. További információ a <http://www.transact-innovation.com/> honlapon található. DACS 18573

## Transact üzleti szimulációs verseny

November 8-9-én megrendezésre került a Transact nemzetközi üzleti szimulációs verseny budapesti válogató versenye a BME Informatikai Központban.

Az üzleti szimuláció a virtuális világban zajlik. A verseny során nem indulnak, hanem már működő vállalkozásokkal kell megküzdeniük. A vállalkozásokban a korábbi menedzsment a magyar állagjelölésnek köszönhetően változott, és az új fiatal csapatnak adták át az irányítást. Az új csapat ugyanolyan feladatokkal kellett megküzdenie a virtuális világban. A vállalkozások együttesen 20%-os plusz részesedéssel és mindenképpen megegyező feltételekkel indulnak a szimulációban.



A verseny résztvevői

A szimuláció öt periódusig tartott. Peródusonként, mint az üzleti életben, meg kellett tervezni a vállalkozások éves beszámolóját és részletes kiértékelést minden olyan folyamattal (marketing, humán erőforrás, beszerzés, értékesítés, termelés stb.), amely befolyásolja a vállalkozások

jövedelemtermelő képességét. A verseny az ötödik periódus végén legnagyobb saját tőkével rendelkező vállalkozás, a Copy-Right Ltd. nyerte. A Copy-Right menedzsmentje: Dányi Krisztián (BME VEK), Bak

Gábor (BME VIK) és Csáka Gyula (BME VIK), akik egyetemi munkájukat decemberben megrendezésre kerülő nemzetközi versenyen való indulás jogát is.

(DACS 18573)

## Fakten:



The screenshot shows the website of Tartu University (Tartu Ülikool). The main navigation bar includes 'Teabenõue', 'Infosüsteemid', 'SISEVEEB', and 'In English'. The page title is 'TÜ TEHNOLOOGIAINSTITUUT KUTSUB OSA VÕTMA RAHVUSVAHELISEST ÄRISIMULATSIOONI MÄNGUST'. The article text is as follows:

**Tartu Ülikooli Tehnoloogiainstituut kutsub kõiki ülikooli tudengeid, kes põhiainena ei õpi majandust, kuid on huvitatud ettevõtlusest, osalema rahvusvahelises üliõpilastele mõeldud ärisimulatsiooni mängus, mille avaseminar toimub teisipäeval, 2. novembril SA Domus Dorpatensis seminariruumis.**

TÜ Tehnoloogiainstituudi TRANSACT projekti juhi Jane Saatre sõnul õpib ärisimulatsiooni mängu käigus nii mõtlema ja tegutsema ettevõtjana kui ka töötama meeskonnas, tundma tüüpilisi ettevõttes tekkinud küsimusi ning planeerima ja viima ellu äripläni otsuseid.

Mäng koosneb kahest osast – eelvoor, mis toimub igas osavõttas riigis ja rahvusvaheline võistlus kohalike eelvoorude võitjate vahel. Kohaliku eelvooru võitnud meeskond arendab juhendaja abil oma oskusi edasi, konkureerib tudengitega neljast Euroopa riigist, promib kätt veelgi keerukamas simulatsioonis ning saab sertifikaadi rahvusvahelisest mängust osavõtu kohta. Rahvusvahelise võistluse võitnud meeskond saab auhinnaks 500 eurot ning võidab lisaks 500 eurot oma ülikoolile.

Mängustenaariumid põhinevad firma tegevuste ja protsesside lihtsustatud mudelil ning käsitlevad konkureerivaid tootmisettevõtteid. Mängijad on ettevõtte juhtkonna liikmed ja vastutavad otsuste eest erinevates valdkondades.

Eelvoorus on mängijate ülesandeks muuta juba toimiva ettevõtte tulemused paremaks. Rahvusvaheline mäng on keerukam, seal alustatakse äripläni koostamisest, viiakse tooted turule ning püütakse saavutada edu. Kohalik eelvoor toimub 8. ja 9. novembril, rahvusvaheline mäng 1.-10. detsembril 2004.

Võistlus korraldatakse Euroopa Liidu projekti TRANSACT raames. Projekti TRANSACT eesmärgiks on siirdada Euroopa Liidus regionaalset, riiklikul või üle-euroopalisel tasandil edukaks osutunud innovatsiooni tugiskeeme uutesse Euroopa Liiduga ühinenud riikidesse.

Lisainfot ärisimulatsiooni mängu kohta saab aadressilt <http://www.tuit.ut.ee/transact>.

Ilari Lään  
TÜ avalikussuhete juht

INFO: TÜ Tehnoloogiainstituut, TRANSACT projekti juht Jane Saatre, tel: 737 4804

01/11/2004

## Fakten:

10

April 2005

N° 18

Excellent News

TRANSACT

The competition was based on the TOPSIM "Start-up" business simulation game. In this game the participants are supposed to start their own business and pass through the typical phases of a start-up company: business idea, business plan, market entry and business operation. The business in question was the sale of bicycles. The game was very complex for the teams initially because they had to integrate a large number of facts and figures concerning their bike-company. All teams were very ambitious and improved their skills considerably during the three days of the competition.

## Developing the spirit of entrepreneurship through competition

University students from "old", "new" and "future" Member States participated in a three-day Business Simulation Competition organised by the TRANSACT project.



## Persönliche Eindrücke:

- **Spaß** > Stress, auch bei der Planspielleitung 😊
- Für nicht-Wirtschaftswissenschaftler ggf. easyStart-Up!



# Weitere Informationen und Kontakt

[www.transact-innovation.com](http://www.transact-innovation.com)

Petra Brüning,

[bruening@iaz.uni-stuttgart.de](mailto:bruening@iaz.uni-stuttgart.de)

0711/685-65368

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit