

BEISPIELHAFTES EINSATZKONZEPT: CLASSROOM LEARNING-SEMINAR MIT TOPSIM – GENERAL MANAGEMENT IN DER TOPSIM – CLOUD

Bei Classroom Learning-Konzepten sind die Entscheidungsphasen im Planspiel direkt in die Lehrveranstaltung integriert. Theorieeinheiten, begleitende Gruppenaufgaben, Entscheidungen der einzelnen Perioden sowie Auswertungen durch den Dozenten wechseln sich ab. Dabei wird die Veranstaltung oft als mehrtägiges Blockseminar durchgeführt. Nachfolgend wird beispielhaft ein Lehrkonzept einer 4-tägigen Blockveranstaltung vorgestellt.

BEISPIELHAFTE RAHMENBEDINGUNGEN

- ▶ **Titel der Lehrveranstaltung:** Marktorientierte Unternehmensführung
- ▶ **Studiengang & Semester:** Management (Master), 1. Semester
- ▶ **ECTS:** 3
- ▶ **Workload:** 90 Stunden, davon 30 Stunden Präsenzstudium und 60 Stunden Selbststudium
- ▶ **Anzahl Studierende:** 12-50
- ▶ **Eingesetztes Planspiel:** TOPSIM – General Management Pro-Szenario 8 Perioden
- ▶ **Durchführungsform:** Blockseminar



BEISPIELE FÜR BEGLEITENDE AUFGABEN

- ▶ Bildung von Expertenteams
- ▶ Festlegung von Zielen & Strategien
- ▶ Umsetzung einer HR-Strategie
- ▶ Konzeption einer Marketing-Kampagne
- ▶ Durchführung einer Liquiditätsplanung
- ▶ Vorbereitung einer Hauptversammlung

BEISPIELE FÜR PRÜFUNGSLEISTUNGEN

- ▶ Präsentationsleistungen wie Elevator Pitch, Investorengespräch, Hauptversammlung
- ▶ Bewertung der begleitenden Aufgaben
- ▶ Schriftliche Ausarbeitung eines Reflektionspapiers
- ▶ Klausur

STÄRKEN VON CLASSROOM LEARNING-SEMINAREN:

- ▶ Eignet sich besonders gut, um erlerntes **Wissen** miteinander zu **vernetzen** und erlernte Methoden anzuwenden.
- ▶ Die **Gruppendynamik** und **sozialen Kompetenzen** der Teilnehmer können sehr gut beobachtet und trainiert werden.
- ▶ Das Konzept empfiehlt sich insbesondere für **heterogene Zielgruppen**, die auf ein gemeinsames Wissensniveau gebracht werden sollen.

Tag 1
Tag 2
Tag 3
Tag 4
Abschluss-termin



Theorieeinheit

▶ Das Unternehmen als vernetztes System – interne und externe Stakeholder		▶ Strategisches Management - Wettbewerbsstrategien	
---	--	--	--

Planspieleinheit & Gruppenaufgaben

▶ Expertenteams arbeiten sich in die Unternehmensbereiche ein	▶ Expertenteams berichten über die Unternehmensbereiche ▶ Entscheidungen Periode 1	▶ Analyse Ergebnisse Periode 1	▶ Festlegung von Zielen & Strategien ▶ Entscheidung Periode 2
---	---	--------------------------------	--



Theorieeinheit

▶ Personal und Organisation		▶ Marketing, Produktpositionierung	
-----------------------------	--	------------------------------------	--

Planspieleinheit & Gruppenaufgaben

▶ Analyse Ergebnisse Periode 2	▶ Umsetzung einer HR-Strategie ▶ Entscheidung Periode 3	▶ Analyse Ergebnisse Periode 3	▶ Marketing-Kampagne ▶ Entscheidungen Periode 4
--------------------------------	--	--------------------------------	--



Theorieeinheit

▶ Internes Rechnungswesen, Kostenmanagement		▶ Externes Rechnungswesen, Liquiditätsplanung	
---	--	---	--

Planspieleinheit & Gruppenaufgaben

▶ Analyse Ergebnisse Periode 4	▶ Durchführung einer Make-or-Buy Analyse ▶ Entscheidung Periode 5	▶ Analyse Ergebnisse Periode 5	▶ Durchführung einer Liquiditätsplanung ▶ Entscheidungen Periode 6
--------------------------------	--	--------------------------------	---



Theorieeinheit

▶ Strategisches Management – Methoden des strategischen Managements		▶ Moderne Konzepte Wertorientierte Unternehmensführung	
---	--	--	--

Planspieleinheit & Gruppenaufgaben

▶ Analyse Ergebnisse Periode 6	▶ Identifikation und Analyse der Werttreiber ▶ Entscheidung Periode 7	▶ Analyse Ergebnisse Periode 7 ▶ Entscheidungen Periode 8	▶ Team-Feedback ▶ Vorbereitung der Hauptversammlung ▶ Analyse Ergebnisse Periode 8
--------------------------------	--	--	--

Prüfungsleistung

▶ Hauptversammlung und Abschlussbesprechung
