

Träger und Veranstalter:
Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft
Andreas Mätzold, Unternehmensplanspiele
mit Unterstützung durch
Mustermann GmbH

Wirtschaftswoche

für Schüler und Schülerinnen der gymnasialen Oberstufe
des Gymnasium Severum

mit dem

MIG

MANAGEMENT INFORMATION GAME

vom **Montag, 2024** **8.00 h**
bis **Freitag,2024** **15.30 h**

Veranstaltungsort:

Muster GmbH
Produktionsallee 7
12345 Überall

Telefon 03331 – 111-0

Seminar für Schülerinnen und Schüler Management Information Game

Zielgruppe Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II, die Interesse an wirtschaftlichen Zusammenhängen haben.

Seminarziel Ziel dieses Seminars ist es, den TeilnehmerInnen Grundlagen unternehmerischen Handelns und der Betriebswirtschaft praxisnah und erlebbar zu vermitteln. Aspekte sind z.B.

- Wie passt sich ein einzelnes Unternehmen unterschiedlichen gesamtwirtschaftlichen Situationen an?
- Was bedeutet strategische und operative Unternehmensplanung?
- Welche Aktionsfelder stehen den Unternehmen dafür zur Verfügung?
- Wie reagieren Marktpartner (Wettbewerber, Verbraucher) auf bestimmte Unternehmensentscheidungen?
- Welche Rahmenbedingungen beeinflussen den Markt, den Wettbewerb und unternehmerisches Handeln?

Um diese Fragestellungen zu bearbeiten ist ein bestimmtes wirtschaftliches Basiswissen notwendig. Die Vermittlung davon ist ebenfalls Teil des Wochenseminars.

Seminarbeschreibung Rahmen für dieses fünftägigen Seminars "Management Information Game" (MIG) ist eine in Bochum entwickelte Planspielssoftware zur Unternehmensplanung. In dieser Simulation ist drei Gruppen, die miteinander konkurrierende Unternehmen darstellen, die Aufgabe gestellt, eine jeweils unternehmensspezifische Zielsetzung zu formulieren und diese dann in entsprechende Planungen und Entscheidungen umzusetzen.

Planung und Entscheidungen beziehen sich z.B. auf Art und Umfang der Produktion, auf Entwicklungsaufwendungen, auf Anlageinvestitionen und deren Finanzierung durch Eigen- bzw. Fremdmittel, auf Anpassung der Kapazitäten an veränderte Nachfragesituationen und nicht zuletzt auf die in 4 internationalen Märkten gewählten Vertriebs- und Werbeaufwands sowie die Verkaufspreise für 3 Produkte. Auch das produktbezogene Personalmanagement oder die rechtzeitige Investition in Produktentwicklung und Maschinenwartung oder Kundenservice spielen eine Rolle. Es gilt auch, ein positives Qualitätsimage der Produkte aufzubauen.

Die Entscheidungen der Planspielunternehmen werden im Anschluss an jede Spielrunde (=Geschäftsquartal) durch die Spielleitung in dem PC-gestützten Simulationsmodell ausgewertet und die Ergebnisse in Form eines umfassenden Markt- und Geschäftsberichtes ausgedruckt. Dieser ist die Grundlage für die Strategieanalyse bzw. eines Soll-/Ist-Vergleiches zu Beginn der folgenden Planspielperiode.

Zum Schluss gilt es, im Rollenspiel Investoren und Wirtschaftsjournalisten eine erfolgreiche Arbeit mit Zahlen, Daten, Fakten aber auch guten Argumenten zu präsentieren und die Zukunftsentwicklung darzustellen.

Ergänzend zum Bearbeiten von Strategien und Zahlen gibt es eine Ausschreibung für ein Planspielprodukt durch einen fiktiven Großauftraggeber. Dafür ist dann das Produkt technisch zu erarbeiten und in einer überzeugenden Verkaufspräsentation einem Gremium aus eingeladenen Wirtschafts- und Schulvertretern (in der Rolle der Einkäufer) vorzustellen.

Das eigentliche Planspiel wird ergänzt durch zusätzliche, zwischen den einzelnen Spielrunden liegende, Informationsblöcke, die von Führungskräften aus örtlichen Unternehmen gestaltet werden. Sie dienen zum einen dem besseren Planspielverständnis, zum anderen dem besseren Verständnis der über die Simulationsmöglichkeiten hinausgehenden realen wirtschaftlichen Zusammenhänge und Problemstellungen. Gleichzeitig werden damit berufliche Werdegänge bzw. Unternehmen und deren Ausbildungsmöglichkeiten vorgestellt.

Ein zusätzlicher Aspekt des MIG ist die individuelle Erfahrung von Entscheidung mit Verantwortung, Teamfähigkeit, Führungstalent, Stresstoleranz, Präsentations- und Verkaufstalent oder Zeitmanagement. Denn MIG simuliert nicht nur Betriebswirtschaft sondern auch die Belastung einer Führungskraft. Insgesamt ist MIG auch ein wichtiger Baustein zur Berufs- und Studienorientierung der Teilnehmenden.

Hinweise für die Teilnehmenden

Wichtig für die Teilnahme am Planspiel:
Bitte einen Aktenordner und alle verfügbaren Notebooks / Tablets mitbringen! Mindestens ein Notebook-PC pro MIG-Gruppe (1,2,3) mit Windows-Betriebssystem, Administratorrechten sowie USB-A und Beameranschluss (HDMI/VGA) ist erforderlich. Business-Dress während der gesamten Veranstaltung ist erwünscht.

Für Tagungsgetränke sowie ein tägliches Mittagessen ist gesorgt.
Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenlos.

Seminarleitung

N.N.,

Tel.

Schule

Gymnasium Severum

21 Teiln. / 11. Klassenstufe

Beste Straße 31

12345 Überall

Tel. 0....

Betreuende Lehrkraft: Markus Teacher

Organisation

Andreas Mätzold, MIG-Koordinator Tel. 0171 -

N.N. Muster GmbH, Tel.

Tutoren/innen der Informationsblöcke

N.N.

Kompetenz AG

Wunderallee 19

12345 Überall

Tel. ...

N.N.

Muster GmbH

.....

Ablaufplan Überall / Muster GmbH

Montag,

- 8.00 h **Begrüßung durch N.N.**, Gastgebendes Unternehmen
Vorstellung der Ansprechpartner, der Spielleitung
- 8.15 h Informationsblock I
„Unternehmensziele und Unternehmensorganisation“
N.N.
- 10.00 h **Einführung in das Unternehmensplanspiel MIG**
N.N., MIG-Spielleitung
- 13.00 h Mittagspause
- 13.45 h Fortsetzung der Spieleinführung
- 14.45 h Gruppenarbeit:
Festlegung der Unternehmensziele
anschl. **1. Spielrunde MIG**
- ca. 18.30 h Abgabe der Unternehmensentscheidungen / Ausgabe der Aufgabe für den Präsentationsabend

Dienstag,

- 8.00 h Informationsblock II
„Bilanz Erfolgsrechnung, Gewinn und Liquidität“
N.N.
- 9.45 h Pause
- 10.15 h Informationsblock III
„Marketing und Marktbearbeitung“
N.N.
- 12.00 h Mittagspause
- 13.00 h Besprechung des Auftrages für den Präsentationsabend
- Auswertung der 1. Spielrunde MIG
anschließend **2. Spielrunde MIG**
- Vorbereitung der Verkaufspräsentationen
- ca. 18.30 h Abgabe der Unternehmensentscheidungen für das Planspiel

Mittwoch,

- 8.00 h Informationsblock IV
„Aktien und Börse“
N.N.
- 9.45 h Pause
- 10.15 h Informationsblock V
„Die Mitarbeitenden im Unternehmen, Personalmanagement“
N.N.
- 12.00 h Mittagspause

- 13.00 h Auswertung der 2. Spielrunde,
anschließend **3. Spielrunde MIG**
- Vorbereitung der Verkaufspräsentationen**
- 18.00 h Abgabe der Unternehmensentscheidungen für das Planspiel
- 18.15 h **Präsentationsabend**
- ca. 21.30 h Verkaufspräsentationen der TeilnehmerInnen,
im Anschluss zwanglose Gespräche mit Imbiss zwischen Schülern, Lehrern und Gästen aus
Wirtschaft und Verwaltung im Hause der Mustermann GmbH, ...
- Anmeldungen von Gästen aus der Wirtschaft bitte bis zuman N.N. (Muster
GmbH), Tel., e-mail:**

Donnerstag,

- 8.00 h **Betriebsbesichtigung** bei N.N.
- ca. 9.45 h Pause
- 10.15 h Auswertung der 3. Spielrunde,
anschließend **4. Spielrunde MIG**
- 13.00 h Mittagspause
- 13.45 h Informationsblock VI
**„Informationsmanagement“ / alternativ: „Fertigungsmanagement“, „Grundlagen u. Prob-
leme d. Sozialversicherungssystems“ / „Logistik“ / „Forschung u. Entwicklung“**
N.N.
- 15.00 h Pause
- 15.30 h Auswertung der 4. Spielrunde,
anschließend **5. Spielrunde MIG**
- ca. 18.30 h Abgabe der Unternehmensentscheidungen

Freitag,

- 8.00 h Auswertung der 5. Spielrunde
anschließend Vorbereitung der Unternehmenspräsentationen für die Investorenkonferenzen der
MIG-Aktiengesellschaften. Erstellung der notwendigen Präsentationsunterlagen und Schaubil-
der.
- 10.45 h Pause
- 11.00 h **Investorenkonferenzen der MIG-Aktiengesellschaften**
Präsentation und Kritik der Geschäftsergebnisse und –politik im Rollenspiel gegenüber
simulierten Investoren und Wirtschaftsjournalisten
- ca. 13.30 h Kurze Mittagspause
- ca. 14.00 h Seminarkritik, Abschlussbesprechung
- ca. 15.30 h Ende einer erfolgreichen MIG-Woche