

Schirmherren

- 2006/2007: Kind & Co. Edelstahlwerk KG, Wiehl
- 2007/2008: Schulte-Schlagbaum AG, Velbert
- 2008/2009: Schulte-Schlagbaum AG, Velbert
- 2009/2010: Schulte-Schlagbaum AG, Velbert
- 2010/2011: Schulte-Schlagbaum AG, Velbert
- 2011/2012: unternehmer nrw, Düsseldorf
- 2012/2013: METALL NRW, Düsseldorf
- 2013/2014: Pilkington Deutschland AG, Gelsenkirchen
- 2014/2015: BPW Bergische Achsen KG, Wiehl
- 2015/2016: Cantec GmbH & Co. KG, Essen
- 2016/2017: Arbeitgeberverbände Emscher-Lippe, Gelsenkirchen / METALL NRW, Düsseldorf
- 2017/2018: Cantec GmbH & Co. KG, Essen

Veranstalter

Das Bildungswerk der Nordrhein-Westfälischen Wirtschaft e. V. (BWNRW) wurde im Jahre 1971 von den Arbeitgeberverbänden gegründet.

Als Einrichtung der Erwachsenenbildung der Wirtschaft ist das BWNRW Partner der Unternehmen. Mehr über das umfangreiche Angebot an Bildungsprojekten und Seminaren - auch in Form anderer Unternehmensplanspiele - erfahren Sie beim:

- Bildungswerk der Nordrhein-Westfälischen Wirtschaft e. V.
Uerdinger Straße 58 - 62 | 40474 Düsseldorf | bwnrw.de

Online-Anmeldung

Die Anmeldung zum Planspiel erfolgt ausschließlich über die Internetplattform www.nrwplan.de im Menü **Ablauf** finden Sie den Button **Anmeldung**.



Das Bildungswerk der Nordrhein-Westfälischen Wirtschaft e.V. ist nach DIN EN ISO 9001:2008 zertifiziert.

MARKT UND WETTBEWERB



INTERNETPLANSPIEL
FÜR AUSZUBILDENDE

2018/2019

BILDUNGSWERK DER NORDRHEIN-WESTFÄLISCHEN WIRTSCHAFT E. V.

Internetplanspiel für Auszubildende

Ziel des computergestützten Unternehmensplanspiels „Markt & Wettbewerb“ ist es, das Wissen über **wirtschaftliche Zusammenhänge** durch eigenes **praxisorientiertes Entscheiden** zu erweitern. Mit seiner Hilfe können Auszubildende

- Wirtschaft **hautnah erleben**,
- die wichtigsten **Entscheidungsbereiche** von Produktionsunternehmen in ihrem Zusammenwirken kennenlernen,
- die Einbindung von Unternehmen in Markt- und **Wettbewerbsprozesse erfahren**,
- die Auswirkungen von strukturellen und **konjunkturellen Entwicklungen** auf Unternehmen zu erkennen,
- ihre Möglichkeit vertiefen, **Informationen** aufzunehmen, zu verarbeiten und sachbezogen **anzuwenden**
- ihre Fähigkeiten, **in der Gruppe zu arbeiten**, gemeinsame Lösungen zu diskutieren und zu entscheiden, weiterentwickeln.

Zielgruppe

Das Planspiel eignet sich als **Zusatzqualifikation für Auszubildende** (und Ausbilder) aus kaufmännischen und gewerblichen Ausbildungsberufen. Das Ausbildungsjahr ist unerheblich, da **keine besonderen wirtschaftlichen Vorkenntnisse** erforderlich sind. Jedes Spielunternehmen umfaßt eine Personengruppe, die sich z. B. aus vier bis maximal fünf Auszubildenden und einem Ausbilder oder Betreuer zusammensetzen kann. Jeder Betrieb kann mehrere Spielunternehmen anmelden.

Inhalte

Die **teilnehmenden Teams leiten ein Unternehmen**, die ein Konsumgut herstellen und miteinander am gleichen Markt **im Wettbewerb** stehen.

Es sind Entscheidungen zu treffen

- zur **Investition** und Materialbeschaffung,
- zur Einstellung und **Qualifizierung** von Personal,
- zum Umfang der **Produktion**,
- zum **Absatz** der fertiggestellten Produkte und
- zur **Finanzierung** des Unternehmens.

Um erfolgreich zu sein, müssen die Unternehmen geeignete Beschaffungs-, Produktions- und Absatzstrategien entwickeln, auf die Preis- und Werbestrategien ihrer Mitbewerber reagieren und auf konjunkturelle Veränderungen in den einzelnen Perioden sowie auf Finanzierungskosten achten. Bei Überschuldung droht den Unternehmen ein vorzeitiges Ausscheiden.

Ablauf

Das Planspiel wird **über das Internet gespielt**. Die Spielunternehmen, die sich zur Teilnahme am Planspiel gemeldet haben, bekommen ein **Passwort** und damit Zugang zu allen **Informationen, Entscheidungsmasken und Geschäftsberichten**. Der Wettbewerb im Planspiel vollzieht sich auf Märkten mit maximal neun Spielunternehmen.

Die Spielunternehmen fällen ihre Entscheidungen und senden sie bis zum Abgabetermin der jeweiligen Spielrunde an die Spielleitung. Nach **Auswertung** aller Entscheidungen werden die **Ergebnisse** der abgelaufenen Runden und Informationen für die neue Runde **ins Netz gestellt**.

Im Abstand von etwa zwei Wochen werden insgesamt sechs Entscheidungen getroffen und die Ergebnisse zurückgemeldet. Als Entscheidungshilfe steht den Spielunternehmen auf der Internetplattform ein **Kalkulationsmodul** zur Verfügung.

Nach Abschluss der Spielrunden wird der jeweilige Marktsieger ermittelt. Die Erstplatzierten jedes Marktes - gemessen an den kumulierten Periodengewinnen - werden auf Kosten des Veranstalters zu einer **Endrunde in Form eines zweitägigen Intensiv-Seminars** mit Übernachtung eingeladen. Hier wird ein neuer Markt gestartet, auf dem die Besten des Landes in direktem Wettbewerb untereinander den Sieger ermitteln.

Der Landessieger erhält für ein Jahr den **Wanderpreis des BWNRW** und den **Sonderpreis des Schirmherrn**.

Zeitplan

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

- Anmeldeschluss: 12. Oktober 2018
- Vorrunde: November 2018 bis Januar 2019
- Landesendrunde: März 2019

Die Teilnahmegebühr beträgt für jedes Spielunternehmen EUR 345,-.

Spielleiter

Dr. Dietmar Ochs

E-Mail: mail@dietmar-ochs.de