

Seminar Controlling und Management (SS 2026)

Prof. Dr. Dominik Kramer

Grundgedanken:

- Das Seminar wendet sich an Studierende, die sich für die Themengebiete Unternehmensführung und -steuerung sowie Controlling interessieren.
- Die Studierenden erleben und erlernen das Feld der ganzheitlichen Unternehmenssteuerung und des Managements mit Hilfe einer Unternehmenssimulation auf „spielerische“ Weise.
- Dabei baut das Seminar auf dem in den ersten drei Semestern des Bachelor-Studiums vermittelten Basiswissens auf.
- Das Planspiel findet in Gruppenarbeit statt, dem Aspekt der Teamarbeit kommt dabei große Bedeutung zu.

Vorgehen und Leistungen:

- Das Seminar besteht inhaltlich aus den zwei Bestandteilen Planspiel und Seminararbeit:
- Zum Planspiel (Gruppenleistung, 50 % der Note):
 - Das Planspiel TOPSIM General Management II bildet die Basis für die Unternehmenssimulation. Das Planspiel findet im Semester statt. I.d.R. erstreckt sich eine Spielrunde über zwei Wochen.
 - Die einzelnen Unternehmen im Planspiel werden durch Gruppen der Seminarteilnehmerinnen und -teilnehmer geleitet.
 - Die im Rahmen des Spiels zu treffenden Entscheidungen sind fundiert zu planen und ggf. zu verteidigen. Die Spielergebnisse werden berücksichtigt.
- Zur Seminararbeit (Einzelleistung, 50 % der Note):
 - Die Seminararbeiten werden vorab in den Semesterferien erstellt. Sie haben einen Umfang von jeweils 15 Seiten.
 - Sie decken Themengebiete aus den Bereichen Entscheidungsfindung in den einzelnen Funktionsbereichen eines Unternehmens, Zielsysteme und Berichtswesen ab.
 - Die Themen werden in einer einführenden Veranstaltung am Ende des WS 2025/26 vergeben.
- Unterrichtssprache ist Deutsch.
- Im Semester wird es wöchentliche Treffen (zum Spielen des Planspiels) geben.

Weitere Informationen:

- Weitere Rückfragen zum Seminar können per Mail an Prof. Dr. Kramer (d.kramer@hochschule-trier.de) gestellt werden.

Seminar Controlling und Management

Unternehmensplanspiel GM

SS 2026

Prof. Dr. Dominik Kramer
Hochschule Trier – Fachbereich Wirtschaft

Charakterisierung des Seminars

Grundgedanken

- Erlernen von **Unternehmenssteuerung** und **Management** durch Simulation
- **Umsetzen** des in den ersten beiden Semestern vermittelten **Basiswissens**
- Erlernen der **Teamarbeit**

Vorgehen

- Planspiel **TOPSIM** General Management II als Rahmen
- **Leitung** des Unternehmens in der **Gruppe**
- Detaillierte **Planung** und **Verteidigung** der zu treffenden Maßnahmen
- Vertiefende Erarbeitung zentraler Gegenstände der **Unternehmensführung** unter Berücksichtigung der Nachhaltigkeit in Form eines **Referats** (Einzelarbeit)

Ablauf und zu erbringende Leistungen

Ablauf

- Das Seminar gliedert sich in mehrere **Spielrunden** (c.a. alle zwei Wochen eine Runde)
- Die Spielrunden werden von den **Arbeitsgruppen** vorbereitet (siehe Leistungen)
- Die Ergebnisse werden im **Plenum** besprochen

Leistungen

- **Einzelleistung** (50 %)
 - **Referat** (Erstellung in der vorlesungsfreien Zeit)
- **Gruppenleistungen** (50 %)
 - Erstellen eines **Kontrollberichts** zu jeder Spielrunde (Situationsanalyse, Entwicklung, Entscheidungen, Prognose)
 - **Präsentation** der getroffenen Entscheidungen (Methode, Ergebnis)
 - Vorbereitung und Durchführung einer **AR-Sitzung**

TOPSIM GM II: Was sind Planspiele?

Simulationen der Realität

a) Piloten üben und lernen im Flugsimulator



b) Ökonomen üben und lernen im Planspiel



LEARNING BUSINESS
BY DOING BUSINESS

- Die Teilnehmer an einem Planspiel übernehmen die Führung eines Unternehmens und erleben hautnah typische Zielkonflikte in der Unternehmensführung
- Sie lernen, betriebswirtschaftliche Methoden und Informationsmittel einzusetzen und mit der Unsicherheit bei der Entscheidungsfindung umzugehen
- Sie treffen Entscheidungen im Team – oft unter Zeitdruck
- Planspiele bieten ein hohes Maß an Lerntransfer durch erlebte Erfahrungen, welche die Teilnehmer in ihrer Unternehmenspraxis umsetzen können

Unternehmerisches Denken und Handeln lernt man nur durch unternehmerisches Denken und Handeln.

TOPSIM GM II: Management im System



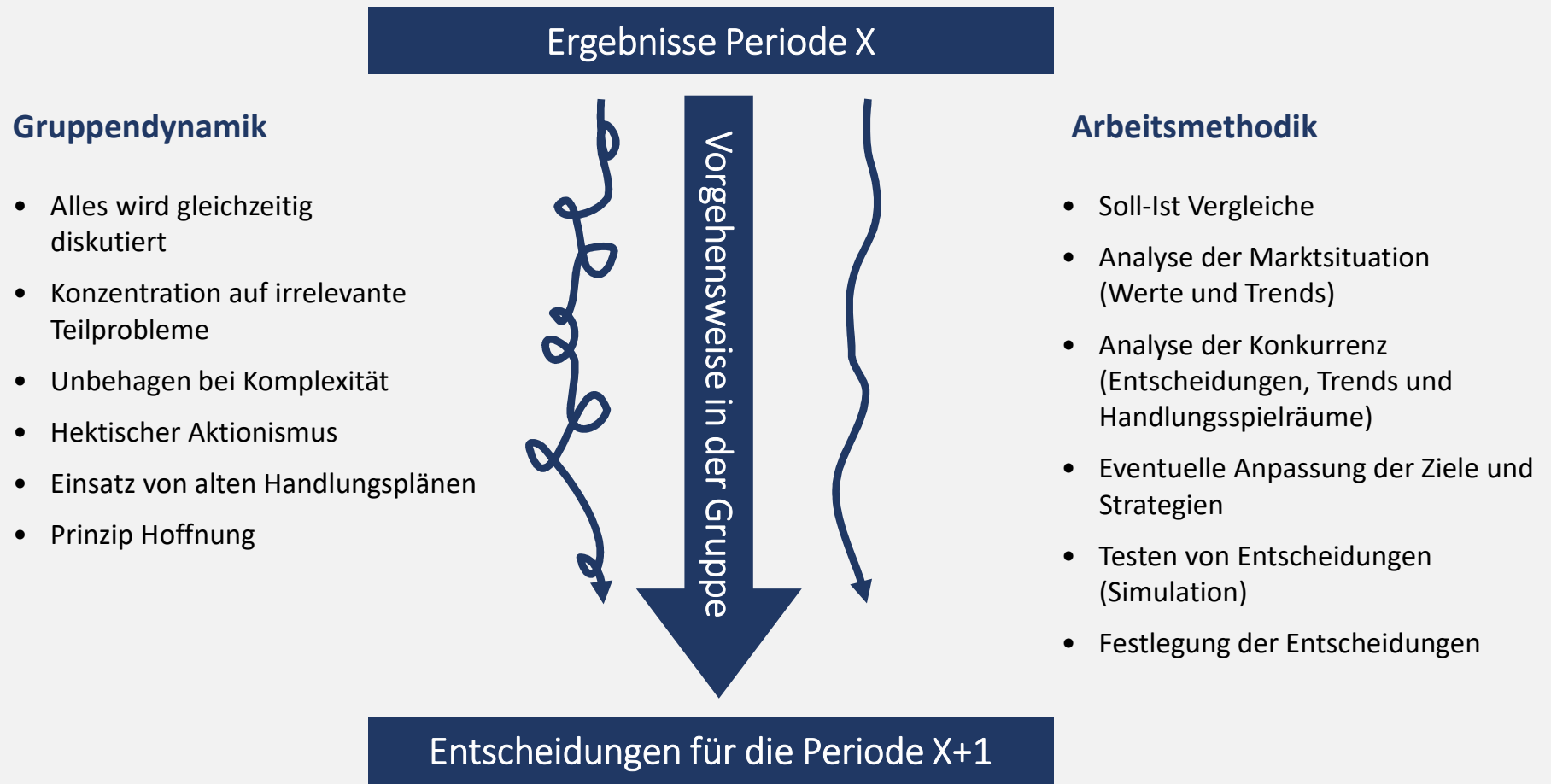
Tools:

- Kostenrechnung
- Planungsrechnung
- Szenarios
- Marktforschungsberichte
- Szenarien
- Geschäftsberichte

TOPSIM GM II: Ablauf der Spielrunden



TOPSIM GM II: Arbeitsmethodik



TOPSIM GM II: Entscheidungsbereiche

VERTRIEB  In dieser Abteilung treffen Sie alle marktrelevanten Entscheidungen	F&E  Hier entscheiden Sie über die Produktmerkmale Ihres Kopierers	EINKAUF  Hier planen Sie die Beschaffung der für die Produktion benötigten Einsatzstoffe
PRODUKTION  Hier planen Sie die Produktion Ihres Kopierers	PERSONAL  Hier entscheiden Sie, wo und wie Sie Ihre Mitarbeiter einsetzen	FINANZ- UND RECHNUNGSWESEN  Hier kümmern Sie sich um die finanzielle Situation Ihrer Unternehmung