Einführungsphase BRC – 11. Jahrgang

**SmartSIM – Einführung und Anleitung für Lehrkräfte**

**Ziel und Konzept**

SmartSim ist ein softwaregestütztes Planspiel, dass die Führung eines mittelgroßen Produktionsunternehmens simuliert, die Teilnehmer\*innen Betriebswirtschaft „live“ erleben lässt und somit einen Einstieg in die facettenreiche Welt der Betriebswirtschaftslehre bietet. Durch ein unterstützendes Glossar sowie die leitfragengestützte Auswertung jeder Periode sollen Kompetenzen der Schüler\*innen sowohl auf personaler Ebene (Eigeninitiative, Zusammenarbeit, eigenständige Arbeitsweise) als auch fachlicher Ebene (Systemverständnis der Betriebswirtschaftslehre) befördert werden.

Die offene und gestufte Struktur von SmartSIM ermöglicht dabei die Integration weiterer Themenfelder, um die Komplexität und Anforderung zur erhöhen.

SmartSim dient i. d. R. als Einstieg in die Betriebswirtschaftslehre und kann im Rahmen des Unterrichts innerhalb einer *Projektwoche* mit einem Umfang von voraussichtlich sechs Wochen realisiert werden. Das Spielkonzept ist dabei auf fünf Gruppen skaliert, die eine Gruppengröße von 3 – 6 Personen sinnvoll erscheinen lassen. In Verknüpfung mit einer Lernplattform kann das komplette Spiel digital vollzogen werden.

In insgesamt zehn Spielrunden (Perioden) treffen die Gruppen Entscheidungen, die über Erfolg und Misserfolg des Unternehmens entscheiden, wobei die Bereiche Produktion, Personal, Lager, Werbung, Finanzierung, Investition und Forschung/Entwicklung in vereinfachter Form thematisiert werden. Die Interdependenz der Entscheidungen der Spielgruppen ist dabei in die Auswertung integriert.

Nach jeder Periode erhalten die Unternehmen einen Geschäftsbericht, der die realisierten Umsatzzahlen als auch wechselnde externe Bedingungen aufzeigt. Zwischen den Perioden können jeweils, durch Leitfragen gestützt, individuelle Themen der BWL aufgegriffen und diskutiert werden.

Einführungsphase BRC – 11. Jahrgang

**SmartSIM – Einführung und Anleitung für Lehrkräfte**

**Spielpraktische Umsetzung**

*Simulationsstart*

* Die Schüler\*innen werden zu Beginn des Planspiels in zahlenmäßig möglichst gleich starke Projektgruppen aufgeteilt. Vor Ausgabe der Spielunterlagen kann bereits eine Aktivierung von Vorwissen durch die Lerngruppe via kollaborativer Dokumente bzw. Apps erfolgen, die nachfolgend gemeinsam thematisiert werden sollten
* Auf Grundlage der gemeinsamen Diskussion sollen die Schüler\*innen die Dateien [SmartSIM\_Anleitung Teilnehmer(innen).docx](SmartSIM_Anleitung%20Teilnehmer(innen).docx) sowie [Dashboard SuS.xlsx](Dashboard%20SuS.xlsx) auf Ihr Endgerät laden und eine störungsfreie Öffnung prüfen. Folgend lesen die Schüler\*innen die Anleitung für SmartSim, Rückfragen werden durch die Lehrkraft geklärt. Anmerkung – alle fachlichen Rückfragen soll durch die Schüler\*innen möglichst eigenständig über das Glossar geklärt werden. Die Lehrkraft sollte insbesondere das Ziel und das Ablauf des Spiels thematisieren. Die Kalkulationsdatei [Dashboard SuS.xlsx](file:///C:\Users\Fabian\Nextcloud\Projekte\SmartSim\Dashboard%20SuS.xlsx), erlaubt diesen flexible Entscheidungen Ihres Unternehmens in den verschiedenen Funktionsbereichen zu treffen. Jede Schüler\*innengruppe soll dabei eine namentliche Nennung Ihres Unternehmens durchführen und Ihre Wahl an die Lehrkraft spiegeln. Der Name wird in der der Zelle C7 dokumentiert und automatisch in die nächsten Perioden kopiert.

*Simulationsablauf*

* Nach Benennung des Unternehmens wird die Datei <SmartSIM_Geschäftsbericht.docx> (Periode 1) in moodle zur Verfügung gestellt. Die Schüler\*innen sollen im Folgenden Ihr Unternehmen kennenlernen und final die Entscheidungen der Startperiode treffen. Vorab sollten diese informiert werden, dass eine Eingabe von Daten ausschließlich in den *blau* hinterlegten Feldern möglich ist. Sofern ein Feld *rot* markiert wird, werden bestehende Parameter verletzt (z. B. Mitarbeiteranzahl, Maschinenkapazität, Finanzierung). Die Schüler\*innen sollen dabei möglichst eigenständig die Abweichungen beheben, um die Vernetzung der Bereiche zu identifizieren, im Zweifelsfall kann die Lehrkraft moderierend intervenieren.
* Die *Ausschreibung* (Verkauf Großhandel / -kunden) erfolgt dabei durch Nennung der zu verkaufenden Menge durch die Lehrkraft (mündlich / digital / ActivePanel). Zulässig sind nur Gebote über die komplett geforderte Ausschreibungsmenge, Ankauf erfolgt immer billigst. Die jeweiligen Ausschreibungen können unter [Dashboard Lehrkraft.xlsx](Dashboard%20Lehrkraft.xlsx) eingesehen werden.
* Innerhalb der Perioden kann jeweils der Kauf einer *Maschine* zu den jeweiligen Parametern des Angebots erfolgen (siehe Geschäftsbericht). Diese müssen durch die Spielgruppen manuell einmalig in die Tabelle D39:E42 integriert werden. Die Maschinen werden ab diesem Zeitpunkt in die Folgeperioden kopiert.
* Sofern eine Spielgruppe am Ende der Periode ein negatives Ergebnis erzielt, muss *Fremdkapital* zu den jeweiligen Zinssätzen aufgenommen werden, die direkt das Eigenkapital belasten.

Einführungsphase BRC – 11. Jahrgang

**SmartSIM – Einführung und Anleitung für Lehrkräfte**

* Auf Basis Ihrer Entscheidungen melden die Gruppen per E-Mail (bzw. eines anderes Mediums) Ihre Produktionszahlen und –preise (*Tabelle E17:E21*) sowie die Budgets für Werbung und Forschung / Entwicklung an die Lehrkraft.
* Auf Basis der Datei [Dashboard Lehrkraft.xlsx](file:///C:\Users\Fabian\Nextcloud\Projekte\SmartSim\Dashboard%20Lehrkraft.xlsx) (Tabellenblatt Dashboard Auswertung) erfolgt die Auswertung der abgegebenen Gebote. In der ersten Periode werden die Namen der Unternehmen in der Tabelle (E10:E14) zugeteilt und die gebotene Stückzahl sowie der dazugehörige Preis eingetragen (F10:G14).
* WICHTIG: In diesem Moment wird die Tabelle über das Feld G10 nach „Preis aufsteigend“ sortiert. Danach bitte keine Änderungen mehr vornehmen, da dies zu einer Verfälschung der Umsatzzahlen führt.
* Weiter werden die Werbebudgets der Gruppen in die Tabelle F19:F23 eingetragen, über das (variable) Feld D17 werden die (sicheren) Verkäufe über Werbung dem Gesamtmarkt entzogen und eine separate Zuteilung vorgenommen. Der Anteil der Werbung kann über die Zelle XXXX beliebig fixiert werden.
* Die Budgets für F & E werden kumuliert in der Tabelle E50:J54 erfasst, für jede 5.000,00 € Budget dürfen die variablen Kosten jeweils einer Maschine um jeweils um 5% (-1% im nächsten Schritt) gesenkt werden (Datei [Dashboard SuS.xlsx](Dashboard%20SuS.xlsx); Felder C43:E43). Die Abfolge ist für alle Maschinen zulässig, d. h. die Kosten pro Stück aller drei Maschinen können jeweils um anfangs 5%, dann 4% usw. gesenkt werden. Die Dokumentation erfolgt je Spielgruppe z. B. mit M1 in der jeweiligen Spalte.
* Final werden die Grafiken „Aktuelle Absatzübersicht“ und „Gewinner der Ausschreibung“ in den Geschäftsbericht kopiert und hochgeladen. Als Rückmeldungen erhalten die Schüler\*innengruppen zudem noch die Auswirkungen Ihrer Budgets in F&E.
* Nach Integration und Auswertung der Ergebnisse der Schüler\*innengruppen kann zum Startzeitpunkt der neuen Perioden eine Diskussionsrunde anhand von Leitfragen erfolgen, die der Datei <SmartSIM_Leitfragen.docx> entnommen werden können.
* Restriktionen:
  + Der maximale Marktpreis pro Smartwatch beziffert sich auf 150,00 €, Gebote über 150,00 € werden nicht ausgewertet bzw. bei 150,00 € gedeckelt.
  + XXXX

*Simulationsende*

* Das Spiel endet mit der Simulation einer Hauptversammlung. Die dazugehörigen Aufgabenstellungen bzw. Informationen können von den Schüler\*innen den didaktischen Leitfragen entnommen werden [Leitfragen Jahreshauptversammlung](Didaktische%20Leitfragen/06%20AB%20-%20Leitfragen%20Periode%2010%20-%20Jahreshauptversammlung.docx)