

Unternehmensplanspiel SoSe 2025

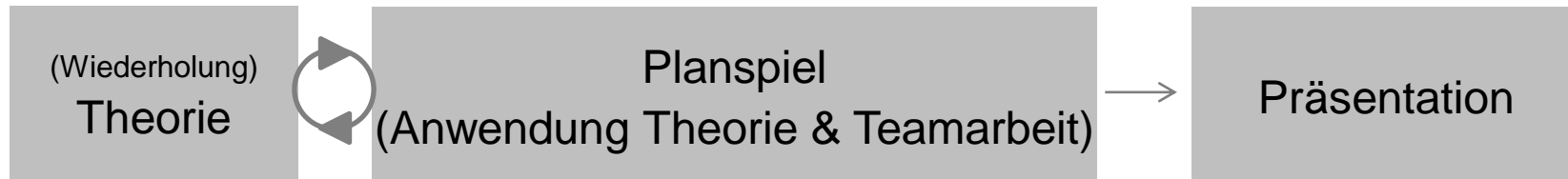
Stefan Bleiweis, Alexander Helck, Benjamin Kern

Lehrveranstaltung Unternehmensplanspiel

Kompetenzen

1. Sie wenden Ihre betriebswirtschaftlichen Kenntnisse ganzheitlich an und beurteilen die Auswirkungen von Entscheidungen auf alle betroffenen Unternehmensbereiche und auf die Kundenbeziehungen.
2. Sie sind in der Lage, systematische betriebswirtschaftliche Analysen und Planungen durchzuführen. Detaillierung und Konkretisierung können Sie in der für die Entscheidungstragweite angemessenen Tiefe festlegen.
3. Sie erwerben die Fähigkeit, unter Zeitdruck gruppendynamische Prozesse zu moderieren und Problemstellungen zu Entscheidungen zu führen.

Methodisches Vorgehen



Studienleistung: Klausur (90')

Organisatorisches

1. Vorlesungszeiten

- Mittwochs: 15.40 - 18.50 Uhr, K 002 (Stammraum Prof. Kern/Helck), sowie K 007 (Stammraum Prof. Bleiweis), K 009, K 010

2. Teilnahme: Anwesenheitspflicht

- max. 2 Abwesenheiten: entschuldigt (Attestpflicht) € 100K, unentschuldigt € 500K
- Ab 3. Abwesenheit kein erfolgreicher Abschluss der Lehrveranstaltung möglich

3. Website: Ihr Zugriff auf die Simulation: <https://app.topsim.com/info>

4. Deadline für Entscheidungen

- Jeweils Sonntag, 23.59 Uhr

5. Kontakt

- stefan.bleiweis@h-ka.de
- benjamin.kern@h-ka.de
- alexander.helck@h-ka.de

Alexander Helck



Master in Finance & Accounting

Verschiedene Stationen im Controlling

Verschiedene Stationen in der Lehre (ABWL, VWL)

Langjährige Erfahrungen in der Durchführung und
Begleitung von Planspielen

Prof. Dr. Stefan Bleiweis



Studium BWL und Philosophie

10 Jahre Berufserfahrung in Unternehmen im In- und Ausland

(Schwerpunkte: Finanz- und Rechnungswesen, Management)

Professor für Corporate Management, ergänzend dazu:

- Beratungsprojekte in Unternehmen
- Mehrere Gastprofessuren im Ausland

Prof. Dr. Benjamin Kern



Studium/Promotion im Bereich Wirtschaftswissenschaften im In- und Ausland

Mehrjährige Berufserfahrung in der Industrie und Unternehmensberatung mit Schwerpunkt „Transfer Pricing“

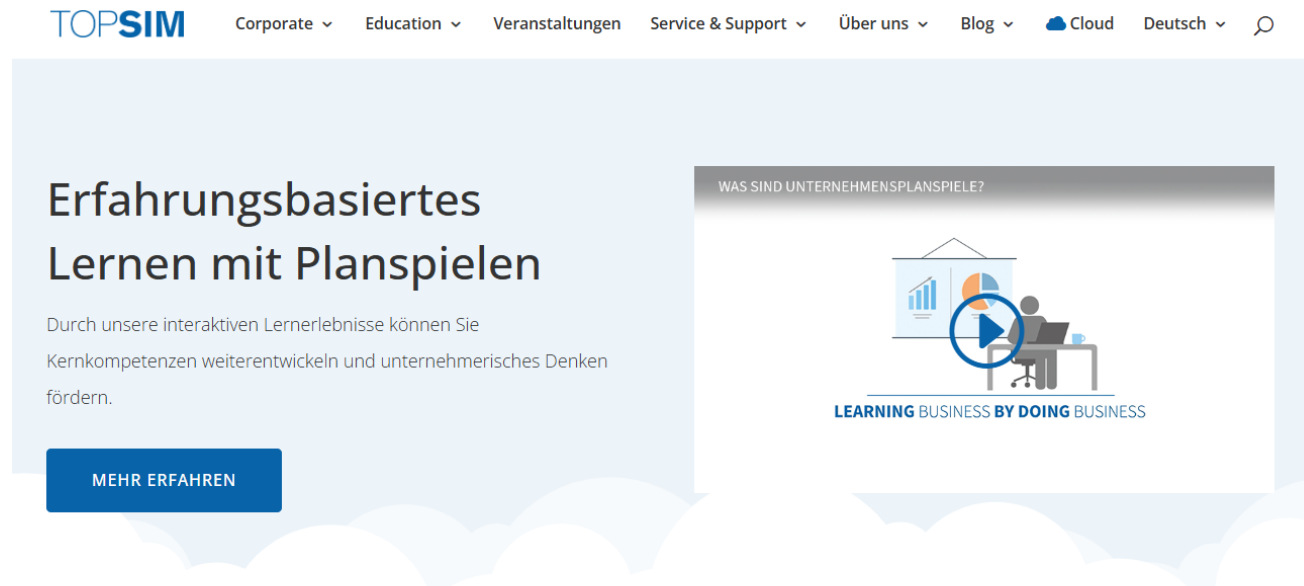
Professor für Wirtschaftswissenschaften (BWL und VWL) mit Lehrveranstaltungen in den Bereichen:

- Transfer Pricing
- Mikroökonomie
- Markets and Regulation
- Modern Portfolio Theorie
- Allgemeine BWL

Einordnung des Planspiels: Mastering General Management

Überblick

- Die Topsim GmbH ist ein **bekannter** und **renommierter** Anbieter von Planspiellösungen
- Planspiele werden regelmäßig in der **akademischen Lehre** und für Fortbildungen in der **Privatwirtschaft** eingesetzt
- Für jeden spielberechtigten Teilnehmer wird eine **kostenpflichtige** Spiellizenz benötigt



KÄRCHER

CHECK24



Homesite

VORWERK

Quelle: www.topsim.com

Einsatzbereiche

Mit Planspielen von TOPSIM generieren Sie betriebswissenschaftliches Verständnis und entwickeln Wissen für alle Bereiche Ihres Unternehmens.

Unsere gamifizierte Methodik fördert einen nachhaltigen Lernerfolg Ihres Teams.

Fachkräfteentwicklung



Führungskräfteentwicklung



Strategieentwicklung



Kompetenzmessung



Digitale Transformation



Employer Branding



Onboarding



Resilienztraining



Auszug: Unternehmen/Institutionen lt. Homepage der Topsim GmbH

KÄRCHER

CHECK24



Homesite

VORWERK

e l e r o

HEIDELBERGCEMENT



dSPACE

WAGNER GROUP



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
Offen im Denken

**HOCHSCHULE
RHEIN-WAAL**
Rhine-Waal University
of Applied Sciences

CBS
INTERNATIONAL
BUSINESS SCHOOL

Planspielportfolio

Unser Produktportfolio bildet eine Bandbreite an Branchen, Themen und Komplexitätsstufen ab. Finden Sie das passende Planspiel für Ihren Lehrauftrag, vom BWL-Grundkurs bis zum fortgeschrittenen Master-Seminar.

Management Essentials



Startup Essentials



Business Challenge Essentials



Business Management



Scale Up



Mastering General Management



Mastering Business Operations



Mastering Global Expansion



Business Basics for School



TOPSIM – Insurance



TOPSIM – Banking

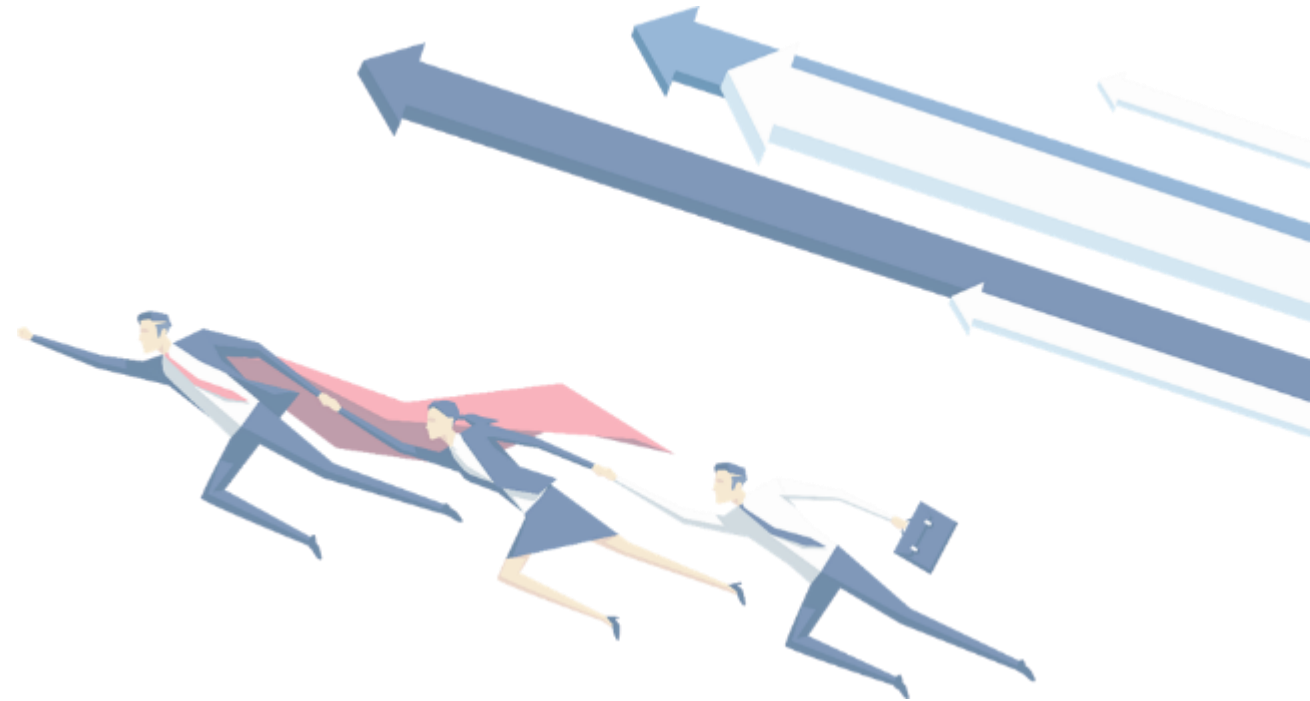


Social Management



Überblick Einführung

1. Was sind Planspiele?
2. Überblick
3. Marketing-Mix
4. Einkauf
5. Forschung & Entwicklung
6. Fertigung
7. Personal
8. Finanz- und Rechnungswesen





Was sind Planspiele?

Was sind Planspiele?

Idee:
ein
Flugsimula
tor für
Manager



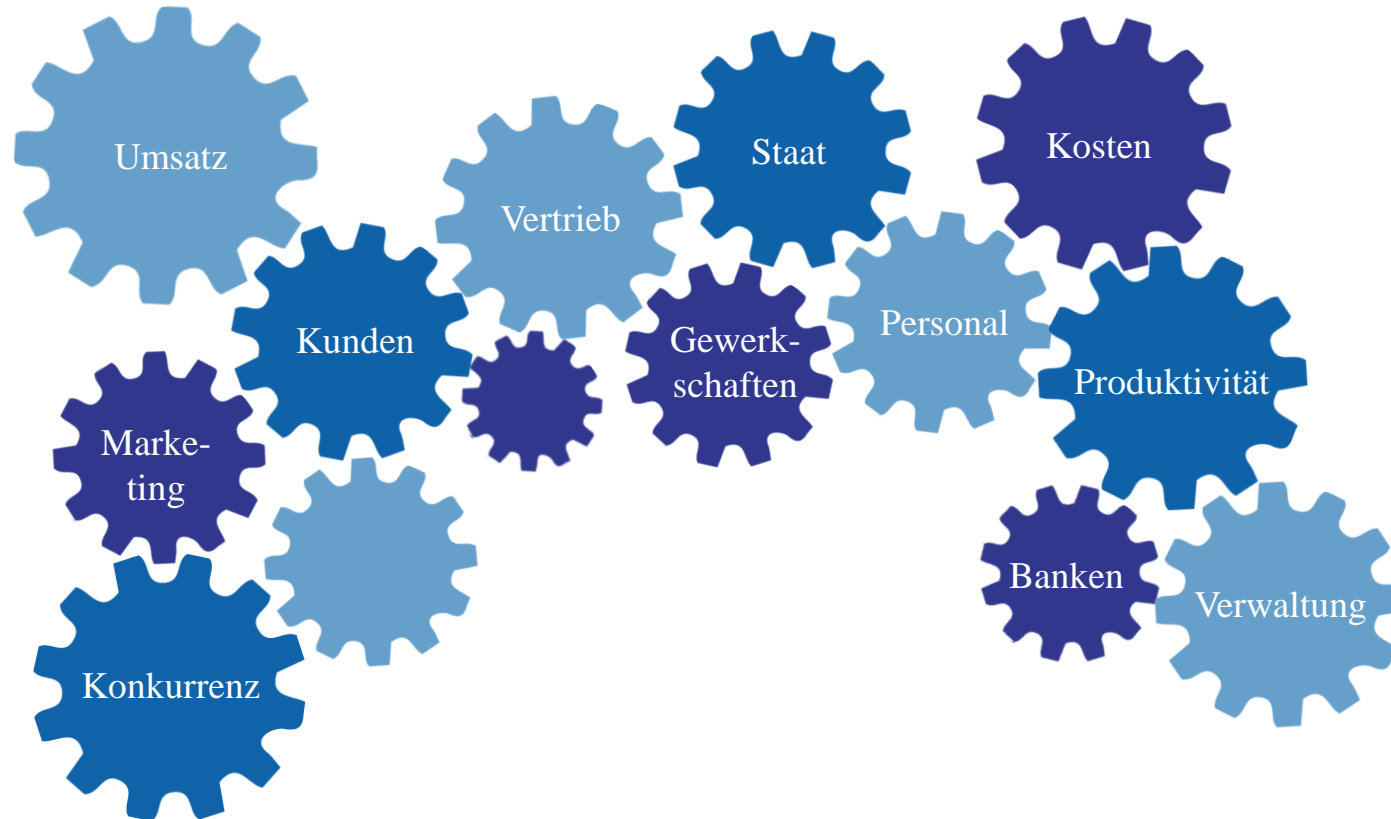
Was sind Planspiele?

- ▶ Die Teilnehmenden 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 Teilnehmenden in ihrer Unternehmenspraxis umsetzen können

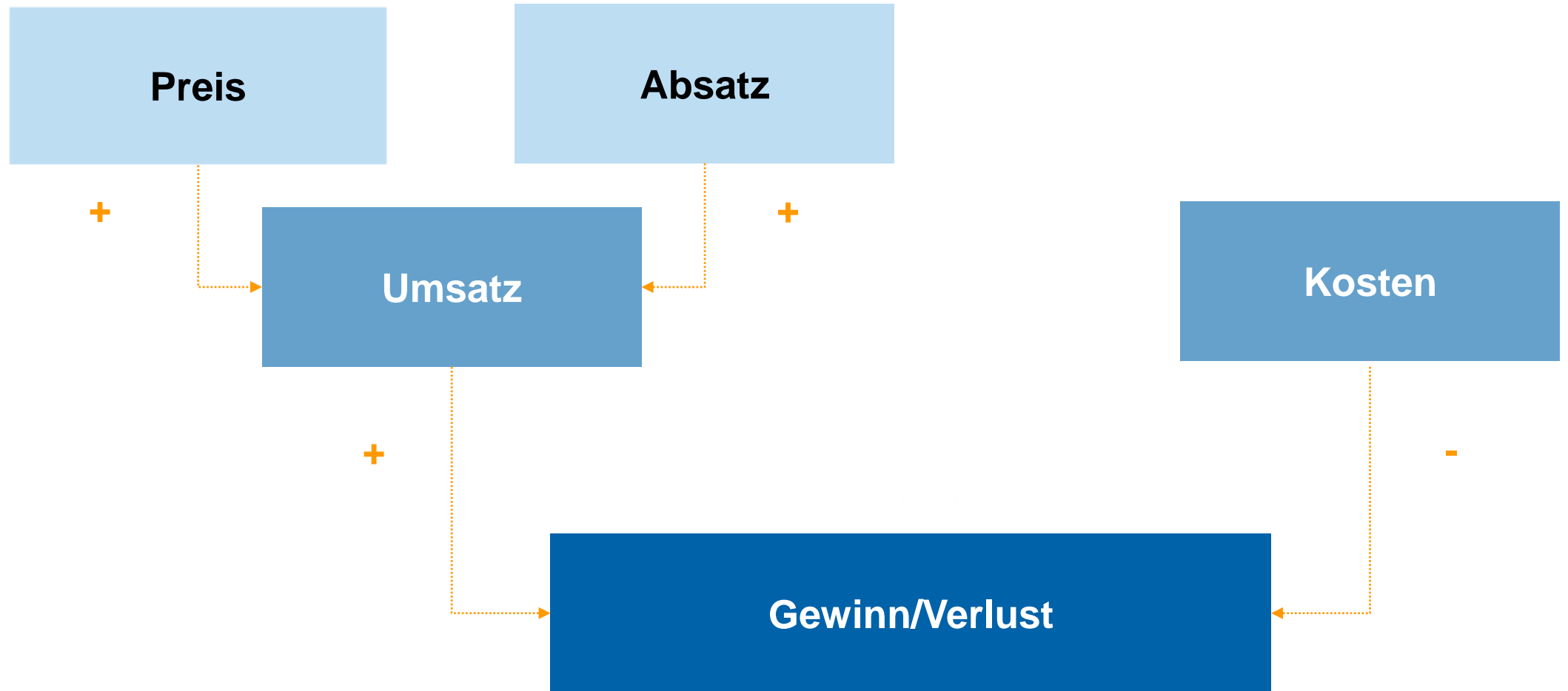
Ein Unternehmen zwischen Wunsch...



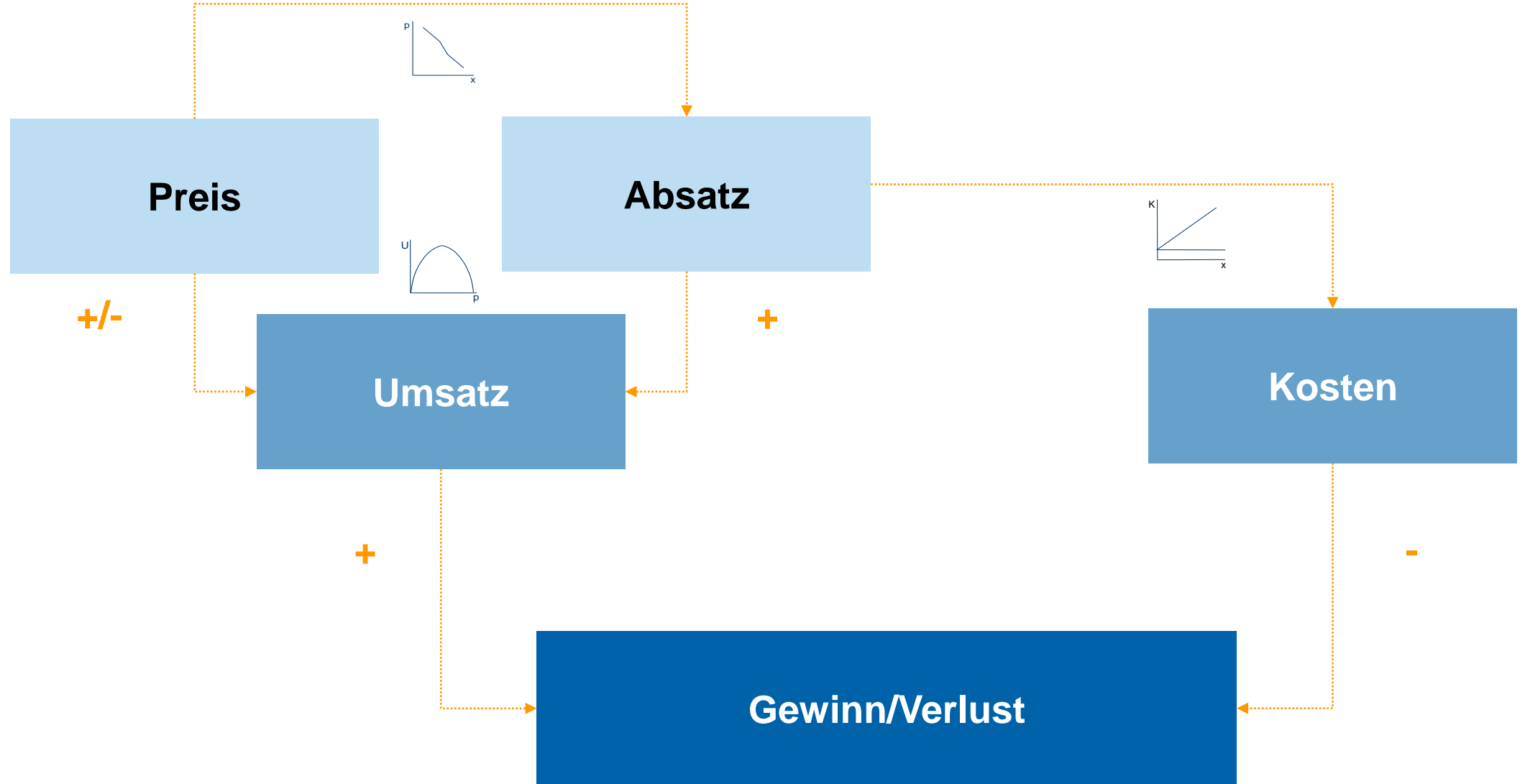
...und Realität



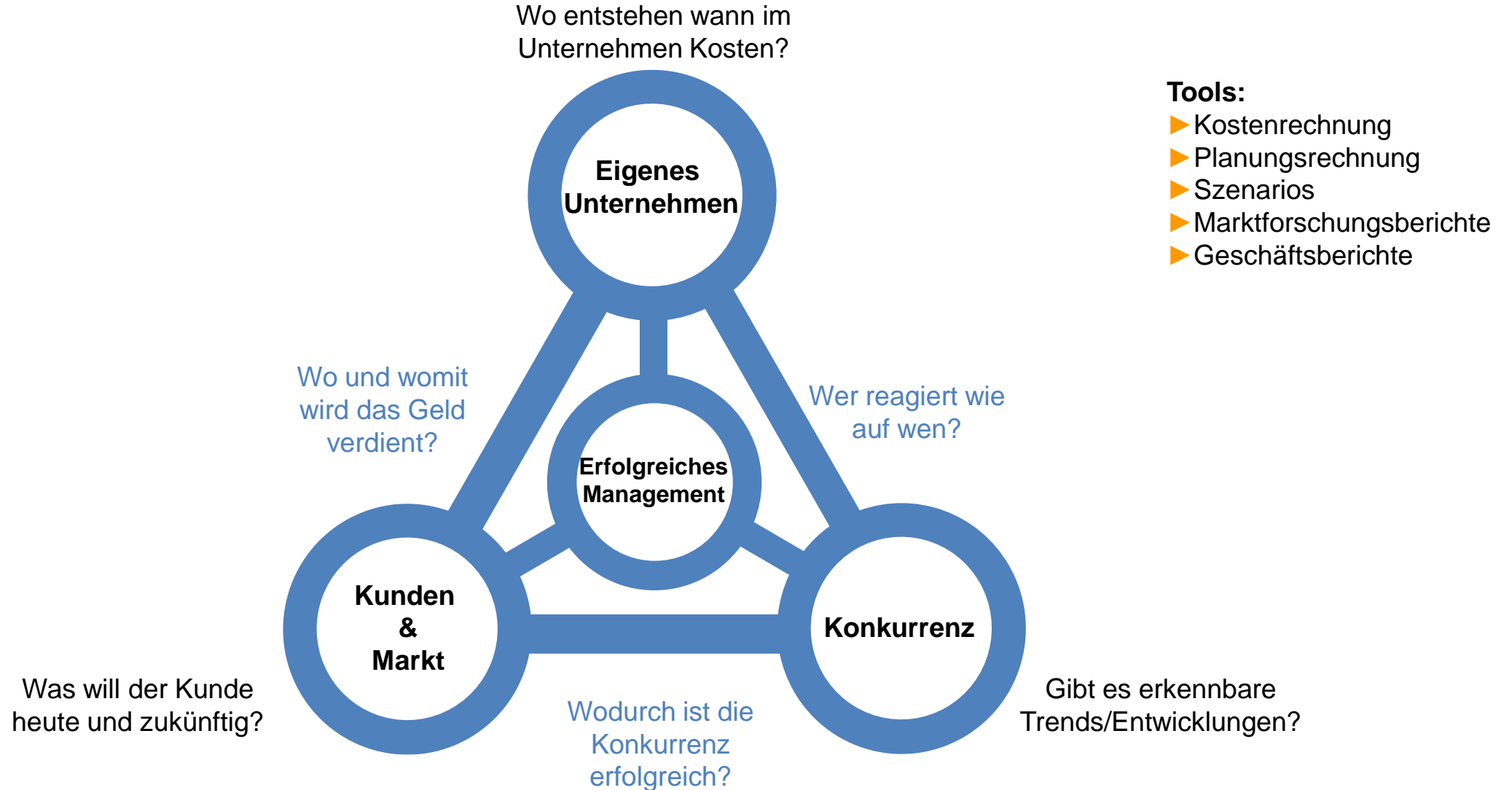
Lineares Denken



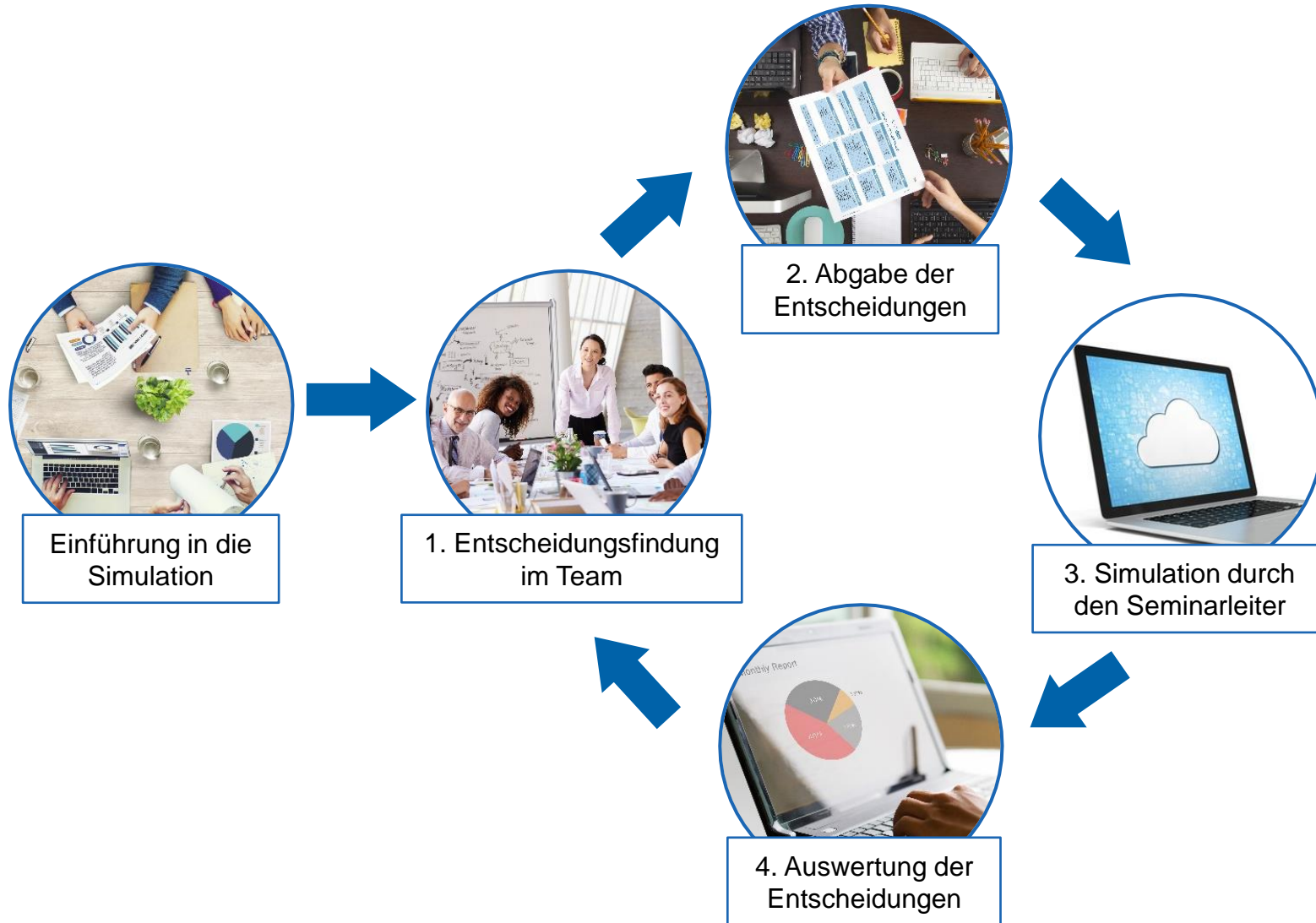
Holistisches Denken



Erfolgreiches Management im System



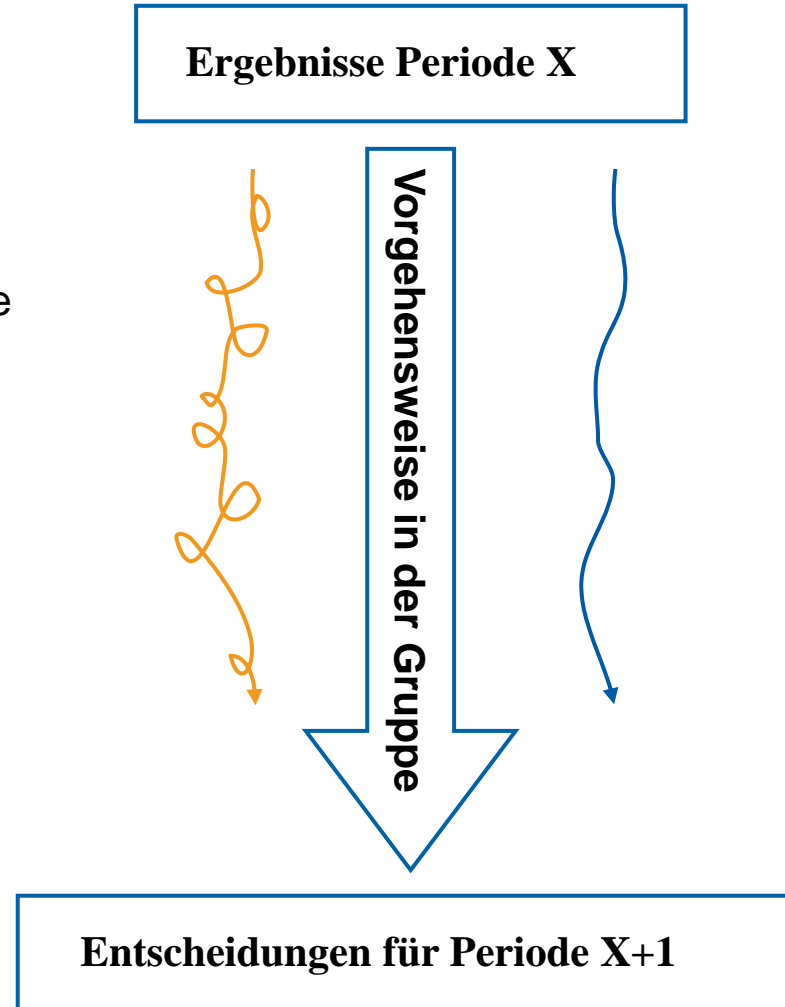
Ablauf des Seminars



Gruppendynamik und Arbeitsmethodik

Gruppendynamik

- ▶ Alles wird gleichzeitig diskutiert
- ▶ Konzentration auf irrelevante Teilprobleme
- ▶ Unbehagen bei Komplexität
- ▶ Hektischer Aktionismus
- ▶ Einsatz von alten Handlungsplänen
- ▶ Prinzip Hoffnung



Arbeitsmethodik

- ▶ Soll-Ist Vergleiche
- ▶ Analyse der Marktsituation (Werte und Trends)
- ▶ Analyse der Konkurrenz (Entscheidungen, Trends und Handlungsspielräume)
- ▶ Eventuelle Anpassung der Ziele und Strategien
- ▶ Testen von Entscheidungen (Simulation)
- ▶ Festlegung der Entscheidungen



Überblick Mastering General Management

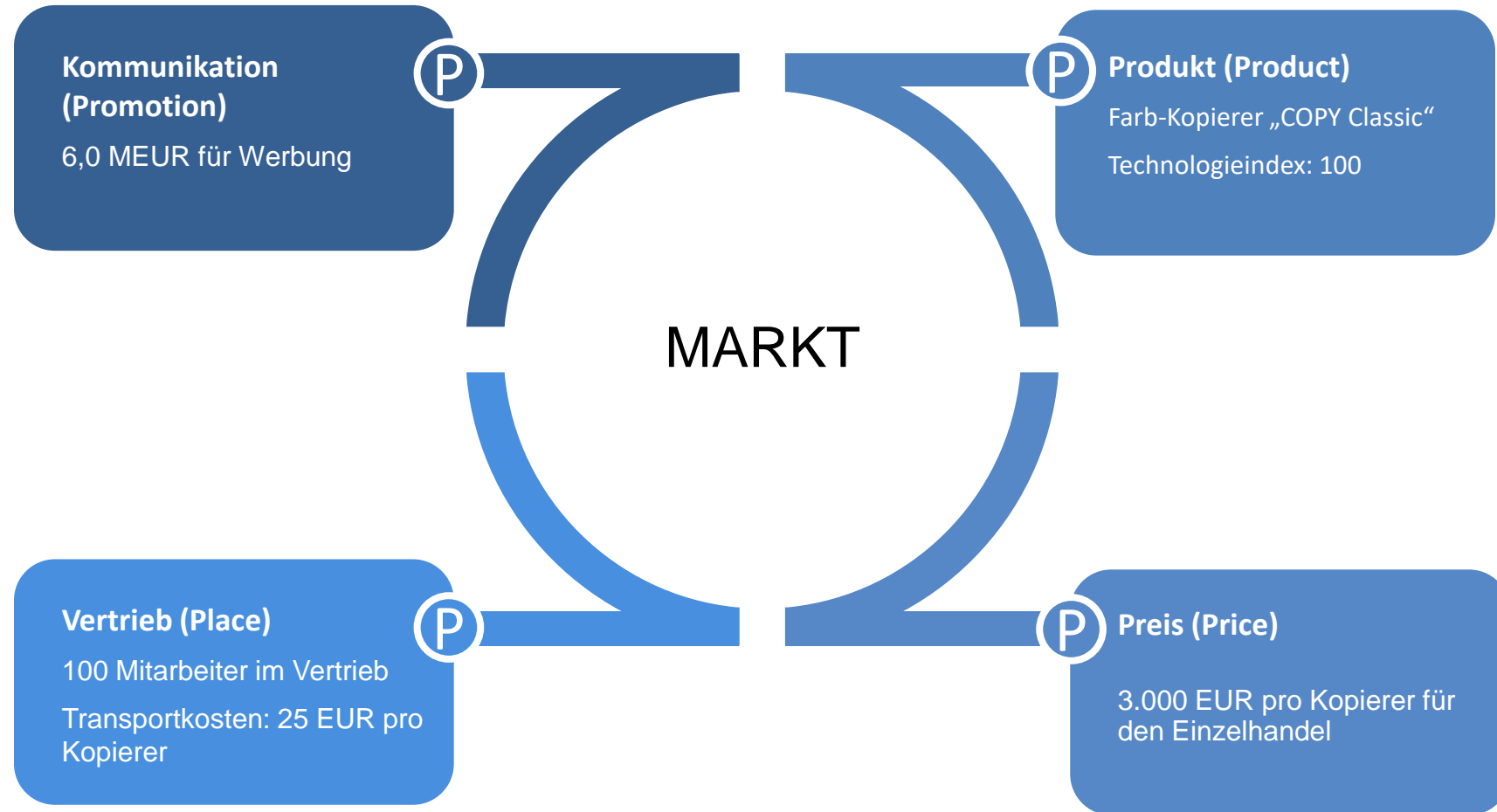
Die Abteilungen

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.



Vertrieb

Marketing-Mix (4 Ps)



Großabnehmer/Ausschreibung

▶ Großabnehmer:

Lieferung einer beliebigen Menge zwischen 0 und der maximalen angegebenen Menge zu einem festgesetzten Preis.

▶ Ausschreibung:

Lieferung einer festgesetzten Menge in der Folgeperiode, Zuschlag an Anbieter mit niedrigstem Preis, bei Preisgleichheit entscheidet die Produkttechnologie.

▶ Die Lieferungen der „COPY Classic“ erfolgen nach folgenden **Prioritäten**:

1. Lieferung aufgrund des Zuschlags bei einer Ausschreibung
2. Lieferung aufgrund der Zusage an den Großabnehmer
3. Lieferung an den Facheinzelhandel (Markt 1)
4. Lieferung an den Facheinzelhandel (Markt 2)



Einkauf

Einkauf und Lager

Einkauf der Einsatzstoffe/Teile:

- ▶ **Mengenentscheidungen**
- ▶ **Kalkulation von Mengenstaffeln**
- ▶ **Entscheidung über Bezug
(Fremdfertigung)**

Lagerplanung

- ▶ **Einsatzstoffe/Teile:**
 - Lagerkosten: 50 EUR pro Stück
 - Lagerbestand Ende Periode 0:
kein Lagerbestand aufgrund
von JIT-Lieferung
- ▶ **Fertigprodukte**
 - Lagerkosten: 100 EUR pro Stück
 - Lagerbestand Ende Periode 0:
9.000 Stück à 2.069 EUR (bewertet
zu Herstellkosten)



Forschung & Entwicklung

Forschung & Entwicklung

Um im Wettbewerb dauerhaft bestehen zu können, müssen Ihre Produkte stetig weiterentwickelt werden.

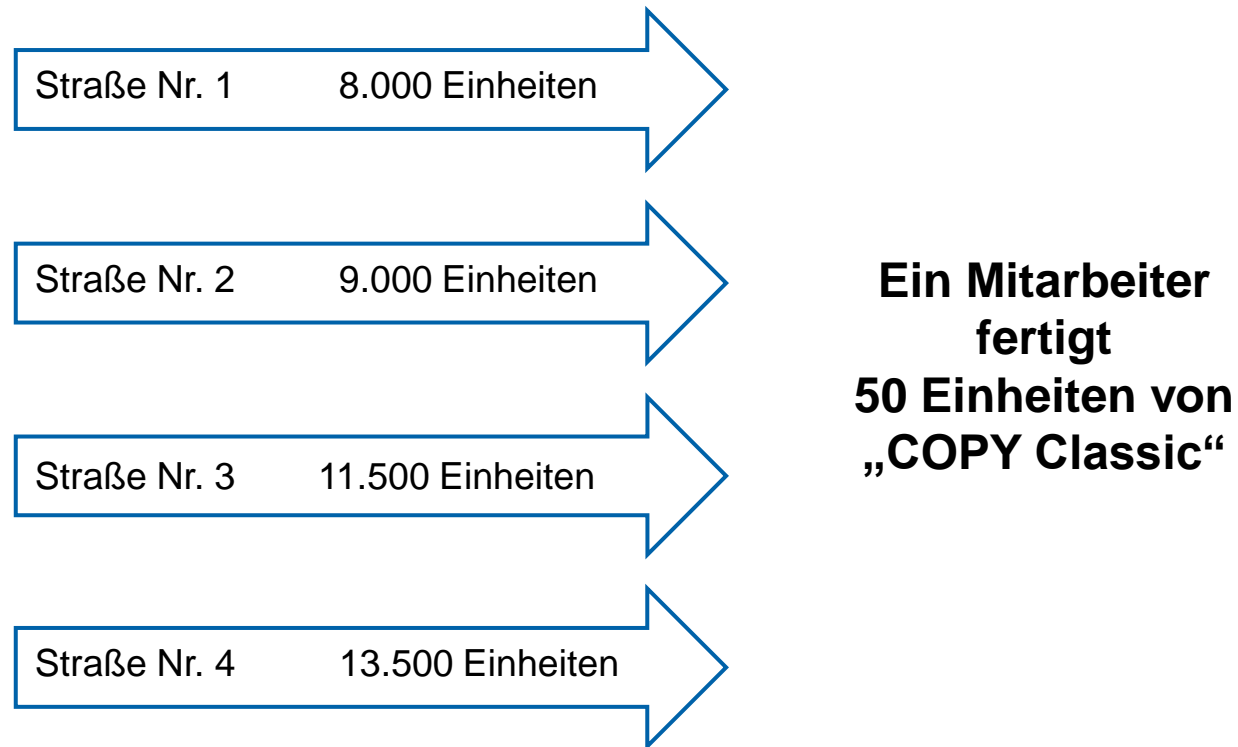
Bereiche	Maßnahmen	Ergebnis
1. Technologie	Mitarbeiter im Bereich F&E (Ausgaben für die F&E)	Erhöhung der technologischen Qualität → Technologieindex steigt → Abnehmender Grenznutzen bei der Entwicklungsleistung pro Periode (ab ca. 100 Mitarbeitern)
2. Ökologie	Ausgaben für externe Beraterleistungen im Bereich Ökologie	Steigerung der Umweltverträglichkeit und Verringerung der Betriebskosten → Ökologieindex steigt
3. Wertanalyse	Ausgaben für externe Beraterleistungen im Bereich Wertanalyse	Erhöhung der Wirtschaftlichkeit → Wertanalyse steigt



Fertigung & Personal

Fertigungsanlagen und Fertigungsmitarbeiter

Die Geräte werden auf den Fertigungsanlagen vorgefertigt. Die Endfertigung erfolgt durch die Fertigungsmitarbeiter an manuellen Arbeitsplätzen



Fertigungsanlagen

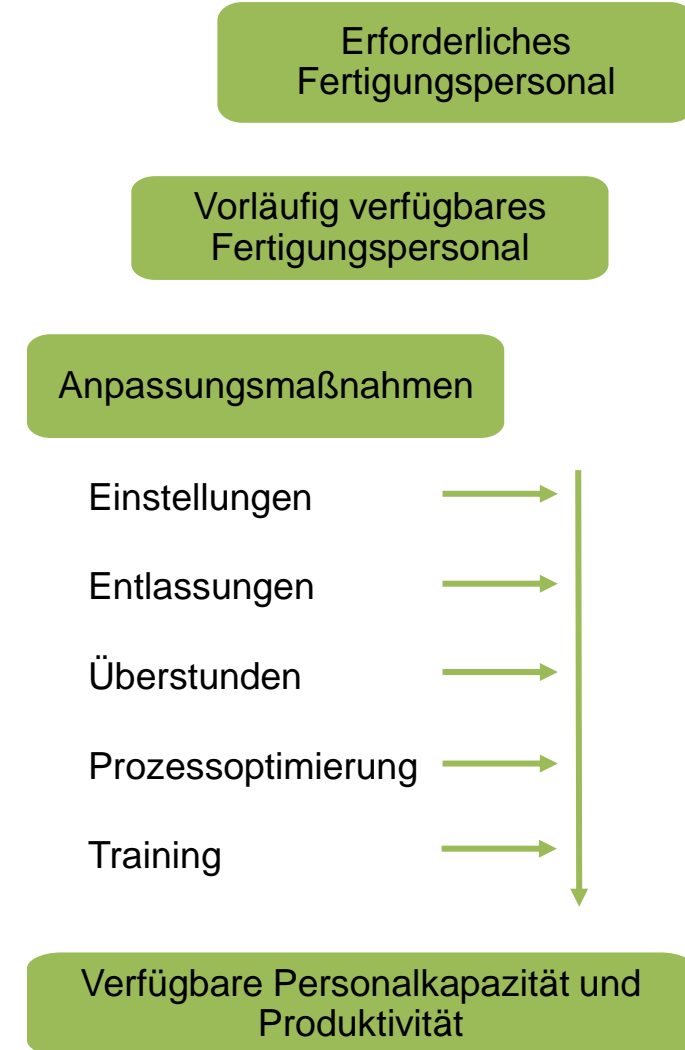
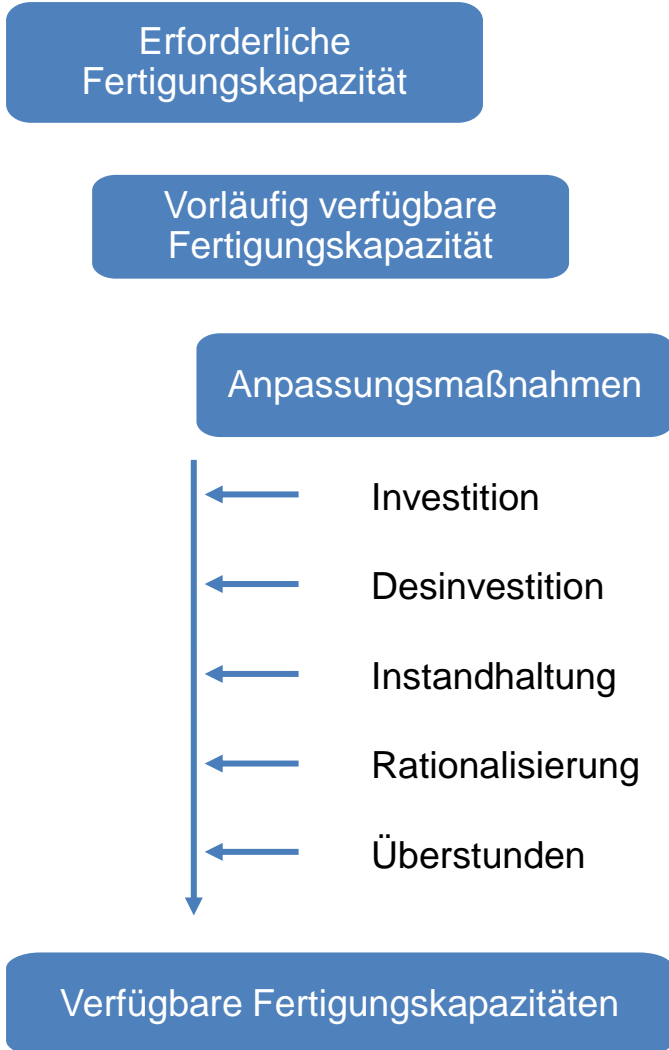
Bestand an Fertigungsanlagen

	Beschaffungs- periode	Normale Kapazität	Beschaffungs- wert	Restlaufzeit	Abschreibung	Restbuchwert	Sonstige Fixkosten	Umweltindex
		Einheiten	MEUR	Perioden	MEUR	MEUR	MEUR/Periode	Index
Typ A Nr. 1	- 8	8.000	12,50	1	1,25	1,25	1,50	83,0
Typ A Nr. 2	- 7	9.000	15,00	2	1,50	3,00	1,00	90,0
Typ A Nr. 3	- 5	11.500	20,00	4	2,00	8,00	0,50	95,0
Typ A Nr. 4	- 4	13.500	20,00	5	2,00	10,00	0,25	98,0
SUMME		42.000	67,50		6,75	22,25	3,25	Ø 91,50

Investition und Desinvestition

Fertigungsanlage	Kaufpreis	Abschreibungsdauer	Normale Kapazität	Sonstige Fixkosten	Umweltindex	Resterlös
Typ	MEUR	Perioden	EH/Perioden	MEUR / Periode	Index	% vom Restbuchwert
A	20,00	10	14.000	0,30	100,0	20,0

Fertigungsmenge und Kapazität



Überstunden und verfügbare Kapazität

- ▶ Überstunden steigern die verfügbare Kapazität um maximal 10%.
- ▶ Sie werden automatisch angesetzt, wenn die geplante Fertigungsmenge die verfügbare Kapazität übersteigt.
- ▶ Dabei fallen sprungfixe Kosten in Höhe von 2,50 MEUR sowie Überstundenzuschläge auf Fertigungslohn von 25% an.

Verfügbare Kapazität	*	Überstundenfaktor	=	Verfügbare Kapazität (110% Auslastung)
42.000	*	1,10	=	46.200

A man in a blue shirt is seen from the back, standing in a meeting room. He is looking towards a group of people seated at a table in the background. The room has large windows and a modern interior. A blue semi-transparent banner is overlaid on the bottom half of the image.

Personal

Personalkosten Ende Periode 0

	EINKAUF	VERWALTUNG	PRODUKTION	F&E	VERTRIEB	SUMME
Personal-anfangsbestand	18	200	853	34	100	1.205
Einstellungen	1	10	50	1	9	78
Entlassungen	0	0	0	0	0	0
Fluktuation	1	8	51	1	9	70
Personal-endbestand	18	208	852	35	100	1.213
Gehalt ohne sonstige Lohnnebenkosten	0,54 MEUR	5,82 MEUR	25,56 MEUR	1,54 MEUR	4,00 MEUR	37,46 MEUR
Summe gesamte Personalkosten	0,80 MEUR	8,64 MEUR	37,69 MEUR	2,26 MEUR	5,91 MEUR	55,30 MEUR

Einstellungen und Entlassungen verursachen Kosten

- ▶ Neueinstellungen: 12.500 EUR
- ▶ Entlassungen: 10.000 EUR

Entscheidungen zum Personalbestand

Vertrieb F&E

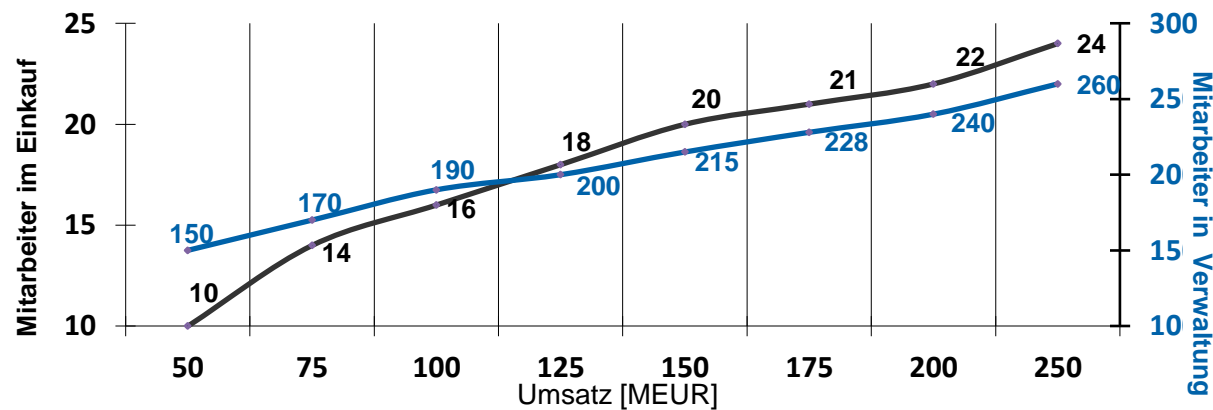
Entscheidungen zum Gesamtbestand führen zu Einstellungen / Entlassungen

Fertigung

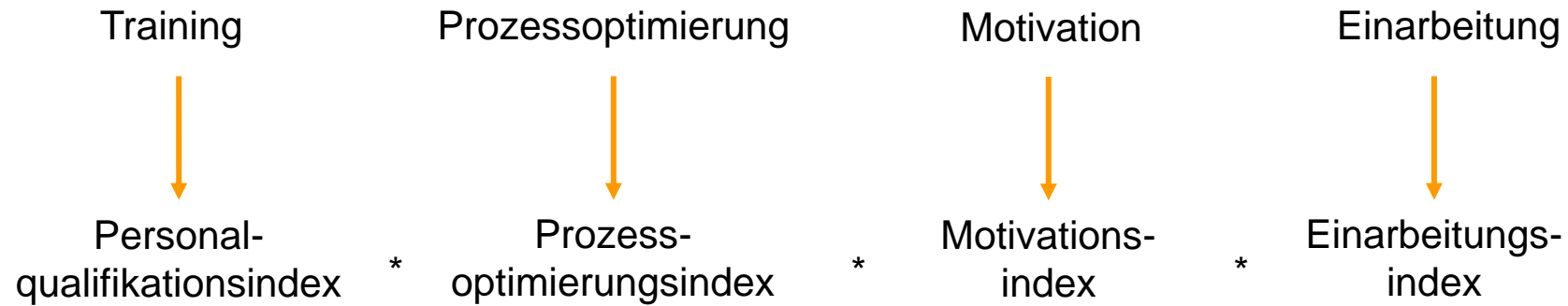
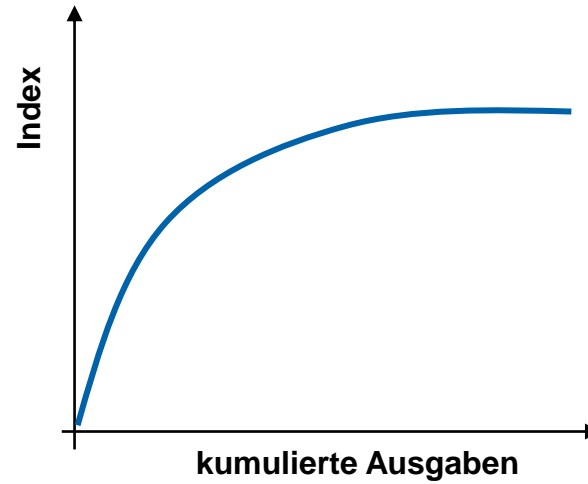
Entscheidungen über Einstellungen und Entlassungen führen zum Gesamtbestand

Einkauf Verwaltung

Werden automatisch dem Umsatz angepasst, s.u., Mitarbeiterzahl im Einkauf ist darüber hinaus auch abhängig von der Komplexität des Produktes

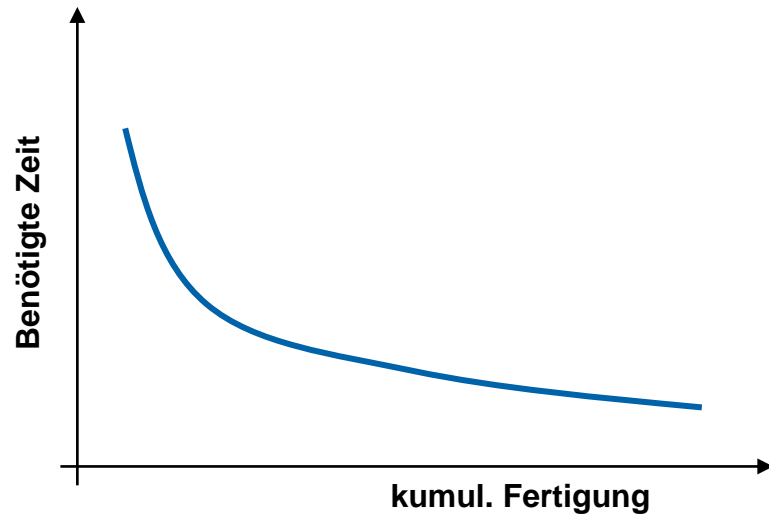


Produktivität



= Produktivitätsindex I

Lernkurve



“Lernkurve”

Erfahrung in der Fertigung (kumulierte Fertigung bis Ende Vorperiode) vermindert die benötigte Fertigungszeit bzw. erhöht die Produktivität:

Produktivitätsindex II



Vorgegebene Fertigungsmenge pro Mitarbeiter	*	Produktivitäts- index I	*	Produktivitäts- index II	=	Tatsächliche Fertigungsmenge pro Mitarbeiter
z.B. 50		z.B. 1,05		z.B. 1,03		54,08

Sozialplan

▶ Falls in einer Abteilung (z.B. Fertigung) mehr als 10 % der Mitarbeiter in einer Periode entlassen werden, fallen neben den normalen Entlassungskosten noch Kosten für Sozialpläne an (in der GuV als Sonstige Personalkosten erfasst).

▶ Die Höhe der Sozialplankosten richtet sich nach der Anzahl der Entlassungen im Verhältnis zum Personalendbestand der Vorperiode.

ENTLASSUNGEN (in % vom Personalanfangsbestand)	SOZIALPLANKOSTEN (pro Entlassung)
10% - 19,99%	15.000 EUR
20% - 39,99%	20.000 EUR
40% - 100%	25.000 EUR



Finanz- und Rechnungswesen

Automatische Kreditfinanzierung

► Überziehungskredit

- Wird automatisch eingeräumt
- Rückzahlung in der Folgeperiode
- Verzinsung in der aktuellen Periode

Zinssatz in Periode 0: 8,0%

Rating

Die Bonitätsbewertung ihrer Hausbank wirkt sich auf die Zinssätze der folgenden Periode aus:

Einflussfaktoren:

- ▶ Eigenkapitalquote
- ▶ Eigenkapital
- ▶ Free Cash Flow / Finanzschulden
- ▶ Inanspruchnahme
- ▶ Überziehungskredit
- ▶ Kundenzufriedenheit
- ▶ Periodenüberschuss
- ▶ Planungsqualität
- ▶ Produktivität der Mitarbeiter
- ▶ Technologie der Produkte

RATINGKLASSE	ZINSÄNDERUNG (auf Basiszins)
AAA	- 4,0 %
AA	- 3,0 %
A	- 2,0 %
BBB	- 1,0 %
BB	+/- 0 %
B	+ 1,0 %
CCC	+ 2,0 %
CC	+ 3,0 %
C	+ 4,0 %
D	+ 5,0 %

Sonstiges

▶ **Steuersatz (inkl. Gewerbesteuer)**

- Verluste werden vorgetragen, bis ein positiver Saldo verbleibt
- Der Steuersatz liegt bei 40%

▶ **Dividende**












- Aktuell findet keine Ausschüttung statt
- Werden in späteren Perioden durch eine Teilnehmerentscheidung in MEUR ausgeschüttet

▶ **Zahlungsverhalten der Kunden**

- Umsatzerlöse der aktuellen Periode führen zu Einzahlungen
 - 80 % in der aktuellen Periode
 - 20 % in der Folgeperiode
- Dies gilt nicht für Umsatzerlöse aus Geschäften mit Großabnehmern und aus gewonnen Ausschreibungen

Aktienkurs

- Der Aktienkurs ist eine der zentralen Erfolgsgrößen im Planspiel:

EINFLUSSFAKTOR	AUSWIRKUNG AUF AKTIENKURS
Eigenkapital der Periode	
Jahresüberschuss der Periode	
Ausgeschüttete Dividende der Periode	
Kumulative ausgeschüttete Dividende	
Umsatzrendite der Periode	
Bekanntheit des Unternehmens	
Umsatz	
Planungsqualität	
Umweltindex	
Verschuldungsgrad	
Produktqualität gesamt	

Ablauf Unternehmensplanspiel

- Zu Beginn werden die Studierenden in Gruppen von ~ 4 Personen aufgeteilt, diese bilden die Unternehmen im Planspiel
- Das Planspiel läuft rundenbasiert ab und vollzieht sich über insgesamt 6 Perioden
- Jedes Unternehmen erhält zu Beginn einer Periode unternehmensspezifische Daten, diese beinhalten:
 - Zugriff auf einen Bericht der aktuellen Periode
 - Eine Wirtschaftsprognose mit wichtigen Informationen für die nächste Periode
- Eingabe der Entscheidungen, die Sie für Ihr Unternehmen treffen (direkt ins System via Website der Simulation)
- Darüber hinaus eine Seite (Arial 11, Zeilenabstand 1,25) per Mail an den bzw. die Dozenten, mit:
 - Ihren spezifischen „Lessons learnt“ aus der Vorperiode
 - Begründung Ihrer 3 wichtigsten Entscheidungen (selbst gewählt) für die aktuelle Periode

Regeln

- **Anwesenheit:**
 - Grundsätzliche Anwesenheitspflicht, aber zwei Fehltermine gestattet.
 - Ferner Anwesenheitspflicht bei der Unternehmenspräsentation und der Klausur.
- **Entscheidungen:**
 - Eingaben der Teilnehmer werden von der Seminarleitung nicht mehr korrigiert.
- **Informationen:**
 - Grundsätzlich gilt bei Informationen eine Hol- und keine Bringschuld.
 - Darüber hinaus liegen im Teilnehmerhandbuch und in den Wirtschaftsnachrichten fast alle wichtigen Informationen vor.
- **Insolvenz**
 - Weisen Sie als Unternehmen in zwei Perioden hintereinander ein negatives Eigenkapital (bzw. einen nicht durch Eigenkapital gedeckten Fehlbetrag) auf, so bedarf es zumindest nach dem erstmaligen Reißen der Nulllinie einer Verbesserung.
- **Ziel innerhalb der Simulation**
 - Maximierung des „Cumulative Shareholder Return“ bis zum Spielende.

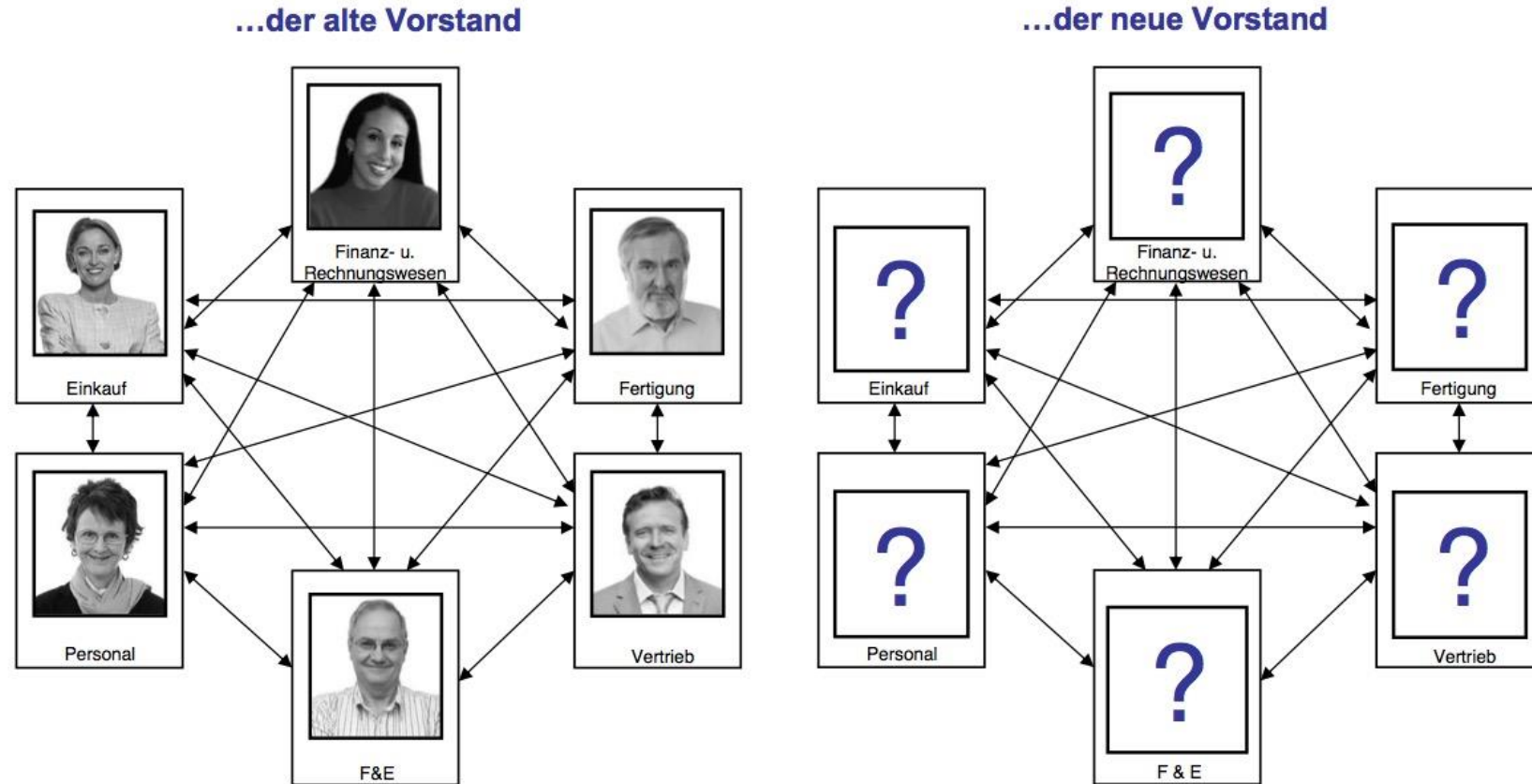
Sonstiges

- **Insolvenz:**
 - Teilnehmer aus Unternehmen, die bis zum Ablauf des Planspiels nicht insolvent gegangen sind (vgl. Regeln), erhalten in der Abschlussklausur einen Bonus von 1/3 einer Note, z.B. statt einer 2,3 eine 2,0.
- **Platzierte Teams:**
- Für die nach Ablauf des Planspiels im Hinblick auf das Zielkriterium (vgl. Regeln) besten vier Teams gilt zusätzlich folgendes:
 - Vierter Platz: 2/3 einer Note besser, z.B. statt einer 2,3 eine 1,7
 - Dritter Platz: 2/3 einer Note besser, z.B. statt einer 2,3 eine 1,7
 - Zweiter Platz: Eine volle Note besser, z.B. statt einer 2,3 eine 1,3
 - Erster Platz: Eine volle Note besser, z.B. statt einer 2,3 eine 1,3

Bestehenskriterien

- **Für ein erfolgreiches Bestehen des Kurses müssen kumulativ erfüllt sein:**
 - Regelmäßige Teilnahme am Seminar (\leq zwei Fehltermine).
 - Zeitgerechtes Erbringen von Arbeitsleistungen während des Seminars
(insb. „Lessons Learned“ nebst „Top 3 Entscheidungen“) seitens des Teams.
 - Anwesenheit und Beteiligung des Teilnehmers bei der Abschlusspräsentation des Teams.
 - Erfolgreiches Bestehen der Abschlussklausur.

Der Vorstand der Copyfix AG



Gruppen- & Raumeinteilung (Kurs: Prof. Kern/Helck)

Stammraum: K002

Gruppe 1 (K002)

Agostini, Enrico
Danisan, Yahya
Eppler, Lorenz
Roeder, Tyra

Gruppe 2 (K007)

Baer, Sophie
Dannhauser, Pascale
Eul, Sandra
Schelb, Noemi

Gruppe 3 (K002)

Bechtold, Evelyn
Degenhardt, Lucas_Alexander
Franz, Alexandra
Spissinger, Milena

Gruppe 4 (K007)

Berning, Lisa
Dietrich, Nico
Heid, Kilian
Thurailingam, Thipakaran

Gruppe 5 (K010)

Braun, Luisa
Donner, Celine
Herrmann, David
Wallentin, Meike

Gruppe 6 (K009)

Bullinger, Gina
Ebinger, Lena
Herrmann, Jan
Zenker, Lara_Marie

Gruppe 7 (K010)

Byrszel, Juljana
Elwert, Marie
Ludin, Sohail
Reimann, Kevin

Gruppen- & Raumeinteilung (Kurs: Prof. Bleiweis)

Stammraum: K007

Gruppe 1 (K007)

Farg, Aya
Idrissou, Amina
Munoz, Itamar
Schillinger, Luisa
Wilcox, Laura

Gruppe 2 (K002)

Fechter, Tom
Isiguezal, Sevval_Su
Nebay, Hermon
Schmieder, Florian

Gruppe 3 (K007)

Froehlich, Alexander
Ketterer, Lucas
Osterland, Juni
Schubert, Virginia

Gruppe 4 (K002)

Gruenenwald, Sven-Julian
Kettern, Niklas
Pettla, Isabelle
Staengle, Vivien

Gruppe 5 (K009)

Haas, Julia
Kowa, Jonathan
Propst, Pascal
Stuerzel, Anna-

Gruppe 6 (K010)

Hagen, Vito
Menzel, Jonas
Rank, Jannik
Valenta, Christopher

Gruppe 7 (K009)

Huber, Niclas
Mombaur, Chiara
Ringhoffer, Jonas
Wagner, Eva

Aufgabe bis zur nächsten Woche:

- Finden Sie sich in Ihren Gruppen zusammen
- Erarbeiten Sie für Ihre Gruppe einen Code of Conduct und senden diesen bis Montag, 31. März 2025, 12.00 Uhr per Mail an alle Dozenten.
- Erstellen Sie die Deckungsbeitragsrechnung der Periode 0 aus den dafür relevanten, anderen Berichten.

Code of Conduct

„Eine Sammlung von Richtlinien und/ oder Regelungen, welche sich Unternehmen im Rahmen einer freiwilligen Selbstbindung selbst auferlegen.

Die formulierten Verhaltensanweisungen dienen als (grundlegende) Handlungsorientierung für Mitarbeiter, um erwünschtes Verhalten zu kanalisieren bzw. unerwünschte Handlungen zu vermeiden.

Thematisch kann das Regelwerk sehr breit sein und von Korruption über den Umgang mit Kunden bis hin zu Arbeitszeitregelungen reichen; die Detaillierungstiefe kann dabei höchst unterschiedlich sein. Oftmals im Kontext von Corporate Social Responsibility zu finden.“

Quelle: Springer Gabler (2011), „Gabler Wirtschaftslexikon: Code of Conduct,“<https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/code-conduct-51600/version-153876>

Code of Conduct: Beispiele

- Pünktlichkeit, Fristen
- Time-Keeper
- Feedback-Kultur
- Konsequenzen bei Verstößen
- Entscheidungsfindung
- Vermeidung von Interessenskonflikten und Umgang mit Informationen und Daten
- Archivierung

Deckungsbeitragsrechnung



Copy Classic - Deckungsbeitragsrechnung Gesamt (MEUR)

	Markt 1	Großabnehmer	Summe
Umsatzerlöse	0,00	0,00	0,00
- Variable Materialkosten	0,00	0,00	0,00
- Variable Fertigungskosten	0,00	0,00	0,00
- Transportkosten	0,00	0,00	0,00
= Deckungsbeitrag I	0,00	0,00	0,00
- Fixe Materialkosten	0,00	0,00	0,00
- Fixe Fertigungskosten	0,00	0,00	0,00
= Deckungsbeitrag II	0,00	0,00	0,00
- Werbungskosten	0,00	0,00	0,00
= Deckungsbeitrag III	0,00	0,00	0,00
- Entwicklungskosten	0,00	0,00	0,00
= Deckungsbeitrag IV	0,00	0,00	0,00
- Forschungskosten			0,00
- Vertriebskosten			0,00
- Verwaltungskosten			0,00
= Deckungsbeitrag V			0,00

Arbeitsaufträge für heute:

- Finden Sie sich in Ihren Gruppen zusammen
- Beginnen Sie mit der Ausarbeitung der „Aufgaben bis zur nächsten Woche“