

Accounting und Controlling

Pflichtmodul

Lehrende*r	Prof. Dr. Andreas Eiselt PHWT Vechta/Diepholz
Inhalte	<p>Mit Hilfe des computergestützten Unternehmensplanspiels TOPSIM - General Management werden die grundlegenden Begriffe und Themenfelder aus dem Bereich von Accounting und Controlling erarbeitet. Das Planspiel berücksichtigt alle Bereiche eines Industrieunternehmens von der Fertigung, über Einkauf, Personal, Forschung und Entwicklung bis hin zu Marketing und Vertrieb.</p> <p>Ein umfangreiches Berichtswesen (u.a. internes Rechnungswesen mit detaillierter Kostenrechnung und externes Rechnungswesen mit Gewinn- und Verlustrechnung, Liquiditätsrechnung sowie Bilanz) liefert dabei die Informationen für die Entscheidungen der Teilnehmenden.</p> <p>Dabei werden die Teilnehmenden schrittweise an komplexe Sachverhalte herangeführt und der Nutzen von Informationen deutlich gemacht. Im Planspiel werden auch die Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Unternehmensbereichen und dem Markt abgebildet.</p> <p>Die Teilnehmenden werden gemeinsam in einem Team die Leitung eines Unternehmens übernehmen und auf einem fiktiven Markt gegeneinander antreten. Herausforderung ist es, in einem unsicheren Marktumfeld unter Zeitdruck rationale Entscheidungen zu treffen. Neben einer ausgeprägten strategischen Denkweise wird den Teilnehmenden die Fähigkeit abverlangt, diese operativ im Unternehmen umzusetzen. Die Steuerung von Unternehmen auf Basis von Informationen wird somit erlebbar. Insgesamt lernen die Teilnehmenden also durch ihre eigenen Aktivitäten („learning by doing“).</p> <p>Schließlich müssen die Teilnehmenden ihre Entscheidungen im Rahmen ihrer Prüfungsleistung schriftlich und/oder mündlich verteidigen.</p>
Lernergebnisse	<p>Nach Abschluss des Moduls können die Teilnehmenden</p> <ul style="list-style-type: none"> — die Instrumente des Rechnungswesens (z.B. Kostenrechnung oder Kennzahlen) sicher für Ihre Entscheidungen nutzen. — eine ganzheitliche Unternehmensplanung, -führung und -kontrolle übernehmen. — je nach Aufgabenstellung sinnvolle Methoden zur Problemlösung anwenden. — in einem Team gemeinsam Probleme und Konflikte lösen. — Entscheidungen diskutieren, kritisch beleuchten, eigene Auffassungen verteidigen und präsentieren.
Lehrformen	Internetgestütztes Studium (Einzel und in Gruppen), (virtuelles) Präsenzstudium, transferorientierte Projektarbeit
Teilnehmerzahl	max. 25 Teilnehmende
Voraussetzungen	Keine
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul
Voraussetzung für Vergabe von Kreditpunkten	<ul style="list-style-type: none"> — Regelmäßige Teilnahme an Online-Diskussionen und Präsenz-/Online-Workshops — Bestehen der studienbegleitenden Prüfungsleistungen: Lernaktivitäten und praxisorientierte Projektarbeit
Kreditpunkte und Noten	Kreditpunkte: 10 KP Notenskala: 1,0 / 1,3 / 1,7 / 2,0 / 2,3 / 2,7 / 3,0 / 3,3 / 3,7 / 4,0 / 5,0
Häufigkeit des Angebots	Das Modul wird in einem Turnus von zwei Semestern angeboten.
Arbeitsaufwand	Gesamt: ca. 300 Std. (Inputphase: ca. 90 Std.; Transferphase: ca. 120 Std.; Ergebnisphase: ca. 40 Std.; Abschlussphase: ca. 50 Std.)
Dauer	ca. 26 Wochen
Termine	Zurzeit liegen keine Termine vor.
Gebühr	890,00 Euro