

# Spielend zum Manager werden

Studierende präsentieren Ergebnisse des Unternehmensplanspiels DECOR

Daß das Studium der Wirtschaftswissenschaft nicht nur aus trockener Theorie besteht, sondern in der Praxis auch spannend sein kann, demonstrierten 24 Studierende durch ihre Präsentationen auf der Bilanzpressekonferenz des Unternehmensplanspiels DECOR.



Sie nahmen in diesem Semester an einem von der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften organisierten Planspiel teil, in dem sie die Möglichkeit hatten, drei fiktive Unternehmen zu leiten. Die finanziellen Startbedingungen der Betriebe stellten sich dabei denkbar schlecht dar: Alle drei Firmen waren fast bankrott und hatten aufgrund mangelnder Bonität Schwierigkeiten, weitere Kredite zu bekommen. So lag die Hauptaufgabe der neuen Geschäftsleitungen darin, Sanierungs- und Strategiepässe zu erstellen und diese schnell umzusetzen. „Leichter gesagt als getan!“ Die neuen Manager mußten schnell erfahren, daß alle Maßnahmen anfänglich selbst hohe Kosten verursachen und so verschlechterte sich zwischenzeitlich die wirtschaftliche Lage sogar erheblich. In dieser kritischen Zeit wurde besonders die Teamfähigkeit der Studierenden auf

eine harte Probe gestellt, sehr „angeregte“ Diskussionen innerhalb der Gruppen waren die Folge.

Alle drei Unternehmen schafften aber den Turnaround und sobald sich die Firmen in ruhigerem Fahrwasser befanden, gal es zu expandieren, zu investieren und mit neuer Produktion die Marke zu erobern, auf denen sie sich fortan der Konkurrenz stellen mußten. Aber auch innerhalb der jeweiligen Firmen konnten die Jungmanager ihren unternehmerischen Ambitionen freien Lauf lassen. Während der zwölf Spielrunden gab es Probleme in allen Funktionsbereichen zu bewältigen: Geschäftsführungs-, Marketing- und Finanzplanungsaufgaben sowie Fragen zur Produktion sorgten für eine realitätsnahe Simulation. Nicht nur die harten Preiskämpfe mit der Konkurrenz, auch eingebaute Panzen, wie der Ausfall sämtlicher Informationssysteme oder eine Grippe, die die Zahl der produktiven Arbeiter stark reduzierte, erschwerten die Arbeit für das gestraßte Management berächtlich.

Den Studierenden gelang es trotz aller Schwierigkeiten und der relativ kurzen verfügbaren Zeit, sämtliche Unternehmen zu sanieren und so konnte auf der Bilanzpressekonferenz stolz das Ergebnis der letzten drei (simulierten) Jahre der Geschäftstätigkeit präsentiert werden. Bei den von den Teil-

nehmern professionell gehaltenen Präsentationen wurde deutlich, daß nicht immer der billigste Anbieter als Sieger auf einem Markt hervorgeht. Qualität der Produkte und das Ansehen der Firma spielten eine große Rolle im Wettbewerb um die Gunst der Kunden.

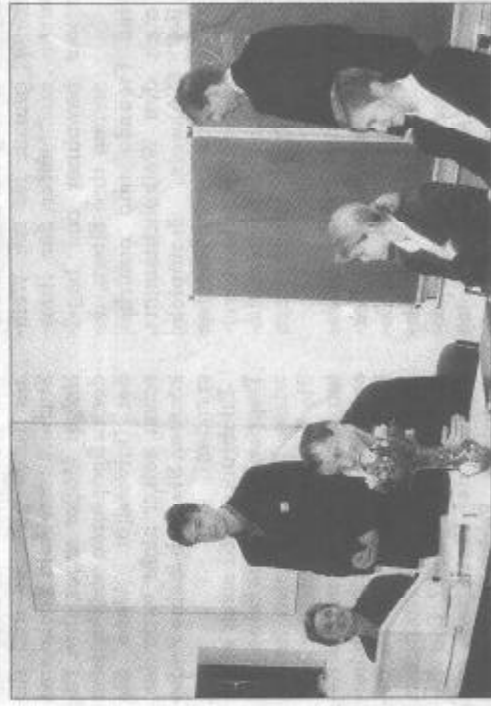
## Eigenentwicklung

Das komplexe Unternehmensplanspiel DECOR ist eine Eigenentwicklung, die ständig aktualisiert und an neue Marktgegebenheiten angepaßt wird. Zur Zeit arbeiten die beteiligten Wissenschaftler daran, den Aspekt des Umweltschutzes stärker zu integrieren - eine Umweltbilanz zu erstellen, ist das langfristige Ziel.

Interesse an DECOR besteht nicht nur innerhalb unserer Universität. DECOR wird auch an anderen Universitäten und Fachhochschulen national und international „gespielt“. Den nächsten Einsatz hat die Spielleitung im Februar in Moskau in einem von der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften betreuten Managementprogramm. Neben den Hochschulen setzen auch Firmen wie Miele, Deutsche Telekom, Weidmüller und Hummer in der Aus- und Weiterbildung auf das Magdeburger Planspiel.

Im Rahmen der Präsentation der Universität „Uni-Life“ im Allee Center wird DECOR am 10. Mai 1989 um 18 Uhr von Heino Schrader und Sver Lucas ört vorgestellt.

HEINO SCHRADER



Unternehmenspräsentation auf der Bilanzpressekonferenz.

Photo: Perl