

Handbuch zum Planspiel

Econ-SIM

Spielrunde 1 Hetfield GmbH

ECON SIM Dateneingabe Dashboard Auswertung Info

Hetfield GmbH - Spielrunde 1

Bankguthaben

Kontostand:

Lagerbestand

Vorhandene Saugroboter:

Betriebliche Organisation

Mitarbeiter Vorrunde	<input type="text" value="24"/>	👤
Abgänge	<input type="text" value="0"/>	👤
Neueinstellungen:	<input type="text" value="0"/>	👤
Mitarbeiter aktuell:	<input type="text" value="24"/>	👤
Krankenstand in %:	<input type="text" value="4,00"/>	👤
Wochenarbeitszeit:	<input type="text" value="36,00"/>	🕒
🟢 Maschinen:	<input type="text" value="4"/>	🏠

entlassen 0 einstellen

- 20 Std. +

verkaufen kaufen

Inhalt

1	Spielidee.....	2
2	Zum Planspiel	2
3	Spielleitung (Lehrkräfte)	3
3.1	Bezug der Zugangsdaten	3
3.2	Login als Lehrkraft (Spielleitung).....	4
3.3	Ein neues Spiel beginnen (Spielleitung)	4
3.4	Abmelden.....	6
3.5	Eine neue Spielrunde beginnen (Spielleitung).....	6
3.6	Auswertung (Spielleitung)	7
3.7	Auswertung im Dashboard	7
3.8	Szenarien auslösen	8
3.9	Ausdruck (Spielleitung).....	10
3.10	Meine Daten (Spielleitung)	12
4	Gruppen (Schülerinnen und Schüler)	13
4.1	Login als Spielteilnehmer/-in	13
4.2	Abmelden.....	13
4.3	Ein neues Spiel beginnen (Spielteilnehmer)	13
4.4	Dateneingabe Spielteilnehmer	14
4.5	Szenarien	15
4.6	Auswertung (Spielteilnehmer).....	16
4.7	Auswertung im Dashboard	17
4.8	Ausdruck (Spielteilnehmer)	17
5	Admins (Schulen).....	18
5.1	Bezug der Zugangsdaten (Admins)	18
5.2	Login als Schule (Admins)	18
5.3	Ein Spiel durchführen (Admins)	19
5.4	Userverwaltung (Admins).....	19
5.5	Abmelden.....	19
6	Erwerb einer Lizenz	20
7	Trouble-Shooting / Fehlerbehebung	21

1 Spielidee

Die Teilnehmer des Planspiels Econ-SIM gründen Unternehmen, welche Saugroboter produzieren und vertreiben. Die Marktanalyse ergab für die Art der hergestellten Produkte eine Nachfrage von ca. 14.000 Geräten pro Jahr und Spielgruppe (Unternehmen). Ein Jahr entspricht einer Spielrunde. Die **Nachfrage** kann durch hohe Qualität, vor allem aber durch **Marketing** gesteigert werden.

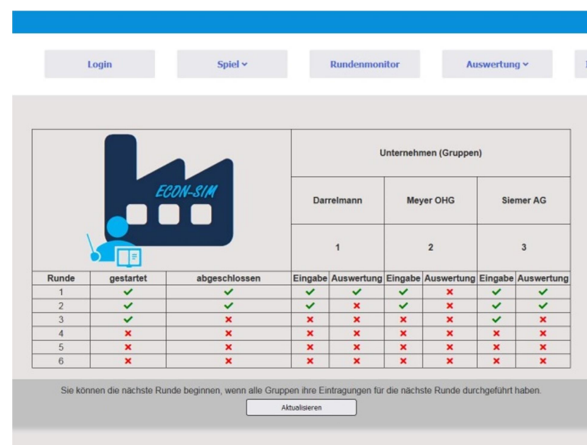
Am Markt herrscht **Konkurrenz**. Es sind Wettbewerber (andere Unternehmen / Spielgruppen) vorhanden, welche vergleichbare Produkte anbieten.

Ursprünglich stehen jeder Gruppe finanzielle Mittel in Höhe von 500.000 € zur Verfügung (**Eigenkapital**). Bei der Gründung der Unternehmen fallen je nach Wahl des Standorts Kosten an, so dass die Aufnahme eines Kredits erforderlich ist.

2 Zum Planspiel

Das Planspiel **Econ-SIM** ist ein browserbasiertes Unternehmensplanspiel. Es benötigt lediglich einen Internetzugang und einen modernen Browser (z.B. Chrome, Firefox, Safari, Edge). Weitergehende Anforderungen gibt es nicht. Das Planspiel ist größtenteils selbsterklärend. Nach erfolgreicher Registrierung (vgl. Kap. 2.1) kann das Planspiel sofort genutzt werden.

Das Planspiel läuft über insgesamt 6 Spielrunden. Jede Spielrunde steht für ein Geschäftsjahr. Ein Planspiel kann mit 3 bis 8 Gruppen durchgeführt werden. Dabei sollten die einzelnen Gruppen aus jeweils nicht mehr als 5 Schülerinnen und Schülern bestehen. Als Spielleitung können Lehrkräfte den Fortschritt der Gruppen in jeder Spielrunde mithilfe des **Rundenmonitors** überwachen.



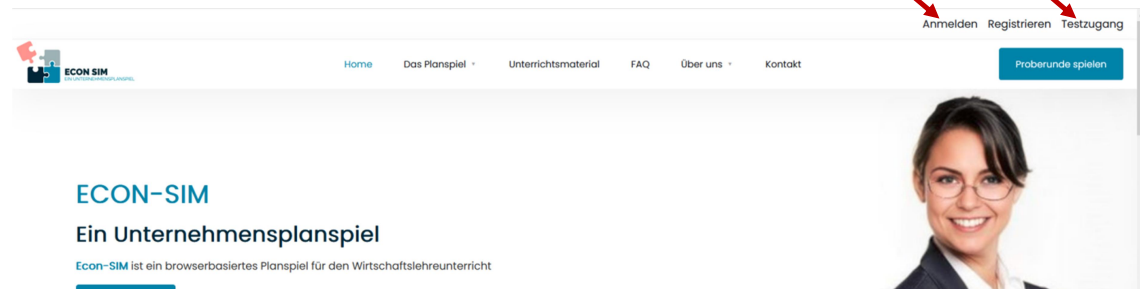
Runde	Unternehmen (Gruppen)							
	gestartet	abgeschlossen	Darrelmann		Meyer OHG		Siemer AG	
			1	2	1	2	1	2
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓
3	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
4	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
5	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
6	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

Sie können die nächste Runde beginnen, wenn alle Gruppen ihre Eintragungen für die nächste Runde durchgeführt haben.

3 Spielleitung (Lehrkräfte)

3.1 Bezug der Zugangsdaten

Sie erhalten die Zugangsdaten per E-Mail. Dazu können Sie auf der Webseite <https://www.econ-sim.de> über den Link **Registrieren** eine **Lizenz** oder den Link **Testzugang** einen **Testzugang** freischalten.



Als Lizenzen stehen Einzel- und Schullizenzen mit Administrationsrechten für einzelne Lehrkräfte zur Verfügung. Testzugänge sind i.d.R. zeitlich und bezogen auf den Funktionsumfang limitiert. Nähere Informationen zur Preisgestaltung finden Sie auf der Webseite unter dem Menüpunkt **Das Planspiel\Preise**.

Möchten Sie für sich als einzelne Lehrkraft einen Testzugang freischalten, wählen Sie bitte den

Registerreiter **Lehrkräfte** aus. Zum Erwerb einer Lizenz lesen Sie bitte das Kapitel 5.



3.2 Login als Lehrkraft (Spilleitung)

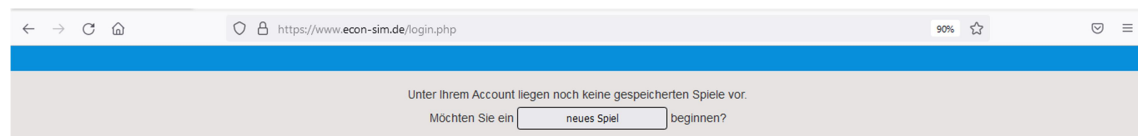
Sie loggen sich mit Ihrer E-Mailadresse und dem Zugangspasswort auf der Webseite <https://www.econ-sim.de> über den Link **Anmelden** ein. Bitte beachten Sie, dass Sie sich als Lehrkraft¹ im Registerreiter **Spilleitung** anmelden.



Nach dem Login können Sie ein **gespeichertes Spiel** auswählen oder ein **neues Spiel** (vgl. Kap. 3.3) beginnen. Ihre gespeicherten Spiele werden Ihnen angezeigt.

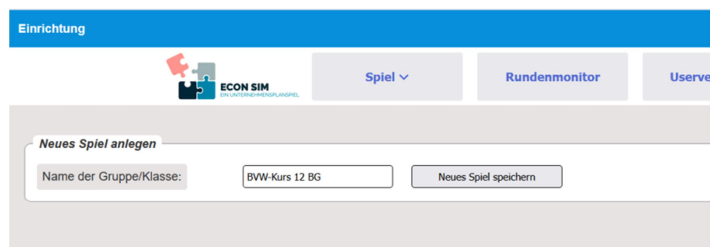


3.3 Ein neues Spiel beginnen (Spilleitung)



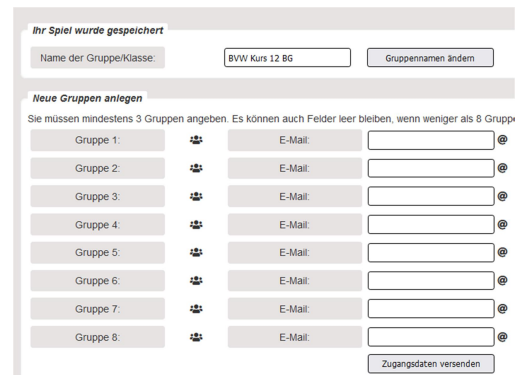
Nach dem ersten Login erscheint die obere Aufforderung. Klicken Sie hier die Schaltfläche **neues Spiel**. Anschließend können Sie für Ihr Spiel einen Namen festlegen. Es empfiehlt sich hier der Name der Lerngruppe (Klasse oder Kurs).

Durch die Schaltfläche **Neues Spiel speichern** wird ihr Spiel in der zentralen Datenbank erfasst.

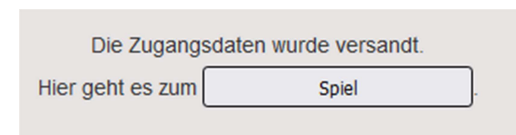


¹ Schullizenz ohne Adminrechte oder Einzellizenz

Anschließend sollten Sie die Zugangsdaten der einzelnen Spielgruppen festlegen. Dazu wird aus jeder Spielgruppe eine E-Mailadresse benötigt. Ein Spiel benötigt mindestens 3 Gruppen und kann mit höchstens 8 Gruppen gespielt werden. Falls weniger als 8 Spielgruppen vorhanden sind, bleiben die übrigen Felder leer.




Durch Klicken auf die Schaltfläche **Zugangsdaten versenden** werden die E-Mailadressen in der Datenbank gespeichert und die

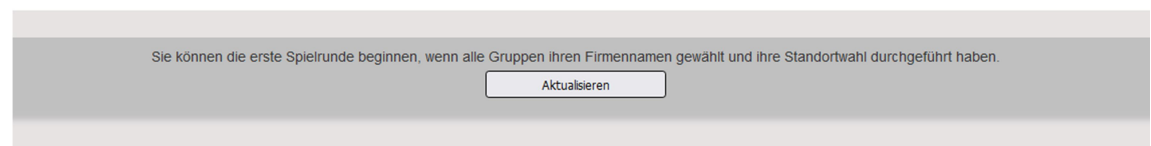


Zugangsdaten werden per E-Mail verschickt. Über die Schaltfläche **Spiel** gelangen Sie zur Einrichtung des Spiels. Hier können Sie die Spielparameter festlegen.

Die Einstellungen gelten für alle teilnehmenden Gruppen gleichermaßen. Die Daten können geändert werden². Der Spielablauf ist jedoch auf die vorgegebenen Daten optimiert. Daher empfiehlt es sich für Erstspieler, diese Daten nur geringfügig oder

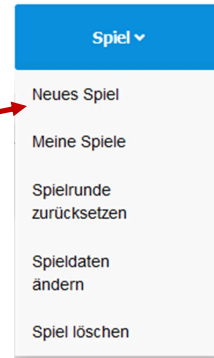


besser gar nicht zu ändern. Bitte führen Sie die Einrichtung des Spiels bis zum Ende durch. klicken Sie die Schaltfläche **Start des Planspiels**, um die die Einrichtung abzuschließen. **Brechen Sie an dieser Stelle nicht ab**, da den Spielgruppen ansonsten entscheidende Spielparameter nicht zur Verfügung stehen.



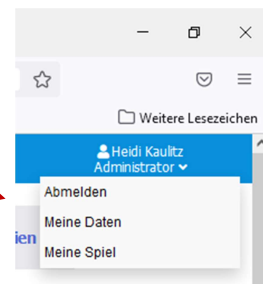
² Bitte beachten Sie bei Dezimalzahlen die anglo-amerikanische Schreibweise mit dem Punkt als Dezimaltrenner. Bsp.: deutsche Schreibweise 1,39 => anglo-amerikanische Schreibweise 1.39

Anschließend müssen Sie nun warten, bis alle Spielgruppen die Einrichtung und die Dateneingabe für die erste Runde vorgenommen haben. Sind alle Spielgruppen fertig können Sie durch **Aktualisieren** oder die Schaltfläche **Rundenmonitor** das Spiel fortsetzen. Der Rundenmonitor zeigt Ihnen den Fortschritt der einzelnen Spielgruppen.



Möchten Sie ein weiteres Spiel starten, können Sie dies über den Menüpunkt **Spiel\Neues Spiel** nach dem oben gezeigten Schema einrichten.

Sie können alle Ihre Spiele über den Menüpunkt **Spiel\Meine Spiele** einsehen oder indem Sie mit der Maus über Ihren Benutzernamen im oberen rechten Bereich des Bildschirms fahren.



3.4 Abmelden

Fahren Sie zum Abmelden mit der Maus über Ihren Benutzernamen im oberen rechten Bereich der Seite. Im erscheinenden Menü können Sie die Option **Abmelden** wählen.

3.5 Eine neue Spielrunde beginnen (Spilleitung)

Sobald alle teilnehmenden Gruppen ihre Eingaben für die Runde abgeschlossen haben, erscheint im **Rundenmonitor** die Schaltfläche **Runde abschließen**. Durch diese Schaltfläche können Sie die Runde abschließen. Beim Rundenabschluss werden die Absatzzahlen in Abhängigkeit der gewählten Parameter für alle Gruppen festgelegt.

Runde	gestartet	abgeschlossen	Unternehmen (Gruppen)					
			GMAIL KG Muenchen		GMX eK Meinhard		LEREC GmbH Beseritz	
			1	2	3	4	5	6
			Eingabe	Auswertung	Eingabe	Auswertung	Eingabe	Auswertung
1	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗
2	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
3	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
4	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
5	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
6	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

Runde abschließen

3.6 Auswertung (Spieleitung)

Zur Auswertung stehen verschiedenste Möglichkeiten zur Wahl. Für alle Spielteilnehmer ohne betriebswirtschaftliche Vorkenntnisse empfiehlt sich die Auswertung **Kompakt** im Menu **Auswertung**. Hier erfolgt die Auswertung in Form einer einfachen Einnahmen- und Ausgabenrechnung.

Gruppe 1 - A&A OHG					
Runde	Kontostand alt	Einnahmen	Ausgaben	Überschuss	Kontostand neu
1	100.000,00 €	6.055.775,00 €	3.950.616,07 €	2.105.158,93 €	2.205.158,93 €

Auswertung ▾

- Kompakt
- Betriebswirtschaftliche Kennzahlen
- Bilanzen
- GuV
- Hinweise in Textform
- Grafisch
- Maschinen
- Kosten- und Leistungsrechnung
- Benutzerdefiniert

Bei den betriebswirtschaftlichen Auswertungen sind grundlegende und/oder zum Teil weiterführende betriebswirtschaftliche Vorkenntnisse erforderlich, da hier Fachbegriffe wie Umsatz, Absatz, Aufwendungen, Erträge usw. verwendet werden. Dies gilt insbesondere für die Auswertung in Form der Bilanzen, der Gewinn- und Verlustrechnung (GuV) und die Auswertung unter den Gesichtspunkten der Kosten- und Leistungsrechnung (KLR). Die grafische

Bilanzen	<input type="checkbox"/>
GuV-Konten	<input type="checkbox"/>
Betriebswirtschaftliche Zahlen	<input type="checkbox"/>
Erläuterungstexte	<input type="checkbox"/>
Entwicklung Bankkonten	<input type="checkbox"/>
Entwicklung Kredite	<input type="checkbox"/>
Entwicklung Anlagen	<input type="checkbox"/>
Kosten- und Leistungsrechnung	<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="Auswertung anzeigen"/>	

Auswertung veranschaulicht einige Größen in Form von Säulendiagrammen. Auch hier sind entsprechende Vorkenntnisse bzw. eine enge Begleitung durch die Lehrkraft erforderlich.

In der **benutzerdefinierten Auswertung** können Sie die vorhandenen beliebig Auswertungsmöglichkeiten kombinieren.

Beachten Sie, dass eine Auswertung erst nach dem Abschluss der ersten Runde erfolgen kann.

3.7 Auswertung im Dashboard

Als Dashboard wird im Informationsmanagement eine grafische Benutzeroberfläche bezeichnet, die zur Visualisierung von Daten dient. Nach dem Abschluss der ersten Spielrunde steht das Dashboard zur Verfügung.



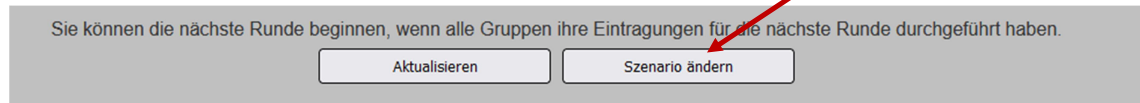
Das Dashboard kann im **Rundenmonitor** Menü aufgerufen werden.



3.8 Szenarien auslösen

Um den Spielverlauf interessanter zu gestalten, können nach Beendigung der ersten Spielrunde verschiedene Szenarien ausgelöst werden. Dadurch wird das wirtschaftliche Umfeld für die Spielteilnehmer i.d.R. schwieriger. Szenarien bieten sich gerade dann an, wenn alle Gruppen in jeder Runde stets gute Gewinne erzielen.

Um ein oder mehrere Szenarien auszulösen, kann im Menü **Spiel** die Option **Szenario auslösen** gewählt werden. Alternativ wird nach der ersten Spielrunde im Rundenmonitor unten ein zusätzlicher Button angezeigt.



Im erscheinenden Fenster können 5 unterschiedliche Szenarien in beliebiger Kombination ausgelöst werden.

Die Abbildung zeigt die möglichen Szenarien. Hier können über die Schieberegler beliebige Kombinationen aus den angegebenen Szenarien ausgewählt werden. Nach Betätigen der Schaltfläche **Szenarien anwenden** ist das Szenario für die betreffende Runde aktiviert.

Szenarien / Parameter für Spielrunde 2

Optionales Szenario 1 - Defekte Maschinen
Durch einen schwerwiegenden technischen Defekt sind Maschinen aus der Abteilung Produktion ausgefallen.

Defekte Maschinen:

Hier aufgeführte Maschinen können ab der nächsten Spielrunde nicht mehr zur Produktion eingesetzt werden. Die Produktionskapazität sinkt.

Optionales Szenario 2 - Steigende Inflationsrate
Aufgrund der gesamtwirtschaftlichen Situation verteuern sich die Preise für Güter und Dienstleistungen.

Verteuerung (Inflationsrate): %

Güter und Dienstleistungen verteuern sich um den angegebenen %-Satz im Vergleich zur vorherigen Spielrunde.

Optionales Szenario 3 - Veränderung der Nachfrage
Aufgrund der gesamtwirtschaftlichen Situation verändert sich die Nachfrage nach Saugrobotern.

Veränderung der Nachfrage um: %

Die Nachfrage nach Saugrobotern ändert sich um den angegebenen %-Satz im Vergleich zur vorherigen Spielrunde.

Optionales Szenario 4 - Energiekrise
Wegen der Verknappung fossiler Energieträger erhöhen sich die Energiekosten.

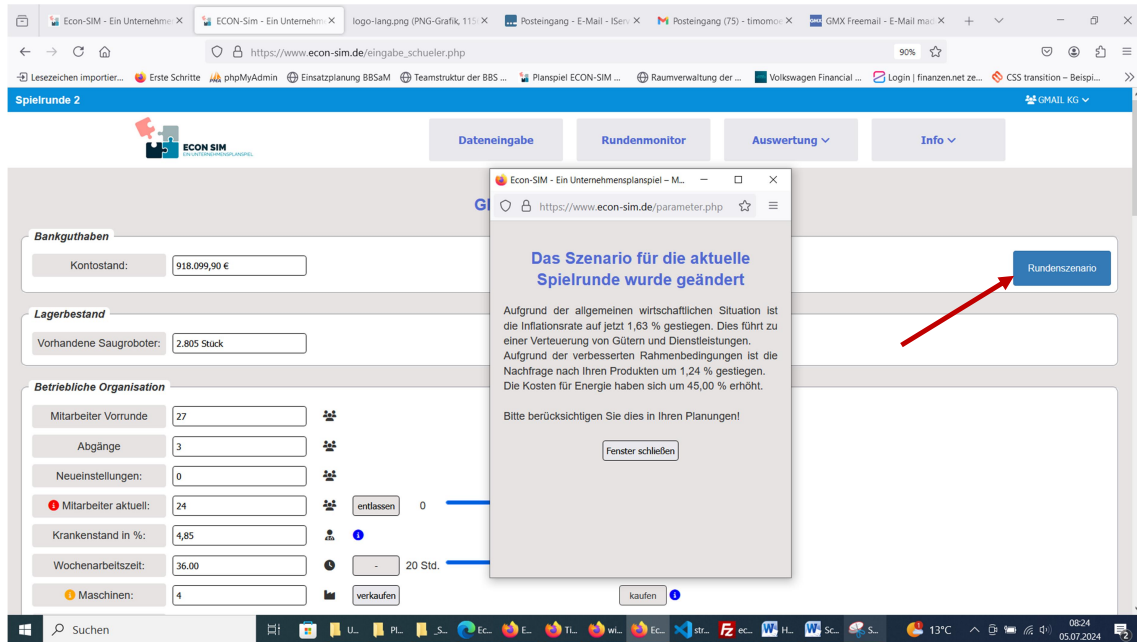
Erhöhung der Energiekosten um: %

Da die Herstellung der Saugroboter sehr energieintensiv ist, erhöhen sich die Produktionskosten.

Optionales Szenario 5 - Liefervertrag mit einem Discounter
Die Unternehmen können sich für eine verbindliche Lieferung an einen Discounter zu fest vereinbarten Konditionen entscheiden. Bei Nichterfüllung wird eine Vertragsstrafe in Höhe des angegebenen Prozentsatz bezogen auf die Gesamtsumme fällig.

Szenario aktiviert

Die Spielteilnehmer erhalten in der kommenden Runde einen entsprechenden Hinweis.



Im **Dateneingabefenster** können die Spielteilnehmer über die Schaltfläche **Rundenszenario** die für die jeweilige Runde festgelegten Szenarien einsehen.

Optionales Szenario 5 - Liefervertrag mit einem Discounter

Die Unternehmen können sich für eine verbindliche Lieferung an einen Discounter zu fest vereinbarten Konditionen entscheiden. Bei Nichterfüllung wird eine Vertragsstrafe in Höhe des angegebenen Prozentsatz bezogen auf die Gesamtsumme fällig.

Szenario aktiviert <input checked="" type="checkbox"/>	
Fest vereinbarter Preis: <input style="width: 100px;" type="text" value="199 €"/>	Fest vereinbarte Liefer- und Abnahmemenge: <input style="width: 100px;" type="text" value="10.000 Stück"/>
Vereinbarte Qualität aller Bauteile und Software: <input style="width: 100px;" type="text" value="gut"/>	Strafe bei Nichterfüllung: <input style="width: 100px;" type="text" value="5%"/>

Durch die Anwendung des letzten Szenarios kann die Anfrage eines Discounters simuliert werden. Die Spielteilnehmer können entscheiden, ob sie das Angebot annehmen möchten oder nicht. Die Annahme des Angebots bedeutet eine gesicherte Abnahme der vereinbarten Menge zum vereinbarten Preis. Beachten Sie jedoch, dass Discounter eine sehr restriktive Handelspolitik verfolgen. Bei der Nichteinhaltung der Vertragskonditionen werden hohe Strafen fällig.

Durch die Aktivierung des Szenarios erscheint im Dateneingabefenster der Spielteilnehmer die folgende zusätzliche Auswahlmöglichkeit.

Marktrelevante Entscheidungen

Ein Discounter macht Ihnen das folgende Angebot:

Menge (fix): 10.000 Stück
 Preis (fix): 199,00 €
 Qualität: gut ⓘ
 Strafe: 5,0% der Gesamtsumme

Der Discounter garantiert Ihnen die Abnahme der genannten Menge zum vereinbarten Preis. Beachten Sie, dass bei Nichterfüllung eine erhebliche Vertragsstrafe fällig wird.

Möchten Sie das Angebot: Annehmen

Geplante Produktionsmenge:	<input style="width: 100%;" type="text" value="20242"/>	-	1.000	<input style="width: 100%;" type="range" value="20.242"/>	20.242	+	ⓘ	
Abverkauf Lagerbestand:	<input style="width: 100%;" type="text" value="2207"/>	-	0	<input style="width: 100%;" type="range" value="2.207"/>	2.207	+		
Verkaufspreis:	<input style="width: 100%;" type="text" value="289"/>	€	-	99 €	<input style="width: 100%;" type="range" value="399"/>	399 €	+	ⓘ
Marketing:	<input style="width: 100%;" type="text" value="404012"/>	€	-	0 €	<input style="width: 100%;" type="range" value="531.189"/>	531.189 €	+	

Durch den Schieberegler kann das Angebot angenommen oder ignoriert werden. Die geplante Produktionsmenge gibt die Gesamtmenge an. Verkaufspreis und Marketingausgaben beschränken sich auf die nach der Lieferung an den Discounter verbleibende Menge. Im oberen Beispiel werden 20.242 Einheiten produziert. Zusätzlich werden alle im Lager befindlichen Einheiten (2.207) angeboten. Es stehen also 22.449 Einheiten zur Verfügung³. 10.000 Einheiten werden vertragsgemäß zum Preis von 199,00 €/Stk. an den Discounter geliefert. Somit verbleiben 12.449 Einheiten, die zum Preis von 289,00 €/Stk. angeboten werden.

³ Vereinfachte Rechnung; Ausschussmengen und Retouren bleiben unberücksichtigt

3.9 Ausdruck (Spieleitung)

In den unterschiedlichen Auswertungsmöglichkeiten steht Ihnen in der Desktopversion über den Button **Seite drucken** eine **Druckmöglichkeit** zur Verfügung. Diese Option ist nicht in der Smartphone- und Tabletversion verfügbar. Bitte beachten Sie hier Ihre Browsereinstellungen. Einige Browser zeigen die Hintergrundfarben beispielsweise nicht an. Hier müssen die gewünschten Optionen im **Druckmenü des Browsers** eingestellt werden. Das Foto zeigt beispielhaft eine geeignete Einstellung für den Browser **Firefox**.

The screenshot shows a browser window with three bar charts comparing three companies: A&A OHG (blue), B GmbH (green), and C AG (red). The charts display 'Angebotsmenge', 'Absatzmenge', and 'Umsatz'. A print settings menu is open on the right, with 'Farbe' selected for the color mode and 'Hintergrund drucken' checked. Red arrows point to these two settings.

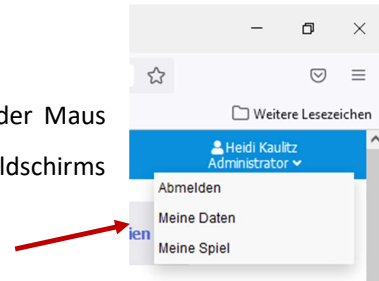
Company	Value
A&A OHG	31.474
B GmbH	48.501
C AG	24.600

Company	Value
A&A OHG	10.848
B GmbH	48.317
C AG	24.600

Company	Value
A&A OHG	6.837.026
B GmbH	9.017.856
C AG	7.437.024

3.10 Meine Daten (Spieleitung)

Sie können Ihre Daten einsehen oder verändern indem Sie mit der Maus über Ihren Benutzernamen im oberen rechten Bereich des Bildschirms fahren und dort die Option **Meine Daten** auswählen.



Meine Daten

Meine Daten	
Anrede	<input type="radio"/> Herr <input checked="" type="radio"/> Frau <input type="radio"/> keine
Name	<input type="text" value="Sorglos"/>
Vorname	<input type="text" value="Susi"/>
E-Mail	<input type="text" value="susi.sorglos@otto.de"/>
Adresse	<input type="text" value="Testweg 7"/>
PLZ	<input type="text" value="12345"/>
Ort	<input type="text" value="Testhausen"/>
Status	<input type="text" value="Admin"/>
<input type="button" value="Werte ändern"/>	

Meine Schule/Institution	
Schule/Institution	<input type="text" value="BBS"/>
Adresse	<input type="text" value="Schulstr. 1"/>
PLZ	<input type="text" value="54321"/>
Standort	<input type="text" value="Testburg"/>
<input type="button" value="Werte ändern"/>	

Meine Lizenz	
Lizenz	<input type="text" value="Schulizenz premium"/>
Version	<input type="text" value="Kauf"/>
Beginn	<input type="text" value="10 . 04 . 2022"/>
Ablauf	<input type="text" value="30 . 06 . 2022"/>

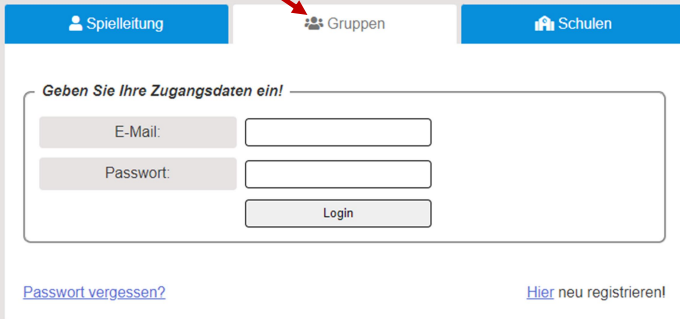
Bestätigen Sie Ihre Eingaben oder Änderungen durch Betätigung der Schaltfläche

Werte ändern

4 Gruppen (Schülerinnen und Schüler)

4.1 Login als Spielteilnehmer/-in⁴

Sie loggen sich mit Ihrer E-Mailadresse und dem Zugangspasswort auf der Webseite <https://www.econ-sim.de> über den Link **Anmelden** ein. Bitte beachten Sie, dass Sie sich im Registerreiter **Gruppen** anmelden.

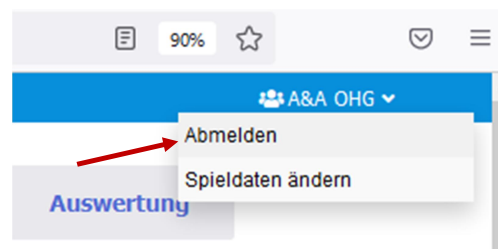


Nach dem erfolgreichen Login wird Ihnen eine Übersicht über ihre vorhandenen Spiele angezeigt. Möchten Sie ein **Spiel fortsetzen** oder ein **Spiel starten**, drücken Sie die entsprechende Schaltfläche.

Ihre vorhandenen Spiele						
Nr	Klasse/Lerngruppe	Beginn	Letzter Zugriff	Spielrunde	abgeschlossen	
1	BGW11a	2022-04-14	2022-04-14	1	nein	Spiel starten
1	BGW1-3	2022-03-30	2022-03-30	4	nein	Spiel fortsetzen

4.2 Abmelden

Fahren Sie zum Abmelden mit der Maus über Ihren Firmennamen im oberen rechten Bereich der Seite. Im erscheinenden Menü können Sie die Option **Abmelden** wählen.



4.3 Ein neues Spiel beginnen (Spielteilnehmer)

Loggen Sie sich als Gruppe ein (vgl. Kap. 3.1). Klicken Sie die Schaltfläche **Spiel starten**, wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten. Anschließend können Sie die **Standortwahl** vornehmen. Lesen Sie dazu die Vor- und Nachteile der einzelnen Standorte und entscheiden Sie als Gruppe, an welchem Standort Sie Ihr Unternehmen gründen möchten.

⁴ Im weiteren Verlauf wird hier nur der Begriff „Spielteilnehmer“ verwendet. Dieser schließt natürlich auch die Spielteilnehmerinnen mit ein.

Der Standort

Beseritz (Mecklenburg-Vorpommern)

Die Gemeinde Beseritz stellt Ihnen das benötigte Grundstück für 50.000,00 € zur Verfügung. Die Miete für die angrenzenden Produktions- und Lagerhallen beträgt 5.000,00 €/Monat. Die Gemeinde Beseritz bietet mit 250 einen vergleichsweise günstigen Gewerbesteuersatz. Beseritz besitzt keinen eigenen Güterbahnhof. Leider ist auch die Straßenverkehrsanbindung nicht optimal, was zu erhöhten Kosten bei der Beschaffung der benötigten Bauteile und beim Vertrieb der Fertigprodukte führen könnte. Die Transportkosten betragen jeweils 0,45 € für einen fertigen Artikel sowie die benötigten Komponenten. Auch ist die Zahl der qualifizierten Fachkräfte in der direkten Umgebung nicht besonders hoch. Das Lohnniveau für Mitarbeitende in der Produktion ist mit 14,00 €/Stunde relativ gering.

Standort Beseritz

Standort Beseritz auswählen

Meinhard (Hessen)

Ein privater Verkäufer bietet Ihnen ein Grundstück im Industriegebiet von Meinhard für 250.000,00 € an. Die Miete für die angrenzenden Produktions- und Lagerhallen beträgt 8.000,00 €/Monat. Die Gemeinde Meinhard hat einen vergleichsweise hohen Gewerbesteuersatz in Höhe von 450. Meinhard besitzt keinen eigenen Güterbahnhof. Die Gemeinde liegt jedoch in der Mitte Deutschlands. Daher ist die Straßenverkehrsanbindung optimal, was zu sehr geringen Kosten bei der Beschaffung der benötigten Bauteile und beim Vertrieb der Fertigprodukte führen könnte. Die Transportkosten betragen jeweils 0,36 € für einen fertigen Artikel sowie die benötigten Komponenten. Die Zahl der qualifizierten Fachkräfte in der direkten Umgebung ist ausreichend. Das Lohnniveau für Mitarbeitende in der Produktion ist mit 16,00 €/Stunde im mittleren Bereich.



Weiter unten auf der Seite müssen Sie einen **Firmennamen** festlegen und eine geeignete **Rechtsform** auswählen. Dazu sollten Sie die vorliegenden Informationen nutzen. Standort und Firma werden für die gesamte Dauer des Spiels beibehalten und können nachträglich nicht mehr geändert werden.

Unternehmens (z.B. Werbung) und sind für die Entwicklung, Planung und Durchführung der Marketingstrategien verantwortlich.

PersonalleiterInnen sind für alle Belange rund um das Personal des Unternehmens verantwortlich. Dies umfasst die Einstellung neuer MitarbeiterInnen, die Ermittlung des Personalbedarfs, die Entwicklung von Stellenplänen und die Implementierung strategischer Personalentscheidungen. PersonalleiterInnen sind für Effizienz und Qualität des gesamten Personals zuständig.

EinkaufsleiterInnen organisieren und kontrollieren Einkäufe für Unternehmen nach wirtschaftlichen Aspekten. Sie suchen stets nach den

Die Leitungsebene Ihres Unternehmens

CEO (Geschäftsführung)	<input type="text" value="Tom"/>	Tragen Sie hier die Namen der Gruppenmitglieder ein. Das Feld CEO (Geschäftsführung) muss ausgefüllt sein. Alle weiteren Felder können Sie beliebig füllen. Sie können Felder leer lassen. Gruppenmitglieder können
Leitung Vertrieb	<input type="text" value="Jule"/>	
Leitung Marketing	<input type="text" value="Barbara"/>	
Leitung Personal	<input type="text" value="Jonas"/>	
Leitung Einkauf	<input type="text"/>	

Abschließend können Sie die zentralen **Leitungsfunktionen** in Ihrem Unternehmen besetzen. Berücksichtigen Sie dazu die angegebenen Informationen. Sie können Funktionen frei lassen. Gruppenmitglieder können auch mehrere Funktionen übernehmen. Die vorgenommenen Einstellungen zu den Leitungsfunktionen können nachträglich geändert werden. Durch Klicken auf die Schaltfläche **Unternehmen gründen** unten auf der Seite kann mit dem Planspiel begonnen werden.

4.4 Dateneingabe Spielteilnehmer

Um die Dateneingabe zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Dateneingabe**. Die Dateneingabe ist in die folgenden Bereiche unterteilt.

- Betriebliche Organisation**
- Marktrelevante Entscheidungen**
- Kosten für Bauteile und Software**
- Finanzierung**

Das Planspiel sieht vor, dass Sie die **Eingaben nacheinander** vornehmen. Bitte schließen Sie die Eingaben **für jeden Bereich** die Schaltfläche **Werte festlegen** ab. Nutzen Sie zur Festlegung der

Werte die Schieberegler oder die und -Tasten. Im ersten Bereich können Sie Maschinen kaufen und verkaufen. **Bitte wählen Sie diese Option mit Bedacht aus!** Sie kaufen eine Maschine zum Neupreis (i.d.R. 250.000,00 €) und verkaufen die Maschine als gebrauchte Maschine zum Zeitwert. Dieser richtet sich nach der Spielrunde, liegt aber in der ersten Spielrunde bereits standardmäßig bei nur noch 218.750,00 €.

Die Besonderheiten und weiterführenden Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie bitte dem **Glossar**.

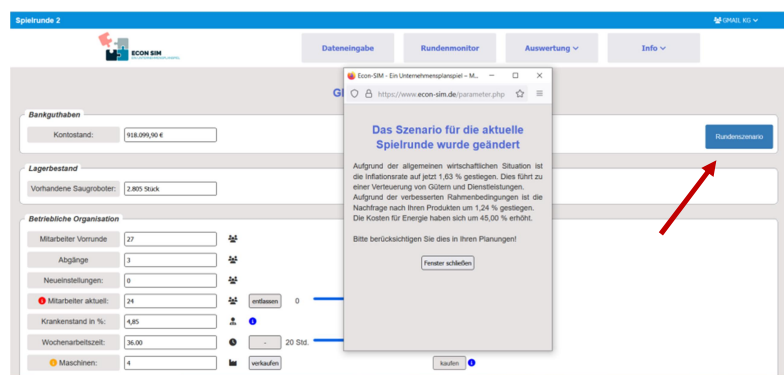
Zur besseren Übersicht bekommen Sie die geschätzten **Herstellkosten** pro Saugroboter angezeigt. Sie können alle Entscheidungen noch einmal revidieren. Beachten Sie jedoch, dass die Eingaben in allen Bereichen durch die Schaltfläche **Werte festlegen** abgeschlossen werden müssen.

Über die Schaltfläche **Finanzplan** können Sie sich einen Überblick über das laufende Konto und Ihren Kredit anzeigen lassen.

Nachdem die Eingaben in allen Bereichen vorgenommen wurden, kann die Spielrunde über die Schaltfläche **Spielrunde beenden** abgeschlossen werden.

4.5 Szenarien

Spielleiter/Lehrkräfte können **Szenarien** für das Planspiel auslösen. Dies kann z.B. der Ausfall von Maschinen, Inflation, Nachfragerückgang oder die Verteuerung von Energie sein. Wurde ein Szenario ausgelöst, erhalten die Spielteilnehmer im **Dateneingabefenster** einen entsprechenden Hinweis.



Spielteilnehmer können über die Schaltfläche **Rundenszenario** die für die jeweilige Runde festgelegten Szenarien einsehen.

Durch die Anwendung des letzten Szenarios kann die Anfrage eines Discounters simuliert werden. Die Spielteilnehmer können entscheiden, ob sie das Angebot annehmen möchten oder nicht. Die Annahme des Angebots bedeutet eine gesicherte Abnahme der vereinbarten Menge zum vereinbarten Preis. Beachten Sie jedoch, dass Discounter eine sehr restriktive Handelspolitik verfolgen. Bei der Nichteinhaltung der Vertragskonditionen werden hohe Strafen fällig.

Durch die Aktivierung des Szenarios erscheint im Dateneingabefenster der Spielteilnehmer die folgende zusätzliche Auswahlmöglichkeit.

Marktrelevante Entscheidungen

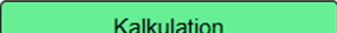
Ein Discounter macht Ihnen das folgende Angebot:
 Menge (fix): 10.000 Stück
 Preis (fix): 199,00 €
 Qualität: gut ⓘ
 Strafe: 5,0% der Gesamtsumme

Der Discounter garantiert Ihnen die Abnahme der genannten Menge zum vereinbarten Preis. Beachten Sie, dass bei Nichterfüllung eine erhebliche Vertragsstrafe fällig wird.

Möchten Sie das Angebot: Annehmen

Geplante Produktionsmenge:	<input type="text" value="20242"/>	-	1.000	<input type="range" value="20.242"/>	20.242	+ ⓘ
Abverkauf Lagerbestand:	<input type="text" value="2207"/>	-	0	<input type="range" value="2.207"/>	2.207	+ ⓘ
Verkaufspreis:	<input type="text" value="289"/>	€	-	99 €	<input type="range" value="399"/>	399 € + ⓘ
Marketing:	<input type="text" value="404012"/>	€	-	0 €	<input type="range" value="531.189"/>	531.189 € + ⓘ

Durch den Schieberegler kann das Angebot angenommen oder ignoriert werden. Die geplante Produktionsmenge gibt die Gesamtmenge an. Verkaufspreis und Marketingausgaben beschränken sich auf die nach der Lieferung an den Discounter verbleibende Menge. Im oberen Beispiel werden 20.242 Einheiten produziert. Zusätzlich werden alle im Lager befindlichen Einheiten (2.207) angeboten. Es stehen also 22.449 Einheiten zur Verfügung⁵. 10.000 Einheiten werden vertragsgemäß zum Preis von 199,00 €/Stk. an den Discounter geliefert. Somit verbleiben 12.449 Einheiten, die zum Preis von 289,00 €/Stk. angeboten werden.

Vor der Annahme des Angebots sollten Sie eine Kalkulation durchführen. Dazu kann nach Eingabe aller relevanten Daten die Schaltfläche  genutzt werden.

⁵ Vereinfachte Rechnung; Ausschussmengen und Retouren bleiben unberücksichtigt

4.6 Auswertung (Spielteilnehmer)

Kompakte Übersicht

Einnahmen und Ausgaben			
Runde	Einnahmen	Ausgaben	Überschuss
1	4.673.874,00 €	4.225.212,07 €	448.661,93 €
2	5.092.366,00 €	4.435.049,85 €	657.316,15 €
3	6.686.529,00 €	6.290.915,57 €	395.613,43 €
4	5.696.588,00 €	6.058.245,72 €	-361.657,72 €
5	5.237.743,00 €	5.515.697,34 €	-277.954,34 €

Entwicklung Bankkonto				
Runde	Kontostand alt	Zuflüsse ¹	Abflüsse	Kontostand neu
1	100.000,00 €	4.673.874,00 €	4.225.212,07 €	548.661,93 €
2	548.661,93 €	5.092.366,00 €	4.435.049,85 €	1.205.978,08 €
3	1.205.978,08 €	6.686.529,00 €	6.290.915,57 €	1.601.591,51 €
4	1.601.591,51 €	5.696.588,00 €	6.058.245,72 €	1.239.933,79 €
5	1.239.933,79 €	6.237.743,00 €	5.515.697,34 €	1.961.979,45 €

¹ incl. Aufnahme und Auszahlung neuer Kredite

Unter dem Menüpunkt **Auswertung** wird eine einfache Einnahmen-/Ausgabenrechnung angezeigt. Weitere Auswertungsmöglichkeiten können auf Wunsch hinzugefügt werden. Zum besseren Verständnis sollten stets die **betriebswirtschaftlichen Zahlen** und die **Erläuterungstexte** gelesen werden. Unbekannte Fachbegriffe können im Glossar nachgelesen werden.

Betriebswirtschaftliche Kennzahlen	<input checked="" type="checkbox"/>
Entwicklung Bankkonto	<input type="checkbox"/>
Entwicklung Kredit	<input type="checkbox"/>
Erläuterungstexte	<input type="checkbox"/>
Bilanzen	<input checked="" type="checkbox"/>
Gewinn- und Verlustkonto	<input checked="" type="checkbox"/>
Grafische Auswertung	<input type="checkbox"/>
Anlagen und Maschinen	<input type="checkbox"/>
Kosten- und Leistungsrechnung	<input type="checkbox"/>

Auswertung anzeigen

4.7 Auswertung im Dashboard

Als Dashboard wird im Informationsmanagement eine grafische Benutzeroberfläche bezeichnet, die zur Visualisierung von Daten dient. Nach dem Abschluss der ersten Spielrunde steht das Dashboard zur Verfügung.

Das Dashboard kann im **Rundenmonitor** Menü aufgerufen werden.



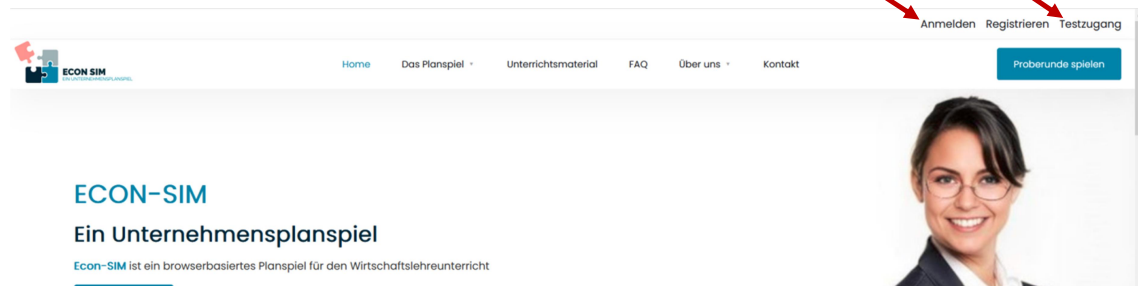
4.8 Ausdruck (Spielteilnehmer)

In den unterschiedlichen Auswertungsmöglichkeiten steht Ihnen in der Desktopversion über den Button **Seite drucken** eine **Druckmöglichkeit** zur Verfügung. Diese Option ist nicht in der Smartphone- und Tabletversion verfügbar. Bitte beachten Sie hier Ihre Browsereinstellungen. Einige Browser zeigen die Hintergrundfarben beispielsweise nicht an. Hier müssen die gewünschten Optionen im **Druckmenü des Browsers** eingestellt werden.

5 Admins (Schulen)

5.1 Bezug der Zugangsdaten (Admins)

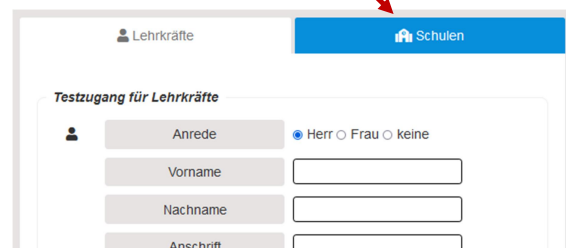
Sie erhalten die Zugangsdaten per E-Mail. Dazu können Sie auf der Webseite <https://www.econ-sim.de> über den Link **Registrieren** eine **Lizenz** oder den Link **Testzugang** einen **Testzugang** freischalten.



Als Lizenzen stehen Einzellizenzen und Schullizenzen mit Administrationsrechten für weitere Lehrkräfte zur Verfügung. Testzugänge sind i.d.R. zeitlich und vom Funktionsumfang her limitiert.

Nähere Informationen zur Preisgestaltung finden Sie auf der Webseite unter dem Menüpunkt **Das Planspiel\Preise**.

Möchten Sie für sich einen Testzugang als Schuladmin freischalten, wählen Sie bitte den Registerreiter **Schulen** aus.



5.2 Login als Schule (Admins)

Sie loggen sich mit Ihrer E-Mailadresse und dem Zugangspasswort auf der Webseite <https://www.econ-sim.de> über den Link **Anmelden** ein. Bitte beachten Sie, dass Sie sich als Admin im Registerreiter **Schulen** anmelden.



Nach dem Login werden Ihnen Ihre gespeicherten Spiele angezeigt. Sie können Sie ein **gespeichertes Spiel** auswählen, ein **neues Spiel** (vgl. Kap. 2.3) beginnen oder zur Userverwaltung (vgl. Kap. 4.4) wechseln.



5.3 Ein Spiel durchführen (Admins)

Als Schuladmin haben Sie alle Möglichkeiten einer Lehrkraft (vgl. Kapitel 2). Sie können eigene Spiele durchführen.

5.4 Userverwaltung (Admins)

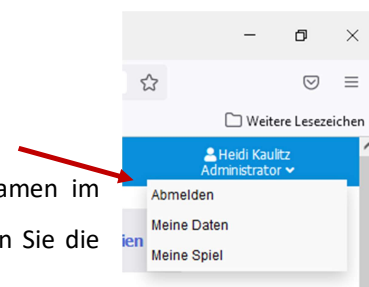
Als Schuladmin steht Ihnen zusätzlich der Menüpunkt **Userverwaltung** zu Verfügung. Hier können Sie weitere Lehrkräfte Ihrer Schule oder Institution als Spielleitungen verwalten.



Weitere Lehrkräfte lassen sich über die Schaltfläche **User hinzufügen** hinzufügen. Möchten Sie Daten der Lehrkräfte ändern oder Lehrkräfte löschen können Sie dies mithilfe der seitlichen Icons   durchführen.

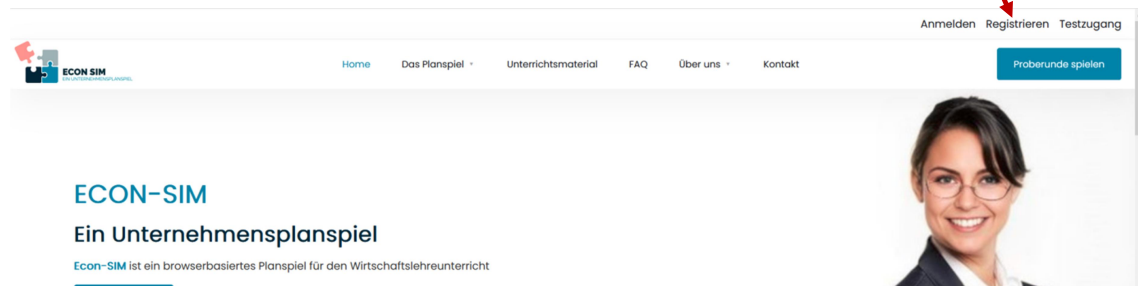
5.5 Abmelden

Fahren Sie zum Abmelden mit der Maus über Ihren Benutzernamen im oberen rechten Bereich der Seite. Im erscheinenden Menü können Sie die Option **Abmelden** wählen.



6 Erwerb einer Lizenz

Zum Erwerb einer Einzel- oder Schullizenz können Sie auf der Seite <https://www.econ-sim.de> über den Link **Registrieren** betätigen.



Auf der erscheinenden Seite können Sie die gewünschten Konditionen auswählen.

Als **Einzellizenz** können Sie als einzelne Lehrkraft bis zu 3 Planspiele durchführen.

Dies gilt auch für die **Schullizenz basis**.

Möchten Sie als Schule unbegrenzten Zugang zum Planspiel **Econ-SIM** erhalten, empfiehlt sich die

Schullizenz premium.

Hierbei sind sämtliche Features und Materialien vollumfänglich für alle Lehrkräfte Ihrer Schule oder Institution nutzbar. In den beiden Schullizenzen (basis und premium) können

	Einzellizenz	Schullizenz basis	Schullizenz premium
Nutzung des Planspiels für	1 (Schul-)Jahr	1 (Schul-)Jahr	1 (Schul-)Jahr
Anzahl der Lehrkräfte	1	3	unbegrenzt
Anzahl der Spiele pro Lehrkraft	3	3	unbegrenzt
Handbücher	enthalten	enthalten	enthalten
Erklärvideos	enthalten	enthalten	enthalten
Bereitstellung von Unterrichtsmaterial	enthalten	enthalten	enthalten
	79,00 €	209,00 €	269,00 €
Ihre Auswahl	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sie weitere Lehrkräfte zur Nutzung des Planspiels freischalten und verwalten. In der Basisversion sind die Anzahl der Lehrkräfte und die Anzahl der durchführbaren Spiele pro Lehrkraft limitiert (s.o.). **Alle Lizenzen umfassen stets den Zeitraum von einem Jahr.**

Handbücher, Unterrichtsmaterialien (Arbeitsblätter, Glossar etc.) und Erklärvideos sind in allen Lizenzmodellen enthalten.

Nach dem Freischalten der entsprechenden Lizenz können Sie das Planspiel wie in den vorangegangenen Kapiteln beschrieben nutzen.

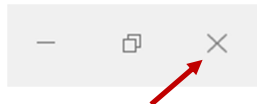
7 Trouble-Shooting / Fehlerbehebung

Das Planspiel **Econ-SIM** ist browserbasiert und benötigt keine eigene Umgebung oder Installation. Dies bietet den Vorteil der schnellen und plattformunabhängigen Verfügbarkeit. Für alle benötigten Spielzüge und Spieloptionen stehen entsprechende **Schaltflächen** zur Verfügung. Bitte nutzen Sie **immer diese Schaltflächen und nicht die Aktualisieren-, Vor-, Zurück- oder F5-Taste Ihres Browsers.**

Die Nutzung der Browser-Schaltflächen kann unter bestimmten Umständen zu Fehlfunktionen im Programm führen.



Falls es wider Erwarten einmal zu Fehlfunktionen kommen sollte, können Sie das aktuelle Browser-Fenster (oder Browser-Tab) schließen. Anschließend können Sie sich erneut einloggen und das Planspiel fortsetzen.



Fenster (oder Browser-Tab) schließen. Anschließend können Sie sich erneut einloggen und das Planspiel fortsetzen.

Bei Bedarf kann i.d.R. bei fast allen modernen Browsern über die Tastenkombination **Strg** + **Umschalt** + **Entf** der Browsercache gelöscht werden.