



## Was ist neu bei „Play the Market“ ?

Ab dem Schuljahr 2019/20 gibt es in der „Play the Market“-Software inhaltliche und technische Unterschiede zur bisherigen Software.

Im Folgenden finden Sie die wesentlichen Aspekte kurz zusammengefasst:

### Spielersoftware

Bei der neuen Planspielsoftware handelt es sich um eine Webanwendung, die komplett online arbeitet. Zur Nutzung der Software genügen daher eine Internetverbindung und ein gängiger Browser. Download, Installation und Technikcheck entfallen dadurch. Die Webanwendung ist so gestaltet, dass sie sich auch auf mobilen Endgeräten mit kleineren Displays nutzen lässt.

Unternehmens- und Marktforschungsberichte werden zukünftig als PDF zur Verfügung gestellt.

### Spielziel

Neben dem "klassischen" betriebswirtschaftlichen Ziel der Gewinnmaximierung fließen auch die Themen "Soziale Verantwortung" und "Ökologische Verantwortung" als eigene Größe mit in die Bewertung ein. Das abschließende Ranking umfasst daher den über die Geschäftsjahre erwirtschafteten kumulierten Gewinn sowie einen CSR-Index, der ausdrückt, wie nachhaltig das Unternehmen gewirtschaftet hat. Die Rangliste wird durch einen Zielwert bestimmt, der sich aus der Addition der Punkte dieser beiden Bereichen ergibt.

### Produktion

In der Produktion ergibt sich abhängig von der Auslastung der Maschinen ein Ein- oder Mehrschichtbetrieb, welcher automatisch von der Software zugeordnet wird. Wird die Maschinenkapazität zum Beispiel nur zu einem Drittel (oder weniger) genutzt, kann die Produktionsmenge im Einschichtbetrieb hergestellt werden. Höhere Auslastungen führen dann zu einem Zwei- oder Dreischichtbetrieb mit entsprechenden Lohnzuschlägen.

Die neuen Entscheidungsparameter Öko-Energie und Öko-Entsorgung in der Produktion tragen zum CSR-Index bei.

### Personal

Neben dem Produktionspersonal gibt es in der neuen Planspielsoftware nun auch Vertriebspersonal, dessen Kapazität durch Einstellungen und Entlassungen, Qualifizierung sowie betriebliche Gesundheitsförderung gesteuert werden kann. Im Gegenzug entfallen die unterschiedlichen Produktivitätswerte beim Produktionspersonal (Auszubildende, selbst und nicht selbst ausgebildetes Personal).

### Auslandsmarkt

In den Finalrunden wird es zusätzlich zum Inlandsmarkt auch einen europäischen Auslandsmarkt geben, auf dem das Produkt angeboten und abgesetzt werden kann. Hierdurch ergeben sich zusätzliche Herausforderungen bei der Planung der Bereiche Einkauf, Produktion, Logistik und Vertrieb.

## Ausscheiden aus dem Wettbewerb

Wenn ein Team einmal keine oder eine verspätete Entscheidung abgibt, wird nach wie vor ein Interimsmanager eingeschaltet, welcher die selben Entscheidungen der Vorperiode verwendet und das Team bleibt im Rennen. Nach dem zweiten Mal wird es jedoch aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.

Im Falle einer bilanziellen Überschuldung (Verbindlichkeiten > Vermögen) wird das Unternehmen aus der Wettbewerbswertung genommen (Insolvenz). Allerdings sorgt die Software in diesem Fall durch eine automatische Umwandlung von Fremd- in Eigenkapital dafür, dass das Unternehmen weiter fortgeführt werden kann.

In beiden Ausschlussfällen kann das betreffende Team – wenn auch "außer Konkurrenz" – nach wie vor am Planspiel teilnehmen, sich jedoch nicht weiterqualifizieren.

## Transparenz

Im Teilnehmerhandbuch sind alle Modellelemente samt Berechnungsformeln ausführlich beschrieben und offengelegt. Die Spielergebnisse lassen sich somit leichter nachvollziehen und bei Bedarf auch nachrechnen. Zur Unterstützung der Planung wird den Schülern eine Excel-Arbeitsmappe mit unterschiedlichen Rechentabellen zur Verfügung gestellt, die individuell ergänzt und weiterentwickelt werden kann.

Folgende Rechnungen werden hier zu finden sein:

- Beschaffungsplanung
- Produktionsplanung
- Vertriebsplanung
- Liquiditätsplanung (Bankkonto)
- Ergebnisplanung (GuV)

## Spielen im Unterricht

Damit wir Lehrkräfte den Schülerteams zuordnen können, ist es notwendig, dass sich Lehrkräfte ebenfalls über die Homepage anmelden. So erhalten diese außerdem auch einen eigenen Zugang zur Software.

Seit diesem Jahr können Schüler\*innen nur teilnehmen, wenn die Lehrkraft sich davor angemeldet hat. Bei der Anmeldung erhält die Lehrkraft einen Code, den die Teams bei der Registrierung angeben müssen. Nur so ist es möglich, dass die Lehrkraft über den Spielverlauf der Teams mitinformiert wird.

Sie erhalten dadurch je eine Mail, wenn ein Team eine Entscheidung gesendet hat und können so kontrollieren, ob alle Teams fristgerecht abgegeben haben. Außerdem erhalten Lehrkräfte nach jeder Spielrunde eine Mail mit Links zu den Auswertungen der ihnen zugeordneten Teams.

Für Freizeitspieler ist die Angabe einer Lehrkraft bei der Anmeldung nicht notwendig.