

## ENTWICKLUNG EINES CONTROLLING-PLANSPIELS

**Projektleitung**  
Prof. Dr. Britta Rathje

**Kooperationspartner**  
TATA Interactive Systems, Tübingen

**Laufzeit**  
1 Semester: Wintersemester 2014/15

**Kontakt/Weitere Informationen**  
britta.rathje@hs-mainz.de

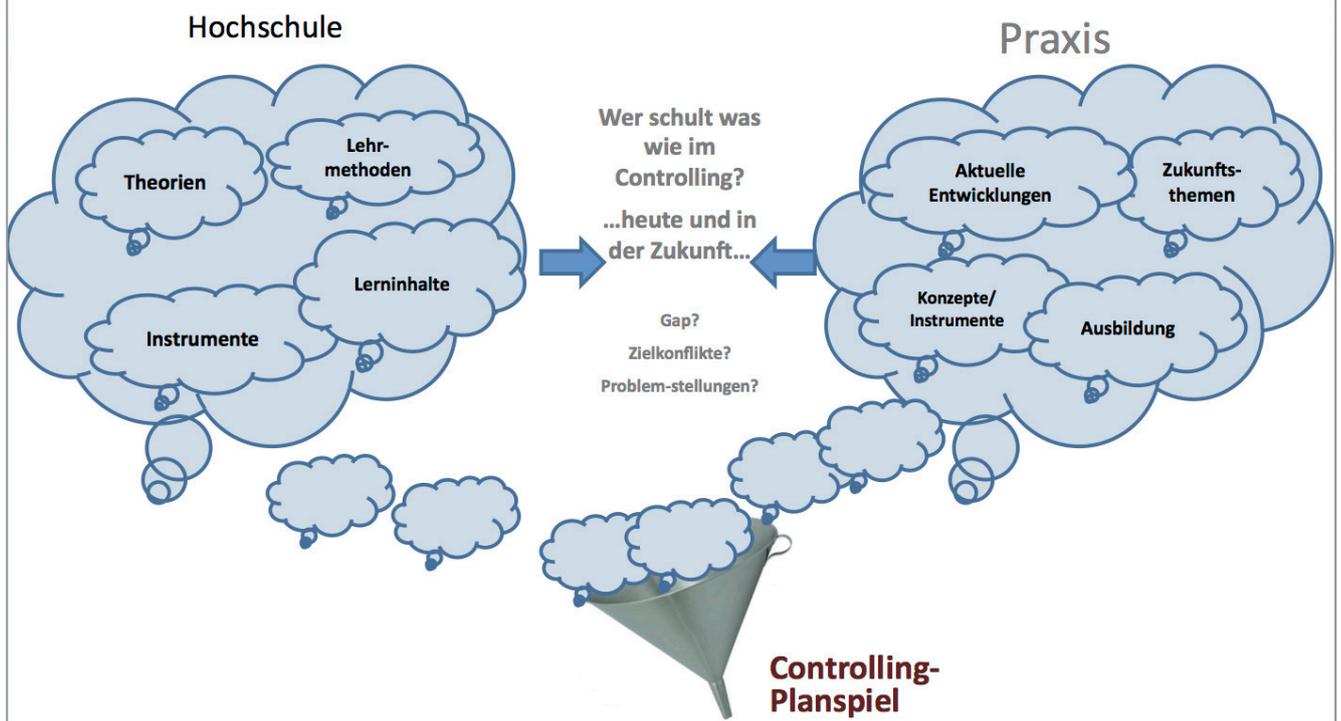
### Themenstellung

Die Ausbildung angehender Controller besteht häufig aus der Diskussion theoretischer Konzepte, der Kalkulation nach verschiedenen Methoden oder dem Bespre-

chen diverser Übungsaufgaben. Dies ist sicherlich sinnvoll, aber können wir damit zukünftige Controller wirklich auf die Praxis vorbereiten?

Nicht selten fehlt es den Controlling-Aspiranten am grundlegenden Verständnis der Zusammenhänge zwischen den Bestandteilen des Rechnungs- und Finanzwesens.

## Problemstellungen in der Controlling-Ausbildung



Zudem sind auch Soft Skills gefragt, beispielsweise Kommunikations- und Teamfähigkeit oder bessere Excel-Kenntnisse.

Die Aus- und Weiterbildung im Controlling sollte sich mehr an den unternehmerischen Bedürfnissen orientieren. Eine praxisnahe, lebendige und interaktive Vermittlung der Inhalte sollte einen nachhaltigen Erkenntnisfortschritt gewährleisten und auf die Aufgaben im unternehmerischen Alltag vorbereiten.

Durch den Einsatz eines Controlling-Planspiels können nicht nur das Controlling-Fachwissen, sondern auch die notwendigen Softskills, wie Komplexitätsbewältigung oder analytische Fähigkeiten, gestärkt werden.

### **Ergebnisse**

Der Einsatz von Unternehmensplanspielen erfreut sich immer größerer Beliebtheit. In einem Planspiel wird ein Unternehmen, oder dessen Teilbereiche, modellhaft abgebildet. Die Teilnehmer eines Planspiels übernehmen – oft als Team – Verantwortung für dieses virtuelle Unternehmen. Die derzeit verfügbaren Planspiele stoßen in der Controlling-Ausbildung schnell an ihre Grenzen, da i.d.R. den Teilnehmern viel vorgegeben wird (z.B. bereits bestehende Kalkulation, Finanzrechnung etc.) und spezielle Controlling-Themen (z.B. Budgetierung, Aufbau eines Reportings) nicht im Mittelpunkt stehen. Die Autorin hat daher in Zusammenarbeit mit TATA Interactive Systems ein Controlling-Planspiel konzipiert. Die Konzeption startete mit

einer klaren Formulierung der Lern- und Kompetenzziele. Danach wurden die zu behandelnden fachlichen Inhalte festgelegt. Diese wurden u.a. aus Interviews mit Unternehmensvertretern oder der Sichtung einschlägiger Modulhandbücher abgeleitet und in Expertenworkshops verifiziert. Danach wurde das didaktische Konzept erarbeitet. Die Konzeptionsarbeit mündete in folgendem Ergebnis:

Das Controlling-Planspiel wird modulartig aufgebaut sein:

**Modul 1:**  
Aufbau der Kostenrechnung: Die Spielteilnehmer werden in die Rolle eines neu angestellten Controllers schlüpfen und die noch rudimentäre Kostenrechnung weiter ausbauen müssen. Dies beinhaltet z.B. eine eigenständige Kalkulation, Absatzprogrammplanung, Aufbau eines Berichtswesens.

**Modul 2:**  
Operative Planung und Kontrolle: Hier stehen die Themen Planung und Budgetierung sowie Abweichungsanalyse und Gegenmaßnahmen im Mittelpunkt. Beispielsweise kann das Thema Budgetierung anhand eines Rollenspiels erlebbar gemacht werden, in dem die Teilnehmer als Kostenstellenleiter ihre Budgets aushandeln müssen.

**Modul 3:**  
Strategische (Neu)Ausrichtung: Die Teilnehmer sind in eine leitende Position im Controlling befördert worden und müssen sich mit mehr strategischen Themen des Controllings beschäftigen (z.B.

Umsetzung einer Balanced Scorecard, Entwicklung eines wertorientierten Anreizsystems, Einführung eines neuen Produkts anhand des Zielkostenmanagements).

Jedes Modul beinhaltet 4 Spielperioden und kann auch separat gespielt werden. Somit ist eine thematische Schwerpunktsetzung möglich, ohne dass zwangsläufig alle Module durchgespielt werden müssen.

### **Anwendung**

Mit Hilfe des Controlling-Planspiels wird die Aus- und Weiterbildung von Controllern praxisnäher und lebendiger.

Das Controlling-Planspiel befindet sich am Ende der Konzeptionsphase. Die nächsten Schritte werden die softwaretechnische Umsetzung sowie die anschließende Testphase sein.