

marga



MARGA – Das General Management Planspiel



■ learn to win

Ich höre und vergesse.
Ich sehe und erinnere.
Ich tue und verstehe.

Konfuzius



MARGA

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe MARGA-Kunden,

seit 1971 steht der MARGA Fernplanspiel-Wettbewerb für Fernlernen, heute sagen wir **Distance Learning**, und war damit Vorreiter einer aktuellen Entwicklung. Selbstgesteuertes, orts- und zeitunabhängiges Lernen liegt im Trend, nicht nur aus Umweltschutz- und Kostengründen. Doch unter welchen Voraussetzungen ist es effektiv?

Selbstgesteuertes Lernen ist meist im Alltag eingebunden und erfordert ein hohes Maß an Disziplin. Hier bieten Unternehmensplanspiele einen entscheidenden Vorteil: Sie fesseln die Teilnehmenden im spannenden Wettbewerb. Hinzu kommt die Motivation, Lerninhalte selber im Team bei praktischen Management-Entscheidungen anzuwenden. Aber reicht das, um am Ende **konkrete Lernerfolge** zu erzielen? Es reicht nicht.

Erfolgreiches Distance Learning zeichnet sich zusätzlich durch eine **intensive Begleitung** der Lernenden aus: Nicht warten bis Teilnehmende Fragen stellen, sondern aktiv auf sie zu gehen; nicht nur Hilfe anbieten, sondern anleiten, Anregungen geben und schließlich auch Leistung einfordern – auch wenn das MARGA-Team weltweit verteilt an unterschiedlichen Standorten arbeitet. **Das ist unser Anspruch.**

Aktuelle Web-based Trainings, klassische Lehrbriefe, Webkonferenzen oder Präsenzveranstaltungen – zusammen entstehen einzigartige **Blended Learning Lösungen**. Diese Kombination macht den MARGA Fernplanspiel-Wettbewerb zu einem besonders nachhaltigen Lernerlebnis, welches auch nach Jahren noch präsent ist. Das belegen Generationen von MARGA-Teams.



Dr. K. Christoph Heinen
Tel.: +49 2235 406212
E-Mail: heinen@marga.de



Andreas E. Nill
Tel.: +49 2235 406219
E-Mail: nill@marga.de



MARGA

Business Simulation

MARGA ist ein **Unternehmensplanspiel**, bei dem die Teilnehmenden alle Bereiche und Funktionen eines Unternehmens steuern. Dabei lernen sie **aktuelle Management-Instrumente** kennen und vertiefen zugrunde liegende betriebswirtschaftliche Zusammenhänge. Die Teilnehmenden wenden das erworbene Wissen zielgerichtet an und lernen dadurch, Entscheidungen inhaltlich zu fundieren. So gelingt ein einzigartiger **Wissenstransfer** hin zu unternehmerischem Denken und Handeln.

Angebote

MARGA wird im offenen **Fernplanspiel-Wettbewerb** durchgeführt, bei dem Teams via Internet vom Arbeitsplatz aus teilnehmen und dabei im Wettbewerb mit anderen Teams stehen. Alternativ werden offene **Seminare** und auf Anfrage auch **Inhouse-Veranstaltungen** angeboten.

Zielgruppe

MARGA wendet sich an **Nachwuchsführungskräfte** und **Potenzialträger** aller fachlichen Disziplinen mit und ohne kaufmännische Grundkenntnisse, die in ihrem beruflichen Umfeld aktuelle Management-Instrumente anwenden und die dafür relevanten betriebswirtschaftlichen Zusammenhänge vertiefen wollen.

Team

MARGA ist ein **Team-Training**. Bis zu sechs Teilnehmende leiten gemeinsam die eng verzahnten Unternehmensbereiche und -funktionen – analog zu realen Führungsaufgaben.

Die einzelnen Teammitglieder sind nicht ortsgebunden und haben weltweiten Zugriff auf ihr MARGA-Unternehmen. Die **webbasierte MARGA-Lernumgebung** ermöglicht die Kommunikation zwischen den einzelnen Teammitgliedern, so dass auch „virtuelle Teams“ trainieren können.

Wettbewerb

Jedes MARGA-Unternehmen befindet sich mit den angebotenen Produkten und Dienstleistungen im **direkten Wettbewerb zu anderen Teams** und muss sich am Markt behaupten. Ziel ist es, sein Unternehmen über mehrere aufeinander aufbauende Perioden nach den Grundsätzen wertorientierten Managements zu steuern. Die Teams mit dem höchsten Unternehmenswert gelangen in die Finalrunden.

Lerninhalte

MARGA weckt **Unternehmergeist** und macht Management-Inhalte erlebbar und spannend. Die Teammitglieder fällen reale Entscheidungen u.a. in den Bereichen Forschung & Entwicklung, Marketing, Produktion/Leistungserbringung, Personal sowie Controlling und Finanzen. Dabei lernen sie deren Zusammenwirken im gesamtunternehmerischen Kontext kennen. Insgesamt gilt es, das eigene Produkt- und Leistungsspektrum im direkten Wettbewerb auf die Bedürfnisse des Marktes auszurichten. Unterstützt durch ein leistungsfähiges Controlling sind die Teams in der Lage, ihr Unternehmen nach den Grundsätzen **wertorientierten Managements** zu steuern und den eigenen Unternehmenswert zu maximieren.

MARGA wird in zwei Versionen angeboten: **MARGA Industry** als Simulation eines Industrieunternehmens und **MARGA Service**, bei dem die Besonderheiten eines Dienstleistungsunternehmens abgebildet sind.

Komplexe Zusammenhänge im täglichen Betrieb eines Unternehmens erleben – in der Realität oder bei MARGA





MARGA

Blended Learning

Distance Learning

Die Teilnehmenden arbeiten in der MARGA Lernumgebung. Mit jedem Web-Browser haben sie weltweit Zugriff auf MARGA mit allen angebotenen Inhalten und Funktionalitäten.

Fernplanspiel-Wettbewerb

MARGA-Teams gestalten mit jeder Entscheidung die Zukunft ihres Unternehmens. Sie lernen aktiv und erleben die **Dynamik und Spannung im Wettbewerb**. Lerninhalte werden als Hilfe und Handwerkszeug wahrgenommen und eingesetzt, um unternehmerischen Erfolg zu erzielen. So entwickelt sich eine besondere Lernmotivation.

Tutoring und Kommunikation

Die MARGA-Planspielleitung unterstützt alle Teammitglieder in organisatorischen und inhaltlichen Fragen. Zudem begleitet sie die Teams aktiv, leitet sie an, gibt Anregungen und fordert schließlich auch Leistung ein. Jedem Team steht für die gesamte Dauer des Wettbewerbs unbegrenzt ein **integriertes Webkonferenz Modul** zur Verfügung. So ist eine effiziente und ortsunabhängige Direkt-Kommunikation der einzelnen Teammitglieder untereinander gegeben.

Kick-off und Feedback

Für jedes MARGA-Team wird zu Beginn eine individuelle Webkonferenz als Kick-off durchgeführt, die eine rasche und inhaltlich fundierte Einarbeitung garantiert. Zum Abschluss der Hauptrunde erhalten alle Konkurrenten ein Feedback zum Verlauf des Planspiel-Wettbewerbs.

Lehrbrief und Literatur

Allen Teams stehen Lehrbriefe zur Verfügung, die **Management-Themen** aufgreifen und leicht verständlich am Beispiel des MARGA-Unternehmens erklären. Zur professionellen Vertiefung wird weiterführende Literatur empfohlen.

ESMT Web-based Trainings (WBTs)

Die webbasierten Lernprogramme „**Strategische und operative Unternehmenssteuerung**“ sowie „**Wertorientiertes Investitionsmanagement**“ erläutern viele Lerninhalte, die im Planspiel angewendet werden. Sie sind technisch integriert und lassen sich als optimale inhaltliche Ergänzung zu einem Sonderpreis hinzu buchen.

Face-to-Face

Präsenzveranstaltungen bereichern den MARGA Wettbewerb inhaltlich und ermöglichen ein nachhaltiges Blended Learning Arrangement.

Kurzveranstaltung

Auf Wunsch lassen sich im Fernplanspiel zusätzlich kurze, maßgeschneiderte Präsenzveranstaltungen integrieren, die entweder zu Beginn oder zu einem späteren Zeitpunkt zugrunde liegende Inhalte am Beispiel des MARGA-Unternehmens beleuchten.

MARGA Management Colloquium

Optional als Ergänzung zum weitgehend selbstgesteuerten Lernen können Teams oder Einzelpersonen intensiv über zwei Tage im Präsenzseminar auf Schloss Gracht **betriebswirtschaftliche Grundlagen** vertiefen, die sie im Planspiel unmittelbar umsetzen können.



Für individuelle Lernstile unterschiedliche Methoden und Medien kombinieren.



MARGA

Fakten

Zeitplan

MARGA startet zweimal im Jahr als offener Fernplanspiel-Wettbewerb: im April und im Oktober. Die besten acht Teams qualifizieren sich innerhalb eines halben Jahres über mehrere Runden für das Finale auf Schloss Gracht:

<p>Trainingsrunde Warm werden: Die Teilnehmenden machen sich mit den Inhalten und der MARGA-Lernumgebung vertraut und treffen die ersten Testentscheidungen im 14täglichen Rhythmus.</p>	April/Mai	Oktober/November
<p>Hauptrunde Ab jetzt zählt's: Teamwork optimieren, richtig analysieren und alle 10 Tage Erfolg bringende Entscheidungen treffen.</p>	Mai/Juni	November bis Januar
<p>Viertelfinale Die Arbeit hat sich gelohnt: Die besten Teams stellen sich im Viertelfinale einer neuen Ausgangssituation und einem strafferen Zeitplan mit wöchentlichen Entscheidungsperioden.</p>	Juli/August	Januar/Februar
<p>Halbfinale Nun wird es eng: Die erfolgreichsten Teams gehen in einem neuen, dynamischen Wettbewerbsumfeld an den Start.</p>	August/September	Februar/März
<p>Finale auf Schloss Gracht Das Ziel vor Augen: Die acht besten Teams ermitteln die MARGA Champions. Wettbewerb, Get-together, Rahmenprogramm, Siegerehrung.</p>	September	April
Frühjahr		
Herbst		

Zeitbedarf

Zu Beginn benötigen die Teilnehmenden durchschnittlich fünf bis sechs Stunden pro Entscheidungsperiode. In den Finalrunden reduziert sich der Zeitbedarf auf etwa zwei bis drei Stunden. Insgesamt ist daher mit gut **drei Stunden pro Woche** zu rechnen.

Jedes Team durchläuft die Test- und Hauptrunde mit zusammen sieben Perioden. Damit ist eine Teilnahme über **mindestens drei Monate** garantiert. Über die Finalrunden erstreckt sich der Wettbewerb für die erfolgreichsten Teams über insgesamt sechs Monate.

Konditionen

- Der Preis für die Teilnahme am MARGA Fernplanspiel-Wettbewerb beträgt pro Team **2.620,- Euro** zzgl. USt. Bei Anmeldung von mehr als vier Teams spielt jedes fünfte Team kostenfrei. Ein Team besteht aus bis zu sechs Personen. Staatlich anerkannte Hochschulen erhalten im Rahmen ihrer Erstausbildung einen Rabatt von 50%.

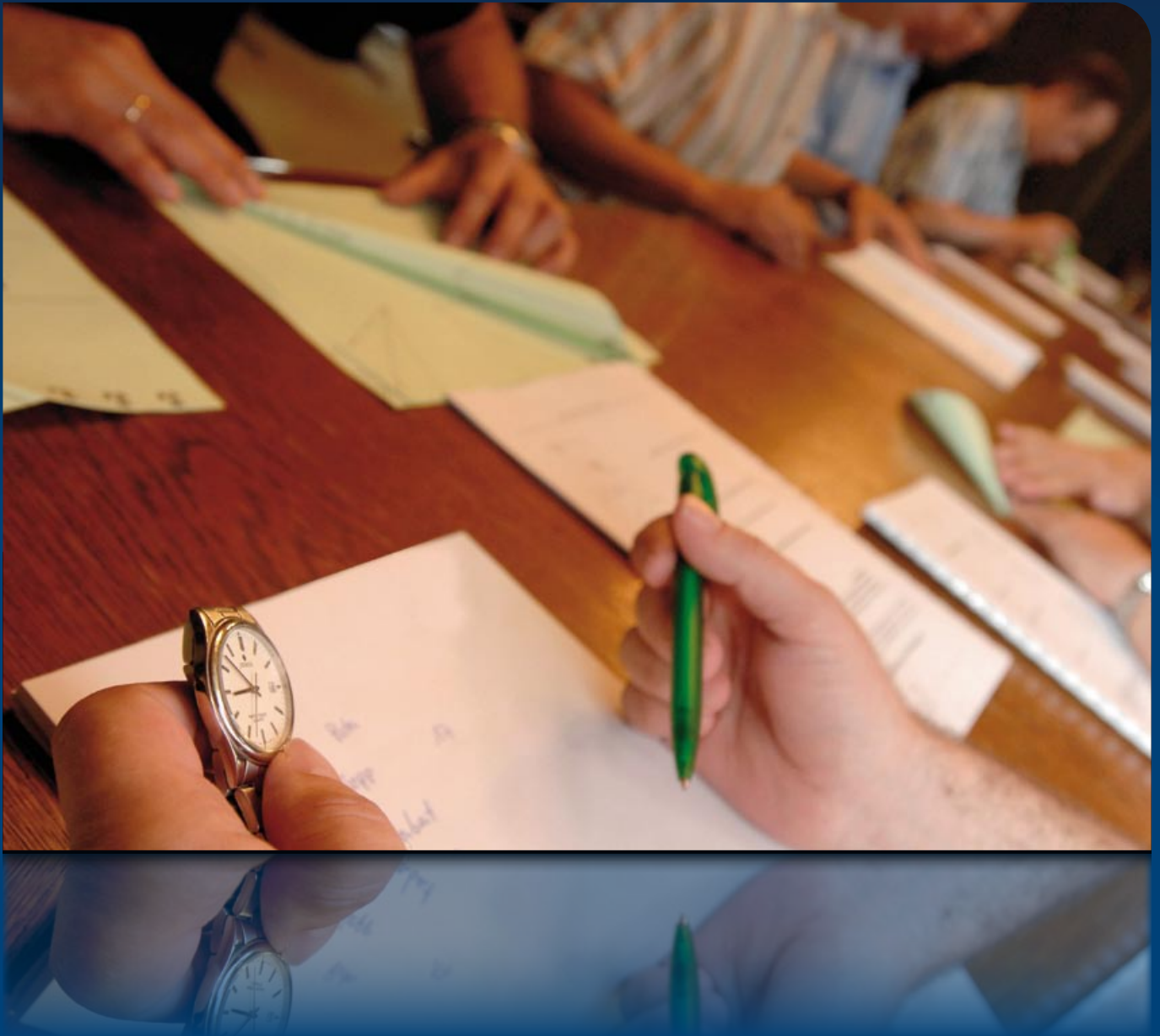
- Die **ESMT Web-based Trainings (WBTs)** „Strategische und operative Unternehmenssteuerung“ und „Wertorientiertes Investitionsmanagement“ können **optional** zum Preis von **650,- Euro** zzgl. USt. pro Team gebucht werden.

- Das **MARGA Management Colloquium** bietet ein betriebswirtschaftliches Grundlagen-Training kompakt in zwei Seminartagen. Der Preis beträgt pro Person **920,- Euro** zzgl. USt. und Kosten für Unterkunft und Verpflegung. Bitte beachten Sie die Rabattierung bei mehreren Teilnehmenden und frühzeitiger Buchung. Nähere Informationen unter www.marga.de.

Anmeldung

Für die verbindliche Anmeldung senden Sie bitte das ausgefüllte Anmeldeformular an die genannte Adresse. Schneller geht es online über **www.marga.de**. Nach Erhalt der Teilnahmebestätigung erfolgt die Freischaltung der Teilnehmenden frühestens eine Woche vor dem genannten Anmeldeschluss. Ab dem Anmeldeschluss haben die Teams noch drei Wochen Zeit, um die erste Trainingsperiode vorzubereiten und zu planen.

MARGA ist Zeitmanagement im Team.





MARGA
Partner

Meinungen



„Marga was a fascinating learning experience. The members of our Asia Pacific team were based in Singapore, Jakarta (Indonesia), Bangkok (Thailand), Beijing (China), Chennai (India) and Melbourne (Australia) during the competition. We are proud that we made it to the Finals in Germany, where we enjoyed a couple of exciting days competing for the first prize and socializing with other teams from well-known companies.“

Finalist Suresh Verghis,
Heidelberg India PVT LTD.



„Mit MARGA konnten wir ausprobieren und erfahren, wie vielschichtig unternehmerische Entscheidungen und betriebliche Abläufe miteinander zusammen hängen. Die Spannung in den Spielrunden und das tolle Finale auf Schloss Gracht haben das MARGA-Erlebnis abgerundet.“

Finalistin Barbara Löffler,
Deutsche Lufthansa AG

Referenzen

- Allianz
- Bosch
- BP
- Carl Zeiss
- Clariant
- Coca-Cola
- Daimler
- Deutsche Bahn
- Deutsche Bank
- Deutsche Börse
- Deutsche Post
- Deutsche Telekom
- EADS
- EnBW
- E.ON
- Evonik
- Festo
- Heidelberger Druckmaschinen
- IBM
- Lanxess
- Lufthansa
- McDonald's
- MAN Roland Druckmaschinen
- RWE
- RWTH Aachen
- Sanofi-Aventis
- SCHOTT
- Siemens
- Sparkassen-Gruppe
- Stadtwerke Bielefeld
- ThyssenKrupp
- Universität St. Gallen
- Volkswagen
- u.a.

Weitere Angebote

MARGA Kompakt-Seminar

MARGA kompakt **in drei intensiven Seminartagen**. Eine passende Alternative für einzelne Personen und kleine Zielgruppen, die kein vollständiges Team bilden können, aber auch für Teams, die nur drei Tage investieren wollen. Nähere Informationen und Anmeldung unter **www.marga.de**.

MARGA Inhouse

MARGA lässt sich wie im Baukastensystem auf **individuelle Erfordernisse** ausrichten. Dabei setzen Sie inhaltliche Schwerpunkte, integrieren MARGA im Rahmen der Personalentwicklung in vorhandene Maßnahmen und bestimmen die Organisation als Präsenzveranstaltung in Kombination mit Distance Learning-Modulen. Wir begleiten Sie gerne von der Bedarfsanalyse bis zur Umsetzung – **sprechen Sie uns an.**

MARGA – Tradition seit 1971.



Initiatoren

MARGA Business Simulations

MARGA geht zurück auf **das Jahr 1971**. Das damalige **Universitätsseminar der Wirtschaft, USW**, entwickelte als erster Anbieter das Unternehmensplanspiel MARGA und setzte es in den eigenen Management-Programmen ein. Gemeinsam mit der **Verlagsgruppe Handelsblatt** wurde im gleichen Jahr der offene Fernplanspiel-Wettbewerb durchgeführt, der noch heute zweimal jährlich im April und Oktober startet.

Viele inhaltliche, didaktische und technologische Entwicklungsschritte hat MARGA seitdem durchlaufen, zuletzt unter dem Dach der **ESMT European School of Management and Technology**. Von den Anfängen der Simulation ist die Grundidee geblieben: Ein Unternehmensplanspiel als didaktische Methode anzubieten, mit dem Nachwuchsführungskräfte und Potenzialträger im Team „on the job“ betriebswirtschaftliche Zusammenhänge und Management-Methoden lernen und trainieren.

Im Jahr 2007 wurde MARGA auf die neu gegründete **MARGA Business Simulations GmbH** übertragen.

ESMT

European School of Management and Technology

Die ESMT wurde im Oktober 2002 durch die Initiative von 25 führenden deutschen Unternehmen und Verbänden gegründet. Das Ziel der Gründer war es, in Deutschland eine internationale Management-School mit europäischem Fokus aufzubauen. Als staatlich anerkannte private wissenschaftliche Hochschule bietet die ESMT Führungskräfteausbildung, ein internationales MBA-Programm und einen berufs begleitenden Executive MBA an. ESMT ist Gesellschafter der MARGA Business Simulations GmbH und setzt MARGA in vielen Management-Programmen als innovative und dynamische Lehrmethode ein.

Verlagsgruppe Handelsblatt

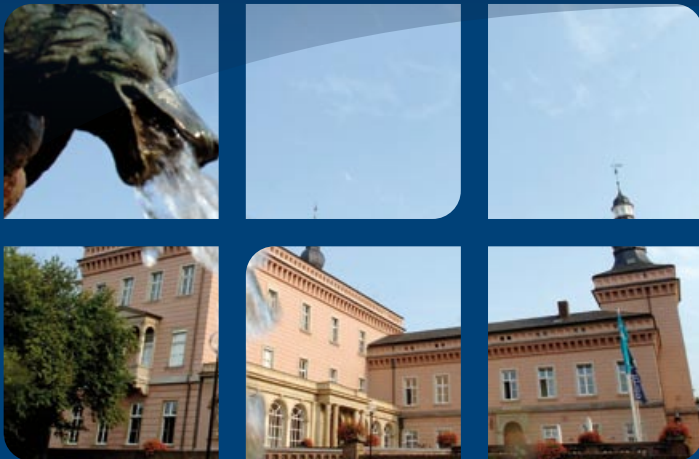
Die Verlagsgruppe Handelsblatt ist ein Unternehmen der Verlagsgruppe Dieter von Holtzbrinck und nimmt mit unterschiedlichen Zeitungen, Magazinen, Fachmedien und Internetportalen im Markt für Wirtschaftspublizistik eine herausragende Stellung ein. Bereits seit 1971 ist die Verlagsgruppe Handelsblatt Partner und Mitinitiator des Unternehmensplanspiels MARGA.

marga



Schloss Gracht

Zweimal im Jahr versammeln sich hier die MARGA Finalisten, um die Besten der Besten aus MARGA Industry und MARGA Service zu ermitteln. Dieser spannende Event wird im einzigartigen Ambiente von Schloss Gracht zu einem unvergesslichen Erlebnis.



Kontakt

Dr. K. Christoph Heinen

Tel.: +49 2235 406212

Andreas E. Nill

Tel.: +49 2235 406264

MARGA Business Simulations GmbH

Schloss Gracht

50374 Erftstadt

Germany

E-Mail: info@marga.de

www.marga.de

MARGA – Das General Management Planspiel

Ja, wir unternehmen etwas.

Der Teilnahmepreis pro Team beträgt 2.620,- Euro zzgl. USt. Bei Meldung von mehr als vier Teams spielt jedes fünfte Team kostenfrei. Ein Team besteht aus bis zu sechs Personen. Als optionale inhaltliche Ergänzung zum Planspiel lassen sich die ESMT Web-based Trainings (WBTs) „Strategische und operative Unternehmenssteuerung“ sowie „Wertorientiertes Investitionsmanagement“ zu einem Sonderpreis hinzubuchen. Zusätzlich können im MARGA Management Colloquium in zwei Seminartagen intensiv betriebswirtschaftliche Zusammenhänge vertieft werden, die sich im Planspiel unmittelbar umsetzen lassen. Auch hier nimmt jede fünfte Person eines Unternehmens kostenfrei teil.

- ANMELDUNG ZU MARGA INDUSTRY 2010**
- ANMELDUNG ZU MARGA SERVICE 2010**
- Deutsche Version
- Englische Version
- Wir bestellen die **ESMT WBTs** zum Gesamtpreis von **650,- EURO** zzgl. USt. (pro Team).
- Wir melden ____ Personen zum **MARGA Management Colloquium** am 24./25. Juni 2010 auf Schloss Gracht an. Die Teilnahmegebühr beträgt **920,- EUR** pro Person zzgl. USt. und Kosten für Unterkunft sowie Verpflegung.

- Wir interessieren uns für die Integration von MARGA in die firmeneigene Lernplattform.
- Bitte informieren Sie mich über eine integrierte Kurzveranstaltung.

MARGA Business Simulations GmbH
Schloss Gracht
50374 Erftstadt
Germany
Tel.: +49 2235 406264
E-Mail: info@marga.de
www.marga.de

Firma:

Rechnungsanschrift:

Fax for success:
+ 49 2235 406 333

oder Online unter:
www.marga.de

Anmeldeschluss:
31. März 2010

TEAM

Teamleiter:

Ort / Land:

Telefon / E-Mail:

Weitere Teammitglieder:

2. _____
Vorname / Nachname / E-Mail

3. _____
Vorname / Nachname / E-Mail

4. _____
Vorname / Nachname / E-Mail

5. _____
Vorname / Nachname / E-Mail

6. _____
Vorname / Nachname / E-Mail

Bitte benutzen Sie pro Team ein Formular!