

# Business Engineering No. 005

---

## Aus- und Weiterbildung

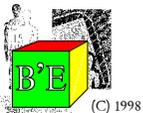
Kurse

Seminare

Workshops

## Verstehen und B'Egreifen

---



# Advanced Virtual Reality

## Themen für Kurse, Seminare, Workshops

### Allgemeines

Aufbau dieser Übersicht, Grundsätze, Konditionen .....Seite 1

### G: Grundlagen

0. Überblick, 1. Wirtschaftslehre, 2. Wertelehre, 3. Psychologie, 4. Information ..... [10 Offerings] .....Seite 2 f

### A: Anwendung

1. Unternehmen & Führung ..... (Strukturen und Aufgaben) ..... [7 Offerings] .....Seite 4

2. Strategie & Instrumente ..... (Unternehmen ausrichten) ..... [8 Offerings] .....Seite 5

3. Organisation & Prozessmanagement ..... (Ausrichtung umsetzen) ..... [4 Offerings] .....Seite 6

4. Ressort: **Marketing & Verkauf** ..... [8 Offerings] .....Seite 7

5. Ressort: **Technik (F & E, AVOR)** ..... [3 Offerings] .....Seite 8

6. Ressort: **Fertigung & Beschaffung** ..... [2 Offerings] .....Seite 9

7. Ressort: **Q'Sicherung & Umwelt** ..... [2 Offerings] .....Seite 9

8. Ressort: **Personal & Dienste** ..... [5 Offerings] .....Seite 10

9. Ressort: **Logistik und Finanzen** ..... [6 Offerings] .....Seite 11

### P: Business Engineering, das Projekt

0. Überblick, 1. B'E-Partner, 2. B'E-Systeme, 3. B'E-Services .....Seite 12

# Advanced Virtual Reality

## Grundsätze und Konditionen

### Sichtweisen, die neue Lösungen bringen

Das Angebot richtet sich an Leiter von Unternehmen, Ressorts und Projekten sowie Berater und Ausbilder, die ein neues Verständnis für Lösungen schaffen und vermitteln wollen. Unsere Veranstaltungen werden spezifisch entwickelt. Sie richten sich nach den Vorkenntnissen der Teilnehmer und werden professionell durchgeführt.

### Aufbau dieser Übersicht:

Die Themen wurden sowohl nach grundsätzlichen Tätigkeiten (A1 bis A3) aber auch nach den üblichen Arten der Tätigkeiten (A4 bis A9) aufgelistet. Das bedeutet, dass zum Beispiel das Thema "Controlling" sowohl im Bereich A1 (Unternehmen & Führung) als auch im Ressortbereich A9 (Logistik & Finanzen) aufgeführt ist.

Auf Anfrage ist unter der Referenznummer KSW00110 eine Übersicht erhältlich, welche Kurse sich für welche Teilnehmergruppe eignen.

### Form und Ort der Ausbildung:

In Einzelgesprächen oder kleinen Gruppen (max. 8 Personen) zeigen und erarbeiten wir neue Ansichten und Lösungen für aktuelle Aufgaben in allen betrieblichen Schwerpunkten.

Normalerweise findet die Ausbildung in Ihrem Hause statt. Die Lehreinheiten werden nach den Möglichkeiten der Teilnehmer zusammengestellt. Beispiel: Der Kurs "Produktionsfaktoren" (APF) kann an 3 Tagen je 1/2 Stunde (mit Hausaufgaben) oder in 3 Stunden (ohne Hausaufgaben) durchgeführt werden.

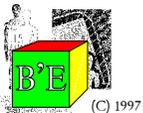
### Rechte:

Teilnehmer erhalten ihre persönliche Anwenderlizenz und das Copyright für die Dokumente und 3-D Modelle.

### Preise:

Wir offerieren Pauschalpreise. Diese richten sich nach dem vereinbarten Umfang, und dem Aufwand für Entwicklung, Vorbereitung und Durchführung. Vorbesprechungen und einfache Offerten sind kostenlos. Aufwendige Proposals werden zu Selbstkosten verrechnet.

Für Beratung und temporäre Mitarbeit stehen Ihnen die B'E-Partner zur Verfügung.



# Advanced Virtual Reality

## G: Grundlagen

Referenz

### 0. Überblick und spezielle Bausteine

#### Werkzeuge für Kopfwirker

BEART10

Die Grundlagen der Wirtschaftslehre sind über 200 Jahre alt. Trotz ihres Alters sind sie auch heute noch das "rationale mentale Betriebssystem" für Manager und Ökonomen. In diesem Modul werden die alten Grenzen überwunden und Wege aufgezeigt, wie Potentiale lokalisiert, Handelsrestriktionen reduziert und Erträge verbessert werden können.

#### Business Engineering

BEINN01

Fünf Reformpunkte für neue Perspektiven. Insbesondere die Revision der Lehren. Die neuen wirtschaftlichen Güter, die Produktionsfaktoren, die Wertelehre, das Unternehmensmodell, das Wertschöpfungsnetz.

#### B'E Original von 1987

BETOWHO

Worum es bei Business Engineering geht. Geschichte der ganzen Entwicklung und Ausblick.

#### Know-How und Technologietransfer

A03010

Was ist Know-How? Was sind Techniken? Was sind Technologien? Was ist bei einem Transfer zu beachten?

# Advanced Virtual Reality

## 1. Wirtschaftslehre

Referenz

### Wirtschaftliche Güter

Die klassische Systematik wird den heutigen Gegebenheiten angepasst. Es werden Fehler korrigiert und ein System geschaffen, das kompatibel zu der WTO ist.

AWG

### Produktionsfaktoren

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

APF

## 2. Wertelehre

### Ökometrie

Einführung in die Grundlagen eines ganzheitlichen und quantitativen Wertesystems. Das klassische lineare Wertesystem wird durch ein vektorielles System erweitert. Verantwortliche erhalten dadurch neue Instrumente für bessere Entscheide.

BEIG003

## 3. Psychologie

### Der Mensch

Weisse Flecken auf der Landkarte der Psychologie. Neue Sichtweisen, mit denen das Potential der Mitarbeiter besser erschlossen wird.

DLA01100

### Transaktionsanalyse

Erklärungen für Verhaltensweisen. Eine Kurzeinführung in die Instrumente.

PTA

## 4. Information

### Information

Form und Inhalt. Ansichten, Einsichten und Fiktionen. Selbstverständlich nicht verständlich. Warum Informationen nicht gekauft werden können.

PIN

# Advanced Virtual Reality

## A: Anwendung

Referenz

### 1. Unternehmen & Führung (Strukturen und Aufgaben)

#### Werkzeuge für Kopfwirker

BEART10

Die Grundlagen der Wirtschaftslehre sind über 200 Jahre alt. Trotz ihres Alters sind sie auch heute noch das "rationale mentale Betriebssystem" für Manager und Ökonomen. In diesem Modul werden die alten Grenzen überwunden und Wege aufgezeigt, wie Potentiale lokalisiert, Handelsrestriktionen reduziert und Erträge verbessert werden können.

#### Controlling kurz und bündig

CKB

Wie bestimmt man den Wirkungsgrad einer Unternehmung? Wertschöpfungsnetz, Immaterialgüterbilanz, Controllers Map, Shareholder- und Stakeholdervalues.

#### Erkennen, entscheiden, kommunizieren

EEK

Wie der Mensch die Realität wahrnimmt. Wie er die Realität besser simuliert und wie er bessere Entscheidungen trifft und kommuniziert.

#### Ökometrie

BEIG003

Einführung in die Grundlagen eines ganzheitlichen und quantitativen Wertesystems. Das klassische lineare Wertesystem wird durch ein vektorielles System erweitert. Verantwortliche erhalten dadurch neue Instrumente für bessere Entscheidungen.

#### Produktionsfaktoren

APF

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

#### Virtual Company

VCO

Neuer Begriff für alte Praktiken. Problemstellung und Lösungen zur Gestaltung tragfähiger Wertschöpfungsnetze.

#### Organisation und lernen

OLE

Was ist Know-How? Was ist lernen? Die fünf Disziplinen der lernenden Organisation von Senge (Personal Mastery, Mentale Modelle, Gemeinsame Vision, Team-Lernen, System-Denken). Innovative Mentale Modelle.

# Advanced Virtual Reality

	Referenz
<b>2. Strategie &amp; Instrumente (Unternehmen ausrichten)</b>	
<b>Neue Angebote, neue Erträge</b> Ausgehend von den zukünftigen Orientierungen einer Unternehmung werden Möglichkeiten zur Ertragsverbesserung vorgestellt.	L961204
<b>Strategiebildung kurz und bündig</b> Die Triple-A-Strategie als Metastrategie, (Top-down- und Bottom-up)	TASM
<b>Wertschöpfungsprozess kurz und bündig</b> Das firmenübergreifende Wertschöpfungsnetz mit den drei Analyseebenen.	WPK
<b>Controlling kurz und bündig</b> Wie bestimmt man den Wirkungsgrad einer Unternehmung? Wertschöpfungsnetz, Immaterialgüterbilanz, Controllers Map, Shareholder- und Stakeholdervalues.	CKB
<b>Wirtschaftliche Güter</b> Die klassische Systematik wird den heutigen Gegebenheiten angepasst. Es werden Fehler korrigiert und ein System geschaffen, das kompatibel zu der WTO ist.	AWG
<b>Produktionsfaktoren</b> Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.	APF
<b>Neuer Ansoff – neue Märkte</b> Das klassische Denkschema für die Strategie und die Marktsegmentierung wurde von Ansoff Ende der 50er Jahre festgelegt. Eine Erweiterung hilft, mit vorhandenen Potentialen neue Angebote und Märkte zu schaffen.	NM
<b>Know-How und Technologietransfer</b> Was ist Know-How? Was sind Techniken? Was sind Technologien? Was ist bei einem Transfer zu beachten?	A03010

# Advanced Virtual Reality

## 3. Organisation & Prozessmanagement (Ausrichtung umsetzen)

Referenz

### Erkennen, entscheiden, kommunizieren

EEK

Wie der Mensch die Realität wahrnimmt. Wie er die Realität besser simuliert und wie er bessere Entscheidungen trifft und kommuniziert.

### Wertschöpfungsprozess kurz und bündig

WPK

Das firmenübergreifende Wertschöpfungsnetz mit den drei Analyseebenen.

### Produktionsfaktoren

APF

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

### Paralleles Projektmanagement

PPM2

Der Zeitbedarf von einer Idee (einer Bestellung) bis zur Ablieferung einer Lösung soll so gering wie möglich gehalten werden. Wichtig für diese Zielsetzung ist ein reibungsarmes Zusammenspiel von interdisziplinären Teams. Im Vordergrund steht ein ressortübergreifendes Verständnis für Entwicklung, Produktion, Reproduktion und Vermarktung neuer Angebote. Ein transparenter Netzplan mit über 80 Checklisten dient sowohl dem Projektteam als auch der Unternehmensleitung als Instrument für Planung und Kontrolle.

# Advanced Virtual Reality

## 4. Ressort: Marketing & Verkauf

Referenz

### Neue Angebote, neue Erträge

Ausgehend von den zukünftigen Orientierungen einer Unternehmung werden Möglichkeiten zur Ertragsverbesserung vorgestellt.

NANU

### Erkennen, entscheiden, kommunizieren

Wie der Mensch die Realität wahrnimmt. Wie er die Realität besser simuliert und wie er bessere Entscheidungen trifft und kommuniziert.

EEK

### Marketing kurz und bündig

Neue Perspektiven im Marketing. Was braucht der Kunde? Welches sind die sieben Märkte? Wie werden Produkte, Dienstleistungen und Lizenzen vermarktet?

MKB

### Wertschöpfungsprozess kurz und bündig

Das firmenübergreifende Wertschöpfungsnetz mit den drei Analyseebenen.

WPK

### Wirtschaftliche Güter

Die klassische Systematik wird den heutigen Gegebenheiten angepasst. Es werden Fehler korrigiert und ein System geschaffen, das kompatibel zu der WTO ist.

AWG

### Neuer Ansoff – neue Märkte

Das klassische Denkschema für die Strategie und die Marktsegmentierung wurde von Ansoff Ende der 50er Jahre festgelegt. Eine Erweiterung hilft, mit vorhandenen Potentialen neue Angebote und Märkte zu schaffen.

NM

### Know-How und Technologietransfer

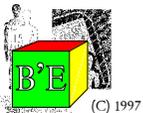
Was ist Know-How? Was sind Techniken? Was sind Technologien? Was ist bei einem Transfer zu beachten?

A03010

### Der transparente Kunde

Kunden wissen manchmal was sie wollen, aber selten was sie wirklich brauchen. Mit dem geordneten Aufzeigen "what buyer needs" ist der Kunde dauerhaft gewonnen.

DTK



# Advanced Virtual Reality

## 5. Ressort: Technik (F & E, AVOR)

Referenz

### Erkennen, entscheiden, kommunizieren

Wie der Mensch die Realität wahrnimmt. Wie er die Realität besser simuliert und wie er bessere Entscheidungen trifft und kommuniziert.

EEK

### Neue Angebote, neue Erträge

Ausgehend von den zukünftigen Orientierungen einer Unternehmung werden Möglichkeiten zur Ertragsverbesserung vorgestellt.

NANU

### Produktionsfaktoren

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

APF

# Advanced Virtual Reality

## 6. Ressort: Fertigung & Beschaffung

Referenz

### Wirtschaftliche Güter

Die klassische Systematik wird den heutigen Gegebenheiten angepasst. Es werden Fehler korrigiert und ein System geschaffen, das kompatibel zu der WTO ist.

AWG

### Produktionsfaktoren

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

APF

## 7. Ressort: Q'Sicherung & Umwelt

### Ökometrie

Einführung in die Grundlagen eines ganzheitlichen und quantitativen Wertesystems. Das klassische lineare Wertesystem wird durch ein vektorielles System erweitert. Verantwortliche erhalten dadurch neue Instrumente für bessere Entscheide.

BEIG003

### Produktionsfaktoren

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

APF

# Advanced Virtual Reality

## 8. Ressort: Personal & Dienste

Referenz

### Erkennen, entscheiden, kommunizieren

Wie der Mensch die Realität wahrnimmt. Wie er die Realität besser simuliert und wie er bessere Entscheidungen trifft und kommuniziert.

EEK

### Wirtschaftliche Güter

Die klassische Systematik wird den heutigen Gegebenheiten angepasst. Es werden Fehler korrigiert und ein System geschaffen, das kompatibel zu der WTO ist.

AWG

### Produktionsfaktoren

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

APF

### Der Mensch

Weisse Flecken auf der Landkarte der Psychologie. Neue Sichtweisen, mit denen das Potential der Mitarbeiter besser erschlossen wird.

DLA01100

### Transaktionsanalyse

Erklärungen für Verhaltensweisen. Eine Kurzeinführung in die Instrumente.

PTA

# Advanced Virtual Reality

## 9. Ressort:Logistik und Finanzen

Referenz

### Wertschöpfungsprozess kurz und bündig

Das firmenübergreifende Wertschöpfungsnetz mit den drei Analyseebenen.

WPK

### Neue Angebote, neue Erträge

Ausgehend von den zukünftigen Orientierungen einer Unternehmung werden Möglichkeiten zur Ertragsverbesserung vorgestellt.

NANU

### Produktionsfaktoren

Ergänzend zu den klassischen Produktionsfaktoren werden die Primärressourcen eingeführt. Diese bilden die Grundlagen für alle Tätigkeiten und führen zu einem neuen Verständnis der Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens und auch firmenübergreifend.

APF

### Controlling kurz und bündig

Wie bestimmt man den Wirkungsgrad einer Unternehmung? Wertschöpfungsnetz, Immaterialgüterbilanz, Controllers Map, Shareholder- und Stakeholdervalues.

CKB

### Ökometrie

Einführung in die Grundlagen eines ganzheitlichen und quantitativen Wertesystems. Das klassische lineare Wertesystem wird durch ein vektorielles System erweitert. Verantwortliche erhalten dadurch neue Instrumente für bessere Entscheide.

BEIG003

### Wirtschaftliche Güter

Die klassische Systematik wird den heutigen Gegebenheiten angepasst. Es werden Fehler korrigiert und ein System geschaffen, das kompatibel zu der WTO ist.

AWG

# Advanced Virtual Reality

P: Business Engineering, das Projekt

Referenz

## 0. Überblick

### B'E Projektskizze

PSKIZZE

Das Dokument skizziert das B'E-Projekt mit den drei Säulen B'E-Partner, B'E-Systeme und B'E-Services. Regeln für die Zusammenarbeit und eine Planerfolgsrechnung der Gruppe bilden den Abschluss