

Klein aber fein!

Der diesjährige Campus-Cup an der Technischen Hochschule Ingolstadt war für alle Beteiligten ein Erfolg. Zwar waren die Anmeldezahlen aufgrund diverser Gründe, wie z.B. Umstellung der Studien- und Prüfungsordnung, erstmaliges Angebot im Rahmen des Praxisseminars etc. in diesem Jahr geringer als zuvor, doch dafür waren die Anwesenden voll engagiert dabei.

„Die beste Veranstaltung“ hat ein Teilnehmer den Spielleitern kommentiert – alle hatten den Lernerfolg bei gleichzeitigem Spaßfaktor auf nahezu 100% gesetzt. Und der Wettbewerb war spannend bis zur letzten Spielperiode. Die Bankgespräche verliefen dabei noch nicht einmal so rund, dass keine Nacharbeit notwendig war, doch dies war wohl eher für die drei konkurrierenden Teams motivierend. Während zwei Teams – die Unternehmen „Inboard“ und „Surfface“ - unbedingt mit der Strategie Preisführerschaft gewinnen wollten, war das dritte Team „The Wavers“ alleinig im Hochpreissegment unterwegs. Das Team „Inboard“ lag mit Ausnahme der fünften Periode immer auf Platz 1. Auch die Qualität des Businessplans war im Vergleich zu den beiden anderen am besten. Nachdem sie sich auch bei der Präsentation dem Team „The Wavers“ nur knapp geschlagen geben mussten, konnten Sie dann doch mit etwas Abstand den Wettbewerb für sich gewinnen. „The Wavers“ kamen auf Platz 2 und mit etwas mehr Abstand kam auch das Team 3 noch auf das „Siegerpodest“.

Wie in den vergangenen Jahren auch, hat sich dieses Jahr wieder einmal gezeigt, dass das haptische Planspiel SEED, das zu Beginn des Existenzgründungsplanspiel TOPSIM easy-Startup die grundlegenden BWL-Kenntnisse am Beispiel eines Produktionsbetriebs vermittelt bzw. aufgefrischt hat, was von großem Vorteil für das Verständnis der unternehmerischen Entscheidungen ist. Insbesondere wurden hierbei die Zusammenhänge von Wertschöpfung und deren Abbildung in der BWL gerade von den ausschließlich aus Ingenieursstudiengängen teilnehmenden Studierenden als wertvoll eingeschätzt.