

## Vom goldenen Oktober in Neu-Ulm auf die virtuelle Insel „Santa Beach“

Auch in diesem Jahr nahm die HS Neu-Ulm mit dem Campus-Cup wieder an dem bayernweiten Gründungstraining für Studierende teil. Die Planspielteilnehmer kamen aus den Fachrichtungen „Wirtschaftsingenieurwesen“, „Informationsmanagement und Unternehmenskommunikation“ und „Information Management Automotive“. Insgesamt 4 Teams waren angetreten, um in dem Wettbewerb in 4 konkurrierenden Unternehmen die Sieger beim hochschulweiten Existenzgründungsplanspiel zu ermitteln. Gemeinsam mit den Spielleitern Wilhelm Ulrich (Management-Cup Team) und Prof. Dr. Walter Thanner (HNU) begaben sich die Teilnehmer gedanklich für 3 Tage vom goldenen Oktober in Neu-Ulm auf eine sommerlich warme, virtuelle Insel nach „Santa Beach“.

Nach einer Einführung am ersten Abend und der Einteilung der Teilnehmer in vier Teams startete der Wettbewerb am Freitagvormittag mit dem haptischen BWL-Planspiel SEED (SEED = Simulation of Economics for Entrepreneurs and Deciders) und der Erstellung der Geschäftspläne für das Planspiel easyStartup.

Aufgabe der Gruppen im Planspiel easyStartup war es, auf der Insel eine Firma zu gründen, die Surfboards entwickelt, fertigt und verkauft. Zunächst arbeiteten die Teams jeweils einen Businessplan für ihr Gründungsvorhaben aus, um eine virtuelle Bank (die Spielleiter) zu überzeugen, in ihr Unternehmen zu investieren. Aufgrund der Businesspläne erhielten alle Teams die benötigten finanziellen Mittel.

Team 4, das Unternehmen Wave Guide, das nach der Präsentation des Business-Plans noch auf Rang 3 lag, holte im anschließenden Wettbewerb durch eine geschickte Strategie und gute Ergebnisse mit der Zeit auf. Dank einer gelungenen Abschlusspräsentation lag Wave Guide am Schluss hauchdünn an der Spitze vor dem Team Ocean Surf, das auch eine insgesamt eindrucksvolle Leistung gezeigt hat. Trotz der ebenfalls guten Abschlusspräsentationen der Mitbewerber war Wave Guide der Gesamtsieg nicht mehr zu nehmen.

Unabhängig von der Platzierung waren aber alle Teilnehmer von dieser praxisorientierten Lernmethode und der Möglichkeit begeistert, ihre unternehmerischen Fähigkeiten in dieser Form auszuprobieren und interessante Erfahrungen zu sammeln..

Die Spielleitung