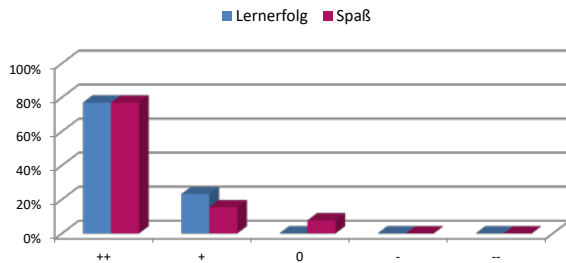


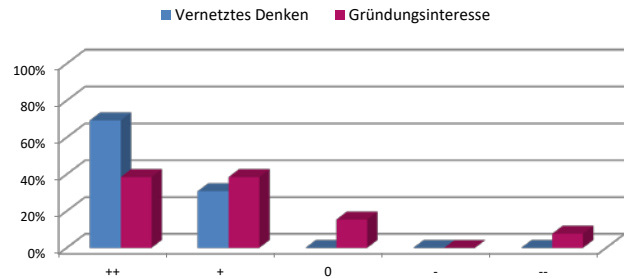
Ergebnisse aus der Evaluation und den Feedbacks der Teilnehmer/innen zum virtuellen Campus-Cup der OTH Amberg-Weiden am 06./07. November 2020

Der Gesamteindruck, den die Teilnehmer/innen aus diesem zweitägigen Gründungstraining mitnahmen, war sehr positiv!



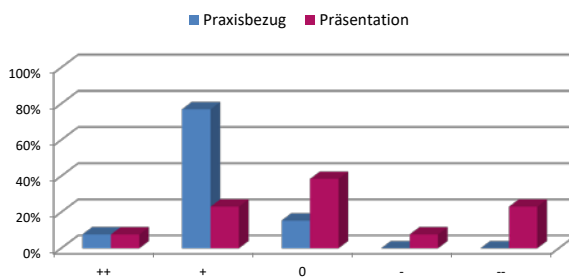
Frage 1: Im Campus-Cup habe ich meine Fähigkeiten erweitert, unternehmerisches Denken und Handeln anzuwenden (**Lernerfolg**).

Frage 2: Mit dem Planspiel hat es Spaß gemacht, einmal selbst die Gründer- und Unternehmerrolle einzunehmen (**Spaß**).



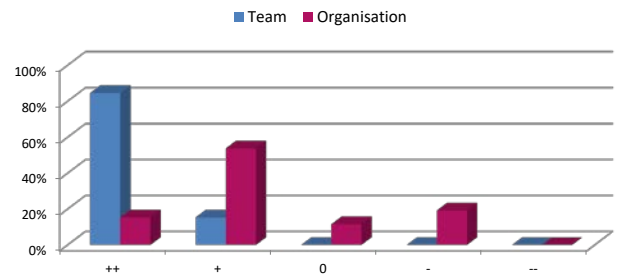
Frage 3: Mit dem Planspiel habe ich mein Verständnis zu betrieblichen Prozessen im Zusammenhang mit dem Rechnungswesen weiterentwickelt (**Vernetztes Denken**).

Frage 4: Mit dem TOPSIM easyStartUp konnte ich mein Interesse für ein späteres Gründungsvorhaben wecken (**Gründungsinteresse**).



Frage 5: Das Planspiel hat einen hohen Bezug zur Praxis/Realität (**Praxisbezug**).

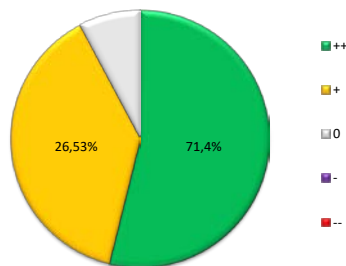
Frage 6: Ich habe meine Rhetorik- und Präsentationskompetenzen verbessern können (**Präsentation**).



Frage 7: Das Arbeiten im Gründerteams war sehr hilfreich und nützlich (**Team**).

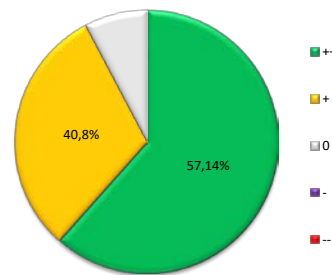
Frage 8/9: Die Organisation vor und während des Campus-Cup war (**Organisation**)...

Spielleitung



Frage 10: Die Spielleitung beim Campus-Cup war (**Spielleitung**)...

Gesamteindruck



Frage 11: Insgesamt war der virtuelle Campus-Cup (**Gesamteindruck**)...



Ergebnisse aus der Evaluation und den Feedbacks der Teilnehmer/innen zum virtuellen Campus-Cup der OTH Amberg-Weiden am 06./07. November 2020

Ergänzende Bemerkungen

Organisatorisches vonseiten der Hochschule war etwas knapp kommuniziert; die Koordination wäre einfacher gewesen, wenn die letzten Informationen vor dem Campus-Cup früher weitergeleitet worden wären. Auch ein Hinweis, beim (digitalen) Campus-Cup für bspw. Corporate Design der Unternehmenspräsentation zusätzliche Zeit nach dem ersten Tag einzuplanen, wäre zuvor hilfreich gewesen.

Dafür, dass der Campus-Cup zum ersten Mal virtuell stattgefunden hat, war die Organisation und Spielleitung in Ordnung. Es wäre aber gut, das nächste Mal vorher die Unterlagen entsprechend zu prüfen, und bspw. Mailvorlagen zum Verschicken der Teilnehmerberichte, Wirtschaftsnachrichten, ... vorzubereiten. Ggf. lag das hier aber auch an der knappen Zeitgestaltung im Vorhinein.

Ansonsten bin ich begeistert vom Planspiel – es ist oft stressig, aber macht wirklich Spaß und man hat am Ende auch eher ein Gefühl dafür, wie die einzelnen Aspekte (Marketing, F&E, Marktprognosen, Produktion, ...) zusammenspielen, und wie dynamisch sich ein Markt verändern kann. Die Zusammenarbeit in Teams hat trotz oder gerade wegen der stark begrenzten Zeit gut funktioniert. Auch die Zeitreduzierung mit jeder Periode hat mit dem fortschreitenden Verständnis funktioniert. Alles in allem war das Planspiel auch virtuell eine tolle Erfahrung!

Es ist ein großes Lob an unseren Spielleiter Herr Ulrich zu richten, er hat das Planspiel sehr gut geleitet. Vor allem mit sehr viel Engagement und Ruhe, auch wenn es manchmal zu kleineren technischen Problemen kam. Zudem konnte er alle unsere aufkommenden Fragen mehr als kompetent beantworten und war eine sehr große Hilfe bei etlichen Problemen und Fragen

Hallo Herr Ulrich,

vielen Dank für die Durchführung und die kompetente Unterstützung.

Alles in allem hat es sehr viel Spaß gemacht, der Lernerfolg war insgesamt da. Planspiele können leider nicht 1:1 die Realität abbilden, daher der Punktabzug.

Und Tipp für die Zukunft bei Online-Durchführung von Umfragen: nutzen sie Forms von Microsoft, damit tun sie Ihnen und den Befragten einen großen Gefallen.

Trotz der Situation, dass der Campus-Cup am Wochenende war und man somit relativ früh aufstehen musste, wurde durch die Organisation und auch die Teamaufteilung der Ehrgeiz geschürt und es hat sehr viel Spaß gemacht. Ich persönlich bereue die Teilnahme in keinem Fall ☺