

Virtueller Campus-Cup an der Technischen Hochschule Rosenheim 2020

24 Studierende starteten beim sechszehnten Campus-Cup an der Technischen Hochschule Rosenheim, auf Grund der Corona-Pandemie dieses Jahr allerdings komplett online im Rahmen einer Zoom-Sitzung. Dies war natürlich sowohl für die Teilnehmer als auch für die Spielleitung eine große Herausforderung. Aber bekannterweise wächst man mit seinen Herausforderungen: Alle Beteiligten stellten sich mit hohem Einsatz und großer Flexibilität auf die neue Situation ein und meisterten diese souverän. So stand nach Begrüßung, Teameinteilung und Einführung in das Planspiel die Erstellung des Businessplans auf der virtuellen Tagesordnung. Hierbei übernahm Team *Beach Wave* mit einem Kampfpreis von 450 € die Kostenführerschaft. Die beiden Teams *HighWave* und *Oceanside* platzierten sich im mittleren Preisfeld, während sich *Surf Giant* und *Santa Easy Flow* als Preisführer positionierten.

Diese Strategie bescherte dem Kostenführer *Beach Wave* nach der ersten Periode den geringsten Fehlbetrag und höchsten Marktanteil. Interessanterweise ergab sich in der zweiten Periode genau die umgekehrte Konstellation: *Surf Giant* erreichte mit einem Premiumpreis von 580 € zwar den geringsten Marktanteil von 14%, erzielte aber dennoch als einziges Team bereits einen Überschuss von 10.000 €, während alle anderen Teams noch rote Zahlen schrieben. Leider rutschte *Surf Giant* dann in Periode 3 wieder vorübergehend in die Verlustzone ab und *HighWave* übernahm mit einem Überschuss von 14.000 € die Führung. Diese Führung wurde dann in der zweiten Spielhälfte konsequent ausgebaut, so dass dieses Team nach 6 Perioden mit einem Eigenkapital 83.000 € den ersten Platz belegte. Allerdings erreichten auch die restlichen 5 Unternehmen am Ende klar die Gewinnzone und konnten dank umsichtiger Planung ansehnliche Überschüsse erwirtschaften.

Die Abschlusspräsentation bestätigte die Ergebnisse des Wettbewerbs: *HighWave* wurde Gesamtsieger des Campus-Cups, aber auch alle anderen Teams erreichten eine Endnormierung von mindestens 80%. Dieses erfreuliche Ergebnis spiegelt klar das überdurchschnittliche Engagement aller Teilnehmer wieder. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass auch in stürmischen Zeiten von Corona das langjährig etablierte Konzept des Campus-Cups sich online erfolgreich bewährt hat und alle Beteiligten trotz der komplett unterschiedlichen virtuellen Rahmenbedingungen sehr viel Freude, Spaß und zwei schöne gemeinsame Tage hatten.

Die Spielleitung – Prof. Dr. Klaus Wilderotter