

Fotofinish beim Campus-Cups in Neu-Ulm

Am 05. und 06. Mai 2023 fand wieder der Campus-Cup an der HS Neu-Ulm statt. Dazu traten 13 Studierende hoch motiviert an, um den Sieger zu stellen, der sich für das Finale qualifiziert.

Auch wenn die Studierenden betriebswirtschaftliches Wissen hatten, überzeugt das haptische Planspiel SEED immer wieder. 8 x die Note 1 und 5 x die Note 2 zeigen den Nutzen dieses Einsatzes im Campus-Cup. „SEED zeigt sehr einfach den Unterschied zwischen Auszahlungen/Einzahlungen und Aufwendungen/Erträgen.“

Das computergestützte Planspiel „Easy Startup“ beginnt damit, dass die Teilnehmer/innen einen Businessplan erstellen müssen, um eine Unternehmensgründung vollständig durchzudenken und Planungsdefizite zu erkennen. Zuerst muss eine sinnvolle Strategie festgelegt werden. Der gesamte Businessplan wird dann den Kapitalgebern vorgestellt, um diese für die Finanzierung zu gewinnen.

Im Wettbewerb aber zeigte sich, dass die Versuchung sehr groß ist, von der ursprüngliche Strategie abzuweichen, wenn die Mitbewerber Druck ausüben. Zwei Teams begannen mit der Premiumstrategie, ein Team mit der Strategie der Kostenführerschaft und eines mit der Strategie dazwischen. Dieses Team erkannte sehr schnell, dass es sich klarer positionieren musste und verfolgte auch die Strategie der Kostenführerschaft. Damit konnten bei der Ergebnisbesprechung sehr gut die jeweiligen Unterschiede aufgezeigt werden, was zusätzlich zum Verständnis beigetragen hat.

Die abschließenden Unternehmenspräsentationen fanden vor allen Teilnehmern statt, um mehr Transparenz bei der Bewertung sicherzustellen und den Lerneffekt für alle zu erhöhen. Das wurde in der abschließenden Evaluation auch entsprechend gewürdigt. Durch die Schlusspräsentation wurde der Wettbewerb erst in einem Fotofinish entschieden. Das Siegerteam (Wave Rider 3) hatte nur einen Punkt mehr als der Zweit- und Drittplatzierte. Team 4 lag auch nur 3 Punkte hinter dem Sieger.

Alle Teilnehmer bestätigten in der Evaluation den Nutzen dieses Planspiels und dass diese zwei Tage richtig Spaß machen. Einige Aussagen:

- „hat (viel) Spaß gemacht“;
- „interessantes Spiel, das einen dazu bringt, aktiv mitzuarbeiten“;
- „Der Campus-Cup hat viel Spaß gemacht und betriebswirtschaftliche Inhalte wurden sehr praxisnah vermittelt“).

Die Spielleitung – Wilhelm Ulrich