

Nach drei Jahren online, jetzt wieder in Präsenz!

Auch wenn Corona den Campus-Cup dank online-Möglichkeit nicht ausbremsen konnte, ist der so wichtige „Spaßfaktor“ in Präsenz doch deutlich höher. „Das hat richtig Spaß gemacht“ oder „so viel Spaß beim Lernen gibt es sonst nie“, waren Aussagen der Studierenden an der OTH Amberg-Weiden beim Campus-Cup, der nach drei Jahren in Weiden erstmals wieder in Präsenz am 10. und 11. November 2023 ausgetragen wurde.

26 Studierende durchliefen ein „warming-up“ mit dem haptischen Planspiel „SEED“. Schon hier gab es die ersten wertvollen Erkenntnisse, obwohl nur Studierende mit betriebswirtschaftlichem Hintergrund dabei waren.

Nach diesem sinnvollen Aufwärmprogramm ging es ab Mittag in die Challenge, die für die Qualifikation zum Master-Cup und Champions-Cup entscheidend ist.

5 Teams traten mit einer ausgearbeiteten Strategie an und präsentierten Ihre Businesspläne den beiden Spielleitern, Frau Professor Stefanie Steinhauser und Herrn Wilhelm Ulrich, um die Plausibilität ihres Plans checken zu lassen und Venture Capital bzw. Förderdarlehen zu erhalten. Die Qualität dieser Gespräche war sehr ausgeglichen, so dass zwischen dem besten und dem fünften Team nur 5% Differenz lag. Das Team „Surf your style“ lag einen Punkt vor dem Team „Bollabing“.

Im Wettbewerb ging es hin und her. Gewann das Team „Atlanta Studios“ knapp vor dem Team „Bluewave Surf“ die erste Runde, ging die zweite an „Bollabing“. Die dritten Runde konnte dann „Surf your style“ für sich entscheiden und die abschließende 4. Runde das Team „Surf's up“. Insgesamt lagen dann die Teams „Atlanta Studios“ und „Surf your style“ punktgleich auf Platz eins, wobei der Abstand zu den anderen Teams nur sehr gering war. Die Schlusspräsentation musste also die Entscheidung bringen.

Hier überzeugte das Team „Atlanta Studios“ am meisten und konnte dadurch den Campus-Cup insgesamt mit nur einem Punkt Vorsprung vor dem Team „Surf your style“ gewinnen. Der Abstand zu den weiteren Teams war ebenfalls minimal. „Eigentlich haben alle Teilnehmer gewonnen“, war die Aussage eines Studenten, „weil wir mit richtig viel Spaß so viel lernen konnten.“



Die Spielleitung – Wilhelm Ulrich