

Die Challenge „Bamberg“

Auch in diesem Jahr fand an der Universität Bamberg unter Federführung von Prof. Andreas Jattke, Prof. Gerhard Stützle und Dozentin Jasmin Schauder das Unternehmensplanspiel des Management-Cups Bayern unter Federführung der Universitätsleitung statt.

Bereits vor der Veranstaltung am 02./03. Februar 2018 war allen Beteiligten bewusst, dass es sich in diesem Jahr um eine echte Challenge handeln wird.

Alle Tätigkeiten für die Vorbereitungen des diesjährigen Management-Cups mussten aus verschiedensten Gründen zwei- oder mehrfach angegangen werden, es musste vielfach umdisponiert und äußerst flexibel reagiert werden. Ob dies an der winterlichen Stimmung oder doch an Bamberg lag, konnte seitens der Spielleitung nicht einmal bei den jährlich stattfindenden K.O.-Runden, die dieses Jahr tatkräftige Unterstützung seitens des obersten Gefolges sowie des damit verbundenen Trainings der Lachmuskeln erfahren konnte, geklärt werden. Nichtsdestotrotz kristallisierte sich bald heraus, dass sich die Mühen gelohnt hatten und wie jedes Jahr - aufgrund der hohen Anmeldezahlen - mit zwei Märkten gespielt werden konnte, ganz nach dem Motto von Johann Wolfgang von Goethe „Kühn ist das Mühlen, herrlich der Lohn“.

Das Ergebnis dieser beiden Märkte konnte sich auf jeden Fall sehen lassen und war an Spannung nicht mehr zu übertreffen!

Auch wenn zu Beginn der brillante Markt B etwas vorlegen konnte, so tendierte er schließlich zu einem bewegten und aus Sicht des gegnerischen Marktes A letztlich eher noch blendendem Markt, bevor er am Ende dann doch wieder eher Richtung „brillant“ tendierte. Das Unternehmen 4 „SunsetSurfers GmbH“ gewann auf Markt B mit einem brillanten Businessplan, im eigentlichen Wettbewerb wurden sie von Unternehmen 2 „Riders Dream GmbH“ geschlagen und letztlich konnten sie mit ihrer glanzvollen Präsentation als Sieger des Marktes B herausgehen.

Dahingegen glich der Markt A eher einer Autobahn. Der beste Businessplan des Teams 4 mit ihren „Banana Boards“ wurde im Wettbewerb lediglich von Unternehmen 2 „Wave Surfers“ auf den 3. Platz verdrängt; in der Präsentation überholten sie dann wieder alle Wettbewerber. Allerdings reichte das nicht, um die „Wave Surfer“ von ihrer Siegerwelle zu vertreiben.

Erst ganz am Ende wurde allen Teilnehmer/innen klar, dass sich bei dieser Challenge aus dem aufregenden Markt A der Sieger hervorheben konnte und als „König von Bamberg“ würdevoll sein Ziel erreichen konnte. Die „Wave Surfer“ gewannen schließlich den gesamten Campus-Cup Bamberg und dürfen in die nächsten Runden, zunächst in den Master-Cup.

Da Unternehmen 4 des Marktes B nur knapp den Gesamtsieg verpasst hatte, boten die „Wave Surfer“ an, ihr Team um das die „SunsetSurfers GmbH“ zu erweitern, sodass mit dieser Fusion beiden das Weiterkommen ermöglicht wurde. Herzlichen Glückwunsch hierzu!

Die Spielleitung - Jasmin Schauder