

Mit dem Planspiel SEED wird der Grundstein für ein erfolgreiches Startup-Unternehmen gelegt

November ist traditionell Campus-Cup Zeit in Augsburg. So auch in diesem Jahr wieder. Am 23. und 24. November tauschten Studierende unterschiedlichster Fachrichtungen der Hochschule Augsburg ihre Rollen und aus Studierenden wurden Unternehmer.

Um den Teilnehmerinnen und Teilnehmern den Einstieg in die Welt des Unternehmertums zu erleichtern, standen zunächst wirtschaftliche Grundkenntnisse auf der Agenda. Das haptische Planspiel SEED vermittelte Studierenden ohne wirtschaftswissenschaftliche Vorkenntnisse einen ersten Einblick in die Welt der Betriebswirtschaft. Und Studierende mit wirtschaftlichem Background konnten ihren bisher vorhandenen Kenntnisstand vertiefen.

Nachdem die ersten unternehmerischen Erfahrungen gesammelt werden konnten, starteten die beiden Spielleiter Wilhelm Ulrich und Professor Waibel den Campus-Cup an dem sich insgesamt vier Gruppen der Hochschule Augsburg beteiligten.

Zunächst konzentrierten sich die Teams auf die Erstellung eines Business-Plans. Schließlich galt es, die Bank davon zu überzeugen, die jeweiligen Strategien auch finanziell zu unterstützen. Von den vier Teams entschieden sich zwei Gruppen für eine Premiumstrategie, zwei Gruppen setzten auf die Strategie der Kostenführerschaft.

Der diesjährige Campus-Cup war geprägt von einem intensiven Wettbewerb mit ständig wechselnden Erstplatzierten in den jeweiligen Spielrunden. Auch zeichnete sich keine der gewählten Strategien als „einzig Wahre“ ab. So blieb es bis kurz vor Schluss spannend und erst die Abschlusspräsentation der Teams brachte die endgültige Entscheidung.

Hier überzeugte wie bereits bei der Erstellung des Business-Plans ein Team besonders durch seine Kreativität. Da jedoch alle Teams einen überzeugenden und wohl durchdachten Business-Plan sowie eine gelungene Abschlusspräsentation zeigten, war der Unterschied bei den Präsentationsleistungen nur wenig ausschlaggebend für das Endergebnis.

Besonders positiv hervorzuheben ist, dass alle Teams in der letzten Spielrunde einen kumulierten Gewinn ausweisen konnten und in keiner der vorherigen Spielrunden finanzielle Engpässe zur Herausforderung wurden.

Das Siegerteam Illusion(s)urf freut sich nun schon darauf, die Erkenntnisse und Erfahrungen aus dem Campus-Cup in der nächsten Runde, dem Master-Cup, anzuwenden.

Die Spielleitung