

Ergebnisse aus der Evaluation und den Feedbacks der Teilnehmer*innen zum virtuellen Campus-Cup der TH Ingolstadt am 17./18. Dezember 2021

Der Gesamteindruck, den die Teilnehmer/innen aus diesem zweitägigen Gründungstraining mitnahmen, war sehr positiv!

<p>1. Im Campus-Cup habe ich meine Fähigkeiten erweitert, unternehmerisches Denken und Handeln anzuwenden („Lernerfolg“) (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-trifft voll zu 50%</p> <p>2 25%</p> <p>3 25%</p> <p>4 0%</p> <p>5-trifft gar nicht zu 0%</p>	<p>2. Mit dem Planspiel hat es Spaß gemacht, einmal selbst die Gründer- und Unternehmerrolle einzunehmen („Spaß“) (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-trifft voll zu 75%</p> <p>2 17%</p> <p>3 8%</p> <p>4 0%</p> <p>5-trifft gar nicht zu 0%</p>
<p>3. Mit dem Planspiel habe ich mein Verständnis zu betrieblichen Prozessen im Zusammenhang mit dem Rechnungswesen weiterentwickelt („Vernetztes Denken“) (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-trifft voll zu 67%</p> <p>2 33%</p> <p>3 0%</p> <p>4 0%</p> <p>5-trifft gar nicht zu 0%</p>	<p>4. Mit dem easy TOPSIM StartUp-Planspiel konnte ich mein Interesse für ein späteres Gründungsvorhaben wecken („Gründungsinteresse“) (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-trifft voll zu 42%</p> <p>2 50%</p> <p>3 0%</p> <p>4 8%</p> <p>5-trifft gar nicht zu 0%</p>
<p>5. Das Planspiel hat einen hohen Bezug zur Praxis/Realität („Praxisbezug“) (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-trifft voll zu 58%</p> <p>2 17%</p> <p>3 17%</p> <p>4 0%</p> <p>5-trifft gar nicht zu 8%</p>	<p>6. Ich habe meine Rhetorik- und Präsentationskompetenzen verbessern können („Präsentation“) (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-trifft voll zu 17%</p> <p>2 50%</p> <p>3 33%</p> <p>4 0%</p> <p>5-trifft gar nicht zu 0%</p>
<p>7. Das Arbeiten im Gründerteam war sehr hilfreich und nützlich („Team“) (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-trifft voll zu 75%</p> <p>2 17%</p> <p>3 8%</p> <p>4 0%</p> <p>5-trifft gar nicht zu 0%</p>	<p>8. Die Organisation im Vorfeld war (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-sehr gut 75%</p> <p>2 25%</p> <p>3 0%</p> <p>4 0%</p> <p>5-sehr schlecht 0%</p>
<p>9. Die Organisation und Spielleitung beim Campus-Cup war (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-sehr gut 75%</p> <p>2 17%</p> <p>3 0%</p> <p>4 8%</p> <p>5-sehr schlecht 0%</p>	<p>10. Insgesamt war der virtuelle Campus-Cup (Einzelne Wahl) *</p> <p>1-sehr gut 75%</p> <p>2 17%</p> <p>3 0%</p> <p>4 0%</p> <p>5-sehr schlecht 8%</p>