



JUGEND GRÜNDET



JUGEND GRÜNDET

JAHRBUCH 2021/22

DAS 19. WETTBEWERBSJAHR

IN ZAHLEN

4.106

TEILNEHMENDE

729

BUSINESSPLÄNE

813

PLANSPIELTEAMS



CHANGEN ERKENNEN. ZUKUNFT GESTALTEN.

„Wer nichts verändern will, wird auch das verlieren, das er bewahren möchte.“

Der ehemalige Bundespräsident Gustav Heinemann beschreibt auf den Punkt die Situation, in der wir uns aktuell beim Klimaschutz befinden. Ein „Weiter so“ ist keine Option mehr, gefragt sind innovative Ideen, neue Lösungsansätze und tragfähige Visionen für die Zukunft. Genau darum geht es bei JUGEND GRÜNDET!

Im 19. Wettbewerbsjahr entwickelten 4.106 Schüler:innen und Auszubildende in 729 eingereichten Businessplänen nicht nur Geschäftsideen im Sinne von Verdienstmöglichkeiten. Die Jugendlichen entwarfen auch ihre persönlichen Gründungsvisionen für eine bessere Welt – eine Welt, die ökologischer und digitaler ist und in der neue Wege der Wissensvermittlung und smarte Produkte den modernen Alltag noch weiter erleichtern!

Die 10 besten Teams durften wir, nachdem sich die 22 Finalist:innen mit ihren Management-Qualitäten auch unter 813 Planspiel-Teams durchgesetzt hatten, beim JUGEND GRÜNDET Bundesfinale 2022 endlich wieder live und vor Ort erleben. Das Ergebnis war ein Bundesfinale der Extraklasse, in dem das JUGEND GRÜNDET Wettbewerbsjahr 2021/2022 einen gebührenden Abschluss fand!

Wir sagen HERZLICHEN DANK an alle, die dazu beigetragen haben, und freuen uns auf das nächste Jahr!



Franziska Metzbaure
Projektleiterin JUGEND GRÜNDET



JUGEND GRÜNDET Pitch Events 2022:

OUR FUTURE WORLD

In welcher Welt wollen wir in Zukunft leben? Diese Frage haben sich die 4.106 Schüler:innen und Auszubildenden in ganz Deutschland und sogar im Ausland gestellt, die im Wettbewerbsjahr 2021/2022 bei JUGEND GRÜNDET teilgenommen haben. 729 Teams haben in der Businessplan-Phase vom 1. September 2021 bis zum 6. Januar 2022 eigene innovative Geschäftsideen entwickelt, an ihnen geübt und gewerkelt, für sie gerechnet und einen Businessplan für die Umsetzung geschrieben. Die Teams mit den besten Businessplänen unter allen Einreichungen wurden von der Businessplan-Jury zu den JUGEND GRÜNDET Online Pitch Events eingeladen: 31 Teams mit insgesamt 94 Schüler:innen präsentierten an vier Terminen ihre Geschäftsideen. Ihre dreiminütigen Pitches waren auch glühende Plädoyers für mehr Ökologie, bessere Bildung, stärkere Digitalisierung und nachhaltigeren Konsum.

Dabei stets im Fokus: Innovative Ideen für „OUR FUTURE WORLD“! Unter diesem Header starteten alle Teams gemeinsam mit unserem Event Partner Google for Startups in die Pitch Events beim gemeinsamen Kick off am 9. März 2022.

Google for Startups



JUGEND GRÜNDET PITCH EVENTS 2022

OUR FUTURE WORLD

GRÜN, GRÜN, GRÜN SIND ALLE GUTEN GESCHÄFTSIDEEN...

CAMPUS FOUNDERS

JUGEND GRÜNDET PITCH EVENT

A GREEN WORLD

IDEEN FÜR NATUR & UMWELT



DRINKLEAN

IDEE: DrinkKlean ist ein Filtersystem, das unter anderem Mikroplastik direkt aus der Mineralwasserflasche herausfiltert. Dabei kann der handliche Filteraufsatz ganz schnell und einfach auf eine normale Ein- oder Mehrwegflasche mit Universalverschluss gedreht werden.

TEAM: Alisha Bunjaku, Caroline Nilay Vogel, Ella Lingnau, Marlon Göbel und Miu Simonis

ORT: Internatsschule Schloss Hansenberg - Geisenheim, Hessen

3.
Platz



EMPTYBIN

IDEE: emptyBin bietet Müsli-Automaten für Lebensmittelmärkte, Büros, Mensen und Hotels, an dem man sich Müsli selbst mischen und in Mehrwegbehälter abfüllen kann.

TEAM: Moritz Knauer, Tim Köttner, Tom Knauer und Kyan Köttner

ORT: Georg-Büchner-Gymnasium - Bad Vilbel, Hessen





ENSTREET

IDEE: Mit Enstreet kann im Alltag, mithilfe der Kombination aus vertikalen Windturbinen und recycelten Leitpfosten, im Vorbeifahren ganz unkompliziert notwendiger Strom aus dem vom Verkehr verursachten Fahrtwind erzeugt werden.

TEAM: Marina Springmann, Eva Weisenbach und Jana Rest

ORT: Heimschule Lender - Sasbach, Baden-Württemberg



KLEIDO

IDEE: Die App Kleido bildet eine digitale Schnittstelle zwischen regionalen sozialen Einrichtungen und Privatpersonen mit dem gemeinsamen Ziel, bedürftige Personen schnell, transparent und auf direktem Wege mit Textilien zu versorgen.

TEAM: Anna Hemsing, Francesca Gonzales, Yusuf Tasdemir & Zoe Tilly

ORT: Karl-Schiller-Berufskolleg - Dortmund, Nordrhein-Westfalen



MISCANATURE GMBH

IDEE: Die wiederverwendbaren Miscanthus Strohhalme sind eine umweltfreundliche Alternative zu herkömmlichen Strohhalmen. Sie können nach Ablauf ihrer Lebensdauer kompostiert werden und gelangen somit wieder in den Kreislauf der Natur.

TEAM: Karolina Balut, Malin Zerbo, Sophia Hubert & Vanessa Brehm

ORT: Staatliche Berufsschule Herzogenaurach - Herzogenaurach, Bayern



MODISHOE GMBH

IDEE: Der ModiShoe ist ein nachhaltiger Schuh, bei dem man die Außensohle schnell und einfach lösen und so je nach Situation zwischen verschiedenen Profilen, Farben, Formen und Designs variieren kann. Das verlängert die Lebensdauer und schont das Klima.

TEAM: Susanna Rapp und Julia Frank

ORT: Eduard-Spranger-Schule - Freudenstadt, Baden-Württemberg

MLM AGRARTECHNIK

IDEE: Unser Produkt ist eine nachrüstbare Wärmebildkamera für landwirtschaftliche Fahrzeuge, insbesondere für Mähmaschinen, welche dem Zweck dient, zeitecht und somit in Echtzeit, Wild in hochgewachsenen Feldern zu erkennen.

TEAM: Michelle Müller, Marlon Hofmann & Lara Schröder

ORT: Berufliche Schulen Bebra - Bebra, Hessen

1.

Platz

MOZZ

IDEE: Wir haben einen ökologischen und nachhaltigen Luftreiniger mit Moos für Innenräume entwickelt, welcher nachweislich die Luftqualität verbessert, indem er beispielsweise Feinstaub filtert, für ein angenehmes Frischgefühl sorgt und die Raumatmosphäre aufwertet.

TEAM: Fabian Kern und Liam Kastner

ORT: Carl-Engler Schule - Karlsruhe, Baden-Württemberg

2.

Platz

JUGEND GRÜNDET PITCH EVENT

A WISE WORLD

WISSEN FÜR JUNG & ALT



ABIBUDDY

IDEE: AbiBuddy ist der „Buddy“ (Kumpel) für die persönliche Abiturvorbereitung. Die Online-Lernplattform und App und soll Abiturientinnen und Abiturienten mit innovativen Lernmethoden erfolgreich und stressfrei durch die Oberstufe leiten.

TEAM: Leo Duck

ORT: Karlsgymnasium München - München, Bayern

FINED

IDEE: FinEd ist eine Plattform, die erstmalig Börsenwissen für junge Leute durch eine Kombination von Theorie und Praxis vermittelt und so die Welt der Finanzen greifbar macht.

TEAM: Tilmann Kopf, Noah Müller und Lucas Roschel

ORT: Heimschule-Lender - Sasbach, Baden-Württemberg

2.

Platz



GAMESECOND@RY

IDEE: Gamesecond@ry bietet die verschiedensten Brettspiele für sich allein oder die Gemeinschaft (z.B. mit Freunden oder Familie) an, die genau nach dem Schullehrplan der verschiedenen Bundesländer konzipiert sind und Inhalte übersichtlich, spielerisch und in kurzer Zeit näherbringen.

TEAM: Mircea Bratu und Anton Schönweiß

ORT: Gisela-Gymnasium - München, Bayern



READISFYING

IDEE: „Readisfying“ ist eine vorrangig für Grundschüler entwickelte Leselernapp, die Geschichten zum Vorlesen enthält. Die App vergleicht den gesprochenen mit dem vorzulesenden Text, weist auf Fehler hin und vergibt Punkte für die Leseleistung, durch welche der Nutzer neue Level freischaltet.

TEAM: Noah Elias König

ORT: Liborius-Gymnasium Dessau - Dessau-Roßlau, Sachsen-Anhalt



INFORMATIC TEENS

IDEE: Vine Leaf Disease and AI ist eine App zur Identifizierung von Rebkrankheiten mit Hilfe von Smartphone-Bildern und künstlicher Intelligenz, die Winzern eine schnelle Analyse und Eindämmung des Befalls ermöglicht.

TEAM: Mario Schweikert

ORT: Leibniz-Gymnasium - Neustadt an der Weinstraße, Rheinland-Pfalz



1.
Platz

RESK- RENT A DESK

IDEE: Die App „Resk- Rent a Desk“ ist eine online Vermittlung von verschiedensten Arbeitsplätzen, über die z.B. Studierende und Arbeitnehmer flexibel Arbeitsplätze in Cafés und Hotels buchen können.

TEAM: Samuel Sieger, Saki Ghaznawi und Timon Yargiman

ORT: Staatliche Fachoberschule Starnberg - Starnberg, Bayern



SMPLFUTURE

IDEE: Die App SmplFuture bietet breite Informationen über Studien- und Ausbildungsgänge und macht Berufe über die Vermittlung von Praktika erlebbar. Unternehmen & Hochschulen sollen durch die zahlreichen Neuzugänge an engagierten Studenten und Mitarbeitern profitieren.

TEAM: Deniz Kaya, Vinith Vickneswararajah und Hannes Hug

ORT: Theodor-Heuss Gymnasium - Pforzheim, Baden-Württemberg



TOILET TIMES

IDEE: „Toilet Times“ sind kurze und prägnante Fakten, abgedruckt auf Klopapier, die der breiten Gesellschaft grundlegendes Wissen vermitteln, um die Allgemeinbildung eines jeden und somit auch der gesamten Bevölkerung zu heben.

TEAM: Jonas Nothhelfer, Xinfei Xu, Anna Nothhelfer und Jonathan Freiwald

ORT: Goethe-Gymnasium & Friedrich-List-Gymnasium - Ludwigsburg & Asperg, Baden-Württemberg



3.
Platz

SO VIEL MEHR ALS NULLEN UND EISEN

JUGEND GRÜNDET PITCH EVENT

A DIGITAL WORLD

SOFTWARELÖSUNGEN FÜR MENSCH & TIER

LENDRENT

IDEE: LendRent ist ein online Marktplatz zum Ver- und Ausleihen von unterschiedlichen Produkten für Privatpersonen und Unternehmen. Hierbei spielt LendRent den Vermittler zwischen Entleiher und Verleiher und schafft Sicherheit für Entschädigungen bei Beschädigungen der Artikel.

TEAM: Jakob Ahrens, Markus Meinert, Mauritz Orlinski, Nico Stender und Fabian Alexander Roghé

ORT: Albert-Einstein-Gymnasium - Kaarst, Nordrhein-Westfalen



MYBACK

IDEE: Der MyGuard ist eine unter der Kleidung tragbare Weste, die in Kombination mit der MyBack App Rückenschmerzen vorbeugt, indem die momentane mit einer perfekten Rückenhaltung verglichen und bei Fehllhaltung korrigiert wird.

TEAM: Emil Ott, Jan Genadiev, Tim Sperling, Florian Fabricius und Noah Schledorn

ORT: Internatsschule Schloss Hansenberg - Geisenheim, Hessen



POCKETPAY

IDEE: PocketPay ist ein kontaktloses Bezahlssystem für Bus und Bahn. Die App erfasst Aus- und Einstieg und ermittelt auf Basis der hinterlegten Personendaten den Preis für die zurückgelegte Fahrstrecke.

TEAM: David Leng und Liam Kürschner

ORT: Dreieichschule - Langen, Hessen

1.

Platz

PRIYOND

IDEE: Priyond ist eine digitale Plattform zum (Ver-) Kauf von 3D gedruckten Objekten sowie integrierten 3D Druckservice, dabei spielt es keine Rolle, ob das Modell bereits existiert oder nicht.

TEAM: Johannes Baumgardt und Valentin Steudte.

ORT: Staatliches Sportgymnasium Oberhof - Oberhof, Thüringen

3.

Platz

TR@CK MY HORSE GMBH

IDEE: Tr@ck My Horse, kurz T@MH, ist ein app- und web-basiertes Informationsangebot, mit dem Pferdebesitzer die Bewegung von Sport- und Freizeitpferden in Reitanlagen nachvollziehen und so die Qualität von Haltung, Pflege und Training überwachen können.

TEAM: Ruth Marie Otto

ORT: Internatsgymnasium Stiftung Louisenlund - Güby, Schleswig-Holstein

2.

Platz

PRODUKT, DAS...VON LAT. PRŌDŪCERE – ‚VORWÄRTSFÜHREN‘



JUGEND GRÜNDET PITCH EVENT

A MATERIAL WORLD

PRODUKTE FÜR HEUTE & MORGEN

YOUSTOCKS

IDEE: Youstocks ist eine Website und App, auf welchen man sich Workshops von professionellen Investoren und Analysten angucken kann, in welchen verschiedenste Aspekte vom Investieren erklärt werden. Dazu gibt es Übungen, damit man sich das Gelernte einprägen kann.

TEAM: Moritz Hempel

ORT: Marie-Curie-Gymnasium - Hohen Neuendorf, Brandenburg

SKOODS

IDEE: Skoods ist eine App für die Hautanalyse- und pflege, die passend zum Hauttyp und den individuellen Bedürfnissen Produktempfehlungen liefert, über Inhaltsstoffe und Shoppingmöglichkeiten informiert und Kontakt zu Haut-Expert:innen in der Gegend vermittelt.

TEAM: Louisa Schäfer, Julia Breinert und Katharina Stüker

ORT: Karl-Schiller-Berufskolleg - Dortmund, Nordrhein-Westfalen



IDEE: AFERG ist ein ausgeklügeltes System, das die nachhaltige Energiegewinnung aus der im Haushalt anfallenden Abwärme anbietet. Das Modul kann in Kaminen und allen anderen Abluftkanälen angebracht werden und hilft, Abwärme sinnvoll zu nutzen.

TEAM: Alexander Volmering, Ben van de Kamp, Carlo Schürmann und Lasse Tilbeck

ORT: Hans-Böckler-Berufskolleg - Münster, Nordrhein-Westfalen



AFERG

3.

Platz

HSK LAGERTECHNIK GMBH

IDEE: Lagertechnik bietet ein innovatives Palettenlagerregal, dessen Ebenen per Knopfdruck höhenverstellbar sind, ohne dass eine Umlagerung der eingelagerten Waren nötig ist – für maximale Sicherheit und eine effektive und platzsparende Lagerung.

TEAM: Fiona Galle, Julius Sommer, Leo Busch, Lukas Häger und Jannis Gerke

ORT: Gymnasium der Benediktiner - Meschede, Nordrhein-Westfalen



MAGICALLY CLEAR V.I.E.W.

IDEE: TiD-Coat ist eine Beschichtung, die das Beschlagen von Brillen verhindert. Der sichtklärende Effekt wird durch Titanoxid erreicht.

TEAM: Helene Mentès, Lara Freitag, Anne Hadan und Cora Differenz

ORT: Internatsschule Schloss Hansenberg - Geisenheim, Hessen



LÖSCHIGEL GMBH

IDEE: Der Löschigel ist ein mobiler, leichter und kompakter Schlauchaufsatz, mit dem sich Brände im Gebäudeinneren löschen lassen, ohne dass Feuerwehrleute das Gebäude betreten müssen. Aus sicherer Entfernung lässt sich der Löschigel kinderleicht auf einer Feuerwehrleiter montieren und durch die Rollen in den Gefahrenbereich schieben.

TEAM: Jan Heinemann

ORT: Bertha von Suttner Gymnasium - Andernach, Rheinland-Pfalz



2.

Platz



PAWSTEPS

IDEE: PawSteps ist eine neuartige Hausmatte, die für Hunde und Katzen entwickelt und mit einem speziellen Reinigungsmittel gefüllt wird, um zu verhindern, dass die Tiere Dreck im Haushalt verteilen.

TEAM: Pia Frische, Marcel Grosche, Michelle Murk und Alina Mitze

ORT: Berufliche Schulen Korbach und Bad Arolsen, Hessen & Nordrhein-Westfalen

PALMIE

IDEE: Palmie[®] ist die all-in-one multifunktionale Handyhülle, die eine Handyhülle mit einem UV-Cleaner sowie einer Powerbank kombiniert.

TEAM: Dzhaner Ismail, Masomah Ibrahim, David Schneider und Henriette Hoffmann

ORT: Schulzentrum Utbremen - Hansestadt Bremen



RACKS ON DECKS

IDEE: Racks on Decks ist ein klappbares Regal, mit dem Wohnraum effizient und smart genutzt werden kann. Das Regal ist an der Decke an zwei Punkten über eine Drehachse und eine Arretierung befestigt und kann bei Bedarf nach unten geklappt werden.

TEAM: Marvin Dost, Paul Schmidt, Johannes Nienhaus und Emmanuel Kaiser

ORT: Hans-Böckler-Berufskolleg - Münster, Nordrhein-Westfalen

QITECH INDUSTRIES

IDEE: QiTech Industries entwickelt und baut Maschinen, mit denen man aus Plastikmüll 3D-Druck Filament herstellen kann. Ihr Maschinen-Ökosystem deckt dabei alle Recyclingschritte ab und zeichnet sich durch ihre cloudbasierte Maschinensteuerung aus.

TEAM: Milan von dem Bussche, Simon Kolb, Noel Lieder und Claas Vietor

ORT: St. Katharinen Gymnasium - Oppenheim, Rheinland-Pfalz



1.

Platz

Hauptsponsor:



PORSCHE

JUGEND GRÜNDET

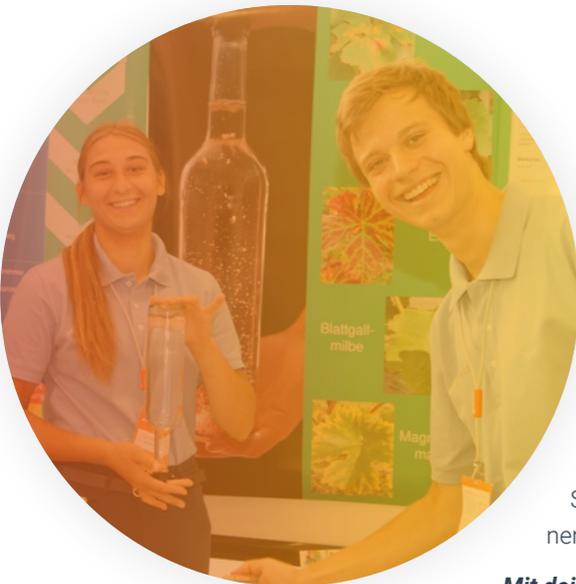
BUNDESFINALE 2022

10 Teams, 22 Schüler:innen, unendliche Spannung!

Am 21. und 22. Juni 2022 war es endlich wieder so weit: Beim JUGEND GRÜNDET Bundesfinale präsentierten die deutschlandweit besten Wettbewerbsteams die innovativen Geschäftsideen, die sie im 19. Wettbewerbsjahr des bundesweiten Schülerwettbewerbs für mehr Gründungsgeist entwickelt haben. Nach zwei Jahren im Pandemiemodus konnte das Bundesfinale 2022 endlich wieder im Präsenzformat in Stuttgart stattfinden - zu Gast im Ausbildungszentrum unseres Hauptsponsors, der Porsche AG.

Die zehn Finalteams des Wettbewerbsjahres 2021/22 kamen aus ganz Deutschland, vertreten waren Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz mit je drei Teams sowie Bayern, Hessen, Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein mit je einem Team. Im JUGEND GRÜNDET Bundesfinale 2022 war noch einmal die geballte Innovations- und Überzeugungskraft der Finalteams gefragt. Die letzte große Aufgabe für die Finalist:innen: Mit ihren Geschäftsideen mussten sie auf der JUGEND GRÜNDET Zukunftsideenmesse die hochkarätige Jury überzeugen!

Neben dem begehrten 1. Preis wurden beim Bundesfinale auch zahlreiche thematische Sonderpreise vergeben.



PLATZ 1 | JUGEND GRÜNDET BUNDESSIEGER 2022

INFORMATIC TEENS

Mario Schweikert vom Leibniz-Gymnasium in Neustadt an der Weinstraße (Rheinland-Pfalz) mit seiner Betreuerin Maria-Theresa Licka

PRODUKT: Vine Leaf Disease and AI - Aus Verantwortung zur Natur

VISION: Die App „Vine Leaf Disease and AI“ App soll durch eine frühe und direkte Schädlingsdiagnose den Einsatz von Pestiziden sowie deren Rückstände in Traubenerzeugnissen reduzieren und unsere Umwelt schonen.

„Mit deiner Idee und deiner Präsentation hier beim Bundesfinale hast du die Jury voll und ganz überzeugt. Du hast nicht nur eine tolle Geschäftsidee präsentiert, sondern auch schon

jede Menge Knowhow und Arbeit investiert, um aus der Idee ein echtes Business zu machen.“

Ralf Lauterwasser, Jurymitglied & Geschäftsführer der Steinbeis Beratungszentren GmbH

PREIS: Geführte Rundreise durch das Silicon Valley/USA mit Unternehmensbesuchen und touristischen Highlights



PLATZ 2

QITECH INDUSTRIES

Milan von dem Bussche, Simon Kolb, Noel Lieder und Claas Vietor vom St. Katharinen Gymnasium in Oppenheim (Rheinland-Pfalz) mit ihrer Betreuerin Johanna Lienerth

PRODUKT: JARVIS Ökosystem - Abfall ist kein Endprodukt

VISION: Wir wollen als Leuchtturm-Projekt dienen und Zeigen: Abfall ist kein Endprodukt. Mit unseren JAVIS-Maschinen können Plastikabfälle zu wertvollen Filament recycelt werden.

PREIS: Reise nach Wolfsburg mit Besuch des Headquarters der Volkswagen AG

VOLKSWAGEN

AKTIENGESELLSCHAFT

PLATZ 3

MOZZ

Liam Kastner und Fabian Kern von der Carl-Engler-Schule in Karlsruhe (Baden-Württemberg)

PRODUKT Mozz - Luftreiniger mit Moos

VISION Wir haben die Vision von lebenswerteren Innenräumen, in denen wir ohne Gefahren in der Luft Zeit verbringen können.

PREIS: Wunschgutscheine für alle Teammitglieder



SONDERPREIS CHEMIE - ALTANA AG

QITECH INDUSTRIES

Milan von dem Bussche, Simon Kolb, Noel Lieder und Claas Vietor vom St. Katharinen Gymnasium in Oppenheim (Rheinland-Pfalz) mit ihrer Betreuerin Johanna Lienerth

PRODUKT JARVIS Ökosystem - Abfall ist kein Endprodukt

VISION: Wir wollen als Leuchtturm-Projekt dienen und Zeigen: Abfall ist kein Endprodukt. Mit unseren JAVIS-Maschinen können Plastikabfälle zu wertvollen Filament recycelt werden.

„Der 3D-Druck ist mit seinen Möglichkeiten der additiven Fertigung eine zentrale Technologie zur Produktivitäts- und Effizienzsteigerung der Industrie. Es ist beeindruckend, mit wie viel Innovationskraft, Professionalität und unternehmerischem Gespür sich das Schülerteam diesem wichtigen Zukunftsthema angenommen hat.“

Dr. Petra Severit, Jurymitglied & Chief Technology Officer der ALTANA AG

PREIS: Reise nach Wallingford (USA) an einen der größten ALTANA-Forschungsstandorte mit Sightseeing und Übernachtung in New York City



SONDERPREIS KÜNSTLICHE INTELLIGENZ - CK HOLDING GMBH

INFORMATIC TEENS

Mario Schweikert vom Leibniz-Gymnasium in Neustadt an der Weinstraße (Rheinland-Pfalz) mit seiner Betreuerin Maria-Theresa Licka

PRODUKT: Vine Leaf Disease and AI - Aus Verantwortung zur Natur

VISION: Die App „Vine Leaf Disease and AI“ App soll durch eine frühe und direkte Schädlingsdiagnose den Einsatz von Pestiziden sowie deren Rückstände in Traubenerzeugnissen reduzieren und unsere Umwelt schonen.

„Ich bin sehr beeindruckt davon, wie weit Mario bereits in der Entwicklung seiner Geschäftsidee ist - und damit meine ich nicht nur die Softwareentwicklung, sondern auch alles, was sonst noch zu einem Business dazugehört.“

Carsten Kraus, Jurymitglied, Gründer & Geschäftsführer der CK Holding GmbH

PREIS: Leistungsfähiger Rechner mit spezieller Grafikkarte für die Berechnung von KI-Lösungen

**CARSTEN
KRAUS**

SONDERPREIS DIGITALE ZUKUNFT - PORSCHE AG

PRIYOND

Johannes Baumgardt und Valentin Stedte vom Staatlichen Sportgymnasium in Oberhof (Thüringen)

PRODUKT Priyond (Website) - unglaublich gut 3d gedruckt

VISION Wir wollen die Lebensdauer von Produkten verbessern und Kunden anregen, ihr Konsumverhalten zu überdenken, indem wir den 3D-Druck in der Gesellschaft als rentable Alternative für Endkunden etablieren.

„Die Idee einer digitalen Plattform zum (Ver-) Kauf von 3D-gedruckten Objekten sowie integriertem 3D-Druckservice adressiert einen zentrales Bedürfnis in unserer Gesellschaft: Reparieren statt Wegwerfen!“

Andreas Haffner, Vorstand für Personal- und Sozialwesen der Porsche AG

PREIS: Einladung zu einem exklusiven Einblick in das firmeneigene Porsche Denklabor



PORSCHE

SONDERPREIS SOCIAL STARTUP - VOLKSWAGEN AG

LÖSCHIGEL

Jan Heinemann vom Bertha-von-Suttner-Gymnasium in Andernach (Rheinland-Pfalz)

PRODUKT Löschigel - Mehr Sicherheit für Einsatzkräfte!

VISION Mehr Sicherheit für Einsatzkräfte! Von dem Moment der Alarmierung bis zum Ende des Einsatzes sollen Feuerwehrleute sich möglichst sicher fühlen können und gesund nach Hause zurückkehren.

„Menschenleben zu retten unter Einsatz des eigenen Lebens ist ohne Frage eines der ehrwürdigsten Tätigkeiten überhaupt. Jans praktikable Idee, die er aus seiner persönlichen Erfahrung heraus entwickelt hat, zeigt bereits ein sehr realistisches Potential die Einsätze der Feuerwehren tatsächlich nachhaltig sicherer zu gestalten. Der daraus resultierende gesellschaftliche Impact ist damit enorm.“

Josephine Finck, Volkswagen AG

PREIS: Reise nach Wolfsburg mit Besuch des Headquarters der Volkswagen AG



VOLKSWAGEN
AKTIENGESELLSCHAFT

JUGEND GRÜNDET PLANSPIEL SONDERPREIS - VOLKSWAGEN AG

POCKETPAY

Liam Kürschner und David Leng von der Dreieichschule in Langen (Hessen)

Beste Planspieler aus 813 Teams mit 1.755 von 1.900 möglichen Punkten

„Liam und David haben ihre besonders gute Analysefähigkeit und unternehmerisches Denken bewiesen und somit eine außerordentliche Gesamtpunktzahl erreicht. Wir freuen uns die beiden kreativen Entrepreneure auszeichnen zu dürfen.“

Josephine Finck, Volkswagen AG

PREIS: Reise nach Wolfsburg mit Besuch des Headquarters der Volkswagen AG



VOLKSWAGEN
AKTIENGESELLSCHAFT

SONDERPREIS KREISLAUFWIRTSCHAFT: „QITECH INDUSTRIES“

REWIMET

Milan von dem Bussche, Simon Kolb, Noel Lieder und Claas Vietor vom St. Katharinen Gymnasium in Oppenheim (Rheinland-Pfalz) mit ihrer Betreuerin Johanna Lienerth

PRODUKT: JARVIS Ökosystem - Abfall ist kein Endprodukt

VISION: Wir wollen als Leuchtturm-Projekt dienen und Zeigen: Abfall ist kein Endprodukt. Mit unseren JAVIS-Maschinen können Plastikabfälle zu wertvollen Filament recycelt werden.

„Für eine enkeltaugliche Zukunft müssen wir lernen, abfallfrei und energieeffizient zu wirtschaften. Das Team von QiTech Industries hat in beeindruckender Weise dieses Ziel verfolgt. Es hat den Markt beobachtet, technische Lösungen selbst entwickelt und sie in den Markt eingeführt.“

Dr. Dirk Schöps, Jurymitglied & Cluster Manager bei REWIMET e.V.

PREIS: Reise zu einem thematisch zur Idee passenden Mitgliedsunternehmen inklusive Betriebsbesichtigung & Expert:innen-Austausch



SONDERPREIS HIGH-TECH: HIGHTECH GRÜNDERFONDS

ENSTREET

Jana Rest, Marina Springmann und Eva Weisenbach von der Heimschule Lender in Sasbach (Baden-Württemberg)

PRODUKT Entstreet - Energie im Vorbeifahren!

VISION Der Fahrtwind ist ein bisher international ungenutztes Potenzial, das Entstreet erschließt und so den Verkehrssektor regenerativ gestalten kann. Energie im Vorbeifahren, Entstreet macht's möglich!

„Herzlichen Glückwunsch, ihr habt wirklich tolle Arbeit geleistet! Genau das macht es aus, Gründer zu sein: Es bedeutet, engagiert zu sein und etwas Wichtiges für die Zukunft zu tun - und die Themen Energie und Klima sind da natürlich ganz weit vorne!“

Dr. Katharina Peters, Investment Managerin, High-Tech Gründerfonds

PREIS: Workshop inklusive Catering für die gesamte Schulklasse & ein Sachpreis im Wert von 50€ für jedes Teammitglied



PUBLIKUMSPREIS - JUGEND GRÜNDET

HSK LAGERTECHNIK

Fiona Galle, Julius Sommer, Leo Busch, Lukas Häger und Jannis Gerke vom Gymnasium der Benediktiner in Meschede (Nordrhein-Westfalen)

PRODUKT: Höhenverstellbares Palettenlagerregal - Ihr Spezialist für verstellbare Regalsysteme

VISION: In Zukunft wollen wir die Lagernutzung revolutionieren sowie durch neue Innovationen zum Marktführer aufsteigen und uns zum Ziel setzen, dem Fachkräftemangel entgegenzuwirken.

PREIS: Thalia-Gutscheine für jedes Teammitglied



FINALTEAM:

GAMESECOND@RY

Mircea Bratu und Anton Schönweiß vom Gisela-Gymnasium in München (Bayern)

PRODUKT: Gamesecond@ry - Schule und Bildung endlich einfach gemacht - einfach Brettastisch!

VISION: Wir wollen, dass Schüler alle schulischen Inhalte in kurzer Zeit verstehen, alle von ihnen das Abitur absolvieren und dass sie Spaß an dem haben, womit sie jeden Tag konfrontiert werden - der Schule.



FINALTEAM:

MODISHOE

Julia Frank und Susanna Rapp von der Eduard-Spranger-Schule in Freudenstadt (Baden-Württemberg)

PRODUKT: ModiShoe - Walk with us into the future

VISION: Unsere Vision ist es, den Schuhmarkt zu revolutionieren, um mit unserer Leidenschaft, Hingabe und dem Fokus auf die Nachhaltigkeit den Schuh der Zukunft zu entwickeln!



FINALTEAM:

TR@CK MY HORSE

Ruth Marie Otto vom Internatsgymnasium Stiftung Louisenlund in Güby (Schleswig-Holstein)

PRODUKT: Tr@ck My Horse - The Digital Way To Care

VISION: T@MH ist eine Tierwohl-App, die die Haltung von Pferden revolutioniert. Unsere Vision ist: Tr@ck My Horse ist DAS TOOL für alle Pferdefreunde! Das digitale Carefull-Package für Pferd und Reiter.





DIE BETREUER:INNEN

VIELEN DANK FÜR DIE UNTERSTÜTZUNG & BEGLEITUNG DER TEAMS!

Dr. Cornelia Lehmann - Waffenschmidt & Wolfram Ehmann für das Team „Enstreet“

Br. Remigius Stuhlmüller & Inken Schäfke für das Team „HSK Lagertechnik“

Carina Schwenker & Philipp Hemper für das Team „ModieShoe“

Maria-Theresa Licka für das Team „INFormAtlc Teens“

Julia Hirsch für das Team „Tr@ck my Horse „

Paul Rauh & Michael Linke für das Team „PocketPay“

Diana Daum & Lucas Goldbeck für das Team „Löschigel“

Johanna Lienerth für das Team „QiTech Industries“

DIE JURY 2022

VIELEN DANK FÜR DAS ENGAGEMENT & DAS WERTSCHÄTZENDE FEEDBACK!

Antonia Bartning, Gründerin, sustainchange

Benjamin Braun, Program Manager, Campus Founders

Daniel Büchle, Geschäftsführer, AfB social & green IT

Maria Dietz, Gründerin und Verwaltungsrätin, GFT Technologies SE

Dr. Mathias Fromberger, Geschäftsführer, FZ Unternehmensgruppe

Tobias Gebhardt, CEO, GWA Hygiene GmbH, Bundesverband Deutsche Start-ups

Heiko Gintz, Honorarprofessor und Ehrensensator an der Ostfalia - Hochschule für angewandte Wissenschaften

Philipp Goller, Leiter DHBW Programm und kaufmännische Ausbildung, Dr. ing. h.c. F. Porsche AG

Prof. Dr. Nils Högsdal, Prorektor Innovation, Hochschule der Medien Stuttgart

Dr. Tina Kluewer, Director AI, K.I.E.Z. - Künstliche Intelligenz Entrepreneurship Zentrum

Carsten Kraus, Geschäftsführer, CK Holding GmbH

Ralf Lauterwasser, Geschäftsführer, Steinbeis Beratungszentren GmbH

Daniela Mahr, Gründerin, reflecta

Kati Nayeri, Founder & Co-Head of Accelerator, Fintgether

June Nardiello, Head of Educators Network, Project Lead, Gründermotor, Startup BW ASAP

Stephanie Renda, Gründerin, Moinland, Bundesverband Deutsche Start-ups

Florian Ruhenstroth-Bauer, Google for Startups

Malte Schudlich, Finance & Management, Frankfurt School of Finance & Management

Christian Seega, Referent Unternehmensförderung, IHK Nord Westfalen

Dr. Petra Severit, Chief Technology Officer, ALTANA AG

Jannis Sutor, Head of Ideation:Hub, Volkswagen AG

Annika Theobald, Innovations- und Organisationsentwicklerin

Dave Tjiok, Gründer, The Hempany GmbH

Johannes Tiemeyer, Google for Startups

Janett Wellner, Google for Startups

Alexander Zerdick, Director, Retail & CSS , Google for Startups

DIE SPONSOR:INNEN

VIELEN DANK FÜR DIE GROSSZÜGIGE UNTERSTÜTZUNG!

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Hauptsponsor:



PORSCHE

 **Steinbeis**

VOLKSWAGEN
AKTIENGESELLSCHAFT

Google for Startups

 **ALTANA**

**CARSTEN
KRAUS**

 High-Tech Gründerfonds

 **REWIMET**
Recycling-Customer-wirtschaftsstrategische
Maßnahmen

 ptc

explain

alfaview[®]
VIDEO CONFERENCING SYSTEMS

DER BUNDESWEITE ONLINE-WETTBEWERB FÜR MEHR GRÜNDUNGSGEIST

DAS IST JUGEND GRÜNDET

Im Online-Wettbewerb JUGEND GRÜNDET durchlaufen Schüler:innen virtuell alle Phasen der Unternehmensgründung – von der Ideenfindung über die Entwicklung des Geschäftsmodells im Businessplan bis hin zum Startup-Management im Unternehmensplanspiel.

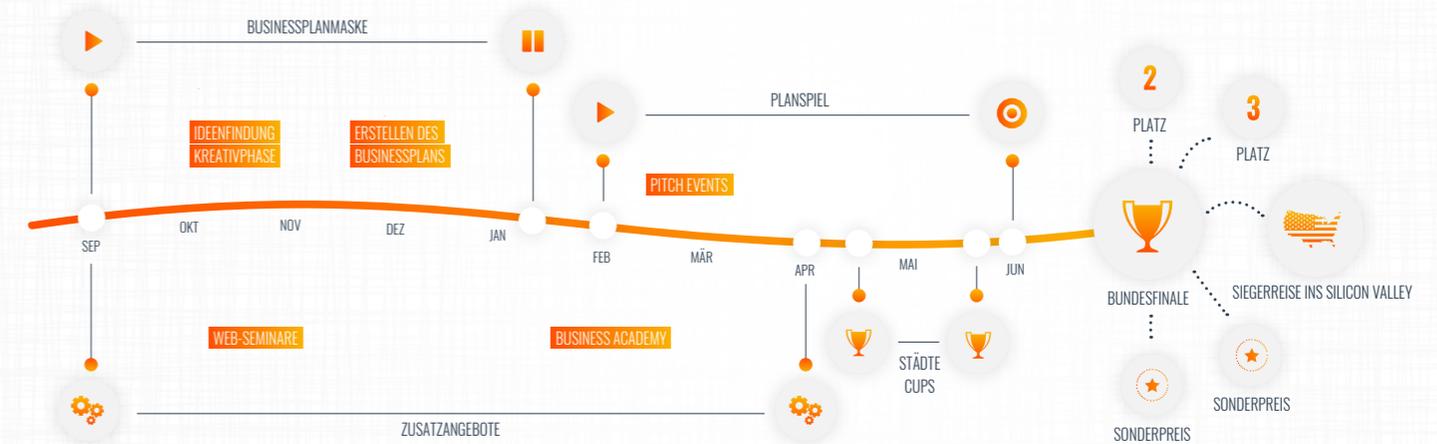
Probleme ausmachen und Lösungen entwickeln, diese Gründerqualitäten sind in der ersten Wettbewerbsphase gefragt: In der Businessplan-Phase geht es um die Entwicklung einer innovativen Geschäftsidee. Ist die Idee gefunden, leitet der Businessplan-Assistenten auf der Website Schritt für Schritt die Ausarbeitung der Idee in einen Businessplan an.

In der zweiten Wettbewerbsphase sind die Management-Qualitäten der Schüler:innen in einer Unternehmenssimulation gefragt: Aufgabe in der Planspiel-Phase ist es, ein virtuelles Start-up mit klugen unternehmerischen Entscheidungen möglichst erfolgreich durch die Höhen und Tiefen der Konjunktur zu führen. Der Erfolg misst sich dabei nicht nur am finanziellen Gewinn, sondern auch an Faktoren wie Nachhaltigkeit und an der gesellschaftlichen Bedeutung des Unternehmens.

Die besten Teams aus der Businessplan-Phase dürfen ihre Geschäftsideen bei den so genannten „Pitch Events“ vorstellen. Doch nur die besten zehn Teams aus der Businessplan- und Planspiel-Phase können sich für das JUGEND GRÜNDET Bundesfinale qualifizieren, um auf der „Zukunftsideenmesse“ ein letztes Mal die Jury von ihren Geschäftsideen und Teamqualitäten zu überzeugen.

Am Wettbewerb teilnehmen können Teams mit einer bis zu fünf Personen. Jedes Team wird individuell bewertet und erhält für seinen Businessplan konstruktives Feedback mit Tipps zur Weiterentwicklung.

WETTBEWERBSJAHR IM ÜBERBLICK:



Empfohlen von:



**KULTUSMINISTER
KONFERENZ**

Mitglied in:



Arbeitsgemeinschaft bundesweiter
Schülerwettbewerbe



WETTBEWERBSSTART AM 1. SEPTEMBER

JUGEND GRÜNDET 2022/2023

ZUR REGISTRIERUNG



www.jugend-gruendet.de

info@jugend-gruendet.de

07231 42446-27