

PITCH EVENT

A WISE WORLD

WISSEN FÜR JUNG & ALT

22. März 2022

JUGEND GRÜNDET Pitch Events 2022: OUR FUTURE WORLD

31 Teams, 94 Schüler:innen, 4 Termine, unendliche Spannung! In welcher Welt wollen wir leben? Diese Frage haben sich auch die vielen Schüler:innen und Auszubildenden in ganz Deutschland und sogar im Ausland gestellt, die zwischen dem 1. September 2021 und dem 6. Januar 2022 Geschäftsideen entwickelt, an ihnen gefeilt und gewerkelt, für sie gerechnet und geschrieben haben. Von insgesamt 729 eingereichten Businessplänen wurden die besten von

der Businessplan-Jury ausgewählt und zu den JUGEND GRÜNDET Online Pitch Events eingeladen. Bei Pitch Events hatten die Teams je drei Minuten Zeit, um ihre Geschäftsideen live vor der hochkarätigen JUGEND GRÜNDET Jury zu präsentieren und diese von ihrem Innovationspotenzial zu überzeugen.

Dabei stets im Fokus: Ihre Ideen für „OUR FUTURE WORLD“! Unter diesem Header

starteten alle Teams gemeinsam in die Pitch Events beim gemeinsamen Kick off am 9. März 2022.

Eventpartner für alle vier Pitch Events und das Kick-off ist Google for Startups.

Google for Startups



Hallo Welt!

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

Dieses Zitat von Gustav Heinemann, ehemaliger Bundespräsident, beschreibt auf den Punkt die Situation, in der wir uns aktuell in Sachen Klimaschutz befinden. Es steht außer Frage: In den kommenden Jahren werden sich viele Dinge grundsätzlich ändern müssen. Doch eines der größten Probleme dabei: Es ist oft nicht klar wie. Es gibt in vielen Fällen noch keine gute Lösung. Es braucht also Menschen, die bereit sind neue Wege zu finden, den Status quo in Frage zu stellen und Visionen für die Zukunft zu entwickeln. – Genau das tun die Teams bei JUGEND GRÜNDET! Ich wünsche Ihnen viel Freude dabei, einen Blick in die Zukunft zu werfen!

Franziska Metzbaur

Projektleiterin JUGEND GRÜNDET

Franziska Metzbaur

Die Teams & ihre Ideen

Wussten Sie eigentlich schon...?

Wissen ist Macht, heißt es. Das macht zwei Aspekte unserer (post-)modernen Gesellschaft umso spannender: Auf der einen Seite war Wissen niemals zuvor so leicht und so im Überfluss verfügbar wie heute. Auf der anderen Seite drohen immer mehr Menschen im Laufe ihres (Berufs-) Lebens wissens- und bildungstechnisch abgehängt zu werden. Lifelong learning ist das Gebot der Stunde!

Mit dieser Idee und ganz unterschiedlichen Wissensthemen haben sich auch die acht Teams beschäftigt, die sich mit ihren Businessplänen für JUGEND GRÜNDET Pitch Event „A WISE WORLD - Wissen für Jung & Alt“ am 5. April 2022 qualifiziert haben. Die 18 Schüler:innen haben ganz unterschiedliche Ideen und Lösungsansätze entwickelt, wie aktuelle Trends Wissen für Jung und Alt verfügbar machen.

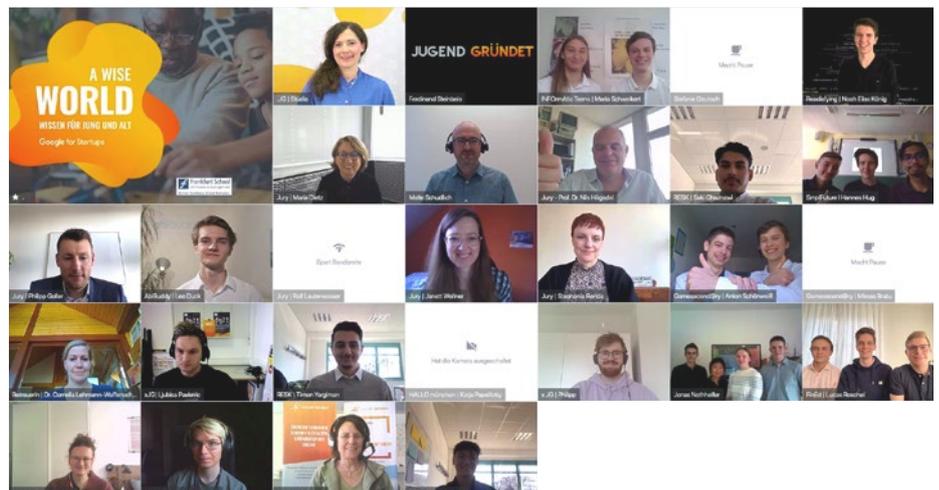
Künstliche Intelligenz ist das Zauber- mittel gegen Reibkrankheiten, das bei der App Vine Leaf Disease and AI zum Einsatz kommt. Apps wie SmpIFuture helfen bei der Berufsorientierung & Praktikums- vermittlung - **Everything is a service!** Ein anderer App-Service: Resk - kurz für Rent

a Desk – ermöglicht es Nutzer:innen, Arbeitsplätze abseits von Homeoffice oder Unternehmen zu buchen. Stichwort: **Co-Working & Remote Work**. Bei der Wissens- vermittlung ist heute auch **Gamification** nicht mehr wegzudenken: Spielerisch helfen die lehrplanbasierten Brettspiele von Gamesecond@ry oder auch die Lese-App Readisfyng für Grundschüler:innen beim Lernen. **Edutainment** ist der Grundgedanke von Toilet Times, die Lexikonwissen im praktischen Klopapierformat bieten.

Online-Plattformen wie FinEd und AbiBud- dy bieten Wissen für alle Lebenslagen – von der Finanzbildung bis zur Abiturvor- bereitung.

Einer der neusten Trends heißt übrigens „**OMline**“ – von digitaler Erleuchtung ist hier die Rede. Unser JUGEND GRÜNDET Teams sind auf dem besten Weg:

Unsere zukünftige Welt ist eine WISE WORLD!



AbiBuddy

Dein Buddy für's Abi

Das Team: Leo Duck

Karls gymnasium München - München, Bayern

Das Produkt: AbiBuddy

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

Die Vision: AbiBuddy bringt das Lernen für das Abitur und darüber hinaus in das neue digitale Zeitalter: Effektive Lernmethoden sollen jeder Schülerin und jedem Schüler die gleichen Chancen auf ein gutes Abitur ermöglichen, unabhängig vom eigenen sozialen und finanziellen Hintergrund.

Wie bist du auf deine Idee gekommen?

Heutzutage stehen Schülerinnen und Schüler scheinbar unendlich vielen Informationsquellen gegenüber, die oft entweder zu knapp oder zu kompliziert sind, um für das Lernen in der Oberstufe geeignet zu sein - auf Kosten des Verständnisses und der Zeit. Denn hier lauert bereits das nächste Problem: Unzählige Schüler verschwenden ihre Zeit mit ineff-

fizienten Lernmethoden wie dem mehrmaligen Durchlesen oder handschriftlichen Abschreiben von Lernunterlagen. Dabei ist die Wissenschaft rund um das Lernen sich mittlerweile einig, dass man am effektivsten dadurch lernt, dass man Inhalte aktiv reproduziert und in bestimmten Abständen wiederholt - erst dadurch gelangen die Informationen ins Langzeitgedächtnis.

Dabei bietet heutzutage die Digitalisierung die Möglichkeit, dass die Lernumgebung an die eigenen Anforderungen personalisiert wird und somit das Lernen sich an den Lernenden anpasst, nicht andersherum. Schon früh beschäftigte ich mich mit der Frage, wie man möglichst effizient lernt - auf der einen Seite, um bessere Noten zu erzielen, aber auf der anderen, um mehr Zeit mit dem zu verbringen, was für mich wirklich wichtig ist.

„Der frühe Vogel fängt den Wurm“ oder „Nur unter Druck entstehen Diamanten“: Wann hast du deinen Businessplan abgegeben?

Tatsächlich hatte ich erst an dem Tag, als die Abgabe des Wettbewerbs fällig war, erst von ihm erfahren, und das eher zufällig. Da ich meine Idee zu AbiBuddy aber schon seit langer Zeit verfolgte und bereits am Aufbau der Plattform war, konnte ich den Businessplan gerade so wenige Minuten vor Deadline-Schluss absenden - ganz schön stressig.

Was war für dich die größte Herausforderung in der JG Businessplan-Phase?

Die größte Herausforderung war, von der eigenen Idee, dem Problem, das man lösen will, zu einem wasserdichten Businesskonzept zu kommen. Selbst wenn die Idee sehr gut ist, liegt der Teufel dann doch im Detail und in den vie-

len Facetten, die eine Unternehmensgründung hat. Dabei ist nicht nur die Idee selbst wichtig, sondern auch die Zielgruppe und wie man bestmöglich auf die Bedürfnisse dieser eingehen kann, wie man sich von der Konkurrenz absetzt und - allen voran - wie man das Ganze finanziert. Wie kann ich mit möglichst geringen Kosten auf das Produkt aufmerksam machen und dabei noch wirtschaftlich sein?

Welches aktuelle, gesellschaftliche Thema beschäftigt dich derzeit am meisten?

Die Bildungschancen, die grundlegend bestimmen, wie die eigene Zukunft aussieht, sind in Deutschland auch heute noch sehr abhängig von der eigenen sozialen und finanziellen Herkunft - nur eines von fünfzehn Kindern mit Eltern ohne Abitur geht auf das Gymnasium und erreicht die Hochschulreife. Und besonders in Pandemie-Zeiten wird deutlich, wie sehr die Digitalisierung in der Bildung hinterherhinkt, obwohl sie doch so viele Möglichkeiten bietet, wie Lernen individueller und effektiver gestaltet werden kann.

Was gefällt dir am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET am besten?

Das Wichtigste für mich sind auf jeden Fall die Events. Erst dort erhalten die unterschiedlichen Ideen Gesichter und werden lebendig - denn ein erfolgreiches Unternehmen besteht nicht nur aus einer guten Geschäftsidee, sondern auch den Personen, die dahinter stehen. Mit anderen Menschen, die ebenfalls unternehmerisch denken, sich auszutauschen halte ich für sehr wichtig und ich bin gespannt, welche Ideen meine Mitbewerber vorstellen werden.

Die größte Herausforderung war, zu einem wasserdichten Businesskonzept zu kommen.



FinEd

Börsenwissen für junge Leute, leicht gemacht.

Das Team: Tilmann Kopf, Noah Müller und Lucas Roschel

Heimschule-Lender - Sasbach, Baden-Württemberg

Das Produkt: FinEd

Die 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.

Die Vision: Mit FinEd wollen wir Finanzbildung zugänglich machen und Generation Z dabei unterstützen, ihren eigenen Zugang zur Welt der Kapitalanlage zu finden.

Wie viele Ideen habt ihr verworfen, bis ihr auf „eure“ Geschäftsidee gekommen seid?

Jeder von uns hatte als Hausaufgabe im Seminarkurs drei bis vier Ideen gesammelt und grundlegend ausgearbeitet. Nach einer kurzen Recherche im Internet mussten wir aber feststellen, dass unsere Ideen nicht so einzigartig waren, wie wir uns es gewünscht hätten. Insgesamt hatten wir bestimmt um die 15-20 Ideen, bis wir uns auf FinEd festgelegt haben. Nach einem Brainstorming am Whiteboard mit vielen verschiedenen Anregungen konnten wir dann das Basiskonzept von FinEd festlegen.

Wie habt ihr es geschafft, aus eurer Idee eine echte Geschäftsidee zu machen?

Besonders in der (Vor-) Weihnachtszeit haben wir viel an unserem Businessplan gearbeitet, Feedback eingeholt, recherchiert und mit Experten gesprochen. Dabei war das Feedback nicht immer blumig und aufgrund der schieren Masse aus vielen unterschiedlichen Quellen mussten wir das Feedback erstmal sortieren und in hilfreich und weniger hilfreich unterteilen. Das hat uns aber am Ende geholfen, einige wichtige Anregungen zu bekommen. Durch das ständige Bearbeiten und Recherchieren haben wir in unserer Freizeit viel Zeit investiert, um dann in Freistunden in der Schule weiterzumachen. Sogar unsere Mittags-

2.

Platz

pausen haben wir geopfert, damit wir alles besprechen können. Selbstverständlich gab es auch oft Diskussionen über alles Mögliche. Einen Streit hatten wir bisher aber noch keinen, weil wir als Team sehr gut miteinander funktionieren und über Meinungsverschiedenheiten hinwegsehen können.

Welche:r Unterstützer:in hat euch in der Businessplan-Phase am meisten geholfen?

Da wir im Rahmen unseres Seminarkurses am Wettbewerb teilnehmen, haben wir zwei Lehrkräfte – Frau Dr. Cornelia Lehmann-Waffenschmidt und Herr Ehmann – die uns im gesamten Wettbewerb begleiten. Beide bringen viel Erfahrung von anderen Schülerteams mit und konnten uns so wertvolle Tipps geben, damit unser Businessplan so gut wie möglich wird. Sie haben uns immer wieder Feedback gegeben und uns aufgezeigt, was wir übersehen haben.

Was gefällt euch am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET am besten?

Wir hatten bisher die meiste Freude am Ausarbeiten unserer Idee im Businessplan. Wir konnten mit vielen Leuten sprechen, Meinungen einholen, Recherchieren aber auch die bestehenden Ressourcen an unserer Schule nutzen, um das Optimum aus unserer Idee herauszuholen. Das sind Dinge, die im regulären Unterricht oftmals keinen Platz finden können, uns aber auf die Studienzeit und das Arbeitsleben vorbereitet. Wir haben dort viel kreativ gearbeitet, Zeit und Arbeit investiert und immer wieder Änderungen eingebaut, bis wir ein finales Dokument in den Händen halten konnten, auf das wir bis heute immer noch stolz

sind. Zu sehen, wie sich die harte Arbeit gelohnt hat, ist einfach ein großartiges Gefühl und motiviert unheimlich. Auch auf die Events haben wir uns riesig gefreut: Endlich die Ideen der anderen Teams zu sehen, sich mit diesen auszutauschen und unter Menschen mit sehr ähnlichen Interessen zu sein, ist für uns unfassbar spannend.

Teamwork und der Zusammenhalt stehen an erster Stelle.

Welches aktuelle, gesellschaftliche Thema beschäftigt euch derzeit am meisten?

Durch unsere Idee sind wir immer aufmerksamer auf die immense Lücke im Bereich der Wirtschafts- und Finanzbildung geworden. Für mündige Bürger sind solide Kenntnisse in der Volkswirtschaft und zu persönlichen Finanzen sehr wichtig, um auch auf Dauer finanzielle Sicherheit zu erlangen. Als Schüler eines Wirtschaftsgymnasiums haben wir hier deutlich mehr Vorkenntnisse, welche uns auch im Alltag weiterhelfen. Dadurch beschäftigt uns besonders die Bildungslücke in der Finanzbildung mit Schwerpunkt an der Börse, welche wir mit FinEd adressieren. Für viele junge Leute ist die Börse noch immer ein großes und undurchsichtiges Konstrukt, was erst verstanden werden muss, bevor man selbst tätig werden kann. Diese für SchülerInnen zugänglich zu machen und so weiter die Ungleichheit in der Bildungspolitik auszugleichen ist das Ziel, was wir mit FinEd verfolgen.

Gamesecond@ry

Schule und Bildung endlich einfach gemacht - einfach Brettastisch!

Das Team: Mircea Bratu und Anton Schönweiß

Gisela-Gymnasium - München, Bayern

Das Produkt: Gamesecond@ry

Die 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.

Die 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..

Wie viele Ideen habt ihr verworfen, bis ihr „eure“ Geschäftsidee gefunden habt?

Aufgrund des Zeitdrucks waren es nur 2 Ideen, die verworfen wurden. Davor waren es eher technische Ideen, die wir näher betrachtet haben (z.B. Akkus in Handys, die sehr lange Laufzeiten besitzen). Letztendlich haben wir uns für eine weniger komplexe Geschäftsidee entschieden, damit wir den Businessplan noch fertigstellen konnten. Dadurch war die Recherche nicht sehr aufwendig und die Geschäftsidee wurde schnell gefunden.

„Der frühe Vogel fängt den Wurm“ oder „Nur unter Druck entstehen Diamanten“:

Wann habt ihr Euren Businessplan abgegeben?

Wir haben uns 10 Tage vor Ende der

Businessplanphase für den Wettbewerb angemeldet und in dieser Zeit sowohl die Geschäftsidee „ausgedacht“ als auch den Businessplan vervollständigt. Unsere letzte Veränderung des Businessplans war am 06.01.2022 um 23:34 – also 26 Minuten vor Abgabeschluss – nach dem Motto: „Nur unter Druck entstehen Diamanten“. Dafür hat es ja funktioniert und wir konnten uns für die Pitch Events qualifizieren.

Im normalen Unterricht fehlt das „Praktische“.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Im normalen Unterricht fehlt das „Praktische“. Man lernt teilweise sehr theoretische Inhalte und muss das Gelernte wiedergeben, was hier vor allem aufgrund des mangelnden Transfers kritisiert werden kann. Im Leben allerdings sollte man insbesondere beim Gründen praktische Erfahrungen sammeln und dadurch grundlegende Fertigkeiten erwerben (→ JUGEND GRÜNDET), die im Unterricht zum einen kaum thematisiert werden und zum

anderen nicht praktisch verwirklicht werden. Man kann bei diesem Wettbewerb Erfahrung gewinnen, die man so in der Schule nicht erwerben kann. Aufgrund der steigenden Gründungsbereitschaft werden diese Kompetenzen immer mehr gefordert. Zudem benötigt man bei diesem Wettbewerb auch ein gewisses Maß an Kreativität, die in der Schule eher selten zum Einsatz kommt.

Warum habt ihr euch dafür entschieden, an JUGEND GRÜNDET teilzunehmen?

Wir können uns vorstellen, etwas in diese Richtung zu studieren. Dadurch können wir nicht nur Pluspunkte für unsere Bewerbung sammeln, sondern primär Erfahrung ergattern und Einblicke in den Themenbereich bekommen. Das bildet auch eine angenehme Alternative zu Praktika, die zurzeit wegen Covid nur eingeschränkt stattfinden können. Zudem wollten wir auch das „Wettbewerbsfeeling“ haben, uns gegen andere Unternehmen und Teams durchzusetzen. Wir haben davor aktiv nach Möglichkeiten gesucht, erste Erfahrungen in diesem Bereich zu bekommen und sind dabei auf JUGEND GRÜNDET gestoßen.

Wir wollten auch das „Wettbewerbsfeeling“ haben.



INFOrmAtIc Teens

Aus Verantwortung zur Natur

Das Team: Mario Schweikert mit seiner Mentorin Maria-Theresa Licka

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

Das Produkt: Vine Leaf Disease and AI

Die 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.

Die Vision: Die „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.

Woher kam die Inspiration für eure Idee?

Globale Erderwärmung durch zunehmende Anreicherung von Treibhausgasen und chemische Schadstoffe belasten unsere Natur und Umwelt in erheblichem Maße und können zu gravierenden Gesundheitsschädigungen führen. Die Verringerung des immensen Einsatzes von Pestiziden und Pflanzenschutzmitteln im Weinanbau - deren Rückstände in den Ertragsfrüchten und Produkten nachweisbar sind - durch eine frühzeitige Erkennung der Weinblattkrankheiten mittels einer KI gestützten Applikation auf dem Handy (IOS/ Android) ist der nachhaltige Ansatz unseres Projektes. Unsere Heimatregionen Pfalz und Baden sind vom Weinanbau geprägt. Neben dem verringerten Pestizidbedarf können gesunde Weinreblflächen/Weinstöcke auch mehr CO₂ abbauen und somit auch der Erwärmung gegensteuern. Zu Beginn unseres Projektes haben wir mit mehreren Winzern über die Problematik der Rebkrankheiten gesprochen und uns Lösungsansätze überlegt, die nachhaltig unsere Umwelt schonen. Wir entschieden uns eine Handy Applikation zu programmieren, die unterstützt von einer „Künstlichen Intelligenz“ Blattkrankheiten einfach, schnell direkt im

Weinberg erkennen und klassifizieren kann. Auch die geographische aktuelle Ausbreitung von Krankheiten wird erfasst, sodass Nutzer der App frühzeitig reagieren und eine großflächige Ausbreitung verringern können.

Was gefällt euch am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET am besten?

Alle Phasen des Wettbewerbs sind spannend und lehrreich. Beim Entwickeln der Geschäftsidee wurden wir aus der Komfortzone gelockt und durften kreativ werden. Die „JUGEND GRÜNDET Business Academy“ stellt wertvolle Tipps und Informationen bereit, welche uns bei der Erstellung des Businessplans sehr geholfen haben. Das komplexe Thema „Gründen“ wird einfach und praxisnah erklärt. Auch das individuelle Feedback zum Businessplan ist sehr hilfreich.

Während der Planspielphase freuen wir uns auf die Möglichkeit, die Gründung eines Unternehmens in verschiedenen Szenarien durchzuspielen und daraus für potenzielle zukünftige Gründungen Input zu bekommen. Das Thema „Gründen“ steht nicht im Lehrplan der Schulen und somit ist der Wettbewerb ein wertvolles Instrument, um junge Menschen an das Gründen heranzuführen, Impulse zu geben und für ein Start-up zu motivieren. Bei den Pitch Events können die Projekte vor kompetenter Jury präsentiert werden. Die Impulse der Jury werden wir sorgfältig reflektieren und umsetzen, um unsere Gründung zu optimieren. Uns gefällt auch, dass wir mit dem Wettbewerb eine Plattform haben, um Kontakte zu knüpfen und uns unsere Skills im Austausch mit Gleichgesinnten auszubauen.

Welches aktuelle, gesellschaftliche Thema beschäftigt euch derzeit am meisten?

Der rasante Wandel in Gesellschaft, Wirtschaft und Arbeitswelt wird häufig nur aus dem Focus Digitalisierung und

1.
Platz

Reduzierung des CO₂-Ausstoßes gesehen. Dieses Thema wird gerne als Transformation bezeichnet. Unserer Meinung nach gibt es zahlreiche weitere Aspekte, die die Transformation berücksichtigen sollte. Zurzeit wird beim Thema Klima- und Umweltschutz meist über den Kohlenstoffdioxid-Ausstoß diskutiert. Dadurch werden andere ebenso wichtige Themen, wie zum Beispiel Artenschutz und -vielfalt in den Hintergrund gedrängt. Auch der hohe Pestizideinsatz, welcher verheerende Auswirkungen für unsere Natur und Umwelt zur Folge hat, wird vernachlässigt. Europaweit werden 20% aller eingesetzten Pestizide auf den Weinbergen ausgebracht. Gleichzeitig beträgt die Weinanbaufläche nur 3% der europaweit genutzten Agrarfläche. Daher beschlossenen wir, uns zunächst auf dieses Gebiet zu fokussieren.

Alle Phasen des Wettbewerbs sind spannend und lehrreich.

Mit welchen drei Sätzen würdet ihr euer Team beschreiben?

Wir beide haben unterschiedliche Stärken und Schwächen – wir ergänzen uns hervorragend und können gegenseitig sehr viel voneinander lernen. Der Zufall führte uns vor wenigen Jahren in einem Wettbewerb zusammen, seither sind wir jedoch zu einem sehr zuverlässigen und motivierten Team zusammengewachsen, das mit Neugier und Zielstrebigkeit Projekte umsetzt. Kritisches Denken, Teamspirit, Offenheit und Neugier sind einige Kernkompetenzen, die wir beide verkörpern.

3 Fragen an...

...die Frankfurt School of Finance & Management, Kooperationspartner für das Pitch Event „A WISE WORLD“

Was macht die Frankfurt School of Finance?

Die Frankfurt School of Finance & Management ist eine der führenden privaten Business Schools. Sie bietet exzellente Lehre, eine individuelle Betreuung, persönlichen Kontakt zu Professoren und Dozenten auf einem Campus mit modernster Infrastruktur. Hervorragende Studentinnen und Studenten, Young Professionals, die neben der Berufstätigkeit einen Hochschulabschluss anstreben, und Executives – sie alle sind bei der Frankfurt School gut aufgehoben. Studierende aus rund 100 Ländern und von allen Kontinenten bilden eine Gemeinschaft vielseitiger und ambitionierter junger Menschen.

Die Mission der Frankfurt School spiegelt den ganzheitlichen Ansatz der Einrichtung in den Bereichen Bildung, Forschung, Ausbildung und Beratung wider. Sie besagt, dass alle Aktivitäten der Wirtschaftsuniversität, seien es Studiengänge, Forschung, Weiterbildung oder Beratung, unter einem Dach zusammenlaufen und gemeinsame Ziele verfolgen, um eine nachhaltige und qualitativ hochwertige Ausbildung und Beratung in den Bereichen Finanzen und Management zu gewährleisten.

Warum engagieren Sie sich bei JUGEND GRÜNDET?

Tatsächlich sind wir durch unsere motivierten Studierenden

und ehemaligen Teilnehmer von „JUGEND GRÜNDET“ auf das Format aufmerksam geworden. Wir haben jedes Jahr viele Bewerbende, die sich bereits vor Studienstart mit dem Thema Gründung, Startups und entrepreneurial Spirit auseinandersetzen. Die Frankfurt School bietet ein umfangreiches Netzwerk und Weiterbildungsangebote um die Studierenden vor, während und nach dem Studium zu unterstützen, ihren Traum vom eigenen Unternehmen zu verwirklichen. Die Frankfurt School ist stolz, viele Gründer hervorgebracht zu haben und mit diesen langfristig in Kontakt zu stehen um zukünftige Talente zu fördern. Daher sehen wir „JUGEND GRÜNDET“ als ideales Format, unsere Expertise in diesem Bereich zu teilen.

Welche Eigenschaften braucht ein:e Gründer:in, um Erfolg zu haben?

Die wichtigste Eigenschaft eines erfolgreichen Gründers ist die

richtige Motivation und Einstellung sowie ein sehr starker Wille. Auch die Fähigkeit, sich von Rückschlägen nicht demotivieren zu lassen und langfristig am Ball zu bleiben ist in diesem Bereich essentiell. Teamstärke, eine gute Kommunikationsfähigkeit sowie Überzeugungskraft runden das Profil aus unserer Sicht ab.

*Studierende aus rund 100
Ländern und von allen
Kontinenten bilden eine
Gemeinschaft vielseitiger
und ambitionierter junger
Menschen.*



Readisfying

Reading by playing

Das Team: Noah Elias König

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

Das Produkt: Readisfying

Die Idee: Readisfying“ ist eine vorrangig für Grundschüler entwickelte Lese-lernapp, 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.

Die Vision: Meine Vision ist es, dass durch die Digitalisierung und Apps wie „Readisfying“ zunehmend gleiche (Bildungs-) Chancen für alle Menschen unseres Planeten entstehen.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Im Gegensatz zum „normalen“ Schulunterricht geht es bei JUGEND GRÜNDET nicht darum, Inhalte oder Konzepte in einem bestimmten Bereich auswendig zu lernen, und auf die gleichen Aufgaben anzuwenden, sondern ein spezifisches Thema aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten. Dabei werden unterschiedliche Kompetenzen benötigt, wie zum Beispiel ein gutes Vorstellungsvermögen, um sich in den Kunden hineinzuversetzen, mathematisches Grundwissen um den Finanzplan aufzustellen und die Fähigkeit auf Basis von Statistiken und Erfahrungen, den Businessplan auszuarbeiten. Die Möglichkeit eine eigene Idee auszuarbeiten und sich auf dem Weg verschiedenste Kompetenzen anzueignen, die für das spätere Leben - im Gegensatz zum meisten Schulwissen - relevant sind, macht JUGEND GRÜNDET zu einem Wettbewerb, der mir nicht nur jede Menge Spaß macht, sondern bei dem ich auch wichtige Lektionen im Bereich der Unternehmensgründung lerne.

Kannst du dir vorstellen wirklich zu gründen?

Egal ob Steve Jobs, Nikola Tesla oder Thomas Edison - sind es nicht die Erfinder, die die Welt zu der machten, wie sie

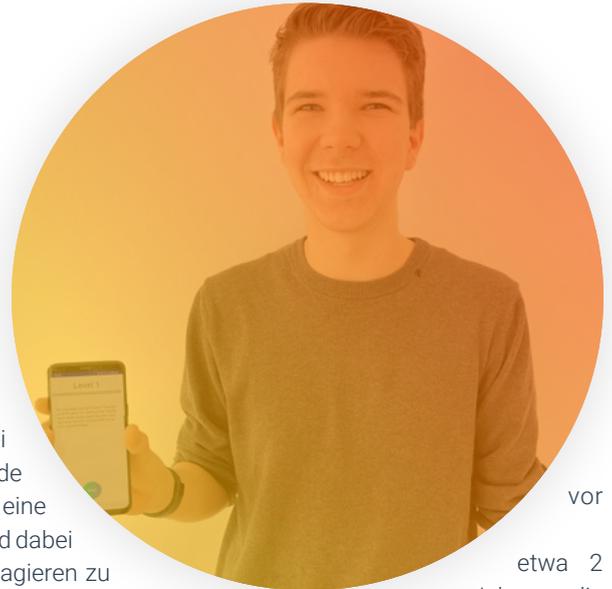
heute ist? Einmal selbst eine Firma zu gründen und sich selbständig zu machen ist einer meiner größten Lebensziele. Die Unabhängigkeit, die man als Selbständiger hat, ist dabei für mich der ausschlaggebende Faktor. Die Freiheit zu besitzen, eine eigene Idee zu verwirklichen und dabei frei in seinen Entscheidungen agieren zu können, sowie die Chance ein erfolgreiches und gesellschaftsveränderndes Produkt oder Dienstleistung zu erschaffen, macht die Gründung eines Startups zu meinem Lebenstraum.

Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Abhängig von seinen eigenen Leistungen zu sein, bringt ebenso einige Nachteile mit sich! Neben dem finanziellen Risiko einer Firmengründung, ist ein hohes Arbeitspensum, vor allem in der Anfangsphase unumgänglich. Doch selbst wenn man im Team arbeitet oder die Firma wächst, der Gedanke an die eigene Firma und die damit in Verbindung stehenden Risiken und Aufgaben werden, wie bei einer besorgten Mutter, auch am Feierabend omnipräsent sein. Trotz dieser Nachteile will ich eines Tages, ob als Hauptberuf oder in Form eines sogenannten 4-Stunden-Startups, allein oder im Team eine meiner vielen Visionen in die Wirklichkeit umsetzen. Und ob ich scheitere oder nicht: Wer es gar nicht erst versucht, der hat schon verloren!

Die Gründung eines Startups ist mein Lebenstraum.

Was wolltest du schon immer mal sagen?

„Nichts ist unmöglich“ - ein abgedroschener, aber wahrer Spruch! Auch wenn die meisten diesen Spruch bereits kennen, möchte ich einmal meine Meinung dazu geben: Als



vor

etwa 2 Jahren die

Schulen aufgrund der Covid-19-Pandemie geschlossen haben, hatte ich jede Menge neue Zeit für private Projekte. Ich hatte bereits als jüngerer Teenager einige Träume, wie zum Beispiel ein eigenes Buch zu schreiben, eine eigene App zu programmieren und vieles mehr. Mir schienen diese Ziele immer unerreichbar, doch mit dem Beginn der Corona-Pandemie beschloss ich mir endlich einmal das Programmieren beizubringen, und ich stellte fest, dass es leichter war als zuerst vermutet. Im folgenden halben Jahr setzte ich sehr viele Ziele um, von denen ich immer dachte, sie seien zu schwer oder man bräuchte Unmengen an Kapital um diese zu verwirklichen. Nachdem ich im Jahr 2020 meine eigene App im PlayStore veröffentlicht, ein eigenes Buch geschrieben und auf Amazon veröffentlicht hatte, realisierte ich, dass die meisten Dinge einfacher sind, als sie zuerst scheinen. In den letzten 2 Jahren habe ich mir etliche Lebensräume erfüllt, mit meinem YouTube-Kanal und Podcast tausende Menschen erreicht und gelernt, dass man selbst als Schüler im digitalen Zeitalter etliche Möglichkeiten hat, seine Träume zu verwirklichen. Abschließend würde ich jedem raten, seine Träume zu verfolgen, seien sie auf den ersten Blick auch scheinbar unmöglich! Vor allem in der heutigen Zeit sind für diese vielen Dinge weder eine Menge Kapital, noch irgendwelche Abschlüsse nötig. Die einzige nötige Komponente zur Erfüllung eurer Träume ist meist einfach nur genügend Willenskraft.

Resk- Rent a Desk

Office to go - Arbeite wo du willst

Das Team: Samuel Sieger, Saki Ghaznawi und Timon Yargiman

Staatliche Fachoberschule Starnberg - Starnberg, Bayern

Das Produkt: Resk- Rent a Desk

Die 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.

Die Vision: „Resk“ ermöglicht jederzeit und in nächster Nähe in einem professionellen sowie komfortablen Arbeitsumfeld produktiv zu arbeiten.

Woher kam die Inspiration für eure Idee?

Die Inspiration für unsere Idee kam, als wir Resk – Mitglieder über die entstandenen Probleme redeten, mit denen wir uns in den Zeiten des digitalen Unterrichts auseinandersetzen mussten. So ging es allen von uns, dass jedermann sein eigenes Zimmer nicht mehr ertragen konnte, da wir neben dem Schulalltag noch Projekte für die Schule erledigen mussten, die viel Zeit in Anspruch nahmen. Wir waren uns sicher, dass es etlichen Studenten, Arbeitnehmern und Schülern genauso geht. Und schließlich kam uns die Idee, wie wir allen helfen können, indem wir flexible Arbeits-

plätze vermitteln, um die Eintönigkeit zu bekämpfen und letztlich auch den Vermietern eines Arbeitsplatzes weitere Umsätze beschieren können.

„Der frühe Vogel fängt den Wurm“ oder „Nur unter Druck entstehen Diamanten“: Wann habt ihr Euren Businessplan abgegeben?

Definitiv können nur unter Druck Diamanten entstehen, wir als Gruppe haben früh angefangen den Businessplan zu schreiben, jedoch diesen erst am Tag der Abgabe fertiggestellt. Unter Druck kann man unserer Ansicht nach am produktivsten arbeiten.

Gründung deutlich mehr dazu gehört als ausschließlich eine „gute Idee“. Beispielsweise ist es ebenso von großer Bedeutung ökonomische, ökologische und soziale Ziele gleichzeitig zu verfolgen oder Investoren zu finden, die bestmöglich in der von uns angestrebten Branche tätig sind. Da die Berücksichtigung all dieser verschiedenen Faktoren einen enormen Aufwand darstellten, haben wir die Aufgaben nach unseren individuellen Stärken aufgeteilt und als Team gemeinsam gemeistert, wodurch wir selbst an dem Projekt gewachsen sind. Abschließend kann somit gesagt werden, dass wir an der Businessplanphase immense Freude hatten und zugleich unsere Persönlichkeit weiterentwickeln konnten.

Unter Druck kann man am produktivsten arbeiten.

Welches aktuelle, gesellschaftliche Thema beschäftigt euch derzeit am meisten?

Die Corona-Pandemie ist seit Januar 2020 Gesprächsthema Nummer 1. Die mediale Berichterstattung berichtet seither über die sozialen, psychologischen und wirtschaftlichen Veränderungen. Dahingehend beschäftigen wir uns durchgehend mit diesem Thema, wodurch unsere Idee und unser Unternehmen entstanden sind. Denn letztendlich will „Resk“ trotz des eingeschränkten Arbeitslebens den Menschen Flexibilität bieten.

Was gefällt euch am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET am besten?

Unserem Team „Resk – Rent a desk“ hat bis jetzt die Entwicklungsphase der Geschäftsidee am besten gefallen. Das liegt daran, dass uns das - bisher fiktionale - Gründen eines eigenen Unternehmens die Möglichkeit gegeben hat, ein Problem, mit welchem Millionen von Menschen tagtäglich konfrontiert werden, nach unseren eigenen Vorstellungen zu lösen. Diese Entwicklungsphase hat uns aufgrund des eigenständigen und realitätsnahen Arbeitens – auch wenn es Phasen der Verzweiflung gab – große Freude bereitet. Zudem wurde uns in der Businessplanphase deutlich, dass für eine erfolgreiche

Mit welchen drei Sätzen würdet ihr euer Team beschreiben?

1. Wir halten zusammen und haben alle den gleichen Stellenwert, egal ob wir uns in einer „UP“ oder „DOWN“ Phase befinden.
2. Unser Willen kennzeichnet unsere Zielstrebigkeit, wodurch wir mit allen Kräften versuchen unsere festgesetzten Ziele zu erreichen und bei Hindernissen nicht aufgeben, sondern das Ziel durch einen anderen Weg erreichen. („Es führen tausend Wege nach Rom.“)
3. Wir arbeiten nicht mit dem Willen schnelles Geld zu verdienen, sondern unserer Leidenschaft freien Lauf zu lassen, wodurch der Erfolg den Einsatz widerspiegelt.



SmplFuture

Find a profession,
simplify your life.

Das Team: Deniz Kaya, Vinith Vickneswararajah und Hannes Hug

Theodor-Heuss Gymnasium - Pforzheim, Baden-Württemberg

Das Produkt: SmplFuture

Die Idee: Mit SmplFuture wollen wir gegen Orientierungslosigkeit bei der Berufsfindung, die erschreckend hohen Abbruchquoten während der Ausbildungs- und Studienphase und gegen Facharbeitermangel vorgehen. Die App 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.

Die Vision: Jungen Menschen den effektivsten Weg zu ihrem Traumberuf zu ermöglichen sowie die Vorteile von Ausbildungen bei zukunftsreichen Unternehmen & Hochschulen erlebbar zu machen – das ist unser Antrieb.

Wie seid ihr auf eure Idee gekommen?

Was macht ein normaler Schüler in seiner Freizeit? Hausaufgaben, Klavierunterricht, Gaming – aber warum nicht mal ein Wettbewerb, der unsere individuellen Kompetenzen fördert und uns persönlich weiterbringt? Das dachten wir uns auch und sind so Mitte Dezember 2021 auf „JUGEND GRÜNDET“ aufmerksam geworden. Als ersten Schritt haben wir aktiv nach Problemen in unserem Alltag gesucht, die man durch innovative Ideen wirtschaftlich profitabel lösen könnte. Vielfach beschwert wurde sich in unserem Umfeld über die Unterstützung bei der Berufsfindung, zu wenige Praktika, unattraktive & umständlich Beratungsangebote – dabei ist die Berufswahl eine der essenziellsten Entscheidungen im Leben junger Menschen. Dieser erste Eindruck wurde später auch durch diverse Studien Ergebnisse belegt.

Der frühe Vogel fängt den Wurm“ oder „Nur unter Druck entstehen Diamanten“: Wann habt ihr Euren Businessplan abgegeben?

Auf den Wettbewerb sind wir tatsächlich erst spät aufmerksam geworden, unsere finale Geschäftsidee konzipierten wir etwa drei Wochen vor Abgabeschluss und arbeiteten bis in den Abend des Abgabetales an dem Businessplan von SmplFuture. Entsprechend der kurzfristigen Teilnahme an „JUGEND GRÜNDET“ waren unsere Erwartungen gering, wir wurden vor allem durch die Aussicht auf erste Erfahrungen in der Unternehmensgründung motiviert. Dass wir dennoch unter die 10 besten Teams in der Businessplan Phase gelangen konnten, erfüllt uns nicht nur mit persönlichem Stolz, sondern zeigt auch, dass es (mit einem gewissen Engagement) auch für eine kurzfristige Teilnahme an „JUGEND GRÜNDET“ niemals zu spät ist.

Wir haben aktiv nach Problemen in unserem Alltag gesucht.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Bei „normalem Unterricht“ besteht die Motivation meist aus der Aussicht auf guten Noten sowie den späteren Abschluss, im Unterschied dazu erfolgte unsere Teilnah-

me an „JUGEND GRÜNDET“ aus freien Stücken. Wie man ein Unternehmen gründet und erfolgreich leitet, damit wollen wir erste, praktische Erfahrungen sammeln und sind dadurch persönlich zu besonders hohen Engagement im Wettbewerb motiviert. Wir hoffen, dass sich unser erhöhter Einsatz auch positive auf den Lern- und Leistungserfolg in der Wettbewerbsphase auswirken wird. Eine erste Bestätigung erhielten wir als SmplFuture durch unseren Erfolg in der Businessplanphase, die wir unter den Top zehn von vielen hundert Unternehmen abschlossen.

Wir waren auf das Feedback der Jury gespannt.

Was gefällt euch am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET am besten?

An der Teilnahme bei JUGEND GRÜNDET gefällt uns als Team von SmplFuture besonders die Möglichkeit, erste Erfahrungen im Bereich Unternehmensgründungen machen zu können – die Businessplan- und Planspielphase ähneln den realen Anforderungen an Gründer und liefern einen hohen Erfahrungswert. Ebenfalls waren wir auf das Feedback der Jury während der Pitch-Events sowie auf die anderen Gründer-Teams gespannt und haben uns in diesem Rahmen auf Rückmeldung & fairen Wettbewerb gefreut. Die Endpreise stellen für uns zwar eine zusätzliche Motivation dar, grundsätzlich sind wir jedoch mit folgendem Motto gestartet: „Gewinnen werden wir in jedem Fall, wenn nicht das Finale, dann durch die einmalige Erfahrung.“

Toilet Times

Pissen und Wissen!

Das Team: Jonas Nothhelfer, Xifei Xu, Anna Nothhelfer und Jonathan Freiwald
Goethe-Gymnasium Ludwigsburg und Friedrich-List-Gymnasium Asperg - Ludwigsburg und Asperg, Baden-Württemberg

Das Produkt: Toilet Times

Die 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.

Die Vision: Mit Toilet Times bringen wir Allgemeinwissen in jedes Haus und helfen die Bürger zu einer selbstkritischen Gesellschaft zu erziehen, die unterschiedliche Meinungen toleriert.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Wir nehmen völlig freiwillig bei JUGEND GRÜNDET teil und haben deshalb eine höhere Motivation das Beste aus uns rauszuholen. Es gibt keinen Lehrer, der uns begleitet und bei Fragen hilft. Daher sind wir eigenständiger und müssen uns wirklich alles selbst erarbeiten durch Recherche. Dabei wird ein direkter Praxisbezug hergestellt und auf diese Weise bleibt das Wissen unserer Meinung nach langfristiger erhalten als in der Schule. Ein weiterer Unterschied ist das Arbeiten in einem kleinen Team über einen langen Zeitraum. So ist die Atmosphäre entspannter als in der

Schule und man kann sich besser konzentrieren. Zuletzt bleibt, dass die Erfahrungen, die wir bei JUGEND GRÜNDET sammeln eine sehr hohe Relevanz für unser Leben besitzen. Das kann die Schule uns nicht bieten.

„Unser Interesse am Gründen ist geweckt.“

Könnt ihr euch vorstellen wirklich zu gründen?

Aktuell noch nicht; wir sind alle noch in der Schule und wollen anschließend noch studieren. Danach könnten wir uns aber vorstellen ein Start-up Unternehmen aufzubauen. Vorteile sind auf jeden Fall die Selbständigkeit und Freiheit, die man erlangt. Als Gründer und Unternehmer müssen wir viel selbst gestalten, was wir bei JUGEND GRÜNDET schon zu schätzen gelernt haben. Aber Freiheit bedeutet immer auch

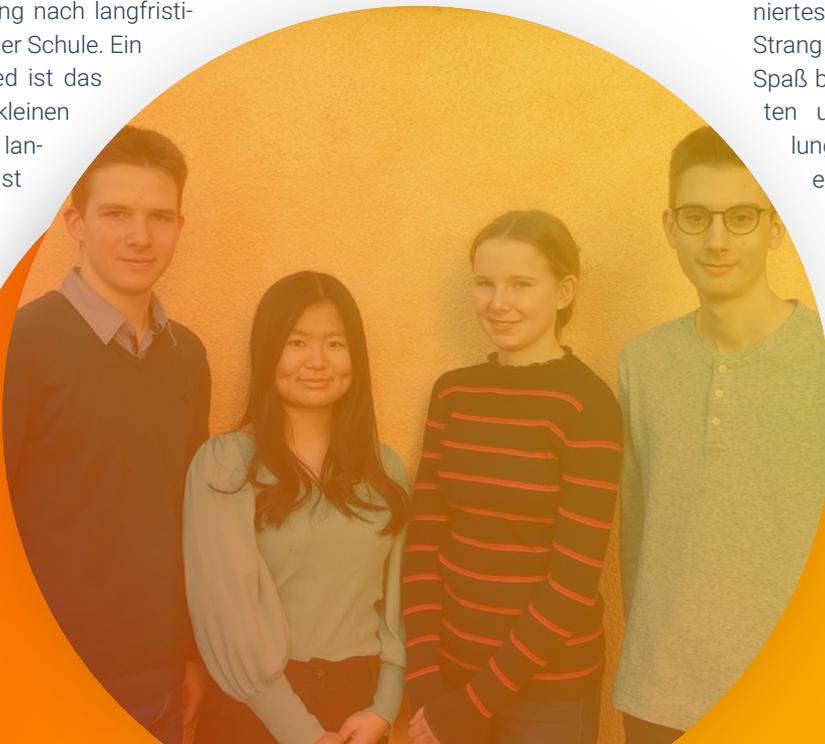
Verantwortung; im Falle des Gründens das hohe finanzielle Risiko. Gerade als junge Gründer fehlt uns noch die nötige Erfahrung, weshalb wir uns Unterstützung suchen müssten. Trotzdem ist unser Interesse am Gründen geweckt, mit welcher Geschäftsidee steht aber noch in den Sternen.

Welches aktuelle, gesellschaftliche Thema beschäftigt euch derzeit am meisten?

Besonders wichtig ist uns der nachhaltige Fortschritt unserer Gesellschaft – im ökonomischen, ökologischen wie auch im sozialen Bereich. Ökologisch steht für uns vor allem der Kampf gegen den Klimawandel im Vordergrund. Wir müssen schnell agieren, da es sich um unsere Zukunft handelt, die bedroht ist. Außerdem ist uns Chancengleichheit in der Bevölkerung sehr wichtig. Nur wenn alle die gleichen Chancen haben, kann unsere Gesellschaft das volle Potenzial ausschöpfen. Um dieses Ziel zu erreichen, liegt uns die Bildung besonders am Herzen. Nur durch eine für jeden zugängliche Bildung kann die Spaltung der Gesellschaft aufgehoben werden.

Mit welchen drei Sätzen würdet ihr euer Team beschreiben?

Wir sind ein sehr ehrgeiziges und ambitioniertes Team, das gemeinsam an einem Strang zieht. Natürlich kommt auch der Spaß bei uns nicht zu kurz und wir gestalten unseren Arbeitsprozess abwechslungsreich. Alles in allem sind wir eine eingeschworene Truppe geworden mit einem starken Teamgeist.



2.

Platz

Die Jury

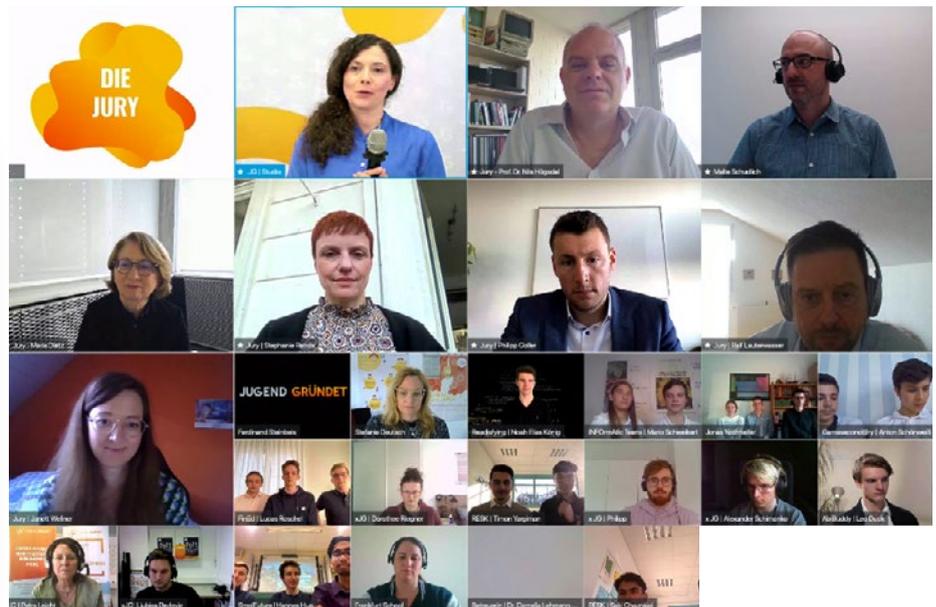
Ihr habt uns als Jury absolut umgehauen mit euren Präsentationen!

Bei jedem Pitch Event hat die Jury die schwere Aufgabe, die Pitches der Teams zu bewerten und das Ranking für die ersten drei Plätze zu erstellen. Diese Expertinnen und Experten stellten sich beim Event „A WISE WORLD – Wissen für Jung & Alt“ der Herausforderung:

- Maria Dietz, GFT Technologies SE
- Philipp Goller, Dr. ing. h.c. F. Porsche AG
- Prof. Dr. Nils Högsdal, Hochschule der Medien Stuttgart
- Ralf Lauterwasser, Steinbeis Beratungszentren GmbH
- Stephanie Renda, Bundesverband Deutsche Start-ups
- Malte Schudlich, Frankfurt School of Finance & Management
- Janett Wellner, Google for Startups



Zu gewinnen gab es für die Plätze 1, 2 und 3 neben Preisen auch Bonuspunkte für den Wettbewerb, die gut und gerne den entscheidenden Unterschied machen können, wenn sich Mitte Mai entscheidet, welche zehn Teams in das Bundesfinale 2022 einziehen.



So geht es weiter...

Parallel zu den Pitch Events sind alle JUGEND GRÜNDET Teilnehmenden mit dem Februar 1. Februar 2022 in die Planspiel-Phase gestartet: In dieser zweiten Wettbewerbsphase, schlüpfen die Schüler:innen und Auszubildenden in die Rolle von Manager:innen.

Im Planspiel Start-up Simulator, einer Online-Unternehmenssimulation, treten die Teams gegen von der KI gesteuerte Konkurrenzunternehmen an und müssen ein virtuelles Unternehmen durch die Höhen und Tiefen der Konjunktur führen. Das Ziel: Das Start-up nachhaltig und erfolgreich am Markt etablieren. Das Planspiel wird von unserem Sponsor Volkswagen

AG unterstützt, erstmalig wird in diesem Jahr von Volkswagen der JUGEND GRÜNDET Planspiel Sonderpreis vergeben.

Werden die besten Teams der Businessplan-Phase auch im Planspiel an ihre Erfolge anknüpfen können? Das zeigt sich zum Stichtag der Planspiel-Phase am 18. Mai 2022. Dann werden wir auch erfahren, welche Teams als die zehn besten in der Gesamtwertung des Wettbewerbsjahres in das JUGEND GRÜNDET Bundesfinale am 21. und 22. Juni 2022 einziehen werden.

Beim Bundesfinale müssen die Teams dann im Rahmen der Zukunftsideenmesse ein letztes Mal die JUGEND GRÜNDET

Jury von ihren Geschäftsideen überzeugen und sich den kniffligen Fragen der Expert:innen stellen. Auf das Siegerteam wartet eine spannende Reise ins Silicon Valley/USA, um dort Start-ups und Land und Leute kennenzulernen. Außerdem gibt es im Wettbewerbsjahr 2021/2022 wieder tolle thematische Sonderpreise zu gewinnen.

Bleiben Sie dran & mit uns in Verbindung:
info@jugend-gruendet.de
 07231 42446-27





Google for Startups

4 Fragen an...

Google for Startups – Eventpartner für die JUGEND GRÜNDET Pitch Events & das Kick-off 2022

Was genau macht Ihr Unternehmen?

Google wurde vor 23 Jahren als kleines Startup in einer Garage im Silicon Valley gegründet mit der Mission, die Informationen der gesamten Welt zu organisieren und universell verfügbar zu machen. Dies war der Kerngedanke mit dem alles begann und die Google Suchmaschine war geboren. Über die Jahre hat Google viele weitere Produkte und Angebote entwickelt, wie etwa Google Maps, Gmail oder das mobile Betriebssystem Android. Alle diese Produkte gehen auf den ursprünglichen Kerngedanken zurück und helfen Menschen dabei, die auf der Welt verfügbaren Informationen zu finden, sie zu organisieren und besser zu navigieren.

Unser Team bei Google for Startups schafft eine Plattform zwischen dem Google Universum und dem Startup-Ökosystem, um Gründerinnen und Gründern Zugang zu Produkten, Ressourcen und Experten von Google zur Verfügung zu stellen, die Startups dabei helfen zu wachsen und sich weiterzuentwickeln.

Warum engagieren Sie sich bei JUGEND GRÜNDET? & Warum ist es so wichtig, Gründungsgeist bei jungen Menschen zu wecken?

Startups bringen Innovation, Fortschritt und wirtschaftliches Wachstum. Dabei brauchen wir in Deutschland vor allem junge, ideenreiche und ambitionierte Gründerinnen und Gründer, die aktiv unsere Zukunft von morgen gestalten. JUGEND GRÜNDET gibt SchülerInnen und Auszubildenden die

Startups bringen Innovation, Fortschritt und wirtschaftliches Wachstum. Dabei brauchen wir in Deutschland vor allem junge, ideenreiche und ambitionierte Gründerinnen und Gründer, die aktiv unsere Zukunft von morgen gestalten.

einzigartige Möglichkeit, sich ans Gründen heranzutasten, erste Startup-Erfahrungen zu sammeln und Ideen zu entwickeln, die vielleicht einmal die Welt verändern werden.

Warum braucht Deutschland mehr Gründer:innen?

Frauen machen 50% der Bevölkerung in Deutschland aus. Jedoch ist die Repräsentanz von Gründerinnen in der Startup-Welt ist erschreckend gering – lediglich 20.2% der deutschen Startups können Frauen in ihrer Geschäftsführung vorweisen (startupdatector 2021). Zwar hat sich die Anzahl der Frauen in der Startup-Szene in den letzten Jahren leicht positiv entwickelt, jedoch gibt es leider nach wie vor deutlich zu wenige und dies müssen wir ändern. Diversität in der GründerInnenszene ist enorm wichtig. Zum einen, weil unterschiedliche

Perspektiven und Blickwinkel die besseren Ideen und Lösungen liefern, zum anderen, weil bewiesen ist, dass Teams, die sowohl aus Männern wie aus Frauen bestehen, erfolgreicher sind. Dies gilt im Übrigen nicht nur beim Thema Geschlecht, sondern es ist genauso wichtig darauf zu achten, in einem Team Menschen mit unterschiedlicher Herkunft, kulturellem Hintergrund sowie verschiedenen Alters zusammenzubringen.

Was macht eine gute Geschäftsidee aus?

Jede gute Geschäftsidee startet zunächst einmal mit einem Problem. Idealerweise sollte dies ein Problem sein, das sehr viele Menschen betrifft. Die meisten Geschäftsideen von großen Startups haben unkonventionelle Lösungen gefunden und Technologie eingesetzt, um diese umzusetzen und zu skalieren und um damit eine möglichst große Anzahl an Kunden oder NutzerInnen zu erreichen. Jedoch gilt auch: Jede Idee ist nur so gut wie das Team, das dahinter steht. Denn selbst die beste Idee kann scheitern, wenn das Team dahinter sie nicht umsetzen kann. Daher schauen wir bei der Jury von JUGEND GRÜNDET auch immer ganz besonders auf die Teams und wie die Team-Mitglieder miteinander arbeiten, um ihre Idee umzusetzen und ihre Lösungen in die Welt zu bringen. Die vielen starken Gewinnerinnen und Gewinner der vergangenen Jahre haben gezeigt, wie Magie entsteht, wenn eine wegweisende Idee, Gründungsgeist, ein tolles Team und Entschlossenheit aufeinander treffen.



JUGEND GRÜNDET

Der bundesweite Online-Wettbewerb für mehr Gründungsgeist

JUGEND GRÜNDET zeigt, wie Entrepreneurship Education an Schulen gelingen kann. Spielerisch und praxisnah erlangen Jugendliche im Wettbewerb wirtschaftliches Wissen. Die Wettbewerbsphasen im Überblick.

Im Online-Wettbewerb JUGEND GRÜNDET, bei dem sich alles um die Themen Innovation und Gründung dreht, schlüpfen die Teilnehmenden in die Rollen von Gründerinnen und Gründern und entwickeln online spielerisch und risikolos ein virtuelles Start-up, von der Geschäftsidee über die ersten Schritte bis hin zum unternehmerischen Alltag. Das nötige Wissen für die beiden Wettbewerbsphasen (Businessplan- und Planspiel-Phase) können sich die Teilnehmenden in der JUGEND GRÜNDET Business Academy mit frei zugänglichen E-Learningmodulen und optionalem Selbsttest („Business Check“) selbst an-

eignen. Innerhalb der beiden Phasen ist die Teilnahme zeitlich ganz flexibel gestaltbar. Die Begleitung durch eine Lehrkraft ist von Vorteil, aber nicht zwingend erforderlich.

In der ersten Phase des Wettbewerbs, der Businessplan-Phase, geht es um die Entwicklung einer innovativen Geschäftsidee. Nach der Ideenfindung wird mit Hilfe einer Eingabemaske und 25 Fragen auf der Webseite ein Businessplan erstellt. In der zweiten, der Planspiel-Phase, gilt es, ein virtuelles Start-up mit unternehmerischen Entscheidungen durch die Höhen und Tiefen einer Konjunktur zu führen. Am Ende zählen neben dem finanziellen Gewinn auch Nachhaltigkeit und gesellschaftliche Bedeutung des Unternehmens.

Teilnehmen können Einzelspieler oder Teams, die aus bis zu fünf Personen bestehen. Unser Tipp: Gemeinsam macht

es mehr Spaß. Die Teilnahme steht grundsätzlich allen interessierten Mitspielerinnen und Mitspielern offen. Jeder Businessplan wird individuell bewertet und mit konstruktiven Tipps zur Verbesserung auf den weiteren Weg geschickt. Gewinnberechtigt sind Schülerinnen, Schüler und Auszubildende.

Die besten Teams aus der Businessplan-Phase dürfen ihre Geschäftsideen bei den so genannten „Pitch Events“ präsentieren. Zum JUGEND GRÜNDET Bundesfinale werden die zehn besten Teams in der Gesamtwertung aus Businessplan und Planspiel eingeladen: Bei der „Zukunftsideenmesse“ versuchen die TOP 10 dann ein letztes Mal, die Jury von ihrer Geschäftsidee und ihrem Team zu überzeugen.



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Hauptsponsor:



PORSCHE



Arbeitsgemeinschaft bundesweiter
Schülerwettbewerbe



unternehmergeist
in die schulen



**KULTUSMINISTER
KONFERENZ**