

PITCH EVENT

A DIGITAL WORLD

SOFTWARELÖSUNGEN FÜR
MENSCH & TIER

29. 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 geübt 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

So viel mehr als Nullen und Einsen

Wenn es um Digitalisierung geht, ist die Debatte oft von Defiziten geprägt: Zu wenig Infrastruktur trifft auf zu viel gesetzliche Vorgaben, zu wenige US-Konzerne konzentrieren zu viel Datenmacht. Dabei geht der Blick schnell verloren, auf das, was die Digitalisierung bereits täglich für uns leistet. Wer geht heute schon noch ohne digitale Begleitung durchs Leben? Computer und Smartphones, Apps und Plattformen sind Freund und Helfer in allen Lebenslagen.

Das enorme Innovationspotenzial und die unendlichen Möglichkeiten, die uns die Digitalisierung eröffnet, zeigen auch die acht Teams, die sich mit ihren Businessplänen für das Pitch Event „A DIGITAL WORLD - Softwarelösungen für Mensch & Tier“ am 29. März 2022 qualifiziert haben. In ihren Geschäftsideen greifen die 22 Schüler:innen die großen und kleinen Trends auf, die unsere Gesellschaft nicht nur immer digitaler, sondern eben auch in vielerlei Hinsicht besser oder zumindest angenehmer machen:

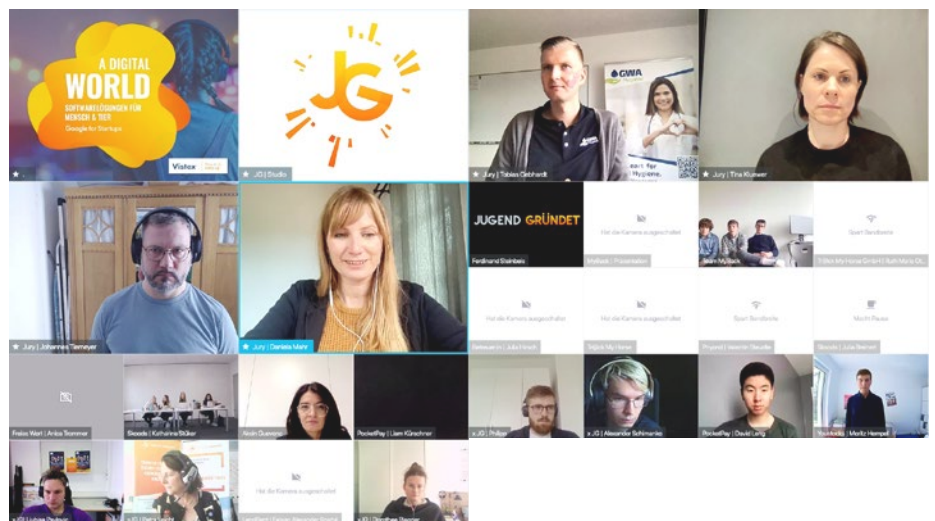
Alltagsoutsourcing lässt sich wunderbar über Monitoring-Apps wie Tr@ck My Horse betreiben, die es erlauben, Dienstleistungen auszulagern ohne dabei die Kontrolle abzugeben. Dank **Seamless Mobility** bewegen wir uns in Zukunft praktisch nahtlos

durch Städte: Möglich wird das auch durch intelligente Ticket-Systeme wie PocketPay. Die **Shared Economy** wäre ohne digitale Knotenpunkte wie den Online-Marktplatz LendRent oder die Plattform Priyond zum An- und Verkauf von 3D-Druck nicht denkbar. Service-Apps wie Skoods für Skincare und YouStocks für Börsenwissen räumen Hürden bei der Gesundheitsvorsorge genauso aus dem Weg wie bei der Finanzbildung – Stichworte hier: **Digital Health** und **Open Knowledge**. Nicht zu vergessen ist natürlich auch die **Augmented Reality**, die bei Lösungen wie der smarten Weste MyGuard

und dem Physio KI Assistent zum Einsatz kommt und die Genesung unterstützt.

Ganz neu auf der Trendmap ist übrigens die **Real-Digitalität**. Gemeint ist damit, dass die Digitalisierung Menschen nicht in den Hintergrund, sondern vielmehr mitten in ihr Zentrum stellt und damit für nahtlose Nutzererlebnisse sorgt. Klingt das nicht nach schönster Zukunftsmusik? Bei unseren acht JUGEND GRÜNDET Teams klingt sie bereits an:

Unsere zukünftige Welt ist eine DIGITAL WORLD!



LendRent

Use your things a 100 percent

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

Albert-Einstein-Gymnasium - Kaarst, Nordrhein-Westfalen

Das Produkt: LendRent

Die 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.

Die Vision: Unsere Vision ist, unsere Plattform zu einem essentiellen Bestandteil der Gemeinschaft in vielen sozialen Gruppen werden zu lassen und damit die Kreislaufwirtschaft zu stärken.

Wie seid ihr auf eure Idee gekommen?

Eine gute Idee kommt selten aus dem Nichts, genauso wenig unsere. Letzten Sommer las ich ein Buch, über die Zukunft des Wohnens und des Bauens. „Wir müssen das Denken, wie wir wohnen wollen,

ändern. Nicht der Traum des Einfamilienhauses, sondern der einer Wohngemeinschaft, in der der Raum geteilt und somit sehr viel effizienter genutzt wird, ist die Zukunft.“ So, oder so ähnlich, stand es dort geschrieben. „Wir müssen unser Denken, wie wir Dinge nutzen, ändern“, dieser Satz blieb mir bis heute in Erinnerung. Denn es liegt durchaus nicht in der Natur des Menschen, sich den ganzen Tag alleine in einem Büro einzuschließen, nur um dann Abends nach Hause zu kommen und sich wieder bestmöglich in einem großen einsamen Haus mit wenigen Fenstern von allem Äußeren abzuschirmen. Der Mensch ist als soziales Wesen darauf ausgelegt, sich Räume, aber auch Dinge mit anderen Menschen zu teilen. Warum dann nicht auch Produkte? Ist es nicht absurd, dass sich jeder Produkte, wie einen Rasenmäher, den man vielleicht eine halbe Stunde die Woche, also 30 Minuten von 186 Stunden, braucht, nur für sich selbst kauft? Ist es nicht absurd, dass wir uns sperriges Camping Equipment für hunderte Euro nur für uns selbst kaufen, damit es vielleicht in 20 von 365 Tagen genutzt wird und ansonsten nur Platz einnimmt, verstaubt und sogar unbrauchbar wird?

Für einen solchen Konsum ist auch die Erde nicht ausgelegt. Uns gehen die Ressourcen aus und wir vermüllen den Planeten mit kurzlebigen und billigen Produkten. Der Umgang mit unseren Ressourcen muss überdacht werden. In diesen Gedanken kam mir die Idee, das Leihen und Verleihen von Gegenständen zwi-

schen verschiedenen Menschen ermöglichen zu wollen. Doch wie das? Ein Online-Marktplatz vielleicht? An wen richtet er sich und wer soll ihn nutzen? Und wie soll sich dieser finanzieren? Wie heißen wir? Aus einem Wunsch ein Problem zu lösen, kamen immer mehr Probleme und Fragen auf... an die wir uns als Team probieren. Eine anfänglich etwas verrückt klingende Idee voller Lücken konnten wir so über die Zeit weiter und weiter entwickeln, sie wurde so besser und besser bis sie zu unserer heutigen Idee wurde: LendRent.

Ist es nicht absurd, dass sich jeder Produkte, wie einen Rasenmäher, nur für sich selbst kauft?

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

Wir haben mindestens 50 Ideen verworfen. Dies lag daran, dass wir über ein Jahr Ideen gesammelt und nach Umsetzbarkeit, Zukunftsfähigkeit und Innovation bewertet haben. Unter all unseren Ideen haben wir uns dann per Ausschlussverfahren auf ca. 10 Ideen beschränkt und nach einer sehr intensiven Diskussion die Idee ausgesucht, die uns am besten erschien. LendRent! Mit LendRent konnten wir uns alle identifizieren und fanden auch die Message unserer Idee gut. Wir alle interessierten uns nämlich dafür, ein Unternehmen zu gründen, was der Gesellschaft etwas zurückgibt.

Welches gesellschaftliche Thema beschäftigt euch aktuell am meisten?

Als eines der wohl größten derzeitigen gesellschaftlichen Fragen und Probleme, die von fundamentaler Bedeutung für die Menschheit und ihre Zukunft ist, gilt unter Berücksichtigung fortschreitender Phänomene wie dem Klimawandel, welcher bereits jetzt enorme Auswirkungen auf die Lebensumstände von vielen Menschen



zeigt, gilt vor allem eines: Nachhaltigkeit. Ein Begriff, der Befriedigung der aktuellen Bedürfnisse ohne Einbußen in zukünftiger Bedürfnisbefriedigung bedeutet: Heißt, man muss jetzt so handeln und konsumieren, dass auch zukünftige Generationen ebenso ihre Bedürfnisse stillen können, ohne an den Folgen der derzeitigen Taten leiden zu müssen. Genau diese Nachhaltigkeit, diese Bedürfnisbefriedigung ohne Einbußen für die Zukunft, ist dabei ein fundamentaler Bestandteil von LendRent und damit auch das Thema, mit dem wir uns bei der Ideenfindung am meisten beschäftigt haben. Ziel und derzeitiger größter Fokus unserer Anwendung ist es folglich, einen deutlich nachhaltigeren Weg der Produktanschaffung zu bieten, welcher es Leuten ermöglicht, Ressourcen zu teilen, ohne sich über die Umweltauswirkungen von der Produktion und des Versands neu-

er Artikel Gedanken machen zu müssen, wodurch wichtige Grundlage für folgende Generationen geschaffen wird. Schließlich ist es nicht mehr möglich, die rasant wachsende Nachfrage für ebensolche Möglichkeiten zu ignorieren, selbst eine Änderung zu bewirken und etwas für die Zukunft zu tun.

Was ihr schon immer mal sagen?

Was wir schon immer sagen wollten, ist eine schwere Frage, die wir wahrscheinlich nicht vollends beantworten können. Man will immer viel sagen, aber häufig findet man nicht genug Gehör. Mit unserer Startup-Idee LendRent, tun wir nicht nur etwas für die Umwelt, sondern vor allem für unsere Generation. Wir versuchen, die Shared Economy voranzutreiben. Uns wurde die Chance gegeben, unsere Idee zu präsentieren und ihr Gehör zu verschaffen. Viele an-

dere Ideen bekommen diese Möglichkeit nicht oder werden direkt wieder verworfen. Aber wir brauchen solche Ideen und Leute, die diese umsetzen. Wir wollen alle dazu aufmuntern, etwas zu machen, etwas zu bewegen, für unser eigenes Klima, für die Welt. Seid laut und lasst euch nicht unterkriegen.

Wir versuchen, die Shared Economy voranzutreiben.

MyBack GmbH

MyBack - Mit Rückenwind durchs Leben

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

Internatsschule Schloss Hansenberg - Geisenheim, Hessen

Das Produkt: MyGuard (+App MyBack)

Die 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 wird. Bei einer falschen Haltung benachrichtigt die App den Nutzer und zeigt an, wie sie korrigiert werden muss.

Die Vision: Bei MyBack träumen wir davon, dass die Volkskrankheit Rückenschmerzen schon bald vom Schreibtisch verschwindet und Menschen nicht mehr unnötig am Arbeitsplatz leiden müssen.

Abgegeben haben wir erst wenige Minuten vor Abgabeschluss.

Wie seid ihr auf eure Idee gekommen?

Am Anfang trafen wir uns in einem Klassenraum zum Brainstorming. Wir gingen in mehreren Treffen einige Ideen durch, als ein Teammitglied während eines Treffens nach einer Stunde aufstand und sich aufgrund von Rückenschmerzen kurz streckte. Uns kam der Einfall, etwas in diese Richtung zu entwickeln. Eine kurze Recherche führte uns zu der Erkenntnis, dass ein

Großteil der Deutschen mit Rückenproblemen zu kämpfen hat, weswegen wir uns entschieden, in diesem Bereich zu bleiben. Wir waren uns einig, dass langes, schiefes Sitzen eine extreme Problemquelle für Schmerzen im Rückenbereich ist und kamen auf die Idee, dies zu verhindern zu können, indem man über eine falsche Haltung benachrichtigt wird, die man dann selbstständig korrigieren kann.

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

Obwohl wir bereits mit dem Beginn der Businessplanphase regelmäßig und kontinuierlich an unserer Idee gearbeitet haben, gab es selbst am letzten Tag noch einige Dinge, die zu klären waren. Abgegeben

haben wir unseren Businessplan dementsprechend erst wenige Minuten vor Abgabebeschluss.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Zunächst einmal konnten wir natürlich sehr viel selbstständiger arbeiten. Im Regelunterricht gibt es meistens klare Arbeitsaufträge und vor allem hat man immer jemanden, der einem über die Schulter guckt und dafür sorgt, dass die Aufgaben sorgfältig bearbeitet werden. Bei der Arbeit am Wettbewerb war dies ganz anders, wir mussten uns selbst zu Meetings außerhalb der Schulzeit verabreden und unsere Aufgaben eigenständig aufteilen und erledigen. Der einzigen fest gesetzte Anhaltspunkte, waren die von JUGEND GRÜNDET gesetzten Abgabedeadlines, die irgendwie jedes Mal schneller kamen als erwartet. Ein weiterer Neuerung für uns stellte die Aufgabe da, die von den anderen Teammitgliedern erarbeiteten Texte zu kontrollieren und zu verbessern, im Normalfall schreiben wir und bekommen dann ein Feedback von unseren Lehrern. Wir konnten allerdings auch viel kreativer und flexibler im Team am Wettbewerb arbeiten. Kreativ, weil man zunächst seine eigene Idee weiterentwickeln und sich dabei eigene Schwerpunkte legen konnte. Und flexibel weil man in keiner Weise festgelegt darin war, wo und wann man am Businessplan weiterarbeitet und somit auch spontane Team-Meetings um 22 Uhr an einem Donnerstagabend keine Seltenheit waren.

Könnt ihr euch vorstellen wirklich zu gründen?

Wer an JUGEND GRÜNDET teilnimmt, muss es zumindest schon einmal in Erwägung gezogen haben, ein

Unternehmen zu gründen. Auch wir haben uns schon ernsthaft damit auseinandergesetzt und sind von der Anzahl an Möglichkeiten begeistert. Als sein eigener Chef verfügt man über individuelle Freiheit: man kann Entscheidungen alleine treffen, ist also nicht an die Anweisungen der Vorgesetzten gebunden und kann seine Arbeitszeiten selbst festlegen, sofern dies mit Kundenwünschen einhergeht. Für uns ist das Gründen außerdem die einzige Möglichkeit eine Innovation, die der Menschheit wirklich weiterhelfen kann, auf den Markt zu bringen. Darüber hinaus gibt es auch wirtschaftliche Gründe, die für eine Unternehmensgründung sprechen. Jedoch geht mit der Unternehmensgründung auch ein hohes Risiko einher. Auch wenn man mit bestimmten Unternehmensformen nicht mit seinem Eigenkapital haftet, hat man doch ein erhöhtes Risiko des Einkommensverlustes. Zudem muss man für seine eigene soziale Absicherung sorgen. Ein weiteres Argument, das uns hat zweifeln lassen, ist, dass Unternehmer sehr hart für Erfolg arbeiten müssen und es so keine Seltenheit ist, dass sie bis zu 60 Stunden die Woche arbeiten. Dennoch würden wir solche Hindernisse in Kauf nehmen, um eine unternehmerische Freiheit zu erlangen.

Wir konnten viel kreativer und flexibler im Team am Wettbewerb arbeiten.

Welches gesellschaftliche Thema beschäftigt euch aktuell am meisten?

Die Menschen in Deutschland werden älter. Es fehlt an Nachwuchs, doch die Geburtenraten bleiben niedrig. Das hat nicht nur politische und wirtschaftliche, sondern auch gesundheitliche Folgen für unser Land. Pflegeeinrichtungen und Krankenhäuser werden besonders belastet und Krankheiten, die insbesondere bei Älteren auftreten, - etwa Rückenschmerzen - nehmen an Häufigkeit zu. Viele dieser Herausforderungen und der Probleme, die daraus hervorgehen, (zum Beispiel den Fachkräftemangel) können mit HighTech Lösungen einfach behoben werden. Davon sind wir bei MyBack fest überzeugt



PocketPay

Your ticket for bus and railway

Das Team: David Leng und Liam Kürschner

Dreieichschule - Langen, Hessen

Das Produkt: PocketPay

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

Die Vision: Wir wollen öffentliche Verkehrsmittel attraktiver gestalten und einen aktiven Beitrag zum Klimaschutz leisten. Wir möchten Teil einer Zukunft sein, in der die wenigen Ressourcen besser genutzt werden.

Woher kam die Inspiration für eure Idee?

David verbringt momentan sein Auslandsjahr in Dublin, Irland. Dort gibt es ein Bezahlungssystem für öffentliche Verkehrsmittel, namens "LeapCard". Hierbei handelt es sich um ein Check-in/Check-out System. Es funktioniert so, dass man seine kreditkartenähnliche "LeapCard" vor und nach der Fahrt manuell scannen muss. Anhand des Start- und Zielortes wird der Fahrpreis automatisch von der Karte abgebucht, so wie bei einer Prepaidkarte. Wir waren von dieser Idee sofort begeistert und haben das Potenzial dieser Idee auf Anhieb erkannt. Dann fragten wir uns „Warum gibt es das (noch) nicht in Deutschland?“ Im Laufe der Businessplan-Phase haben wir uns viele Gedanken zu dieser Idee gemacht. Wir wollten es einfacher und kundenfreundlicher gestalten. Schließlich haben wir uns entschieden, das Smartphone miteinzubeziehen. Wir setzen zudem auf RFID-Lesegeräte, wodurch das manuelle Scannen wegfällt. Bei unserem Produkt handelt es sich dadurch um ein Be-in/Be-out System.

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

Wir haben unseren Businessplan am 6. Januar um 23:56 abgegeben. Die Nacht zuvor haben wir ununterbrochen am Busi-

nessplan weitergearbeitet, um noch das letzte Bisschen aus uns herauszuholen. Die drohende Deadline hat bei uns Superkräfte freigesetzt und wir nochmals alles gegeben. Während wir uns schon freuen wollten, entdeckten wir beim Überfliegen des Businessplanes, dass unser Teamname noch immer „Dein Startup“ hieß. Das haben wir dann noch schnell geändert, als es nur noch ein paar Minuten zur Deadline waren. Für uns trifft definitiv Letzteres "Nur unter Druck entstehen Diamanten" zu.

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

Für uns beide war der Abschnitt "Finanzierung" die größte Herausforderung. Die Bearbeitung hatten wir lange aufgeschoben. Es fiel uns schwer den Umsatz und generell die anfallenden Ausgaben, abzuschätzen. Das große Problem war, dass im Internet die Preise für das Lesegerät, das wir brauchten, stark voneinander abwichen. Schließlich hatte wir die rettende Idee: Wir riefen bei diversen Unternehmen an, welche sich auf die RFID-Technologie spezialisiert haben. Dort erklärten fachkundige und freundliche Mitarbeiter, von welchen Faktoren der Preis der Lesegeräte abhingen und mit welchem Preis wir mit unserer Auflage rechnen müssten.

Könnt ihr euch vorstellen wirklich zu gründen?

Wir können uns dies auf jeden Fall vorstellen. JUGEND GRÜNDET hat für uns nochmals verdeutlicht, dass eine Unternehmensgründung genau das Richtige für uns ist und wir dieses Ziel anstreben. Es reizt uns sehr, neue Ideen zu entwickeln und unserer Kreativität freien Lauf zu lassen. Die Unternehmensgründung ermöglicht uns zudem, eigenständig und unabhängig an unserer Leidenschaft zu arbeiten. Der Hauptgrund ist allerdings der Drang nach Veränderung. Wir möchten Teil einer Zukunft sein und, als Teil der jungen Generation, die Welt zu einem besseren Ort machen. Als Grün-

1.
Platz



der können wir unseren Beitrag dazu leisten.

Sicherlich birgt eine Unternehmensgründung finanzielle und persönliche Risiken mit sich. Wir sind jedoch der Ansicht, dass wir zwischen Chancen und Risiken differenzieren müssen. Uns kommt Elon Musk direkt in den Sinn, der 100 Millionen Dollar für "SpaceX" als Startkapital investiert hat. Wäre er das Risiko nicht eingegangen, sähe die Luft- und Raumfahrtindustrie ganz anders aus.

Die drohende Deadline hat bei uns Superkräfte freigesetzt

Welches gesellschaftliche Thema beschäftigt euch aktuell am meisten?

Die dramatischen Ausmaße des menschengemachten Klimawandels sind bereits zu spüren: Die Eismassen schmelzen, der Meeresspiegel steigt, Unwetter und Dürren nehmen zu. Umso wichtiger ist es, den Ausstoß an Treibhausgasen zu reduzieren, vor allem den des CO₂. Wir sind an einem historischen Scheideweg. Nie war es dringender zu handeln. Wir, das Team PocketPay, möchten durch unser Bezahlungssystem öffentliche Verkehrsmittel attraktiver gestalten. Wir möchten, dass mehr Menschen sich für Bus und Bahn, anstelle des Autos entscheiden. Jeder kann durch diese unmerkliche Entscheidung einen beachtlichen Beitrag zur Bekämpfung des Klimawandels leisten.

Priyond

3d printing beyond belief / unglaublich gut 3d gedruckt

Das Team: Johannes Baumgardt und Valentin Steudte

Staatliches Sportgymnasium Oberhof - Oberhof, Thüringen

Das Produkt: Priyond

Die Idee: Priyond ist eine digitale Plattform zum (Ver-) Kauf von 3D gedruckten Objekten sowie integrierter 3D Druckservice, dabei spielt es keine Rolle, ob das Modell bereits existiert oder nicht. Priyond fungiert somit als Vermittler zwischen „Makern“ (Personen die mittels 3D Druck Modelle erschaffen) und Käufer:innen.

Die 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.

Wie seid ihr auf eure Idee gekommen?

Die Idee für Priyond kam uns nahezu zeitgleich. Doch wir beide haben eine eigene Geschichte dazu. Während bei mir im Hause die Plastikhalterung für die Mittelplatte in unserem Kühlschrank abbrach, passierte, fast dasselbe, bei Johannes. Anstatt Kühlschrank war bei ihm die Hollywoodschaukel, genauer gesagt ein Plastikring der Halterung betroffen. Ersatzteile wollten unsere Eltern, nur bis sie den Preis sahen, kaufen. Die Kühlschrankhalterung hätte 40€ und der kleine Ring der Hollywoodschaukel 10€ gekostet. Die Lösung? 3D Druck! Beide Modelle waren innerhalb von jeweils 10 Minuten erstellt und bereits nach 30 min fertig für den Einbau. Und genau an dieser Stelle bemerkten wir zwei was der Welt noch fehlt: Eine Website auf der man eigene oder fremde 3d Modelle kaufen, drucken und designen lassen kann.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Im Gegensatz zum Unterricht kann man bei JUGEND GRÜNDET nicht nur seine Kreativität zu 100% ausleben oder arbeiten wann und wo man will, ohne Leistungsdruck zu verspüren, sondern auch eigenen Interessen und Fähigkeiten frei nachgehen. Man wird nicht gezwungen nur Lehrern und deren Ansichten zu gefallen, bzw. zu diese zu übernehmen. Bei JUGEND GRÜNDET darf man das machen, was einem persönlichen Spaß bereitet. Zudem lernt man Sachen die im späteren Leben weitaus wichtiger sind als eine Kurvendiskussion in Mathe oder eine Gedichtanalyse in Deutsch bzw. Englisch.

Was gefällt euch am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET am besten?

Durch JUGEND GRÜNDET definiert man in allererster Linie seine Geschäftsidee und bekommt somit eine sehr gute

Struktur und einen tiefen Überblick. Des Weiteren ist das Feedback des Businessplanes für die Geschäftsidee sehr hilfreich und einleuchtend. Das Verbessern von Problemen und Weiterentwickeln fällt einem somit viel leichter. Letztendlich kann man sein Netzwerk durch die Liveevents noch einmal deutlich vergrößern. Eigentlich macht JUGEND GRÜNDET die Vielzahl an Möglichkeiten wie eben das Schreiben eines Businessplans, das Führen eines Unternehmens sowie die Pitchevents so besonders. Am besten finden wir allerdings die erste Phase, genauer gesagt das Feedback.

Könnt ihr euch vorstellen wirklich zu gründen?

Nüchtern betrachtet sagt man bei der Frage ob man gründen wolle, spontan immer ja. Allerdings sollte man immer abwägen was dafür und was dagegen spricht. Dagegen würde bei uns der Fakt sprechen, dass man um eine erfolgreiche Website zu entwickeln große Kenntnis in diesem Bereich an den Tag legen muss. Von der Aussicht auf ausbleibenden Erfolg und den wohl schlaflosen Nächten mal abgesehen. Dem entgegen steht aber die Aussicht auf Erfolg. Unsere Idee hat großes Potenzial. Die Erfahrungen die man bei einer Gründung sammelt, sind immens. Und die Kontaktliste wird natürlich auch nicht kleiner. Somit lernt man immer dazu und wächst natürlich auch als Person an seinen Aufgaben. Letztlich kann man auch seinen Part zum gesellschaftlichen Wohlergehen beitragen, indem man sich beispielsweise gegen Umweltverschmutzung durch Recycling und eine neue Art des Konsumverhaltens einsetzt.

Man lernt immer dazu und wächst natürlich auch als Person an seinen Aufgaben.

3.

Platz



Skoods

The Skincare Revolution

Das Team: Katharina Stüker, Julia Breinert und Louisa Schäfer

Karl-Schiller-Berufskolleg - Dortmund, Nordrhein-Westfalen

Das Produkt: Skoods

Die 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.

Die Vision: Wir möchten jedem Menschen zu gesunder, schöner und gepflegter Haut verhelfen. Durch unsere einfache, bequeme und nachhaltige App, schaffen wir Orientierung im Dschungel von Hautpflegeprodukten.

Woher kam die Inspiration für eure Idee?

Wir selbst waren unsere Inspiration. Auch wir sind schon länger unzufrieden mit unserem Hautbild und haben gemerkt wie schwierig es ist sich mit den vielen verschiedenen Produkten auf dem Markt und den Inhaltsstoffen auseinanderzusetzen. Die vorhandenen Angebote waren für uns oft keine Option, da wir uns als Azubis keine kostspieligen Produkte / Behandlungen leisten können. Dies gab uns den Anreiz

dieses Problem für uns selbst und für andere in die Hand zu nehmen.

Wir selbst waren unsere Inspiration.

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

Eine Mischung aus beidem. Unser Businessplan war bereits relativ früh fertig, dann haben wir aber noch ziemlich viel Zeit damit verbracht Kleinigkeiten abzuändern, um den Businessplan zu perfektionieren. Gründe dafür waren, dass wir sehr kritisch mit uns selbst sind und es in einer reinen Mädelsgruppe nicht immer einfach ist auf einen Nenner zu kommen.

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

Unsere größte Herausforderung wurde durch Corona hervorgerufen, da durch

Krankheitsfälle und als Vorsichtsmaßnahme auch mal auf Distanzunterricht ausgewichen werden musste. Außerdem wohnen wir alle weit voneinander entfernt, weswegen es für uns nicht so einfach war sich spontan persönlich zu treffen, um an der Geschäftsidee weiter zu arbeiten. Videokonferenzen ersetzen den persönlichen Austausch eben nicht vollständig.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Die Teilnahme am Wettbewerb unterscheidet sich stark vom „normalen“ Unterricht. Wann nimmt man sich sonst schon die Zeit um ein fiktives Unternehmen zu gründen? Im normalen Unterricht werden uns Themen vorgegeben, die wir uns aneignen müssen. Jetzt hatten wir mal die Möglichkeit eine Idee zu entwickeln, die uns selbst interessiert.

Wann nimmt man sich sonst schon die Zeit um ein fiktives Unternehmen zu gründen?

Youstocks

Stocks made easy

Das Team: Moritz Hempel

Marie-Curie-Gymnasium - Hohen Neundorf, Brandenburg

Das Produkt: Youstocks

Die 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.

Die Vision: Ziel ist es, so viele Menschen wie möglich über die Möglichkeiten des Kapitalmarktes aufzuklären und jedem zu ermöglichen mit Aktien Geld zu verdienen und eine Chancengleichheit zu schaffen.

Wie bist du auf deine Idee gekommen?

Ich interessiere mich sehr für Aktienhandel und die Börse insgesamt, habe jedoch schnell gemerkt, wie schwierig es sein

kann vertrauenswürdige Quellen zu finden, um gewinnbringenden Aktienhandel zu lernen. Ich hatte mir zwar ein paar Webseiten die Workshops anbieten angeschaut, jedoch schnell gemerkt, dass die Themen zu weit gefasst und die Erklärungen meistens sehr viele Vorkenntnisse voraussetzten. Dies macht es vor allem für Trading-Neulinge sehr schwer nicht das Interesse zu verlieren. Die erste Idee habe ich in einem Unterrichtsteil des WAT Unterrichts ausgearbeitet und mich nach einer Empfehlung des Lehrers auch bei JUGEND GRÜNDET beworben.

Wie unterscheidet sich JUGEND GRÜNDET von „normalem“ Unterricht?

Für mich war ein Hauptunterschied die Chance zur eigenen Arbeitsaufteilung und die Verbindung zur realen Welt durch die Auseinandersetzung mit Themen wie Einnahmen und Ausgaben, Konkurrenz und Zielgruppen.

Ich persönlich finde das Planspiel am besten.

Was gefällt dir am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET am besten?

Ich persönlich finde das Planspiel am besten, da man wichtige Aspekte des Managements lernt und versteht welche Langzeitfolgen bestimmte Entscheidungen mit sich bringen können. Außerdem wird man durch das Planspiel auf das echte Gründen vorbereitet und kann Tipps und Tricks mitnehmen.

Ich könnte mir auch vorstellen in Echt zu gründen.

Kannst du dir vorstellen wirklich zu gründen?

1. Grundsätzlich finde ich gründen sehr interessant und könnte mir auch vorstellen in Echt zu gründen. Dafürsprechen würde, dass man viel für das spätere Leben mitnehmen kann und auf dem möglichen Erfolg einer Firma aufbauen kann. Problematisch wird es vor allem durch die bürokratischen Aspekte einer Gründung als Jugendlicher und die Beschaffung von Startkapital. Dazu kommt einen Ausgleich zwischen Schule, Firma und Freizeit zu schaffen, da ich verhindern möchte, dass einer der Bereiche vernachlässigt wird.



Tr@ck My Horse GmbH

The Digital Way To Care

Das Team: Ruth Marie Otto

Internatsgymnasium Stiftung Louisenlund - Güby, Schleswig-Holstein

Das Produkt: Tr@ck My Horse

Die 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.

Die 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.

Woher kam die Inspiration für deine Idee?

Seit mehr als 10 Jahren reite ich, viele Jahre davon mit sportlichen Ambitionen. Seit drei Jahren habe ich ein eigenes Pferd, ein junges Holsteiner Springpferd namens Chin Chino. In diesen drei Jahren waren wir gezwungen zwei Mal den Pensionsstall zu wechseln, da wir in zwei Ställen im Laufe der Zeit mehr und mehr unzufrieden mit den Leistungen der Stallbetreiber waren. Diese Unzufriedenheit war aber eher „gefühl“. Einen wirklichen Beweis bzw. eine Überprüfung der Leistung, oder besser gesagt „Nicht-Leistung“, konnte ich nicht führen. War Chin Chino wirklich an Tagen, an denen ich nicht im Stall war, auf der Weide? Wurden die sportliche Ausbildung meines Pferdes am Vormittag, wenn ich in der Schule war, wirklich vom Pferdeausbilder auf dem Springplatz vorgenommen? Wie lange war Chin Chino in der Führanlage oder auf dem Paddock? Anstelle der Aussagen der Stallbetreiber, hätte ich gerne nachvollziehbare Informationen gehabt. Die gab es leider nicht. Wenn jemand mit meinem Fahrrad (mit einem Apple-AirTag ausgestattet) fährt, zeigt mir mein Apple iPhone die gefahrene Strecke und wo es sich gerade befindet. Ich habe mir gedacht, dass muss doch auch mit meinem Pferd machbar sein. „Track My Horse“ macht eigentlich nichts Neues. Ich wende nur

bereits vorhandene Techniken für meinen „besten Freund“ an. Virtuell stehe ich so 24/7 neben Chin Chino.

Wie viele Ideen hast du verworfen, bis du „deine“ Geschäftsidee gefunden hast?

Meine Idee arbeitet schon seit langem in meinem Kopf. Sie aber in einen Businessplan zu überführen und bei „JUGEND GRÜNDET“ einzureichen, ist mir erst gekommen, als die Teilnahme an den Schülerwettbewerb Teil unseres Unterrichts in meinem Abiturprofil-fach Wirtschaft/Politik wurde. Für mich gab es daher nur diese „eine“ Idee, die auf den richtigen Zeitpunkt und das richtige Forum gewartet hat.

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

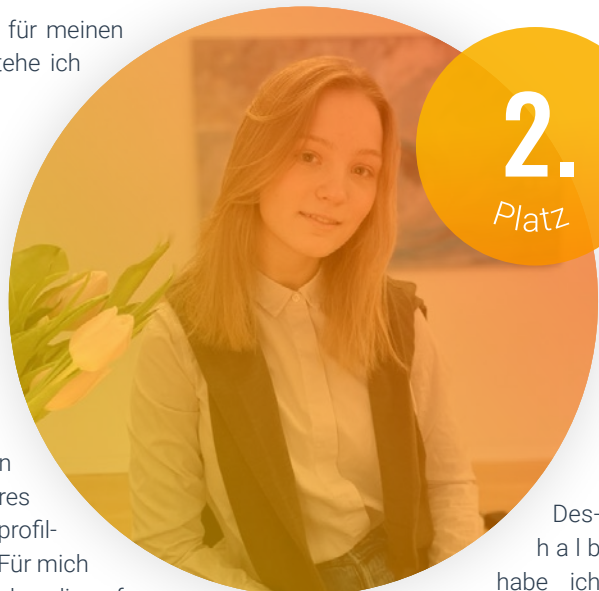
Die grobe Idee im Kopf zu haben und sich konkret an die Umsetzung zu machen, sind zwei verschiedene Dinge. D.h. die 25 Fragen der Jugend-gründet-Businessplan-Vorgaben zu vervollständigen, machte noch Recherche zum Markt und Wettbewerb und viel Detailplanung notwendig. In sechs Wochen stand der Plan und war zwei Wochen vor der Death Line fertig. Trotzdem habe ich in den Tagen und Stunden vor Abgabeschuss noch an der ein oder anderen Wortwahl geschliffen. Also just-in-time.

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

Die größte Herausforderung bestand für mich darin, meine Begeisterung für mein Hobby in einen Businessplan zu übersetzen, der auch von Nicht-Reitern verstanden wird. Ich musste davon ausgehen, dass in der Jugend-gründet-Jury niemand meine Leidenschaft teilt. Eventuell verstehen Laien die Problemstellung, die viele Reiter und Pferdebesitzer haben, nicht wirklich.

2.

Platz



Des-halb habe ich großen Wert auf eine allgemeine Verständlichkeit gelegt. Wichtig ist mir, Menschen von meinem Konzept zu überzeugen, die nicht täglich im Thema stecken.

Meine Idee arbeitet schon seit langem in meinem Kopf.

Kannst du dir vorstellen wirklich zu gründen?

Mein Hobby und meine Leidenschaft in ein Geschäftsmodell zu überführen, das in der Praxis Anwendung findet und mit dem ich tatsächlich Geld verdienen kann, wäre eine tolle Herausforderung und Bestätigung. Es bedeutet aber auch, Verantwortung für Mitarbeiter zu übernehmen, da es nur in einem Team umsetzbar ist. Obwohl ich erst Abiturientin bin, kann ich mir vorstellen, diesen Schritt – eventuell mit der Unterstützung eines Senior-Experts - zu gehen. Ich möchte die nächsten Monate aber auch nutzen, um Feedback aus befreundeten Reitanlagen, Verbänden, etc. zu meinem Projekt zu sammeln.

Die Jury

Es waren tolle Präsentationen und tolle Ideen - allein dafür gilt euch unsere Hochachtung!

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

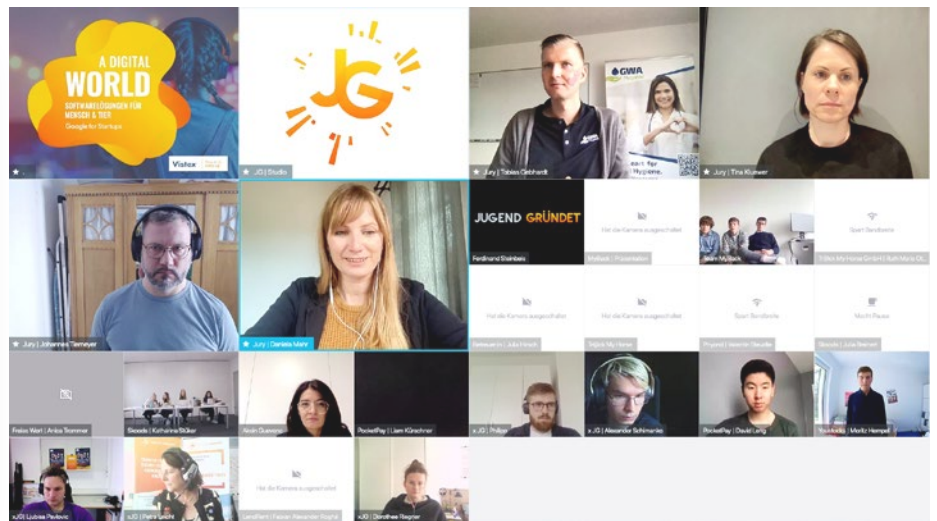
„A DIGITAL WORLD – Softwarelösungen für Mensch & Tier“ der Herausforderung:

- Tobias Gebhardt, GWA Hygiene GmbH
- Heiko Gintz, Hochschule für angewandte Wissenschaften

- Tina Kluewer, Künstliche Intelligenz Entrepreneurship Zentrum
- Daniela Mahr, Gründerin, reflecta
- Johannes Tiemeyer, 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 jetzt weiter bei JUGEND GRÜNDET...

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 unter-

stützt, 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.

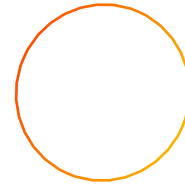
Warum braucht Deutschland mehr Gründer:innen?

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, Gründergeist, 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.

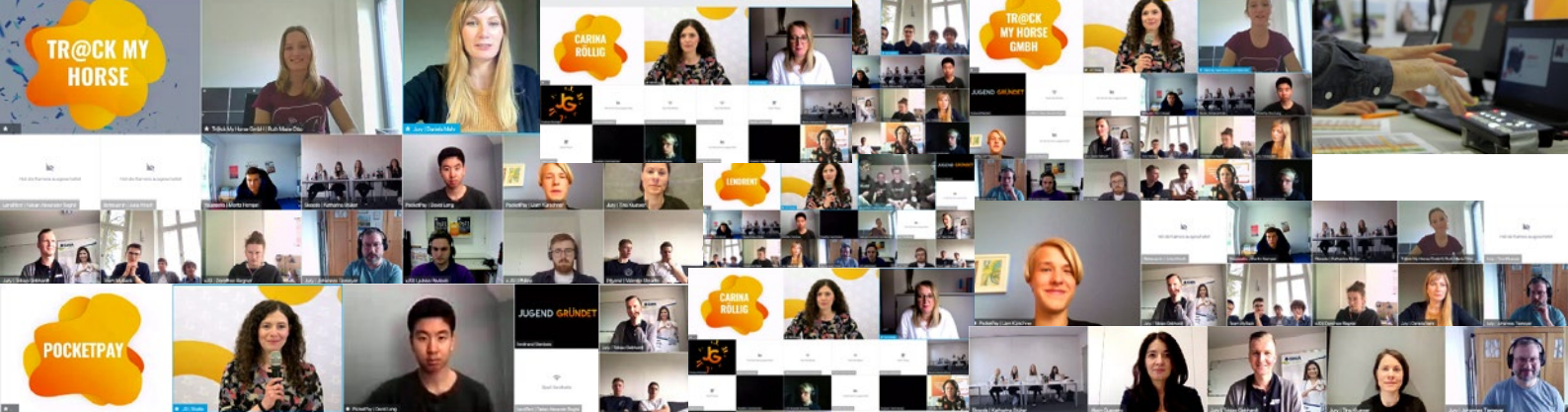
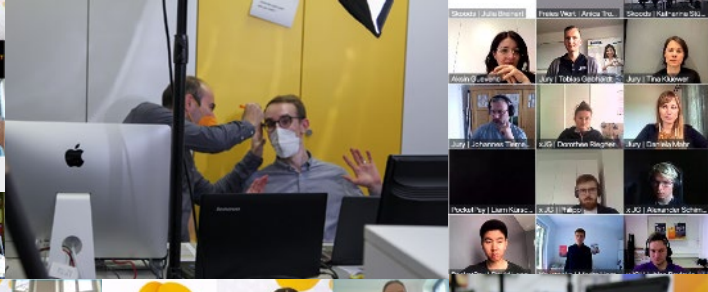
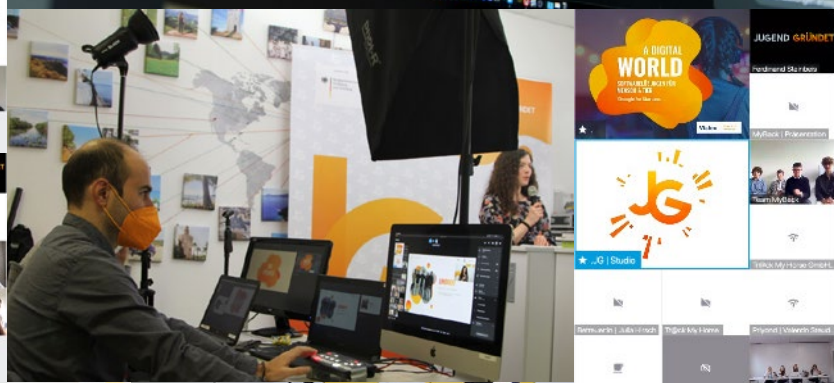
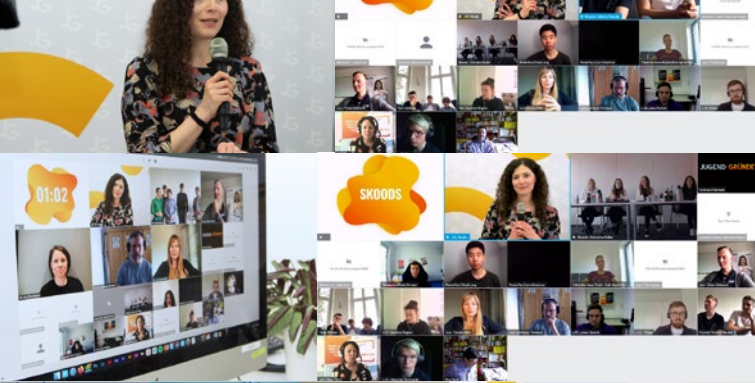
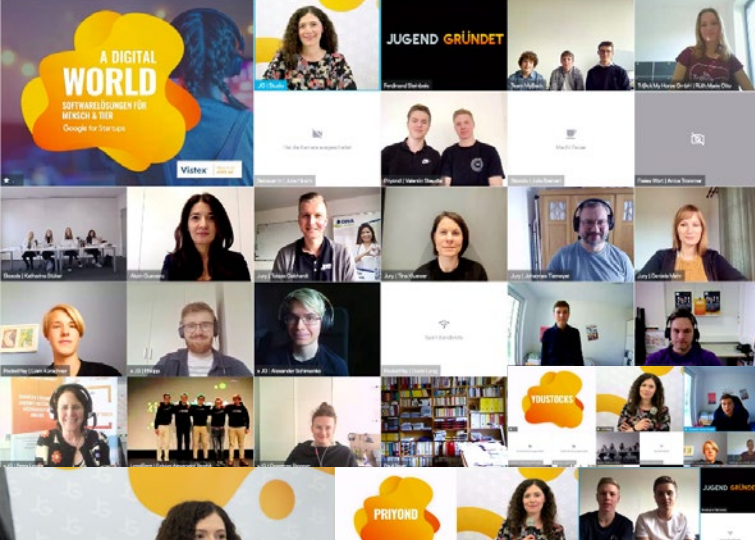
In der ersten Phase des Wettbewerbs, der Businessplan-Phase, geht es um die Entwicklung einer innovativen Geschäftsidee. Nach der Ideenfindung wird mit Hilfe einer Eingabemaske und 25 Fragen auf der Webseite ein Businessplan erstellt. In der zweiten, der Planspiel-Phase, gilt es, ein virtuelles Start-up 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. Jedes Team, 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**