

INFOS für TEILNEHMERINNEN und TEILNEHMER – Wettbewerb Jugend Innovativ 2017/18 (Version 3 / 17.10.2017)

ALLGEMEINE TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Wer kann teilnehmen?

Teilnahmeberechtigt sind Jugendliche

- ab Vollendung des 15. Lebensjahres bzw.
- die am 31. Dezember des Anmeldejahres nicht älter als 20 Jahre bzw.
- mindestens im 1. Lehrjahr sind

und eine der folgenden Schultypen besuchen:

- Allgemein bildende höhere Schule (AHS),
- Berufsbildende mittlere und höhere Schule (BMHS),
- Österreichische Auslandsschule (lt. Liste auf www.bmb.gv.at),
- Polytechnische Schule (PTS),
- Berufsschule (BS).

Welche Themen können eingereicht werden?

Die Auswahl der Fragestellung, die ihr bearbeiten wollt, ist bei Jugend Innovativ grundsätzlich frei und kann von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern selbst oder gemeinsam mit ihren Lehrerinnen und Lehrern bzw. Ausbilderinnen und Ausbildern erfolgen. Wichtig ist jedoch, dass sich das Projektthema einer der folgenden Kategorien des Wettbewerbs zuordnen lässt:

- Design
- Engineering
- Science
- Young Entrepreneurs
- Sustainability (Sonderpreis-Kategorie der Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative)
- Digital Education (Sonderpreis-Kategorie der Innovationstiftung für Bildung)

Wie viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer können an einem Projekt arbeiten?

Teilnehmen können sowohl Einzelprojekte als auch Gruppen- bzw. Klassenprojekte. Für jedes Team ist eine Schülerin bzw. ein Schüler als Projektkoordinatorin bzw. Projektkoordinator im Projektantrag bekannt zu geben. Zum Halbfinale bzw. Bundes-Finale können aber nur max. vier Schülerinnen bzw. Schüler einer Gruppe zur Projektpräsentation eingeladen werden. Bei den meisten internationalen Reisepreisen werden nur Projekte zugelassen, bei denen die Projektteams maximal aus zwei bis drei Personen bestehen.

Was ist vor Anmeldung des Projektes zu beachten?

- Das Projektteam soll sich mit aktuellen Fragestellungen beschäftigen, die aus eigenen Ideen und Erfahrungen entstanden sind.
- Bei der Themenwahl und Team-Zusammensetzung sowie bei der Konzeption, Durchführung und Dokumentation des Projekts sind Gender- und Diversitätsaspekte zu berücksichtigen.
- Projekte, die bereits in der Vergangenheit beim Wettbewerb Jugend Innovativ eingereicht wurden, sind nicht zugelassen; auch wenn es sich um eine erweiterte Aufgabenstellung im Sinne einer Fortsetzung handeln sollte.
- Bei der Projekteinreichung sind die Termine, Fristen und Formanleitungen einzuhalten – siehe dazu die Anleitung Projektbericht unter dem Punkt Downloads auf www.jugendinnovativ.at.

- Eingereichte und am Wettbewerb teilnehmende Projekte sollen während des laufenden Schuljahres ausgearbeitet werden. Bereits abgeschlossene Projekt bzw. Diplomarbeiten können nicht berücksichtigt werden.

Folgende Bedingungen sind während der Projektarbeit zu berücksichtigen:

- Alle schriftlichen Dokumentationen (wie z.B. Projektbericht, Anmeldeformular, etc.) müssen in deutscher Sprache verfasst sein und die mündliche Jury-Präsentation soll ebenfalls in deutscher Sprache erfolgen.
- In der Phase der Projektvorbereitung sollen in Hinblick auf Schutz-, Nutzungs- und Urheberrechte ausreichend Recherchen durchgeführt werden, die im Projektbericht zu dokumentieren sind (konkrete Patentrecherchen, geplante oder erfolgte Patentanmeldungen). Umfang und Darstellung der Recherche-Ergebnisse fließen in die Jurybewertung mit ein. Für die erforderlichen (weltweiten) Recherchearbeiten wird empfohlen, eine kompakte Projektbeschreibung in englischer Sprache zu verfassen. (Diese wird gegebenenfalls auch für die Teilnahme zu internationalen Wettbewerben benötigt.)
- Die Jury behält sich vor, aus inhaltlichen Gründen eingereichte Projekte gegebenenfalls anderen Kategorien zuzuteilen.
- Eine Änderung der Kategoriezuordnung während des laufenden Wettbewerbs ist nur nach Absprache mit der Wettbewerbsleitung bis jeweils Anfang März möglich.
- Die Teilnahme erfolgt freiwillig. Es besteht kein Rechtsanspruch auf eine Teilnahme am Wettbewerb.

Ausgeschlossen sind:

- Experimente und Projekte, bei denen Tiere in Mitleidenschaft gezogen werden (Tierversuche) und die Aspekte des Tierschutzes als auch der Tierethik keine Berücksichtigung finden;
- Projekte, die entweder die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst oder andere gefährden, wie z.B. Experimente mit Sprengstoff, Drogen oder radioaktiven Stoffen;
- Projekte bzw. Dokumentationen, die eine reine Literatur-Zusammenstellung sind;
- Projekte, die reine Anwendung bzw. Ausprogrammierung von bekannten Benutzeroberflächen (Websites, Apps, ...) ohne Bezug zu den Kategorien bzw. nur die Anwendung von bekannter Software zum Inhalt haben;
- Projekte, die keine erkennbare Eigenleistung von Schülerinnen und Schülern aufweisen und überwiegend von Lehrpersonen bzw. Expertinnen oder Experten durchgeführt werden.

BEWERTUNGSKRITERIEN

Grundsätzliches

Die Bewertung der eingereichten Projekte erfolgt durch eine unabhängige Jury, die sich aus Expertinnen und Experten aus den unterschiedlichen Wissensgebieten der einzelnen Kategorien zusammensetzt. Die Kriterien werden innerhalb der jeweiligen Kategorien unterschiedlich gewichtet.

Die Entscheidung der Jury ist nicht revidierbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Nach welchen Kriterien werden die eingereichten Projekte bewertet?

Für die Bewertung der Projektberichte in den Hauptkategorien werden folgende Kriterien von den Expertinnen und Experten der Jury herangezogen:

- Kreativität und Originalität (Idee, Lösungsweg, Einzigartigkeit)
- Technologie- bzw. Innovationsgrad (Weiterentwicklung, Neuheitsgrad, innovativer Charakter, außergewöhnliches Anwendungsgebiet)
- Verwertbarkeit (Praxisorientierung, Umsetzbarkeit, Wirtschaftlichkeit)
- Erkenntnisgewinn oder Nutzen für den Anwender oder die Kundin, Auswirkungen auf die Gesellschaft und die Umwelt
- Schriftliche Darstellung der Projekt-Vorbereitung und -Durchführung (Zieldefinition, Ressourcenplanung, Recherchen, Methodik, Darstellung der Ergebnisse in der im jeweiligen Fachbereich üblichen Form, Projekttagbuch,...)
- Projekt- und Team-Kompetenz (Reflexion der Zusammenarbeit im Team und mit externen Kooperationspartnerinnen und Kooperationspartnern)

Für die Bewertung der Projektberichte in der Sonderpreis-Kategorie Sustainability Award gelten die folgenden Kriterien:

- Kreativität und Innovationsgrad
- Relevanz der ökologischen, sozialen und ökonomischen Nachhaltigkeit
- Vernetztes Denken, Kooperation mit externen Partnerinnen und Partnern
- Darstellung der gesamten Projektdurchführung bzw. Projektarbeit sowie der wirtschaftlichen Aspekte
- Darstellung der ökologischen, sozialrelevanten Ergebnisse
- Projekt- und Team-Kompetenz (Reflexion der Zusammenarbeit im Team und mit externen Kooperationspartnerinnen und Kooperationspartnern)

Für die Bewertung der Projektberichte in der Sonderpreis-Kategorie digital education gelten die folgenden Kriterien:

- Kreativität und Innovationsgrad
- Anwendbarkeit und Umsetzbarkeit
- Relevanz für den Bildungsbereich
- Darstellung der Projektdurchführung und Projektarbeit
- Projekt- und Teamkompetenz (Zusammenarbeit im Team und mit externen Partnerinnen und Partnern)

Alle Projekte, die ins Bundes-Finale kommen, werden nach folgenden Kriterien bewertet:

- Kreativität und Originalität (Idee, Lösungsweg, Einzigartigkeit)
- Technologie- bzw. Innovationsgrad sowie Technischer Fortschritt bzw. Endausführung des ausgestellten Projekts
- Verwertbarkeit (Praxisorientierung, Umsetzbarkeit, Wirtschaftlichkeit)
- Mündliche Projekt-Präsentation am Messestand vor der Jury, sowie Standgestaltung inkl. Projekt- und Team-Kompetenz

PREISGELDER UND REISEPREISE

Was gibt es zu gewinnen?

Die fünf besten Projekte pro Kategorie werden mit Geld- und internationalen Reisepreisen ausgezeichnet. Die Finanzierung der Hauptkategorien erfolgt von den beiden Trägerministerien. Die beiden Sonderpreiskategorien werden Dank Sponsoren, denen die Förderung junger Talente ein besonderes Anliegen ist, unterstützt.

Geldpreise Hauptkategorien

An die besten Projekte in den Hauptkategorien werden die folgenden Geldpreise vergeben:

- 1. Preis EUR 2.000,-
- 2. Preis EUR 1.500,-
- 3. Preis EUR 1.000,-
- Anerkennungspreise zu je EUR 500,-

Die Jury behält es sich vor, hervorragende Projekte zusätzlich mit Sonderpreisen auszuzeichnen.

Des Weiteren behält es sich die Jury vor, einreichstarke Kategorien nach Spezifikationen zu teilen und zusätzliche Platzierungen und damit Geldpreise zu vergeben, wie z.B. in der Kategorie Engineering.

Geldpreise Sonderpreiskategorien

Sustainability Award der Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative

Die besten Projekte des Raiffeisen Sustainability Awards werden mit Preisgeldern im Wert von bis zu EUR 5.500,- ausgezeichnet und gemeinsam mit den Preisträgerinnen und Preisträgern der Hauptkategorien im Rahmen des Bundes-Finales 2018 gekürt.

- 1. Preis EUR 2.000,-
- 2. Preis EUR 1.500,-
- 3. Preis EUR 1.000,-
- Anerkennungspreise zu je EUR 500,-

digital education - Sonderpreis der Innovationsstiftung für Bildung

Die besten Projekte des digital education Awards werden mit Preisgeldern im Wert von bis zu EUR 5.500,- ausgezeichnet und gemeinsam mit den Preisträgerinnen und Preisträgern der Hauptkategorien im Rahmen des Bundes-Finales 2018 gekürt.

- 1. Preis EUR 2.000,-
- 2. Preis EUR 1.500,-
- 3. Preis EUR 1.000,-
- Anerkennungspreise zu je EUR 500,-

Publikumspreis der Innovationsstiftung für Bildung

NEU! Erstmals werden **zwei** Publikumspreise, die von der Innovationsstiftung für Bildung zur Verfügung gestellt werden, vergeben

Hierzu wählen sowohl die jugendlichen als auch die erwachsenen Besucherinnen und Besucher des Bundes-Finales das innovativste Projekt aus allen Kategorien des Wettbewerbes.

Die Publikumspreise sind mit **jeweils EUR 1.000,-** dotiert.

Internationale Reisepreise

Jugend Innovativ kennt keine Grenzen und ermöglicht jedes Jahr ausgewählten Preisträgerinnen und Preisträgern die Teilnahme an internationalen Wettbewerben, Messen und Studienreisen. Bei diesen mehrtägigen bis einwöchigen Aufenthalten innerhalb Europas, in den USA und Asien knüpfen die Projektteams wertvolle internationale Kontakte und haben die Möglichkeit, ihr Projekt weltweit zu präsentieren und die Chance nochmals zu reüssieren.

Die aktuellen internationalen Reisepreise sind auf www.jugendinnovativ.at angeführt.

DER WETTBEWERBSABLAUF

Wie meldet man sich und das Projekt an?

Ab 9. Oktober 2017 ist der **Log-In Bereich** für die Registrierung und Projekt-Anmeldung auf www.jugendinnovativ.at bzw. auf <https://einreichen.jugendinnovativ.at> geöffnet.

Schritt 1 – Registrierung & Administration ab 9. Oktober 2017

Sobald die Projektidee geboren ist, muss sich eine **verantwortliche Person** zunächst online registrieren (**Log-In Bereich auf www.jugendinnovativ.at**). Die registrierte Person erhält eine automatische Bestätigung der Online-Registrierung an die bekanntgegebene E-Mail-Adresse (lt. Log-In-Daten) und ist somit die **verantwortliche Administratorin** bzw. der **verantwortliche Administrator**. Nur diese Person kann nun Projekt-Anmeldungen vornehmen bzw. hat alleinigen Zugriff auf die **Jl-Inbox im Log-In Bereich**.

ACHTUNG! Die registrierte Person bekommt alle Infos zum Wettbewerb ausschließlich in der **Jl-Inbox im Log-In Bereich** online zur Verfügung gestellt. Diese Person sollte entweder die Projektkoordinatorin bzw. der Projektkoordinator (Schülerin oder Schüler) oder die bzw. der Projektbetreuende (Lehrerin oder Lehrer) sein bzw. eine Person, die beim Projekt involviert ist und muss darüber hinaus regelmäßig das **persönliche E-Mail-Postfach** bzw. die **Jl-Inbox** überprüfen und die Infos an das Team weitergeben.

Schritt 2 – Anmeldung bis 21. Dezember 2017

Nur registrierte Personen (Administratorinnen oder Administratoren) können die Projekt-Anmeldung im Zeitraum vom 9. Oktober bis 21. Dezember 2017 erstellen und bearbeiten. Erst durch das finale „Absenden“ erfolgt die Anmeldung, d.h. danach können keine Änderungen mehr vorgenommen werden. Im **Log-In Bereich** unter „meine Projekte“ ist das Projekt bzw. sind die Projekte jederzeit einsehbar.

Wenn Informationen zum Wettbewerb in der **Jl-Inbox im Log-In Bereich** zur Verfügung gestellt werden, gehen **die Benachrichtigungen an die Administratorin oder den Administrator und zusätzlich in Kopie an alle angegebenen Personen** (d.h. in „cc“ an die angegebenen E-Mail-Adressen).

Was ist bei der Anmeldung zu berücksichtigen?

Neben den Angaben zur teilnehmenden Schule bzw. des Lehrbetriebes und zu den Teilnehmerinnen und Teilnehmern sind folgende Punkte so konkret wie möglich auszufüllen:

- Titel
- Kategorie & Spezifikation (*Änderungen der Kategorie sind bis Anfang März möglich!*)
- Ziel des Projekts
- Kurzbeschreibung des Vorhabens inkl. Hervorhebung was das Projekt so innovativ macht
- Patentfähigkeit des Projekts bzw. Bewerbung für ein Schutzrechts-Coaching

Praktische Tipps zur Anmeldung sind online auf www.jugendinnovativ.at sowie im Info-Heft nachzulesen. Anmeldeschluss ist der **21. Dezember 2017!**

Wie kommt das Projekt in die Wettbewerbsbewertung?

Bis spätestens **1. März 2018** muss ein Projektbericht (laut Anleitung) pro Projekt im **Log-In Bereich** hochgeladen werden, um in die Bewertung zu gelangen.

AUSNAHME: Für Projektberichte von Berufsschulen gilt generell der **15. März 2018** als spätester Abgabetermin!

Die Berichte werden von der austria wirtschaftsservice auf Vollständigkeit geprüft und eine erste Reihung nach Erfüllungsgrad der Bewertungskriterien vorgenommen. Die besten 10 bis 15 Projektarbeiten pro Kategorie werden dem Bewertungsgremium, bestehend aus einer Fachjury pro Kategorie, zur finalen Begutachtung und Bewertung vorgelegt. Das Juryergebnis ist entscheidend dafür, welche Projekte ins Halbfinale kommen und wird ca. 3 bis 4 Wochen vor den Halbfinal-Events im **Log-In Bereich** bekannt gegeben.

Was passiert bei den Halbfinal-Events?

Ende April tourt das Jugend Innovativ-Team durch Österreich. Im Rahmen der vier Halbfinal-Events werden die von den Fachjurs im Vorfeld ausgewählten „Halbfinal-Teams 2018“ bekannt gegeben. Erstmals werden die besten Projekte der Öffentlichkeit, den Medien und den Besucherinnen und Besuchern vorgestellt. Alle Interessenten haben dabei die Möglichkeit, sich ein Bild von den innovativen Projekten der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrlinge zu machen.

Highlight bei den Halbfinal-Events ist die Verleihung der „**Tickets zum Bundes-Finale**“ durch hochrangige Vertreterinnen und Vertreter aus den Ministerien, den Fachjurs und den Kooperationspartnerinnen bzw. Kooperationspartnern. Österreichweit werden maximal **35 Tickets für das 31. Bundes-Finale 2018** vergeben.

Das Bundes-Finale – die Gewinnerinnen und Gewinner werden ermittelt!

Bevor die Gewinnerinnen und Gewinner in den einzelnen Kategorien und Sonderpreis-Kategorien feststehen, müssen die max. 35 Final-Teams ihre Projekt-Ergebnisse persönlich und mündlich beim dreitägigen Bundes-Finale in Wien am Messestand den Mitgliedern der Fachjurs vorstellen. Danach treffen die Jurymitglieder die Entscheidung über die finalen Platzierungen und welche Projekte für internationale Reisepreise nominiert werden.

Höhepunkt des Bundes-Finales ist die feierliche Bekanntgabe der besten bzw. innovativsten Projekte der Wettbewerbsrunde. Dabei werden die Geld- und Reisepreise im Beisein der zuständigen Bundesministerin oder des zuständigen Bundesministers überreicht. Für einige Projektteams geht es in den darauffolgenden Monaten mit der Teilnahme an internationalen Wettbewerben, Messen und Studienreisen spannend weiter.

Das Bundes-Finale und die Projektausstellung sind öffentlich zugänglich.

AKTUELLE TERMINE UND FRISTEN IM SCHULJAHR 2017/18

ab 9. Oktober 2017	Registrierung und Projekt-Anmeldung auf www.jugendinnovativ.at im Log-In Bereich
21. Dezember 2017	Deadline Projekt-Anmeldung zum Wettbewerb 2017/18
16. Jänner 2018	<i>Späteste</i> Übermittlung der Teilnahmebestätigung (Diesbezüglich gilt es regelmäßig die Ji-Inbox im Log-In Bereich zu überprüfen. Hier werden alle Infos und Ergebnisse online gestellt.)
1. März 2018 15. März 2018 für BS	Deadlines für das Hochladen des Projektberichts im Log-In Bereich! Kategorie & Spezifikation überprüfen und in Rücksprache mit dem Jugend Innovativ-Team ändern lassen! Online-Kurzzusammenfassung überprüfen bzw. ausfüllen nicht vergessen!
28. März 2018	Bekanntgabe der Halbfinal-Projekte
19. April - 3. Mai 2018	„Jugend Innovativ on tour“ - Zeitraum der max. 4 Halbfinal-Events: Auszeichnung der besten Projekte pro Kategorie und Bundesland und Bekanntgabe der Jury-Entscheidung – welche Projekte (max. 35) erhalten die begehrten Tickets ins 31. Bundes-Finale!
23. - 25. Mai 2018	31. Bundes-Finale 2018 in Wien - mündliche Jury-Präsentationen an den Messeständen und dreitägige Projekt-Ausstellung der Finalistinnen und Finalisten
25. Mai 2018	Feierliche Auszeichnung und Prämierung der besten bzw. innovativsten Projekte Österreichs und Vergabe der Publikumspreise sowie attraktiver internationaler Reisepreise

KATEGORIEN

Mit welchen Projektthemen kann man bei Jugend Innovativ mitmachen?

Die Themenauswahl ist bei Jugend Innovativ grundsätzlich frei und kann von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern selbst oder gemeinsam mit ihren Lehrerinnen und Lehrern bzw. Ausbilderinnen und Ausbildern erfolgen. Wichtig jedoch ist, dass sich das Projekt mit einem aktuellen Thema beschäftigt, aus eigenen Ideen und Erfahrungen entstanden ist und in eine der folgenden Kategorien des Wettbewerbs passt. Die zusätzliche Spezifikation innerhalb der Kategorie soll bei der Projekt-Zuordnung unterstützen.

Eine Änderung der Kategorie während des laufenden Wettbewerbs ist nach Absprache mit der Wettbewerbsleitung jeweils bis Anfang März möglich.

Kategorien und Spezifikationen:

DESIGN

- Grafik- und Kommunikationsdesign (Werbung, Grafik, Illustration, Verpackung, Mediendesign)
- Objekt- und Produktdesign (ohne Technologie, z.B. eine Verpackung)
- Produkt- oder Industriedesign (mit integrierter Technologie)
- Textil- und Schmuckdesign mit kreativen Fertigungstechniken
- Möbel- oder Raumdesign (Innenraumgestaltung)
- Soziales Design – Bedürfnis- und Benutzerinnenorientiertes Gestalten
- Interdisziplinärer Einsatz von Multimedia, Fotografie und audiovisueller Medien, sowie Mediendesign (Film, Animation und Gamedesign)

SCIENCE

- Naturwissenschaften (Biologie, Chemie, Physik)
- Bionik (Natur-Phänomene für die Technik)
- Geografie und Raumwissenschaften
- Mathematik
- Sozial-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften inkl. Technologiefolgenabschätzung (Auswirkungen des technischen Wandels auf Mensch und Umwelt)

ENGINEERING

Engineering I

- Maschinenbau und Mechatronik
- Industrial Engineering (Steuerung und Optimierung im Produktions- oder Prozessablauf)

Engineering II

- Elektrotechnik und Elektronik
- Informations- und Kommunikationstechnik* (innovative technische Lösungen auf Basis aktuellster Hard- und Software-Technologien)
- Bau- und Holztechnik
- Werkstofftechnik
- Lebensmitteltechnologien
- Land- und Forstwirtschaft

YOUNG ENTREPRENEURS

- Businesskonzepte (originelle Geschäftsideen mit Vermarktungspotenzial inkl. Businessplan)
- Analysen, Umfragen, Studien zu Markt-Chancen bzw. Verkaufsmöglichkeiten für bestehende, verbesserte und, oder ganz neue Produkte oder Dienstleistungen
- Innovative geschäftliche, soziale oder ökologische Tourismusprojekte
- Soziale Projektideen mit Mehrwert für die Gesellschaft (Social Business)
- Außergewöhnliche Events- bzw. Awarenessmaßnahmen im Non-Profit-Bereich

SONDERPREIS SUSTAINABILITY

- Erneuerbare Energien
- Umwelttechnik
- Gebäudetechnik
- soziale Projekte in Kombination mit Klimaschutzaspekten
- ökologische, soziale Projekte in Kombination mit Finanzprodukten
- Steigerung der Energieeffizienz
- Awareness-Maßnahmen zu Umweltthemen

SONDERPREIS DIGITAL EDUCATION

- Erwerb von digitalen Kompetenzen - Digital Skills
- Digitale Lehr- und Lernunterlagen – Digital Media
- Digitale Unterstützung des Lernprozesses – Learning Analytics
- Kritischer Umgang mit Informationen und Daten mit Beispielen - Safer Internet – Digital Literacy
- Lösungsorientiertes Denken – Computational Thinking

***HINWEIS:** Apps können das Lösungsspektrum für viele große Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft erweitern und ergänzen. Daher werden Apps bei Jugend Innovativ nicht mehr als separater Schwerpunkt gesehen, sondern im Kontext ihres Einsatzes und Nutzens in allen Kategorien prämiert und wertgeschätzt. D.h. mobile Apps können nicht nur in Engineering II sondern in allen Kategorien eingereicht werden, wenn diese zur Problemlösung im jeweiligen Themenschwerpunkt beitragen.

INFOS ZU DEN HAUPTKATEGORIEN

Definition der Kategorie DESIGN

Ein Tisch ist ein Tisch ist ein Tisch? Weit gefehlt! Es hängt ganz davon ab, wie der Tisch designt ist: im besten Fall, ästhe-Tisch, prak-Tisch und überhaupt ganz fantas-Tisch. Design ist das Wort der Stunde: Das Niveau eines Landes wird zunehmend an seinen kreativen Lösungen gemessen, an der bewussten Gestaltung seiner realen oder virtuellen Objekte, Dienstleistungen oder Marken. Österreich designt international ganz vorne mit, und auch ihr seid eingeladen, eure Schöpfungen auf den: genau, Tisch, zu legen.

In der Kategorie **DESIGN** darf's daher Folgendes sein:

- Grafik- und Kommunikationsdesign (Werbung, Grafik, Illustration, Verpackung, Mediendesign)
- Objekt- und Produktdesign (ohne Technologie, z.B. eine Verpackung)
- Produkt- oder Industriedesign (mit integrierter Technologie)
- Textil- und Schmuckdesign mit kreativen Fertigungstechniken
- Möbel- oder Raumdesign (Innenraum-gestaltung)
- Soziales Design – Bedürfnis- und Benutzerinnenorientiertes Gestalten
- Interdisziplinärer Einsatz von Multimedia, Fotografie und audiovisueller Medien, sowie Mediendesign (Film, Animation und Gamedesign)

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Ein Sinn für Ästhetik, aber auch für Ökonomie und Ökologie! Es muss erkennbar sein, dass die Designlösung aus einer fundierten Analyse hervorgeht, die den Anforderungen des herrschenden Zeitgeistes Rechnung trägt. Erwartet werden etwa Entwürfe in zeitgemäßer händischer und bzw. oder digitaler Umsetzung, genaue Spezifikationen der vorgeschlagenen Medien, Materialien und Herstellungsverfahren sowie relevante technische Vorgaben oder Werkzeichnungen – je nach Projekt zu Farbe, Layout und Typografie, Illustrationstechniken, Konstruktionsdetails und so weiter. Ausgeschlossen sind reine „screenbased“ Multimedia-Projekte (Videospiele, Computeranimationen) ohne technischen Anspruch.

Definition der Kategorie ENGINEERING

Hach, die liebe Technik ... Aber ihr habt sie im Griff! Ihr wisst, was es heißt, neue Kommunikations- und Verkehrswege zu bahnen, Produktionsprozesse zu automatisieren und Produktlebenszyklen zu verkürzen. Informations- und Kommunikationstechnologien und das Internet erleichtern unseren Alltag, unterhalten, informieren uns und vernetzen uns mit der ganzen Welt. Technologien verändern sich international immer schneller, aber euch ist nichts zu schwör, denn als Ingenieur und Ingenieurin habt ihr auch das Wort „Genie“ in euch. Eure Produkte sind technologisch versiert, organisatorisch effizient, funktional sowie einfach bzw. intuitiv zu bedienen und, falls sie noch nicht greifbar fertiggestellt sind, so doch zumindest ingeniös umsetzbar!

Und mit genau diesen Projekten seid ihr eingeladen, euch in der Kategorie **ENGINEERING** als Entwicklerinnen und Entwickler zu beweisen.

Engineering I

- Maschinenbau und Mechatronik
- Industrial Engineering (Steuerung und Optimierung im Produktions- oder Prozessablauf)

Engineering II

- Elektrotechnik und Elektronik
- **Informations- und Kommunikationstechnik*** (innovative technische Lösungen auf Basis aktuellster Hard- und Software-Technologien)
- Bau- und Holztechnik
- Werkstofftechnik
- Lebensmitteltechnologien
- Land- und Forstwirtschaft

***HINWEIS:** Apps können das Lösungsspektrum für viele große Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft erweitern und ergänzen. Daher werden Apps bei Jugend Innovativ nicht mehr als separater Schwerpunkt gesehen, sondern im Kontext ihres Einsatzes und Nutzens in allen Kategorien prämiert und wertgeschätzt. D.h. mobile Apps können nicht nur in Engineering II sondern in allen Kategorien eingereicht werden, wenn diese zur Problemlösung im jeweiligen Themenschwerpunkt beitragen.

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Funktionsfähige Produkte, verwertbare Verfahren oder umsetzbare Konzepte. Das Vorhaben soll sich an einem realen Bedarf in der Wirtschaft oder Gesellschaft orientieren, sich mit dem aktuellen Stand der Technik auseinandersetzen, userfreundlich und umsetzbar sein. Wenn ihr also etwa euer Kraftwerk oder eure Kläranlage noch nicht fertig aufgebaut zum Wettbewerb mitnehmt, so ist das ganz in Ordnung! Jedenfalls wünschen wir uns euer Konzept, möglichst praxisbezogen, in einer eurem jeweiligen Fachgebiet entsprechenden, anschaulichen Darstellung.

Definition der Kategorie SCIENCE

Den größten Fortschritten der Menschheit gehen wissenschaftliche Studien voraus. Nicht alle sind so zäh wie die seit 85 Jahren anhaltende Beobachtung eines Pechtrichters, aus dem sich alle Jahrzehnte ein Tropfen löst (zuletzt im Sommer 2013). Es kann in der Wissenschaft auch dynamischer zugehen, aber Geduld ist trotzdem gefragt. Also: Science, zwei, drei – los, und ab ins Labor, ins Biokammerl oder auch ins Feld der Forschung, hinaus in die Natur! Für Forschung und Entwicklung wird mehr Geld ausgegeben denn je, und: Ohne Forschung keine Entwicklung, es gibt immer noch viel zu entdecken.

In der Kategorie **SCIENCE** seid ihr eingeladen, euch mit aktuellen Wissenschaftsthemen auseinanderzusetzen. Dazu zählen theoretische und praktische Arbeiten, die wissenschaftliche oder gesellschaftspolitisch relevante Fragen behandeln. Mit Versuchen, Umfragen, Studien oder ähnlichen wissenschaftlichen Methoden soll ein Ergebnis oder eine Erkenntnis ans Licht kommen. Aus welchem Gebiet? Nun, für SCIENCE seien's etwa die folgenden Fächer:

- Naturwissenschaften (Biologie, Chemie, Physik)
- Bionik (Natur-Phänomene für die Technik)
- Geografie und Raumwissenschaften
- Mathematik
- Sozial-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften inkl. Technologiefolgenabschätzung (Auswirkungen des technischen Wandels auf Mensch und Umwelt)

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Nur ja keine trockene Zusammenfassung der einschlägigen Literatur! Ein Science-Projekt soll eine wissenschaftlich fundierte Problemlösung sein, methodisch sauber, nachvollziehbar und möglichst anschaulich ausgearbeitet. Anders als bei der Kategorie Engineering muss am Ende eures Science-Projekts nicht unbedingt ein handfestes Produkt stehen, aber eine nachvollziehbare Projektdarstellung (Erkenntnisgewinn).

Definition der Kategorie YOUNG ENTREPRENEURS

Business kommt von „busy“, und das heißt: geschäftig. Oder auch: g'schaftig! Wer schafft, schafft an, das ist bekannt, und dass Zeit Geld ist, sowieso. Warum also nicht Zeit in ein Geschäft investieren, bei dem am Ende entweder Geld herauskommt? Oder auch ganz kreativ Geld gespart wird? Und gleichzeitig ein Mehrwert für die Gesellschaft generiert wird? Da auch einzigartige Non-Profit-Projekte viel Organisation, Engagement und G'schaftigkeit benötigen, heißt die einstige Kategorie „Business“ jetzt ganz allgemein „YOUNG ENTREPRENEURS“. Originelle Ideen mit knackigen Alleinstellungsmerkmalen zu finden wird immer schwieriger, und wer sie hat, muss sie auch noch umsetzen können und Bescheid wissen über: wirtschaftliche Zusammenhänge, unternehmerisches Denken und Handeln. Und jung sein schadet auch nicht, um sich beim *Unternehmen* nicht *unterkriegen* zu lassen.

In die Kategorie **YOUNG ENTREPRENEURS** passen Projekte mit den folgenden Schwerpunkten:

- Businesskonzepte (originelle Geschäftsideen mit Vermarktungspotenzial inkl. Businessplan)
- Analysen, Umfragen, Studien zu Markt- Chancen bzw. Verkaufsmöglichkeiten für bestehende, verbesserte und, oder ganz neue Produkte oder Dienstleistungen
- Innovative geschäftliche, soziale oder ökologische Tourismusprojekte
- Soziale Projektideen mit Mehrwert für die Gesellschaft (Social Business)
- Außergewöhnliche Events- bzw. Awarenessmaßnahmen im Non-Profit-Bereich

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Unbändiger Unternehmungsgeist! Außerdem: eine fundierte inhaltliche Darstellung des Vorhabens und ein Realisierungs- bzw. Businessplan. Neben einer Geschäftsidee hätten wir von euch also gerne Marktanalysen, Produktentwürfe und Marketingideen. Allgemein sollten Methoden des Projektmanagements und des Business-Plannings zur Anwendung kommen.

INFOS ZU DEN SONDERPREIS-KATEGORIEN

Definition der Sonderpreis-Kategorie SUSTAINABILITY

„Sustainability“ heißt Nachhaltigkeit, und das wiederum heißt, dass wir wollen, dass unsere Umwelt auch nachher noch halt‘t. Umwelt umfasst in diesem Fall die Ökosysteme unserer Erde, aber auch soziale und wirtschaftliche harte Nüsse, die uns hartnäckig – und nachhaltig – zu nagen geben. Die Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative möchte Jugendliche ermuntern, auf die Herausforderungen der Zeit zu reagieren und einen Beitrag zu einer besseren Zukunft zu leisten.

Um den Raiffeisen **SUSTAINABILITY** Award sollen sich Projekte bemühen, die sich mit nachhaltigen Themen beschäftigen. Das heißt, es geht um Ressourcen schonende Maßnahmen oder zu Aktivitäten, die ein entsprechendes Bewusstsein fördern. Arbeiten zu folgenden Themenbereichen sind hier richtig:

- Erneuerbare Energien
- Umwelttechnik
- Gebäudetechnik
- soziale Projekte in Kombination mit Klimaschutzaspekten
- ökologische, soziale Projekte in Kombination mit Finanzprodukten
- Steigerung der Energieeffizienz
- Awareness-Maßnahmen zu Umweltthemen

Was wird von eurem Projekt in dieser Sonderpreis-Kategorie erwartet?

Innovative Ideen, Konzepte und Projekte mit dem Blick voraus! Begrüßt wird alles, was heute Thema ist und sich mit morgen beschäftigt. Es muss erkennbar sein, dass die Lösung auf einer fundierten Analyse basiert. Zudem soll klar hervorgehen, worin die wirtschaftlichen ökologischen Verbesserungen bestehen und wie (stark) sie wirken werden – im Idealfall also, wieso das alles kostengünstig oder sogar gewinnbringend ist, wieviel Schadstoffe eingespart werden können, etc. Wünschenswert ist die Zusammenarbeit mit externen Partnerinnen und Partnern, die nicht nur bei der Umsetzung hilfreich zur Seite stehen, sondern womöglich auch eine spätere Nutzung der Innovation gewährleisten.

Definition der Sonderpreis-Kategorie Digital Education

Smartphones, Tablets, e-books – unsere heutige Gesellschaft hat sich durch Digitalisierung radikal verändert. Auch der Bildungsbereich profitiert von dieser Entwicklung: Lehren und Lernen erfolgt heute vielfach mit Unterstützung des Internets, mit digitalen Lehr- und Lernmaterialien und Tablet-Klassen. Welche neuen Möglichkeiten und Herausforderungen ergeben sich dadurch im „digitalen Unterrichtszeitalter“? Wie müssen Rahmenbedingungen verändert werden? Wie stellen sich Schülerinnen und Schüler den Unterricht der Zukunft vor? Welche Rahmenbedingungen braucht es? Und was sind die Herausforderungen für Lehrpersonen und Schulen? Außerdem ist es wichtig abzuklären, wie Lehrkräfte beim Wandel von der analogen zur digitalen Schulbildung unterstützt werden können.

Aber auch kritische Fragestellungen und Perspektiven zur sicheren Nutzung des Internets sind willkommen: Welche Herausforderungen und Risiken birgt die Digitalisierung aus Sicht von Schülerinnen und Schülern? Wie kann ein kritischer Umgang mit Daten und Informationen gefördert werden? Viele dieser Fragen sind mit Computational Thinking – dem letzten der fünf Themenfelder – verknüpft: Was kann ein Mensch besser als der Computer? Und was ein Computer besser als ein Mensch? Lösungsorientiertes Denken kann als analytische Fähigkeit bei vielen Problemen helfen.

Die eingereichten Projekte der Kategorie **DIGITAL EDUCATION** sollen einen Beitrag zur Digitalisierung der Bildung leisten. Gefragt sind praktische sowie theoretische Grundlagen bzw. Tools für den schulischen und außerschulischen Bildungsbereich in folgenden Themenfeldern:

- Erwerb von digitalen Kompetenzen - **Digital Skills**
- Digitale Lehr- und Lernunterlagen - **Digital Media**
- Digitale Unterstützung des Lernprozesses - **Learning Analytics**
- Kritischer Umgang mit Informationen und Daten mit Beispielen - Safer Internet - **Digital Literacy**
- Lösungsorientiertes Denken - **Computational Thinking**

Was wird von eurem Projekt in dieser Sonderpreis-Kategorie erwartet?

Gefragt sind innovative und kreative Ideen, Analysen und Konzepte zum Thema „Bildung und Digitalisierung“, die von Einzel-, Gruppen- oder Klassenprojekten im Rahmen einer Projektarbeit erstellt werden.

Wichtig: Die Projektarbeit soll mehr als eine Literaturrecherche sein. Es soll eine kritische, lösungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Projekt, mit der Idee sein und vor allem praktische Methoden, wie Softwareentwicklung und Coding, inkludieren.