

ANHANG zu den TEILNAHMEBEDINGUNGEN - INFOS zu den jeweiligen Spezifikationen innerhalb der Hauptkategorie und der Sonderpreis-Kategorie

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 Ausbildnern 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.

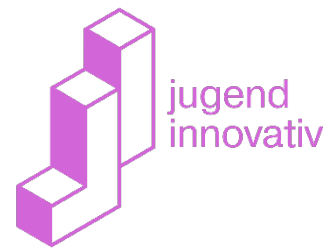
Haupt-Kategorie DESIGN

In der Kategorie **DESIGN** können aus den folgenden Fachrichtungen und Themengebieten Projekte eingereicht werden:

- Grafik- und Kommunikationsdesign (Werbung, Grafik, Illustration, Verpackung, Mediendesign)
- Objektdesign (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 der Kategorie DESIGN 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 **Skizzen und Entwürfe in zeitgemäßer händischer und bzw. oder digitaler Umsetzung**, die den Entwicklungs- und Gestaltungsprozess nachvollziehbar machen in Bezug auf Funktion, Konstruktion und Gestaltung und genaue Spezifikationen enthalten über vorgeschlagene Medien, Materialien, Herstellungsverfahren sowie relevante technische Vorgaben oder auch **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.



Haupt-Kategorie ENGINEERING

In der Kategorie **ENGINEERING** können aus den folgenden Fachrichtungen und Themengebieten Projekte eingereicht werden:

Engineering I

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

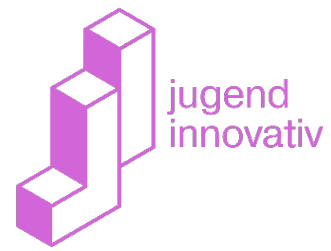
Engineering II

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

***Apps** können das Lösungsspektrum für viele große Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft erweitern und ergänzen. Daher werden Apps im Kontext ihres Einsatzes und Nutzens in allen Kategorien prämiert und wertgeschätzt. D.h. Apps können nicht nur in Engineering II sondern in allen Kategorien eingereicht werden, wenn diese zur Problemlösung im jeweiligen Themenfeld 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, **es genügt ein plausibles Realisierungskonzept!** Jedenfalls wünschen wir uns euer Konzept, möglichst praxisbezogen, in einer eurem jeweiligen Fachgebiet entsprechenden, anschaulichen Darstellung.



Haupt-Kategorie SCIENCE

In der Kategorie **SCIENCE** können aus den folgenden Fachrichtungen und Themengebieten Projekte eingereicht werden:

- 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?

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. Nur bitte 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).

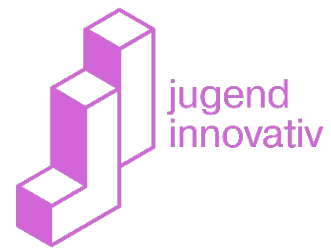
Haupt-Kategorie ENTREPRENEURSHIP

In der Kategorie **ENTREPRENEURSHIP** können Projektvorhaben aus den folgenden Themenbereichen eingereicht werden:

- 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 Projektvorhaben in dieser Kategorie erwartet?

Unbändiger Unternehmungsgeist! D.h. es braucht kreative Köpfe, die Dinge unternehmen und ein bestehendes Problem lösen oder den Status quo herausfordern. Und gleichzeitig einen Mehrwert



für die Gesellschaft schaffen? Oder einzigartige Non-Profit-Projekte im sozialen oder Bildungsbereich, die viel Organisation, Engagement und Teamfähigkeit benötigen. 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 und erkennbar sein, dass ihr Bescheid wisst über wirtschaftliche Zusammenhänge, Finanzierung und unternehmerisches Handeln.

Sonderpreis-Kategorie SUSTAINABILITY

Auch wenn es sich nicht immer so anfühlt, der Klimawandel bleibt die größte Herausforderung unserer Zeit! Mit dem **Sustainability Award** suchen wir nach Lösungen für eine zukunftsfähige Gesellschaft und ein intaktes Ökosystem.

Von der Prüfung der Wiederverwertbarkeit von Erzbergschlamm in einer österreichischen Region bis hin zu einer Ölfiler-Recycling-Anlage in Mittelamerika, bewerbt Euch mit Arbeiten zu folgenden Themenbereichen:

- Erneuerbare Energien
- Umwelttechnik
- Gebäudetechnik
- Soziale Projekte in Kombination mit Nachhaltigkeitsaspekten
- Ökologische/soziale Projekte in Kombination mit Finanzprodukten
- Steigerung der Energieeffizienz (z. B. im Wohnbau, Mobilität, etc.)
- Awareness-Maßnahmen zu Umweltthemen

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

Ideen, Konzepte und Projekte mit Zukunftsvision! 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 Projekt kostengünstig oder 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.