

Pressemitteilung

Keine Chance für Fahrrad-Diebe: Siegerteam des Deutschen Gründerpreises für Schüler setzt auf GPS-System zur Ortung

+++ Team „Argus.“ aus Nordrhein-Westfalen belegt ersten Platz +++ Jury ist von Geschäftskonzepten beeindruckt +++ Jugendliche überzeugen mit realistischen Zukunftsvisionen +++

Hamburg, 22. Juni 2010 – Wie kann man mit Fahrrad-Diebstahl wohl am besten legal Geld verdienen? Ganz einfach: Indem man mit einem ausgeklügelten GPS-System gestohlene Räder wieder findet. So hat es sich das „Team Argus.“ aus Nordrhein-Westfalen gedacht, das am Dienstagabend in Hamburg bei der Bundessiegerehrung des Deutschen Gründerpreises für Schüler für sein herausragendes Geschäftskonzept mit dem ersten Platz ausgezeichnet wurde. Das aus vier Schülern der Städtischen Kaufmännischen Schulen aus Rheine zusammengesetzte Team hat im Rahmen von Deutschlands größtem Existenzgründer-Planspiel der Partner *stern*, Sparkassen, ZDF und Porsche ein fiktives Unternehmen rund um diese Geschäftsidee gegründet und bis ins Detail durchgeplant. Ihren Businessplan, der laut Jury eine auf dem Markt vorhandene Nachfrage aufgreift, haben die Vier mit großer Sorgfalt ausgearbeitet und sich damit bundesweit gegen insgesamt 1.126 Teams durchgesetzt.

Nach vier Monaten, in denen sich in ihrer Freizeit alles um das Thema Wirtschaft und fiktive Unternehmensgründung gedreht hat, nahmen die Schüler freudestrahlend ihren Siegerpokal entgegen. Ernst Burgbacher, parlamentarischer Staatssekretär im Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie sowie Mittelstandsbeauftragter der Bundesregierung, überreichte die begehrte Trophäe und lobte die Arbeit des Siegerteams: "Ein sehr sorgfältiges und herausragend ausgearbeitetes Konzept, das den 1. Platz verdient hat. Das unternehmerische Denken und Handeln der jungen Leute zeigt, dass wir uns um den Unternehmernachwuchs von morgen keine Sorgen machen müssen. Deshalb ist die Förderung des Deutschen Gründerpreises gut angelegtes Geld."

Den zweiten Platz belegt das Team „Moderne Porzellan GmbH“ aus Brandenburg. Die drei 19-jährigen Gymnasiasten überzeugten mit einem Konzept für Geschirr, das dank nanotechnisch bearbeiteter Oberfläche lediglich Wasser zu Reinigung benötigt.

Der Deutsche Gründerpreis wird unterstützt durch



Das fünfköpfige Team „ChillySponge“ aus Tübingen sicherte sich den dritten Platz mit einem ökologischen Kühlsystem für unterwegs. Die Schüler möchten auf einfache Weise für kalte Erfrischungen an heißen Tagen sorgen. Eine Produktidee, über die sich alle Picknick-, Camping- und Festivalfans sicherlich freuen würden.

Auch von allen anderen Geschäftskonzepten, die es bis in die Endauswahl geschafft hatten, war die Jury beeindruckt. Die Teams setzten mit ihren ausgearbeiteten Businessplänen in diesem Jahr Maßstäbe. „In den Konzepten steckt viel Fleißarbeit auf hohem Niveau. Es fällt manchmal schwer zu glauben, dass diese Businesspläne von jungen Menschen im Alter zwischen 16 und 24 Jahren ausgearbeitet wurden. Eine tolle Leistung der jungen Teilnehmer, die starkes Engagement und die intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Wirtschaft zeigt“, so Nadja Töpfer, Projektleiterin des Deutschen Gründerpreises für Schüler.

16 Wochen dauert die Spielphase des Deutschen Gründerpreises für Schüler, neun anspruchsvolle Aufgaben müssen bearbeitet werden. Die Geschäftsidee steht dabei zwar nicht im Mittelpunkt, dient aber dazu, das abstrakte Geschehen in einem Unternehmen auf ein greifbares Produkt oder eine beschreibbare Dienstleistung herunterzubrechen. Bewertet wird die Bearbeitung der einzelnen Schritte, die für eine zwar fiktive, aber dennoch erfolgreiche Unternehmensgründung relevant sind. Dazu zählen zum Beispiel eine Marktanalyse, die Erarbeitung von Werbe- und Vermarktungsstrategien sowie eine realistische Finanzplanung. All das fließt in die Gesamtbewertung der Jury mit ein. Die Anstrengung lohnt sich am Ende für alle: Denn neben den interessanten Erfahrungen in punkto Teamarbeit sowie dem Erwerb von Praxiswissen aus der Wirtschaft können alle Spieler ein Teilnahme-Zertifikat für ihre Bewerbungsunterlagen mitnehmen.

Die zehn besten Teams erhalten darüber hinaus Geldpreise in Höhe von insgesamt 6.000 Euro. Und nicht zuletzt bildet das Future Camp abschließend ein ganz besonderes Highlight: Die bundesweit fünf besten Teams erleben im September ereignisreiche Tage im Schloss Kröchlendorff in der Uckermark. Neben spannenden Outdooraktionen erwartet die Schüler ein individuell auf sie zugeschnittenes Management- und Persönlichkeitstraining. Das Siegerteam fährt am 14. September 2010 zur Verleihung des Deutschen Gründerpreises nach Berlin und erhält dort im Rahmen einer vom ZDF aufgezeichneten Fernsehsendung den Deutschen Gründerpreis in der Kategorie Schüler.

Der Deutsche Gründerpreis
wird unterstützt durch



Unter www.deutscher-gruenderpreis.de/schueler stehen Ihnen weitere Informationen sowie ab 12.00 Uhr auch Fotos aller zehn Schülerteams zum Download zur Verfügung.

Hintergrund

Der Deutsche Gründerpreis ist die bedeutendste Auszeichnung für herausragende Unternehmer in Deutschland. Ziel der Initiative ist es, ein positives Gründungsklima in Deutschland zu fördern und Mut zur Selbstständigkeit zu machen. Der Preis wird jährlich in den Kategorien Schüler, StartUp, Aufsteiger und Lebenswerk verliehen. Außergewöhnliche Unternehmerleistungen können mit einem Sonderpreis gewürdigt werden. Ausgelobt wird der Deutsche Gründerpreis von den Partnern stern, Sparkassen, ZDF und Porsche, die sich bereits seit 1997 für die Förderung des Unternehmertums und der Gründungskultur engagieren. Der Deutsche Gründerpreis wird durch ein hochkarätiges Kuratorium unterstützt, das Patenschaften für die Nominierten und Preisträger übernimmt. Förderer des Deutschen Gründerpreises sind die Bertelsmann AG, die Gruner+Jahr AG, die Süddeutsche Zeitung und die Versicherungen der Sparkassen. Kooperationspartner ist das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie. Der Deutsche Gründerpreis für Schüler arbeitet darüber hinaus mit verschiedenen Kultusministerien und Bildungsinitiativen zusammen. Seit Beginn des Spiels im Jahr 1999 haben über 45.000 Schüler teilgenommen.

Weitere Informationen unter
www.deutscher-gruenderpreis.de/schueler

Kontakt

Projektbüro Deutscher Gründerpreis für Schüler
Nadja Töpfer
Am Baumwall 11, 20459 Hamburg
Tel: (040) 37 03 45 45
Fax: (040) 37 03 58 10
E-Mail: deutscher-gruenderpreis@stern.de

Der Deutsche Gründerpreis
wird unterstützt durch



Kurzbeschreibungen der fiktiven Top Ten-Geschäftsideen

1. Platz: Team Argus aus Nordrhein-Westfalen

Entwicklung eines fest im Fahrrad integrierten GPS-Systems zur Ortung von gestohlenen Fahrrädern.

2. Platz: Team Moderne Porzellan GmbH aus Brandenburg

Herstellung eines Geschirrs, das durch eine nanotechnologisch bearbeitete Oberfläche schmutzabweisend wirkt.

3. Platz: Team ChillySponge aus Baden-Württemberg

Mithilfe der natürlichen Verdunstungskälte kann ein als Getränkehalter entwickelter Schwamm Getränke kühlen und überall für Erfrischung an heißen Tagen sorgen.

4. Platz: Team BHK aus Nordrhein-Westfalen

Musizieren einfach gemacht – Ein digitaler Notenständer mit Touchscreen-Funktion beendet das Zeitalter, in dem man Notenseiten noch umblättern musste.

5. Platz: Team Pro Sano aus Hessen

Kreation eines T-Shirts, das durch ein integriertes Reizstromgerät die Rückenmuskulatur stärkt.

6. Platz: Team Perivallon aus Baden-Württemberg

Solartechnik in modernster Form – Entwicklung eines Photovoltaik-Moduls, um die Nutzung regenerativer Energien zu optimieren.

7. Platz: Team AUDITIO GmbH & Co. KG aus Nordrhein-Westfalen

Entwicklung einer Spracherkennungssoftware für hörgeschädigte Schüler und Studenten, die das gesprochene Wort durch digitale Übertragung auf einem Bildschirm am PC lesbar macht.

8. Platz: Team Intelligent Optical Designs aus Baden-Württemberg

Ohne Probleme in die Ferne und Nähe sehen – mit einer individuell einstellbaren Gleitsichtbrille.

9. Platz: Team CleanOlution aus Nordrhein-Westfalen

Herstellung einer hitzebeständigen Folie namens „membrain“, bei der Schmutz in der Küche keine Chance mehr hat.

10. Platz: Team Sprich.dich.aus! aus Baden-Württemberg

Herstellung eines Lernspielzeugs in Form eines Stofftiers, das Kinder in der Entwicklung ihrer Sprachfähigkeit unterstützt.