

ANHANG zu den TEILNAHMEBEDINGUNGEN

INFOS ZU DEN HAUPTKATEGORIEN UND SONDERPREIS-KATEGORIE

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-design (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 **Skizzen und 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, **es genügt ein plausibles Realisierungskonzept!** 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.

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.