

## Pressemitteilung

# Siegerformel: Nachwuchsgründer gewinnen mit Businessplan für Lern-App

### Siegerteam kommt aus Leutkirch im Allgäu

+++ Die bundesweit zehn besten Teams für ihre Geschäftspläne ausgezeichnet +++ Platz eins geht an Team OPPIA mit Lern-App für naturwissenschaftliche Formeln +++ Die „Lehrerin des Jahres“ kommt aus Ansbach in Bayern

**Hamburg, 24. Juni 2015** – Das Siegerteam der Spielrunde 2015 des Deutschen Gründerpreises für Schüler heißt OPPIA. Die drei Zwölfklässler gehen auf das Hans-Multscher-Gymnasium in Leutkirch im Allgäu. Sie setzten sich mit einem herausragenden Geschäftskonzept bei Deutschlands größtem Existenzgründer-Planspiel durch. Bundesweit machten 4.274 Schüler in rund 1.000 Teams mit. Die Gewinner wurden am Dienstagabend für ihre fiktive Geschäftsidee im Hamburger Verlagshaus Gruner + Jahr ausgezeichnet: Eine Lern-App, die Schülern und Studenten die virtuelle Zusammenarbeit an naturwissenschaftlichen Aufgaben und Problemstellungen erleichtern soll. Mithilfe von OPPIA (das finnische Wort für „Lernen“) lassen sich in einem Netzwerk via Smartphone und Tablet schnell und einfach mathematische, chemische und physikalische Formeln, Gleichungen und weitere Inhalte bearbeiten und austauschen. Eine Anwendung, die es so noch nicht auf dem Markt gibt. Die Jury bescheinigte dem Produkt auch im realen Leben gute Chancen und hohes Nachfragepotenzial, weil damit tagtäglich auftretende Hürden im Lernprozess effizient, mobil und innerhalb einer Lerngemeinschaft überwunden werden können.

Bei der Übergabe des Pokals beglückwünschte Iris Gleicke, parlamentarische Staatssekretärin beim Bundesminister für Wirtschaft und Energie, die Schülerinnen und Schüler. „Ich gratuliere allen Teams zu ihrer tollen Leistung, ganz besonders natürlich dem Siegerteam OPPIA. Mit dem Deutschen Gründerpreis für Schüler wollen wir den Gründergeist in Deutschland fördern und jungen Leuten die Gelegenheit geben, erste unternehmerische

Der Deutsche Gründerpreis  
wird unterstützt durch

Erfahrungen zu sammeln. Unser Land braucht junge, pfiffige und kreative Talente mit klaren Zielen und Visionen.“

### Überzeugender Geschäftsplan und kreative Idee zählen

Neben dem Siegerteam OPPIA wurden neun weitere Gründerteams ausgezeichnet. Den zweiten Platz holte sich das Team Airpack vom Fürstenberg-Gymnasium, Donaueschingen mit seinem exzellenten Business-Plan zur Vermarktung einer neuen Verpackungstechnik: Wiederverwendbare Kartons mit einer innenliegenden, aufblasbaren Membran, die sich an die Größe des zu verpackenden Gegenstands anpasst und so Verpackungsmaterial spart. Auf den dritten Rang schaffte es ein Schülerteam aus Dortmund. Unter dem Namen „Smart Glasses 4 YOU“ entwickelten sie einen sehr guten Geschäftsplan für eine Navigationshilfe in Brillenformat für blinde und sehbehinderte Menschen. Mit GPS-System, Sensoren und Lautsprecher ausgestattet, soll die Brille dem Träger anhand von auditiven Anweisungen den Weg weisen. Und auch bei den Geschäftskonzepten der übrigen sieben Teams aus den bundesweiten Top-Ten-Teams spielte die Umsetzung technischer, nachhaltiger und sozialer Aspekte in tragfähige Geschäftskonzepte eine wesentliche Rolle: vom Notfall-Armband mit Vitalfunktionskontrolle für ältere Menschen, über die ferngesteuerte Fütterung von Haustieren, bis hin zu Mützen mit LED-Leuchten für Fußgänger- und Fahrradfahrer, die Unfällen im Straßenverkehr vorbeugen sollen.

### Spielablauf und Preise

Das Ziel der Initiatoren *stern*, Sparkassen, ZDF und Porsche ist es, jungen Menschen frühzeitig Mut zur Selbständigkeit zu machen. Von Januar bis Mai hatten die Schülerteams Zeit, ihre fiktive Geschäftsidee zu entwickeln. Anhand von neun Aufgaben erarbeiteten die Jungunternehmer dazu passende Unternehmenskonzepte – inklusive Produktentwicklung, Businessplan, Vertriebs- und Marketingstrategie. Am Ende zählten vor allem der überzeugendste Geschäftsplan und ein kreatives Produkt.

Die besten fünf Teams fahren im September ins Future Camp, ein individuell auf die Teams zugeschnittenes viertägiges Management- und Persönlichkeitstraining auf Schloss Kröchlendorff in der Uckermark. Auf die Plätze sechs bis zehn warten Praktikumsplätze bei coolen Startups, den Gründerpreis-Siegern der Vorjahre. Das Siegerteam OPPIA erlebt noch einen weiteren Höhepunkt: Bei der Siegerehrung des Deutschen Gründerpreises

eine Woche später am 30. Juni im ZDF-Hauptstadtstudio in Berlin werden die Schüler gemeinsam mit den Gründern realer Unternehmen geehrt. Die Laudatio wird Bundeswirtschaftsminister Sigmar Gabriel halten.

### **Lehrerin des Jahres kommt aus Ansbach in Bayern**

Zum zweiten Mal wurde bei der Preisverleihung der Titel „Lehrer des Jahres“ vergeben. Beate Nachtrab vom Theresien-Gymnasium in Ansbach (Bayern) erhielt von ihren Schülern für ihre Betreuung beim Planspiel Bestnoten und überzeugte die Jury durch ihr außerordentliches Engagement. Die Auszeichnung unterstreicht die wichtige Rolle der Lehrerinnen und Lehrer im Wettbewerb.

### **Pressefotos**

Weitere Informationen und Pressefotos von den Top Ten-Teams und dem Lehrer des Jahres finden Sie zum Download unter: <https://www.dgp-schueler.de/top/pressefotos.html>

### **Hörfunk-Service: O-Töne vom Siegerteam**

<http://www.presseportal.de/pm/6562/3047769>

### **Pressekontakt:**

#### **Projektbüro Deutscher Gründerpreis für Schüler**

Britta Liefländer

Am Baumwall 11, 20459 Hamburg

Tel: +49 (0)40/37 03 - 73 15

E-Mail: [lieflander.britta@guj.de](mailto:lieflander.britta@guj.de)

### **Hintergrund**

Rund 70.000 Jugendliche ab 16 Jahren haben seit 1999 am Deutschen Gründerpreis für Schüler teilgenommen. Die Teams der allgemein- oder berufsbildenden Schulen verwandeln in dem internetbasierten Wettbewerb ihre Ideen in fiktive Unternehmenskonzepte inklusive Businessplan und Marketingstrategie. Deutschlands größtes Existenzgründer-Planspiel ist neben den Kategorien StartUp, Aufsteiger und Lebenswerk eine Kategorie des Deutschen Gründerpreises. Ausgerufen von stern, Sparkassen, ZDF und Porsche, geht dieser Preis seit 1997 an herausragende Unternehmer in Deutschland. Ziel ist es, das Gründungsklima im Land zu fördern und potenziellen Unternehmern Mut zur Selbstständigkeit zu machen.

[www.dgp-schueler.de](http://www.dgp-schueler.de)

Der Deutsche Gründerpreis  
wird unterstützt durch



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie



Eine Initiative von



[www.facebook.com/dgpschueler](http://www.facebook.com/dgpschueler)  
[https://twitter.com/dgp\\_schueler](https://twitter.com/dgp_schueler)

Der Deutsche Gründerpreis  
wird unterstützt durch



### Die Top-Ten-Teams und ihre Geschäftsideen

#### **1. Platz: Team OPPIA, Leutkirch im Allgäu (Ba-Wü)**

Eine Lern-App, die Schülern, Studenten und Lernenden die virtuelle Zusammenarbeit an Aufgaben und Problemstellungen in den Fächern Mathe, Physik und Chemie erleichtern soll.

#### **2. Platz: Team Airpack, Donaueschingen, (Ba-Wü)**

Eine neue Verpackungstechnik: Das Besondere an den wiederverwendbaren Kartons ist, sie besitzen eine innenliegende, aufblasbare Membran, die sich an die Größe des zu verpackenden Gegenstands anpasst und so Verpackungsmaterial spart.

#### **3. Platz: Team Smart Glasses 4 YOU, Dortmund, (NRW)**

Eine Brille für blinde und sehbehinderte Menschen. Mit GPS-System, Sensoren und Lautsprecher ausgestattet, soll die Brille dem Träger anhand von auditiven Anweisungen den Weg weisen.

#### **4. Platz: Team Petty, Rheine, (NRW)**

Mehr Freizeit für Haustierhalter: Ein via Smartphone-App gesteuerter Futterautomat versorgt die Haustiere ganz automatisch zu bestimmten Zeiten mit Nahrung und kontrolliert, ob gegessen oder getrunken wurde.

#### **5. Platz: Team Clever Snacks, Rheine, (NRW)**

Das Catering-Unternehmen Clever Snacks sagt ungesunder Ernährung in Schulen und Kindertagesstätten den Kampf an. Sie wollen diese u.a. mit Obst und Salaten beliefern.

#### **6. Platz: Team Vicurita, Geisenheim, (Hessen)**

Ein Armband für Senioren, das über eine App gesteuert wird, ermöglicht dem Träger ein kontinuierliches Monitoring seiner Vital-Funktionen. Bei kritischen Messwerten sendet das System automatisch einen Hilferuf.

#### **7. Platz: Team Light the Night, Reutlingen, (Ba-Wü)**

Die trendig gestalteten Mützen für Kinder und Erwachsene mit LED-Leuchten richten sich an Fahrradfahrer und Fußgänger, damit sie im Dunkeln besser im Straßenverkehr gesehen werden.

#### **8. Platz: Team The Potato-Flower Company, Altenburg, (Thüringen)**

Ob für Biogas, Floristik oder gesunde Ernährung – das Team Potato-Flower Company möchte die Pflanze Topinambur in Europa groß herausbringen. Bei der Ernährung sind vor allem Diabetiker, Übergewichtige und ältere Menschen die Zielgruppe.

#### **9. Platz: Team Gloready, Wangen im Allgäu, (Ba-Wü)**

Das Team Gloready möchte Immigranten und Menschen mit Lernbehinderung helfen. Ihre App sieht vor, wichtige Begriffe eines Textes mit Bildern aus dem Internet zu visualisieren und dadurch das Erlernen der Fremdsprache zu vereinfachen.

#### **10. Platz: Team Intelligent Writing Solutions, Remscheid, (NRW)**

Ein Armband ersetzt in dieser Lösung die Tastatur. Das C-Tap ist gespickt mit Sensoren, die die Fingerbewegungen messen und ein Tippbild erstellen, so dass auf jedem beliebigen Hintergrund geschrieben werden kann, z.B. auf einer Fensterscheibe oder dem Schreibtisch.