

IKG-Schüler schaffen zweiten Platz bei Bundeswettbewerb

IKG-Schüler schaffen zweiten Platz bei Bundeswettbewerb



„ReMade“ Agriculture vom Immanuel-Kant-Gymnasium Tuttlingen: Adrian Hogen (links) und Armin Welte. (Foto: Jugend gründet)

8. Mai 2019

Schwäbische Zeitung

Acht spannende Geschäftsideen haben acht Schülerteams aus Deutschland der „Jugend gründet“ Experten-Jury in Oberkochen beim Unternehmen Zeiss präsentiert. Adrian Hogen und Armin Welte, Schüler des Immanuel-Kant-Gymnasiums Tuttlingen, wurden beim Pitch Event für die Präsentation ihrer Geschäftsidee mit Platz zwei ausgezeichnet.

Als „ReMade Agriculture“ stellten sie ihre Geschäftsidee „Illucens Nosh“ vor. Dabei handelt es sich laut Pressemitteilung um die Produktion von Nutztierfutter aus einer Kombination von Insekten und Algen als „umweltschonende, proteinreiche und qualitativ hochwertige Alternative“ zu herkömmlichen Futtermitteln, was sich in den Erträgen und dem Fleisch der Tiere widerspiegeln soll. Mit dieser Produktidee wollen sie die Abholzung des Regenwaldes verhindern und die Fleischproduktion revolutionieren, eine nachhaltige Alternative zu Soja und Mais schaffen und damit die flächenverschwendende Futterproduktion beenden.

Die Jury war beeindruckt von den beiden Schülern: „Sie haben ein großes Rad gedreht mit dem spannenden Thema Ressourcen und Nachhaltigkeit. Sie haben ihre Hausaufgaben gemacht, einen guten Markt erkannt und mit einer ansprechenden Präsentation überzeugt.“

Zudem wurden Ideen vorgestellt für ein Alarm-Armband gegen sexuelle Übergriffe, für individuelle Handyhüllen aus recyceltem Plastik, Pads mit App, als digitale Einkaufshilfe, ein System für bargeldloses Bezahlen mit Kryptowährung im Einzelhandel, ein Sicherheitssystem, das Schäden durch überhitzte Autos minimieren soll, eine digitale Plattform zum Verkauf der eigenen Daten an Werbetreibende und ein kostenloses

Handyspiel mit Sammelkarten und Augmented Reality. 739 Businesspläne waren laut Mitteilung eingereicht worden.

„Jugend gründet“ ist ein bundesweiter Online-Wettbewerb, seit 2003 gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung. In der ersten Spielphase haben die Teilnehmer die Aufgabe, einen Businessplan für eine innovative Geschäftsidee zu entwickeln. In der zweiten Spielphase starten alle Teilnehmer in eine Startup-Simulation. Das Planspiel simuliert acht Geschäftsjahre, in denen es gilt, ein virtuelles Unternehmen mit möglichst nachhaltigen strategischen Entscheidungen durch die Höhen und Tiefen der Konjunktur zu führen. Die besten Teams werden Ende Juni zum Bundesfinale nach Stuttgart eingeladen. Auf das Siegerteam wartet eine geführte Reise ins Silicon Valley.