

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für TEILNEHMERINNEN und TEILNEHMER am Wettbewerb Jugend Innovativ 2020/21 und den **Digi-Bonus** (Stand 19.10.2020)

ALLGEMEINE TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Wer kann teilnehmen?

Teilnahmeberechtigt sind Jugendliche

- ab Vollendung des 15. Lebensjahres bzw.
- die am 31. Dezember 2020 nicht älter als 20 Jahre bzw.
- mindestens im 1. Lehrjahr sind

und eine der folgenden Schultypen besuchen:

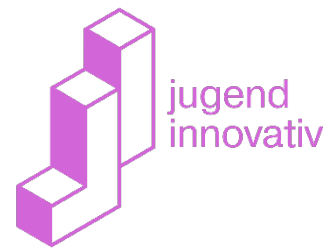
- Allgemein bildende höhere Schule (AHS),
- Berufsbildende mittlere und höhere Schule (BMHS),
- Österreichische Auslandsschule (lt. Liste auf www.bmbwf.gv.at),
- Polytechnische Schule (PTS),
- Berufsschule (BS).

Die Teilnahme erfolgt freiwillig. Es besteht kein Rechtsanspruch auf eine Teilnahme am Wettbewerb.

Welche Themen können eingereicht werden?

Die Auswahl der Fragestellung, die ihr bearbeiten wollt, 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 ist jedoch, dass sich das Projektthema einer der folgenden Kategorien des Wettbewerbs zuordnen lässt:

- Design
- Engineering
- Science
- Entrepreneurship
- Sustainability (unterstützt von der Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative)



Wie viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer können an einem Projekt arbeiten?

Teilnehmen können sowohl Einzelprojekte als auch Gruppen- bzw. Klassenprojekte. Für jedes Team ist eine Schülerin bzw. ein Schüler als Projektkoordinatorin bzw. Projektkoordinator im Projektantrag bekannt zu geben. Zu einem physischen Bundes-Finale können max. vier Schülerinnen und Schüler einer Gruppe zur Projektpräsentation eingeladen werden. Bei internationalen Veranstaltungen – sofern diese (physisch) stattfinden – ist die Anzahl der Projekt-Teilnehmerinnen und -Teilnehmer ebenso auf zwei bis drei Personen limitiert.

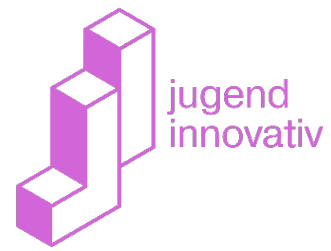
Was ist vor Anmeldung des Projektes zu beachten?

- Das Projektteam soll sich mit aktuellen Fragestellungen beschäftigen, die aus eigenen Ideen und Erfahrungen entstanden sind.
- Bei der Themenwahl und Team-Zusammensetzung sowie bei der Konzeption, Durchführung und Dokumentation des Projekts sind Gender- und Diversitätsaspekte zu berücksichtigen.
- Projekte, die bereits beim Wettbewerb Jugend Innovativ teilgenommen haben, sind nicht zugelassen; außer wenn es sich um eine erweiterte Aufgabenstellung im Sinne einer darauf aufbauenden Fortsetzung oder Weiterentwicklung handeln sollte.
- Bei der Projekteinreichung sind die Termine, Fristen und Formanleitungen einzuhalten – siehe dazu die Anleitung Projektbericht unter dem Punkt Downloads auf www.jugendinnovativ.at.
- Eingereichte Projekte müssen während des laufenden Schuljahres ausgearbeitet werden. Bereits abgeschlossene Projekt- bzw. Diplomarbeiten aus vergangenen Schuljahren können nicht berücksichtigt werden.

Folgende Bedingungen sind von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vor Teilnahme zu berücksichtigen:

Für die Teilnahme am Wettbewerb ist die Angabe von persönlichen Daten (im Rahmen der Registrierung, im Anmeldeformular sowie im Deckblatt zum Projektbericht bei der finalen Projektberichts-Abgabe) erforderlich. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verpflichten sich sämtliche Daten vollständig und richtig anzugeben (siehe auch unten Abschnitt „**Datenschutz**“).

Um die besten bzw. innovativsten Projekte und Siegerinnen und Sieger des Wettbewerbs der Öffentlichkeit bekannt zu machen, werden für die Medien- und Öffentlichkeitsarbeit Fotos und Videos in Zusammenarbeit mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern gemacht. Eine Preisverleihung für die Siegerinnen und Sieger 2021 und auch für jene aus 2020 ist geplant! Über das genaue Format (virtuell, physisch oder eine Hybrid-Variante) sowie den genauen Ablauf inkl.



aller Sicherheitsmaßnahmen und Vorgangsweisen werden die Finalistinnen und Finalisten zeitgerecht informiert.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erklären sich ausdrücklich damit einverstanden.

Folgende Bedingungen sind während der Projektarbeit zu berücksichtigen:

- Alle schriftlichen Dokumentationen (wie z.B. Projektbericht, Anmeldeformular, etc.) müssen in deutscher Sprache verfasst sein und die mündliche Jury-Präsentation soll ebenfalls in deutscher Sprache erfolgen.
- In der Phase der Projektvorbereitung sollen in Hinblick auf Schutz-, Nutzungs- und Urheberrechte ausreichend Recherchen durchgeführt werden, die im Projektbericht zu dokumentieren sind (konkrete Patentrecherchen, geplante oder erfolgte Patentanmeldungen). Umfang und Darstellung der Recherche-Ergebnisse fließen in die Jurybewertung mit ein. Für die erforderlichen (weltweiten) Recherchearbeiten wird empfohlen, eine kompakte Projektbeschreibung in englischer Sprache zu verfassen. (Diese wird gegebenenfalls auch für die Teilnahme zu internationalen Wettbewerben benötigt.)
- Die Jury behält sich vor, aus inhaltlichen Gründen eingereichte Projekte gegebenenfalls anderen Kategorien zuzuteilen.
- Eine Änderung der Kategorie-Zuordnung während des laufenden Wettbewerbs ist nur nach Absprache mit der Wettbewerbsleitung bis jeweils Anfang März möglich.

Ausgeschlossen sind:

- Experimente und Projekte, bei denen Tiere in Mitleidenschaft gezogen werden (Tierversuche) und die Aspekte des Tierschutzes als auch der Tierethik keine Berücksichtigung finden;
- Projekte, die entweder die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst oder andere gefährden, wie z.B. Experimente mit Sprengstoff, Drogen oder radioaktiven Stoffen;
- Projekte bzw. Dokumentationen, die eine reine Literatur-Zusammenstellung sind;
- Projekte, die reine Anwendung bzw. Ausprogrammierung von bekannten Benutzeroberflächen (Websites, Apps, ...) ohne Bezug zu den Kategorien bzw. nur die Anwendung von bekannter Software zum Inhalt haben;
- Projekte, die keine erkennbare Eigenleistung von Schülerinnen und Schülern aufweisen und überwiegend von Lehrpersonen bzw. Expertinnen oder Experten durchgeführt werden.

Datenschutz

Die persönlichen Daten werden unter Beachtung der geltenden datenschutzrechtlichen Bestimmungen ausschließlich zum Zwecke der Durchführung des Wettbewerbes und der mit dem Wettbewerb verbundenen Presse- und Öffentlichkeitsarbeit verwendet (siehe auch oben: „**Folgende Bedingungen sind von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vor Teilnahme zu berücksichtigen**“). Detaillierte Informationen zur Verarbeitung der Daten sind auf der Website www.aws.at/datenschutz abrufbar.“

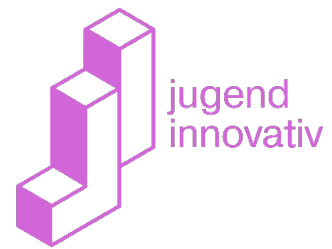
Daten, die bei der Registrierung anzugeben sind:

- Anrede: Frau oder Herr
- Angabe: Schülerin oder Schüler, Lehrerin oder Lehrer
- Titel, Vorname und Nachname
- Schule
- Klasse
- Email-Adresse Kenntnisnahme der Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz mit **elektronischer Unterschrift¹**

Daten, die im Anmeldeformular zum Wettbewerb ausgefüllt werden:

- Angaben zur Schule: Schulkennzahl, Schulname, Schuladresse, Telefonnummer der Schule, Email-Adresse der Schule, Website der Schule
- Projektkoordinatorin oder Projektkoordinator (Schülerin, Schüler): Anrede, Vorname, Nachname, gültige Email-Adresse, Telefonnummer (Mobil-Telefonnummer), Bestätigung der Einhaltung der Formalkriterien, Kenntnisnahme der Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz mit elektronischer Unterschrift
- Projektbetreuerin oder Projektbetreuer (Lehrer, Lehrerin): Anrede, Titel, Vorname, Nachname, Geburtsdatum, gültige Email-Adresse, Telefonnummer (Mobil-Telefonnummer), Bestätigung der Einhaltung der Formalkriterien, Kenntnisnahme der Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz mit elektronischer Unterschrift
- Kooperationspartnerin oder Kooperationspartner (optional): Schulname, Institution oder Firmenname, Adresse, Ansprechpartnerin oder Ansprechpartner, Email-Adresse
- Angaben zum Projekt: Projekttitle, Projektlaufzeit, Kategorie, Ziel des Projektes, Kurzbeschreibung des Projektes

¹ handschriftliche, elektronische Unterschrift am Touchscreen oder alternativem Eingabegerät (wie z.B. Graphiktablets, Eingabestifte für diverse Tablets, Touchpads, etc.)



Daten, die bei Abgabe des Projektberichts von jedem einzelnen Teammitglied, angegeben werden:

- Kontaktdaten pro Person: Anrede, Vorname, Nachname, Schule, Klasse, Geburtsdatum, gültige Email-Adresse
- Bestätigung der Einhaltung der Formalkriterien
- Kenntnisnahme der Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz mit elektronischer Unterschrift

Daten, die im Anmeldeformular für die Teilnahme an einem physischen Bundes-Finale ausgefüllt werden (max. 4 Teammitglieder ²und 1 Begleitperson):

- Die Kontaktdaten pro Teammitglied (max. 4 Personen) sowie
- die Kontaktdaten der Projekt-Betreuerin oder des Projekt-Betreuers, die an der Veranstaltung physisch teilnehmen werden.
- Geänderte oder zusätzliche Begleitperson(en), falls die zuständige Projekt-Betreuung nicht physisch teilnehmen kann: Anrede, Vorname, Nachname, Geburtsdatum, Adresse, Mobil-Telefonnummer, persönliche gültige Email-Adresse, Kenntnisnahme der Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz
- Bankverbindung (für die Überweisung der Preisgelder)

² Wichtig: Nur jene Teammitglieder, die bei der Abgabe des Projektberichts angegeben wurden, können sich dafür anmelden.

BEWERTUNGSKRITERIEN

Grundsätzliches

Die Bewertung der eingereichten Projekte erfolgt durch eine unabhängige Jury, die sich aus Expertinnen und Experten aus den unterschiedlichen Wissensgebieten der einzelnen Kategorien zusammensetzt. Die Kriterien werden innerhalb der jeweiligen Kategorien unterschiedlich gewichtet. **Die Entscheidung der Jury ist nicht revidierbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

Nach welchen Kriterien werden die eingereichten Projekte bewertet?

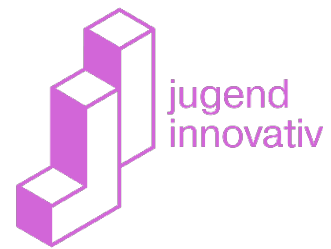
Für die Bewertung der **teilnahmeberechtigten Projektberichte** werden folgende Kriterien von den Expertinnen und Experten der Jury herangezogen:

Bewertungskriterien in den Hauptkategorien DESIGN, ENGINEERING, SCIENCE und ENTREPRENEURSHIP

- Genese der Idee (Herkunft oder Ursprung des kreativen Inhalts, eigener Erfahrungsbereich, externe Ideengeber)
- Innovationsgrad der Technologie oder Dienstleistung (Weiterentwicklung, Neuheitsgrad, innovativer Charakter, außergewöhnliches Anwendungsgebiet)
- Design und Entwurf in Bezug auf Funktion, Konstruktion, Gestaltung
- Kreativität und Originalität (Idee, Lösungsweg, Einzigartigkeit)
- Erkenntnisgewinn oder Nutzen für künftige Anwendungsbereiche, Kunden, gesellschaftspolitische, soziale oder ökologische Auswirkungen
- Kommerzielle Verwertbarkeit bzw. Kundennutzen (Markttauglichkeit, Umsetzbarkeit, Wirtschaftlichkeit oder plausibles Realisierungskonzept, soziale Verträglichkeit)
- Projekt-Kompetenz (Bericht Projektkoordination über das Projekt, die Leitung und die Mitarbeit im Projekt bzw. des Projektteams sowie Darstellung der individuellen Kompetenzen im Team und das Zusammenwirken)
- Schriftliche Darstellung des Projekts (Qualität, Zieldefinition, Formulierung der Idee, forschungsleitende Fragestellung, Methode, theoretischer Hintergrund, Patentrecherche, Verwertbarkeit, Ressourcenplanung, Darstellung der Ergebnisse in der im jeweiligen Fachbereich üblichen Form, Projekttagbuch, ...)

Bewertungskriterien der Sonderpreis-Kategorie Sustainability

- Genese der Idee (Herkunft oder Ursprung des kreativen Inhalts, eigener Erfahrungsbereich, externe Ideengeber)
- Kreativität und Innovationsgrad



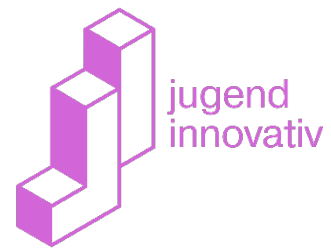
- Darstellung der ökologischen, sozialrelevanten Ergebnisse
- Relevanz der ökologischen, sozialen und ökonomischen Nachhaltigkeit
- Vernetztes Denken, Kooperation mit externen Partnerinnen und Partnern
- Projekt-Kompetenz (Bericht Projektkoordination über das Projekt, die Leitung und die Mitarbeit im Projekt bzw. des Projektteams sowie Darstellung der individuellen Kompetenzen im Team und das Zusammenwirken)
- Darstellung der gesamten Projektdurchführung bzw. Projektarbeit sowie der wirtschaftlichen Aspekte

Nach welchen Kriterien werden die Final-Projekte bewertet bzw. die Siegerinnen und Sieger ermittelt?

Die Bewertung der Final-Projekte wird entlang der folgenden Kriterien durchgeführt. Dazu werden teils bestehende Kriterien, der Fortschritt des Projekts „seit Berichteinreichung (März)“ sowie das Projekt-Update, das entweder virtuell oder die physisch (abhängig von den weiteren Entwicklungen der Corona-Pandemie) vor der Jury erfolgt, bewertet. Die 1. Bewertung der Projektberichte wird in der Folge **nicht** miteinbezogen.

- Kreativität und Originalität (Idee, Lösungsweg, Einzigartigkeit)
- Innovationsgrad der Technologie oder Dienstleistung (Weiterentwicklung, Neuheitsgrad, innovativer Charakter, außergewöhnliches Anwendungsgebiet)
- Kommerzielle Verwertbarkeit bzw. Kundennutzen (Marktauglichkeit, Umsetzbarkeit, Wirtschaftlichkeit oder plausibles Realisierungskonzept, soziale Verträglichkeit)
- Weiterentwicklung des Projekts bzw. technischer oder inhaltlicher Fortschritt oder auch die Endausführung des Projekts
- Projektkompetenz - Beurteilung der Inhalte des digitalen Projekt-Updates
- Team-Kompetenz - Beurteilung der Inhalte des digitalen Projekt-Updates

- Darstellung und Relevanz der ökologischen, sozialen und ökonomischen Nachhaltigkeit (*nur Kategorie Sustainability*)



PREISGELDER UND INTERNATIONALE VERANSTALTUNGEN

Was gibt es zu gewinnen?

Die fünf besten Projekte pro Kategorie werden mit Geldpreisen ausgezeichnet. Ausgewählte Finalistinnen und Finalisten erhalten die Möglichkeit, ihr Projekt bei internationalen Veranstaltungen zu präsentieren. Aufgrund der Corona-Pandemie bis auf weiteres virtuell.

Geldpreise Hauptkategorien

An die besten Projekte in den Hauptkategorien werden die folgenden Geldpreise vergeben:

- Preis EUR 2.000,-
- Preis EUR 1.500,-
- Preis EUR 1.000,-
- Anerkennungspreise zu je EUR 500,-

Die Jury behält es sich vor, hervorragende Projekte zusätzlich mit Sonderpreisen auszuzeichnen. Des Weiteren behält es sich die Jury vor, einreichstarke Kategorien nach Spezifikationen zu teilen und zusätzliche Platzierungen und damit Geldpreise zu vergeben, wie aktuell in der Kategorie Engineering.

Geldpreise Sustainability Award der Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative

Die besten Projekte des Raiffeisen Sustainability Awards werden mit Preisgeldern im Wert von bis zu EUR 5.500,- ausgezeichnet und gemeinsam mit den Preisträgerinnen und Preisträgern der Hauptkategorien im Rahmen des Bundes-Finales gekürt.

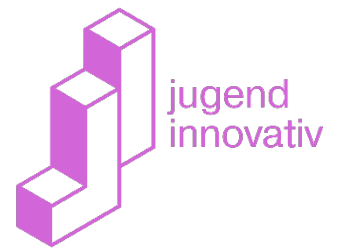
- Preis EUR 2.000,-
- Preis EUR 1.500,-
- Preis EUR 1.000,-
- Anerkennungspreise zu je EUR 500,-

Publikumspreis via Online-Voting

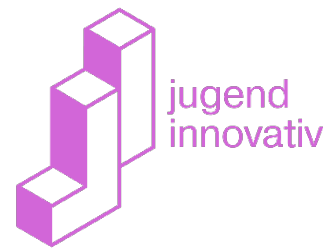
Auch 2021 wird es wieder einen **Publikumspreis** geben, der wie 2020 via Online-Voting auf www.jugendinnovativ.at stattfinden wird. Zur Wahl steht das innovativste Projekt aus allen Kategorien des Bundes-Finales 2021. **Der Publikumspreis ist mit EUR 1.000,- dotiert.**

Internationale Veranstaltungen

Leider wurden viele internationale Veranstaltungen aufgrund der aktuellen Ereignisse und Maßnahmen im Zuge der Corona-Pandemie abgesagt oder werden stattdessen virtuell angeboten. Daher behält sich die Jury vor, Nominierungen für int. Veranstaltungen vorzunehmen,



auch nachträglich, falls das Angebot wieder anläuft, oder auch die früheren Reisepreise durch andere Preise zu ersetzen. Die aktuellen internationalen Veranstaltungen werden auf www.jugendinnovativ.at angeführt.



DER WETTBEWERBSABLAUF

Wie meldet man sich und das Projekt an?

Grundvoraussetzung ist, dass von allen Projektbeteiligten die Teilnahmebedingungen gelesen und mit Unterfertigung der [Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz](#) angenommen werden. Dies wird ab diesem Schuljahr ohne Papier mit Hilfe elektronischer Unterschriften erfolgen. Ab **19. Oktober 2020** ist der **Log-In Bereich** für die Registrierung und Projekt-Anmeldung auf www.jugendinnovativ.at bzw. auf <https://einreichen.jugendinnovativ.at> geöffnet.

Schritt 1 – Registrierung und Administration ab 19. Oktober 2020

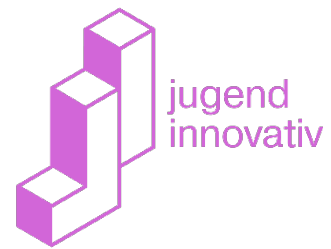
Sobald die Projektidee geboren ist, muss sich eine **verantwortliche Person** zunächst online mit einer gültigen Email-Adresse registrieren und die [Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz](#) mit elektronischer Unterschrift zur Kenntnis nehmen. **Log-In Bereich auf www.jugendinnovativ.at**

Die registrierte Person erhält im Browser die Bestätigung der Online-Registrierung und im Anschluss die Zugangsdaten (lt. Log-In-Daten) an die bekanntgegebene gültige E-Mail-Adresse und erhält somit die Rolle der **verantwortlichen Administratorin** bzw. des **verantwortlichen Administrators**. Nur diese Person kann nun Projekt-Anmeldungen vornehmen bzw. hat alleinigen Zugriff auf die **Jl-Inbox im Log-In Bereich**

ACHTUNG! Die registrierte Person bekommt alle Infos zum Wettbewerb ausschließlich in der **Jl-Inbox im Log-In Bereich** online zur Verfügung gestellt. Diese Person sollte entweder die Projektkoordinatorin bzw. der Projektkoordinator (Schülerin oder Schüler) oder die bzw. der Projektbetreuende (Lehrerin oder Lehrer) sein bzw. eine Person, die beim Projekt involviert ist und muss darüber hinaus regelmäßig das **persönliche E-Mail-Postfach** bzw. die **Jl-Inbox** überprüfen und die Infos an das Team weitergeben.

Schritt 2 – Anmeldung bis 12. Jänner 2021

Nur registrierte Personen können die Projekt-Anmeldung im Zeitraum vom **19. Oktober 2020 bis 12. Jänner 2021** erstellen und bearbeiten. Nachdem alle Felder in der Anmeldung ausgefüllt und gespeichert sind, muss die registrierte Person die Projektkoordinatorin oder den Projektkoordinator sowie den Projektbetreuer mit jeweils gültiger Email-Adresse angeben und diese zur Unterschrift der Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz **mittels Button aus dem System** einladen. Beide erhalten auf die angegebenen Email-Adressen die Aufforderung, den Formalkriterien zuzustimmen und die Unterschrift zur Erklärung der Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz gleich direkt abzugeben. Erst nach geleisteter



elektronischer Unterschrift beider Personen, kann die Anmeldung durch die registrierte Person final abgesendet werden. Danach können keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

Im **Log-In Bereich** unter „meine Projekte“ ist das Projekt bzw. sind die Projekte jederzeit einsehbar. Wenn Informationen zum Wettbewerb in der **Jl-Inbox im Log-In Bereich** zur Verfügung gestellt werden, ergehen **Benachrichtigungen immer via Email an die Administratorin oder den Administrator**. **ACHTUNG:** Der Projektkoordinator oder Projektkoordinatorin und der Projektbetreuer oder die Projektbetreuerin können selbst wählen, ob sie alle **Emails „in cc“** bekommen.

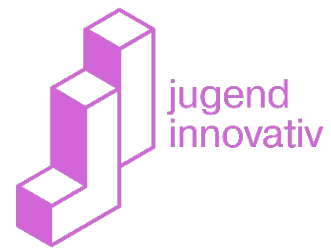
Was ist bei der Anmeldung zu berücksichtigen?

Neben den Angaben zur teilnehmenden Schule bzw. des Lehrbetriebes sind folgende Punkte zum Projekt so konkret wie möglich auszufüllen:

- Titel
- Kategorie und Spezifikation (Änderungen der Kategorie sind bis Anfang März möglich)
- Ziel des Projekts
- Kurzbeschreibung des Vorhabens inkl. Hervorhebung was das Projekt so innovativ macht

Optional: Schritt 3 – Bewerbung für den Digi-Bonus bis 12. Jänner 2021

Mit einer gültigen Anmelde-Bestätigung besteht zusätzlich die Möglichkeit, sich mit dem Projekt für den Digi-Bonus zu bewerben. Dazu muss der Fragebogen „Digi-Bonus“ bis spätestens 12. Jänner 2021 ausgefüllt werden. **Welche Zukunfts-Chancen hätte euer Projekt mit Hilfe der Digitalisierung?** Werft einen Blick in die Zukunft und sichert euch damit die Chance auf den **300,- Euro Digi-Bonus!** (Mehr dazu unter „**INFOS zum Digi-Bonus**“)



WANN IST DAS PROJEKT ZUR TEILNAHME AM WETTBEWERB BERECHTIGT?

Nach erfolgreicher Anmeldung bis spätestens **12. Jänner 2021** inkl. Bestätigung der Einhaltung der Formalkriterien und unterschriebener [Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz](#) wird eine Anmelde-Bestätigung für das Projekt in die JI-Inbox im Log-In Bereich gesendet.

Einhaltung der Formalkriterien

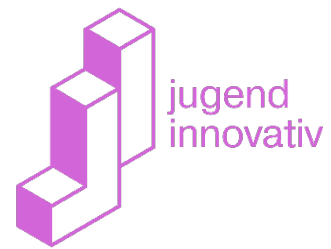
Voraussetzung für die Wettbewerbs-Bewertung durch das Jugend Innovativ Bewertungs-Gremium ist die [Anmeldung des Projektes bis zum 12. Jänner 2021](#) sowie die Abgabe eines [Projektberichts bis zum 1. März 2021](#) – siehe auch Wettbewerbsablauf – sowie die Kenntnisnahme und Einhaltung aller Formalkriterien. Im Falle der [Nicht-Erfüllung eines Kriteriums](#), wird das eingereichte Projekt von der Teilnahme [am Wettbewerb ausgeschlossen](#).

Zusammenfassung der Formalkriterien:

- Schüler und Schülerinnen bestätigen, dass sie per 31.12.2020 nicht jünger als 15 und nicht älter als 20 Jahre alt sind.
- Das eingereichte Projekt hat in den letzten Wettbewerbsjahren noch nicht teilgenommen.
- Es wird an dem eingereichten Projekt im aktuellen Schuljahr gearbeitet.
- Es sind alle für die Einreichung relevanten Unterlagen in deutscher Sprache formuliert.
- Es werden im Zuge der Projektarbeit, keine Tiere in Mitleidenschaft gezogen.
- Alle am Projektbeteiligten gefährden sich selbst und andere nicht durch z.B. Experimente mit Sprengstoff, Drogen oder radioaktiven Stoffen.
- Das eingereichte Projekt ist keine reine Literatur-Zusammenstellung.
- Das eingereichte Projekt ist keine reine Anwendung bzw. Ausprogrammierung von bekannten Benutzeroberflächen (Websites, Apps, ...) ohne Bezug zu den Kategorien bzw. hat nicht nur die Anwendung von bekannter Software zum Inhalt.
- Das eingereichte Projekt wird nicht überwiegend von Lehrpersonen bzw. Expertinnen oder Experten durchgeführt. Und die Eigenleistung der Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Projekts ist gegeben.

Bewertung durch Fach-Jurys – Ermittlung der besten Projekte pro Kategorie und pro Bundesland

Bis spätestens **1. März 2021** muss ein Projektbericht (laut Anleitung) pro Projekt [im Log-In Bereich](#) hochgeladen werden, um in die Bewertung zu gelangen. Mit der Abgabe des Projektberichts müssen alle am Projekt beteiligten Teammitglieder angegeben werden (die erforderlichen Daten sind unter Punkt „Datenschutz“ angeführt) und pro Person muss die



Einhaltung der Formalkriterien bestätigt werden und die **Erklärung zu den Teilnahmebedingungen und zum Datenschutz** elektronisch unterschrieben sein.

Die Berichte werden von der austria wirtschaftsservice auf Vollständigkeit geprüft und eine erste Reihung nach Erfüllungsgrad der Bewertungskriterien vorgenommen. Die besten 10 bis 15 Projektarbeiten pro Kategorie werden dem Bewertungsgremium, bestehend aus einer Fachjury pro Kategorie, zur Begutachtung und Bewertung vorgelegt.

Das Ranking und das Juryergebnis sind entscheidend dafür, welche Projekte in die engere Auswahl kommen. Dieses Ergebnis wird den Teilnehmerinnen und Teilnehmern im **Log-In Bereich** bekanntgegeben.

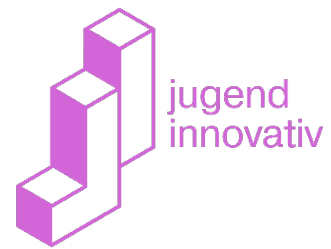
Die ermittelten **Halbfinal-Projekte** (die besten Projekte auf Bundesland-Ebene) sowie die **Final-Projekte** (die besten Projekte pro Kategorie) werden im Rahmen der Jugend Innovativ Öffentlichkeitsarbeit den Medien vorgestellt. Österreichweit werden **maximal 30 Tickets** für das **34. Bundes-Finale 2021** vergeben.

Bundes-Finale 2021 – Ermittlung der Gewinnerinnen und Gewinner pro Kategorie

Das **Bundes-Finale 2021** ist grundsätzlich geplant – jedoch in **verschlankter Form** – aufgrund der Corona-Pandemie und der einhergehenden Sicherheitsmaßnahmen. Unabhängig von den weiteren Entwicklungen der Corona-Pandemie wird im Wettbewerbsprozess weiterhin auf **virtuelle Elemente** gesetzt. D.h. die besten 30 Final-Teams werden abhängig von den weiteren Entwicklungen eingeladen, ihr Projekt-Ergebnisse in Form eines **Projekt-Updates oder Jury-Pitches entweder virtuell und, oder physisch der Jury vorzustellen**. Die Informationen über das genaue Format (virtuell, physisch oder eine Hybrid-Variante) sowie über den genauen Ablauf inkl. aller Sicherheitsmaßnahmen werden den Finalistinnen und Finalisten zeitgerecht zur Verfügung gestellt.

Danach treffen die Jurymitglieder die Entscheidung über die **finalen Platzierungen** und welche Projekte für internationale Veranstaltungen nominiert werden.

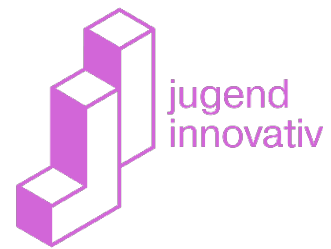
Höhepunkt des Bundes-Finales ist die **feierliche Bekanntgabe** der besten bzw. innovativsten Projekte der Wettbewerbsrunde. Eine **Preisverleihung für die Siegerinnen und Sieger 2021** und auch für **jene aus 2020** ist geplant! Über das genaue Format (virtuell, physisch oder eine Hybrid-Variante) sowie den genauen Ablauf inkl. aller Sicherheitsmaßnahmen werden die Finalistinnen und Finalisten zeitgerecht informiert.



AKTUELLE TERMINE UND FRISTEN IM SCHULJAHR 2020/21

ab 19. Oktober 2020	Registrierung und Projekt-Anmeldung auf www.jugendinnovativ.at im Log-In Bereich . Unterschriebene Erklärung zum Datenschutz nicht vergessen!
12. Jänner 2021	Deadline Projekt- Anmeldung zum Wettbewerb 2020/21
bis 12. Jänner 2021	Übermittlung der Anmeldebestätigung (Diesbezüglich gilt es regelmäßig die JI-Inbox im Log-In Bereich zu überprüfen. Hier werden alle Infos und Ergebnisse online gestellt.)
bis 12. Jänner 2021	Einreichung für den Digi-Bonus – nur mit gültiger Anmelde-Bestätigung! (Mehr dazu unter „INFOS zum Digi-Bonus“)
1. März 2021	Deadline für das Hochladen des Projektberichts im Log-In Bereich! Kategorie und Spezifikation überprüfen und bestätigen oder in Rücksprache mit dem Jugend Innovativ-Team ändern lassen! Das Deckblatt zum Projektbericht überprüfen und mit allen am Projekt beteiligten Teammitgliedern ergänzen .
Anfang April 2021	Bekanntgabe der Wettbewerbs-Ergebnisse (Diesbezüglich gilt es die JI-Inbox im Log-In Bereich zu überprüfen.)
25.-27. Mai 2021	34. Bundes-Finale 2021 : Über das Format und den Ablauf werden die Finalistinnen und Finalisten zeitgerecht informiert.
27. Mai 2021	Bekanntmachung und Prämierung ³ der besten bzw. innovativsten Projekte
Mai-Juni	Online-Voting für den Publikumspreis auf www.jugendinnovativ.at
Mitte Juni	Verlautbarung des Publikumspreises

³ Die Informationen über das genaue Format (virtuell, physisch oder eine Hybrid-Variante) sowie über den genauen Ablauf inkl. aller Sicherheitsmaßnahmen werden den Finalistinnen und Finalisten zeitgerecht zur Verfügung gestellt.



AKTUELLE KATEGORIEN IM SCHULJAHR 2020/21

Mit welchen Projektthemen kann man bei Jugend Innovativ mitmachen?

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 Ausbildern 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.

Anmerkung: Eine Änderung der Kategorie während des laufenden Wettbewerbs ist nach Absprache mit der Wettbewerbsleitung jeweils bis Anfang März möglich.

Übersicht Kategorien und Spezifikationen (mehr Details siehe im ANHANG):

DESIGN

- 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)

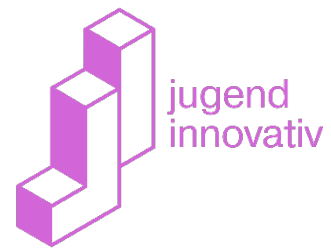
SCIENCE

- Naturwissenschaften (Biologie, Chemie, Physik)
- Bionik (Natur-Phänomene für die Technik)
- Geografie und Raumwissenschaften
- Mathematik
- Sozial-, Geistes- und Gesellschafts-wissenschaften inkl. Technologiefolgen-abschätzung (Auswirkungen des technischen Wandels auf Mensch und Umwelt)

ENGINEERING

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

ENTREPRENEURSHIP

- 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

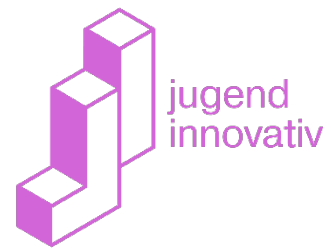
SUSTAINABILITY

- Erneuerbare Energien
- Umwelttechnik
- Gebäudetechnik
- soziale Projekte in Kombination mit Klimaschutzaspekten
- ökologische, soziale Projekte in Kombination mit Finanzprodukten
- Steigerung der Energieeffizienz
- Awareness-Maßnahmen zu Umweltthemen

HINWEIS zu „APPS“:

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.

**DETAILS ZU DEN PROJEKT-ANFORDERUNGEN PRO KATEGORIE
BEFINDEN SICH IM ANHANG ZU DEN TEILNAHMEBEDINGUNGEN**



INFOS ZUM DIGI-BONUS - FAQS UND TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Was ist der Digi-Bonus?

Wir freuen uns, bereits zum dritten Mal den sogenannten **Digitalisierungs-Bonus, kurz Digi-Bonus**, im Rahmen der 34. Wettbewerbsrunde von Jugend Innovativ ausrufen zu dürfen:

Ihr wollt euer Projekt weiterbringen? Als Team und mit eurer Idee auch noch in 5 Jahren relevant sein? **300 Euro Digi-Bonus** für Teams, die in die digitale Zukunft schauen! Fahrt eure Teleskope aus und schaut in die Sterne. Schickt uns eine möglichst originelle, einseitige Ausarbeitung, in der ihr die speziellen **Chancen und Umsetzungsmodelle, die die Digitalisierung** für euer Projekt bzw. eure Idee bietet, auf einer Seite hervorstreicht. (Werdet ihr Maschinen haben, die miteinander kommunizieren, werdet ihr eine E-Commerce Konzept haben? Sind in euren Lagerhallen nur noch Roboter am Werk?)

Beschreibt eure **digitalen Aspekte** und holt euch den mit **300 Euro** dotierten **Digi-Bonus**. Wir prämiieren jene Teams, die weiterdenken!

Wer kann teilnehmen?

Alle am Wettbewerb teilnehmenden Projektteams aus allen Kategorien, erhalten die Chance auf einen **Digi-Bonus** in Höhe von **300 Euro** für den originellsten **One-Pager über die digitalen Aspekte** des eingereichten Projekts. D.h. alle Projekte, die online unter www.jugendinnovativ.at im Log-In Bereich registriert und angemeldet sind bzw. zur Teilnahme am Wettbewerb berechtigt sind.

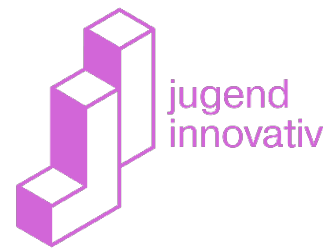
Wie bewirbt man sich für den Digi-Bonus?

Voraussetzung ist die Anmeldung des Projekts bis spätestens **12. Jänner 2021** sowie eine Anmeldebestätigung. Um sich die Chance auf den **300 Euro Digi-Bonus** zu sichern, müssen die **Fragen über die digitalen Aspekte eures Projekts** bis spätestens 12. Jänner 2021 ausgefüllt werden.

Wie und wann erfolgt die Auswahl für den Erhalt des Digi-Bonus?

Die austria wirtschaftsservice prüft alle bis zum **Anmeldeschluss hochgeladenen, einseitigen Ausarbeitungen** auf Vollständigkeit und zieht für die Bewertung folgende **Kriterien** heran:

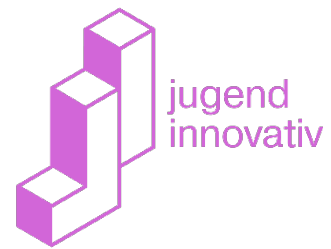
- Kreativität und Originalität
- Relevanz für die Weiterentwicklung des Projekts
- Schriftliche Darstellung (Formulierung der digitalen Aspekte, Qualität, theoretischer Hintergrund)



Die Bekanntgabe der Ergebnisse erfolgen drei bis vier Wochen nach Anmeldeschluss digital im Log-In Bereich. Die Auszahlung des **Digi-Bonus** erfolgt nach dem **Hochladen des Projektberichts per 1. März 2021** auf das angegebene Konto bzw. unmittelbar danach.

Welche Termine und Fristen sind für den **Digi-Bonus** zu beachten?

- **Projektanmeldung** bis 12. Jänner 2021
- **Anmeldebestätigung** bis 12. Jänner 2021
- **Beantwortung der Fragen** für den **Digi-Bonus** bis spätestens 12. Jänner 2021
- **Bekanntgabe** der Ergebnisse bis ca. Anfang Feb. 2021
- Abgabe des **Projektberichts** bis 1. März 2021
- **Auszahlung** des Digi-Bonus Anfang März 2021



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.

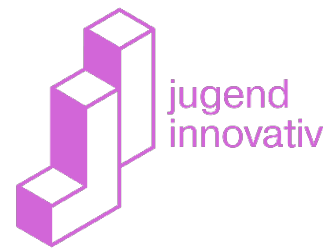
Haupt-Kategorie DESIGN

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)

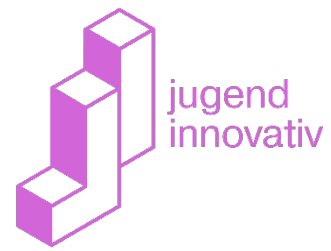
Engineering II

- 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).

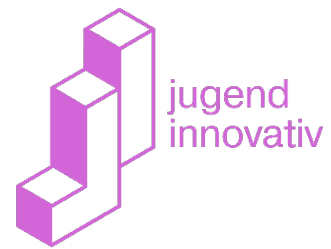
Haupt-Kategorie ENTREPRENEURSHIP

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.