

business@school-Landesentscheide Königstein und Frankfurt

Geschickt gesicherte Fahrräder und Pop-up-Spieleabende: Schülerteams aus Königstein und Köln gewinnen Landesentscheide um beste Geschäftsidee

Eine Kapsel zum Anbringen von GPS-Trackern im Fahrradrahmen und Gesellschaftsspiel-Events in Kölner Cafés – mit ihren Geschäftsideen „FrameFinder“ und „GameChanger“ behaupteten sich Schülerteams der Bischof-Neumann-Schule aus Königstein und des Friedrich-Wilhelm-Gymnasiums aus Köln gegen Teams aus Darmstadt, Flörsheim, Frankfurt, Groß-Gerau und Hanau. Durch die Siege bei den Landesentscheiden Königstein und Frankfurt von business@school haben sich die Teams für das Deutschlandfinale am 19. Juni qualifiziert, bei dem sie auf zehn weitere Schülerteams aus ganz Deutschland treffen werden.

Königstein/Frankfurt, 2. Juni 2023. „36 Prozent der Deutschen wurde schon mindestens einmal ein Fahrrad gestohlen. Um das Rad nach einem Diebstahl wiederfinden zu können, haben wir ‚FrameFinder‘ erfunden.“ Mit diesen Worten eröffnet Constantin T. (18) den Pitch der Geschäftsidee seines Teams von der Bischof-Neumann-Schule aus Königstein. Gemeinsam mit Constantin V. (17), Louise (16), Lukas (16), Mathilda (17) und Philomena (16) lässt er GPS-Tracker, sogenannte AirTags, in einer eigens entwickelten Vorrichtung im Sattelrohr von Fahrrädern verschwinden. Das macht es potenziellen Fahrraddieben schwer, mit ihrer Beute davonzukommen.

Johann (17) vom Friedrich-Wilhelm-Gymnasium aus Köln berichtet darüber, wie er und seine Teammitglieder im Ausland sogenannte Board-Game-Cafés kennenlernten. Zusammen mit Anni (17), Justus (18), Maja (18) und Per (16) kam er auf den Gedanken, eine mobile Pop-up-Version zu konzipieren und mit Kölner Cafés und Spielverlagen zu kooperieren: „Gemeinsam fahren wir mit einem Laster voller Spiele, Dekorationen und weiterem Material zu unseren vier Partnercafés in Köln und veranstalten dort unsere Events“, erklärt Johann das Konzept von „GameChanger“. Damit will das Team auch gegen Vereinsamung als Nebenwirkung von Digitalisierung und Social Media angehen.

Mit ihren Ideen überzeugten die beiden Teams die Jurys bei den Landesentscheiden von business@school, der Bildungsinitiative der internationalen Unternehmensberatung Boston Consulting Group (BCG), in Königstein und Frankfurt diese Woche.

business@school
A BCG INITIATIVE

Katharina Wachter
Pressestelle

Ludwigstraße 21
80539 München

Mobil +49 170 334-4327
presse@business@school.de



Präsentationen vor hochkarätigen Jurys zum Abschluss des Projektjahres

Bereits zum 25. Mal sind in diesem Schuljahr mehr als 1.000 Schülerinnen und Schüler an rund 70 Schulen im Rahmen von business@school in die Welt der Wirtschaft eingetaucht. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entdeckten in den zurückliegenden zehn Monaten ihren Gründergeist und haben beeindruckende Geschäftsideen entwickelt. Ihre Lehrkräfte sowie rund 400 Betreuerinnen und Betreuer von rund 20 namhaften Wirtschaftsunternehmen und von BCG unterstützten sie dabei und erlebten, was die nächste Gründergeneration bewegt. Zum Beispiel der Einzug von generativer künstlicher Intelligenz in Form von ChatGPT in die Schulen: „Durch eure Teilnahme bei business@school habt ihr gelernt, was es heißt, unternehmerisch zu denken und euch intensiv mit neuen Technologien auseinanderzusetzen. Damit habt ihr perfekte Voraussetzungen erworben, um euch in der zukünftigen KI-getriebenen Welt zurechtzufinden“, sagte Juryvorsitzender Gerd Wübbels, Managing Director and Partner bei BCG in Frankfurt.

Drei der besten Teams aus Hessen präsentierten ihre Geschäftsideen beim **Landesentscheid Königstein** an der Bischof-Neumann-Schule und beantworteten anschließend die kritischen Fragen der Jury. Die Argumentation und der Businessplan für die Geschäftsidee „FrameFinder“ des Schülerteams aus Königstein überzeugten die Wirtschaftsexperten: „Uns leuchtet ein, warum man euer Produkt braucht“, betonte Jurymitglied Dr. Roland Bosch, Geschäftsführer der WOLFF & MÜLLER Holding GmbH & Co. KG.

Die Jury in Königstein bestand aus:

- Dr. Roland Bosch, Geschäftsführer, WOLFF & MÜLLER Holding GmbH & Co. KG
- Dr. Albrecht Schütte, Landtagsabgeordneter, Landtag von Baden-Württemberg
- Rolf Wetzels, Group CFO/Mitglied der Geschäftsleitung, Heraeus Gruppe
- Gerd Wübbels, Managing Director and Partner, Boston Consulting Group

Die Teams in Königstein

Angesichts der drei guten Ideen fiel der Jury die Entscheidung nicht leicht.

- Aaron (17), Benjamin (17), Felix (17) und Wilm (17) von der **Edith-Stein-Schule aus Darmstadt** präsentierten „NFKKey“, ein Gerät zum passwortlosen Verbinden mobiler Endgeräte mit WLAN-Netzwerken.
- Eine App zur Vermittlung von Minijobs im Sportbereich hat das Schülerteam der **Karl-Rehbein-Schule aus Hanau** entwickelt. Mit Anne (17), Christian (17), Ferdinand (16), Henning (17) und Niklas (17) feierte die Schule ihr business@school-Debüt.
- Das Team von der **Bischof-Neumann-Schule aus Königstein** gewann mit der Geschäftsidee „FrameFinder“ den Landesentscheid auf der heimischen

business@school
A BCG INITIATIVE

Katharina Wachter
Pressestelle

Ludwigstraße 21
80539 München

Mobil +49 170 334-4327
presse@businessatschool.de



Bühne. Constantin T. (18), Constantin V. (17), Louise (16), Lukas (16), Mathilda (17) und Philomena (16) stellten eine Kapsel zum Anbringen von GPS-Trackern im Fahrradrahmen vor.

Beim **Landesentscheid Frankfurt** an der Liebigsschule präsentierten vier weitere Teams ihre Geschäftsideen und stellten sich der Befragung durch die Jury. Mit seiner ausgereiften Idee „GameChanger“ konnte das Kölner Schülerteam die Jury beeindrucken: „Ihr habt schon ein Minimum Viable Product, also ein funktionsfähiges Produkt, mit Partnern und Kooperationen und könntet eure Idee sofort umsetzen“, sagte Jurymitglied Dr. Gerhard Keibel, Mitglied des Vorstands der Frankfurter Bankgesellschaft (Deutschland) AG. Auch Nicolas Colman, Gründer der Zukunft Digitale Bildung gGmbH, lobte: „Begeistert hat mich vor allem die soziale Verantwortung, die alle Teams mit ihren Ideen gelebt haben. Es war ein Abend voller Innovationen, die sich an der Spitze neuer Trends befinden. Mit ‚Game Changer‘ hat ein Team gewonnen, das Menschen nach der Pandemie aus der Einsamkeit über das digitale Detox zurück an einen Spieletisch führen möchte. Solche Schülerinnen und Schüler machen mir Mut für die Zukunft!“

Die Jury in Frankfurt bestand aus:

- Nicolas Colman, CEO, Zukunft Digitale Bildung
- Dominik Dürschlag, Mitglied des Vorstands, Aareal Estate
- Dr. Axel Göhler, Geschäftsführender Gesellschafter, Palatia Malz GmbH
- Dr. Gerhard Keibel, Mitglied des Vorstands, Frankfurter Bankgesellschaft (Deutschland) AG
- Michael Krupp, Vorstandsvorsitzender, Degussa Bank AG

Die Teams in Frankfurt

Die Geschäftsideen der Schülerteams waren vielfältig.

- Felix (18), Florian (17), Jonathan (16), Luis (17) und Malte (16) vom **Graf-Stauffenberg-Gymnasium aus Flörsheim** präsentierten „Modulo“, ein modulares Handyschutzhüllen-System.
- Konrad (17), Lena (17), Nicki (17), Rosa (17) und Tomás (17), das Team der **Liebigsschule aus Frankfurt**, stellte mit „almae“ eine personalisierte Feuchtigkeitsmaske für das Gesicht vor.
- Kleinen Unternehmen individualisierte E-Commerce-Konzepte bieten, das ist das Ziel des Teams der **Beruflichen Schulen/Prälat-Diehl-Schule aus Groß-Gerau**. Dafür präsentierten Luis (16), Timon (17) und Tobias (17) ihre Geschäftsidee „Whaleshop“.
- Anni (17), Johann (17), Justus (18), Maja (18) und Per (16) vom **Friedrich-Wilhelm-Gymnasium aus Köln** gewannen mit „GameChanger“, Gesellschaftsspiel-Events in Kölner Cafés, den Landesentscheid Frankfurt.

business@school
A BCG INITIATIVE

Katharina Wachter
Pressestelle

Ludwigstraße 21
80539 München

Mobil +49 170 334-4327
presse@businessatschool.de



Das Team konnte nicht am Landesentscheid Köln teilnehmen und war deshalb nach Frankfurt eingeladen worden.

business@school

Seit ihrer Gründung 1998 vermittelt business@school, die Bildungsinitiative der internationalen Unternehmensberatung Boston Consulting Group (BCG), jedes Jahr mehr als 1.000 Schülerinnen und Schülern praxisnah Wirtschaft über ein Schuljahr hinweg in drei Phasen: zunächst durch die Analyse eines Groß- und anschließend eines Kleinunternehmens, dann durch die Entwicklung einer eigenen Geschäftsidee inklusive Businessplan. Unterstützt werden die Schülerteams durch ihre Lehrkräfte sowie rund 400 bürgerschaftlich engagierte Betreuerinnen und Betreuer von rund 20 Partnerunternehmen und von BCG.

Gesellschaftliche Verantwortung

Die Boston Consulting Group (BCG) ist eine internationale Managementberatung und weltweit führend auf dem Gebiet der Unternehmensstrategie. 1963 von Bruce D. Henderson gegründet, ist BCG heute in mehr als 100 Städten in über 50 Ländern vertreten. Neben der Arbeit für Unternehmen unterstützen BCG-Mitarbeiterinnen und -Mitarbeiter auch honorarfrei ausgewählte Organisationen wie Save the Children oder das Welternährungsprogramm der Vereinten Nationen. Aktuell unterstützt BCG mit mehr als 200 Partnerorganisationen über 350 soziale Projekte weltweit. In Deutschland setzt sich die Unternehmensberatung insbesondere für die Bildung und Förderung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen ein. Mit der Bildungsinitiative business@school engagiert sich BCG seit 25 Jahren gemeinsam mit anderen Unternehmen an Schulen, um vor Ort mit den Lehrkräften Jugendlichen wirtschaftliche Begriffe und Zusammenhänge zu erklären und ihnen so einen praxisnahen Einblick in die Welt der Wirtschaft zu ermöglichen. business@school vermittelt den Schülerinnen und Schülern zudem Schlüsselqualifikationen für ihr späteres Berufsleben und weckt den Gründergeist.

business@school
A BCG INITIATIVE

Katharina Wachter
Pressestelle

Ludwigstraße 21
80539 München

Mobil +49 170 334-4327
presse@businessatschool.de

