



Medieninformation

Nachhaltigkeit war ein großes Thema beim UNIQUE-Ideenwettbewerb 2019

Universität Greifswald, 03.07.2019

Grillkohle aus Biomasse, eine Lernplattform zum stressfreien Studieren, eine Lern-App in Quizform und eine revolutionäre App für die WG- und Mitbewohnersuche - das sind die Gewinnerideen der Forschenden und Absolventen im UNIQUE-Ideenwettbewerb 2019. In der Kategorie der Studierenden wurden Preise an eine innovative Fast Food-Verpackungsidee, ein Software-Tool für die digitale Unternehmensberatung und die Idee einer regionalen Webmanufaktur vergeben.

Sieben Teams in zwei Kategorien stellten ihre Ideen am 19. Juni 2019 einer Fachjury und während einer öffentlichen Prämierungsveranstaltung in der Aula der Universität Greifswald dem Publikum vor. Die Preisträger erhielten Geldpreise zur Anschubfinanzierung. Zusätzlich wurden erstmals zwei Sonderpreise von Unternehmen vergeben.

"Auch in diesem Jahr können wir mit der Zahl und der Qualität der eingereichten Ideen außerordentlich zufrieden sein. Besonders erfreulich ist, dass sich das Thema Nachhaltigkeit, das auch an unserer Universität eine immer größere Rolle spielt, verstärkt in kreativen und innovativen Geschäftsideen von Studierenden, Forschenden und Absolventen widerspiegelt", so Dr. Stefan Seiberling, Leiter des Zentrums für Forschungsförderung und Transfer der Universität Greifswald.

Die Gewinner in der Kategorie Forschende/Absolventen

Erstplatziert und zudem Gewinner der Sonderpreise von Inter Medien Networks und der I.B.U. Projekt GmbH ist das Team **öKohle**. Marcel Welle und Matti Winkler möchten einen aktiven Beitrag zum Umweltschutz leisten und eine bio-zertifizierte und CO2-neutrale Grillkohle aus regionaler Biomasse produzieren. Die öKohle soll nachhaltig, hochwertig und regional-nordisch sein - für einen Grillgenuss, für den kein Baum fällt.

Den zweiten Platz errang **Motiviert Studiert**. Dr. Daniel Hunold und sein Team wollen aus dem bisherigen universitären Projekt eine kommerzielle Marke und Plattform aufbauen mit dem Ziel, Freude beim Lernen zu vermitteln. Die Plattform soll aus Lernstrategien, Techniken und Werkzeugen bestehen, mit denen Studierende effizienter, gesünder und erfolgreicher lernen. Damit soll nicht nur der Weg zu Bestnoten geebnet werden, sondern auch zu mehr Freizeit, weniger Stress und zur Zuversicht, alles im Leben meistern zu können.

Den geteilten dritten Platz errangen die Teams **QUIZZRD** um Dr. Christian Becker und **Super Roomie** aus Soeren Baumgardt und Miriam Grünig. Die Lern-App QUIZZRD bietet den Inhalt gängiger Vorlesungen der MINT-Studiengänge als Gaming-App. Dank dynamischer, interaktiver Spielformate kommt beim Lernen keine Langeweile mehr auf. Intelligente Tools im Hintergrund erlauben den gezielten Einsatz der App als Prüfungstrainer. Super Roomie ist eine (Web-)App, mit der die WG- bzw. Mitbewohnersuche revolutioniert werden soll. Ein Machine Learning basierter Algorithmus erledigt das Matching. So können zeiteffizient die optimale WG bzw. der perfekte Mitbewohner gefunden werden.

Die Gewinner in der Kategorie Studierende

Fast Food-Verpackungen, insbesondere von Lieferservices, stellen ein großes Umweltproblem dar. Bisherige Lösungsansätze wie beispielsweise Pfandsysteme wurden von Kunden kaum angenommen und haben nicht zu signifikanter Müllreduzierung oder fachgerechter Entsorgung geführt. Die erstplatzierte Idee "**CouPizza**" von Yannik Hörnschemeyer will Öko-Kartons in Kooperation mit Lieferservices und Werbepartnern in geldwerte Gutscheine oder Coupons umwandeln. Die Kartons sind vollständig recyclebar und motivieren Kunden, diese fachgerecht zu entsorgen.

Die zweitplatzierte Idee **Consulting 5.0** der Studenten Leonardo Bornhäußer und Louis Mummert ist eine Antwort auf die digitale Transformation und gestiegene Kundenanforderungen in Unternehmensberatungen. Ihr Ziel ist, Methoden der Persönlichkeitsanalyse zur Corporate Identity- und Image-Analyse anzuwenden, diese end-to-end zu automatisieren, zu digitalisieren und als Software-Tool für Markt- und Markenforschung anzubieten. Über Schnittstellen soll Consulting 5.0 zum festen Bestandteil der Geschäftsanalytik und des Qualitätsmanagements von Unternehmen werden.

Den dritten Platz belegte der Student Maximilian Bieler mit seiner Idee der **Greifswalder Webmanufaktur**. In einer Schaumanufaktur will er auf historischen Webstühlen individuelle, hochwertige Kleidung, Interieur, Kunsthandwerk und Souvenirs sowie eigene Kollektionen mit regionalem Bezug nachhaltig produzieren - ein Stück Greifswald zum Anziehen also.

Weitere Informationen

Der Ideenwettbewerb wird seit 2006 ausgerichtet, um Studierende, Forschende sowie Alumni der Universität Greifswald bei der Entwicklung ihrer Ideen bis zur Gründung eines Unternehmens zu unterstützen. Das Projekt wird, gemeinsam mit dem Leibniz-Institut für Plasmaforschung und Technologie e. V. (INP Greifswald), im Auftrag des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Gesundheit) durchgeführt und aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds (ESF) finanziert. UNIQUE wird in besonderer Weise von der Sparkasse Vorpommern, der Denkfabrik Stralsund GmbH, Inter Medien Networks Greifswald sowie der Universitäts- und Hansestadt Greifswald unterstützt. Die Preisgelder für den UNIQUE-Ideenwettbewerb 2019 wurden außerdem von den Unternehmen INCI-Experts Hamburg, Wirtschaftsförderungsgesellschaft Vorpommern mbH, MLP Greifswald, BioCon Valley MV e. V., WITENO GmbH, Hardtke • Svensson & Partner, GENIUS Venture Capital GmbH, I.B.U. Projekt GmbH und der Mittelständischen Beteiligungsgesellschaft Mecklenburg-Vorpommern mbH gesponsert.

Zu den Medienfotos

Die Fotos können für redaktionelle Zwecke im Zusammenhang mit dieser Medieninformation kostenlos bei der Pressestelle unter pressestelle@uni-greifswald.de angefordert werden. Bei Veröffentlichung ist der Name des Bildautors zu nennen.

Ansprechpartner an der Universität Greifswald

Janek Wiederänders
Zentrum für Forschungsförderung und Transfer (ZFF)
Wollweberstraße 1, 17489 Greifswald
Telefon +49 3834 420 1187
janek.wiederaenders@uni-greifswald.de