

Challenge-Titel

„Parkplatz-Prognosen für urbane Gebiete“

1. Unternehmen und Ansprechpartner

- Unternehmen: UrbanFlow Solutions AG
- Ansprechpartner:
- Kontaktinformation: (E-Mail-Adresse und Telefonnummer)

2. Beschreibung der Challenge

Wie können wir freie Parkplätze in einer Stadt in Echtzeit besser vorhersagen und für Bürgerinnen und Bürger zugänglich machen? Aktuelle Parkplatzsysteme sammeln viele Daten, aber es fehlt eine Lösung, die diese Informationen effektiv nutzt, um die Parkplatzsuche zu erleichtern.

3. Zielsetzung

Ein funktionaler Prototyp soll entwickelt werden, der mithilfe von Daten und Algorithmen die Wahrscheinlichkeit freier Parkplätze berechnet und Nutzenden eine einfache Möglichkeit bietet, diese Informationen abzurufen.

4. Fragestellung

(Kernfrage(n), die die Teams beantworten sollen. z.B. „Wie können wir ...?“, „Was bezweckt das Produkt?“, „Weshalb ist hier eine Lösung für uns wichtig?“)

- Wie kann ein intelligentes System entwickelt werden, das freie Parkplätze vorhersagt und Nutzern eine einfache Möglichkeit bietet, diese Informationen in Echtzeit abzurufen?
-

5. Anforderungen und Rahmenbedingungen

- Es sollten ausschliesslich die bereitgestellten oder öffentlich zugänglichen Datenquellen genutzt werden.
- Die Lösung sollte einen innovativen Ansatz für Datenintegration und Prognosemodell bieten.

- Nutzerfreundlichkeit (z. B. intuitive Navigation, klare Visualisierungen) ist ein Muss.
 - Die Lösung soll als Prototyp auf Desktop oder mobilen Geräten demonstrierbar sein.
-

6. Unterstützung und Ressourcen

(Welche Hilfsmittel, Ressourcen oder Daten werden den Teams zur Verfügung gestellt?)

- Offene Daten zu Parkplätzen (historisch und Echtzeit)
 - Wetter- und Eventinformationen
 - Zugang zu Cloud-Diensten und KI-Tools
-

7. Erwartetes Ergebnis

(Wie sollte das Ergebnis aussehen? z.B. ein Prototyp, eine Präsentation, ein Konzeptpapier, usw.)

Entwickelt ein benutzerfreundliches Interface (z. B. eine App oder Webanwendung) mit einem funktionalen Prognosemodell, das die Wahrscheinlichkeit freier Parkplätze berechnet und anzeigt.

8. Zusätzliche Hinweise

(Weitere Informationen oder Tipps, die für die Bearbeitung hilfreich sein könnten)

Challenge-Titel

„Informationsaufbereitung für mehr Barrierefreiheit“

1. Unternehmen und Ansprechpartner

- Unternehmen: AccessEasy GmbH
- Ansprechpartner:
- Kontaktinformation: (E-Mail-Adresse und Telefonnummer)

2. Beschreibung der Challenge

(Kurze Beschreibung des Problems oder der Herausforderung, die gelöst werden soll. Warum ist diese Challenge wichtig?)

Menschen mit Behinderungen brauchen oft genaue Informationen über die Zugänglichkeit von Gebäuden, um ihren Alltag zu planen. Aktuelle Lösungen sind oft unübersichtlich und schwer verständlich.

3. Zielsetzung

(Was soll mit dieser Challenge erreicht werden? Mögliche Ziele und gewünschte Ergebnisse)

Ein Prototyp soll entwickelt werden, der Informationen über die Barrierefreiheit von Gebäuden einfach, klar und individuell aufbereitet.

4. Fragestellung

(Kernfrage(n), die die Teams beantworten sollen. z.B. „Wie können wir ...?“, „Was bezweckt das Produkt?“, „Weshalb ist hier eine Lösung für uns wichtig?“)

- Wie können wir Informationen zu Gebäudezugänglichkeit so darstellen, dass sie schnell und verständlich für alle verfügbar sind?

5. Anforderungen und Rahmenbedingungen

- **Technische Vorgaben:** (Eventuelle technische Einschränkungen oder Anforderungen)

- **Nutzungsmöglichkeiten von Hilfsmitteln:** (Spezifische Tools oder Technologien, die zur Verfügung gestellt werden)
- **Sonstige Einschränkungen:** (Weitere relevante Rahmenbedingungen)

Die Darstellung muss barrierefrei sein (z. B. für Screenreader geeignet, klare Navigation).

Es dürfen nur die bereitgestellten oder lizenzfreien Daten genutzt werden.

Der Prototyp sollte auf einer gängigen Plattform, z. B. als Webanwendung, nutzbar sein.

Der Fokus liegt auf Benutzerfreundlichkeit und einer einfachen Umsetzung.

6. Unterstützung und Ressourcen

(Welche Hilfsmittel, Ressourcen oder Daten werden den Teams zur Verfügung gestellt?)

- Datensätze zur Gebäudezugänglichkeit
 - Vorlagen für barrierefreies Design
 - Tools für personalisierte Empfehlungen
 - Zugang zu Sprachassistenten
-

7. Erwartetes Ergebnis

(Wie sollte das Ergebnis aussehen? z.B. ein Prototyp, eine Präsentation, ein Konzeptpapier, usw.)

Erstellt eine interaktive Anwendung, die die benötigten Informationen benutzerfreundlich präsentiert.

8. Zusätzliche Hinweise

(Weitere Informationen oder Tipps, die für die Bearbeitung hilfreich sein könnten)

[Hier](#) können Sie sich Beispiele von Challenges einer ähnlichen Veranstaltung anschauen. Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Challenge-Titel

„GreenWrap: Die nachhaltige Verpackung der Zukunft“

1. Unternehmen und Ansprechpartner

- Unternehmen: EcoPack Solutions
- Ansprechpartner:
- Kontaktinformation: (E-Mail-Adresse und Telefonnummer)

2. Beschreibung der Challenge

Plastikverpackungen belasten die Umwelt erheblich, aber viele Alternativen sind teuer oder unpraktisch. Wir suchen nach innovativen Lösungen, um eine nachhaltige und kosteneffiziente Verpackung für Lebensmittelprodukte zu entwickeln, die den Anforderungen von Haltbarkeit, Lagerung und Transport gerecht wird.

3. Zielsetzung

Entwicklung eines funktionalen Prototyps für eine umweltfreundliche Verpackung, die wiederverwendbar oder biologisch abbaubar ist.

4. Fragestellung

(Kernfrage(n), die die Teams beantworten sollen. z.B. „Wie können wir ...?“, „Was bezweckt das Produkt?“, „Weshalb ist hier eine Lösung für uns wichtig?“)

- Wie kann eine nachhaltige Verpackung sowohl praktisch als auch optisch ansprechend gestaltet werden?
 - Welche kostengünstigen Materialien könnten verwendet werden, um die Verpackung umweltfreundlich und wirtschaftlich zu gestalten?
-

5. Anforderungen und Rahmenbedingungen

- Technische Vorgaben: (Eventuelle technische Einschränkungen oder Anforderungen)
- Nutzungsmöglichkeiten von Hilfsmitteln: (Spezifische Tools oder Technologien, die zur Verfügung gestellt werden)

- **Sonstige Einschränkungen:** (Weitere relevante Rahmenbedingungen)

Die Verpackung muss ein Standardprodukt (z. B. 500g Trockenware oder Flüssigkeit) sicher transportieren können.

Materialvorgabe: Verwendbar sind natürliche Fasern, recycelte Kunststoffe oder Papiere.

6. Unterstützung und Ressourcen

(Welche Hilfsmittel, Ressourcen oder Daten werden den Teams zur Verfügung gestellt?)

- Muster von typischen Verpackungsanforderungen (z. B. Grössenmasse, Stabilitätsanforderungen).
 - Zugang zu Basiswerkzeugen wie Schneidemaschinen und Klebstoffen während des Camps.
-

7. Erwartetes Ergebnis

(Wie sollte das Ergebnis aussehen? z.B. ein Prototyp, eine Präsentation, ein Konzeptpapier, usw.)

Ein funktionaler Prototyp einer Verpackung sowie eine kurze Präsentation zur Idee, den eingesetzten Materialien und der Umsetzbarkeit.

8. Zusätzliche Hinweise

(Weitere Informationen oder Tipps, die für die Bearbeitung hilfreich sein könnten)

Challenge-Titel

„Learn & Touch: Interaktives Lernspielzeug für die Zukunft“

1. Unternehmen und Ansprechpartner

- Unternehmen: KinderWelt Innovations
- Ansprechpartner:
- Kontaktinformation: (E-Mail-Adresse und Telefonnummer)

2. Beschreibung der Challenge

(Kurze Beschreibung des Problems oder der Herausforderung, die gelöst werden soll. Warum ist diese Challenge wichtig?)

Kinder lernen am besten durch Interaktion und Haptik. Wir suchen nach einem innovativen Lernspielzeug, das Kindern im Alter von 4-6 Jahren spielerisch wichtige Fähigkeiten wie Farben, Zahlen oder Formen näherbringt.

3. Zielsetzung

(Was soll mit dieser Challenge erreicht werden? Mögliche Ziele und gewünschte Ergebnisse)

Entwicklung eines Prototyps für ein Spielzeug, das pädagogischen Nutzen mit Spass kombiniert und einfach zu bedienen ist.

4. Fragestellung

(Kernfrage(n), die die Teams beantworten sollen. z.B. „Wie können wir ...?“ „Was bezweckt das Produkt?“, „Weshalb ist hier eine Lösung für uns wichtig?“)

- Wie kann ein Spielzeug gestaltet werden, das sowohl unterhaltsam als auch lehrreich ist?
- Welche Materialien und Mechanismen können verwendet werden, um das Produkt sicher und langlebig zu machen?

5. Anforderungen und Rahmenbedingungen

- **Technische Vorgaben:** (Eventuelle technische Einschränkungen oder Anforderungen)
- **Nutzungsmöglichkeiten von Hilfsmitteln:** (Spezifische Tools oder Technologien, die zur Verfügung gestellt werden)
- **Sonstige Einschränkungen:** (Weitere relevante Rahmenbedingungen)

Das Spielzeug muss für Kinder sicher und aus ungiftigen Materialien gefertigt sein.

Es sollte mindestens eine interaktive Komponente haben (z. B. bewegliche Teile, einfache Mechanismen).

6. Unterstützung und Ressourcen

(Welche Hilfsmittel, Ressourcen oder Daten werden den Teams zur Verfügung gestellt?)

- Zugang zu Bastelmaterialien wie Holz, Filz, Farben und einfachen Mechaniken (z. B. Zahnräder, Magnete).
- Möglichkeit, vorgefertigte Bauteile wie Würfel oder Scheiben zu verwenden.

7. Erwartetes Ergebnis

(Wie sollte das Ergebnis aussehen? z.B. ein Prototyp, eine Präsentation, ein Konzeptpapier, usw.)

Ein physischer Prototyp des Spielzeugs mit einer begleitenden Erklärung der Lernziele, Zielgruppe und potenziellen Umsetzbarkeit.

8. Zusätzliche Hinweise

(Weitere Informationen oder Tipps, die für die Bearbeitung hilfreich sein könnten)

[Hier](#) können Sie sich Beispiele von Challenges einer ähnlichen Veranstaltung anschauen. Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.