

Anleitung

Stand 31.8.2026

app.startupschoolcup.de



Bildung von Gründerteams

Das neue Funktionsset fördert die strukturierte Bildung der Gründerteams, den zügigen Einstieg in die produktive Teamarbeit und die Kommunikation zwischen Schülern, Lehrkraft und Coach:

- Die Lehrkraft richtet ihre Klasse mit Schülerzahl, gewünschter Anzahl von Gründerteams (4 bis 5) und entsprechender Teamgröße (5 bis 7 Schüler) ein.
- Alle Schüler einer Klasse registrieren sich über einen Link oder QR-Code
 - nach außen sichtbar nur mit sprechendem Spitzname,
 - ohne personenbezogene Daten.
- Sie wählen dabei zwei initiale Interessen
 - für die Bereiche Produkt, Marketing, Vertrieb, Finanzen und / oder Administration,
 - zunächst noch unverbindlich.
- Während sich die Schüler zu Teams zusammenzufinden, wählt die Lehrkraft in der App zwischen zwei Optionen:
 - Die Schüler tragen ihre Teamzugehörigkeiten während des Teamfindungs-Prozesses selbst in der App ein – oder –
 - Die Lehrkraft trägt die Teamzugehörigkeiten (unter Berücksichtigung der Schülervorschläge) während der Schulstunde in der App ein.
- Wenn die Teams eingeteilt sind, wählt jeder Schüler zwei Bereiche, in dem er oder sie mitarbeiten wird (Rollen), so dass alle Bereiche gleichmäßig abgedeckt sind.

Schüler, Lehrkraft und Coach können jederzeit Teamzusammensetzung und übernommene Rollen einsehen. Die Lehrkraft kann die Einstellungen später ändern.



Jury-Bewertung bei Wettbewerben

Die Jury von Klassen-, Schul- und Regionalwettbewerben erfasst ihre Bewertungen anhand des einheitlichen Startup School Cup-Bewertungsschemas.

- Jury-Mitglieder erfassen ihre Punktbewertung während der Pitches mit Smartphone oder Tablet
- Nach Abschluss des Wettbewerbs wird das Ergebnis einschließlich der Kategorie-Ergebnisse angezeigt.
- Die Lehrkraft kann bei Klassenwettbewerben neben der Fachjury (Lehrer und Coach) zusätzlich eine Publikumsjury anlegen, zur Mitwirkung der jeweils nicht präsentierenden Schüler. Deren Ergebnis wird separat dargestellt.



Einstieg für Lehrkräfte und Wettbewerbs-Organisatoren

Die Startup School Cup-App ist eine Online-Anwendung, die ohne Softwareinstallation über den Browser verwendet wird. Eine dauerhafte Internetverbindung ist notwendig.

- Die Nutzung der App ist für alle auf Laptop, Tablet und Smartphone möglich.
- Für Lehrkräfte oder Wettbewerbs-Organisatoren empfehlen wir die Nutzung auf Laptop oder Tablet.
- Aufruf:

<https://app.startupschoolcup.de>

- Als Fachlehrkraft oder Organisator eines Schul- oder Regionalwettbewerbs wählen Sie „Als Lehrkraft starten“ und registrieren sich einmalig mit Ihrer E-Mail-Adresse.
- Bestätigen Sie anschließend Ihr Konto über den Code oder Link aus der Aktivierungs-E-Mail.
- Im Kopfzeilen-Menü wählen Sie zwischen Gründerteam und Wettbewerbe.
- Sie können beliebig viele Gründerteam-Klassen und Wettbewerbe unabhängig voneinander anlegen.

Inhaltsverzeichnis

1. Gründerteams	3
1.1 Klasse einrichten	3
1.2 Schülerinnen und Schüler einladen oder anlegen	4
1.3 Teams zusammenstellen	6
1.4 Rollen zuordnen	8
1.5 Klassenwettbewerb aus Gründerteams erstellen	9
1.6 Coach-Zugang	10
1.7 Schüler-Zugang	12
2. Wettbewerbe	13
2.1 Wettbewerb anlegen	13
2.2 Wettbewerb durchführen	16
2.3 Auswertungsergebnis	20

Die App wurde aus Mitteln der Stiftung Digitale Bildung sowie mit finanzieller Unterstützung unseres langjährigen Coaches und Jury-Mitglieds Daniel Gruber und der Entwicklungsleistungen seines Unternehmens EsperoTech ermöglicht.

Die Nutzung ist kostenlos.

1. Gründerteams

Das neue Modul „Gründerteam-Bildung“ begleitet eine Klasse von der ersten Planung bis zur Übergabe der fertigen Teams in einen Klassenwettbewerb. Der Ablauf ist in fünf Arbeitsbereiche gegliedert: Klasse, Einladung, Teams, Rollen und Wettbewerb.

Ablauf:

1. Klasse einrichten
2. Schüler einladen
3. Teams zusammenstellen
4. Rollen zuordnen
5. Klassenwettbewerb erstellen

Klassenwettbewerbe können auch unabhängig von Gründerteams angelegt werden.

1.1 Klasse einrichten

Öffnen Sie im Lehrerbereich die „Gründerteam-Bildung“ und wählen Sie „Klasse erstellen“.

Neue Gründerteam-Klasse

1 **Klasse einrichten** ⓘ
Als Nächstes empfohlen
Zu Schuljahresbeginn
Klasse anlegen

2 **Schüler einladen** ⓘ
1. Unterrichtsstunde
Noch nicht erreichbar
Zuerst die Klasse anlegen.

3 **Teambildung** ⓘ
Bis einschließlich 2. Unterrichtsstunde
Noch nicht erreichbar
Zuerst die Klasse anlegen.

4 **Rollenzuordnung** ⓘ
Bis zum Kick-off
Noch nicht erreichbar
Zuerst die Klasse anlegen.

5 **Wettbewerb erstellen** ⓘ
Anschließend
Noch nicht erreichbar
Zuerst die Klasse anlegen.

Klasse

Klassenname · Pflichtfeld

Schuljahr · Pflichtfeld

Anzahl Schüler · Pflichtfeld

● Empfehlung: 4 Teams mit durchschnittlich 6 Mitgliedern

Teams

Gewünschte Teamzahl · Pflichtfeld

Durchschnittliche Teamgröße

Erlaubte Abweichung von der Teamgröße

Wer teilt die Teams ein?

☒ **Lehrkraft teilt ein**
Die Lehrkraft ordnet die Schüler zu. Die Schüler sehen ihre aktuelle Zuordnung, können sie aber nicht selbst ändern.

☐ **Schüler wählen selbst**
Die Schüler wählen aus den vorbereiteten Teams. Neue Teams anlegen, löschen oder umbenennen bleibt der Lehrkraft vorbehalten.

Die Lehrkraft sieht jederzeit, wo jeder Schüler ist, und kann in beiden Varianten korrigieren.

Coach

Ergänzen Sie sobald bekannt die Daten des Coaches. Die Coach-Daten werden in der Schüler-Ansicht angezeigt und erleichtern die Kontaktaufnahme.

Name

E-Mail

Telefonnummer

- Vergeben Sie einen Klassennamen, z. B. „10b Schuljahr 2026/27“.
- Tragen Sie die geplante Anzahl der Schülerinnen und Schüler ein.
- Prüfen Sie die vorgeschlagene Teamzahl sowie Mindest- und Maximalgröße. Die App legt die Teams zunächst als „Team 1“, „Team 2“ usw. an.
- Legen Sie fest, ob die Lehrkraft die Teams zuteilt oder ob die Schülerinnen und Schüler später aus den vorbereiteten Teams wählen dürfen.
- Optional können Sie bereits jetzt einen Coach mit Name, E-Mail-Adresse und Handynummer hinterlegen. Die Schüler sehen die Daten in der Schülersicht und können so Kontakt zum Coach aufnehmen. Coach-Daten können auch jederzeit später ergänzt werden.
- Wählen Sie „Klasse speichern und weiter“. Die App erzeugt einen vierstelligen Join-Code und den Einladungslink. Darüber können sich Schülerinnen und Schüler selbst in Ihrer Klasse registrieren.

1.2 Schülerinnen und Schüler einladen oder anlegen

Im Arbeitsbereich „Schüler einladen“ stehen Join-Code, Einladungslink und QR-Code bereit.

10b Schuljahr 2026/27

Join-Code **SI6V** Lehrkraft teilt ein

0 Schüler · 4 vorbereitete Teams

[Hilfe](#)
[Weitere Aktionen](#)

✓

Klasse einrichten
Zu Schuljahresbeginn
24 geplant · 4 Teams

2

Schüler einladen
Als Nächstes empfohlen
1. Unterrichtsstunde
0/24 registriert

3

Teambildung
Bis einschließlich 2. Unterrichtsstunde
0/0 zugeordnet

4

Rollenzuordnung
Bis zum Kick-off
24 offene Rollenbedingungen
Zuerst die Teamaufteilung abschließen.

5

Wettbewerb erstellen
Anschließend
Voraussetzungen noch offen
Die Voraussetzungen für den Klassenwettbewerb sind noch nicht erfüllt.

Schülerinnen und Schüler einladen

Laden Sie die 24 geplanten Schülerinnen und Schüler ein, sich für diese Gründerteam-Klasse zu registrieren.

Join-Code
SI6V
Mit diesem Code kann die Klasse auf der Beitrittsseite gefunden werden.

Einladungslink
<https://app.startupschoolcup.de/gruenderteams?code=SI6V>
Teilen Sie den Link oder Code im Klassenchat oder per E-Mail.

Einladung kopieren

QR-Code drucken

Link kopieren

Einladungstext für Ihre Klasse

Hallo zusammen,

wir nehmen am Startup School Cup teil.
Registriert euch über diesen Link:
<https://app.startupschoolcup.de/gruenderteams?code=SI6V>

Join-Code: SI6V

Registrierungsfortschritt
0 von 24 registriert 0 %

Letzte Beiträge
Noch niemand registriert. Die Anzeige aktualisiert sich automatisch.

Klassengröße ändern

+ Schüler manuell hinzufügen

Sie können fortfahren, auch wenn noch nicht alle registriert sind.

Weiter zur Teambildung

Änderungen werden live aktualisiert.

- Teilen Sie Link, QR-Code oder Join-Code über den Klassenchat, per E-Mail oder als Ausdruck.
- Die Schüler öffnen <https://app.startupschoolcup.de/gruenderteams> und geben Join-Code, Vorname, Nachname sowie ein persönliches Passwort mit mindestens acht Zeichen ein.

SCHRITT 1 VON 2

Dein Zugang

Gib zuerst den Join-Code, deinen Namen und ein persönliches Passwort ein.

Schon registriert?
 Wenn du schon beigetreten bist, reichen Join-Code und persönliches Passwort, um deinen Zugang auf diesem Gerät wiederherzustellen.

[Zugang wiederherstellen](#)

Join-Code · **Pflichtfeld**

SI6V

Vorname · **Pflichtfeld**

Nachname · **Pflichtfeld**

Persönliches Passwort · **Pflichtfeld**

Wähle mindestens 8 Zeichen. Merke dir das Passwort gut; du brauchst es später, um deinen Zugang wiederherzustellen.

[Weiter](#)

- Bei der Anmeldung wählen die Schüler mindestens zwei Interessen:

SCHRITT 2 VON 2

Deine Wünsche

Was würdest du gerne tun? · **Pflichtfeld** ⓘ [Rollenbeschreibungen](#)

Wähle mindestens zwei Unternehmensbereiche, die dich interessieren. Das sind noch keine zugewiesenen Aufgaben.

0 von mindestens 2 ausgewählt

☐ **Produkt**
 Wir designen das Produkt, die Lösung, die Dienstleistung und/oder die Geschäftsräume. Wir erstellen einen Prototypen. Wir kümmern uns um die Beschaffung von Materialien und Vorprodukten.

☐ **Marketing**
 Wir ermitteln das Marktpotenzial, zum Beispiel durch Befragungen oder vergleichende Recherche. Wir definieren Methoden für Werbung und Öffentlichkeitsarbeit und berechnen die Kosten. Wir gestalten (Print-)Werbemittel, Website und/oder Social-Media-Inhalte.

☐ **Vertrieb**
 Wir definieren unseren Vertriebskanal und dessen Kosten. Wir entwickeln den Verkaufstrichter von der Werbemaßnahme bis zum Verkauf mit Kostenangaben.

☐ **Finanzen**
 Wir kalkulieren Kosten und erforderliche Verkaufspreise für einzelne Stücke oder Leistungen. Wir erstellen eine Plankalkulation für das Gesamtunternehmen für die ersten 5 Jahre.

☐ **Administration**
 Wir wählen die geeignete Methode zur Finanzierung entsprechend des Finanzbedarfs aus der Plankalkulation. Wir suchen den besten Unternehmensstandort, eine geeignete Rechtsform und überprüfen Compliance und Nachhaltigkeit des Unternehmens.

[Zurück](#) [Klasse beitreten](#)

- **WICHTIG:** Interessen dienen nur als Hinweis für die Teambildung; sie sind noch keine zugewiesenen Aufgaben.
- Alternativ legen Sie Schüler über „+ Schüler“ manuell an und ordnen sie bei Bedarf direkt einem Team zu.
- Kontrollieren Sie den Registrierungsfortschritt. Sie können weiterarbeiten, auch wenn noch nicht alle Personen registriert sind.

Persönlicher Zugang Jede Person verwendet ihr selbst gewähltes Passwort später zusammen mit dem Join-Code zur Wiederherstellung des eigenen Zugangs. Persönliche Zugangslinks dürfen nicht weitergegeben werden.

1.3 Teams zusammenstellen

Teams zusammenstellen

0 von 24 registrierten Schülern sind einem Team zugeordnet.

Wer teilt die Teams ein?

☒
Lehrkraft teilt ein

Die Lehrkraft ordnet die Schüler zu. Die Schüler sehen ihre aktuelle Zuordnung, können sie aber nicht selbst ändern.

☐
Schüler wählen selbst

Die Schüler wählen aus den vorbereiteten Teams. Neue Teams anlegen, löschen oder umbenennen bleibt der Lehrkraft vorbehalten.

Die Lehrkraft sieht jederzeit, wo jeder Schüler ist, und kann in beiden Varianten korrigieren.

Teams 4

Schüler 24/24

Teamübersicht

Personen und Teamstand auf einen Blick. Änderungen öffnen sich gezielt über das Teammenü.

Klassengröße ändern + Team

Noch keinem Team zugeordnet - 24

Lena Hoffmann

Jonas Weber

Marie Schneider

Felix Bauer

Sophia Wagner

Luca Richter

Emilia Neumann

Paul Zimmermann

Hannah Krause

Elias Schwarz

Mia Braun

Noah Lehmann

Clara Seidel

Leon Fischer

Johanna Wolf

Maximilian Keller

Lea Sommer

David Hartmann

Amelie Vogel

Tim Berger

Charlotte Winkler

Moritz Frank

Nele Schuster

Jakob Peters

Teammitglieder ändern

Team 1

0 Mitglieder · 5-7 Mitglieder

MITGLIEDER

Noch keine Mitglieder.

Wichtige Warnung: Unter Mindestgröße 5. Prüfen Sie bewusst, ob dieses Team arbeitsfähig bleibt.

Team 2

0 Mitglieder · 5-7 Mitglieder

MITGLIEDER

Noch keine Mitglieder.

Wichtige Warnung: Unter Mindestgröße 5. Prüfen Sie bewusst, ob dieses Team arbeitsfähig bleibt.

Team 3

0 Mitglieder · 5-7 Mitglieder

Team 4

0 Mitglieder · 5-7 Mitglieder

- In den Ansichten „Schüler“ und „Teams“ sehen Sie Interessen, Zuordnungen und Teamgrößen.
- Wenn Sie „Lehrkraft teilt ein“ gewählt haben, wählen Sie das Team für jeden Schüler selbst aus.

SCHÜLER	TEAM	AKTIONEN
Lena Hoffmann Spitzname: LenaH Interessen aus der Anmeldung: Produkt, Marketing	Noch keinem Team zugeordnet	⋮
Jonas Weber Spitzname: JonasW	Noch keinem Team zugeordnet	⋮
Marie Schneider Spitzname: MarieS Interessen aus der Anmeldung: Marketing, Administration	Noch keinem Team zugeordnet	⋮
Felix Bauer Spitzname: FelixB Interessen aus der Anmeldung: Produkt	Noch keinem Team zugeordnet	⋮
Sophia Wagner Spitzname: SophiaW Interessen aus der Anmeldung: Finanzen, Administration	Noch keinem Team zugeordnet	⋮
Luca Richter Spitzname: LucaR Interessen aus der Anmeldung: Produkt, Finanzen	Noch keinem Team zugeordnet	⋮

- Haben Sie „Schüler wählen selbst“ gewählt, öffnet sich die „Teameintragung für Schüler“. Die Schüler können nur vorbereiteten Teams beitreten; neue Teams bleiben der Lehrkraft vorbehalten.
- Die Lehrkraft behält in beiden Varianten den Überblick und kann Zuordnungen korrigieren.
- Schließen Sie die Teamaufteilung ab, wenn mindestens zwei Schüler vorhanden, alle vorgesehenen Personen erfasst, alle einem Team zugeordnet und keine Teams leer sind.

Nach der Finalisierung Schüler können ihre Teamzuordnung nicht mehr selbst ändern. Die Lehrkraft kann Teams und Zuordnungen noch korrigieren, solange die Rollenzuweisung nicht gesperrt ist.

1.4 Rollen zuordnen

Die Rollenwahl wird erst nach Abschluss der Teamaufteilung geöffnet.

- Jede Person übernimmt mindestens zwei Unternehmensrollen: Produkt, Marketing, Vertrieb, Finanzen oder Administration:

Rollen bearbeiten

Wählen Sie pro Schüler mindestens 2 Unternehmensrollen und bestätigen Sie jede konfigurierte Verantwortung für dieses Team. Speichern Sie danach die Teamänderungen gemeinsam.

Team 3
6 Mitglieder

TEAM 3	PRODUKT	MARKETING	VERTRIEB	FINANZEN	ADMINISTRATION
AmelieV Ungespeicherte Änderung Interessen aus der Anmeldung: Vertrieb, Administration	☐	☐	☒	☐	☒
HannahK Ungespeicherte Änderung Interessen aus der Anmeldung: Vertrieb, Administration	☒	☐	☐	☐	☒
LeonF Ungespeicherte Änderung Interessen aus der Anmeldung: Produkt, Vertrieb	☒	☐	☒	☐	☐
NeleS Ungespeicherte Änderung Interessen aus der Anmeldung: Marketing, Administration	☐	☒	☒	☐	☐
SophiaW Ungespeicherte Änderung Interessen aus der Anmeldung: Finanzen, Administration	☐	☐	☐	☒	☒
TimB Ungespeicherte Änderung Interessen aus der Anmeldung: Marketing, Finanzen	☐	☒	☐	☒	☐

✔ Produkt · Besetzt · 2/1 Personen
✔ Marketing · Besetzt · 2/1 Personen
✔ Vertrieb · Besetzt · 3/1 Personen
✔ Finanzen · Besetzt · 2/1 Personen
✔ Administration · Besetzt · 3/1 Personen

- Die bei der Anmeldung gewählten Interessen werden angezeigt, wählen oder reservieren aber keine Rolle.
- Achten Sie darauf, dass alle Pflichtrollen im Team besetzt sind und die jeweilige Maximalzahl nicht überschritten wird.
- Zusätzlich bestätigt die Lehrkraft genau eine Person als „Sprecher“ des Teams. Mehrere Schüler können zuvor unabhängig voneinander kandidieren; die Reihenfolge hat keinen Einfluss.
- Sind alle Aufgaben vollständig, wählen Sie „Rollenzuweisung sperren“. Bei Korrekturen kann die Lehrkraft sie später wieder öffnen.

Sprecher Pflichtrolle zusätzliche Rolle Ich verantworte die Gesamtkoordination unseres Gründerteams und bin Hauptsprechpartner für Coach und Lehrkraft. Minimum: 1 Maximum: 1	Produkt Pflichtrolle zählt als Unternehmensrolle Wir designen das Produkt, die Lösung, die Dienstleistung und/oder die Geschäftsräume. Wir erstellen einen Prototypen. Wir kümmern uns um die Beschaffung von Materialien und Vorprodukten. Minimum: 1 Maximum: 3
Marketing Pflichtrolle zählt als Unternehmensrolle Wir ermitteln das Marktpotenzial, zum Beispiel durch Befragungen oder vergleichende Recherche. Wir definieren Methoden für Werbung und Öffentlichkeitsarbeit und berechnen die Kosten. Wir gestalten (Print-)Werbemittel, Website und/oder Social-Media-Inhalte. Minimum: 1 Maximum: 3	Vertrieb Pflichtrolle zählt als Unternehmensrolle Wir definieren unseren Vertriebskanal und dessen Kosten. Wir entwickeln den Verkaufstrichter von der Werbemaßnahme bis zum Verkauf mit Kostenangaben. Minimum: 1 Maximum: 3
Finanzen Pflichtrolle zählt als Unternehmensrolle Wir kalkulieren Kosten und erforderliche Verkaufspreise für einzelne Stücke oder Leistungen. Wir erstellen eine Plankalkulation für das Gesamtunternehmen für die ersten 5 Jahre. Minimum: 1 Maximum: 3	Administration Pflichtrolle zählt als Unternehmensrolle Wir wählen die geeignete Methode zur Finanzierung entsprechend des Finanzbedarfs aus der Plankalkulation. Wir suchen den besten Unternehmensstandort, eine geeignete Rechtsform und überprüfen Compliance und Nachhaltigkeit des Unternehmens. Minimum: 1 Maximum: 3

1.5 Klassenwettbewerb aus Gründerteams erstellen

Sie können auf Basis der Klassen- und Gründerteam-Daten Wettbewerbe anlegen und ersparen sich so das manuelle Anlegen.

- Öffnen Sie den Arbeitsbereich „Wettbewerb erstellen“ und prüfen Sie die Vorschau.
- Teamname beziehungsweise Markenname und Kurzbeschreibung werden in den neuen Wettbewerb übernommen.
- Optional können Lehrkraft und Coach bereits als Fachjury angelegt werden. Die Jury-PINs erzeugen Sie anschließend in der Juryverwaltung des Wettbewerbs.
- Bestätigen Sie „Klassenwettbewerb erstellen“.
- Anschließend finden Sie den Wettbewerb im Menüpunkt „Wettbewerbe“.

Hinweis: Die Erstellung des Wettbewerbs basiert auf einer Momentaufnahme der Gründerteam-Daten. Spätere Änderungen an Gründerteams verändern bestehende Wettbewerbe nicht; bei Bedarf kann zu einem späteren Zeitpunkt ein weiterer Wettbewerb erzeugt werden.

1.6 Coach-Zugang

Geben Sie Ihrem Coach Zugang zu den für die Unterstützung wichtigen Daten. Die Funktion finden Sie im grünen Feld auf jeder Seite:



oder über das Menü „Weitere Aktionen“. Erfassen Sie Name und ggf. Mobil-Nummer, so können die Schüler jederzeit Kontakt auf nehmen:

Coach-Zugang verwalten

Pflegen Sie hier Name, E-Mail und optional Handynummer des Coaches. Die Kontaktdaten können für Schüler sichtbar sein und später geändert werden; der datensparsame Lesezugang zeigt Teamfortschritt, aber keine Schüler-Realnamen.

Die Anwendung versendet keine Coach-Einladung. Kopieren Sie den geschützten Coach-Link und teilen Sie ihn manuell; der Link bleibt beim Ändern der Kontaktdaten gleich.

Coach-Name

Fred Hilfreich

Coach-E-Mail

fred.hilfreich@outlook.com

Coach-Handynummer

+49 171 1453432

COACH-LINK

<https://app.startupschoolcup.de/gruenderteams/coach/HEIOESHX88QVI9LEY50DYCS3PKVJ6P1B>

Kopieren

Coachansicht öffnen

Abbrechen

Speichern

- Mit „Kopieren“ gelangt der Coach-Link in die Zwischenablage und Sie können sie an den Coach versenden.

- „Coachansicht öffnen“ zeigt ihnen, welche Daten der Coach aktuell sieht:

[← ZUR GRÜNDERTEAM-ANMELDUNG](#)
COACHANSICHT

Aktualisieren

10b • Gründerteams

Fred Hilfreich fred.hilfreich@outlook.com +49 171 1453432

AKTUELLE PHASE ⓘ
Aufgabenverteilung

BEREITE TEAMS
3

UNTERSTÜTZUNG NÖTIG
2

TEAMS
5

Teamfortschritt

Bestätigte Verantwortungen, Produktkontext und offene Pflichtrollen zeigen, wo ein Team Unterstützung braucht.

WonderWac

Unterstützung benötigt

Noch keine Kurzbeschreibung vorhanden.

Teammitglieder und Rollen

HeinzH Finanzen, Marketing
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

JohnD Noch keine Rolle zugewiesen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

LaraL Administration, Sprecher, Vertrieb
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

RonjaR Noch keine Rolle zugewiesen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

VeronicaS Noch keine Rolle zugewiesen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

Bestätigte Verantwortungen

Sprecher: LaraL

Pflichtrollen abgedeckt
5/6

Mindestens eine Pflichtrolle ist noch offen.

Super-Nova

Unterstützung benötigt

Noch keine Kurzbeschreibung vorhanden.

Teammitglieder und Rollen

KarinA Noch keine Rolle zugewiesen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

MaraM Administration, Produkt
Rollenwünsche: Sprecher

MoritzM Noch keine Rolle zugewiesen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

TinaT Noch keine Rolle zugewiesen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

ValerieR Noch keine Rolle zugewiesen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

Bestätigte Verantwortungen

Sprecher: Noch nicht festgelegt

Pflichtrollen abgedeckt
2/6

„Sprecher“ ist noch nicht festgelegt.
Mindestens eine Pflichtrolle ist noch offen.

Memo-Tech

Bereit

Noch keine Kurzbeschreibung vorhanden.

Teammitglieder und Rollen

DanielD Produkt, Vertrieb
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

PeterB Administration, Marketing
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

PiaS Administration, Finanzen
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

Hyper Tech

Bereit

Noch keine Kurzbeschreibung vorhanden.

Teammitglieder und Rollen

BertaS Produkt, Vertrieb
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

JürgenB Finanzen, Vertrieb
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

LuisR Administration, Marketing
Rollenwünsche: Noch keine Rollenwünsche angegeben

1.7 Schüler-Zugang

Schüler sehen über einen eigenen, individuellen Zugang alle für die Team-Zusammenarbeit wichtigen Informationen.

- Mit der Anmeldung zur Klasse erhalten die Schüler ihren Zugang zur Schülersicht.
- Als Lehrkraft gelangen Sie Im Schritt „Teambildung“ sowie über das Menü „Weitere Aktionen“ zur Schülerverwaltung
- Dort können Sie den Zugang jedes Schülers aufrufen, selbst testen und dem Schüler bei Bedarf nochmal übergeben.

10b · Gründerteams

PeterB Memo-Tech

Coach: Fred Hilfreich · fred.hilfreich@outlook.com · +49 171 1453432

Abmelden

Diese Seite speichern

Klasse beitreten
Dein persönlicher Zugang ist aktiv.

Team finden
Dein Team steht fest.

Aufgaben wählen
Prüfe oder ergänze bis zum Kick-off deine gewählten Aufgaben.

Mein Team
Sieh, mit wem du gemeinsam gründest.

Weitere Informationen
Ablauf, Teilnehmende und wichtige Hinweise.

2. Wettbewerbe

2.1 Wettbewerb anlegen

Wenn Sie unter „Gründerteams“ einen Wettbewerb erstellt haben, finden Sie diesen im Menüpunkt „Wettbewerbe“ aufgeführt und können die weiteren Details Ihres Klassenwettbewerbs dort bearbeiten.

Andernfalls legen Sie einen Klassen-, Schul- oder Regionalwettbewerb neu an:

- Vergeben Sie einen beliebigen Namen, z.B. „Klassenwettbewerb 10a“
- Tragen Sie den Namen Ihrer Schule oder Organisation ein, er erscheint später über der Auswertung.
- Wählen Sie, ob die Jurymitglieder nach Abschluss des Wettbewerbs die Ergebnisübersicht in ihrer Jury-App sehen sollen (für Schulwettbewerbe empfohlen*).

*) *Hinweis:* Wenn jedes Jurymitglied die Ergebnisdetails auf ihrem eigenen Gerät sieht, kann das Feedback, das die Teams erhalten sollen, meist besser diskutiert werden. Starten Sie in diesem Fall die Auswertung des Ergebnisses erst, wenn sich die Jury zurückgezogen hat, damit das Ergebnis nicht versehentlich vor der Siegerehrung bekannt wird.

Tragen Sie die Teams ein

- Geben Sie jedem Team einen Namen, z.B. den Namen des Produkts oder der Firma
- Die Beschreibung ist optional, kann auch weggelassen.

In der Teamübersicht können Sie die Teams *zufällig sortieren* lassen oder **manuell sortieren**. Damit bestimmen Sie die Reihenfolge der Präsentationen:

10b

Teams verwalten

[← Zurück zum Wettbewerb](#)



Sortierung möglich

Über ↑ Manuell sortieren. Bis zum Start frei, danach nur für Teams ohne abgeschickte Jury-Stimme.

[Zufällig sortieren](#)[↑↓ Manuell sortieren](#)[+ Neu](#)

Name	Beschreibung	
WonderWac		Bearbeiten Löschen
Café Hype		Bearbeiten Löschen
Memo-Tech		Bearbeiten Löschen

Erfassen Sie die Jury

Nun legen Sie die Jury an, und zwar einmal die **Fachjury** sowie optional zusätzlich eine **Publikumsjury**. Die Bewertungen beider Jury-Gruppen werden getrennt ausgewertet.

Tip: Lassen Sie beim Klassenwettbewerb alle Schüler als Publikumsjury mitbewerten. Sie erhöhen damit Aufmerksamkeit und Lernerfolg.

Tragen Sie die Namen der Jury ein, wahlweise Vor- und Nachname oder nur einen von beiden.

10b

Juroren verwalten

[← Zurück zum Wettbewerb](#)

Jury-Selbstanmeldung

Mit getrennten Join-Codes können sich Fachjury und Publikum selbst mit Namen eintragen und erhalten direkt eine eigene PIN.

[Join-Codes erstellen](#)

[PINs anzeigen](#) [PINs generieren](#) [+ Neu](#)

☐	Name ↕	Gruppe ↕		
☐	Lara Fair	Fachjury	Bearbeiten	Löschen
☐	Philip Expert	Fachjury	Bearbeiten	Löschen
☐	Tina Genau	Fachjury	Bearbeiten	Löschen

Jury-Gruppen und Auswertung

Die Gruppe entscheidet, in welchem Ergebnisbereich die Bewertungen eines Jurors landen. Die Gruppen werden nicht automatisch zu einer Gesamtwertung vermischt.

Fachjury

Fachjury-Bewertungen bilden die offizielle Wertung. Wenn Fachjury und Publikum beide Ergebnisse haben, nutzt die oberste offizielle Auswertung die Fachjury.

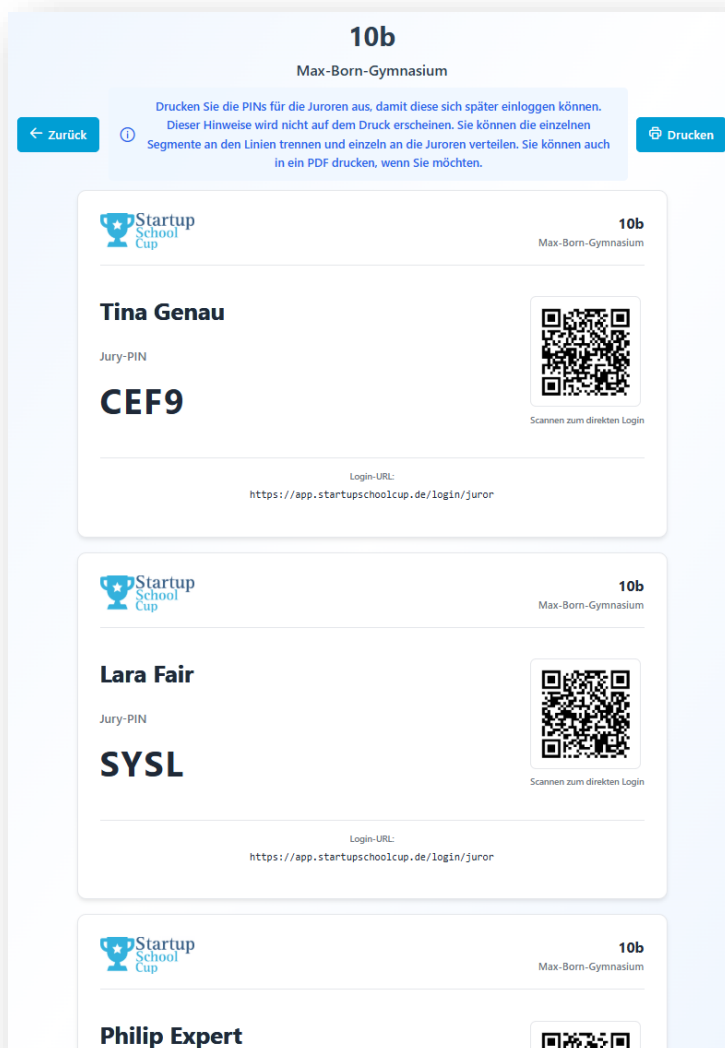
Publikum

Publikumsbewertungen laufen mit demselben Bewertungsbogen, werden aber als eigene Ergebnisquelle angezeigt und in eigenen Ergebnis-PDFs ausgegeben.

Für jedes Jurymitglied wird nun eine *vierstellige PIN* erzeugt, mit der es sich anschließend über den Jury-Zugang anmeldet.

Sie können die PINs anzeigen und anschließend komfortabel ausdrucken, für die Übergabe an die Jury.

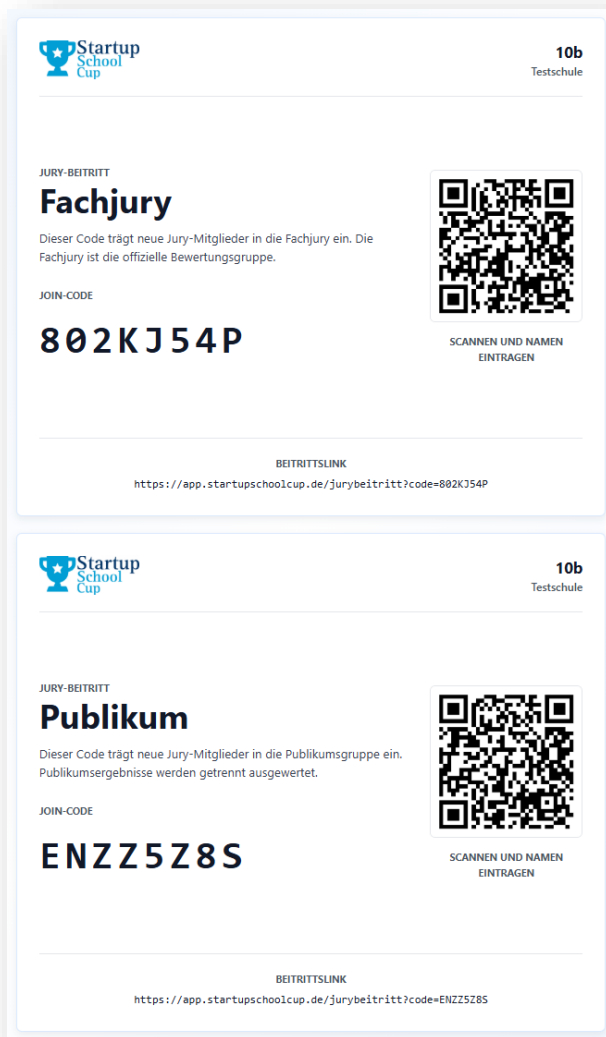
Praktisch: Zum Ausdruck wird automatisch für jedes Jurymitglied eine eigene Seite angelegt.



Jury-Selbstanmeldung

Sie können die Jurymitglieder sich auch selbst anmelden lassen.

- Wählen Sie in der Jury-Übersicht „Join-Code erstellen“ und auch hier wieder die Funktion „Codes drucken“.
- Sie erhalten dann zwei QR-Codes zu einem Online-Formular mit den jeweiligen Join-Codes.
- Dort tragen die Jury-Mitglieder ihren Namen ein und erhalten anschließend ihren ihre persönliche Jury-PIN sowie einen direkten Link zum Jury-Login



Wettbewerb starten

Starten Sie den Wettbewerb zu einem beliebigen Zeitpunkt, bevor die Pitches beginnen.

- Ab dem Start des Wettbewerbes können die Jurymitglieder ihre Bewertungen erfassen.
- Nach dem Start können Teams und Jury nicht mehr geändert werden

2.2 Wettbewerb durchführen

Anmeldung Jury:

- Verteilen Sie die PINs an die Jurymitglieder
- Bitten Sie die Jurymitglieder, sich mit Smartphone, Tablet oder PC über den Jury-Zugang anzumelden:

Direkt-Link: <https://app.startupschoolcup.de/login/juror>

oder

Startup School Cup Website -> Material -> App -> "Jury-Zugang"

oder

QR-Code auf den PIN Ausdrucken

Jury-Login

Geben Sie Ihre 4-stellige PIN ein

🔍 Jury-PIN eingeben

Einloggen

Andere Anmeldung

👤 Benutzer-Login

Hinweis: Sollte ein Jury-Mitglied seine Jury-PIN vergessen haben, können Sie sich auch nach dem Start eines Wettbewerbs in der Jury-Übersicht alle PINs anzeigen lassen und dem Jury-Mitglied mitteilen.

Bewertung erfassen

Die Bewertungen werden von den Jurymitgliedern während und nach der Präsentation in der App eingetragen:

✓ WonderWac

🔍
✓ Abschicken
Online

Beschreibungen ausblenden

A Geschäftsmodell

A1 Vorstellung Produkt / Dienstleistung (Management Summary)

Innovation, Originalität?
In welchem Maß ist das Produkt / die Dienstleistung neuartig?

1

2

3

4

5

0 4.3

Angebot ist völlig innovativ und verspricht dauerhaften Wettbewerbsvorsprung

Benefit nachvollziehbar?
Welches Problem löst das Produkt / die Dienstleistung? Problem und Lösung herausgearbeitet?

1

2

3

4

5

0 3.3

Nutzen innerhalb der Zielgruppe nur unter seltenen Voraussetzungen vorstellbar

Machbarkeit untersucht?
Technische / organisatorische Machbarkeit gegeben? Compliance?

1

2

3

4

5

0 3.3

Leistungserbringung ist durchgängig schlüssig, wo nötig bereits voruntersucht und lässt einen realistischen Kostenrahmen erwarten

- Zu jedem Punktwert wird ein Bewertungshinweis angezeigt.
- Sind alle Bewertungen für ein Team vergeben, wird der Bestätigungs-Button rechts oben grün und das Jurymitglied kann seine Bewertung einreichen.
- Die App springt nun automatisch zum nächsten Team für die Erfassung dessen Bewertung.

- Ab dem zweiten Team wird der Durchschnitt der bisherigen Bewertungen in einer hellgrünen Blase angezeigt.

Bewertung überwachen

Während der Bewertungen durch die Jury können Sie über den Lehrer-Zugang jederzeit den Fortschritt der Einreichungen mitverfolgen:

🏠 > Wettbewerbe > 10b > Auswertung

Auswertung

↻ Aktualisieren
← Zurück

Übersicht über den Status der Jury-Bewertungen

TEAM	JUROR	STATUS
WonderWac	Tina Genau	✓ Eingereicht
WonderWac	Philip Expert	✗ Ausstehend
WonderWac	Lara Fair	✗ Ausstehend
Café Hype	Tina Genau	✗ Ausstehend
Café Hype	Philip Expert	✗ Ausstehend
Café Hype	Lara Fair	✗ Ausstehend
Memo-Tech	Tina Genau	✗ Ausstehend
Memo-Tech	Philip Expert	✗ Ausstehend
Memo-Tech	Lara Fair	✗ Ausstehend

📌 Wettbewerb beenden

Der Wettbewerb wird automatisch beendet, sobald alle Juroren ihre Bewertungen abgeschickt haben.

Hinweis: Juroren können gelöscht werden, wenn sie noch keine Bewertungen abgeschickt haben.

Nachdem die letzte Bewertung eingereicht wurde, wird der Wettbewerb automatisch geschlossen.

- Jurymitglieder, von denen keine Bewertungen eingereicht wurden, können nachträglich gelöscht werden. Damit wird eine Verfälschung des Ergebnisses durch etwaig nicht erschienene Jurymitglieder verhindert.
- Auf der Übersichtsseite des Wettbewerbs können Sie einen Wettbewerb vorzeitig beenden. Fehlende Bewertungen werden dann bei der Auswertung nicht berücksichtigt:

10b

Max-Born-Gymnasium

Aktiv

← Zurück


Teams
3


Juroren
3


Bewertungen
7

ⓘ Wettbewerb läuft

Der Wettbewerb ist aktiv und Juroren können ihre Bewertungen abgeben.

Hinweis: Teams und Juroren können während des laufenden Wettbewerbs nicht mehr inhaltlich geändert werden. Die Reihenfolge kann nur über ⚙ Manuell sortieren geändert werden und nur noch für Teams ohne abgeschickte Jury-Stimmen.



Wettbewerb vorzeitig beenden

Beenden Sie den Wettbewerb vorzeitig. Bereits eingereichte Bewertungen und vollständig gespeicherte Entwürfe bleiben erhalten, fehlende Bewertungen werden in der Auswertung nicht berücksichtigt.

Mindestens ein Juror muss alle Bewertungen vollständig abgeschlossen haben.

 Vorzeitig beenden



Teams

Teams verwalten und organisieren

Alle Teams haben bereits abgeschickte oder gesperrte Jury-Stimmen. Die Teamseite bleibt zur Kontrolle erreichbar; Inhalt und Sortierung sind während des laufenden Wettbewerbs nicht mehr änderbar.

→ Verwalten



Juroren

Jury-Mitglieder und PINs verwalten

Juroren können nicht mehr geändert werden, während der Wettbewerb läuft.

→ Anzeigen



Auswertung

Bewertungen und Ergebnisse einsehen

→ Anzeigen

2.3 Auswertungsergebnis

Nach dem Schließen eines Wettbewerbs können Sie im Lehrer-Zugang sofort die Auswertung anzeigen:

10a

Auswertung

← Zurück zum Wettbewerb

Übersicht über alle Bewertungen und Ergebnisse

Aktualisieren

Teams

3

Fragengruppen

7

Kategorien

2

Gewinner

Café Hype

77,0

Punkte

WonderWac

76,3

Punkte

Memo-Tech

71,7

Punkte

Kategorien-Ergebnisse

Team	Rang	Gesamt	Geschäftsmo- del	Präsentation
Café Hype	1	77,0	45,0	32,0
WonderWac	2	76,3	44,3	32,0
Memo-Tech	3	71,7	41,3	30,3

Einzelergebnisse

Team	Rang	Gesamt	Markt- und Wettbewerb	Wertschöpf- ungskette	Gestaltung	Darlegung der notwendigen Zahlen	Vortrag	Vorstellung Produkt / Dienstleistung (Management Summary)	Gesamtwirkung (Team)
Café Hype	1	77,0	10,3	10,0	6,3	14,7	14,0	10,0	11,7
WonderWac	2	76,3	9,3	9,7	7,7	15,0	13,0	10,3	11,3
Memo-Tech	3	71,7	9,7	9,3	7,3	13,7	13,3	8,7	9,7

- Im obersten Bereich werden die drei Siegerteams mit ihrer Gesamtpunktzahl angezeigt
- Darunter die Ergebnisse in den Hauptkategorien
- Und schließlich die Einzelergebnisse der Unterkategorien.

Zeigen Sie das Ergebnis der Jury. Anhand der Einzelergebnisse kann den Teams sehr einfach individuelles Feedback zu Stärken und Schwächen gegeben werden.

Viel Spaß und Erfolg bei der Nutzung der Startup School Cup – App!