



**gbssg.ch**

# **Die GBS-Höhle der Löwen**

## **Kurzbeschreibung des Projekts**

**DIE HÖHLE DER  
LÖWEN**



Marcel Weber, Fachlehrperson GBS  
Thomas Keller, Fachlehrperson GBS

# Versionen

Vers	Bemerkungen	Geändert von	Datum
1.0	Erste Version	Marcel Weber	06.11.2024
0.3	Arbeitsversion		
0.2	Pitch-Planung		
0.1	Erstellung Dokument	Marcel Weber	01.09.2024

# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	4
1.1	Ausgangslage.....	4
1.2	Ziele der Module.....	4
2	Kurzbeschreibung des Projekts .....	5
2.1	Projektformat „Die Höhle der Löwen“ .....	5
2.2	Einbindung externer Fachpersonen .....	5
2.3	Methodische Umsetzung.....	5
2.4	Ablauf „Die Höhle der Löwen“ .....	6
2.5	Anreize für die Lernenden .....	6
2.6	Nutzen des Projekts .....	6
2.6.1	Lernende.....	7
2.6.2	Schule.....	7
2.6.3	<b>OdA (Lehrbetriebe):</b> .....	7
2.6.4	<b>Lehrpersonen:</b> .....	7
3	Umsetzung .....	8
3.1	Gepannter Zeitrahmen .....	8
3.2	Die Gruppen .....	8
3.3	Pitch-Planung .....	8
3.3.1	Variante 1: .....	8
3.4	Bedarf an Infrastruktur.....	9
3.5	Technik.....	9
3.6	Örtlichkeit (Arena Lernlandschaft GBS St. Gallen).....	10
3.7	Rollen .....	10
3.8	Koordination und Verantwortlichkeiten .....	10
3.9	Finanzielle Ressourcen .....	11
3.9.1	Projektleitung .....	11
3.9.2	Jury .....	11

# 1 Einleitung

## 1.1 Ausgangslage

Im Rahmen des Moduls "Innovative ICT-Lösungen initialisieren und realisieren", das die Lernenden im 7. Semester absolvieren, werden die theoretischen Grundlagen vermittelt, um innovative Lösungen zu entwickeln. In Gruppenarbeit (3-4 Lernende) erarbeiten die Lernenden Prototypen, die reale Probleme lösen sollen. Dies bietet eine hervorragende Gelegenheit, nicht nur die technische Kompetenz, sondern auch das unternehmerische Denken der Lernenden zu fördern.

Aktuell endet das Modul mit der Präsentation des Prototyps vor den Lehrpersonen. Um die Präsentationen praxisnäher und interaktiver zu gestalten, bietet es sich an, ein Format zu entwickeln, bei dem die Lernenden ihre Prototypen Fachleuten aus der Industrie vorstellen, ähnlich dem bekannten Fernsehformat "Höhle der Löwen". Der Fokus liegt hierbei auf der Marktfähigkeit der Lösungen, nicht auf der finanziellen Investition.

## 1.2 Ziele der Module

Das übergeordnete Ziel dieses Ansatzes ist es, den Lernenden eine realitätsnahe Erfahrung im Bereich der Innovation und Unternehmensgründung zu bieten. Konkret verfolgt die Idee folgende Ziele:

- **Förderung unternehmerischen Denkens**  
Die Lernenden sollen nicht nur technische Lösungen entwickeln, sondern auch lernen, diese marktgerecht zu präsentieren und auf potenzielle Kundenbedürfnisse einzugehen.
- **Praxisnahe Erfahrung**  
Durch die Einbindung von Fachpersonen aus der ICT-Branche, der Wirtschaft und der Politik erhalten die Lernenden praxisorientiertes Feedback zu ihren Prototypen und lernen, wie ihre Ideen in der realen Welt wahrgenommen werden.
- **Stärkung von Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten**  
Im Pitch-Format werden die Lernenden gefordert, ihre Ideen klar, prägnant und überzeugend zu präsentieren – eine wichtige Fähigkeit, die in der beruflichen Praxis oft gefordert wird.
- **Förderung von Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeit**  
Die Arbeit in Gruppen stärkt die Teamfähigkeit und fördert die Zusammenarbeit bei der Entwicklung kreativer und technischer Lösungen.

## 2 Kurzbeschreibung des Projekts

### 2.1 Projektformat „Die Höhle der Löwen“

Die Lernenden präsentieren ihre Prototypen in einem Pitch-Format vor einer Jury aus Branchenexperten („Löwen“). Dabei werden folgende Aspekte berücksichtigt:

- **Innovationsgrad**  
Wie neuartig ist die Lösung und welches Problem wird adressiert?
- **Technische Qualität**  
Wie gut wurde der Prototyp technisch umgesetzt?
- **Risikobewertung**  
Wie wird das Risiko der Markteinführung eingeschätzt?
- **Marktfähigkeit**  
Gibt es einen realen Markt für diese Lösung und ist die Zielgruppe klar definiert?
- **Präsentation**  
Wie überzeugend und verständlich wurde der Pitch gestaltet?

### 2.2 Einbindung externer Fachpersonen

Die Jury sollte aus Fachpersonen bestehen, um durch fundiertes Fachwissen und Erfahrung eine faire, qualifizierte und kompetente Beurteilung sicherzustellen, da sie die Praxis und Anforderungen ihres Fachgebiets genau kennen.

Lehrpersonen hingegen könnten den Fokus stärker auf theoretische Aspekte legen, die in der Praxis nicht immer ausreichend relevant sind.

Die „Löwen“ setzen sich aus Fachpersonen der ICT-Branche zusammen, darunter:

- **Vertreter von Softwareunternehmen**
- **Unternehmer oder Start-up-Gründer**
- **Experten** für Software- und Hardware-Entwicklung.

### 2.3 Methodische Umsetzung

- **Vorbereitung der Lernenden**  
Die Lernenden werden im Rahmen des Moduls auf den Pitch vorbereitet, inklusive Workshops zu Präsentationstechniken und Marktanalysen.
- **Pitch-Sessions**  
Jede Gruppe erhält 5-10 Minuten für ihren Pitch, gefolgt von einer 5-minütigen Fragerunde der „Löwen“.

- **Bewertung**  
Die Prototypen werden anhand von vordefinierten Kriterien bewertet, wobei der Fokus auf Innovationskraft, Marktfähigkeit und technischer Umsetzung liegt.
- **Präsentationsmappe**  
Eine Woche vor dem Pitch-Event müssen die Lernenden eine Präsentationsmappe an die "Löwen" übergeben. Diese Mappe soll eine Zusammenfassung des Projekts enthalten, inklusive technischer Details, Marktanalyse und einer Reflexion über den Entwicklungsprozess. Dies ermöglicht den "Löwen" eine fundierte Vorbereitung auf die Pitches. In der Gestaltung der Mappe sind die Lernenden frei.

## 2.4 Ablauf „Die Höhle der Löwen“



Für jede Gruppe müssen 30 Minuten eingeplant werden. Total werden

## 2.5 Anreize für die Lernenden

Anreize für Lernende spielen eine entscheidende Rolle, um Motivation und Engagement im Lernprozess nachhaltig zu fördern. Sie können in Form von Belohnungen, positiven Rückmeldungen oder intrinsischer Motivation gesetzt werden, um den Lernenden klare Ziele und Sinnhaftigkeit in ihrem Tun zu vermitteln. Dabei sollten Anreize langfristig wirken, indem sie nicht nur kurzfristige Erfolge belohnen, sondern auch die Freude am Lernen und die Entwicklung von Fähigkeiten unterstützen, die nachhaltig zum Lernerfolg beitragen.

Auch wenn Geld hier nicht im Vordergrund steht, könnten Anreize in Form von Preisen oder Anerkennungen gesetzt werden, wie z.B.:

- **"Innovativster Prototyp"**
- **"Bester Pitch"**
- **"Grösstes Marktpotenzial"**

## 2.6 Nutzen des Projekts

Dieses Format bietet der Schule die Möglichkeit, ihre praxisorientierte Ausbildung in der ICT weiter zu stärken und ihre Verbindungen zur Wirtschaft und Industrie zu vertiefen.

### **2.6.1 Lernende**

Das Projekt bietet den Lernenden die Möglichkeit, praxisnahe Erfahrungen zu sammeln und ihr theoretisches Wissen in realen Situationen anzuwenden. Durch die aktive Auseinandersetzung mit komplexen Aufgabenstellungen und die Zusammenarbeit mit Fachpersonen entwickeln sie wertvolle Fähigkeiten wie Problemlösung, Teamarbeit und Eigenverantwortung. Dies stärkt nicht nur ihre fachlichen Kompetenzen, sondern bereitet sie auch gezielt auf die Anforderungen des Berufslebens vor, wodurch ihre Chancen auf dem Arbeitsmarkt verbessert werden.

### **2.6.2 Schule**

Für die Schule bietet das Projekt die Chance, ihr Bildungsangebot zu erweitern und innovative, praxisorientierte Lernformen zu integrieren. Durch die erfolgreiche Durchführung solcher Projekte kann die Schule ihren Ruf als moderne und zukunftsorientierte Bildungseinrichtung stärken und sich von anderen Institutionen abheben. Zudem fördert das Projekt die Zusammenarbeit mit externen Partnern, was die Vernetzung der Schule in der Bildungslandschaft und der Wirtschaft unterstützt und langfristig neue Kooperationsmöglichkeiten eröffnet.

### **2.6.3 OdA (Lehrbetriebe):**

Die Lehrbetriebe profitieren davon, dass durch das Projekt potenzielle Nachwuchskräfte praxisnah ausgebildet werden und frühzeitig Einblicke in die Anforderungen und Herausforderungen der Branche erhalten. Das Projekt fördert die Entwicklung von Schlüsselqualifikationen, die für den Berufsalltag relevant sind, und ermöglicht es den Lehrbetrieben, gut vorbereitete und motivierte Fachkräfte zu gewinnen. Zudem stärkt die Zusammenarbeit mit der Schule die Beziehung zwischen Bildung und Arbeitswelt, was den Wissenstransfer und die praxisnahe Ausbildung fördern.

### **2.6.4 Lehrpersonen:**

Lehrpersonen profitieren, indem sie ihre Rolle als Vermittler praxisnaher Kenntnisse und Fähigkeiten weiter ausbauen können. Das Projekt ermöglicht es ihnen, innovative Lehrmethoden anzuwenden und Lernprozesse in realen Szenarien zu begleiten. Sie haben die Möglichkeit, sich selbst fachlich weiterzuentwickeln, ihre Unterrichtspraxis zu reflektieren und neue Impulse für die eigene pädagogische Arbeit zu gewinnen. Zudem wird durch die enge Zusammenarbeit mit der Praxis ihre Lehrtätigkeit bereichert und praxisnäher gestaltet.

# 3 Umsetzung

## 3.1 Geplanter Zeitrahmen

Das Event soll am Ende des Moduls Mitte Dezember stattfinden, nachdem die Lernenden ausreichend Zeit hatten, ihre Prototypen zu entwickeln und ihre Präsentationen vorzubereiten.

Die Vorbereitung auf den Pitch wird in den letzten Wochen des Moduls integriert.

## 3.2 Die Gruppen

Klasse	Anzahl Lernende	Anzahl Gruppen	Schultag(e)
INA4a	23	6	Di/Mi
INA4b	16	4	Mi
INP4a	23	6	Di/Mi
INP4b	21	6	Fr
Total	<b>83</b>	<b>22</b>	

## 3.3 Pitch-Planung

### 3.3.1 Variante 1:

- 24 Slots
- Freitag ist primär für die Klasse INP4b reserviert

Runde	Uhrzeit	Mittwoch 11.12.24	Donnerstag 12.12.24	Freitag 13.12.24
	08 <sup>30</sup> – 09 <sup>00</sup>			
	09 <sup>15</sup> – 09 <sup>45</sup>			
	Pause			
	10 <sup>15</sup> – 10 <sup>45</sup>			
	11 <sup>00</sup> – 11 <sup>30</sup>			
	Mittag			
	13 <sup>00</sup> – 13 <sup>30</sup>			
	13 <sup>45</sup> – 14 <sup>15</sup>			
	Pause			
	14 <sup>45</sup> – 15 <sup>15</sup>			
	15 <sup>30</sup> – 16 <sup>00</sup>			



## 3.4 Bedarf an Infrastruktur

Um den "Löwen" eine dem Format „Die Höhle der Löwen“ angemessene Ausstattung zu bieten, sollte die Jury-Area entsprechend stilvoll und komfortabel eingerichtet werden.

- **Polstersessel:**  
Bequeme, hochwertige Sessel im Stil der TV-Show, die den "Löwen" einen gehobenen und seriösen Look verleihen. Diese wird, so gut es geht, idealerweise in einem eleganten Design und ausreichend gross sein, um Komfort zu bieten. Evtl. bringen die Löwen ihren eigenen Sessel mit, auf alle Fälle soll diese Option erwähnt werden.
- **Beistelltische:**  
Kleine Tische neben jedem Sessel, auf denen Getränke, Notizmaterialien oder Tablets platziert werden können.
- **Dekorative Elemente:** Pflanzen, Lampen oder Kunstwerke im Hintergrund, um den Raum optisch aufzuwerten und ein stilvolles Ambiente zu schaffen.
- **Markante Hintergrundwand:** Eine Wand hinter den „Löwen“ mit dem Logo oder Branding des Projekts, um den optischen Gesamteindruck zu stärken und eine visuelle Ähnlichkeit zum TV-Format zu schaffen.

## 3.5 Technik

Für die Durchführung eines Projekts wie "Die Höhle der Löwen" werden verschiedene technische Mittel benötigt, um die Präsentationen professionell und reibungslos abzuwickeln. Primär kann die bereits vorhandene Infrastruktur (Beamer, Bestuhlung, Licht und Ton) der Aula benutzt werden.

Die detaillierte Auflistung des technischen Bedarfs ist noch zu erstellen.

## 3.6 Örtlichkeit (Arena Lernlandschaft GBS St. Gallen)

Die Arena Lernlandschaft im Kunsttrakt der GBS St. Gallen bietet einen idealen Veranstaltungsort für die Durchführung des Projekts. Sie ist gross genug, um alle Beteiligten aufzunehmen, und verfügt über die nötige Infrastruktur für Präsentationen und grössere Versammlungen. Die Arena kann als zentraler Ort für Präsentationen, Workshops und Projektvorstellungen genutzt werden. Zudem ermöglicht die örtliche Nähe zur Schule eine optimale logistische Umsetzung und einfache Integration in den regulären Schulalltag. Alternativ würde sich die Aula oder auch Medienlounge anbieten

## 3.7 Rollen

- Innovatoren (Lernende)
- Jury
- Moderator
- Projektleitung
- Technisches Supportteam
- Betreuer der Innovatoren
- Zeitmanager

## 3.8 Koordination und Verantwortlichkeiten

Es ist wichtig, klare Verantwortlichkeiten festzulegen, um den reibungslosen Ablauf des Projekts zu gewährleisten.

- **Projektleitung:**
  - Marcel Weber
  - Thomas Keller

## 3.9 Finanzielle Ressourcen

### 3.9.1 Projektleitung

Die Projektleitung führt die Tätigkeiten im Rahmen des Berufsauftrages durch und erhält somit keine weitere finanzielle Abgeltung.

### 3.9.2 Jury

- **Idealerweise unentgeltlich:**

Die Jury arbeitet ehrenamtlich, um das Projekt und die Lernenden zu unterstützen, was auch ein Zeichen des Engagements für die Ausbildung und die Gemeinschaft ist.

- **Erhalt eines Geschenks:**

Als Dankeschön für ihren Einsatz erhalten die Jury-Mitglieder ein symbolisches Geschenk, das Wertschätzung zeigt, beispielsweise einen St.Galler Biber, eines hochwertigen Schreibsets oder eines Gutscheins.

- **Verpflegung während des Events:**

Zusätzlich wird während der Veranstaltung für das leibliche Wohl gesorgt, z. B. mit Getränken, Snacks oder einem gemeinsamen Mittag- oder Abendessen, um eine angenehme Atmosphäre zu schaffen und den Einsatz der Jury zu honorieren.