



Internationaler Wettbewerb
Make-IT Digitaltalente 2024
im Rahmen der Städtepartnerschaften Berlin

Handreichung für die
Wettbewerbsteilnahme



Projekträger:



Gefördert durch:



Inhaltsverzeichnis

Über den Wettbewerb.....	3
Woher kommen die Wettbewerbsteilnehmenden?.....	3
Wer kann teilnehmen?.....	3
Welchen Charakter hatten die bisherigen Wettbewerbsbeiträge?	3
Welche Themen stehen 2024 im Fokus?.....	6
Welche Preise gibt es zu gewinnen?	7
Welche Termine sind 2024 einzuhalten?.....	7
Welche Unterlagen sind einzureichen und welchen Zweck erfüllen sie?	8
(1) Projektbeschreibung	8
(2) Die mediale Aufbereitung Projektpräsentation	9
(3) Das Projektvideo	9
Wie wird Ihr Wettbewerbsbeitrag bewertet?	10
Schlussbemerkung.....	11
Kontakt	11

Projektträger:



2

Gefördert durch:



Über den Wettbewerb

Der **internationale Wettbewerb Make-IT Digitaltalente 2024** ist ein Leistungswettbewerb, der sich gezielt an junge Menschen richtet, die sich den stetig wachsenden Herausforderungen mit digitalen Fähigkeiten stellen und die Zukunft aktiv mitgestalten wollen. Das Ziel des Wettbewerbes ist, digital motivierte und kreative Köpfe aus unterschiedlichen Nationen zusammenzubringen und über Digitalprojekte mit Signalwirkung einen Mehrwert für die Berufliche Orientierung die berufliche Bildung zu bilden. Auf der Plattform [Make-IT Digitalprojekte](#) werden die Beiträge als Vorbild für Digitalprojekte platziert.

Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, ein selbst ausgewähltes Projekt einzureichen, dass die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung zeigt. Als Ergebnis soll es einen Transformationsprozess, ein Hard- bzw. Softwareerzeugnis oder ein multimediales (Lehr-) Material aufweisen.

Der internationale Wettbewerb Make-IT Digitaltalente im Rahmen der Städtepartnerschaft Berlins wurde zur Förderung der Digitalisierung in der Beruflichen Bildung sowie des internationalen Austausches initiiert. Die *Senatsverwaltung für Arbeit, Soziales, Gleichstellung, Integration, Vielfalt und Antidiskriminierung* und die *GFBM-Akademie* als Projektträger riefen dieses Projekt gemeinsam ins Leben.

Woher kommen die Wettbewerbsteilnehmenden?

In den vergangenen Jahren kamen die Wettbewerbsbeiträge vor allem aus den Partnerstädten Berlins, darunter Beijing in den Jahren 2021, 2022 und 2023, Moskau im Jahr 2021, Paris in den Jahren 2022, 2023. Darüber hinaus haben sich weitere Städte und Regionen aus Deutschland, Europa und China mit Beiträgen beteiligt.

Wer kann teilnehmen?

Teilnehmen können Auszubildende, Schüler*innen, Studierende, und Maker*innen bis zum 29ten Lebensjahr. Teambewerbungen, geschlechtsgemischt und interdisziplinär kompetent werden gern gesehen.

Welchen Charakter hatten die bisherigen Wettbewerbsbeiträge?

Nachfolgend haben wir einige Wettbewerbsbeiträge ausgewählt, um Ihnen einen Einblick in die gewählten Aufgabenstellungen und das Spektrum der digitalen Lösungen vorzustellen.

Neue Produkte entwickeln

In dem Projekt „Campus Rookie APP“ hat das Team der Shaanxi Xinhua Computer School (China) ein Schließfachsystem zum Austausch von Lernmaterial für Studenten entwickelt. Im Vordergrund stehen dabei die Möglichkeiten zum nachhaltigen Denken mittels Digitalisierung.

Die Studenten können mithilfe der App entweder ihr eigenes altes Lehrmaterial an künftige Jahrgänge weiterreichen oder auf das Material ihrer älteren Kommilitonen zugreifen.

Eingesetzte Betriebsmittel mit digitalen Tools verbessern

In dem Projekt „3D-printing failure detection with computer vision“ von der Mercedes-Benz AG in Berlin wurde ein 3D Drucker um ein Bilderkennungssystem erweitert. Die dazu erstellte Software vergleicht den aktiven Druck mit den gestellten Fertigungsdaten. Bei Abweichung erscheint eine Fehlermeldung und der Vorgang wird abgebrochen. So werden unnötiger Verbrauch an Material und weitere Druckfehler vermieden sowie der nicht notwendige Betrieb des 3D Druckers reduziert.

Traditionelles Lernen durch Einsatz digitaler Lehr- und Lernmittel erweitern

In dem Projekt „New mechanical workshop“ vom C2M « Campus Métiers Marzy » (Frankreich) haben Auszubildende und ihre Ausbildenden die Neugestaltung der Lehrwerkstatt auf ihrem Campus geplant. Dabei wurden insbesondere Lehr- und Lernmittel mit digitalen Technologien identifiziert, ausgewählt, beschafft und in den Ausbildungsprozess integriert. Die Auszubildenden hatten somit wesentlichen Einfluss auf die Ausstattung und konnten ihre Kompetenzen einbringen und erweitern.

Betrieblichen Arbeitsprozess mit digitalen Tools neu gestalten

In dem Projekt „Digitalisierung der Auftragsmappe“ von der stahlotec GmbH in Hagen a.T.W. konnten Auszubildende verschiedener Fachrichtungen das Management überzeugen, den bislang papierlastigen Auftragsprozess zu digitalisieren. Mit den entwickelten Transformationsmaßnahmen findet nun für das Unternehmen die gesamte Auftragsbearbeitung am PC sowie am Tablet statt.

Traditionelle Rollen- und Aufgabenzuschreibungen bei einer digitalen Problemlösung überwinden

In dem Projekt „Digital concept Rädersaison“ zeigen vier angehende Kauffrauen von der BMW-Niederlassung in Hannover wie auch fachfremde Personen mit der richtigen Idee und der entsprechenden Unterstützung eine digitale Prozesstransformation umsetzen können. Sie reduzierten durch den Einsatz von digitalisierten Dokumenten und Formularen den Papierverbrauch und Arbeitsaufwand von Kunden sowie Mitarbeitenden. Gleichzeitig passten sie den Arbeitsablauf an die neuen Prozesse an und effektivierten diese. Dabei konnte zusätzlich CO2 eingespart werden.

Neue Formen der Kooperation ausprobieren

4

Projekträger:

Gefördert durch:

In dem Projekt „Agriprotect“ haben sich das Evangelische Gymnasium Nordhorn und die Firma Krone GmbH & Co. KG zusammengetan, um ein System zum Agrarschutz zu entwickeln. Das Team entwickelte ein automatisiertes System, das Pflanzen durch Aufspannen von Solarpanels vor zu hoher Sonneneinstrahlung schützt und damit gleichzeitig Energie gewinnt. An dem Projekt sind Schülerinnen und Auszubildende gleichermaßen beteiligt.

Künstliche Intelligenz einsetzen

In dem Projekt „Orch_ai_d“ hat sich das Team des Humboldt-Gymnasiums Berlin mit der Bildklassifizierung zur Gesundheitsbestimmung von Orchideen befasst und in einer App umgesetzt. So kann mit dem Smartphone eine Aufnahme von Orchideen gemacht werden. Die einzelnen Bestandteile der Orchidee werden daraufhin analysiert und die Auswertung wird als Ergebnis angezeigt. Das Team hat dafür verschiedene KI-Anwendungen trainiert.

Zur Inspiration finden Sie weitere Projekte zur Digitalisierung auf unserer Plattform [Make-IT Digitalprojekte](#).

Welche Themen stehen 2024 im Fokus?

Der Wettbewerb konzentriert sich darauf, wie wir mit der fortschreitenden Digitalisierung umgehen können, und er legt besonders viel Wert darauf, dass die Teilnehmenden innovative und nachhaltige Lösungen für verschiedene digitale Herausforderungen entwickeln. Dabei geht es um Themen, die die Vielfalt moderner digitaler Technologien zeigen.

Ein Schwerpunkt liegt auf Virtuellen Welten und Digitaler Gestaltung. Hierbei geht es darum, immersive Erfahrungen zu schaffen, sei es in der virtuellen Realität oder durch innovative digitale Designkonzepte. Auch die Förderung von intelligenten Lösungen im Alltag und die Erforschung von Mobilität und Logistik im digitalen Kontext sind wichtige Aspekte des Wettbewerbs.

Digitale Prozesse, Robotik und App-Entwicklung sind weitere wichtige Themenbereiche, in denen die Teilnehmenden ihre Fähigkeiten zeigen können. Dabei liegt der Fokus auf der Entwicklung effizienter Prozesse, Robotik-Anwendungen und innovativer mobiler Anwendungen.

Nicht zuletzt wird die Bedeutung des Digitalen Lernens betont. Der Wettbewerb ermutigt dazu, Technologien zu gestalten und zu präsentieren, die die Bildung auf neue und effektive Weise vorantreiben. Insgesamt spiegelt dieser Wettbewerb die Breite und Tiefe der modernen digitalen Technologien wider und fördert Lösungen, die nicht nur technologisch überzeugen, sondern auch einen positiven Beitrag zur Gesellschaft und zur beruflichen Bildung leisten.

Ein neues Thema des Wettbewerbs ist die Anwendung künstlicher Intelligenz, die eine wichtige Rolle bei der Automatisierung von Prozessen und der Entwicklung intelligenter Maschinen spielt. Die Teilnehmenden sollen Lösungen präsentieren, die nicht nur technologisch fortschrittlich, sondern auch ethisch und gesellschaftlich verantwortungsbewusst sind.

Welche Preise gibt es zu gewinnen?

Im internationalen Wettbewerb Make-IT Digitaltalente werden drei **Hauptpreise** vergeben:

International City Award	Das Gewinnerteam, welches die Jury in seiner Gesamtheit zum innovativen und nachhaltigen Umgang mit der Digitalisierung überzeugt, wird mit dem International City Award ausgezeichnet.
Innovation Award	Der Innovation Award geht an das Projektteam mit dem höchsten Innovationsgrad.
Sustainability Award	Den Sustainability Award erhält das Projektteam mit dem höchsten Nachhaltigkeitswert.

Zusätzlich werden bis zu vier **Nebenpreise** ausgelobt:

Digital Solution:	Der „Digital Solution“-Preis wird vergeben für eine besondere Leistung im Bereich der Entwicklung bzw. Aufwertung von Hard- bzw. Softwareerzeugnissen.
Digital Process:	Den „Digital Process“-Preis erhält das Team für ausgezeichnete Leistungen im Bereich der digitalen Transformation von Prozessen.
Digital Training:	Der „Digital Training“-Preis wird verliehen für den Bereich der Entwicklung eines digitalen Lehr- bzw. Lernsystems.
Digital Media:	Der „Digital Media“-Preis geht an überzeugende mediale Leistungen. Die Jury überzeugt die Entwicklung eines digitalen Mediensystems bzw. eines virtuellen Systems.

Die Gewinner erhalten ein **Preisgeld** von bis zu 1000 €.

Zusätzlich gibt es einen Pokal sowie eine Urkunde des Landes Berlin und der GFBM-Akademie.

Die Jury hat die Möglichkeit, weitere Teams mit einem Sonderpreis ohne Preisgeld zu auszuloben.

Welche Termine sind 2024 einzuhalten?

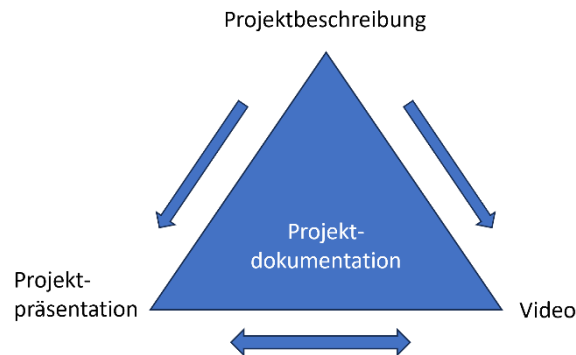
Melden Sie sich bis **30.06.2024** auf <https://make-it.berlin> für die Teilnahme am Wettbewerb an.

Reichen Sie die erforderlichen Unterlagen – siehe dazu die nachfolgenden Ausführungen - in **Englisch** bis zum **31.07.2024** bei der GFBM Akademie ein. Nutzen Sie dazu die E-Mail-Adresse make-it@gfbm-akademie.de mit dem Stichwort „**Wettbewerbsteilnahme 2024**“.

Die feierliche Preisverleihung findet als Festakt in einer öffentlichen Veranstaltung am 15. November 2024 in Berlin statt.

Welche Unterlagen sind einzureichen und welchen Zweck erfüllen sie?

Die einreichenden Unterlagen bestehen aus drei Teilen:



(1) Projektbeschreibung

Die Projektbeschreibung stellt den Wettbewerbsbeitrag aus drei Perspektiven vor.



Die digitale Perspektive

- Die Leistungen des hergestellten Produktes und/oder die Wirkungen des entwickelten neuen Verfahrens (Leistungsbeschreibung),
- Technische Unterlagen (Skizzen, Konstruktionszeichnungen, Schaltpläne, Programmcode, verwendete Baugruppen, Datenblätter).
- Bild- und Tondokumente (Fotos, Videos, Audio, Animationen)

Die soziale Perspektive

- Die Vorstellung des Projektteams (Vorname, Nachname, Alter, Ausbildung sowie Jahrgang)
Die Vorstellung der Unterstützer*innen
- Die Geschichte der Projektentwicklung (Wie und wann entstand die Idee, welche Herausforderungen gab es, welche Hindernisse mussten überwunden werden, welche Bedeutung hatten Zeit und Kosten?)
- Die Arbeitsteilung und Zusammenarbeit – bei Teameinreichungen!

Die Kundenperspektive

- Argumente, die Kunden überzeugen werden, das Produkt zu nutzen/kaufen oder den veränderten Arbeitsprozess zu übernehmen. Gehen Sie insbesondere darauf ein, wen Sie mit Ihrem Entwicklungsergebnis als Zielgruppe/Käufer anpeilen.

Vorgaben

- **Seitenzahl:** zusammen für alle 3 Perspektiven maximal 10 DIN A4 Seiten
- **Format:** PDF-Datei

(2) Die mediale Aufbereitung | Projektpräsentation

Im Gegensatz zur Projektbeschreibung geht es im zweiten Teil der Projektdokumentation um den Kunden: Stellen Sie sich vor, Sie haben 10 Minuten Zeit und sollen die Jury überzeugen, Ihr Produkt als Preisträger auszuzeichnen. Produzieren Sie einen 1-seitigen Text und max. 10 PowerPoint-Folien, die Ihren persönlichen Vortrag unterstützen. Erstellen Sie Grafiken, Fotos oder animierende Texte.

Vorgaben

- **Text:** 1 Seite für einen fiktiven Vortrag
- **Folienzahl:** maximal 10 Folien in Form einer PowerPoint Präsentation.

(3) Das Projektvideo

Das Video ist die Visitenkarte Ihres Projektes. Es dient dazu, Sie auf eine sympathische und überzeugende Weise vorzustellen und Ihr Projekt in einem geschmackvollen Licht erscheinen zu lassen. Es ist Ihr Werbevideo.

Das Video dient in erster Linie dazu, Ihr Projekt öffentlich zu promoten: zum einen auf unserer Internetseite <https://make-it.berlin>. Zum anderen präsentieren wir in einem Trailer alle Wettbewerbsbeiträge auf der Abschlussveranstaltung und Preisverleihung zum internationalen Wettbewerb im November 2024.

Für Fragen zur Erstellung des Videos, zum richtigen Format oder zum inhaltlichen Aufbau stehen wir gern zur Verfügung.

Vorgaben

- **Qualität:** Video in Full HD-Auflösung 1920 × 1080p/MP4
- **Format:** Querformat
- **Dauer:** max. 3 Minuten

Wie wird Ihr Wettbewerbsbeitrag bewertet?

Die Bewertung der eingereichten Beiträge erfolgt durch eine unabhängige Jury, deren Mitglieder das Land Berlin und die GFBM-Akademie aus den Wirtschaftsbereichen Industrie und Handwerk sowie der öffentlichen Verwaltung zusammenstellt.

Die Jury bewertet die eingereichten Unterlagen in den drei Wertungskategorien **(A) Projektbeschreibung, (B) Präsentation und (C) Video.**

Kategorie	Gewichtung	Merkmale für die Gewichtung
Projektcharakter und Projektbeschreibung	70 %	<ul style="list-style-type: none"> Idee/Originalität der Aufgabenlösung nachvollziehbare Aufgabenstellung und Beschreibung des dazugehörigen Kontextes Darlegung der Bedeutung der Digitalisierung bei der Aufgabenlösung Erläuterung der Nachhaltigkeit Grad der Realisierung/Stand der Umsetzung Darstellung des Kundennutzens Nachvollziehbarkeit der Arbeitsorganisation (Arbeitsteilung, Qualitätskontrolle) Qualität der Unterlagen (Gesamteindruck, Glaubwürdigkeit, Vollständigkeit)
Präsentation	15 %	<p>Teil 1: Kurzttext Es sollte enthalten sein: die Aufgabenstellung, die besondere Herausforderung, die entwickelte Lösung, der Kundennutzen,</p> <p>Teil 2: unterstützende Folien Aussagekraft, Layout, Text-Folienzuordnung</p>
Video	15 %	<ul style="list-style-type: none"> Bild- und Tonqualität Schnitt und Montage Gesamteindruck Einhaltung der Zeitvorgabe

Schlussbemerkung

Wir hoffen, Ihnen mit unserer Handreichung Mut gemacht zu haben, sich am Internationalen Städtewettbewerb zu beteiligen.

Und seien Sie gewiss: wenn Sie noch Fragen oder Vorschläge für die Verbesserung unserer Ausarbeitung haben; wir hören Ihnen gerne zu, lesen Ihre Kommentare und sind dankbar für Ihr Feedback.

Also seien Sie (wieder) 2024 dabei!

Ihr Make-IT Team

Kontakt

GFBM Akademie gGmbH

Industrie PankowPark

Hertzstraße 67, Gebäude C4

13158 Berlin

make-it@gfbm-akademie.de