



© European Youth Awards (2)

Junge Kreative

Die Ideen reichten von Einsamkeitsröstern für Reisende, einer Vergesslichkeitshilfe für Demenzpatienten bis hin zu einem Kooperationstool für Nachbarschaften.

Kreativität mit sozialem Mehrwert

14 Teams präsentierten digitale Innovationen im Rahmen des EYA Social Hackathon in Salzburg.

SALZBURG. Ein Einsamkeitsröster für Reisende, eine Vergesslichkeitshilfe für Demenzpatienten, ein Kooperationstool für Nachbarschaften. Unter dem Motto „Digital Projects in Social Space“ produzierten Studierende der Lehrgänge Multimedia-Technology und -Art sowie Soziale Innovation Prototypen und Konzeptumsetzungen beim dreitägigen Programmiermarathon des European Youth Awards (EYA) in Kooperation mit der FH Salzburg.

Plantschen im Kreativitätspool

Es war der erste EYA Social Hackathon, der von 2. bis 4. März in Salzburg stattfand und gezeigt hat, welches Talent und Engagement in Salzburgs digitaler Generation steckt. Ins Leben gerufen wurde der EYA von Peter A. Bruck, Vorstand des Internationalen Centrums für Neue Medien, im Jahr 2012. Der Wettbewerb wird unter

der Patronanz des Europarats und des Congress of Local and Regional Authorities durchgeführt und dient zur Motivation junger Menschen, gesellschaftlich wertvolle digitale Projekte zu entwickeln, die die Ziele des Europarats und der Strategie Europa 2020 sowie der UN Sustainable Development Goals zu erreichen suchen.

„Die Erwartungen wurden bei Weitem übertroffen – der interdisziplinäre Mix von Studierenden hat einen Kreativitätspool geschaffen, der seinesgleichen sucht“, so Bruck.

Get the job

Die Jury – zusammengesetzt aus CEOs digitaler Agenturen, Experten für soziale Arbeit und Start-up-Coaches wählte „Get the job“, ein Computerspiel zur Vorbereitung auf Bewerbungsgespräche für 14- bis 17-Jährige, als innovativstes Projekt. Fast jeder kennt die Situation aus ei-

gener Erfahrung: Schweißperlen auf der Stirn, feuchte Hände und irgendwie ein Vakuum im Kopf – das erste Bewerbungsgespräch ist meist mit Aufregung verbunden und wird als äußerst unangenehm empfunden. Hier Abhilfe zu schaffen, haben sich sieben der 90 Teilnehmer zur Aufgabe gemacht. Das Offline-Game

„Get the job“ hilft Jugendlichen, sich auf ihr erstes Bewerbungsgespräch vorzubereiten.

Gemeinsam gegen Demenz

Dass dies eine Marktlücke mit Potenzial ist und obendrein noch kreativ umgesetzt wurde, belohnte die achtköpfige Expertengruppe mit dem ersten Platz – einer 60-minütigen Coachingeinheit mit Experten. Der zweite Platz ging an ReMEMber, eine Anwendung für Demenz-Erkrankte und deren Angehörige. Mittels digitalem Gedächtnisspeicher sollen sich Betroffene an Erlebnisse erinnern. Dumpster Chef, ein smartes Tool, um Dumpster Diver miteinander zu connecten und das Problem der Lebensmittelverschwendung in die öffentliche Diskussion zu bringen, schaffte den dritten Platz. (dp)



Die Jury: Agentur-Chefs, Start-up-Coaches und Experten sozialer Arbeit.