



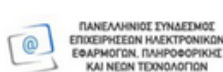
**Werde fleißiger Xelerator**

# **Schulungsleitfaden 5 – Junge Menschen: TechX (Digitale Innovation & Unternehmertum)**

**Projektnummer: 2023-1-EL02-KA220-YOU-000160907**



**WWW.BECOMEBUSY.EU**



**Co-funded by  
the European Union**



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth and Lifelong Learning Foundation (INEDIVIM). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

# Tabelle Inhalt

1. Einleitung	
• Ziel der Schulung innerhalb von BBX	03
• Wie technische Fähigkeiten junge Innovatoren stärken	03
2. Schulungsübersicht	05
• Sitzungen, Module und Zeitplan	08
3. Kernthemen	09
• Aufkommende Technologien verstehen (KI, IoT, Blockchain)	12 14
• Design Thinking und MVP-Erstellung	
• Digitales Marketing & Präsentation Ihrer Technologieidee	17 21
4. Interaktive Aktivitäten & Workshops	23
• Prototyping-Session (Erstellung Ihres ersten MVP)	25
• Technische Herausforderung oder Mini-Hackathon	27
• Peer-Review und kollaborative Problemlösung	30
5. Mentoring & Feedback	33
• Zusammenfassung der Online-Mentoring-Sitzungen	34 38
• Beispiele für Mentorenratschläge und Erfolgsgeschichten	41 43
6. Reflexionen der Teilnehmer	46
• Erfahrungsberichte, Erkenntnisse	
7. Ressourcen & Werkzeuge	

# 1. Einleitung

Ziel des Trainings im Rahmen von BBX: Das TechX-Training für junge Menschen ist ein Eckpfeiler des BBX-Projekts und verkörpert dessen Vision, junge Menschen mit den Fähigkeiten, dem Selbstvertrauen und der Kreativität auszustatten, die sie benötigen, um sich in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft zurechtzufinden und diese mitzugestalten. Als Teil einer umfassenderen Initiative zur Förderung zukunftsfähiger Führungskräfte in ganz Europa bietet TechX einen strukturierten und gleichzeitig explorativen Lernweg, der junge Menschen nicht nur als Empfänger digitalen Wissens, sondern als aktive Teilnehmer an Innovationsprozessen positioniert.



Das Programm soll Türen öffnen, aufzeigen, wie Technologie Wirtschaft, Kultur und Gemeinschaften beeinflusst und wie junge Menschen diese Werkzeuge nutzen können, um sinnvolle, wirkungsvolle und sozial verantwortliche Lösungen zu entwickeln.

Das Ziel der Schulung geht weit über den Erwerb technischer Kompetenzen hinaus. Zwar werden die Teilnehmer mit den Grundlagen neuer Technologien wie künstlicher Intelligenz, dem Internet der Dinge oder Blockchain vertraut gemacht, doch dienen diese Werkzeuge als Sprungbrett für ein tiefergehendes Verständnis.



TechX konzentriert sich auf die Entwicklung einer Denkweise, die Neugierde und Experimentierfreude fördert und Herausforderungen als Chancen für kreative Problemlösungen begreift. Das Training ermutigt junge Menschen, sich von digitalen Konsumenten zu digitalen Gestaltern zu entwickeln – zu Menschen, die nicht nur die Funktionsweise von Technologien verstehen, sondern auch deren verantwortungsvollen Einsatz zur Bewältigung gesellschaftlicher Herausforderungen, zur Stärkung von Gemeinschaften und zur Gestaltung einer nachhaltigen Zukunft.

Im Rahmen des umfassenderen BBX-Projekts spielt TechX eine zentrale Rolle bei der Förderung digitalen Unternehmertums und einer Innovationskultur unter jungen Menschen in Europa. Die Schulungen unterstützen das Projektziel, die digitale Kompetenz zu erweitern, Ungleichheiten beim Zugang zu Technologie abzubauen und junge Menschen mit den notwendigen Fähigkeiten auszustatten, um in der sich rasant entwickelnden digitalen Welt erfolgreich zu sein. Durch die Teilnahme an TechX werden die Teilnehmenden Teil eines grenzüberschreitenden Ökosystems aus Innovation, Zusammenarbeit und Mentoring – einem Umfeld, in dem Ideen ausgetauscht, weiterentwickelt, getestet und selbstbewusst präsentiert werden können. Diese europäische Dimension ist essenziell, da sie junge Menschen in ein dynamisches Netzwerk einbindet, das Vielfalt wertschätzt, Kooperation fördert und Europas kollektive Kapazität für die digitale Transformation stärkt.

Darüber hinaus verkörpert das TechX-Training die BBX-Vision von sozial verantwortlichem Unternehmertum. Junge Menschen lernen nicht nur, wie man digitale Produkte oder Unternehmen entwickelt, sondern auch, wie man dies ethisch, nachhaltig und inklusiv tut. Das Training regt sie dazu an, die gesellschaftlichen Auswirkungen ihrer Innovationen zu bedenken: Wer profitiert? Wer könnte ausgeschlossen werden? Wie kann Technologie eingesetzt werden, um Umweltziele, das Gemeinwohl oder soziale Gerechtigkeit zu fördern?

Durch moderierte Diskussionen, Reflexionsübungen und Beispiele aus der Praxis entwickeln die Teilnehmer ein Bewusstsein dafür, dass digitale Innovation ein Instrument für positive soziale Veränderungen und nicht nur für wirtschaftlichen Gewinn ist.

Das Training legt zudem großen Wert auf Mentoring als Motor für die Stärkung junger Menschen. Im gesamten Programm arbeiten die Teilnehmenden mit erfahrenen Fachkräften zusammen, die sie dabei unterstützen, Unsicherheiten zu bewältigen, ihre Ideen weiterzuentwickeln und ihr Selbstvertrauen zu stärken. Diese Mentoring-Komponente gewährleistet ein individuelles und beziehungsorientiertes Lernen und bietet den Teilnehmenden Sicherheit, Orientierung und Motivation auf ihrem Weg zu den Herausforderungen der digitalen Kreativarbeit. Sie unterstreicht das Engagement von BBX für die Förderung eines unterstützenden Umfelds, in dem sich junge Menschen gesehen, wertgeschätzt und zu bedeutenden Leistungen fähig fühlen.

Das Ziel des TechX-Trainings bei BBX ist es, Potenziale zu entfalten, Neugier in Kompetenz und Kompetenz in zielgerichtete Innovation zu verwandeln. Durch die Teilnahme an diesem Programm erhalten junge Menschen nicht nur Zugang zu digitalen Werkzeugen, sondern auch eine neue Perspektive auf sich selbst und ihre Rolle in der Gesellschaft. Sie sind bestens gerüstet, zur digitalen Zukunft Europas beizutragen und bringen das nötige Selbstvertrauen, die Kreativität und das ethische Bewusstsein mit, um Technologien zu entwickeln, die menschliche Werte widerspiegeln und das Gemeinwohl fördern. Mit TechX schließen sie sich einer Bewegung junger Innovatoren an, die sich für eine inklusive, nachhaltige und chancenreiche digitale Welt engagieren.

## **Wie technische Fähigkeiten junge Innovatoren stärken**

In der heutigen Welt hat sich technologische Kompetenz zu einer der wirkungsvollsten Möglichkeiten für junge Menschen entwickelt, sich selbst zu stärken. Digitale Fähigkeiten sind weit mehr als bloße technische Fertigkeiten; sie öffnen Türen zu Kreativität, Teilhabe, wirtschaftlichen Chancen und sozialem Wandel.



Für die heutige Jugend ist die Fähigkeit, Technologie zu verstehen und sinnvoll zu nutzen, nicht nur ein Vorteil, sondern ein entscheidender Faktor, der ihre Fähigkeit prägt, die Welt um sie herum zu beeinflussen. Im Rahmen von TechX wird die Entwicklung dieser Kompetenzen nicht als eng gefasstes Bildungsziel, sondern als Katalysator für Innovation, Selbstvertrauen und Handlungsfähigkeit verstanden.

Technologische Kompetenzen befähigen junge Innovatoren, sich von passiven Nutzern zu aktiven Gestaltern der digitalen Welt zu entwickeln. Viele junge Menschen nutzen Technologie täglich, oft jedoch nur oberflächlich, indem sie Informationen, Unterhaltung oder soziale Inhalte konsumieren. Durch TechX lernen sie die zugrundeliegenden Logiken, Strukturen und das kreative Potenzial digitaler Systeme kennen. Sie erfahren, wie Technologien wie künstliche Intelligenz, Blockchain oder das Internet der Dinge funktionieren und – noch wichtiger – wie diese Technologien geformt, umfunktioniert oder neu gedacht werden können, um reale Probleme zu lösen. Dieser Wandel vom Konsum zur Gestaltung eröffnet ihnen eine Welt voller Möglichkeiten und lässt sie Technologie nicht als etwas sehen, das ihnen widerfährt, sondern als etwas, das sie bewusst und mit Geschick gestalten können.

Technologische Kompetenzen stärken zudem das kritische Denken und die Problemlösungsfähigkeit junger Menschen. Digitale Innovation ist von Natur aus iterativ; sie erfordert die Fähigkeit, komplexe Herausforderungen zu analysieren, Muster zu erkennen, Hypothesen zu testen und Lösungen auf Basis von Feedback zu optimieren. Junge Innovatoren lernen, Herausforderungen als Wachstumschancen zu begreifen und entwickeln eine Denkweise, die Experimentierfreude, Resilienz und Anpassungsfähigkeit wertschätzt. Sie entdecken, dass Innovation selten vollständig ausgereift entsteht, sondern sich in Zyklen von Design, Prototyping und Überarbeitung entwickelt. Dieser Prozess fördert nicht nur kognitive Fähigkeiten, sondern auch eine tiefere emotionale Resilienz – er lehrt junge Menschen, Unsicherheit kreativ und selbstbewusst zu begegnen.

Technologische Kompetenzen erweitern zudem die Möglichkeiten junger Menschen für Unternehmertum und eine sinnvolle Teilhabe an der digitalen Wirtschaft. Mit der Weiterentwicklung von Branchen werden digitale Kompetenzen unerlässlich, um Zugang zu neuen Arbeitsformen zu erhalten, Unternehmen zu gründen oder sich in Innovationsökosystemen zu engagieren. Durch TechX erlernen junge Menschen die Grundlagen des digitalen Unternehmertums, wie sie Bedürfnisse in der Gemeinschaft erkennen, Lösungen konzipieren, minimal funktionsfähige Produkte entwickeln und ihre Ideen Stakeholdern präsentieren.



Sie erkennen, dass Unternehmertum nicht auf traditionelle Geschäftsmodelle beschränkt ist; es umfasst soziale Innovationen, gemeinschaftsbasierte Initiativen und kreative digitale Projekte, die einen kulturellen oder pädagogischen Mehrwert schaffen. Mit diesen Fähigkeiten ausgestattet, gewinnen junge Innovatoren das Selbstvertrauen, ihre Visionen zu formulieren und Chancen zu ergreifen, die ihnen zuvor unerreichbar schienen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt der technologischen Teilhabe liegt in ihrer Fähigkeit, Selbstausdruck und Identitätsentwicklung zu fördern. Digitale Werkzeuge bieten jungen Menschen neue Wege, Geschichten zu erzählen, Perspektiven auszutauschen und ihre Kreativität zu entfalten. Ob durch die Gestaltung von Benutzeroberflächen, den Bau von Prototypen, die Erstellung digitaler Medien oder die Entwicklung interaktiver Plattformen – Technologie wird zum Medium, durch das junge Menschen ihre Ideen, Leidenschaften und Anliegen zum Ausdruck bringen. Dieser Prozess stärkt ihr Identitätsgefühl und ihr Selbstwirksamkeitsgefühl und bestärkt sie in der Überzeugung, dass ihre Stimme zählt und sie einen sinnvollen Beitrag zum gesellschaftlichen Diskurs leisten können.

Technologische Kompetenzen fördern die Zusammenarbeit und globale Vernetzung. Viele digitale Projekte erfordern interdisziplinäre Teamarbeit und regen junge Menschen dazu an, sich mit Gleichaltrigen auszutauschen, Erkenntnisse zu teilen und grenzüberschreitend zusammenzuarbeiten. Dadurch entwickeln sie Kommunikationsfähigkeiten, interkulturelles Verständnis und die Fähigkeit, mit unterschiedlichen Perspektiven umzugehen – Kompetenzen, die in einer globalisierten Welt unerlässlich sind. TechX bindet junge Teilnehmende in ein breiteres europäisches Netzwerk von Innovatoren ein und bietet ihnen die Möglichkeit, sich mit anderen auszutauschen, die ihre Ziele und Herausforderungen teilen. Dieses kollaborative Umfeld stärkt das Zugehörigkeitsgefühl und das gemeinsame Zielbewusstsein und zeigt, dass Innovation gedeiht, wenn Ideen geteilt, unterstützt und gemeinsam weiterentwickelt werden.

Schließlich fördern technische Kompetenzen ein ausgeprägtes Gefühl der Zukunftsfähigkeit. Da die digitale Transformation die Gesellschaften weiterhin grundlegend verändert, wird die Fähigkeit, sich in technologischen Systemen zurechtzufinden, unerlässlich für gesellschaftliche Teilhabe, Beschäftigung, Bildung und persönliche Entwicklung. Junge Menschen mit ausgeprägten digitalen Kompetenzen sind besser gerüstet, sich an neue Technologien anzupassen, digitale Trends kritisch zu bewerten und fundierte Entscheidungen über ihr digitales Leben zu treffen. Sie werden nicht nur Nutznießer der Technologie, sondern auch Hüter einer ethischen, inklusiven und nachhaltigen digitalen Entwicklung. Indem sie lernen, Technologie verantwortungsvoll und überlegt zu nutzen, verkörpern sie die Werte digitaler Bürgerschaft, Selbstbestimmung, Verantwortlichkeit, Empathie und sozialer Verantwortung.

Im Kern geht die durch Technologiekompetenzen gewonnene Selbstbestimmung weit über den sicheren Umgang mit Werkzeugen hinaus. Sie umfasst die Entwicklung einer Denkweise, die auf Neugier, Innovationsgeist und ethischem Bewusstsein basiert. Sie fördert den Glauben, dass junge Menschen sich eine bessere Zukunft vorstellen und die Fähigkeiten besitzen, diese Vision Wirklichkeit werden zu lassen. Durch das TechX-Training erkennen junge Innovatoren ihr Potenzial, nicht nur an der digitalen Welt teilzuhaben, sondern sie aktiv mitzugestalten und Lösungen, Chancen und Wege zu entwickeln, die sowohl ihnen selbst als auch ihren Gemeinschaften zugutekommen.

# 2. Schulungsübersicht

Das TechX-Trainingsprogramm ist als intensives, strukturiertes und aufeinander aufbauendes Lernerlebnis konzipiert, das junge Menschen von den Grundlagen digitaler Innovation bis hin zur praktischen Entwicklung und Präsentation eigener unternehmerischer Ideen begleitet. Die Programmstruktur spiegelt die pädagogischen Prinzipien von BBX wider: Lernen durch Partizipation, Entdeckung, Reflexion und Zusammenarbeit. Jede Einheit baut sorgfältig auf der vorherigen auf und gewährleistet so, dass die Teilnehmenden nicht nur technische Kompetenzen, sondern auch Selbstvertrauen, Kreativität und ein tieferes Verständnis der sozialen und ethischen Dimensionen der digitalen Transformation entwickeln.

Die Schulung ist in eine Reihe von aufeinander aufbauenden Modulen gegliedert, die jeweils einen zentralen Bereich digitaler Innovation und Jugendunternehmertum beleuchten. Das Programm beginnt mit Grundlagenveranstaltungen, die die Teilnehmenden mit neuen Technologien und deren praktischen Anwendungen vertraut machen. Diese Einführungsmodule schaffen eine gemeinsame konzeptionelle Basis, die es jungen Menschen ermöglicht, die Sprache der Innovation zu sprechen und den breiteren Kontext zu verstehen, in dem digitale Werkzeuge entwickelt und eingesetzt werden. Durch geführte Erklärungen, Demonstrationen und interaktive Diskussionen erkennen die Teilnehmenden, wie Technologien wie künstliche Intelligenz, das Internet der Dinge und Blockchain Gemeinschaften, Wirtschaftssysteme und soziales Verhalten prägen können.

Im Verlauf des Programms verlagern sich die Module hin zu kreativem Design und unternehmerischem Denken. Die Teilnehmenden werden ermutigt, digitale Herausforderungen praxisorientiert und lösungsorientiert anzugehen. In diesen Modulen lernen sie Frameworks wie Design Thinking, Problemdefinition, Ideenfindungsmethoden und die Entwicklung von Minimum Viable Products (MVPs) kennen. Sie erfahren, wie sie abstrakte Ideen in strukturierte Konzepte umsetzen und reale Probleme aus nutzerzentrierter Perspektive analysieren. Diese Module bilden die Grundlage für praktische Innovation und bereiten die Teilnehmenden auf die Prototyping- und Projektentwicklungsphasen des Trainings vor.

Der Programmablauf ist bewusst so gestaltet, dass er ein ausgewogenes Verhältnis zwischen angeleiteter Anleitung, individuellem Erkunden und Gruppenarbeit gewährleistet. Die Teilnehmenden wechseln fließend zwischen dem Erlernen neuer Werkzeuge, deren praktischer Anwendung und der Reflexion ihrer Ergebnisse. Jedes Modul beinhaltet feste Zeiten für praktisches Experimentieren, in denen die Teilnehmenden direkt mit digitalen Plattformen arbeiten, erste Prototypen erstellen oder gemeinsam an kleineren Herausforderungen forschen. Diese Einheiten fördern die technologische Kompetenz junger Menschen und bestärken den Grundsatz, dass Innovation am effektivsten durch praktisches Tun erlernt wird.

Wenn die Teilnehmer in die späteren Phasen des Programms vordringen, verlagern sich die Module hin zu Kommunikation, Präsentationstechniken und digitalem Marketing. Dadurch lernen sie, wie sie ihre Ideen überzeugend präsentieren und wie sie ihr Publikum sowohl online als auch offline ansprechen können.

Diese Workshops legen Wert auf Klarheit, Erzählstruktur, visuelle Kommunikation und öffentliches Vertrauen und vermitteln jungen Innovatoren das nötige Rüstzeug, um ihre Arbeit potenziellen Nutzern, Partnern oder Mentoren vorzustellen. Durch angeleitete Übungen und Feedback lernen die Teilnehmenden, nicht nur die technischen Aspekte ihrer Projekte, sondern auch die zugrunde liegenden Werte und Motivationen zu vermitteln.

Der Gesamtplan sieht zudem feste Zeiten für Mentoring und Reflexion vor. Während der gesamten Schulung haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, Mentor:innen zu treffen, die sie dabei unterstützen, ihre Ideen weiterzuentwickeln, Herausforderungen zu meistern und ihr Verständnis zu vertiefen. Diese Mentoring-Interaktionen sind fest in das Programm integriert, um ein individuelles Lernerlebnis zu gewährleisten und jungen Menschen eine auf ihre Ziele und Bedürfnisse zugeschnittene Beratung zu bieten. Reflexionsphasen zu wichtigen Zeitpunkten im Programm ermöglichen es den Teilnehmenden, innezuhalten, ihren Fortschritt zu bewerten und Bereiche für ihre weitere Entwicklung zu identifizieren.

In der letzten Phase des Programms findet eine Präsentations- oder Schaufensterveranstaltung statt, in der die Teilnehmenden ihre Prototypen vorstellen, ihre Ideen präsentieren und Feedback von anderen Teilnehmenden, Mentor:innen und Kursleiter:innen erhalten. Dieses abschließende Modul vermittelt jungen Innovator:innen ein Erfolgserlebnis, stärkt ihr Selbstvertrauen und bettet ihr Lernen in ein wertschätzendes und unterstützendes Umfeld ein.

Das TechX-Trainingsprogramm spiegelt in seiner Gesamtheit ein ganzheitliches Bildungsmodell wider, das technisches Lernen mit Kreativität, Ethik, Kommunikation und Gemeinschaft verbindet. Der strukturierte Zeitplan gewährleistet einen stetigen Lernfortschritt, während das flexible modulare Design den Teilnehmenden ermöglicht, zu forschen, Fragen zu stellen, zu experimentieren und sich weiterzuentwickeln. Durch dieses sorgfältig konzipierte Programm erwerben junge Menschen nicht nur digitale Kompetenzen, sondern auch ein tiefgreifendes Verständnis ihres Potenzials als Innovatoren, Unternehmer und Gestalter des positiven Wandels in einer zunehmend digitalisierten Welt.

## **Sitzungen, Module und Zeitplan**

Die Organisationsstruktur des TechX-Trainingsprogramms, seine Sitzungen, Module und der Gesamtplan spiegeln ein sorgfältig ausgearbeitetes pädagogisches Konzept wider, das junge Lernende auf ihrem Weg von technologischer Neugier zu souveräner digitaler Innovation unterstützt. Anstatt aus einer Reihe isolierter Workshops zu bestehen, entfaltet sich das TechX-Training als ganzheitlicher Lernprozess, in dem jede Komponente die anderen verstärkt, ergänzt und vertieft. Diese bewusste Architektur stellt sicher, dass die jungen Teilnehmenden nicht nur beim Erwerb neuen Wissens angeleitet werden, sondern auch dabei, dieses Wissen in ihre Identität, ihre Fähigkeiten und ihre langfristigen Ziele als digitale Innovatoren zu integrieren.

## **Sitzungen: Intensive Momente der Entdeckung und Übung**

Jede Einheit des TechX-Programms ist als bewusste Lernphase konzipiert, die jungen Menschen die Möglichkeit bietet, durch aktives Mitwirken ein neues Konzept, Werkzeug oder eine neue Methode kennenzulernen. Die Einheiten sind so gestaltet, dass sie anhaltende Aufmerksamkeit, persönliche Neugier und dynamische Teilnahme fördern. Sie basieren auf den Prinzipien der non-formalen Bildung und erkennen an, dass Lernen am sinnvollsten wird, wenn die Teilnehmenden zum Erkunden, Hinterfragen, Beitragen und Reflektieren angeregt werden.

Eine typische Sitzung beginnt mit der Einordnung des Themas in einen breiteren Kontext. Die Moderatoren führen das Thema nicht durch abstrakte Definitionen ein, sondern durch anschauliche Beispiele, praktische Anwendungen oder anregende Fragen, die den Teilnehmenden die Relevanz und Zugänglichkeit von Technologie verdeutlichen. Im Anschluss daran folgt eine interaktive Lerneinheit, in der Konzepte mithilfe von Demonstrationen, visuellen Hilfsmitteln und angeleiteten Erkundungen in verständliche Abschnitte unterteilt werden.

Entscheidend ist, dass die TechX-Sessions auf praxisorientiertes Lernen ausgerichtet sind. Nach der Einführung grundlegender Konzepte bearbeiten die Teilnehmenden praktische Aufgaben, in denen sie das Gelernte anwenden können. Ob sie mit einem KI-Tool experimentieren, User Journeys mithilfe von Design Thinking abbilden oder erste Konzepte für einen Prototyp entwerfen – diese praktischen Aktivitäten festigen das Verständnis und fördern kreatives Problemlösen. Die Sessions schließen mit Reflexionsphasen, Gruppendiskussionen, Journaling-Übungen oder Feedbackrunden ab, die jungen Menschen helfen, ihre Lernerfahrungen zu reflektieren und die nächsten Schritte zu planen.

## **Module: Strukturierte Wege durch digitale Innovation**

Das TechX-Programm ist modular aufgebaut, wobei jedes Modul einen thematischen Bereich aus miteinander verbundenen Sitzungen bildet. Diese modulare Struktur ermöglicht Tiefe, Kontinuität und Fortschritt und gewährleistet so, dass sich die Fähigkeiten und das Verständnis der Teilnehmenden in einer kohärenten und sinnvollen Abfolge entwickeln.



Die ersten Module konzentrieren sich auf grundlegende digitale Kompetenzen und das Verständnis von Konzepten. Sie führen die Teilnehmenden in die technologische Landschaft, neue Technologien, digitale Systeme, Datenflüsse und die gesellschaftlichen Auswirkungen von Innovationen ein. Diese Module schaffen eine gemeinsame Sprache und ein gemeinsames konzeptionelles Fundament, das junge Menschen befähigt, selbstbewusst und kritisch über Technologie zu diskutieren.

Die Module für Fortgeschrittene führen die Teilnehmenden in die Welt der kreativen Innovation ein. Hier liegt der Fokus auf den Prozessen, durch die Ideen zu Lösungen werden: Problemidentifizierung, empathische Forschung, Ideenfindungstechniken, Design-Thinking-Prinzipien, Prototyping-Strategien und die Entwicklung von Minimum Viable Products (MVPs). In diesen Modulen lernen die Teilnehmenden, abstrakte Gedanken in konkrete, testbare Formen umzusetzen.

Fortgeschrittene Module bereiten die Teilnehmenden darauf vor, ihre Projekte zu kommunizieren und voranzutreiben. In diesen Modulen werden digitales Marketing, Storytelling-Techniken, die Vorbereitung von Präsentationen, die Einbindung des Publikums und strategische Kommunikation behandelt. Die Teilnehmenden entwickeln die Fähigkeit, den Zweck, den Wert und das Potenzial ihrer Innovationen verschiedenen Interessengruppen zu vermitteln – eine unerlässliche Kompetenz im Unternehmertum.

Die modulare Struktur gewährleistet, dass die Teilnehmer ein Gefühl des Fortschritts erleben. Jedes Modul baut auf dem vorherigen auf und ermöglicht es jungen Innovatoren, schrittweise von der konzeptionellen Erkenntnis zur praktischen Umsetzung und schließlich zur selbstbewussten Kommunikation ihrer Ideen zu gelangen.

### **Zeitplan: Ein ausgewogener Rhythmus aus Lernen, Kreativität und Reflexion**

Der Zeitplan des TechX-Trainingsprogramms spiegelt ein ausgewogenes Verhältnis zwischen kognitiver Herausforderung, kreativer Erkundung, kollaborativer Zusammenarbeit und reflektierender Integration wider. Er ist weder starr noch linear, sondern ermöglicht Flexibilität und geht auf die Bedürfnisse, das Energieniveau und den Entwicklungsrhythmus der Teilnehmenden ein.

Das Programm beginnt mit Orientierungsveranstaltungen, die dazu dienen, eine gute Beziehung aufzubauen, Erwartungen zu klären und Neugier zu wecken. Diese Einführungsveranstaltungen sind unerlässlich, um Vertrauen zu schaffen, ein Zugehörigkeitsgefühl zu fördern und die Teilnehmenden auf das gemeinsame Lernen vorzubereiten. Junge Menschen werden ermutigt, ihre Hintergründe, Erfahrungen und Motivationen zu teilen und so die Grundlage für eine unterstützende Lerngemeinschaft zu legen.

Sobald das Programm angelaufen ist, gliedert sich der Zeitplan in thematische Module, die jeweils aus mehreren Sitzungen bestehen.

Diese Module sind logisch aufeinander aufbauend und führen schrittweise von der Auseinandersetzung mit dem Thema (Lernen und Entdecken) über das Experimentieren (Ausprobieren und Gestalten) bis hin zur Präsentation (Verfeinern und Präsentieren). Diese schrittweise Herangehensweise stellt sicher, dass die Teilnehmenden weder überfordert noch unterfordert sind und dass das konzeptionelle Lernen stets in praktischen Übungen verankert ist.

Der Zeitplan beinhaltet regelmäßig strukturierte Reflexions- und Mentoring-Möglichkeiten. Die Reflexion bildet einen wesentlichen pädagogischen Anker. Sie ermöglicht es den Teilnehmenden, ihr Wissen zu festigen, ihre emotionalen Reaktionen zu reflektieren, ihre Stärken zu erkennen und Entwicklungspotenziale zu identifizieren. Die Mentoring-Sitzungen bieten individuelle Unterstützung und bringen junge Menschen mit erfahrenen Mentorinnen und Mentoren zusammen, die maßgeschneiderte Ratschläge, Ermutigung und konstruktive Kritik bieten.

Der zweite Teil des Programms ist der Projektentwicklung und der Vorbereitung der Abschlusspräsentationen gewidmet. Die Teilnehmenden verfeinern ihre Prototypen, entwickeln überzeugende Präsentationskonzepte, üben das freie Sprechen und finalisieren die Materialien für ihre Präsentation. Die Abschlusspräsentation dient sowohl als Feier des Erfolgs als auch als pädagogischer Meilenstein. Sie bietet jungen Menschen die Möglichkeit, ihre Kompetenzen unter Beweis zu stellen, ihren Lernprozess zu reflektieren und Anerkennung von Gleichaltrigen, Mentorinnen und Mentoren sowie den Kursleitenden zu erhalten.

Insgesamt ist der Zeitplan so gestaltet, dass er den natürlichen Verlauf von Innovation nachbildet: von der Neugier über die Erkundung und Entwicklung bis hin zur Kommunikation und Wirkung. Er fördert Motivation, stärkt die Resilienz und vermittelt ein Gefühl der Erfüllung.

## ABOUT THE MOBILITY

The 5-day training of **TechX**, which will be held in **Lyon, France**, aims to encourage in-person participation and local networking, providing participants with the opportunity to discuss their business ideas with youth workers and receive guidance on how to develop them further and later submit them to the program. **45 participants** in total will focus on pillars like building critical skills such as team building, fundraising, product development, marketing, and financial management. Participants will be trained on the necessary skills and knowledge to successfully develop and launch their ideas through the skills. The framework is rooted in industry-driven insights, incorporating findings from the TechX Idea Generation Labs to address real-world challenges faced by tech startups.

Overall, the activities are designed to integrating technical skill-building, industry mentorship, and investment readiness training, the program ensures that startups emerging from TechX are not only technologically sound but also commercially viable and globally competitive.



Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5	Day 6	Day 7
	Workshop	Workshop	Workshop	Workshop	Workshop	Workshop
Arrival of the participants and check-in at the Venue	Welcome session, tech introduction, overview of TechX & key trends in tech entrepreneurship	Community problem-mapping with a tech twist - where can digital make a difference?	Learn Lean Startup basics, create your own tech business model	Intro to user feedback & testing methods, simulate user interviews	Demo Day - pitch your tech solution to experts and your peers	Departure of the participants - Check out
	Workshop	Workshop	Workshop	Workshop	Workshop	
	Dive into digital trends (AI, Web3, VR, etc.) through interactive quiz and discussion	Idea Sprint, teams brainstorm tech-based solutions using the TechX Idea Board	Build low-fi prototypes (Figma, paper mockups, or basic MVP planning in teams)	Ritch prototyping and feedback rounds - getting ready for Demo Day	Reflections & Evaluation, next steps with the TechX platform, certification, YouthPass, and TechX Alumni Launch	

## PREPARATION OF PARTICIPANTS

The mobility will be in English and therefore participants should be able to communicate in English.

All participants are expected to participate fully in all activities, except in the case of illness. Unauthorised absence from activities is not permitted. The activities will be designed and conducted in such a way that all participants have the opportunity to contribute their points of view. We expect you to participate and contribute.

Before your travel, participants should check the documents they need to cross the border into France and whether they have them. Pay attention to the expiry date!

Participants are encouraged to promote the project, share the results achieved and carry out dissemination activities.

Intercultural Night: Participants are requested to present their home country and its culture to the group (no use of presentations, etc.) by telling a short story about it, bringing some traditional food, perform a dance, or some other tradition.



# 3. Kernthemen

Das TechX-Trainingsprogramm basiert auf Kernthemen, die gemeinsam die intellektuelle und praktische Grundlage für digitale Innovation und junges Unternehmertum bilden. Diese Themen spiegeln die sich rasant entwickelnde Technologielandschaft des 21. Jahrhunderts und die erforderlichen Kompetenzen wider, um diese nicht nur zu verstehen, sondern auch aktiv an ihrer Gestaltung mitzuwirken.

Durch die Auseinandersetzung mit diesen Themenbereichen erhalten junge Menschen Zugang zu den konzeptionellen Rahmen, kreativen Methoden und unternehmerischen Werkzeugen, die sie befähigen, sich von neugierigen Lernenden zu fähigen Innovatoren zu entwickeln.

Die für TechX ausgewählten Kernthemen basieren auf der Überzeugung, dass digitale Innovation von Natur aus interdisziplinär ist. Sie erfordert Kenntnisse über neue Technologien, die Fähigkeit zu kritischem und kreativem Denken sowie die Kompetenz, Ideen überzeugend zu vermitteln. Daher integriert der Lehrplan technisches Verständnis mit nutzerzentriertem Design, strategischem Denken, ethischer Reflexion und praktischer Anwendung. Jedes Thema dient als Einstieg in vertiefendes Lernen und ermutigt junge Menschen, nicht nur die Funktionsweise von Technologien zu erforschen, sondern auch deren Bedeutung und Anwendungsmöglichkeiten in der realen Welt.

Der erste Themenbereich konzentriert sich auf Zukunftstechnologien und bietet den Teilnehmenden einen Überblick über die technologischen Umbrüche, die das moderne Leben prägen. Konzepte wie Künstliche Intelligenz (KI), das Internet der Dinge (IoT) und Blockchain werden nicht als abstrakte Theorien, sondern als dynamische Werkzeuge vorgestellt, die das Potenzial haben, Branchen, Gesellschaften und den Alltag grundlegend zu verändern. Junge Menschen werden dazu angeregt, die Möglichkeiten und Grenzen dieser Technologien zu untersuchen und zu erkennen, wie sie für Innovation, Unternehmertum und das Gemeinwohl eingesetzt werden können.

Anschließend widmet sich das Programm dem Design Thinking, einer kreativen Methodik, die auf Empathie, Experimentierfreude und iterativer Problemlösung basiert. Dieser Ansatz befähigt junge Teilnehmende, menschliche Bedürfnisse zu verstehen, Herausforderungen zu definieren, Ideen zu entwickeln und Lösungen zu erarbeiten, die sowohl funktional als auch sinnvoll sind. Indem sie die Denkweise eines Designers annehmen, lernen junge Menschen, Innovation nicht als spontanen Geistesblitz, sondern als strukturierten, kollaborativen Prozess zu begreifen, der sich durch Reflexion und Weiterentwicklung stetig verbessert.

Ein ergänzendes Thema ist die Entwicklung eines Minimum Viable Product (MVP), ein Kernkonzept im digitalen Unternehmertum. Die Teilnehmenden lernen, ihre Ideen in frühe Prototypen umzusetzen, die getestet, evaluiert und verbessert werden können. Diese Vorgehensweise fördert einen pragmatischen Innovationsansatz und vermittelt jungen Menschen, dass Erfolg nicht sofortige Perfektion, sondern kontinuierliches Lernen und Anpassen erfordert.

Das Curriculum führt die Teilnehmenden auch in digitales Marketing und Präsentationstechniken ein, denn eine gute Idee ist nur der Anfang. Junge Innovatoren müssen ihre Vision wirkungsvoll kommunizieren, potenzielle Nutzer oder Partner einbinden und ihr Wertversprechen klar und selbstbewusst präsentieren können. In diesen Kursen erlernen die Teilnehmenden Storytelling-Techniken, Strategien für visuelle Kommunikation und Präsentationsfähigkeiten, die ihnen helfen, ihre Ideen mit der Welt zu teilen.



Im Rahmen dieser zentralen Themen werden die Teilnehmenden dazu angeregt, über die ethischen und gesellschaftlichen Dimensionen digitaler Innovation nachzudenken. Sie diskutieren Fragen der Zugänglichkeit, des Datenschutzes, digitaler Rechte, der Umweltauswirkungen und der Inklusion. Dies gewährleistet, dass ihre Entwicklung als Innovatoren nicht nur von technischen Fähigkeiten, sondern auch von Verantwortung, Empathie und dem Bewusstsein für die weitreichenden gesellschaftlichen Folgen der Technologie geleitet wird.

Die Kernthemen des TechX-Trainingsprogramms bilden im Wesentlichen einen integrierten Lernpfad. Sie fördern das Verständnis junger Menschen für Technologie, befähigen sie zu zielgerichtetem Gestalten, klarem Kommunizieren und ethisch verantwortungsvollem Innovieren. Gemeinsam bereiten diese Themen die jungen Teilnehmenden nicht nur auf den Erfolg in der digitalen Wirtschaft vor, sondern ermöglichen ihnen auch, einen durchdachten und kreativen Beitrag zur digitalen Zukunft zu leisten.

## **Aufkommende Technologien verstehen (KI, IoT, Blockchain)**

Zukunftstechnologien wie Künstliche Intelligenz (KI), das Internet der Dinge (IoT) und Blockchain stehen an der Spitze der digitalen Transformation, die unsere heutige Gesellschaft grundlegend verändert. Sie repräsentieren nicht nur technologische Fortschritte, sondern tiefgreifende Veränderungen in der Art und Weise, wie Individuen, Gemeinschaften und Institutionen interagieren, Entscheidungen treffen und ihre Zukunft gestalten.

Für junge Menschen, die Innovatoren werden wollen, ist das Verständnis dieser Technologien unerlässlich. Sie bilden die konzeptionellen Grundlagen moderner digitaler Lösungen und bieten beispiellose Möglichkeiten, kreativ und verantwortungsvoll auf globale Herausforderungen zu reagieren. Im Rahmen des TechX-Programms werden diese Technologien nicht als abstrakte wissenschaftliche Konzepte, sondern als zugängliche, dynamische Kräfte vorgestellt, mit denen sich junge Innovatoren auseinandersetzen, die sie nutzen und neu gestalten können.

Künstliche Intelligenz (KI) bezeichnet die Fähigkeit von Maschinen, Aufgaben auszuführen, die typischerweise menschliche Intelligenz erfordern, wie beispielsweise Spracherkennung, Bildinterpretation, Vorhersagen oder die Führung sinnvoller Dialoge. Im Kern basiert KI auf Algorithmen, die aus Daten lernen, Muster erkennen und immer präzisere Ergebnisse liefern können.



Diese Fähigkeiten verleihen der KI die Kraft, Prozesse zu optimieren, die Entscheidungsfindung zu verbessern und völlig neue Wege für Kreativität zu eröffnen.

Für junge Innovatoren ist KI sowohl Werkzeug als auch Instrument für einen grundlegenden Wandel. Sie ermöglicht es ihnen zu erforschen, wie alltägliche Erfahrungen, Suchmaschinen, digitale Assistenten, personalisierte Empfehlungen und intelligente Kameras von unsichtbaren Rechenprozessen geprägt werden. Das Verständnis von KI entmystifiziert diese Wechselwirkungen und regt junge Menschen dazu an, darüber nachzudenken, wie ähnliche Werkzeuge zur Lösung lokaler oder globaler Probleme eingesetzt werden können. Von der Verbesserung von Lernwerkzeugen für Schüler mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen bis hin zur Analyse von Umweltdaten für Nachhaltigkeitsinitiativen erweitert KI die Möglichkeiten für sinnvolle digitale Innovationen.

Gleichzeitig regt KI zur kritischen Reflexion an. Junge Menschen erkennen schnell, dass ihre Ergebnisse von den empfangenen Daten abhängen und dass Verzerrungen, Ungleichheiten und ethische Dilemmata entstehen können, wenn diese Systeme nicht sorgfältig konzipiert werden. Dieses Bewusstsein fördert ein verantwortungsvolles Denken und ermutigt junge Innovatoren, sich KI nicht nur mit Begeisterung, sondern auch mit Sorgfalt, Demut und dem Bekenntnis zu Fairness zu nähern.

### **Internet der Dinge (IoT)**

Das Internet der Dinge (IoT) bezeichnet das riesige und stetig wachsende Netzwerk physischer Geräte, Sensoren, Haushaltsgeräte, Fahrzeuge, Wearables und Umweltsysteme, die mit dem Internet verbunden sind und miteinander kommunizieren können. Diese Geräte erfassen Daten, reagieren auf Signale und schaffen intelligente Umgebungen, die sich dynamisch an menschliche Bedürfnisse anpassen.

Junge Menschen begegnen dem Internet der Dinge (IoT) täglich, oft ohne es bewusst wahrzunehmen. Intelligente Thermostate regeln die Temperatur automatisch, Fitness-Tracker erfassen Gesundheitsdaten, und die städtische Infrastruktur nutzt Sensoren zur Steuerung von Energieverbrauch und Verkehrsfluss. Durch TechX werden diese vertrauten Begegnungen in Lernmöglichkeiten verwandelt. Die Teilnehmenden lernen zu verstehen, wie Daten zwischen Geräten übertragen werden, wie Systeme in Echtzeit zusammenarbeiten und wie das IoT Effizienz, Sicherheit und Nachhaltigkeit verbessern kann.

Für junge Innovatoren eröffnet das Internet der Dinge (IoT) ein breites Feld für praktische Problemlösungen. Sie können sich intelligente Landwirtschaftsprojekte vorstellen, die Wasserverschwendung reduzieren, Sicherheitssysteme zum Schutz gefährdeter Personen oder gemeinschaftsbasierte Netzwerke zur Überwachung der Umweltgesundheit. Indem sie lernen, IoT-Lösungen zu konzipieren und zu gestalten, entwickeln junge Menschen ein Verständnis dafür, wie Technologie die Resilienz stärken und die Lebensqualität verbessern kann.

Das Internet der Dinge wirft jedoch auch wichtige Fragen auf: Wer kontrolliert die Daten? Wie kann die Privatsphäre gewahrt werden? Wie gewährleisten wir Zugänglichkeit und Inklusivität? Diese Überlegungen vertiefen das Verständnis der Teilnehmer für die ethischen und sozialen Dimensionen digitaler Innovation.

## **Blockchain-Technologie**

Die Blockchain-Technologie bietet eine grundlegend andere Methode zur Speicherung und Überprüfung von Informationen. Sie basiert auf einem dezentralen Register, einer verteilten Datenbank, die über mehrere Computer geführt wird und in der jede Transaktion sicher, transparent und praktisch manipulationssicher erfasst wird. Obwohl die Blockchain häufig mit Kryptowährungen in Verbindung gebracht wird, hat sie weitaus breitere Anwendungsgebiete, darunter Transparenz in Lieferketten, digitales Identitätsmanagement, Zertifizierungssysteme und sichere Datenspeicherung.

Für junge Innovatoren bietet die Blockchain einen Einstieg in die Auseinandersetzung mit Vertrauen, Transparenz und Dezentralisierung im digitalen Zeitalter. Sie stellt traditionelle Vorstellungen von Autorität und Kontrolle infrage und eröffnet Möglichkeiten für Systeme, in denen die Nutzer gemeinsam die Integrität von Informationen gewährleisten. Die Teilnehmenden lernen, wie die Blockchain die Verantwortlichkeit im Umweltmonitoring verbessern, eine gerechte Ressourcenverteilung sicherstellen oder digitale Plattformen unterstützen kann, die Gemeinschaften statt zentraler Institutionen stärken.

Das Potenzial der Blockchain-Technologie beflügelt die Kreativität, wirft aber auch kritische Fragen auf. Ihr Energieverbrauch, ihre regulatorischen Implikationen und ihr potenzieller Missbrauch erfordern eine sorgfältige Analyse. Junge Menschen lernen, technologischen Optimismus mit sozialer Verantwortung in Einklang zu bringen und ethisches Bewusstsein in ihre Innovationsprojekte zu integrieren.

## **Die transformative Kraft des Verständnisses neuer Technologien**

KI, IoT und Blockchain bilden zusammen ein Trio transformativer Technologien, die sich zwar in ihren Fähigkeiten unterscheiden, aber eng miteinander verknüpft sind und zukünftige Systeme prägen. KI liefert Intelligenz, IoT ermöglicht Vernetzung und Blockchain schafft Vertrauen. In Kombination unterstützen sie leistungsstarke Innovationen wie Smart Cities, dezentrale Netzwerke, automatisierte Umweltüberwachung und personalisierte digitale Dienste.

Für junge Innovatoren birgt das Verständnis dieser Technologien mehrere tiefgreifende Formen der Selbstermächtigung:

Intellektuelle Ermächtigung durch die Fähigkeit, Systeme zu verstehen, die die moderne Welt prägen.

Kreative Selbstermächtigung durch die Erschließung neuer Wege zur Vorstellung und Gestaltung von Lösungen.

Ethische Stärkung durch Bewusstsein für Rechte, Pflichten und gesellschaftliche Auswirkungen. Unternehmerische Stärkung durch die Identifizierung von Chancen für digitale Produkte, Dienstleistungen und Start-up-Unternehmen.

Bürgerliches Engagement, indem junge Menschen lernen, sich reflektiert an Diskussionen über die Zukunft von Technologie und Gesellschaft zu beteiligen.

Letztlich sind diese Technologien kein Selbstzweck, sondern Instrumente, mit denen junge Menschen ihre Kreativität ausleben, auf gesellschaftliche Bedürfnisse eingehen und zu einer gerechteren, nachhaltigeren und innovativeren Zukunft beitragen können. Durch das TechX-Programm werden neue Technologien zugänglich, inspirierend und zu bedeutsamen Bausteinen für die Stärkung junger Menschen und die Förderung digitalen Unternehmertums.

## Design Thinking und MVP-Erstellung

Design Thinking und die Entwicklung eines Minimum Viable Product (MVP) bilden den methodischen Kern des TechX-Trainingsprogramms. Es bietet jungen Innovatoren einen strukturierten und gleichzeitig äußerst kreativen Weg, um erste Ideen in praktische, testbare und sinnvolle Lösungen umzusetzen. Diese Methoden fördern ein zutiefst nutzerzentriertes, ethisch verantwortungsvolles Denken, das auf Beobachtung, Erkundung und iterativer Verfeinerung basiert. Durch die Beherrschung dieser Ansätze lernen junge Menschen nicht nur, innovative Konzepte zu entwickeln, sondern diese auch in greifbare Realitäten zu verwandeln, die die Bedürfnisse, Wünsche und Werte ihrer Zielgruppe widerspiegeln.

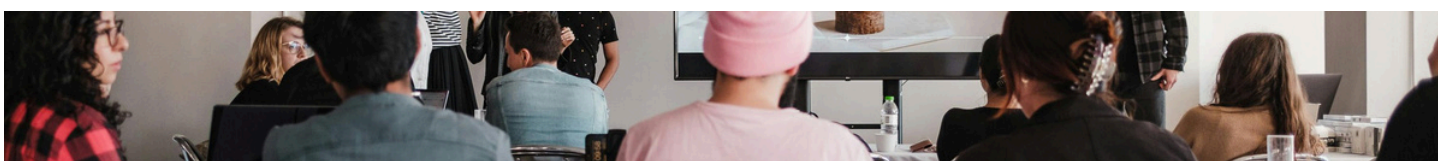
Design Thinking: Eine nutzerzentrierte Innovationsphilosophie. Design Thinking vereint Kreativität, Empathie und analytisches Denken. Weit mehr als eine Technik ist es eine Philosophie, ein strukturierter Ansatz, der Innovatoren dazu anregt, Annahmen zu hinterfragen und die Welt aus der Perspektive der Menschen zu betrachten, denen sie dienen wollen. Ausgehend von der Überzeugung, dass Innovation mit dem Verständnis menschlicher Erfahrung beginnt, lädt Design Thinking junge Menschen dazu ein, sich mit Problemen nicht als abstrakten Rätseln auseinanderzusetzen, sondern als Realitäten, die Individuen und Gemeinschaften auf komplexe und vielschichtige Weise beeinflussen.

Im Kern besteht Design Thinking aus fünf iterativen Phasen: Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototyping und Test.

In der Empathiephase tauchen junge Innovatoren in die Lebenswelt potenzieller Nutzer ein. Sie beobachten, hören zu und stellen Fragen, die verborgene Frustrationen, Wünsche und unausgesprochene Bedürfnisse aufdecken. Empathie wird so zum Schlüssel für neue Erkenntnisse, die vorgefasste Meinungen hinterfragen und die Innovatoren den authentischen emotionalen und praktischen Dimensionen eines Problems näherbringen.

Die Definitionsphase erfordert die Synthese dieser Erkenntnisse zu einer klaren und prägnanten Problemstellung. Dies ist keine bloße Beschreibung, sondern ein Akt der Konzentration und Verantwortung. Junge Innovatoren lernen, den Kern einer Herausforderung zu erkennen und sie in handlungsrelevanten, sinnvollen und empathischen Begriffen zu formulieren. Eine gut formulierte Problemstellung gibt die Richtung vor und stellt sicher, dass alle nachfolgenden Innovationen auf realen Bedürfnissen und nicht auf hypothetischen Ideen basieren.

In der Ideenfindungsphase blüht die Kreativität auf. Die Teilnehmenden werden ermutigt, so viele Ideen wie möglich zu generieren, divergentes Denken zu fördern und der Versuchung zu widerstehen, sich vorschnell auf eine einzige Lösung festzulegen. Der Ideenfindungsprozess begrüßt Mut, Fantasie und Experimentierfreude und feiert selbst unkonventionelle Ideen als potenzielle Ausgangspunkte für Innovation. Hier lernen junge Menschen eine zentrale Wahrheit kreativen Schaffens: Innovation gedeiht nicht unter Zwängen, sondern in einem Umfeld der Offenheit, Neugier und des spielerischen Umgangs.





Die Prototypenphase markiert den Übergang von der Idee zur Umsetzung. Ideen erhalten Gestalt, oft durch einfache, kostengünstige Modelle, die wesentliche Merkmale erfassen, ohne große Ressourcen zu beanspruchen. Beim Bau von Prototypen lernen junge Innovatoren, wie wertvoll es ist, Ideen greifbar zu machen – Konzepte zu externalisieren, um sie zu untersuchen, zu testen und zu verbessern. Prototyping fördert Bescheidenheit, Flexibilität und die Bereitschaft, aus Fehlern zu lernen.

Schließlich ermöglicht die Testphase den Innovatoren, direktes Feedback von Nutzern zu erhalten und zu beobachten, wie Prototypen in realen oder simulierten Kontexten funktionieren. Die Tests liefern Erkenntnisse, die das Verständnis vertiefen, Annahmen hinterfragen und die Verbindung zwischen Nutzererfahrung und Intentionen des Innovators stärken. Der iterative Charakter des Design Thinking wird hier deutlich: Prototypen entwickeln sich weiter, Probleme werden neu formuliert und Lösungen werden mit jedem Zyklus differenzierter und effektiver.

Mithilfe dieser Methodik entdecken junge Menschen, dass Innovation grundlegend beziehungsbasiert ist. Sie entsteht aus Dialog, Beobachtung, Reflexion und Zusammenarbeit. Design Thinking befähigt sie, mit Mehrdeutigkeit umzugehen, Unsicherheit anzunehmen und sich beständig dem Verständnis der menschlichen Existenz zu widmen. Es verwandelt Innovation von einem abstrakten Ideal in eine mitfühlende, ethische und dynamische Praxis.

### **Minimales funktionsfähiges Produkt (MVP): Die Brücke zwischen Vision und realer Anwendung**

Während Design Thinking die konzeptionelle und nutzerzentrierte Grundlage liefert, bietet die MVP-Erstellung einen pragmatischen Rahmen, um Ideen effizient und intelligent in die Welt zu bringen.

Das Minimum Viable Product (MVP) ist die einfachste funktionsfähige Version einer Lösung, die nur die Kernfunktionen enthält, die notwendig sind, um ihren grundlegenden Wert zu testen.

Der MVP-Ansatz vermittelt jungen Innovatoren eine grundlegende unternehmerische Wahrheit: Innovation entsteht nicht durch Perfektion, sondern durch kontinuierliches Lernen. Anstatt viel Zeit und Ressourcen in ein vollständig entwickeltes Produkt zu investieren, erstellen Innovatoren eine schlanke Version, die es ihnen ermöglicht, frühzeitig und regelmäßig Feedback zu sammeln. Dieser Ansatz reduziert Risiken, fördert Agilität und legt Wert auf evidenzbasierte Entscheidungsfindung.

Bei der Entwicklung eines MVP lernen junge Innovatoren, das Wesentliche zu erkennen. Sie fragen sich:

- Was ist das zentrale Problem, das wir zu lösen versuchen?
- Welche Funktionen sind unbedingt notwendig, damit die Nutzer den beabsichtigten Nutzen erfahren?
- Wie können wir etwas Funktionales entwickeln, ohne den Prozess unnötig zu verkomplizieren?

Diese Disziplin fördert strategisches Denken und hilft den Teilnehmenden, zwischen Wünschenswertem und Notwendigem zu unterscheiden. Sie führt sie außerdem in die Prinzipien der Priorisierung, des Ressourcenmanagements und der Einfachheit ein – Kompetenzen, die nicht nur im Unternehmertum, sondern auch in der Führung und im Projektmanagement unerlässlich sind.

Der MVP-Prozess unterstreicht zudem die Bedeutung von Nutzerfeedback. Sobald das MVP entwickelt ist, wird es mit echten Nutzern getestet, die direktes Feedback zu Stärken, Schwächen und Verbesserungspotenzialen geben.



Dieses Feedback bildet die Grundlage für kontinuierliche Verbesserungen. Durch diesen Zyklus aus Entwicklung, Messung und Lernen entwickeln junge Innovatoren Resilienz und Anpassungsfähigkeit. Sie erkennen, dass Scheitern kein Endpunkt ist, sondern eine Einladung zum Verfeinern, Überdenken und Neugestalten.

Darüber hinaus fördert die Entwicklung eines MVP das Gefühl von Fortschritt und Erfolg. Junge Menschen erleben, wie sich ihre Ideen von abstrakten Konzepten zu funktionierenden Produkten entwickeln, die sie teilen, diskutieren und verbessern können. Dieser greifbare Fortschritt steigert die Motivation, stärkt das Selbstvertrauen und festigt den Glauben daran, dass Innovation in ihrer Reichweite liegt.

Die Synergie von Design Thinking und MVP-Entwicklung: Gemeinsam bilden Design Thinking und die Entwicklung eines MVP eine leistungsstarke, sich ergänzende Methodik. Design Thinking stellt sicher, dass Innovation mit Empathie und Vorstellungskraft beginnt, während der MVP-Prozess dafür sorgt, dass Ideen in umsetzbare und testbare Lösungen übersetzt werden. Die Synergie dieser Ansätze fördert einen Kreislauf kontinuierlicher Entdeckung und Verfeinerung – ein Kreislauf, der die realen Anforderungen digitaler Innovationen widerspiegelt.

Junge Innovatoren lernen, dass erfolgreiche Lösungen nicht das Ergebnis isolierter Genialität sind, sondern das Resultat aufmerksamen Zuhörens, iterativer Entwicklung und sinnvoller Einbindung der Nutzer. Sie entdecken, dass Innovation ein Prozess ist – ein dynamischer, kollaborativer, reflektierender Prozess, der eng mit menschlichen Erfahrungen verbunden ist.

### **Eine transformative Lernerfahrung für junge Innovatoren**

Durch die Auseinandersetzung mit diesen Methoden im Rahmen des TechX-Programms entwickeln die jungen Teilnehmenden eine Denkweise, die ihnen ein Leben lang von Nutzen sein wird. Sie erlangen intellektuelle Flexibilität, kreativen Mut und ethisches Bewusstsein. Sie lernen, Unsicherheit souverän zu begegnen und Herausforderungen als Chancen für persönliches Wachstum zu begreifen. Vor allem aber verstehen sie Innovation als einen Dienst am Nächsten, der darauf abzielt, Leben zu verbessern, Gemeinschaften zu stärken und zu einer gerechteren und inklusiveren digitalen Welt beizutragen.



## **Digitales Marketing & Präsentation Ihrer Technologieidee**

Digitales Marketing und die Kunst des Präsentierens bilden das Herzstück moderner Innovationsökosysteme. Sie verkörpern die essenzielle kommunikative Dimension des Unternehmertums und schlagen die Brücke zwischen kreativer Vision und gesellschaftlicher Wirkung. Im TechX-Programm werden diese Kompetenzen nicht nur als ergänzende Fähigkeiten gefördert, sondern als transformative Praktiken, die junge Innovatoren befähigen, ihre Ideen zu artikulieren, unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen und Unterstützung für ihre unternehmerischen Vorhaben zu gewinnen. Digitales Marketing und Präsentationstechniken vermitteln den Teilnehmenden gemeinsam die Ausdrucksfähigkeit, das strategische Bewusstsein und das Selbstvertrauen, die sie benötigen, um sich in der komplexen Welt des digitalen Unternehmertums zurechtzufinden.

Digitales Marketing ist im Kern eine Praxis der Sinnstiftung. Es ermöglicht Innovatoren, die öffentliche Identität ihres Projekts zu gestalten, dessen Zweck zu kommunizieren und Verbindungen zu Menschen aufzubauen, die von ihrer Vision profitieren, sie unterstützen oder zu ihr beitragen könnten. Anders als traditionelles Marketing, das oft transaktionsorientiert ist, verfolgt digitales Marketing einen beziehungsorientierten und partizipativen Ansatz. Es lädt zum Dialog ein, fördert Storytelling und stärkt die Gemeinschaft. Für junge Innovatoren ist dieser Wandel äußerst bestärkend: Er erlaubt ihnen, ihre Ideen nicht aus einer distanzierten Position heraus zu vermitteln, sondern auf eine persönliche, menschliche und emotional berührende Weise.

Ein zentraler Bestandteil effektiven digitalen Marketings ist die Fähigkeit, die Zielgruppe tiefgründig und einfühlsam zu verstehen. Junge Innovatoren lernen, ihre Nutzer nicht als abstrakte Datenpunkte zu betrachten, sondern als komplexe Individuen, deren Bedürfnisse, Verhaltensweisen und Wünsche jeden Aspekt der Projektentwicklung prägen. Durch angeleitete Reflexion und Recherche erkunden die Teilnehmenden die Facetten der Lebenswelt ihrer Zielgruppe und lernen, die Welt mit deren Augen zu sehen. Diese empathische Ausrichtung gewährleistet, dass die digitale Kommunikation auf Relevanz und Respekt basiert und nicht auf oberflächlicher Überredung.

Digitales Marketing bietet jungen Menschen ein kreatives Feld, auf dem sie mit verschiedenen Ausdrucksformen experimentieren können. Ob durch Videostorytelling, visuelles Design, narratives Schreiben, interaktives Engagement oder Social-Media-Präsenz – die Teilnehmenden lernen, auf vielfältige und fantasievolle Weise zu kommunizieren. Diese kreativen Erkundungen helfen ihnen, eine unverwechselbare Stimme zu entwickeln, die die Einzigartigkeit ihrer Innovation und die persönliche Authentizität ihrer Schöpfer widerspiegelt. Indem sie diese Stimme verfeinern, entwickeln sie nicht nur technische Kompetenz, sondern auch ein tieferes Identitätsgefühl als angehende Unternehmer.

Die Entwicklung einer digitalen Marketingstrategie regt junge Innovatoren dazu an, strategisch über Positionierung, Wert und Differenzierung nachzudenken. Sie lernen, die wesentlichen Merkmale ihrer Idee zu formulieren, ihr Wertversprechen klar zu kommunizieren und ihre Botschaften an den Kernprinzipien ihrer Innovation auszurichten. Diese intellektuelle und kreative Übung stärkt ihre Fähigkeit, präzise und kohärent über ihre Arbeit zu sprechen und Stakeholder mit einer überzeugenden Geschichte über Sinn und Möglichkeiten zu begeistern.

Pitching, obwohl etwas anderes als digitales Marketing, stellt den Höhepunkt unternehmerischer Kommunikation dar. Es bietet Innovatoren die Möglichkeit, ihre Idee zielgerichtet, strukturiert und emotional ansprechend einem Publikum zu präsentieren. Ein Pitch verdichtet die Essenz eines Projekts zu einem kurzen, aber wirkungsvollen Moment der Kommunikation. Er erfordert klares Denken, Ausdrucksfähigkeit und den Mut, für die eigene Vision einzustehen.

Im TechX-Programm wird das Präsentieren von Ideen sowohl als Kunst als auch als Disziplin vermittelt. Junge Innovatoren lernen, dass die Wirksamkeit eines Pitches nicht allein im Inhalt liegt, sondern auch in der Präsenz, Authentizität und Überzeugung, mit der er vorgetragen wird. Sie werden angeleitet, die tieferliegende Geschichte ihres Projekts zu identifizieren: den Ursprung der Idee, das Problem, das sie löst, die angestrebte Wirkung und die Werte, die ihr Bedeutung verleihen. Diese Geschichte bildet den emotionalen Kern des Pitches und ermöglicht es dem Publikum, die Innovation nicht nur intellektuell, sondern auch persönlich zu verstehen.

Die Vorbereitung einer Präsentation fördert eine intensive Selbstreflexion. Innovatoren werden dazu angehalten, die Struktur ihrer Idee zu analysieren, komplexe Sachverhalte verständlich zu formulieren und die Bedeutung ihrer Arbeit so darzustellen, dass sie unterschiedliche Zielgruppen anspricht – seien es Kollegen, Mentoren, potenzielle Investoren oder Akteure aus der Zivilgesellschaft. Dadurch stärken sie ihr kritisches Denken, verfeinern ihre Ausdrucksfähigkeit und gewinnen ein tieferes Verständnis für ihren eigenen kreativen Prozess.

Das Präsentieren von Ideen ist auch eine wertvolle Entwicklungserfahrung. Viele junge Teilnehmende beginnen den Prozess mit Unsicherheit und Zweifeln, ob sie öffentlich sprechen oder ihre Ideen überzeugend präsentieren können. Durch unterstützendes Coaching, Übungseinheiten und konstruktives Feedback gewinnen sie nach und nach Selbstvertrauen in ihre Kommunikationsfähigkeit. Sie lernen, mit Nervosität umzugehen, Fragen souverän zu beantworten und zu erkennen, dass Verletzlichkeit und Authentizität in der öffentlichen Kommunikation Stärken sein können. Die daraus resultierende Entwicklung ist oft transformativ: Die Teilnehmenden verlassen das Training nicht nur mit verbesserten Präsentationsfähigkeiten, sondern auch mit einem gestärkten Selbstbewusstsein und einem gesteigerten Selbstvertrauen.

Digitales Marketing und Präsentationen bilden zusammen ein stimmiges Kommunikationsökosystem. Digitales Marketing schafft kontinuierliches Engagement, während Präsentationen konzentrierte Wirkung erzielen. Digitales Marketing entwickelt eine Geschichte im Laufe der Zeit; eine Präsentation verdichtet diese Geschichte in einem einzigen, einprägsamen Moment. Digitales Marketing lädt zur Beteiligung der Community ein; Präsentationen fördern Vertrauen, Zusammenarbeit und Fortschritt. Diese Praktiken sind eng miteinander verbunden, stärken und bereichern sich gegenseitig und bilden gemeinsam ein wichtiges Fundament für die Nachhaltigkeit und das Wachstum jedes unternehmerischen Vorhabens.

Letztendlich ermöglicht die Beherrschung dieser Fähigkeiten jungen Innovatoren, mit Klarheit und Überzeugung in die Welt hinauszugehen.

Sie lernen, dass Innovation nicht allein im Moment der Schöpfung entsteht, sondern im Mut, ihre Ideen zu äußern, in der Bereitschaft, auf andere zuzugehen, und in der Fähigkeit, durch Kommunikation Sinn zu stiften. Digitales Marketing und Präsentationen werden so zu transformativen Praktiken, zu Wegen, auf denen junge Menschen ihr Potenzial entdecken, die sich entwickelnde digitale Gesellschaft um sie herum zu beeinflussen, zu inspirieren und zu ihr beizutragen.

## 4. Interaktive Aktivitäten & Workshops

Interaktive Aktivitäten und Workshops bilden das praxisorientierte Rückgrat des TechX-Trainingsprogramms und wandeln theoretisches Lernen in sinnvolle, praktische Erfahrungen um. Sie bieten ein Umfeld, in dem junge Innovatoren über passive Teilnahme hinausgehen und stattdessen die Rolle von Schöpfern, Entdeckern und Kooperationspartnern einnehmen. Das BBX-Projekt legt großen Wert auf diesen informellen, praxisorientierten Ansatz, da er Neugierde weckt, Selbstvertrauen stärkt und die unternehmerische Denkweise fördert, die junge Menschen benötigen, um in der heutigen, sich rasant entwickelnden digitalen Welt erfolgreich zu sein.

Im Zentrum dieser Aktivitäten stehen die Idea Generation Labs, lebendige Kreativräume, die in allen Partnerstädten stattfinden. Diese Labs sind bewusst so gestaltet, dass sie offenen Dialog, Fantasie und konstruktives Experimentieren fördern. Die jungen Teilnehmenden kommen mit ersten Ideen – manchmal nur einem Funken, einer Leidenschaft oder einem vagen Konzept – und durch angeleitete Erkundung, Diskussion und gemeinsames Feedback nehmen diese verstreuten Ideen allmählich Gestalt an. Die Labs dienen als Inkubator für frühe Kreativität und ermöglichen es den Teilnehmenden, ihre Visionen klar zu formulieren, zugrunde liegende Herausforderungen zu erkennen und ihre Gedanken mit Unterstützung von Jugendbetreuern und Gleichaltrigen weiterzuentwickeln. Diese frühe Phase der gemeinsamen Entwicklung ist entscheidend, da sie sicherstellt, dass der Entwicklungsweg jedes Teilnehmenden authentisch bleibt und eng mit den realen Bedürfnissen verknüpft ist.

Im Verlauf des Programms durchlaufen die Teilnehmenden die Trainingsmobilitäten, in denen die Interaktion intensiver und transformativer wird. Diese Mobilitätsphasen ähneln immersiven Innovationsresidenzen und bringen junge Unternehmerinnen und Unternehmer mit unterschiedlichem kulturellen und bildungsbezogenen Hintergrund zusammen. Die Workshops während dieser Mobilitäten sind bewusst dynamisch gestaltet: Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit Design-Thinking-Übungen, schnellen Ideenfindungszyklen, der Erkundung digitaler Werkzeuge und dem Prototypenbau. Jede Aktivität fördert Resilienz und Anpassungsfähigkeit und ermöglicht es den Teilnehmenden, durch Ausprobieren zu lernen, in einem unterstützenden Umfeld Risiken einzugehen und ihre Problemlösungskompetenz durch praxisorientierte, kollaborative Prozesse zu schärfen.



Aus diesen Sitzungen geht ein starkes Gefühl der Selbstwirksamkeit hervor, da die Teilnehmer erkennen, dass sie die Fähigkeit besitzen, eine abstrakte Idee in einen funktionsfähigen Prototyp mit echtem gesellschaftlichem oder wirtschaftlichem Potenzial umzusetzen.

Ein prägendes Merkmal des interaktiven TechX-Erlebnisses sind die Prototypentests und Online-Demo-Tage, die den realen unternehmerischen Druck simulieren. Die Teilnehmenden präsentieren ihre technologischen Innovationen vor Mentoren, Experten und anderen Teilnehmenden. Die Präsentationen dienen sowohl als Lernmöglichkeit als auch als Meilenstein und fordern die Teilnehmenden auf, ihre Wertversprechen klar zu formulieren, ihre Designentscheidungen zu begründen und sich in einen konstruktiven Dialog über Verbesserungsmöglichkeiten einzubringen. Das erhaltene Feedback – oft technischer, strategischer und nutzerorientierter Natur – wird zu einem wertvollen Werkzeug für die Optimierung ihrer Lösungen. Durch diesen Prozess gewinnen die Teilnehmenden Einblicke in den iterativen Charakter digitaler Innovation und lernen, die Weiterentwicklung als wesentlichen Bestandteil des Wachstums und nicht als Korrektur von Fehlern zu begreifen.

Ergänzend zu diesen Präsenz- und Online-Treffen bieten die Online-Mentoring-Sitzungen vertiefende und individuelle Unterstützung für das gesamte Workshop-Ökosystem. Diese Mentoring-Interaktionen fungieren selbst als Mini-Workshops, in denen Mentoren und Teilnehmende gemeinsam Herausforderungen analysieren, neue Technologietrends erkunden, unternehmerische Strategien diskutieren und die Marktrelevanz prüfen. Die Rolle der Mentoren besteht nicht darin, fertige Antworten zu liefern, sondern zum Nachdenken anzuregen, Entscheidungskompetenzen zu schärfen und kritisches Denken zu fördern. So entsteht mit der Zeit eine starke Lerndynamik, die es den Teilnehmenden ermöglicht, mit mehr Klarheit, Selbstvertrauen und einem differenzierteren Verständnis der digitalen Innovationslandschaft voranzuschreiten.

Neben den strukturierten Workshops und Mentoring-Programmen bietet TechX eine subtilere, aber ebenso wichtige Dimension: den gemeinschaftlichen Austausch. Durch gemeinsame Projekte, informelle Gespräche, gegenseitige Feedbackgespräche und spontane Zusammenarbeit bilden die Teilnehmenden ein europäisches Netzwerk aufstrebender Innovatoren.

Diese sozialen Lernumgebungen fördern Empathie, Teamarbeit und gemeinsamen Ehrgeiz. Junge Menschen tragen aktiv zum Fortschritt der anderen bei und schaffen so eine Gemeinschaft, in der Unterstützung, Feedback und Inspiration ganz natürlich fließen. Diese Vernetzung spiegelt die übergeordnete Philosophie von BBX wider: Innovation gedeiht nicht in Isolation, sondern in Umgebungen, in denen Ideen ausgetauscht, Perspektiven miteinander verwoben und sich die Einzelnen gegenseitig zu mutigen Schritten befähigen.

Die interaktiven Aktivitäten und Workshops von TechX bilden zusammen eine ganzheitliche Entdeckungs- und Kompetenzentwicklungsreise. Sie ermöglichen jungen Menschen, den gesamten Innovationsprozess zu durchlaufen – von der Ideenfindung und Konzeptentwicklung über Prototyping, Tests und Präsentation bis hin zur Optimierung. Durch die kontinuierliche Teilnahme an diesen bereichernden Aktivitäten erwerben die Teilnehmenden nicht nur technologische und unternehmerische Kompetenzen, sondern entwickeln auch den Mut zur Innovation, die Disziplin zur iterativen Verbesserung und die Vision, digitale Ideen in konkrete Wirkung umzusetzen. Diese Erfahrungen formen sie zu kompetenten, kreativen und zukunftsorientierten jungen Menschen, die bereit sind, zur digitalen Zukunft Europas beizutragen.

## **Prototyping-Session (Erstellung Ihres ersten MVP)**

Die Prototyping-Session zählt zu den prägendsten und transformativsten Meilensteinen des TechX-Trainingsprogramms. In dieser Session nehmen Ideen Struktur an, Absichten konkretisieren sich, und junge Innovatoren erleben – oft zum ersten Mal – den berauschenden Moment, in dem ihr Konzept Realität wird. Die Session dient als kreativer Schmelztiegel, in dem die Teilnehmenden nicht nur das Entwickeln lernen, sondern vor allem, wie sie denken, iterativ vorgehen und sich als angehende digitale Unternehmer weiterentwickeln.

Im Zentrum dieses Workshops steht die Entwicklung des Minimum Viable Product (MVP), eines Entwicklungsprodukts, das die Brücke zwischen Konzept und Realität schlägt. Die Teilnehmenden lernen die Philosophie des MVP als bewussten Akt der Vereinfachung kennen: eine auf das Wesentliche reduzierte Version eines Produkts, die dessen Kernwert ohne unnötigen Schnickschnack erfasst. Sie erkennen, dass die Entwicklung eines MVP eine Übung in strategischer Klarheit ist, bei der die wahre Herausforderung nicht darin besteht, mehr hinzuzufügen, sondern das Wesentliche zu erkennen. Dieser Perspektivwechsel hin zu Fokus, Effizienz und zielgerichtetem Design markiert einen entscheidenden Reifeprozess in ihrem unternehmerischen Denken.

Die Sitzung beginnt mit einem intensiven Reflexionsdialog, in dem die Teilnehmenden ihre ursprüngliche Idee aus der Perspektive ihrer Nutzer neu betrachten. Unterstützt von Trainern und Mentoren vertiefen sie ihr Verständnis des zu lösenden Problems, identifizieren die spezifischen Nutzerverhaltensweisen oder -bedürfnisse, die ihrem Konzept zugrunde liegen, und priorisieren die Funktionen, die die erste Version ihrer Lösung ausmachen werden.

Diese Gespräche helfen den Teilnehmern, Empathie, analytische Disziplin und ein gesteigertes Bewusstsein für die menschliche Dimension zu entwickeln, die den technologischen Fortschritt antreibt.

Nachdem diese Klarheit geschaffen ist, verwandelt sich der Raum in eine Atmosphäre dynamischer Kreativität. Die Teilnehmenden nutzen eine Vielzahl zugänglicher digitaler Werkzeuge und Plattformen und wählen diejenigen aus, die ihre Ideen am besten unterstützen: Wireframing-Software, Drag-and-Drop-Baukästen, Tools zur Erstellung von Benutzeroberflächen-Mockups oder einfache Programmierumgebungen. Die Session fördert Erkundung und Experimentieren und ermöglicht es den Teilnehmenden, Benutzerabläufe zu gestalten, grundlegende Benutzeroberflächen zu entwickeln, Interaktionen zu simulieren und erste Funktionen zu implementieren. Während des gesamten Prozesses geben die Mentorinnen und Mentoren subtile, aber wertvolle Unterstützung: Sie stellen Fragen statt Antworten, regen zu tiefergehender Reflexion an und ermutigen die Teilnehmenden, alternative Ansätze zu erwägen, die die Benutzerfreundlichkeit verbessern oder die Produktgrundlage stärken können.

Die Erfahrung mit Prototypen wird zu einer wertvollen Lektion in iterativem Vorgehen. Die Teilnehmenden erkennen schnell, dass der Weg von der Idee zum MVP weder linear noch vorhersehbar ist. Sie stoßen auf unerwartete Herausforderungen, Designbeschränkungen und technische Limitierungen, die allesamt wertvolle Lehrmeister darstellen. Indem sie Elemente anpassen, Annahmen verfeinern und auftretende Probleme beheben, verinnerlichen sie das Prinzip, dass Innovation in Umgebungen kontinuierlicher Verbesserung gedeiht. Die Schulung vermittelt ihnen somit einen tiefen Respekt vor dem iterativen Zyklus – Design, Test, Reflexion, Überarbeitung –, der den Kern unternehmerischen Erfolgs ausmacht.

Sobald erste Prototypen Gestalt annehmen, mündet der Workshop in eine offene Präsentations- und Dialogphase. Die Teilnehmenden stellen ihre MVPs (Minimum Viable Products) Kollegen und Mentoren vor und erläutern ihre Vorgehensweise, die Gründe für ihre Designentscheidungen und die angestrebte Wirkung ihrer Lösung. Dieser Austausch, der von konstruktiver Neugier geprägt ist, ermöglicht es den Teilnehmenden zu beobachten, wie andere sich mit ihrem Prototyp auseinandersetzen. Feedback ergibt sich ganz natürlich – mal bestätigend, mal herausfordernd, aber immer bereichernd. Die Teilnehmenden entdecken blinde Flecken, erkennen Verbesserungspotenziale und gewinnen neue Erkenntnisse, die ihre Richtung weiter schärfen. Dieser kollaborative Moment bestärkt die Idee, dass Innovation kein einsames Unterfangen ist, sondern eine gemeinsame Erkundung, die durch unterschiedliche Perspektiven bereichert wird.

Über das technische Ergebnis hinaus verlassen die Teilnehmenden den Workshop mit einem tiefen Gefühl der Selbstwirksamkeit. Sie haben gelernt, mit Unsicherheit umzugehen, Momente der Ungewissheit zu meistern und ihre Fähigkeit unter Beweis gestellt, abstrakte Gedanken in konkrete Ergebnisse umzusetzen. Sie nehmen neue Kompetenzen mit – digitale Kompetenz, nutzerzentriertes Design, schnelle Problemlösungsfähigkeiten und kreative Resilienz –, die sie auf ihrem unternehmerischen Weg auch nach dem Workshop noch lange begleiten werden. Darüber hinaus gewinnen sie ein neues Selbstverständnis: Sie verstehen sich nicht nur als Lernende, sondern als angehende Innovatoren, die Ideen in sinnvolle digitale Prototypen verwandeln können.

Letztendlich ist die Prototyping-Session eine Feier des Entstehens, der Möglichkeiten und der Handlungsfähigkeit.

Es bietet jungen Menschen einen angeleiteten und gleichzeitig freien Raum, in dem Fantasie geschätzt, Experimentierfreude gefördert und Lernen durch praktisches Tun ermöglicht wird. Durch die intensive Auseinandersetzung mit diesem Programm entwickeln die Teilnehmenden nicht nur ihr erstes MVP, sondern kultivieren auch die visionäre Denkweise, Anpassungsfähigkeit und das Selbstvertrauen, die für den Erfolg in der dynamischen Welt des digitalen Unternehmertums unerlässlich sind.

## **Technische Herausforderung oder Mini-Hackathon**

Die Tech Challenge oder der Mini-Hackathon ist eines der dynamischsten, wirkungsvollsten und intellektuell anspruchsvollsten Erlebnisse im TechX-Programm. Er dient als kreative Arena, kollaboratives Labor und leistungsorientierter Inkubator, in dem junge Teilnehmer die Geborgenheit des strukturierten Lernens vorübergehend hinter sich lassen und in die aufregende Welt der rasanten Innovation eintauchen. Hier, in diesem komprimierten, aber intensiven Zeitraum, erleben die Teilnehmer den wahren Geist des digitalen Unternehmertums: Problemlösung in Höchstgeschwindigkeit, Teamarbeit unter Druck und die Entwicklung von Ideen, die die Welt um sie herum verändern können.

Sobald die Herausforderung beginnt, verändert sich die Atmosphäre. Aus dem ehemaligen Schulungsraum wird ein pulsierendes Ökosystem der Fantasie, erfüllt von Gesprächen, Skizzen, digitalen Prototypen, Geistesblitzen, Momenten der Frustration und Durchbrüchen, die aus dem Zusammenspiel von Beharrlichkeit und Kreativität entstehen. Die Energie ist unverkennbar: Ein Gefühl der Dringlichkeit vermischt sich nahtlos mit der Begeisterung für die Möglichkeiten und treibt die Teilnehmenden an, ihre Komfortzone zu verlassen.

### **Die Herausforderung – Der Funke der Schöpfung**

Jeder Mini-Hackathon beginnt mit der Vorstellung einer thematischen Herausforderung. Diese kann sich auf ein gesellschaftliches Bedürfnis, eine technologische Chance, eine digitale Ineffizienz oder ein zukunftsorientiertes Szenario konzentrieren. Die Aufgabenstellung ist bewusst offen formuliert: breit genug, um vielfältige Interpretationen anzuregen, aber gleichzeitig präzise genug, um den kreativen Prozess zu strukturieren. Wenn die Teilnehmenden die Aufgabenstellung erhalten, sind sie eingeladen, nicht einfach nur ein Problem zu lösen, sondern das Machbare neu zu denken, über konventionelle Lösungen hinauszublicken und etwas Kühnes, Innovatives und Wirkungsvolles zu entwickeln.

### **Teambildung – Konstellationen der Kreativität**

Teams werden so zusammengestellt, dass Vielfalt maximiert wird. Teilnehmende mit unterschiedlichen Hintergründen, Perspektiven und Stärken bilden zusammen talentierte Teams. Diese Vielfalt innerhalb der Teams ist einer der größten Vorteile des Hackathons: Programmierer ergänzen Designexperten; analytisches Denken gleicht intuitive Kreativität aus; kommunikationsstarke Teammitglieder verleihen der gemeinsamen Vision Ausdruck.



Innerhalb weniger Minuten entsteht eine gemeinsame Mission. Jedes Team entwickelt sich zu einem eigenen kreativen Organismus, einer dynamischen Mikrogemeinschaft, vereint durch ein einziges Ziel: unter Zeitdruck etwas Sinnvolles zu schaffen.

### **Eintauchen in rasante Innovation**

Es folgt eine Phase intensiver, konzentrierter und hochenergetischer Arbeit. Das Arbeitsumfeld ist gekennzeichnet durch:

- schnelles Ideengenerieren, bei dem die Teilnehmer so frei wie möglich brainstormen, Einschränkungen außer Acht lassen und Urteile aussetzen;
- strukturiertes Chaos, in dem Ideen aufeinanderprallen, sich überlappen, weiterentwickeln und sich manchmal auflösen, um etwas Stärkerem Raum zu geben;
- Design Sprints, bei denen Teams User Journeys in Storyboards darstellen, grobe Schnittstellen skizzieren oder technologische Abläufe abbilden;
- Strategische Entscheidungsfindung ist erforderlich, da Entscheidungen über Merkmale, Prioritäten und Machbarkeit schnell und zielgerichtet getroffen werden müssen.

Zeit wird sowohl zum Druckfaktor als auch zum Verbündeten. Ihre Knappheit zwingt die Teilnehmer, sich auf das Wesentliche statt auf Ausschmückungen zu konzentrieren, klar zu denken, entschlossen zu handeln und die Iteration als Leitprinzip zu begreifen.

### **Mentoring – Geführte Entdeckung**

Während der gesamten Challenge wechseln die Mentoren flexibel zwischen den Teams, teilen ihre Erfahrungen, stellen tiefgründige Fragen und hinterfragen Annahmen behutsam. Ihre Rolle besteht nicht darin, Anweisungen zu geben, sondern Wege aufzuzeigen, die den Teilnehmenden vielleicht noch verborgen sind. Sie ermutigen die Teams, den Blick zu weiten, wenn sie sich zu sehr auf das Wesentliche konzentrieren, oder tiefer zu graben, wenn eine Idee oberflächlich bleibt.

Mentoren fungieren oft als Katalysatoren für bahnbrechende Erkenntnisse, indem sie Teams dabei helfen, ihre Richtung zu präzisieren, komplexe Sachverhalte zu vereinfachen oder in mehrdeutigen Konzepten einen Zusammenhang herzustellen. Ihre Anwesenheit vermittelt ein Gefühl von Unterstützung und fachlicher Relevanz.



## **Entstehung des Prototyps – Vom Gedanken zur Form**

- Mit der Zeit geschieht etwas Bemerkenswertes: Abstrakte Ideen verwandeln sich in greifbare Prototypen.
- Ein Drahtgittermodell entsteht.
- Eine simulierte Benutzeroberfläche erwacht auf einem Bildschirm zum Leben.
- Ein Benutzerablauf wird entworfen, überarbeitet und verbessert.

Ein digitales Werkzeug beginnt zu funktionieren, wenn auch nur in seiner frühesten, fragilsten Form.

Diese Prototypen sind nicht perfekt, und das sollen sie auch nicht sein. Sie verkörpern den ersten Impuls einer Idee, den ersten sichtbaren Ausdruck einer möglichen zukünftigen Lösung. Der Stolz, den die Teilnehmer in dieser Phase empfinden, ist groß: Sie erleben den Übergang vom Möglichen zum Realen.

## **Präsentationsphase – Stimme der Innovation**

Zum Abschluss der Challenge bereiten sich die Teams darauf vor, ihre Prototypen zu präsentieren. Auch wenn sich erste Erschöpfung bemerkbar macht, überwiegen Begeisterung und Adrenalin. Die Teilnehmer präsentieren:

- das Problem, das sie angingen,
- die Gedankengänge hinter ihrem Konzept,
- die Kernfunktionen ihres Prototyps,
- und die potenziellen Auswirkungen ihrer Lösung.

Dieser Moment ist eine prägende Erfahrung. Präsentationen unter Zeitdruck erfordern Klarheit, Selbstvertrauen und Kohärenz – Fähigkeiten, die für zukünftige Pitches und die Kommunikation im unternehmerischen Bereich unerlässlich sind.

Der Raum ist erfüllt von gespannter Aufmerksamkeit und Begeisterung, als jedes Team das Ergebnis seiner unermüdlichen Anstrengungen präsentiert.

Feedback-Kreis – Gemeinsame Erkenntnisse: Mentoren, Kollegen und Moderatoren geben reflektierte Rückmeldungen, würdigen die Stärken jeder Lösung und bieten konstruktive Verbesserungsvorschläge. Dieses Feedback ist nicht bewertend, sondern entwicklungsfördernd und soll Wachstum unterstützen, das Verständnis vertiefen und neue Möglichkeiten aufzeigen.

Die Teilnehmer beschreiben diese Phase oft als einen der aufschlussreichsten Aspekte des Hackathons: Sie hören Perspektiven, die sie zuvor nicht in Betracht gezogen hatten, entdecken neues Potenzial in ihren Ideen und gehen mit neuer Motivation nach Hause, ihr Konzept weiter zu erforschen.

Nachhaltige Wirkung – Über das Event hinaus: Die Tech Challenge oder der Mini-Hackathon hinterlässt bei jedem Teilnehmer einen bleibenden Eindruck. Durch dieses intensive Erlebnis erwerben sie:

- die Fähigkeit, schnell Ideen zu entwickeln,

- die nötige Widerstandsfähigkeit, um unter Druck arbeiten zu können
- die Fähigkeit, sich schnell anzupassen,
- die Kommunikationsfähigkeiten, um Visionen zu artikulieren,
- und das Vertrauen, ihren kreativen Instinkten zu vertrauen.

Noch wichtiger ist jedoch, dass sie lernen, dass Innovation kein linearer Prozess ist, sondern eine dynamische, iterative Reise, die von Neugier, Teamarbeit und mutigem Experimentieren lebt.

Der Hackathon wird zu einer prägenden Erinnerung des TechX-Programms: ein Moment, in dem junge Menschen ihre kollektive Stärke entdecken, ihr kreatives Potenzial entfalten und erkennen, dass sie durchaus in der Lage sind, überzeugende digitale Lösungen für reale Herausforderungen zu entwickeln.

## **Peer-Review und kollaborative Problemlösung**

Die Komponente „Peer Review und kollaborative Problemlösung“ des TechX-Programms bildet einen zentralen Pfeiler seiner pädagogischen Philosophie. Sie zielt darauf ab, ein anspruchsvolles Lernumfeld zu schaffen, in dem Ideen nicht nur entwickelt, sondern auch erprobt, erweitert, neu interpretiert und durch kollektive Intelligenz gestärkt werden. Dieser Teil der Ausbildung spiegelt die grundlegende Überzeugung wider, dass Innovation ihre größte Wirkung entfaltet, wenn sie durch Dialog, Vielfalt der Denkweisen und gegenseitige Unterstützung gestaltet wird. Er fördert eine Kultur, in der sich die Teilnehmenden zu reflektierenden Praktikern, selbstbewussten Kommunikatoren und kollaborativen Denkern entwickeln – Eigenschaften, die für den Erfolg in der komplexen und vernetzten Welt des digitalen Unternehmertums unerlässlich sind.

Im Kern ist das Peer-Review-Verfahren bei TechX ein strukturierter und disziplinierter Prozess des intellektuellen Austauschs. Die Teilnehmenden präsentieren ihre ersten Konzepte, Prototypen oder digitalen Lösungen ihren Kolleginnen und Kollegen und erläutern ihre Vision klar und präzise. In dieser Präsentationsphase müssen junge Innovatoren die Gründe für ihre Entscheidungen, die Herausforderungen, denen sie begegneten, die Annahmen, die ihrem Ansatz zugrunde liegen, und die angestrebten gesellschaftlichen oder nutzerbezogenen Auswirkungen ihrer Arbeit darlegen. Durch die Verbalisierung dieser Elemente vertiefen die Teilnehmenden ihr Verständnis der Kernlogik ihres Projekts, erkennen Lücken in ihrem Denken und bereiten sich auf einen ausführlichen Bewertungsdialog vor.

Der Übergang von der Präsentation zur Feedbackrunde markiert den Beginn einer tiefgründigen, reflektierenden Diskussion. In diesem Umfeld agieren die Teilnehmenden als informierte Beobachter und konstruktive Mitwirkende. Anstatt oberflächliches Lob auszusprechen oder unstrukturierte Kritik zu üben, führen sie einen analytischen Dialog, der auf Respekt, Empathie und intellektueller Neugier basiert. Ihre Kommentare zielen darauf ab, Möglichkeiten aufzuzeigen, anstatt die geleistete Arbeit zu schmälern. Sie werfen Fragen auf, die zu tiefergehender Reflexion anregen, identifizieren Stärken, die weiter hervorgehoben werden könnten, und weisen auf Unstimmigkeiten oder blinde Flecken hin, die einer Verbesserung bedürfen.

Dieses Bekenntnis zu einem durchdachten Austausch gewährleistet, dass die Überprüfung ein Prozess der gemeinsamen Weiterentwicklung bleibt und nicht ein Prozess des Wettbewerbs oder der Wertung.

Ein besonderes Merkmal des TechX-Peer-Review-Modells ist die Betonung des aktiven Zuhörens. Die Teilnehmenden werden darin geschult, aufmerksam zuzuhören und nicht nur auf ihre eigene Redezeit zu warten, sondern aktiv die konzeptionelle Struktur und die kreative Intention hinter den Ideen ihrer Kollegen zu verstehen. Diese Art des Zuhörens fördert echtes Verständnis und ermöglicht es, Feedback auf Nuancen statt auf Annahmen zu gründen. Sie stärkt die zwischenmenschlichen Beziehungen und bekräftigt die Überzeugung, dass der Erfolg jedes Einzelnen zum Erfolg des Kollektivs beiträgt.

Im Verlauf der Analyse entwickelt sich die Phase naturgemäß zu einer kollaborativen Problemlösung, in der die Teilnehmenden gemeinsam an der Bewältigung der in vorangegangenen Diskussionen identifizierten Herausforderungen arbeiten. Dieser ko-kreative Prozess spiegelt die Dynamik realer Innovationsumgebungen wider, in denen Durchbrüche oft durch Gruppensynergie und nicht durch Einzelarbeit entstehen. Die Teilnehmenden treffen sich in Kleingruppen oder im Plenum, um Herausforderungen zu analysieren, Annahmen zu hinterfragen und gemeinsam Lösungen zu entwickeln. Sie setzen ihre vielfältigen Fachkenntnisse – technische, analytische, kreative und strategische – ein, um die Komplexität des jeweiligen Problems zu bewältigen.

Im Rahmen dieser kollaborativen Austauschprozesse werden Ideen aus verschiedenen Perspektiven betrachtet: Machbarkeit, Nutzererfahrung, technologische Anforderungen, ethische Aspekte und Skalierbarkeit. Die Teilnehmenden erproben alternative Sichtweisen, überdenken anfängliche Ansätze und erkunden Wege, die in der Einzelarbeit möglicherweise nicht erkennbar gewesen wären. Diese gemeinsame intellektuelle Arbeit führt häufig zu konzeptionellen Durchbrüchen, neuen Erkenntnissen, verfeinerten Strategien oder innovativen Designlösungen, die die Realisierbarkeit des Projekts deutlich verbessern.

Moderatoren und Mentoren spielen eine entscheidende, aber unaufdringliche Rolle bei der Gestaltung des Tons und der Produktivität dieser Interaktionen. Ihr Ziel ist es, eine ausgewogene und professionelle Atmosphäre zu schaffen und sicherzustellen, dass die Diskussionen zielgerichtet und konstruktiv bleiben. Sie können zu tiefergehenden Fragen anregen, theoretische oder praktische Rahmenbedingungen einführen oder die Teilnehmenden wieder auf die Kernziele zurückführen, wenn die Diskussionen vom Thema abweichen. Indem sie reflektierten Dialog und strukturiertes Denken vorleben, vermitteln sie den Teilnehmenden die analytischen Gewohnheiten und Kommunikationspraktiken, die für den langfristigen Erfolg in innovationsgetriebenen Bereichen unerlässlich sind.





Neben der Verbesserung der Projektqualität beeinflusst der Peer-Review- und kollaborative Problemlösungsprozess die persönliche und berufliche Entwicklung der Teilnehmenden maßgeblich. Sie lernen, ihre Ideen selbstbewusst und klar zu formulieren, Kritik präzise und respektvoll zu äußern und Feedback offen statt defensiv anzunehmen. Sie entwickeln die Fähigkeit, verschiedene Standpunkte zu synthetisieren, mit unterschiedlichen Meinungen souverän umzugehen und vielfältige Erkenntnisse in schlüssige Lösungen zu integrieren. Diese Kompetenzen reichen weit über den Trainingskontext hinaus und bereiten die Teilnehmenden auf zukünftige Kooperationen in akademischen, beruflichen und unternehmerischen Umfeldern vor.

Darüber hinaus fördert dieser Prozess ein starkes Gemeinschaftsgefühl unter den Teilnehmenden. Indem sie sich gegenseitig unterstützen, ihre Denkweise hinterfragen und zum Erfolg der anderen beitragen, entwickeln sie eine gemeinsame Identität, die auf Vertrauen, Respekt und gemeinsamen Zielen beruht. Sie erkennen, dass Innovation kein einsames Unterfangen ist, sondern ein Weg, der durch Vernetzung, Dialog und gemeinsames Erkunden bereichert wird. Diese Erkenntnis stärkt die Kultur der Zusammenarbeit im Programm und verbessert das gesamte Lernerlebnis.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Peer-Review- und kollaborative Problemlösungskomponente von TechX weit mehr als eine methodische Übung ist; sie ist eine transformative Praxis, die die Teilnehmenden zu differenzierten Denkern und verantwortungsbewussten Teammitgliedern formt. Sie fördert intellektuelle Bescheidenheit, stärkt die analytische Tiefe und kultiviert die für sinnvolle Innovationen notwendige zwischenmenschliche Intelligenz. Durch diese Erfahrung gewinnen die Teilnehmenden nicht nur verfeinerte Ideen, sondern auch die Denkweise, die Fähigkeiten und das Selbstvertrauen, die sie benötigen, um kompetent und kreativ zu komplexen Problemstellungen beizutragen. Sie werden darauf vorbereitet, in die moderne digitale und unternehmerische Welt einzutreten – als Individuen, die kritisch denken, kollaborativ arbeiten und sich konstruktiv am gemeinsamen Streben nach Exzellenz beteiligen können.

# 5. Mentoring & Feedback

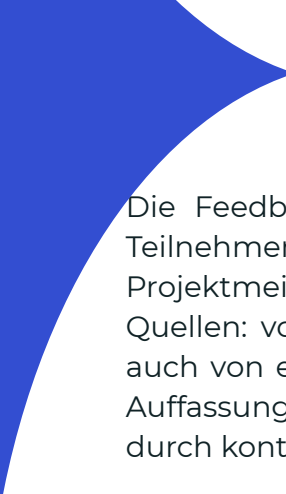
Die Mentoring- und Feedback-Komponente des TechX-Programms ist ein wesentlicher Bestandteil des Lernprozesses und bietet den Teilnehmenden kontinuierliche Begleitung, individuelle Unterstützung und professionelle Einblicke, um die Komplexität digitaler Innovation und des Unternehmertums zu bewältigen. Dieser Trainingsbereich basiert auf der Überzeugung, dass junge Innovatoren nicht nur durch eigenständiges Erkunden, sondern auch durch den Austausch mit erfahrenen Mentor:innen erfolgreich sind. Diese Mentor:innen können Wege aufzeigen, Annahmen hinterfragen und die Entwicklung der Ideen jedes einzelnen Teilnehmenden fördern.

Das Mentoring-Programm von TechX ist als strukturiertes und gleichzeitig flexibles Unterstützungssystem konzipiert. Die Teilnehmenden nehmen an regelmäßigen Online-Mentoring-Sitzungen mit Expertinnen und Experten aus verschiedenen Bereichen der Technologie- und Gründerszene teil. Diese Expertinnen und Experten bringen einen reichen Erfahrungsschatz mit – von Softwareentwicklung und digitalem Produktdesign bis hin zu Geschäftsstrategie, Marketing und Innovationsmanagement. Ihre Aufgabe ist es nicht, Lösungen vorzugeben, sondern die Teilnehmenden anzuleiten, kritisch zu denken, Möglichkeiten zu prüfen und ihr Verständnis des jeweiligen Problems zu vertiefen.

Die Mentoring-Sitzungen bieten einen geschützten Raum, in dem die Teilnehmenden ihre Fortschritte besprechen, Unsicherheiten ansprechen und neue Ideen in einer sicheren und konstruktiven Umgebung entwickeln können. Die Mentorinnen und Mentoren ermutigen sie, über oberflächliches Denken hinauszugehen, indem sie sie anleiten, ihre Annahmen zu hinterfragen, Nutzerbedürfnisse eingehender zu analysieren und die strategischen Überlegungen zu identifizieren, die für die Entwicklung tragfähiger digitaler Lösungen notwendig sind. Durch diesen reflektierenden Dialog erkennen die Teilnehmenden das Zusammenspiel von Kreativität, Machbarkeit und Marktrelevanz und können so im Verlauf ihrer Projekte fundierte Entscheidungen treffen.

Ein wesentliches Merkmal des Mentoring-Prozesses ist der Fokus auf individuelles, entwicklungsförderndes Feedback. Anstatt allgemeine Ratschläge zu geben, gehen Mentoren auf die spezifischen Entwicklungen, Stärken und Herausforderungen des jeweiligen Projekts jedes Teilnehmers ein. Dieser maßgeschneiderte Ansatz gewährleistet, dass das Feedback aussagekräftig, umsetzbar und auf die individuellen Lernziele abgestimmt ist. Ob es um technische Einschränkungen, Design-Dilemmata, Strategien zur Nutzereinbindung oder Fragen zur Geschäftsmodellierung geht – Mentoren liefern gezielte Erkenntnisse, die den Teilnehmern helfen, mit Klarheit und Zuversicht voranzukommen.





Die Feedbackkultur bei TechX geht weit über die Interaktion zwischen Mentor und Teilnehmer hinaus. Während die Teilnehmer sich auf Prototypenpräsentationen und Projektmeilensteine vorbereiten, erhalten sie strukturiertes Feedback aus verschiedenen Quellen: von Mentoren, Programmleitern, anderen Teilnehmern und in manchen Fällen auch von externen Stakeholdern. Dieses ganzheitliche Feedback-Ökosystem bestärkt die Auffassung, dass Innovation ein iterativer Prozess ist und die Weiterentwicklung einer Idee durch kontinuierlichen Dialog, Reflexion und Anpassung erfolgt.

Darüber hinaus fördert Mentoring die Entwicklung essenzieller beruflicher Kompetenzen. Die Teilnehmenden lernen, ihre Arbeit klar zu formulieren, ihre Ideen kohärent und überzeugend zu präsentieren und Feedback reif und offen anzunehmen. Sie entwickeln die nötige Resilienz, um ihre Arbeit auf konstruktive Kritik hin zu überarbeiten, und das Selbstvertrauen, ihre Entscheidungen zu verteidigen und weiterzuentwickeln. Diese Soft Skills sind für den Innovationsprozess ebenso wichtig wie technisches Fachwissen und bereiten die Teilnehmenden darauf vor, sich in zukünftigen unternehmerischen und beruflichen Umfeldern kompetent und anpassungsfähig zu bewegen.

Die Mentoren selbst dienen als Vorbilder und verkörpern die Denkweise, die Arbeitsmoral und die Professionalität, die junge Innovatoren anstreben. Ihre Geschichten, Erfahrungen und Beispiele aus der Praxis bieten eine wertvolle Inspirationsquelle und zeigen den Teilnehmenden, dass der Weg von der Idee zur Markteinführung sowohl herausfordernd als auch äußerst lohnend ist. Viele Teilnehmende verlassen den Mentoring-Prozess nicht nur mit verbesserten Ideen, sondern auch mit einem geschärften Selbstverständnis als Innovatoren und einem gestärkten Glauben an ihre Fähigkeit, einen sinnvollen Beitrag zur digitalen Welt zu leisten.

Insgesamt ist die Mentoring- und Feedback-Komponente ein zentraler Bestandteil des TechX-Programms. Sie stellt sicher, dass junge Menschen auf ihrem unternehmerischen Weg begleitet und unterstützt werden und bietet ihnen eine Kombination aus Anleitung, Ermutigung und Expertenwissen, die sie befähigt, ihre Ideen weiterzuentwickeln. Durch kontinuierliches Mentoring und konstruktives Feedback erwerben die Teilnehmenden das Wissen, das Selbstvertrauen und das strategische Verständnis, die sie benötigen, um ihre Projekte über das Trainingsumfeld hinaus in die breitere Welt der digitalen Innovation zu tragen.

## **Zusammenfassung der Online-Mentoring-Sitzungen**

Die im Rahmen des TechX-Programms durchgeführten Online-Mentoring-Sitzungen stellten einen der einflussreichsten und transformativsten Aspekte der gesamten Lernerfahrung dar. Die regelmäßig über die gesamte Programmdauer stattfindenden digitalen Treffen gewährleisteten, dass jeder Teilnehmer kontinuierliche, individuelle und fachlich fundierte Unterstützung bei der Entwicklung innovativer Technologielösungen erhielt. Weit mehr als nur ergänzende Hilfestellung fungierte das Mentoring-Programm als zentraler pädagogischer Mechanismus, der strukturiertes Lernen mit praktischer Anwendung verband und es den jungen Teilnehmern ermöglichte, Ideen in sinnvolle und umsetzbare Ergebnisse zu verwandeln.

Diese Sitzungen waren sorgfältig konzipiert, um die fortschreitenden Entwicklungsstufen der Teilnehmenden widerzuspiegeln und ein kontinuierliches Mentoring-Programm zu schaffen, das sich parallel zur Reife ihrer Projekte entwickelte. Jede Interaktion zwischen Mentor und Teilnehmendem bildete einen wichtigen Meilenstein, der das konzeptionelle Verständnis stärkte, die technische Entscheidungsfindung verbesserte, die Kommunikationsfähigkeiten erweiterte und strategisches Denken förderte. Das Online-Format ermöglichte Inklusivität und Zugänglichkeit über geografische Grenzen hinweg und stellte sicher, dass jede/r Teilnehmende, unabhängig von Herkunft oder Lebensumständen, von einem qualitativ hochwertigen Mentoring profitieren konnte.

### **Unterstützung in der Frühphase: Richtung vorgeben und Vision verfeinern**

In der Anfangsphase des Programms waren die Online-Mentoring-Sitzungen vorwiegend explorativ, reflektierend und klärend. Die Teilnehmenden brachten erste Ideen mit, die oft vage, lose strukturiert oder eher von einem intuitiven Interesse als von konkreter Analyse getrieben waren. Die Mentorinnen und Mentoren begleiteten sie durch einen Prozess der Konzeptverfeinerung und ermutigten sie, die Beweggründe für ihre Projektentscheidungen zu formulieren, das reale Problem zu identifizieren, das sie lösen wollten, und die potenziellen Auswirkungen ihrer Lösungsansätze zu bedenken.

Die Sitzungen legten großen Wert auf Problemidentifizierung, Bedarfsanalyse und Kontextverständnis. Die Mentoren stellten gezielte Fragen, um das Verständnis der Teilnehmenden für die anstehenden Herausforderungen zu vertiefen. Was ist das eigentliche Problem? Wer ist davon betroffen und in welchem Kontext? Welche Lösungen existieren bereits, und wie lässt sich Ihre Lösung abgrenzen? Diese Gespräche befähigten die Teilnehmenden, von der allgemeinen Ideenfindung zu strategischeren, bewusst definierten Projektzielen überzugehen. Das frühe Mentoring gab ihnen zudem Sicherheit und half ihnen, anfängliche Unsicherheiten zu überwinden und das nötige Selbstvertrauen zu entwickeln, Innovationen zielgerichtet und nicht impulsiv anzugehen.

Mittlere Entwicklungsphase: Technische Beratung und iterative Optimierung. Mit dem Fortschritt der Teilnehmenden in die aktive Entwicklung und das Prototyping verlagerte sich der Fokus der Online-Mentoring-Sitzungen hin zu mehr Technik und Problemlösungskompetenz. In dieser Phase mussten die Teilnehmenden konzeptionelle Klarheit in funktionale Designentscheidungen umsetzen, abstrakte Ideen in konkrete MVP-Elemente übersetzen und sich mit den Einschränkungen der realen Entwicklung auseinandersetzen. Die Mentorinnen und Mentoren boten individuelle Unterstützung bei der Auswahl geeigneter Technologien, der Strukturierung von Prototypkomponenten, der Gestaltung intuitiver Benutzererlebnisse und der Wahrung der Ausrichtung auf den Kernzweck ihres Projekts.

Die Seminare umfassten häufig Live-Demonstrationen früher Prototypen, wobei Mentoren direktes, umsetzbares Feedback zu Designkohärenz, Benutzerfreundlichkeit, Barrierefreiheit und technischer Machbarkeit gaben. Die Teilnehmer lernten, komplexe Funktionen zu vereinfachen, wesentliche Funktionalitäten zu priorisieren und effektive Teststrategien zu entwickeln.

Die Mentoren lebten die analytische Strenge vor, die für die Entwicklung digitaler Produkte erforderlich ist, und lehrten die Teilnehmer, ihre Prototypen nicht bloß als kreative Artefakte zu betrachten, sondern als sich entwickelnde Systeme, die durch Iteration, Evaluierung und fundierte Entscheidungsfindung geprägt werden.

Diese Mentoring-Phase in der Mitte des Projekts war zudem durch eine Reihe produktiver Herausforderungen gekennzeichnet. In diesen Momenten ermutigten die Mentoren die Teilnehmenden, Annahmen zu überdenken, ihre Methoden neu zu bewerten oder alternative Umsetzungswege zu erkunden. Diese konstruktiven Impulse trugen dazu bei, dass die Teilnehmenden anpassungsfähig, einfallsreich und lernbereit blieben, was letztendlich zu stärkeren und kohärenteren digitalen Lösungen führte.

### **Vorbereitung in der Spätphase: Präsentation, Wirkung und strategische Positionierung**

In der Endphase des Programms verlagerte sich der Fokus der Online-Mentoring-Sitzungen erneut. Statt entwicklungsorientierter Diskussionen stand nun die Vorbereitung auf formelle Präsentationen, Demonstrationen und die zukünftige Planung im Vordergrund. Die Teilnehmenden erhielten Unterstützung dabei, den Nutzen ihrer Projekte klar zu formulieren, eine überzeugende Darstellung zu entwickeln und Zweck, Funktionalität und Wirkung ihrer Lösung verständlich und professionell zu kommunizieren.

Mentoren unterstützten die Teilnehmenden dabei, ihre Präsentationsstrukturen zu verfeinern, ihre visuelle und verbale Kommunikation zu verbessern und Antworten auf mögliche Fragen von Gutachtern oder Stakeholdern vorzubereiten. Sie halfen den Teilnehmenden, den strategischen Kern ihrer Ideen zu erkennen: Für wen ist das Projekt gedacht? Was macht es einzigartig? Warum ist es relevant? Wie könnte es sich über den Trainingskontext hinaus weiterentwickeln?

In dieser Phase wurden neben Kommunikationsfähigkeiten auch unternehmerisches Selbstvertrauen gefördert. Die Teilnehmenden lernten, ihre Projekte überzeugend zu präsentieren, konstruktive Kritik souverän anzunehmen und sich als fähige Nachwuchsinnovatoren zu positionieren, die bereit sind, ein breiteres Publikum anzusprechen. Viele berichteten von einer deutlichen Steigerung ihres Selbstvertrauens in dieser Phase und betonten, dass ihnen das Mentoring geholfen habe, eine professionelle Denkweise zu entwickeln und bereit zu sein, ihre Ideen öffentlich zu präsentieren.

### **Mentoring-Dynamik: Eine Mischung aus Anleitung, Dialog und gemeinsamer Gestaltung**

In allen Phasen waren die Online-Mentoring-Sitzungen von einer Atmosphäre des Vertrauens, des Respekts und der intellektuellen Zusammenarbeit geprägt. Die Mentoren agierten als unterstützende Begleiter, die bei Bedarf herausforderten, ermutigten, wenn angebracht, und stets darauf bedacht waren, die persönliche Weiterentwicklung zu fördern.

Sie drängten den Teilnehmern weder ihre eigenen Visionen auf, noch lenkten sie sie in Richtung vorgegebener Ergebnisse. Stattdessen befähigten sie die Teilnehmer, Verantwortung für ihre Projekte zu übernehmen, selbstständig zu denken und ihr eigenes Innovationspotenzial zu erkennen.

Die Online-Umgebung selbst trug maßgeblich zur Bereicherung der Lernerfahrung bei. Digitale Werkzeuge ermöglichten den Echtzeit-Austausch von Prototypen, gemeinsames Zeichnen, interaktives Testen und die asynchrone Nachbereitung. Diese Funktionen machten die Sitzungen dynamisch, vielseitig und auf moderne digitale Arbeitsabläufe abgestimmt. Die Teilnehmenden lernten nicht nur von den Mentorinnen und Mentoren, sondern auch durch den Prozess des Präsentierens, Diskutierens und Überarbeitens ihrer Ideen in einer virtuellen Umgebung, die die Realität moderner, global vernetzter Arbeitswelten widerspiegelte.

Kumulative Auswirkungen: Wachstum, Vertrauen und langfristige Vorsorge

Die Online-Mentoring-Sitzungen hatten insgesamt einen transformativen Effekt. Die Teilnehmer gingen mit folgenden Erkenntnissen hervor:

- deutlich verbesserte Projektkonzepte
- verfeinerte technische und gestalterische Entscheidungen,
- verbesserte Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten
- tieferes strategisches Verständnis
- gesteigerte Problemlösungskompetenzen und
- ein gesteigertes Vertrauen in das eigene Innovationspotenzial.

Für viele markierte das Mentoring-Programm einen Wendepunkt. Es war eine Erfahrung, die ihre Ideen über die anfänglichen Erwartungen hinaus erweiterte und ihnen half, ihr Potenzial für einen sinnvollen Beitrag zur digitalen Innovationslandschaft zu erkennen. Die individuelle Gestaltung der Sitzungen stellte sicher, dass jeder Teilnehmer eine auf seine Stärken, Herausforderungen und Ziele abgestimmte Unterstützung erhielt.



## **Ein bleibendes Vermächtnis der Mentorschaft**

Die Wirkung dieser Mentoring-Sitzungen reicht weit über die Laufzeit des Programms hinaus. Die von den Mentoren vermittelten Erkenntnisse, die Ermutigung und das Fachwissen haben die Teilnehmenden mit den notwendigen Fähigkeiten, der richtigen Denkweise und der nötigen Resilienz für ihre zukünftigen akademischen, beruflichen und unternehmerischen Vorhaben ausgestattet. Viele Teilnehmende äußerten den Wunsch, ihre Projekte auch nach dem Programm weiterzuentwickeln – ein Beweis für das durch die Mentoring-Erfahrung gewonnene Selbstvertrauen und die Klarheit, die sie erlangt haben.

Die Online-Mentoring-Sitzungen waren im Wesentlichen nicht bloß ergänzende Elemente des TechX-Programms, sondern prägten die Entwicklung der Teilnehmenden maßgeblich, stärkten ihre Projekte und unterstützten sie bei ihrer Transformation zu kompetenten, reflektierten und ambitionierten jungen Innovatoren. Der Wert dieser begleiteten Reise wird auch weiterhin spürbar sein, wenn die Teilnehmenden ihre berufliche Laufbahn fortsetzen und die gewonnenen Erkenntnisse, Strategien und das Selbstvertrauen aus dieser tiefgreifenden und bedeutsamen Mentoring-Erfahrung mitnehmen.

## **Beispiele für Mentorenratschläge und Erfolgsgeschichten**

Während des gesamten TechX-Trainingsprogramms erwiesen sich die Mentoren als unschätzbare Ankerpunkte für Wissen, Erfahrung und strategische Weitsicht. Ihre Ratschläge boten Klarheit in Momenten der Unsicherheit, Orientierung in Phasen der Mehrdeutigkeit und Inspiration in Zeiten der Stagnation. Die Wirkung ihrer Unterstützung zeigte sich nicht nur in der Qualität der Abschlussprojekte der Teilnehmenden, sondern auch in ihrer persönlichen Entwicklung zu aufstrebenden digitalen Innovatoren. Die folgende ausführliche Übersicht veranschaulicht die Art der von den Mentoren geleisteten Unterstützung und hebt Erfolgsgeschichten hervor, die den tiefgreifenden Einfluss einer strukturierten, reflektierenden und empathischen Mentorschaft verdeutlichen.

Mentorratschläge: Leitprinzipien und transformative Erkenntnisse. Eine der immer wiederkehrenden Botschaften der Mentoren betraf die entscheidende Bedeutung, eine Idee auf einem klar definierten Problem zu verankern. Allzu oft lassen sich junge Innovatoren von der Begeisterung für die Entwicklung von Neuem leiten, ohne das Problem, das sie lösen wollen, vollständig zu verstehen. Die Mentoren ermutigten die Teilnehmenden, innezuhalten, Abstand zu gewinnen und ihren Problembereich mit wissenschaftlicher Disziplin zu analysieren. Sie schlugen Methoden wie Nutzerinterviews, Sekundärforschung, Empathie-Mapping und Kontextanalyse vor, um ein differenzierteres Verständnis des Nutzerverhaltens und der Herausforderungen zu erlangen.

**Ein Mentor brachte es prägnant auf den Punkt: „Innovation beginnt dort, wo das Verständnis tiefer wird. Schaffen Sie Klarheit, bevor Sie Lösungen entwickeln.“**

Diese Denkweise stärkte nicht nur die konzeptionelle Grundlage der Projekte der Teilnehmer, sondern lehrte sie auch eine grundlegende Lektion im nutzerzentrierten Design.

Ebenso wichtig war die wiederholte Betonung des Prinzips der iterativen Entwicklung durch die Mentoren. Die Teilnehmer wurden angehalten, schnell zu entwickeln, häufig zu testen und kontinuierlich zu verfeinern. Anstatt von Anfang an eine perfekte Lösung anzustreben, plädierten die Mentoren für die Erstellung kleiner, funktionaler Prototypen zur Validierung der Annahmen.

Ein Mentor riet: „Euer MVP ist nicht euer Traum; es ist euer erster Kontakt mit der Realität.“ Dieser Rat ermutigte die Teilnehmer, einen disziplinierten Innovationsansatz zu verfolgen, die Angst vor dem Scheitern zu verringern und sie durch eine Lern- und Erkundungsmentalität zu ersetzen.

Die Mentoren betonten zudem die Wichtigkeit effektiver Kommunikation und des Storytellings und erinnerten die Teilnehmenden daran, dass innovative Ideen erst verstanden werden müssen, bevor sie Wertschätzung erfahren. Sie unterstützten die Teilnehmenden beim Strukturieren ihrer Präsentationen, beim verständlichen Erzählen technischer Details und beim Einbetten ihrer Lösungen in einen überzeugenden Erzählbogen. Diese kommunikationsorientierte Anleitung war unerlässlich, um die Teilnehmenden optimal auf ihre Abschlusspräsentationen vorzubereiten, in denen viele ein deutlich gesteigertes Selbstvertrauen und eine verbesserte Erzählkohärenz zeigten.

Erfolgsgeschichten: Beispiele für Wachstum, Transformation und Leistung Die positiven Ergebnisse der Mentorenbetreuung spiegelten sich in zahlreichen Erfolgsgeschichten wider, die im Rahmen des Programms entstanden.

Ein besonders inspirierendes Beispiel war ein Team, das ein digitales Tool zur Unterstützung des emotionalen Wohlbefindens von Jugendlichen entwickelte.

Ursprünglich als breit angelegte, lose Wellness-Plattform konzipiert, fehlte dem Projekt ein klarer Fokus und umsetzbare Funktionen. In aufeinanderfolgenden Mentoring-Sitzungen führte das Team, wie vom Mentor empfohlen, Nutzerinterviews durch. Dabei zeigte sich ein wiederkehrender Bedarf junger Nutzer an leicht zugänglichen Strategien zur Stimmungsregulierung. Motiviert durch diese Erkenntnis, entwickelte das Team sein Projekt zu einem personalisierten Stimmungs-Check-in-System mit geführten Fragen und hilfreichen Ressourcen weiter. Diese Transformation, ermöglicht durch die Mentor-gestützte Auseinandersetzung mit dem Thema, führte zu einem Prototyp, der für seine Sensibilität, Relevanz und sein Potenzial für die praktische Anwendung gelobt wurde.

Eine weitere Erfolgsgeschichte handelte von einem Teilnehmer, der eigenständig an einer MINT-Lernplattform arbeitete, die Schüler mit Schwierigkeiten in Mathematik unterstützen sollte. Anfangs versuchte der Teilnehmer, verschiedene Funktionen zu integrieren, von Videolektionen bis hin zu spielerischen Übungen. Mentoren wiesen jedoch auf die Gefahr hin, die Effektivität der Plattform zu beeinträchtigen.

Ein Mentor riet mir: „Ein erfolgreiches Projekt beginnt mit einem klaren Fokus. Exzellenz entsteht durch Tiefe, nicht durch Breite.“

Der Teilnehmer nahm diesen Rat ernst und konzentrierte das Projekt auf ein einziges, wirkungsvolles Feature: ein interaktives Problemlösungstool mit schrittweisen Logikanweisungen. Das überarbeitete Konzept war deutlich überzeugender und zeichnete sich durch Klarheit, Benutzerfreundlichkeit und ein starkes Nutzenversprechen aus.

Ein anderes Team, das an einer Anwendung für Umweltdaten arbeitete, profitierte enorm von einem narrativen Mentoring. Die technische Kompetenz des Teams war offensichtlich, doch ihre Unfähigkeit, den Wert ihres Projekts klar zu vermitteln, schränkte das Verständnis von außen ein. Ein Mentor ermutigte sie, von der Präsentation von Rohdaten zur Betonung der breiteren gesellschaftlichen Relevanz des Umweltbewusstseins überzugehen.

Diese Neuausrichtung ihrer Erzählung veränderte ihre Präsentation grundlegend und ermöglichte es ihnen, nicht nur die Funktionalität ihrer App, sondern auch deren Zielsetzung – die Befähigung von Gemeinschaften zu fundierten Umweltentscheidungen – hervorzuheben. Ihre Abschlusspräsentation wurde als eine der schlüssigsten und wirkungsvollsten des Programms anerkannt.

### **Tiefgreifenderer Einfluss von Mentoring: Beispiele für persönliche und Projekt-Durchbrüche**

Über die Verbesserungen auf Projektebene hinaus zeigten mehrere individuelle Erfolgsgeschichten, wie die Beratung durch Mentoren Selbstvertrauen, Widerstandsfähigkeit und langfristige Ambitionen förderte.

Ein Teilnehmer kämpfte anfangs mit Selbstzweifeln und fragte sich häufig, ob seine Programmierkenntnisse ausreichten. Ein Mentor gab ihm einen wichtigen Anstoß mit den Worten: „Innovation basiert nicht auf Allwissenheit, sondern auf dem Mut, Neues zu lernen.“ Diese einfache, aber wirkungsvolle Botschaft veränderte die Wahrnehmung des Teilnehmers hinsichtlich seiner Fähigkeiten und ermöglichte es ihm, sich mutig mit neuen Werkzeugen auseinanderzusetzen und schließlich einen funktionierenden Prototyp zu entwickeln, der seine Erwartungen übertraf.

Ein anderes Team stand vor zwischenmenschlichen Herausforderungen und unterschiedlichen Designideen. Ein Mentor moderierte einen strukturierten Dialog und vermittelte ihnen Methoden der kollaborativen Entscheidungsfindung und Konfliktlösung. Dank dieser Unterstützung fand das Team sein gemeinsames Ziel wieder und richtete seinen Fokus neu aus. Die wiederbelebte Teamarbeit stärkte nicht nur ihr Projekt, sondern half ihnen auch, soziale Kompetenzen zu entwickeln, die weit über das Programm hinaus von Nutzen sind.

### **Der nachhaltige Wert der Mentorenbetreuung**

Aus diesen Beispielen ergibt sich ein einheitliches Bild: Mentoring diene nicht nur als Quelle fachlicher Beratung, sondern auch als transformative Kraft, die die persönliche Entwicklung, die berufliche Denkweise und die Zukunftspläne der Teilnehmenden prägte. Mentoren gaben Orientierung, ohne Lösungen vorzugeben, ermutigten, ohne zu dominieren, und leiteten, ohne die Autonomie der Teilnehmenden einzuschränken.



Die Erfolgsgeschichten zeigen, wie gezieltes Mentoring Kreativität freisetzen, Resilienz stärken und Innovationen verfeinern kann. Für viele Teilnehmende wurde die Mentor-Mentee-Beziehung zum Katalysator, der Unsicherheit in Klarheit, unfertige Ideen in strukturierte Lösungen und frühe Prototypen in sinnvolle, nutzerorientierte Innovationen verwandelte.

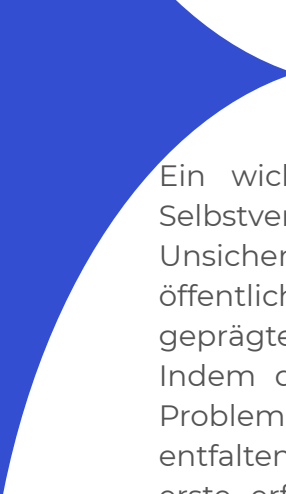
Letztlich spiegelt sich das Vermächtnis der Mentorberatung im Rahmen des TechX-Programms nicht nur in den finalen Prototypen wider, sondern auch im Selbstvertrauen, der Kompetenz und der zukunftsorientierten Vorstellungskraft der jungen Innovatoren, die diese Erfahrung gemacht haben.

## 6. Reflexionen der Teilnehmer

Die Reflexionen der Teilnehmenden gehören zu den aufschlussreichsten und bedeutsamsten Elementen des TechX-Trainingsprogramms. Sie gewähren einen tiefen Einblick in die Lernprozesse der jungen Menschen und erfassen nicht nur ihre Leistungen, sondern auch ihre persönliche Entwicklung, ihre Transformation und die Neudefinition ihrer Rolle in der digitalen Welt. Diese Reflexionen verdeutlichen die individuellen Wege der Teilnehmenden, die Phasen der Neugier, der Entdeckung, der Herausforderung und der Selbsttermächtigung durchlaufen. Sie bieten Einblicke in das dynamische Zusammenspiel von Wissenserwerb, emotionaler Entwicklung und sozialer Vernetzung, das den Kern der TechX-Erfahrung ausmacht.

Viele Teilnehmende beschreiben ihren Einstieg in das Programm von Anfang an mit einer Mischung aus Begeisterung und Unsicherheit. Einige geben an, zwar ihr Leben lang mit Technologie in Berührung gekommen zu sein, sich aber nie als Technologieentwickler gesehen zu haben. Andere räumen ein, sich von Konzepten wie künstlicher Intelligenz, Blockchain oder digitalem Unternehmertum eingeschüchtert zu fühlen, da sie diese Bereiche für Experten oder technisch versierte Personen halten. Aus ihren Reflexionen kristallisiert sich jedoch ein gemeinsamer Nenner heraus: Das Training räumt mit diesen Vorstellungen auf und vermittelt stattdessen ein tiefes Gefühl der Möglichkeiten. Die Teilnehmenden sprechen häufig von einem „Perspektivwechsel“ und erkennen, dass Innovation kein ferner Traum, sondern ein lebendiger Prozess ist, an dem sie aktiv mitwirken können.





Ein wichtiger Aspekt der Reflexion der Teilnehmenden ist die Entwicklung von Selbstvertrauen. Viele junge Innovatoren berichten von anfänglichem Zögern, Unsicherheit bezüglich ihrer Fähigkeiten, Angst vor dem Scheitern oder Nervosität vor öffentlichen Präsentationen. Die von Ermutigung, Inklusion und kollaborativem Lernen geprägte Lernumgebung trägt dazu bei, diese Unsicherheiten nach und nach abzubauen. Indem die Teilnehmenden mit Werkzeugen experimentieren, Prototypen entwickeln, Probleme lösen und Ideen austauschen, erleben sie, wie sich ihre Fähigkeiten in Echtzeit entfalten. Ihre Reflexionen offenbaren oft Momente der Überraschung und des Stolzes: die erste erfolgreiche Anwendung eines digitalen Werkzeugs, der Moment, in dem der Prototyp funktioniert, oder die Erkenntnis, dass sie eine komplexe Idee klar formulieren können. Diese Meilensteine stärken das Selbstvertrauen und fördern das Selbstverständnis als kompetente Mitgestalter der digitalen Welt.

Eine weitere Erkenntnis, die in den Reflexionen der Teilnehmenden deutlich hervortritt, ist der Wert der Zusammenarbeit. Junge Menschen beschreiben die Schulung als seltene Gelegenheit, sich mit Gleichaltrigen auszutauschen, die unterschiedliche Perspektiven, kulturelle Hintergründe und kreative Visionen mitbringen. Die gemeinsame Bearbeitung von Herausforderungen oder die gemeinsame Entwicklung von Ideen eröffnen den Teilnehmenden Einblicke in verschiedene Denkweisen, und viele betonen, wie diese Vielfalt ihr Lernen bereichert. Sie sprechen von der Freude, kollektive Intelligenz zu entdecken und wie Ideen an Stärke gewinnen, wenn sie in Zusammenarbeit mit anderen diskutiert, hinterfragt und verfeinert werden. Dieses kollaborative Umfeld fördert das Zugehörigkeitsgefühl, stärkt die sozialen Kompetenzen und bekräftigt das Verständnis, dass Innovation selten ein einsamer Akt, sondern ein gemeinschaftliches Unterfangen ist.

Die emotionale Reise im Rahmen von TechX spielt in den Reflexionen der Teilnehmenden eine wichtige Rolle. Innovation ist naturgemäß mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Experimentierfreude verbunden. Die Teilnehmenden beschreiben Momente des Unbehagens, etwa wenn eine Idee nicht wie erwartet funktioniert, ein technisches Werkzeug sich als schwierig erweist oder Feedback zu einer Präsentation zu einer Überarbeitung anregt. Doch diese Erfahrungen werden häufig als Katalysatoren für persönliches Wachstum umgedeutet. Mit der Unterstützung von Mentor:innen und Gleichgesinnten lernen die Teilnehmenden, Frustration zu tolerieren, iterative Prozesse zu akzeptieren und Rückschläge als Chancen zur Vertiefung ihres Verständnisses zu begreifen. Diese emotionale Resilienz wird zu einem der wichtigsten Ergebnisse des Programms und stattet junge Menschen mit Bewältigungsstrategien aus, die weit über das digitale Unternehmertum hinausreichen.

Pitching-Sessions werden oft als transformativ beschrieben. Vielen Teilnehmenden bereitet die Vorstellung, vor Publikum ihre Innovation zu präsentieren, zunächst Unbehagen. Doch durch Übung, Anleitung und konstruktives Feedback finden sie allmählich ihre Stimme. In den Reflexionen wird häufig der Moment beschrieben, in dem die Angst der Stärke weicht und die Teilnehmenden erkennen, dass sie nicht nur selbstbewusst über ihre Ideen sprechen können, sondern dass diese auch Gehör verdienen. Diese Erfahrung fördert Kommunikationsfähigkeit, emotionale Stärke und ein Gefühl der Selbstwirksamkeit, das noch lange nach dem Ende des Trainings nachwirkt.

Ein weiteres Thema, das die Reflexionen der Teilnehmenden durchzieht, ist das geschärfte Bewusstsein für die ethischen, sozialen und ökologischen Dimensionen digitaler Innovation. In Diskussionen über digitale Rechte, Inklusion, Nachhaltigkeit und verantwortungsvolles Design erkennen junge Menschen, dass Technologie niemals neutral ist. Sie reflektieren die Verantwortung, die mit Innovation einhergeht: die Verantwortung, empathisch zu gestalten, unbeabsichtigte Folgen zu bedenken und sicherzustellen, dass ihre Lösungen dem Gemeinwohl dienen. Viele Teilnehmende sprechen von einem erneuerten Engagement, ihre Fähigkeiten so einzusetzen, dass sie Gemeinschaften stärken, Gerechtigkeit fördern und reale Herausforderungen in ihrer Umwelt angehen.

Darüber hinaus beschreiben die Teilnehmenden häufig, wie TechX zukunftsorientiertes Denken fördert. Das Programm inspiriert sie, Wege zu beschreiten, die sie zuvor nicht in Betracht gezogen hatten – sei es in der Ausbildung, im Beruf oder im Unternehmertum. Einige äußern Interesse an einem weiterführenden Studium in Informatik, Design, Wirtschaft oder sozialer Innovation. Andere entdecken den Wunsch, ein eigenes Start-up zu gründen oder das im Rahmen des Programms entstandene Projekt weiterzuentwickeln. Wieder andere berichten von einer gesteigerten Bereitschaft, sich in Innovationsnetzwerken zu engagieren oder Mentoring-Angebote wahrzunehmen. Wie ihre Aussagen zeigen, vermittelt die Weiterbildung nicht nur Kompetenzen, sondern öffnet Türen.

Die Reflexionen offenbaren schließlich ein tiefes Gefühl der Dankbarkeit. Die Teilnehmenden loben immer wieder das sichere, unterstützende und inspirierende Umfeld bei TechX. Sie schätzen die Anleitung der Mentorinnen und Mentoren, die Ermutigung der anderen Teilnehmenden und die Freiheit, Ideen ohne Angst vor Verurteilung zu entwickeln. Viele beschreiben die Weiterbildung als eine prägende Erfahrung, die ihr Selbstvertrauen gestärkt, ihren Horizont erweitert und ihr Potenzial bestätigt hat.

Zusammenfassend belegen die Reflexionen der Teilnehmenden die transformative Kraft des TechX-Programms. Sie offenbaren einen Weg, der nicht nur vom Erwerb technischer Fähigkeiten, sondern auch von persönlichem Wachstum, emotionaler Entwicklung, ethischem Bewusstsein und der Entdeckung der eigenen kreativen Identität geprägt ist. Diese Reflexionen unterstreichen, wie wichtig es ist, jungen Menschen Räume zu bieten, die ihre Neugierde fördern, ihre Fähigkeiten stärken und sie befähigen, die digitale Zukunft, in der sie leben möchten, zu gestalten.

## **Erfahrungsberichte, Erkenntnisse**

Je tiefer die Teilnehmer in ihre Reflexionen eintauchen, desto deutlicher wird der tiefgreifende Wandel in ihrem Verständnis von Innovation selbst. Sie beginnen zu erkennen, dass Innovation kein einmaliger Geistesblitz ist, sondern ein kontinuierlicher Prozess, der Empathie, analytisches Denken, Kreativität und ständige Weiterentwicklung erfordert. Ihre Erfahrungsberichte zeugen von einer wachsenden Wertschätzung für die Komplexität der Entwicklung von Lösungen, die auf reale menschliche Bedürfnisse eingehen. Ein Teilnehmer bemerkte: „TechX hat mir gezeigt, dass Innovation mit Zuhören beginnt. Wenn man die Erfahrungen der Menschen versteht, schafft man nicht nur Produkte, sondern bewirkt einen echten Wandel.“

Diese Erkenntnis markiert einen Übergang von der Betrachtung von Technologie als isoliertem Werkzeug hin zur Auffassung, dass sie ein Instrument des sozialen Wandels ist, das in der Lage ist, Herausforderungen in den Bereichen Bildung, Umwelt, Gesundheit und Gemeinschaftsleben zu bewältigen.

Ein weiteres thematisches Ergebnis der Reflexionen der Teilnehmenden ist die Wiederentdeckung ihrer eigenen Fähigkeiten. Viele beschreiben, wie ihnen das TechX-Programm geholfen hat, Stärken wiederzuentdecken, die sie übersehen oder unterschätzt hatten: Kreativität, Kommunikationsfähigkeit, Führungsqualitäten und Resilienz. Manche erkannten diese Stärken in Gruppendiskussionen oder bei gemeinsamen Aufgaben, andere in den ruhigen Momenten des Programmierens, Brainstormings oder der Verfeinerung ihrer Präsentation. Eine Teilnehmerin brachte es treffend auf den Punkt: „Irgendwann wurde mir klar, dass ich zu mehr fähig bin, als ich mir je zugetraut hätte. TechX hat mich an mein Potenzial erinnert.“ Solche Reflexionen unterstreichen die Bedeutung des Programms für die Förderung von Kompetenzen, Identität und Selbstvertrauen.

Die Teilnehmenden reflektieren auch den Wert der Mentorschaft im Rahmen der Ausbildung. Sie sprechen von Mentor:innen nicht nur als Ausbilder:innen, sondern als Wegweiser:innen, die Resilienz, Neugier und ethisches Bewusstsein vorleben. Junge Menschen beschreiben, wie Mentor:innen sie zum kritischen Denken anregten, sie ermutigten, Annahmen zu hinterfragen, und sie dabei unterstützten, vage Ideen in strukturierte Projekte umzusetzen.

Die Anwesenheit eines Mentors, so berichten viele, vermittelte in unsicheren Zeiten ein Gefühl von Stabilität und Sicherheit. Ein Teilnehmer schrieb: „Mein Mentor gab mir keine Antworten – er lehrte mich, bessere Fragen zu stellen. Das veränderte alles.“ Dies verdeutlicht, wie Mentoring zum Katalysator für die persönliche intellektuelle Weiterentwicklung werden kann.

Im Laufe des Programms wird den Teilnehmenden zunehmend bewusst, dass die digitale Welt sowohl Chance als auch Verantwortung birgt. Ihre Reflexionen zeugen oft von einem neu gewonnenen Verständnis der ethischen Dimension technologischer Innovation. Sie beginnen, Themen wie digitale Ungleichheit, ökologische Nachhaltigkeit und Datenethik nicht mehr als abstrakte Dilemmata, sondern als gelebte Realitäten zu betrachten, die ihre Welt prägen. Ein Erfahrungsbericht brachte diese Transformation eindrucksvoll zum Ausdruck: „TechX hat mir klar gemacht, dass Innovation bedeutet, an die Folgen zu denken. Ich möchte Technologien entwickeln, die Menschen helfen, den Planeten schützen und die Rechte aller respektieren.“ Dieser Wandel spiegelt den Erfolg des Programms wider, reflektierte, verantwortungsbewusste und sozial engagierte Innovatoren hervorzubringen.

Ein weiteres zentrales Thema der Betrachtungen ist die transformative Kraft praktischer Erfahrung.



Die Teilnehmenden betonen immer wieder, dass theoretisches Verständnis allein niemals denselben Erkenntnisgewinn oder dasselbe Selbstvertrauen hervorgebracht hätte. Der Bau von Prototypen, das Experimentieren mit Werkzeugen, die Teilnahme an Simulationen und die Präsentation von Ideen ermöglichten es ihnen, Konzepte tiefergehend zu verinnerlichen. Eine Teilnehmerin erklärte: „Erst als ich selbst etwas Konkretes entwickelt hatte, verstand ich, wie Innovation funktioniert. Lernen findet im praktischen Tun statt.“ Diese Beobachtung unterstreicht die Bedeutung des erfahrungsorientierten Lernens, das den Kern der TechX-Methodik bildet.

Bei der Auswertung ihrer Gesamterfahrung geben viele Teilnehmer an, dass das Programm ihr Zukunftsverständnis grundlegend verändert hat – sowohl hinsichtlich ihrer persönlichen Karrierewege als auch der gesellschaftlichen Entwicklungen im Allgemeinen. Einige äußern den Wunsch, ein weiterführendes Studium in technologiebezogenen Bereichen zu absolvieren; andere planen, eigene digitale Initiativen zu starten. Wieder andere möchten ihr neu erworbenes Wissen in Gemeinschaftsprojekten, Umweltinitiativen oder Bildungsaktivitäten anwenden. In diesen Reflexionen wird ein Gefühl der Zielstrebigkeit deutlich, verbunden mit dem Wunsch, einen positiven Beitrag für die Welt um sie herum zu leisten. Ein Teilnehmer fasste es so zusammen: „TechX hat mir nicht nur Fähigkeiten vermittelt, sondern mir auch eine Richtung gegeben.“

Die abschließenden Reflexionen der Teilnehmenden sind oft von Dankbarkeit, Stolz und zukunftsorientiertem Optimismus geprägt. Sie berichten von geknüpften Freundschaften, überwundenen Ängsten, entdeckten Ideen und geweckten Träumen. Sie beschreiben ein Programm, das sie herausgefordert, unterstützt und letztendlich verändert hat. Ihre Worte sind ein gemeinsames Zeugnis für die tiefgreifende Wirkung jugendorientierter digitaler Innovationstrainings. Sie zeigen, dass junge Menschen, wenn sie die Möglichkeit erhalten, zu forschen, zusammenzuarbeiten und ihre Ideen frei zu äußern, nicht nur technische Kompetenzen erwerben.



Sie gewinnen Selbstvertrauen, Identität und ein neues Zugehörigkeitsgefühl in der digitalen Welt.

Diese Erfahrungsberichte und gewonnenen Erkenntnisse offenbaren das wichtigste Ergebnis des TechX-Programms: die Entwicklung junger Menschen, die sich nicht länger als passive Beobachter von Technologie verstehen, sondern als fähige, verantwortungsbewusste und ideenreiche Gestalter der digitalen Zukunft. Ihre Reflexionen machen deutlich, dass der wahre Erfolg des Programms nicht in den entwickelten Prototypen oder den präsentierten Ideen liegt, sondern in der Transformation junger Menschen, die nun an die Kraft ihrer eigenen Stimme, ihrer Ideen und ihres Potenzials glauben, einen echten Wandel zu bewirken.

## 7. Ressourcen & Werkzeuge

### Lernplattformen

- Coursera. (o. J.). Kurse zu digitalen Kompetenzen und Technologien. Coursera, Inc.
- edX. (o. J.). Kurse zu Technologie, Innovation und Unternehmertum. edX Online-Lernplattform.
- FutureLearn. (o. J.). Programme zur digitalen Kompetenz und Innovation. FutureLearn Ltd.
- Khan Academy. (o. J.). Informatik- und Computerwissenschaftsunterricht. Khan Academy Organisation.
- Google Digital Garage. (o. J.). Grundlagen des digitalen Marketings. Google.

### Software-Tools für Prototyping und Zusammenarbeit

- Canva. (o. J.). Grafikdesign- und visuelle Kommunikationssoftware. Canva Pty Ltd.
- Figma. (o. J.). Plattform für kollaboratives Interface-Design. Figma, Inc.
- Miro. (o. J.). Visueller Kollaborationsarbeitsbereich für Teams. Miro, Inc.
- Trello. (o. J.). Projektmanagement- und Workflow-Organisationstool. Atlassian Corporation.
- Notion. (o. J.). Integrierter Arbeitsbereich für Notizen, Dokumentation und Projektkoordination. Notion Labs, Inc.

### Leitfäden für Unternehmertum und Innovation

- Blank, S., & Dorf, B. (2020). Das Handbuch für Startup-Gründer: Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Aufbau eines erfolgreichen Unternehmens (Überarbeitete Ausgabe). K&S Ranch Press.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., Smith, A. & Papadakos, T. (2015). Wertversprechen-Design: Wie man Produkte und Dienstleistungen entwickelt, die Kunden wollen. Wiley.
- Ries, E. (2011). Das Lean-Startup-Konzept: Wie heutige Unternehmer durch kontinuierliche Innovation radikal erfolgreiche Unternehmen aufbauen. Crown Business.
- Doorley, S., Holcomb, S., Klebahn, P., Segovia, K. & Utley, J. (2018). Design Thinking Bootleg. Stanford d.school.



### **Neue Technologien (KI, IoT, Blockchain)**

- IBM. (o. J.). Einführung in die künstliche Intelligenz. IBM SkillsBuild.
- Europäische Kommission. (2020). Ethische Leitlinien für vertrauenswürdige KI. Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union.
- Weltwirtschaftsforum. (2020). Blockchain für das Gemeinwohl: Vertrauen in digitalen Umgebungen schaffen. Veröffentlichungen des Weltwirtschaftsforums.

### **Cybersicherheit und Datenschutz (DSGVO)**

- Agentur der Europäischen Union für Cybersicherheit. (2021). Bewährte Verfahren zur Cybersicherheit für Jugendliche und Pädagogen. ENISA-Veröffentlichungen.
- Voigt, P., & Von dem Bussche, A. (2017). Die EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO): Ein praktischer Leitfaden. Springer.

### **Digitales Marketing & Präsentation**

- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). Digitales Marketing (7. Aufl.). Pearson.
- Kawasaki, G. (2015). Die Kunst des Starts 2.0: Der bewährte Leitfaden für alle, die etwas Neues beginnen wollen. Portfolio.
- Kotler, P., Kartajaya, H. & Setiawan, I. (2021). Marketing 5.0: Technologie für die Menschheit. Wiley.

### **Design Thinking & Innovationsmethoden**

- Brown, T. (2009). Veränderung durch Design: Wie Design Thinking Organisationen transformiert und Innovationen inspiriert. HarperCollins.
- Lewrick, M., Link, P. & Leifer, L. (2018). Das Design-Thinking-Handbuch: Achtsame digitale Transformation von Teams, Produkten, Dienstleistungen, Unternehmen und Ökosystemen. Wiley.
- IDEO.org. (2015). Der Leitfaden für nutzerzentriertes Design. IDEO.







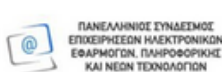
**Werde fleißiger Xelerator**

# **Schulungsleitfaden 5 – Junge Menschen: TechX (Digitale Innovation & Unternehmertum)**

**Projektnummer: 2023-1-EL02-KA220-YOU-000160907**



**WWW.BECOMEBUSY.EU**



**Co-funded by  
the European Union**



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth and Lifelong Learning Foundation (INEDIVIM). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.