

# **Zusammenfassung der App-Ideen, die im Rahmen des Hackathons entstanden sind**

## **1. „Green BalCO<sup>2</sup>ny“ (Gewinner-App)**

Hierbei handelt es sich um ein App-Konzept, welches darauf abzielt, den heimischen Balkon nachhaltig und sinnvoll zu bepflanzen. Dabei soll es die Möglichkeit geben, die Erfolge zu fotodokumentieren und mit der Community zu teilen. Es soll einen „time-lapse“ geben, also Fotos, die im Zeitraffer schnell abgespielt werden können. Desweiteren liefert die App „quick-facts“ mit kurzen Infos zum Balkongärtnern.

Im Endeffekt wird Einem angezeigt, wie viel CO<sub>2</sub> man schon eingespart hat, dadurch, dass man nicht im Supermarkt eingekauft hat.

## **2. „CO<sup>2</sup>NTREEBUTE“**

Diese App sollte Jugendliche und Erwachsene dazu bringen, sich sowohl mit Spaß als auch mit Mühe um die Umwelt zu kümmern. Unter den Usern soll mithilfe dieser App untereinander eine Challenge ausgetragen werden. Beispiele für so ein Wettbewerb: Wer schafft es, eine Woche lang mehr Müll von der Straße aufzuheben, wer schafft es, sich einen Monat lang vegetarisch zu ernähren oder wem gelingt es, nur 10 Minuten lang zu duschen?

Das erwünschte Ziel ist natürlich auch bei dieser App, dass mit Ressourcen sparsam umgegangen und somit ein nachweislicher Beitrag zur CO<sub>2</sub>-Einsparung beigetragen wird.

## **3 „Prometeruse“**

Diese App soll einen Wettbewerb zwischen Schulen schaffen, die dafür ständig ihren Energieverbrauch messen. Durch diesen Wettbewerb soll der Energieverbrauch der Schulen reduziert werden, indem sie sparsam mit Energie umgehen, Aufgaben bewältigen und an regelmäßig stattfindenden Events teilnehmen. Es wird schließlich anhand prozentualer Angaben gemessen, welche Schule sich am besten schlägt. Ein integriertes Punktesystem spiegelt die Angaben anschaulich wider.

## **4 „Wishmop“**

Diese App soll es sich zur Challenge machen, so viel wie möglich in der Nachbarschaft zu recyceln. Funktionieren soll das Ganze über Google Maps.

Die Challenge wird zwischen Nachbarn ausgetragen z.B. wer mehr Altpapier wegbringt, Dosen sammelt oder alte Klamotten wiederverwertet, gewinnt den Wettbewerb.

Der Wettkampf zwischen den Nachbarn zielt darauf ab, der Umwelt zu helfen.