LU02f - LB3 - Inhalt

1. Einleitung

Die Höhle der Löwen ist eine deutsche Reality-TV-Show, basierend auf dem Format **Dragons' Den**, das Unternehmertum und Innovation in den Vordergrund stellt. In der Sendung präsentieren Gründer und Start-up-Unternehmer ihre Geschäftsideen vor einer Gruppe von Investoren, den sogenannten **Löwen**, in der Hoffnung, finanzielle Unterstützung und Mentoring zu erhalten. Die Löwen sind erfahrene Geschäftsleute, die ihr eigenes Geld in überzeugende Projekte investieren. Die Teilnehmer müssen die Löwen von ihrem Konzept, der Marktfähigkeit, und dem Potenzial für Wachstum überzeugen.

Erfolgreiche Pitches resultieren oft in Verhandlungen über Anteile und Investitionen, während andere ohne Deal zurückbleiben. Die Show fördert Unternehmertum und bietet Einblicke in die Dynamik von Investitionsentscheidungen. Ein sehr gutes Beispiel für eine Innovation ist das Schreiner-Unternehmen EcoLeo, das Schreinerarbeiten *neu erfunden hat*, und damit erfolgreich am Markt bestehen konnte.

- Kurzvideo Höhle der Löwen

2. Ausgangslage

Sie als Jung-Unternehmer: in haben eine Innovation entwickelt. Nun versuchen Sie das nötige Geld für die Produktion und die Vermarktung zusammen zu bekommen und entscheiden sich an der Sendung «Höhle der Löwen» potenzielle Geldgebende zu finden.

3. Auftrag

Analysieren Sie den Auftrag bzw. das Produkt, und bereiten Sie einen Pitch als Video vor, um das nötige Geld von den Investoren zu erhalten. Das Video dient dazu die Macher der Sendung davon zu überzeugen Sie in die Sendung aufzunehmen.

Damit die Sache einfacher wird, wird Ihnen Ihre Lehrperson eine Innovation für Ihren Pitch zuteilen.

4. Innovationsthemen

1. Smart-Living: Alle technischen Geräte auf einer APP
2. Smart-Power-Source: Management von Stromlieferanten (Axpo, EKZ, etc,.)
3. App für Austauschbörse für Schuldienstleistungen: Mathe gegen Deutsch, etc.
4. App + Sensor für die DNA Analyse
5. Custom-Made Bikes: Rahmen aus Stahl, Alu, Titan, Bambus, Karbon, etc.
6. Watering System für Balkon und Garten
7. App für Austauschbörse für Pausenverpflegung, mit eigenem Zahlungs-System
8. App für Mitfahrgelegenheiten: Metropolitan, Agglomeration, kantonal, national, International

9. App für Sport-Mates: Peer für Sportliche Aktivitäten
10. UrbanSustain: FoodGrow-Module für die Wohnung: Fischzucht und Pflanzenzucht in einem
11. EasyRide für Stromverbrauch: App steuert bei Annäherung, dass Geräte ein- und ausgeschaltet werden
12. Windkraft für Zuhause: Einfamilienhaus oder auch Wohnungsbalkon
13. Abnehmhilfe: App und Sensoren
14. Fitness-Trainer für Stromerzeugung
15. Thermo-Kleider für Motorradfans
16. Frosch-Falle für Teiche
17. Stromgeneratoren für Kleintier-Laufräder (Hamster, Maus, etc.)
18. Stromspeicher bei Fitness (Rahrrad, Joggen, Hantelheben, ...)
19. Beheizbare Seidenhemden / Kleider
20. Teflon Unterwäsche (Schmutzabweisend)

Volkan Demir

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m241/learningunits/lu02/theorie/06?rev=1763364819

Last update: **2025/11/17 08:33**