



STARKE
FRAUEN.
STARKES
LAND.

HERZLICH WILLKOMMEN

„Frauen@IT – Liebe auf
den zweiten Blick?“

Zukunftsforum OÖ
Frauen gestalten Zukunft



CHRISTINE HABERLANDER
LANDESHAUPTMANN-STELLVERTRETERIN

Oberbank Frauen



Workshops am Campus Hagenberg der FH OÖ



UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES
UPPER AUSTRIA

Das Team der FH OÖ

vl. Victoria Rammer, Verena
Röttgen, Sandra Mühlböck,
Barbara Krenn, Johanna Paar,
Martina Gaisch, Viktoria Dorfer,
Petra End-Pichler

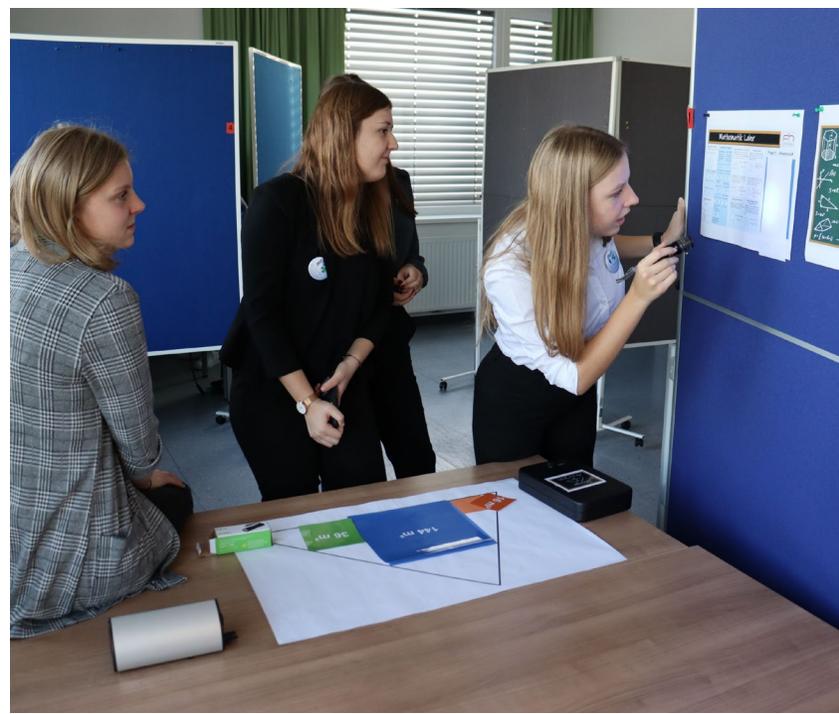


Escape the Room

Der Escape Room "Fit for FH?!" von Mag.^a Dr.ⁱⁿ Sandra Mühlböck begeisterte die Schülerinnen mit seinen vielfältigen und kniffligen Stationen.

Die Aufgabe war es, in verschiedenen (elektro)technischen und mathematischen sowie in IT-Bereichen in Gruppen mehrere Rätsel zu lösen: so schnell wie möglich und natürlich richtig! Denn zum Schluss sollte ein einziger Code für das letzte Schloss herausgefunden werden, worin sich der Schatz für die fleißigen Rätselsucherinnen verbarg.

Nachdem Abstände gemessen, eine IT-Infrastruktur wieder zum Laufen gebracht und mathematische Berechnungen angestellt worden waren, konnte sich die Gruppe der "Fische" nach nur 24 Minuten Rätselzeit eindeutig zur Gewinnerin erklären und den letzten Safe öffnen.



Design Thinking

Basierend auf Tech Trends konzipierten die Schülerinnen erste Ideen und Prototypen für eine nachhaltige digitale Zukunft.

Begonnen bei der Problemstellung über das Kennenlernen der Zielgruppe bis hin zur Ideengenerierung und Entwicklung von Prototypen arbeiteten sie im Rahmen des Design Thinking Ansatzes mit unterschiedlichen Methoden und beantworteten im Prozess diverse Fragestellungen, die bei der Entwicklung unterstützen:

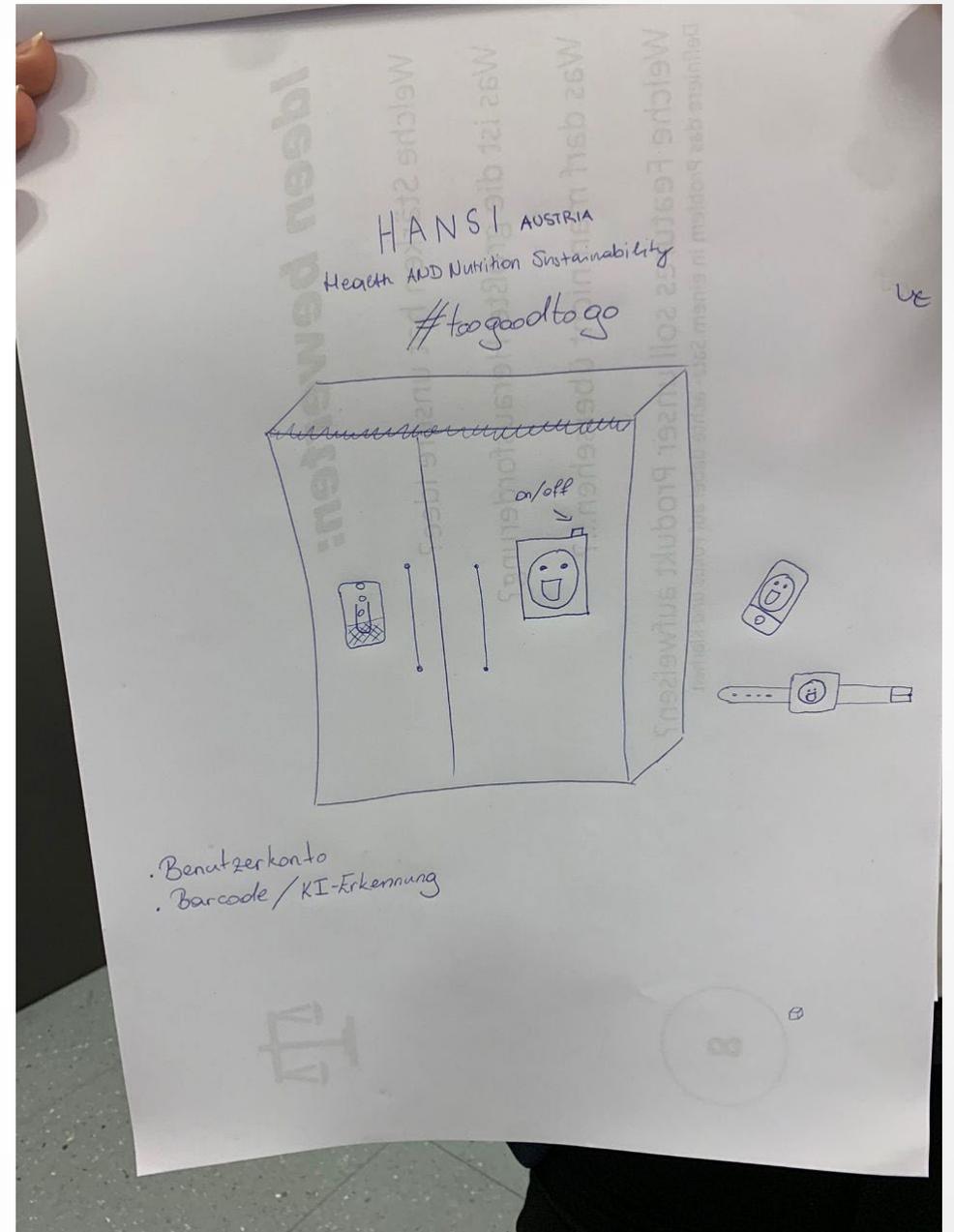
- Was ist das Problem? Was ist/wäre wichtig?
- Wie kann man das Problem mit technischer Unterstützung lösen
- Welche Erwartungen, Bedürfnisse und Ziele haben die Kund*innen

Nachfolgend die Ergebnisse der einzelnen Gruppen.

Design Thinking

Prototyp eines Kühlschranks inkl.
Scanner und App.

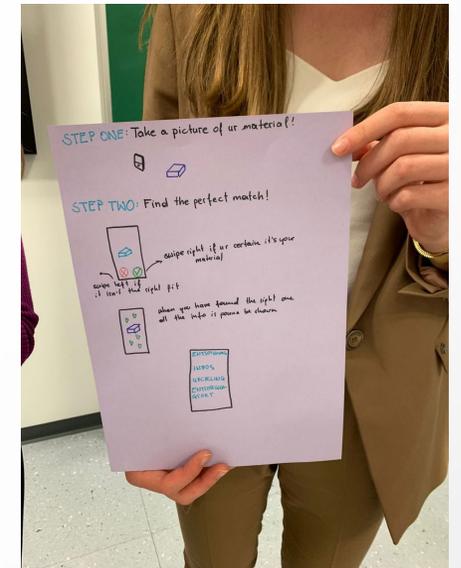
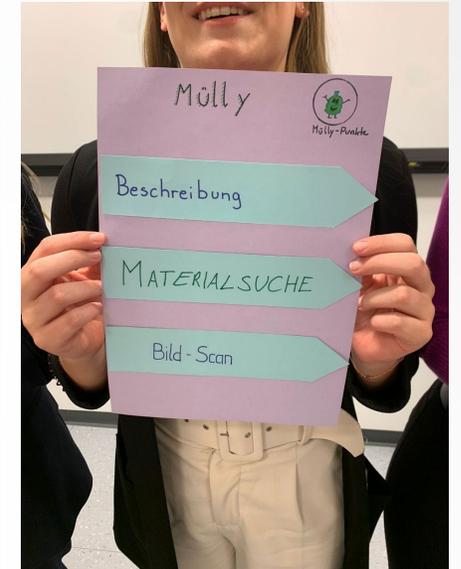
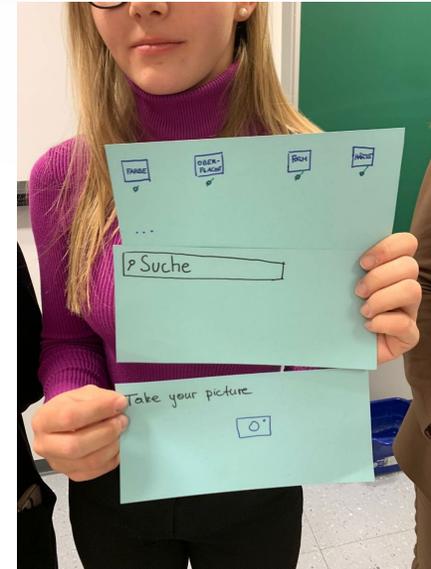
Der Scanner dient dazu die Anwender*innen zu informieren, bevor Lebensmittel im Kühlschrank ablaufen. Die entsprechenden Informationen dazu können mittels App am Smartphone aufgerufen werden.



Design Thinking

„Mully“

Ist eine App zur Müllentsorgung. Mittels Fotoerkennung zeigt die App an um welches Material es sich handelt. Somit kann Müll entsprechend entsorgt und recycled werden.



Design Thinking

„PlastiScan“

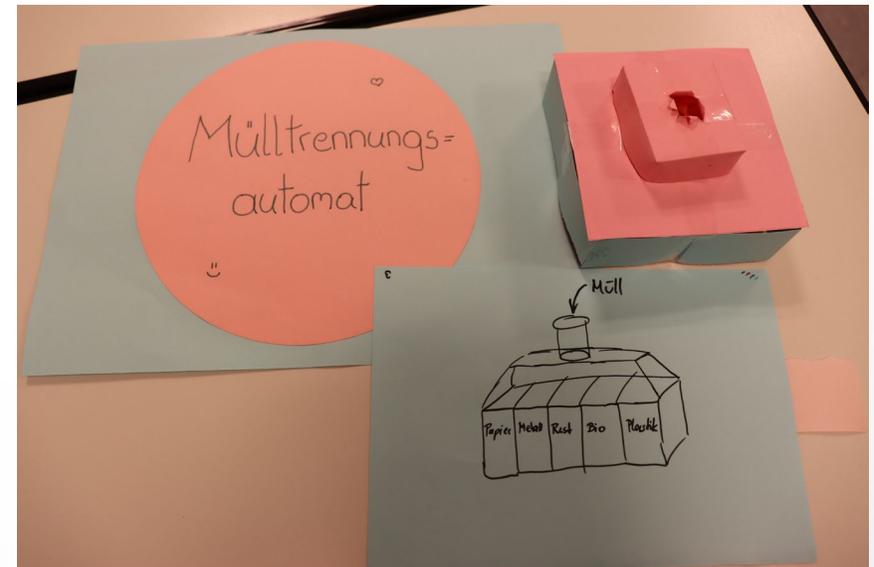
Mittels QR-Code auf Flaschen werden diese gescannt. In der App erfährt man anschließend, um welches Material es sich handelt und kann die Flaschen ordnungsgemäß entsorgen.



Design Thinking

Mülltrennungsautomat

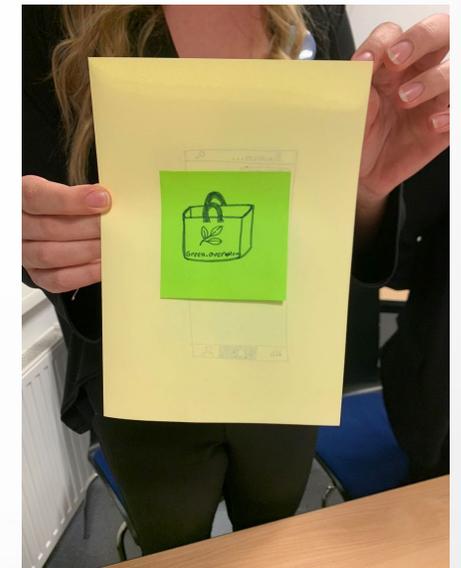
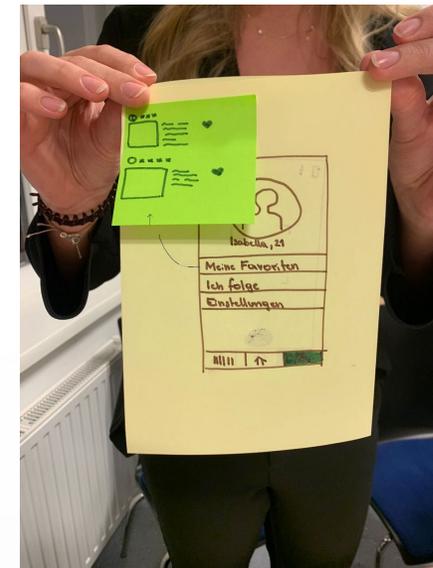
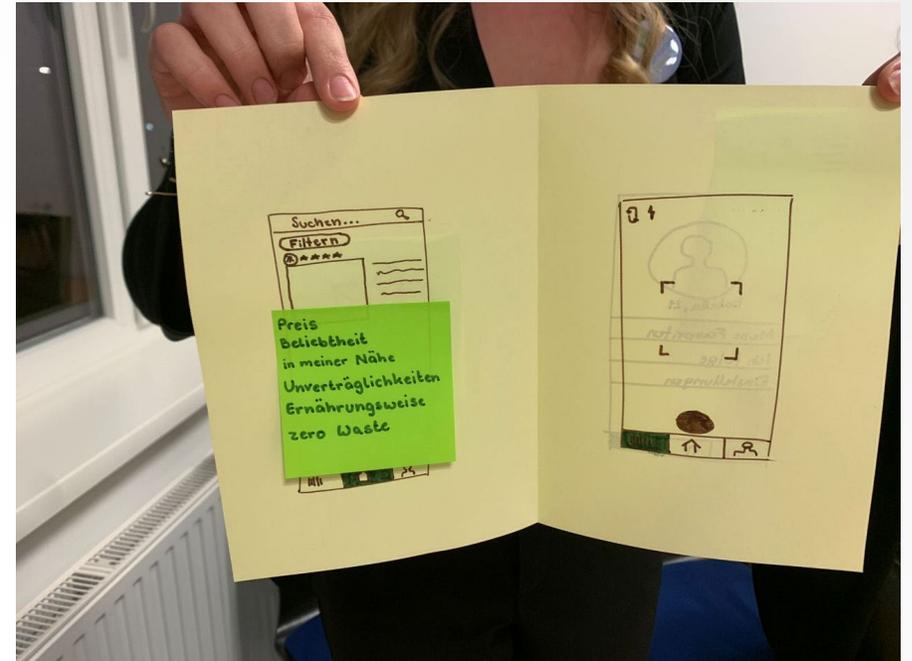
Der Automat unterstützt Anwender*innen bei der Mülltrennung. Mit Hilfe eines Sensors werden Abfälle gescannt und entsprechend der Materialien im Container aufgeteilt. Somit kann die Trennung verbessert und das Recycling vereinfacht werden.



Design Thinking

App zur Produkterkennung bei
Lebensmittel inkl. Scanner

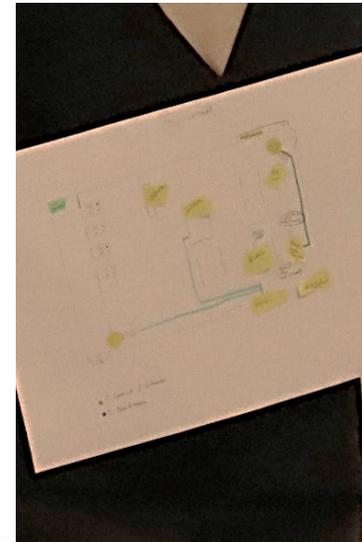
Durch das Scannen der Produkte erhalten
die Anwender*innen verschiedene
Informationen zur Nachhaltigkeit der
Produkte (Special Feature z.B. vegan). Das
soll dazu beitragen, dass Personen
bewusster einkaufen.



Design Thinking

Lebensmittel-Finder im Supermarkt

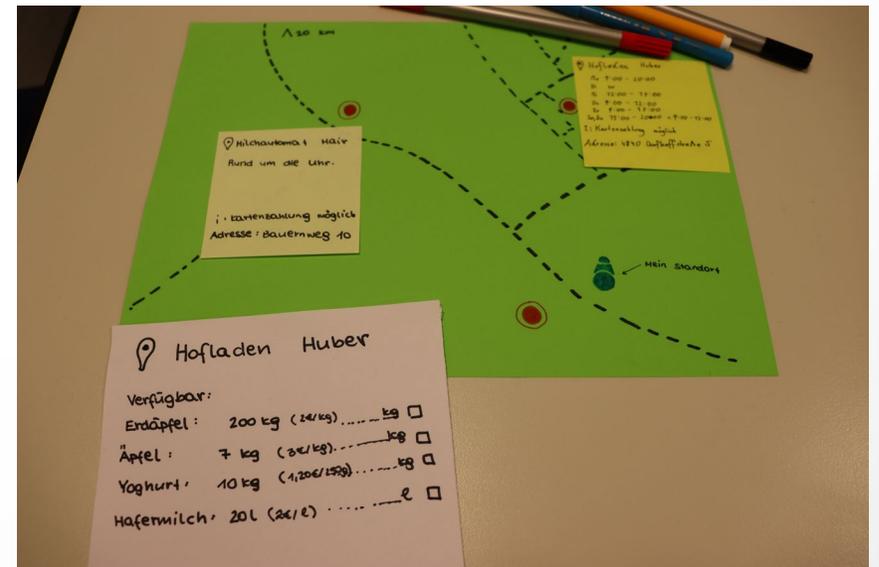
Die App hilft mittels Lageplan dabei im Supermarkt den Weg zu den gewünschten Produkten zu finden. Zudem finden die Benutzer*innen Informationen zu den Produkten, der Verfügbarkeit und den Aktionen in der App. Dadurch sollen Einkäufe vereinfacht und Fahrten vermieden werden, falls es die benötigten Produkte nicht mehr gibt.



Design Thinking

„Hofladen-Finder“

Die App zeigt Hofladen in der Umgebung an. Zudem finden Benutzer*innen Informationen zu Produkten und der Verfügbarkeit im Laden in der App. Auch eine Reservierung der Produkte ist möglich. Durch die App sollen regionale Einkäufe gestärkt werden.



Design Thinking

Automat zur Portionierung von Lebensmitteln

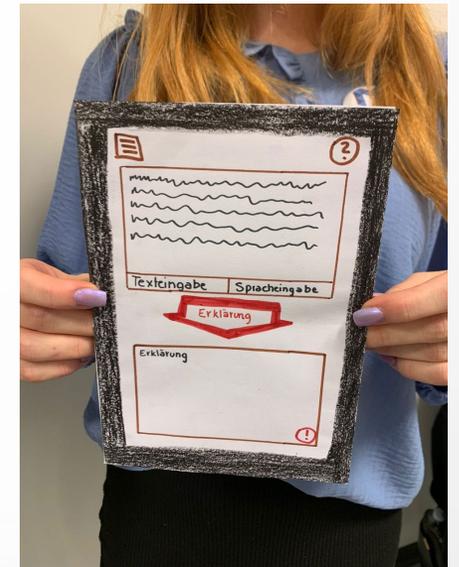
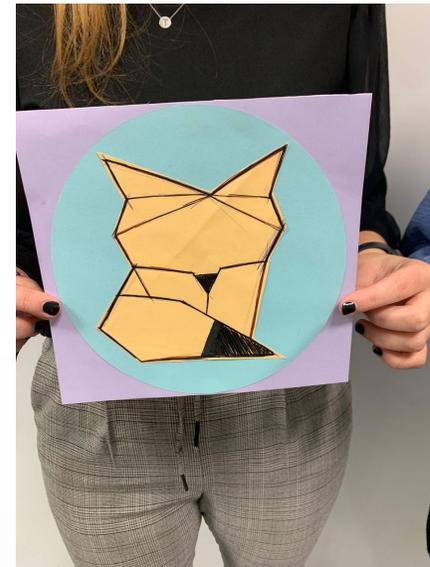
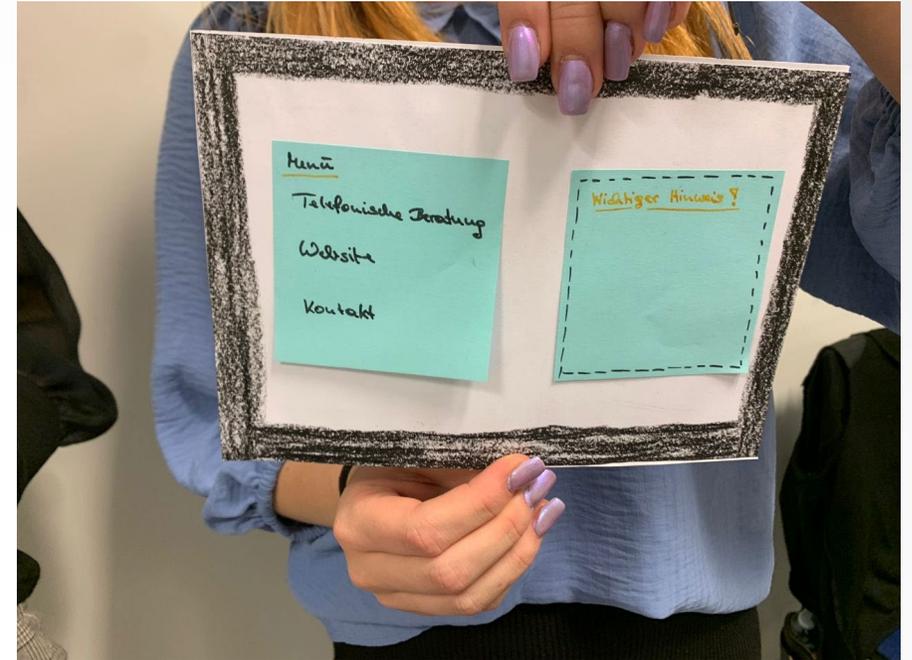
Der Automat hilft dabei Lebensmittel (z.B. Gewürze) entsprechend der Rezepte zu portionieren. Zudem können Informationen zu Bedürfnissen der Personen angegeben werden (z.B. salzarm), welche bei der Portionierung berücksichtigt werden. Die Behälter können im Unverpacktladen nachgefüllt werden. Somit sollen Lebensmittelverschwendung und Müll vermieden werden.



Design Thinking

„Schlaufuchs-App“

Schlaufuchs ist eine App um Zeit und Geld nachhaltig zu investieren. Dabei hilft sie beispielsweise dabei schwer verständliche Texte (z.B. juristische Passagen) zu „übersetzen“. Die App ist vor allem für junge Personen gedacht.



Design Thinking

Recycling von Toilettenwasser

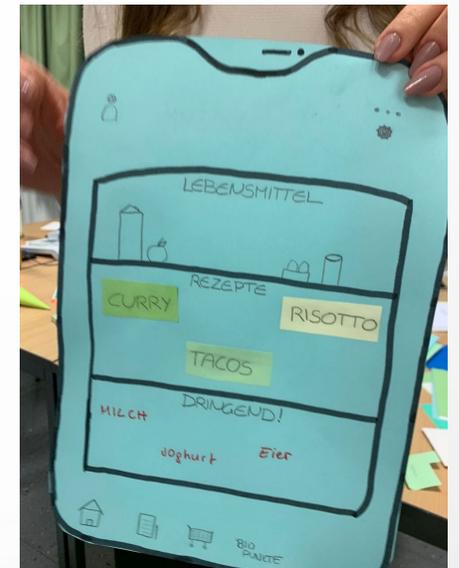
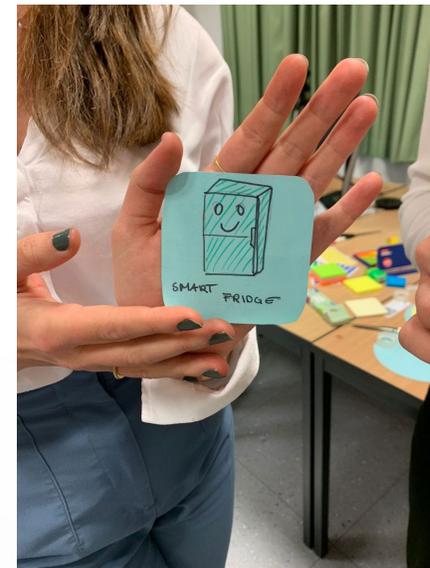
Zur Verringerung des Wasserverbrauches soll Toilettenwasser entsprechend gefiltert und wieder aufbereitet werden. Die Recyclinganlage wird dabei von Sensoren unterstützt und kann von Privatpersonen und Firmen genutzt werden.



Design Thinking

Kühlschrank-App mit vielen Features

Die App gibt beispielsweise an, wann welche Produkte ablaufen und was nachgekauft werden muss. Dadurch können Lebensmittel rechtzeitig aufgebraucht und Lebensmittelabfälle verringert/vermieden werden.



Design Thinking

„AquaPlanting“

Bewässerungssystem für Pflanzen inkl. App. Ein Sensor misst hierbei den Wasserstand der Pflanze, hat diese zu wenig Wasser wird automatisch welches aus einem Behälter zugeführt. In der App können die Anwender*innen zudem Informationen rund um die Pflanze einsehen und diese auch anpassen.

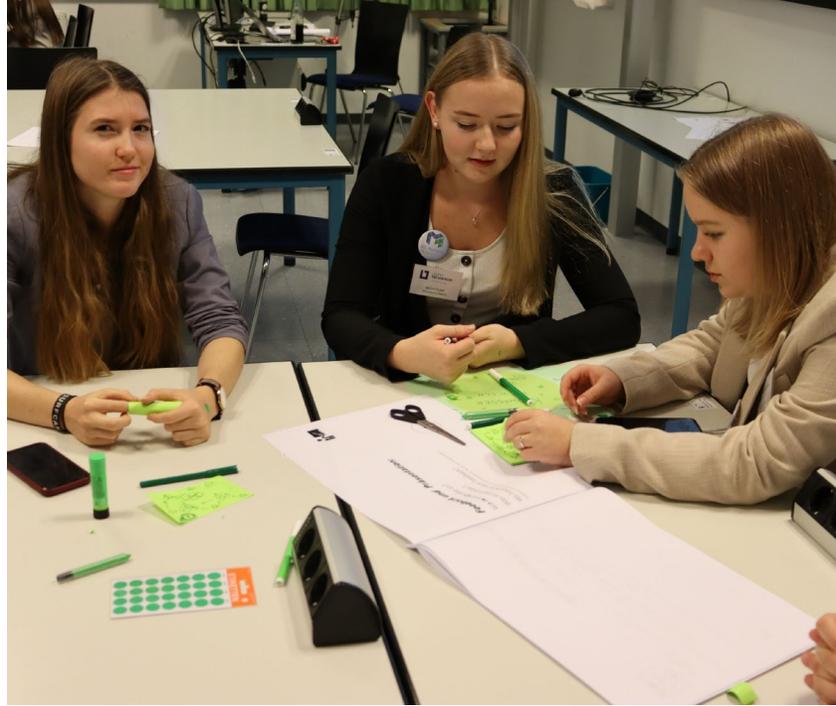


Design Thinking

Punktesystem für PET-Flaschen inkl. App

Um den Plastikmüll in Schulen zu vermeiden, soll ein Punktesystem zum Recyclen anregen. Die Flaschen werden bei Rückgabe gescannt und die Nutzer*innen erhalten dafür Punkte auf ihren Schüler*innenausweis. Die gesammelten Punkte können anschließend beim Schulbuffet wieder eingetauscht werden.







STARKE
FRAUEN.
STARKES
LAND.

Wir freuen uns auf Sie
ab 18.00 Uhr im
Oberbank Donau-Forum

FRAUEN@IT

Liebe auf den zweiten
Blick?