

Presseinformation

Corporate Citizenship » Reise in die Arktis: Von der Idee zum Gamechanger

„Reise in die Arktis“: Eine Solve for Tomorrow-Alumni denkt den Unterricht neu

Startup Heartucate startete zum 1. Dezember 2024 mit ihrer Anwendung „Reise in die Arktis“

- „Reise in die Arktis“ ist ein digitaler, interaktiver Escape Room mit Augmented Reality für bis zu 4 Spieler*innen
- Damit bringt Heartucate neue Ideen in die Klassenzimmer
- Gemeinsam mit Solve for Tomorrow ist aus einer Idee ein Produkt mit echtem Impact geworden



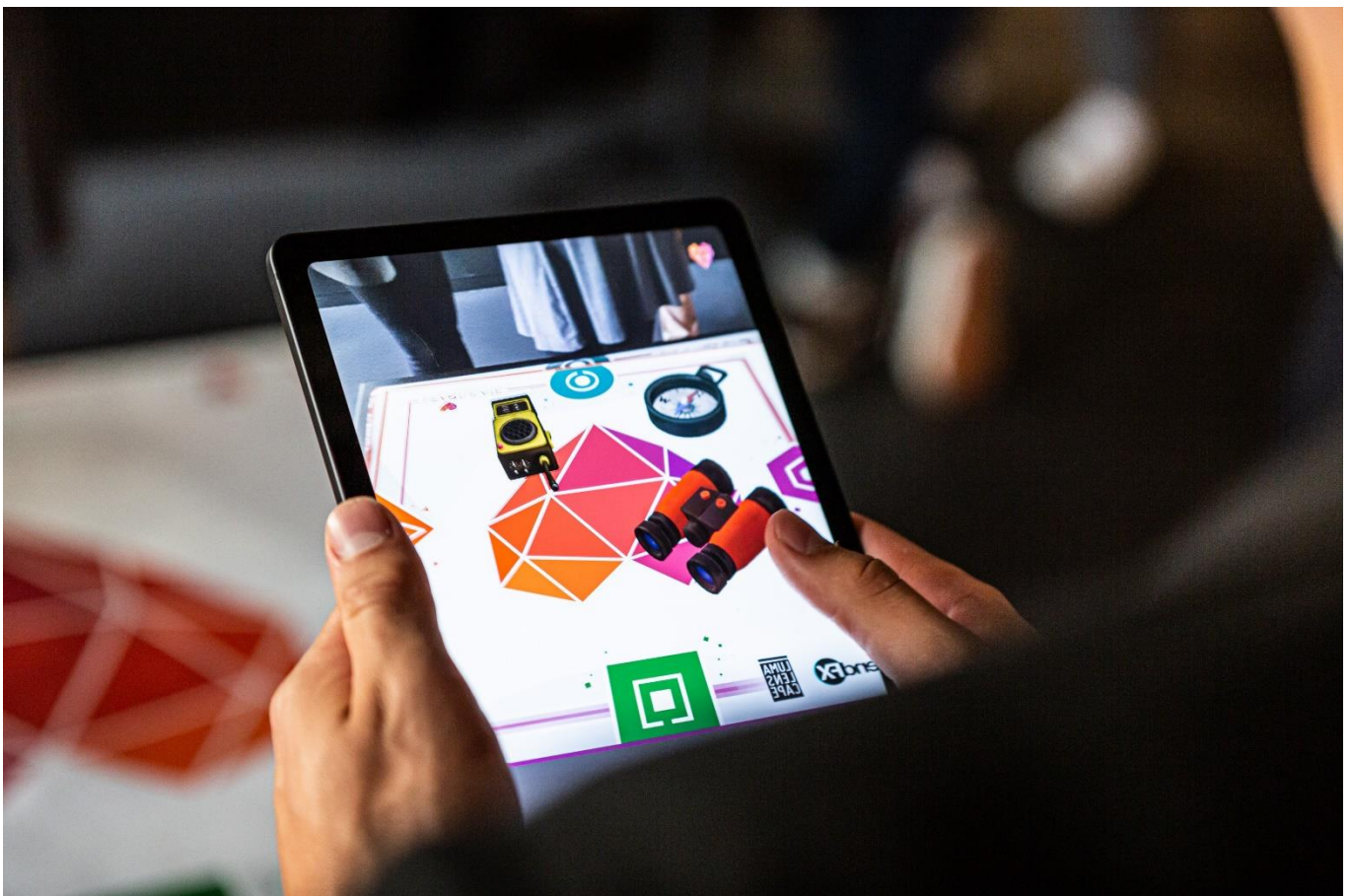
Schwalbach/Ts. – 09. Dezember 2024 – Vor 4 Jahren beschloss Franziska Weser zusammen mit einer Kollegin aus dem Bildungssektor eine gemeinsame Idee aus der Schublade zu holen - und sie beim Ideenwettbewerb Solve for Tomorrow von Samsung einzureichen. Heute ist sie Gründerin des Startups Heartucate und bringt ihr erstes Produkt „Reise in die Arktis“ auf den Markt. Die interaktive Augmented Reality-Anwendung ermöglicht es sowohl Kindern in Schulen oder Bildungseinrichtungen, als auch Familien zuhause spielerisch die Welt der Klimaforschung zu erkunden und sich so Wissen anzueignen.

Um erfolgreich zu sein, braucht es Inspiration, Motivation und die richtige Förderung – genau diese Mischung lässt Heartucate schnell zu einem blühenden Startup heranwachsen: „Das Ganze ging erstaunlich schnell: Was erst nur eine vage Idee war, wurde mit Unterstützung von Solve for Tomorrow zu unserem ersten Pitch, dann zu einer Geschäftsidee und nun zu einem Unternehmen,“ so Franziska Weser, CEO und Gründerin von Heartucate. Gemeinsam mit Anna Kirchberg gewann sie 2020 den Ideenwettbewerb Solve for Tomorrow von Samsung unter dem Motto „5G for Society“. Mit ihrer Vision, smarte Technologien der Zukunft für Kinder heute schon erlebbar zu machen, überzeugte sie die Jury dank großer Begeisterung, praxisnaher Erfahrung und echtem Innovationsgeist.

Im Fokus der spielerischen Anwendung stehen sinnvolle und interaktive Inhalte, die durch Gamification und Storytelling Elemente Kindern gesellschaftsrelevante Themen nah bringen sollen. „Mit Heartucate möchte ich meinen Teil dazu beitragen, diese Welt in einen offeneren und herzlicheren Ort zu verwandeln und ich hoffe, einen Wandel hin zu mehr Zusammenarbeit, Verbindung und Verständnis zu erleben,“ sagt die Gründerin aus Leipzig. Als AR-

Bildungskonzept gewann das junge Team neben dem Innovationswettbewerb von Samsung diverse weitere Preise und Fördermittel, so zum Beispiel 2024 auch den Pädagogischen Medienpreis. Im Sommer 2021 veröffentlichten Heartucate ihre erste Demoversion „Arktis Mission“ und Mitte letzten Jahres machten sie mit CTO Vincent Schiller, der seit 2023 als Gesellschafter mit dabei ist, den wichtigen Schritt von UG zur GmbH.

Franziskas Erfolg zeigt, wie wichtig gezielte Unterstützung für junge Gründer*innen ist. Auch wenn es in den letzten Jahren positive Impulse gab, kämpft Deutschland auch heute noch mit einer Gründungsmüdigkeit: Trotz aller Bemühungen nehmen die Existenzgründungen in Deutschland nur zögerlich zu¹, insbesondere Bildungsstartups sind mit 5,6 % in der Gründungslandschaft nach wie vor unterrepräsentiert². Auch der Gründerinnenanteil schwankt von Jahr zu Jahr und ist noch nicht beständig³. Innovationsprogramme wie Solve for Tomorrow von Samsung setzen an der Wurzel an und begleiten junge Gründer*innen und Visionäre von der Idee bis hin zur Entwicklung eines Prototyps und der Gründung eines Unternehmens.



Aus einem Prototyp wird ein Produkt

Inmitten einer schneeweißen Landschaft voller majestätischer Eisberge können Teilnehmer*innen Professor Aureus dabei helfen, Klimadaten zu übermitteln und gemeinsam

¹ Mehr Informationen im KfW Gründungsmonitor 2024 unter: <https://www.kfw.de/%C3%9Cber-die-KfW/KfW-Research/KfW-Gr%C3%BCndungsmonitor.html>

² Mehr Informationen bei Statista unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/586325/umfrage/verteilung-von-startups-in-deutschland-nach-branchen/>

³ Mehr Informationen im KfW Gründungsmonitor 2024 unter: <https://www.kfw.de/%C3%9Cber-die-KfW/KfW-Research/KfW-Gr%C3%BCndungsmonitor.html>

Forschungsaufgaben zu lösen: Die Augmented Reality-Anwendung „Reise in die Arktis“ eröffnet einen spielerischen Zugang zur spannenden Welt der Klimaforschung. Seit dem 1. Dezember ist die Anwendung im [Heartucate Shop](#) verfügbar und richtet sich sowohl an Familien als auch an Bildungseinrichtungen und Schulen. Das entwickelte Setup schickt Kleingruppen in digitale Welten, die mittels eines Smartphones oder Tablet erkundet und gemeinsam enträtselt werden können. Als Belohnung winkt am Ende ein Abzeichen als Klimaforscher*in. Für Bildungseinrichtungen und andere Institutionen steht umfangreiches Begleitmaterial zur Verfügung, das die Einbettung der Anwendung in Projektstage oder den Unterricht ermöglicht.



Die Anwendung verbindet erlebnisorientiertes Lernen mit fortschrittlicher Technologie und eignet sich somit sowohl zur Vermittlung von Lerninhalten als auch zur Präsentation mobiler

Ausstellungsinhalte und der Integration interaktiver Erlebnisse in räumliche Umgebungen. Das Herzstück der Augmented Reality-Anwendung bildet eine Trackermatte, die als zentraler Ankerpunkt für die digitalen Räume dient. Geräte richten sich automatisch auf die Matte aus, starten die Anwendung eigenständig und ermöglichen so die intuitive Navigation durch einen oder mehrere virtuelle Räume.

Neben Eigenproduktionen entwickelt Heartucate auch individuelle Anwendungen im Rahmen von Auftragsprojekten. So entstand unter anderen das Projekt MISSION ATTO, bei dem für das Max-Planck-Institut für Biogeochemie in Jena interaktive 3D-Lektionen zum Forschungsprojekt ATTO im brasilianischen Regenwald entwickelt wurden.

Im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie Leben!“ wurde zudem ein Augmented Reality-Raum zum Thema Verschwörungstheorien realisiert. Dieses Projekt wurde vom Bildungsunternehmen epic education GmbH beauftragt und kam 2024 in Workshops an über 40 Schulen in Deutschland zum Einsatz. Weitere Informationen gibt es auch auf der Webseite von Heartucate unter www.heartucate.eu

Wirkung des Innovationsprogramms

Mit Solve for Tomorrow fördert Samsung weltweit Zukunftskompetenzen junger Menschen. Dazu gehören Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken. Das Innovationsprogramm findet in Deutschland bereits zum fünften Mal statt. In den vergangenen Jahren haben allein in Deutschland bereits mehr als 1.000 junge Menschen in über 300 Teams Ideen eingereicht. Für die drei bestplatzierten Teams aus der Programmrunde 2024 unter dem Motto „AI for Society“ Aura, Arana AI und ExoHeal läuft aktuell die Impact Phase.

Mehr Informationen zum Programm gibt es unter:

www.samsung.com/de/sustainability/corporate-citizenship/solve-for-tomorrow/home/

Diese Presseinformation und Bildmaterial finden Sie im Samsung Newsroom unter:

news.samsung.com/de/reise-in-die-arktis-wie-ein-solve-for-tomorrow-alumni-unterricht-neu-denkt

Über Samsung Electronics

Samsung Electronics Co., Ltd. inspiriert Menschen und gestaltet die Zukunft mit Ideen und Technologien, die unser Leben verbessern. Das Unternehmen verändert die Welt von Fernsehern, Smartphones, Wearables, Tablets, Hausgeräten, Netzwerk-Systemen, Speicher-, Halbleiter- und LED-Produkten und liefert nahtlos vernetzte Erlebnisse mit dem SmartThings-Ökosystem und durch die offene Zusammenarbeit mit Partnern. Entdecken Sie die neuesten Nachrichten im Samsung Newsroom unter news.samsung.com/de.

**Pressekontakt Samsung
Unternehmenskommunikation**

Samsung Electronics GmbH

Susanne Rohmert

Frankfurter Straße 2

65760 Eschborn

s.rohmert@samsung.com

**Pressekontakt Agentur
Unternehmenskommunikation**

Ketchum GmbH

Gesine Märten

Paulinenstraße 39-43

70178 Stuttgart

+49 351 84304-26

presse.samsung@ketchum.de