

Informationen zum Fachgebiet

Technik

Der Schwerpunkt der Forschungsarbeit ist entscheidend für die Einordnung, in eines der sieben Jugend forscht Fachgebiete!

Was gehört in die Technik?

Für alle, die voller Ideen für neue Erfindungen stecken sowie Spaß an handwerklicher Arbeit haben, ist Technik das richtige Fachgebiet. Auch Umwelt- und Robotertechnik sowie Bionik sind hier angesiedelt. Hier wird entwickelt, konstruiert und optimiert: mit Dioden und Elektroden, mit Holz und Metall, mit und ohne Computer, mit dem Technikbaukasten und der Lötpistole. Ganz wichtig ist: Auf dem Wettbewerb muss ein Modell des Projektes präsentiert werden, das funktioniert! Eine Ideenskizze oder ein Konstruktionsplan allein reicht nicht aus.

Disziplinen im Fachgebiet Technik

- Bauingenieurwesen
- Elektronik
- Elektrotechnik
- Maschinenbau
- Messtechnik
- Nachrichtentechnik
- Robotik
- Verfahrens- und Energietechnik
- Verkehrstechnik
- Werkstoffwissenschaften

Was passt nicht ins Fachgebiet Technik?

Reine Softwarelösungen (Computerprogramme) und Anwendungen von Geräten für biologische, chemische oder physikalische Untersuchungen gehören nicht ins Fachgebiet Technik.

Expertenrat

Wer Expertenrat benötigt, dem hilft der VDI Verein Deutscher Ingenieure e. V., gerne weiter. Ansprechpartner ist: Thomas Müllenborn, E-Mail: zukunftpiloten@vdi.de

Finanzielle Zuschüsse

Benötigen Teilnehmende für ihr Projekt beispielsweise Geräte, Materialien oder Bücher, die in der Schule nicht vorhanden oder zu kostspielig in der Anschaffung sind, können sie, ihr Projektbetreuender oder ihre Fachlehrkraft beim Jugend forscht Sponsorpool des betreffenden Bundeslandes einen Förderantrag stellen.

Patentanmeldung

Wird beim Wettbewerb eine Erfindung präsentiert, gilt sie als veröffentlicht und kann nicht mehr durch ein Patent geschützt werden. Soll eine Erfindung geschützt werden, ist sie daher vor ihrer ersten Präsentation beim Wettbewerb von den Teilnehmenden bzw. deren gesetzlicher Vertretung zum Patent anzumelden. Ein Gebrauchsschutzmuster kann hingegen bis zu sechs Monate nach der ersten Präsentation erworben werden. Wettbewerbsteilnehmende, die ihre Erfindung als Gebrauchsmuster oder zum Patent anmelden, bekommen die Kosten für die Patentanmeldung bis zu einer Höhe von 60 Euro oder alternativ für die Anmeldung zum Gebrauchsschutzmuster in Höhe von 40 Euro auf Antrag von der Stiftung Jugend forscht e. V. erstattet.

Themenanregungen

Themenanregungen gibt die Datenbank mit Bundeswettbewerbsprojekten sowie die Videoprojektdatenbank.