



Idea Challenge B1

Ich kann eine eigene Idee und ein Geschäftsmodell entwickeln.

Core Entrepreneurial Education



Entrepreneurial Design – nachhaltiges Geschäftsmodell

Welchen Prozess durchläuft ein Produkt von der Idee über die Entstehung bis zur Vermarktung? Das lernen die Schüler/innen, indem sie sich mit einer eigenen Idee auseinandersetzen. Das Ziel ist, dass sie für diese ein nachhaltiges Geschäftsmodell entwickeln und Themen wie Markenschutz verstehen.

Vertiefungsmaterialien für Schüler/innen 2 Eigene Ideen schützen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung








KIRCHLICHE
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
WIEN/KREMS



Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A YES Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Das TRIO-Modell ist eine ganzheitliche Definition von Entrepreneurship, die drei Bereiche umfasst:

Core Entrepreneurial Education bezeichnet die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns: eigene innovative Ideen entwickeln und sie kreativ und strukturiert umsetzen.

Entrepreneurial Culture steht für Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.

Entrepreneurial Civic Education bedeutet die Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger/in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

Jede Challenge gehört zu einer **Challenge-Familie**, die durch ein eigenes Piktogramm charakterisiert wird und farblich einem der TRIO-Bereiche zugeordnet ist. Eine Challenge-Familie umfasst mehrere Challenges auf verschiedenen Kompetenzniveaus. Die in den Unterrichtsmaterialien verwendeten Bezeichnungen stehen für folgende Niveaus:

A1 – Primarstufe; A2 – Sekundarstufe I; B1 und B2 - Sekundarstufe II; C1 – Schnittstelle Sekundarstufe II zu Tertiärstufe. Das jeweils nächste Niveau baut auf dem vorigen auf.



➔ Arbeitsblatt 1: Eigene Ideen schützen

Wir würden immer noch in Höhlen leben, wenn nicht geistreiche Ideen die Lebensweise der Menschen weiterentwickelt hätten. Haben Sie eine Idee entwickelt? Wie können Sie diese vor fremdem Gebrauch schützen? Welche Formen des Schutzes können unterschieden werden?

Grundsätzlich ist zwischen folgenden schützbaren Sphären zu unterscheiden:

1. Technische Erfindungen als Patente
2. Muster
3. Geschützte Ursprungsbereiche bzw. geschützte geographische Angaben
4. Marken
5. Firmennamen
6. Werke und Software

Zu 1. Patente

Mit einem Patent können Sie Ihre **Erfindung schützen** und die betriebsmäßige Herstellung, den Verkauf oder Gebrauch durch andere ohne Ihre Zustimmung ausschließen. Natürlich kann dieses Recht auch durch Verkauf oder Lizenzen übertragen werden. Die Erfindung soll einen Gegenstand bzw. ein Verfahren betreffen, mit dem ein technisches Problem gelöst werden kann. Ausschlaggebend ist laut Patentgesetz die „Neuheit“ des Produkts! Entweder recherchieren Sie selbst oder beauftragen das Patentamt den neuesten Stand der Technik zu ermitteln. In der EU können übrigens Geschäftsideen nicht geschützt werden – in Amerika sogenannte „business methods“ sehr wohl.

Bei der Patentanmeldung ist folgendes zu beachten:

- Die Erfindung darf vor Patentanmeldung nicht veröffentlicht werden.
- Der wirtschaftliche Aspekt ist von Anfang an zu berücksichtigen! (Gibt es eine Verwertungsmöglichkeit?)
- In der Patentanmeldung sollte jedes technische Detail genau beschrieben werden.
- Die Einreichung soll nicht per E-Mail erfolgen.

Für nationale Patente, deren **Schutzfrist 20 Jahre** beträgt, ist das **Patentamt im jeweiligen Land** zuständig (z. B. www.patentamt.at), für europäische Patente **das europäische Patentamt in München**. Übrigens gibt es ein weltweites Patent nicht!

Zu 2. Muster

Durch ein **Geschmacksmuster** wird das Aussehen eines gewerblichen Erzeugnisses geschützt. Der Musterschutz erfasst sämtliche Merkmale, die mit dem Auge wahrnehmbar sind (Farbe, Form, Oberfläche) – also das Design. Der geschützte Gegenstand betrifft Modelle und ist im Musterschutzgesetz geregelt.

Im Gebrauchsmustergesetz ist das sogenannte „kleine Patent“ geregelt. Hierbei geht es um den Schutz neuer – dem Gebrauchszweck dienender – technischer Gestaltungen. Das **Gebrauchsmuster** ist dem

Idea Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Patent ähnlich, jedoch beträgt die Schutzfrist nur 10 Jahre und die Erteilung durch das Patentamt erfolgt wesentlich rascher.

Für den Musterschutz EU-weit ist das Harmonisierungsamt in Alicante (Spanien) zuständig. Eine maximale Schutzdauer von 25 Jahren wird gewährleistet.

Zu 3. Marken

Sie alle kennen Marken. Um eine Marke schützen zu lassen, muss sie unterscheidungskräftig sein und nicht bloß die Waren und Dienstleistungen, für die sie verwendet werden soll, beschreiben! **[tm]** ist die Abkürzung für **Trademark**, der englischen Bezeichnung für Marken. Diese wird häufig angegeben, um die Marke hervorzuheben. Manchmal wird auch der Ursprung angeführt [tm by ...].

Die **Registrierung** ® einer Marke ist nicht zwingend, aber empfehlenswert. Sie erhalten durch die Registrierung insofern eine bessere Rechtsposition, weil sie ihren Mitbewerberinnen und Mitbewerbern die Verwendung Ihrer Marke bzw. Ihres Zeichens verbieten können. Der Schutz durch die Registrierung besteht für 10 Jahre und kann beliebig oft um weitere 10 Jahre verlängert werden. Über die genaue Vorgehensweise und die Kosten informieren Sie sich bei ihrem nationalen Patentamt (z. B. www.patentamt.at). Der Erwerb des Markenschutzes gewährt dem Inhaber ein ausschließliches Recht zur Nutzung der Marke. Das Recht ist übertragbar, pfändbar und teilbar. Es kann etwa verkauft oder auf Grundlage eines Lizenzvertrags wirtschaftlich genutzt werden.

Zu den wesentlichen **Markenarten** zählen:

1. Reine **W O R T M A R K E**:

Es gelten nur BLOCKBUCHSTABEN; keine bestimmte Schriftform; keine Graphik! Es können sowohl Buchstaben als auch Wörter verwendet werden.

2. **Bildmarke**:

Bild ohne jeden Schriftbestandteil

3. **Wortbildmarke**:

Bild mit Schriftbestandteil

4. **Dreidimensionale (körperliche) Marke**:

z. B. die charakteristische Form einer Flasche



Marken werden häufig kopiert (Markenpiraterie) und vielen Unternehmen entsteht dadurch hoher Schaden. Beispiele dafür sind Lego oder Hersteller von Luxusuhren, Taschen und elektronischen Geräten.

Zu 4. Firmennamen

Der Firmenschutz ist vergleichbar mit dem Markenschutz. Für die Prüfung der Zulässigkeit des Firmennamens bzw. die Eintragung ins **Firmenbuch** ist aber nicht das Patentamt, sondern das Firmenbuchgericht im jeweiligen Land zuständig. Ein Firmennamen kann allerdings in ein bestehendes Markenrecht eingreifen und umgekehrt.

Idea Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Zu 5. Geschützte Ursprungsbereiche bzw. geschützte geographische Angabe

Seit 1992 gibt es die Möglichkeit, geographische Angaben (z. B. Parmaschinken) und Ursprungsbezeichnungen (z. B. Tiroler Alpkäse) für Agrarerzeugnisse und Lebensmittel EU-weit zu schützen. Wenn ein Agrarprodukt oder Lebensmittel eine besondere Reputation in und über die Landesgrenzen hinweg erreicht, so kann das leider auch dazu führen, dass dieses Produkt nachgeahmt und sein Name missbräuchlich verwendet wird. Diese geschützte Bezeichnung wird in ein **von der Europäischen Kommission geführtes Verzeichnis** für geschützte Ursprungsbezeichnungen und geschützte geographische Angaben eingetragen. Garant für die Authentizität ist ein Logo von der Europäischen Kommission.



Dieser **Schutz ist EU-weit und zeitlich nicht beschränkt**. Durch die Eintragung kann sich die oder der Geschädigte mit Ansprüchen auf Unterlassung, Beseitigung und Schadenersatz zur Wehr setzen.

Zu 6. Werke und Software

Das Urheberrecht schützt geistige Schöpfungen auf dem Gebiet der Literatur, der Tonkunst, der bildenden Künste oder der Filmkunst. Geschützt werden die Individualität und die Originalität geistigen Eigentums!

Jede neu erscheinende Software ist automatisch durch das **Urheberrecht (entspricht dem „Copyright“)** geschützt. Im digitalen Zeitalter muss natürlich das Urheberrecht, das im 18. Jahrhundert entwickelt wurde, an die moderne Zeit des Internets angepasst werden. Das „Copyright“ ist das „Right to Copy“ und bedeutet, dass das Kopieren eines Werkes ohne Zustimmung des Autors nicht gestattet ist. Das Urheberrecht wird auch durch das Symbol eines Buchstaben C in einem Kreis © gekennzeichnet – damit wird das Wort **„Copyright“** signalisiert.

Eine urheberrechtliche Regelung betrifft technische Schutzmaßnahmen (z. B. Kopierschutz), mit denen Rechteinhaber/innen unerwünschte Nutzung, Vervielfältigung und Weitergabe ihrer Werke verhindern möchten. Die Rechte-Inhaberin oder der Rechte-Inhaber muss aber auch weiterhin die Schranken beachten und Privatkopien erlauben. Das bedeutet, wer eine Musik-CD kauft, darf auch weiterhin für einige enge Freunde und Verwandte eine kostenlose Kopie anfertigen. Ein Plagiat (bzw. Produktpiraterie) ist „die unrechtmäßige Benutzung eines urheberrechtlich geschützten geistigen Eigentums“, z. B. einer Melodie oder eines Textes.

Vergleiche: Schutz durch Urheberrecht bzw. Patent oder Gebrauchsmuster

- Der Schutz des Urheberrechts ist schwach und leicht zu umgehen. (Software-Klone gibt es wie Sand am Meer!)
- Patente bzw. Gebrauchsmuster bieten hingegen einen starken Schutz. Ihr Schutz umfasst den technischen Gehalt der Software.
- Aber nicht jede Software kann man patentieren oder als Gebrauchsmuster anmelden, da ein technischer Kontext gegeben sein muss.



Zusammenfassung „Eigene Ideen schützen“

Schützbarer Sphären	Verankert in folgenden Gesetzen	Zuständige Institution	Schutzfrist (meist mit Verlängerungsmöglichkeit)
Technische Erfindungen als Patente	Patentgesetz	Patentamt	20 Jahre
Muster	Musterschutzgesetz Gebrauchsmustergesetz	Patentamt	Gebrauchsmuster 10 Jahre
Geschützte Ursprungsbereiche bzw. geschützte geographische Angabe	Verordnung (EWG) Nr. 2081/92	Patentamt	EU-weit ohne zeitliche Beschränkung
Marken	Markenschutzgesetz	Patentamt	10 Jahre (verlängerbar)
Firmennamen	Unternehmer-gesetzbuch	Firmenbuchgericht	Bis zur Löschung
Werke, Software	Urheberrecht	Bundesministerium für Justiz	Bis 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers

Arbeitsaufgabe 1: Erläutern Sie, warum eine Erfindung geschützt werden sollte.



Arbeitsaufgabe 2: Analysieren Sie, ob Sie Ihre Idee schützen könnten.

Arbeitsaufgabe 3: Recherchieren Sie, wo Sie Informationen über bereits vorhandene Patente erhalten.

Arbeitsaufgabe 4: Sie haben eine tolle Erfindung gemacht. Wie müssen Sie nun vorgehen, damit Sie ein Patent anmelden können. Nutzen Sie dazu auch die Informationen auf der Website des Patentamts.



➤ Arbeitsblatt 2

Zusammenfassung der Selbstreflexion

1. Nachdem Sie nun diese Challenge abgeschlossen haben, denken Sie nun anders über die Entwicklung einer Idee? Warum oder warum nicht?

2. Fühlen Sie sich bereit, eine eigene Geschäftsidee am Markt einzuführen?

3. Wenn Sie Ihren Eltern von drei Dingen erzählen würden, die Sie aus dieser Challenge gelernt haben, welche wären diese?

4. Würden Sie einem Ihrer Elternteile empfehlen, ein eigenes Unternehmen zu gründen? Warum oder warum nicht?

5. Welche Eigenschaften braucht es Ihrer Ansicht nach wirklich, ein eigenes Unternehmen zu gründen? Reichen eine gute Idee und ein gut verfasstes Geschäftsmodell aus?
