

**BudgetBooster**

Richtig mit Geld umgehen

# **Endprodukt**

<https://budget-booster.vitreus.at/>

Unter diesen Link befindet sich das Spiel BudgetBooster welches von mir Selbst programmiert worden ist und auf unseren eigenen Server bereitgestellt wird.

# **Ziel**

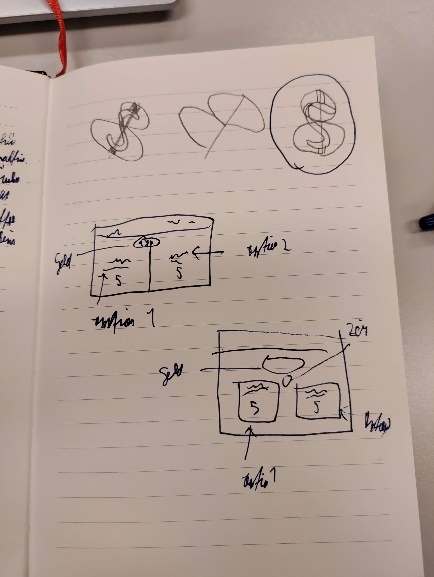
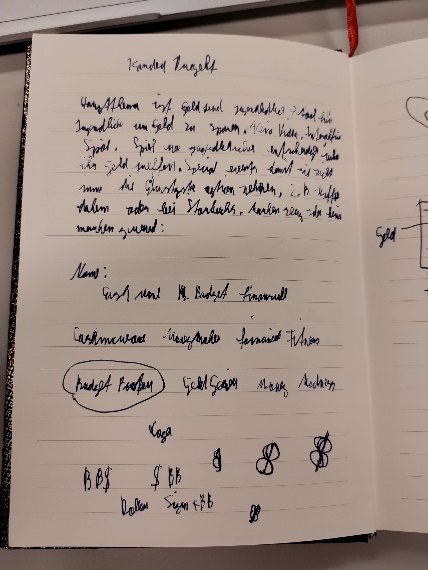
# BudgetBooster ist ein innovatives Projekt, das Jugendlichen spielerisch den Umgang mit Geld näherbringt und ihnen zeigt, wie sie mit Inflation umgehen können. Das Ziel des Projekts ist es, Jugendlichen einen spielerischen Zugang zum Thema Geld zu ermöglichen und sie zusätzlich zu motivieren, ihr Geld sinnvoll zu verwenden. Durch ein Ranking mit anderen Spielern werden die Jugendlichen motiviert, ihr Bestes zu geben und ihr Budget zu planen, Geld zu sparen und kluge Investitionsentscheidungen zu treffen.

# BudgetBooster bietet verschiedene Optionen, um das Vermögen zu maximieren, und ist ein wichtiger Schritt, um den Jugendlichen beizubringen, wie sie mit Inflation umgehen können, indem sie ihr Geld klug investieren und die Auswirkungen der Inflation minimieren. Mit BudgetBooster können Jugendliche ihre finanzielle Bildung verbessern und auf spielerische Weise lernen, wie sie ihr Geld effektiv verwalten können. Es ist eine großartige Möglichkeit für junge Menschen, finanziell verantwortlich zu werden und sich auf eine erfolgreiche Zukunft vorzubereiten.

# **Wichtige Projektschritte**

**Jänner:**

Start: 30.1.2023 Brainstorming und Ideenfindung im Unterricht



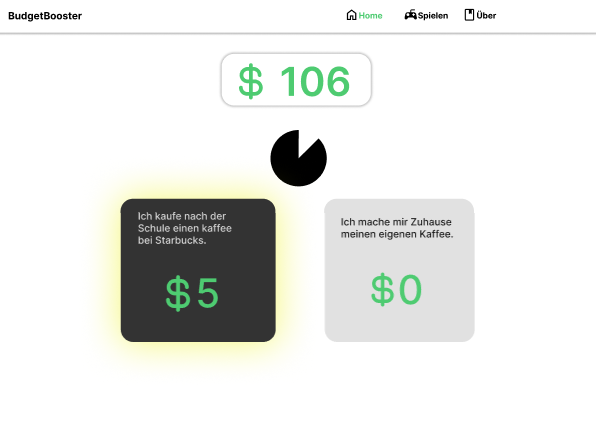
**Februar:**

* Design und Umsetzung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungEin Bild, das Text, Screenshot, Uhr enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

* Durchführung einer Umfrage bei Jugendlichen über das Konsumverhalten
* Fragen und Quellen Suchen
* Programmierung
* Abschluss

# **Quellen:**

* <https://www.checked4you.de/sport-k%C3%B6rper/gesundheit/wie-teuer-ist-rauchen-74682>
* <https://www.badenova.de/blog/vor-und-nachteile-von-second-hand/>
* <https://elbgym.de/magazin/training/bodyweight-training-vs-fitnessstudio>
* <https://www.br.de/puls/themen/ueberblick/markenklamotten-halten-nicht-laenger-100.html>
* [https://fahrrad-wetter.de/mit-dem-fahrrad-zur-arbeit-spart-zeit-und-geld/#:~:text=Fahrrad%20sieht%20es%20viel%20deutlicher,auf%20die%2010.000%20%E2%82%AC%20zu](https://fahrrad-wetter.de/mit-dem-fahrrad-zur-arbeit-spart-zeit-und-geld/%23:~:text=Fahrrad%20sieht%20es%20viel%20deutlicher,auf%20die%2010.000%20%E2%82%AC%20zu)
* <https://www.styleupyourlife.at/sind-luxus-parfums-wirklich-ihren-preis-wert>

# **Ergebnisse des Projekts-Lernerfolg**

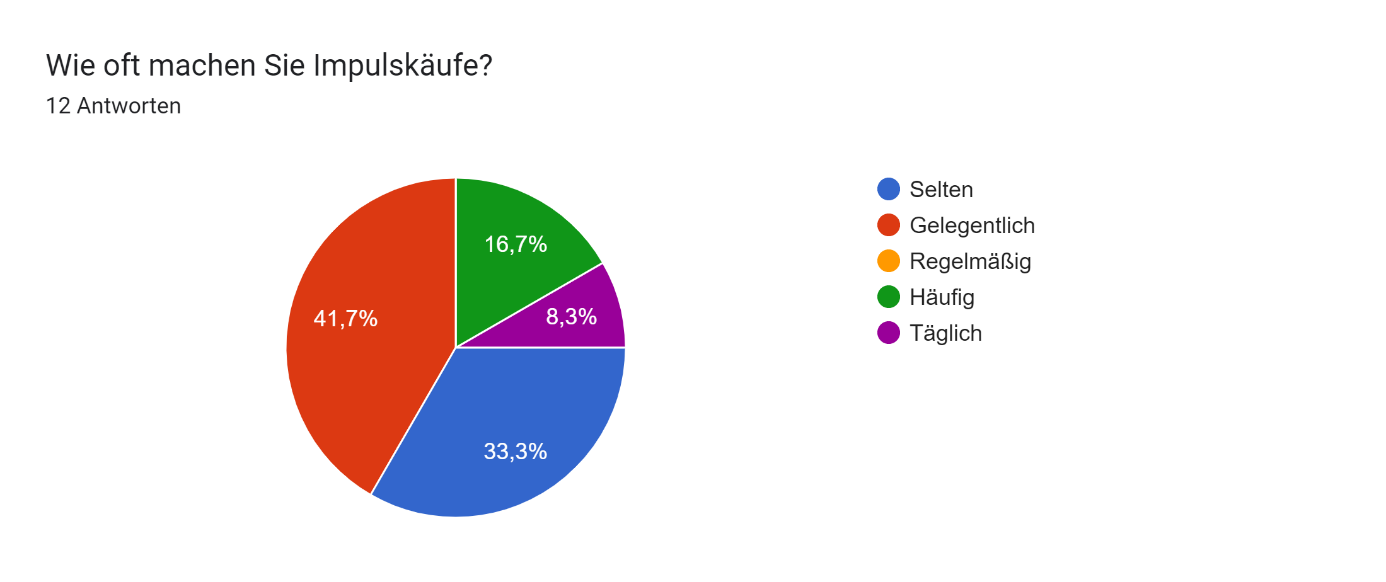
Zu Beginn des Projekts wurde ein Fragebogen an eine Schülergruppe übermittelt indem sie angeben wie der Persönliche Wissenstand zum Thema Geld ist.

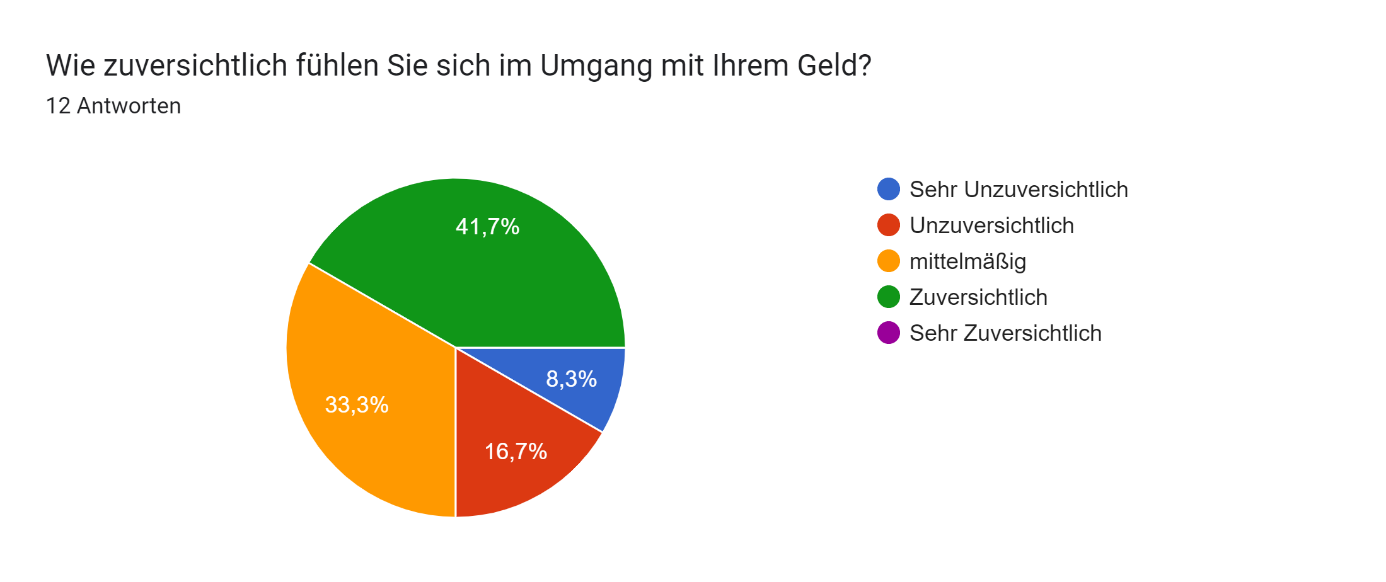
Nach der Umfrage wurde von der gleichen Gruppe das Spiel „BudgetBooster“ durchgeführt.

Danach wurde erneut mit der gleichen Gruppe ein Fragebogen übermittelt um festzustellen ob durch das Spiel der Wissenstand Erweitert wurde.

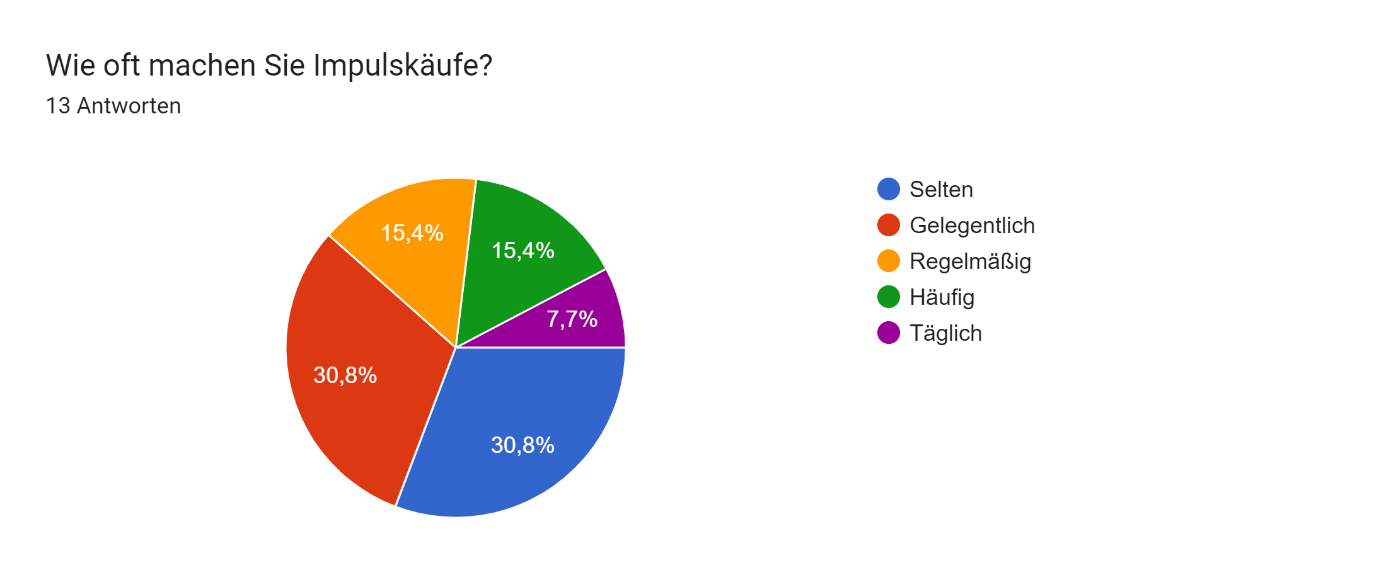
Zum Schluss wurden die beiden Fragebogen verglichen und es konnte ein Lernerfolg bei den Jugendlichen festgestellt werden.

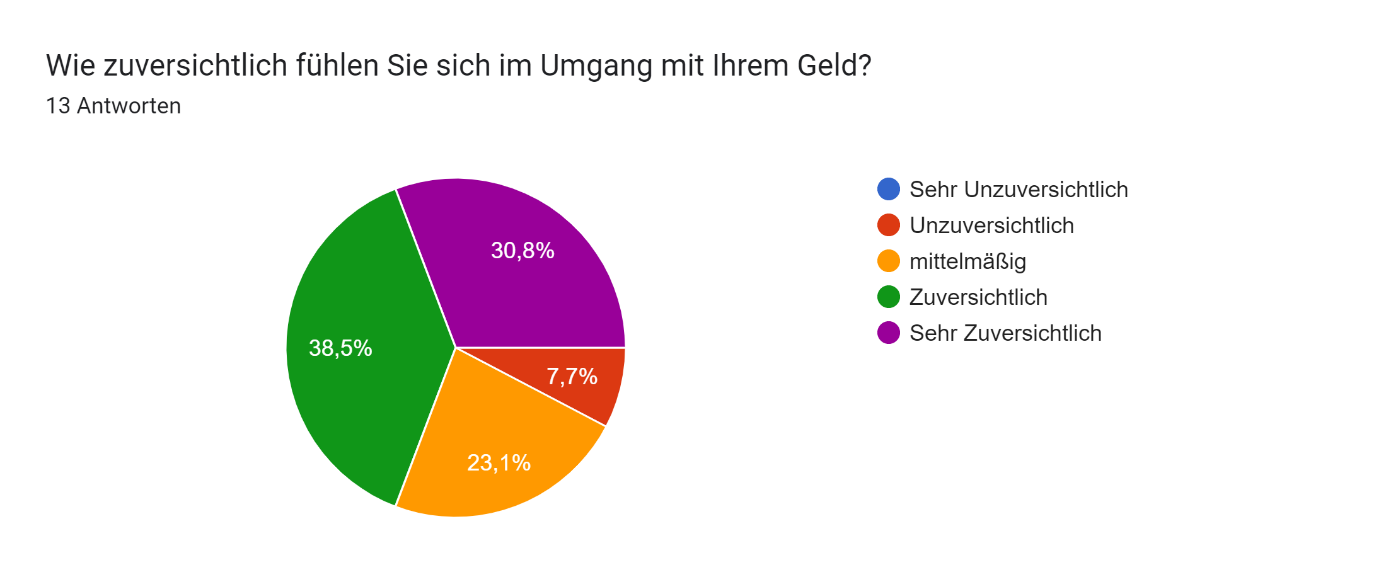
## **Davor**

****

****

## **Danach**



****

Aufgrund der geringen Anzahl der Stichprobe ist mir bewusst, dass das Ergebnis nicht generalisierbar ist.

# **Besonders lehrreiche unterhaltsame oder spannende Aspekte**

Durch das Projekt habe auch ich selbst mehr über Geld und dem Umgang damit gelernt.

Auch meine Programmierfähigkeiten sind durch das Projekt besser geworden.

Durch den Geburtstag meiner Mutter wurde ich angeregt dieses Ereignis in mein Spiel zu integrieren, da sie meinte: „Weil du mir so ein schönes Geschenk gemacht hast wird auch dein Geschenk heuer Großzügiger ausfallen“.

# **Forecast**

* Die Dinge die man sich am Ende leisten kann, könnten mit Partnerfirmen verknüpft werden und mit einen Link direkt auf deren Website verwiesen werden. Dadurch könnte das Projekt weiter ausgebaut und Finanziert werden.
* Die Fragen könnten weiter ausgebaut und erweitert werden.
* Aus Wissenschaftlicher sich könnte eine größere Umfrage durchgeführt werden um repräsentativer Ergebnisse zu erhalten.