






<b>dooy   Projektbewertung</b>			
GOOD Project ID: #48			
<b>Teil A</b>		<b>GOOD Scorecard</b>	
<b>#</b>	<b>Fragen</b>	<b>Punkte</b>	<b>Begründung</b>
<b>1</b>	<b>PEOPLE</b> Löst das Projekt ein drängendes soziales oder gesellschaftliches Problem?	<b>Score</b>	
<b>1-1</b>	<b>Lebensbedingungen verbessern</b> Verbessert das Projekt das Wohlergehen, die Gesundheit oder die Lebensbedingungen von Menschen? Verbessert es den Zugang zu grundlegenden oder lebensnotwendigen Gütern und Dienstleistungen?	<b>8</b>	Die Do-it-yourself-Angebote der Online-Plattform sind einfach umzusetzen und können sich unmittelbar positiv auf die Lebensbedingungen der Menschen in unterversorgten Gemeinden auswirken.
<b>1-2</b>	<b>Relevante Zielgruppe</b> Werden relevante Zielgruppen erreicht, etwa Menschen, die benachteiligt sind, ausgegrenzt werden oder in schwierigen bzw. prekären Verhältnissen leben?	<b>9</b>	dooy adressiert Menschen in unterversorgten Gemeinden, die am unteren Ende der Einkommenspyramide stehen.
<b>1-3</b>	<b>Teilhabe und gesellschaftlicher Zusammenhalt</b> Fördert das Projekt Toleranz, Inklusion, gesellschaftliche Teilhabe, Gleichstellung der Geschlechter oder ein friedliches Zusammenleben? Generiert es über den eigenen Projektkontext hinaus neue, fair bezahlte Jobs und trägt so zum gesellschaftlichen Wohlstand bei?	<b>9</b>	Alle, die Zugang zu einem Smartphone haben, können die offene Do-it-yourself-Plattform dooy nutzen, unabhängig von Geschlecht, Hautfarbe oder Religion.
	<b>Score</b>	<b>8,7</b>	
<b>2</b>	<b>PLANET</b> Schützt das Projekt unserer Umwelt und schont natürliche Ressourcen?	<b>Score</b>	
<b>2-1</b>	<b>Schutz der natürlichen Lebensgrundlagen</b> Hilft das Projekt, terrestrische oder maritime Ökosysteme zu sichern oder zu regenerieren? Schützt es Biodiversität? Trägt es dazu bei, dem Klimawandel entgegenzuwirken?	<b>4</b>	Manche der Lösungen reduzieren den Druck auf natürliche Ökosysteme und helfen diese zu erhalten.
<b>2-2</b>	<b>Schonung natürlicher Ressourcen</b> Stärkt das Projekt einen achtsamen Umgang mit begrenzten natürlichen Ressourcen? Leistet es einen Beitrag zu einer Kreislaufwirtschaft? Bewirkt es ein Umdenken oder Verhaltensänderungen hin zu mehr Umweltbewusstsein oder Tierschutz?	<b>8</b>	Nachhaltigkeit und Kreislaufwirtschaft par excellence, da die Do-it-yourself-Projekte lokal umgesetzt und vorhandene Ressourcen, wie zB auch Müll, eingesetzt werden.
<b>2-3</b>	<b>Vorbildfunktion</b> Hält die Organisation, die das Projekt durchführt, ihren eigenen ökologischen Fußabdruck gering und vermeidet so Umweltbelastungen? Gibt es Selbstverpflichtungen oder Zertifizierungen für Umweltschutz oder Klimaneutralität?	<b>7</b>	Die Wirkung wird vorrangig durch eine digitale Lösung erzielt. Die Organisation Hack your Shack, die dooy entwickelt und verbreitet, hält so ihren ökologischen Fußabdruck gering.
	<b>Score</b>	<b>6,3</b>	
<b>3</b>	<b>GAMECHANGER</b> Ist das Projekt innovativ und hat mit seiner Vision das Potenzial für echten Wandel?	<b>Score</b>	
<b>3-1</b>	<b>Soziale Innovation</b> Handelt es sich um eine disruptive Idee, die Lösungswege neu denkt? Werden soziale oder ökologische Herausforderungen auf ganz neue, vielleicht ungewöhnliche Art und Weise gelöst? Hat die Idee die Strahlkraft, um vielerorts zu wirken – "an idea worth spreading"?	<b>6,0</b>	Nutzung der digitalen Möglichkeiten, um die Lebensbedingungen vieler Menschen nachhaltig zu verbessern. Potentielle Erreichbarkeit aller Smartphone-Nutzer in unterversorgten Gemeinden weltweit. Miteinbeziehung betroffener Menschen, die zu Macher:innen werden.
<b>3-2</b>	<b>Entrepreneurial Spirit</b> Zeigt das Team Eigeninitiative, Agilität und Unternehmergeist? Hat es die Ambition, das Projekt groß zu machen? Setzt das Team auf Offenheit und Kooperationen, um den Ansatz und damit den positiven Impact zu skalieren? Überzeugt das zugrunde liegende Geschäftsmodell?	<b>9,0</b>	Ziel, das Projekt groß zu machen, durch eine offene digitale Lösung. Kooperationen und Weiterentwicklung sind erwünscht, mit dem Ziel, mehr positiven Impact zu generieren.
<b>3-3</b>	<b>Machbarkeit</b> Verfügt das Team über die notwendigen Ressourcen bzw. Fähigkeiten, um die angestrebten Ziele zu erreichen? Hat das Projekt eine Struktur, die eine gute Balance zwischen "Purpose" und "Profit" wahrt? Verfügt das Projekt über positive Referenzen oder starke Fürsprecher?	<b>8</b>	Die Non-Profit hinter dooy arbeitet mit sehr schlanken Strukturen, was die Möglichkeiten des Marketings und einer weiteren regionale Expansion einschränkt, verfügt aber über eine solide Struktur und starke Referenzen.
	<b>Score</b>	<b>7,7</b>	

<b>4</b>	<b>WIN-WIN</b> Können wir das Projekt mit unseren Mitteln wirksam unterstützen?	<b>Score</b>	
<b>4-1</b>	<b>Hebelwirkung</b> Können wir mit unserer Unterstützung in Form von Geld, Medienarbeit oder Know-How einen signifikanten Beitrag leisten? Ist das Projekt noch jung oder befindet es sich in einer kritischen Entwicklungsphase? Profitiert das Projekt von der zusätzlichen Sichtbarkeit?	<b>8</b>	Das Projekt steht noch am Anfang, ist durch die digitale Lösung aber zügig skalierbar. Zu höherer Bekanntheit und Sichtbarkeit kann die Medienarbeit von GOOD beitragen. Insbesondere die Vermittlung von Multiplikatoren und Kooperationspartner ist ein signifikanter Pluspunkt.
<b>4-2</b>	<b>Guter Zeitpunkt</b> Gibt es einen konkreten Anlass wie etwa eine laufende Crowdfunding- oder Medienkampagne, die begleitet werden kann? Hat das Thema besondere Aktualität? Ist der Lösungsansatz in dieser Form im GOOD Portfolio noch nicht vertreten?	<b>9</b>	dooy ist nach einer längeren Entwicklungs- und Testphase jetzt live und profitiert stark von early adopters.
<b>4-3</b>	<b>Community Engagement</b> Hat das Projekt einen Bezug zu einer Region, in der die GOOD Community stark vertreten ist? Wurde es von der Impact Community empfohlen oder prämiert? Wurde es über ein Community Voting ausgewählt?	<b>7</b>	Das Projekt wurde von der Impact Factory in Duisburg empfohlen und hat einen Bezug zu einer Region mit vielen GOOD Nutzer:innen gepaart mit einem globalen Impact
	<b>Score</b>	<b>8,0</b>	
<b>Teil B</b>	<b>Beitrag zu den 17 Zielen</b>		
<b>Gewicht</b>	<b>Begründung</b>		
***	<b>SDG #1 – Keine Armut</b> Armut verringern in unterversorgten Regionen durch Hilfe zur Selbsthilfe über eine leicht zugängliche DIY-Plattform via Smartphone.		
**	<b>SDG #9 – Industrie, Innovation und Infrastruktur</b> Verbreitung von lebensverbessernden, einfach umsetzbaren DIY-Lösungen, die für alle via Smartphone zugänglich sind.		
**	<b>SDG #12 – Nachhaltiger Konsum und Produktion</b> Durch die lokale Umsetzung von DIY-Projekten vor Ort trägt dooy zu einer Kreislaufwirtschaft in unterversorgten Regionen bei.		
**	<b>SDG #10 – Weniger Ungleichheiten</b> Das niedrigschwellige Angebot richtet sich an Menschen am unteren Ende der Einkommenspyramide, alle können am Wissenstransfer teilhaben.		
*	<b>SDG #17 – Partnerschaften zur Erreichung der Ziele</b> Kooperationen und Netzwerke sind ein Schlüssel bei der Verbreitung der für alle zugänglichen DIY-Lösungen weltweit.		

Teil C	Erläuterungen		
	<b>Scorecard</b>		<b>17 Ziele</b>
<b>Methode</b>	Die Scorecard besteht aus 4 Kategorien mit je drei Fragen, die alle gleich gewichtet werden. Sie spiegelt damit wider, welche Aspekte wir als besonders wichtig ansehen. Die Kriterien sollen zur Reflexion anregen. So ist ein Projekt nicht zwingend weniger wertvoll, wenn es in der Kategorie "Planet" weniger hoch punktet, da nicht jedes Projekt den Schutz unseres Planeten zum Ziel hat. Dennoch hat die Unterscheidung zwischen People und Planet eine wichtige Funktion. Sie hilft, die Fülle der SDGs, zu denen ein Projekt beitragen kann, leicht verständlich zu strukturieren. Oftmals wird im Zusammenhang von Nachhaltigkeit von einem Dreiklang von People, Planet und Profit (oder auch Prosperity oder Progress) gesprochen. Für uns gehört ist das dritte "P" integraler Bestandteil der People-Dimension und hat zudem mit der Kategorie "Gamechanger" zu tun, wo das Potenzial eines Projekts, positiven Wandel zu erzeugen, abgeschätzt wird.		Wir setzen alle Projekte, die wir unterstützen, in Bezug zu den 17 SDGs. Die Scorecard ist so ausgelegt, dass soziale Innovationen, die zu einer Vielzahl von SDGs beitragen, in aller Regel deutlich höher punkten als Projekte, die sehr eng auf nur eines oder sehr wenige SDGs ausgerichtet sind (wie etwa ein Windpark).  Wir gewichten die SDGs, indem wir für die SDGs, zu denen das Projekt den relevantesten Beitrag leistet, jeweils 1 bis 3 Sterne verteilen, insgesamt maximal 10.
<b>Legende</b>	Die Bewertung findet auf einer Skala von 0 bis 10 Punkten statt und wird für die Darstellung in Prozentzahlen umgerechnet. In welchem Ausmaß trifft die jeweilige Scorecard Frage zu:		
	<b>0 gar nicht ("Kick-out Kriterium")</b>		
	1 nahezu nicht (10%)		
	2 nicht wirklich (20%)		
	3 nur sehr bedingt (30%)		
	4 zu einem gewissen Teil (40%)		
	<b>5 zu einem guten Teil (50%)</b>		
	6 mehrheitlich (60%)		
	7 zum größten Teil (70%)		
	8 zum allergrößten Teil (80%)		
	9 voll und ganz (90%)		
	<b>10 ganz außergewöhnlich ("ein gamechanger") (100%)</b>		
<b>Aktuelle Bewertung</b>			
<b>Datum</b>	1 Mai 2023		
<b>Expert:innen</b>	Andrea Rebensburg, Andreas Renner		
<b>Kontakt</b>	andreas@good-search.org		