






Replace Einweg Projektbewertung			
GOOD Project ID: #61			
https://good-search.org/about/blog/projekt/app-gegen-plastikmuell/			
Teil A		GOOD Scorecard	
#	Fragen	Punkte	Begründung
1	PEOPLE Löst das Projekt ein drängendes soziales oder gesellschaftliches Problem?		
1-1	Lebensbedingungen verbessern Verbessert das Projekt das Wohlergehen, die Gesundheit oder die Lebensbedingungen von Menschen? Verbessert es den Zugang zu grundlegenden oder lebensnotwendigen Gütern und Dienstleistungen?	7,0	Die Menschen werden angeregt, selbst aktiv zu werden für eine Verbesserung der Lebensbedingungen.
1-2	Relevante Zielgruppe Werden relevante Zielgruppen erreicht, etwa Menschen, die benachteiligt sind, ausgegrenzt werden oder in schwierigen bzw. prekären Verhältnissen leben?	5,5	Es werden Produzenten und Konsumenten zum Handeln aktiviert, also bewusst Akteure aus der Mitte und nicht vom Rand der Gesellschaft. Diese können jedoch Wandel erzeugen.
1-3	Teilhabe und gesellschaftlicher Zusammenhalt 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?	8,5	Der Verein trägt dazu bei, dass Menschen sich verstärkt mit den Auswirkungen des täglichen Konsums auseinandersetzen und aktiv Veränderungen anstoßen.
		Score	70%
2	PLANET Schützt das Projekt unserer Umwelt und schont natürliche Ressourcen?		
2-1	Schutz der natürlichen Lebensgrundlagen Hilft das Projekt, terrestrische oder maritime Ökosysteme zu sichern oder zu regenerieren? Schützt es Biodiversität? Trägt es dazu bei, dem Klimawandel entgegenzuwirken?	8,5	Der Verein bekämpft Probleme der konsumbedingten Umweltzerstörung an der Wurzel, direkt bei den Herstellern.
2-2	Schonung natürlicher Ressourcen 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?	9,5	Aktivierung sowohl der Verbraucher:innen als auch der Hersteller, um einen nachhaltigen Umgang mit Ressourcen zu erzielen.
2-3	Vorbildfunktion 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?	9,0	Der Verein ist klein, hat schlanke Strukturen und nutzt digitale Tools, um weit über die eigene Region hinaus zu wirken.
		Score	90%
3	GAMECHANGER Ist das Projekt innovativ und hat mit seiner Vision das Potenzial für echten Wandel?		
3-1	Soziale Innovation 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"?	9,0	Die Idee, den Barcode Scan zu nutzen, um über die Verbraucher Rückmeldung an die Hersteller zu übermitteln, ist innovativ und hat starkes Potenzial.
3-2	Entrepreneurial Spirit 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?	8,0	Jennifer und Frank Timrott haben das Projekt mit viel Engagement und Ehrenamt aufgebaut und schaffen mit ihrem Feedback an Sustainability Teams von Unternehmen echten Mehrwert.
3-3	Machbarkeit 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?	9,5	Der Verein arbeitet trotz des kleinen Teams sehr professionell und hat viele der Prozesse soweit automatisiert, um die aktuell mehrere Hundert Scans pro Tag zu verarbeiten.
		Score	88%

4	WIN-WIN Können wir das Projekt mit unseren Mitteln wirksam unterstützen?		
4-1	Hebelwirkung 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?	9,0	Die Replace Apps gewinnt ihre Stärke mit der Zahl der Verbraucher:innen, die sie kennen und nutzen. Als kleiner Verein ist er zudem auf Spenden angewiesen.
4-2	Guter Zeitpunkt 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?	8,0	Der Verein hat im Juni 2024 die Replace Einweg App als Ergänzung der ReplacePlastic App gestartet. ist ein guter Kommunikationsanlass.
4-3	Community Engagement 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?	8	Über die ReplacePlastic App wurde auch schon im GOOD Impact Magazin berichtet.
	Score	83%	
Teil B Beitrag zu den 17 Zielen			
Gewicht	Begründung		
***	SDG #12 - Nachhaltige/r Konsum und Produktion		
	Nachhaltigere Produktverpackungen als Ziel, eingefordert durch die Verbraucher		
**	SDG #17 - Partnerschaften zur Erreichung der Ziele		
	Einbindung der Verbraucher bei der Gestaltung nachhaltiger Produktverpackungen		
**	SDG # 9 - Industrie, Innovation und Infrastruktur		
	Schaffung einer digitalen Infrastruktur zur Bündelung von Konsumenten Feedback		
**	SDG #15 - Leben an Land		
	Nachhaltiges Produktdesign zur Vermeidung von Umweltverschmutzung		
*	SDG #14 - Leben unter Wasser		
	Der Verein bekämpft die Ursachen der Vermüllung der Meere an der Quelle.		

