

Der RESET App-Check: Korrekt einkaufen mit den richtigen Apps

geschrieben von RESET.org | 20. September 2016



Berlin, 20. September 2016. Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von Apps, die einfache Hilfe beim nachhaltigen Einkauf versprechen. Doch was können sie wirklich? Das Redaktionsteam der Informations- und Aktionsplattform RESET.org hat einige der bekanntesten grünen Apps gecheckt.

Wie finde ich [fair gehandelte Produkte](#)? Welche Kosmetikartikel sollte ich meiden, weil sie Hormone oder [Mikroplastik](#) enthalten? Was sind besonders energieeffiziente [Haushaltsgeräte](#)? Und wie erkenne ich Kleidungsstücke, bei denen [Kinderarbeit](#) im Spiel war? Wer mit seinem Konsum Verantwortung für sich selbst, die Natur und seine Mitmenschen übernehmen möchte, steht vor vielen offenen Fragen. Aber mit ein wenig Hilfe kann jeder korrekt einkaufen.

Der erste Schritt zum bewussten Konsum ist Wissen. Das heißt aber nicht, dass jeder, der nachhaltig konsumieren möchte, gleich zu einem wandelnden Lexikon werden muss. Vor allem geht es darum zu wissen, wo hilfreiche Informationen zu finden sind. [RESET](#) hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Lücke zu schließen und bietet auf ihrer Plattform [Hintergrundinformationen](#) und [nützliche Tipps](#) zu allen Aspekten rund um einen bewussten Lebensstil.

Aber was tun, wenn man schon vor dem Regal steht und es schnell gehen muss? Zahlreiche Apps wollen hier unterstützen. *„Die gesamte RESET-Redaktion hat einige der bekanntesten Anwendungen daraufhin getestet, wie hilfreich, nutzerfreundlich und transparent sie tatsächlich sind“, so Sarah-Indra Jungblut, Redaktionsleitung von RESET.org. „Wir haben uns sehr gefreut, dass es so viele Apps im Bereich Green Lifestyle gibt. Wir mussten dabei allerdings feststellen, dass viele der Anwendungen noch Optimierungsbedarf haben. Dennoch können wir einige empfehlen.“*

Oft sind die Apps nicht auf dem neuesten Stand oder zwar mit sehr guten Inhalten gefüllt, verschenken aber ihr Potenzial, da sie komplexe Informationen nicht optimal fürs Smartphone aufbereiten. Aber in den nächsten Jahren wird sich in diesem Bereich mit Sicherheit noch viel tun. *„Vor allem Scanner-Apps könnten den nachhaltigen Alltag und das bewusste Konsumieren maßgeblich voranbringen. Hier liegt aus unserer Sicht das größte Potenzial“, sagt Uta Mühleis, Gründerin und Geschäftsführerin von RESET.*

Wir haben folgende Apps unter die Lupe genommen: EcoGator, Buycott, Siegelcheck, ToxFox, den Nachhaltigen Warenkorb, aVOID und Codecheck. Überblick zu allen App-Checks: <https://reset.org/tags/app-check>

Pressekontakt: Sarah-Indra Jungblut via indra.jungblut@reset.org

RESET ist eine 2007 gegründete und von der UNESCO ausgezeichnete gemeinnützige Stiftungsgesellschaft. RESET informiert mit der Internet-Plattform [RESET.org](https://reset.org) täglich über innovative Lösungen im Bereich der nachhaltigen Entwicklung, vermittelt Hintergrundwissen, gibt Tipps für einen bewussten Lebensstil und unterstützt Projekte und Social Entrepreneurs, die mit neuen Technologien einen positiven Wandel vorantreiben.

App GLS mBank: GLS Bank vertraut auf Subsembly – Münchner Banking-Software Spezialist steht hinter der neuen mobilen Banking-App der GLS Bank

geschrieben von Andreas | 20. September 2016

München, 17.12.2014 – Die neue mobile Banking-App der GLS Bank für iOS, Android und Kindle wurde von dem Online-Banking-Spezialisten Subsembly realisiert. Nach einer Marktanalyse verschiedener Apps fiel die Entscheidung auf Banking 4: Die mehrfach ausgezeichnete Banking-App hat umfassende Funktionen, hohe Sicherheitsstandards sowie sehr gute Kundenbewertungen. Außerdem war der Chefprogrammierer und Inhaber von Subsembly Andreas Selle durch seine Expertise im Bereich HBCI bereits ein Begriff im Bankensektor.

Die Kunden der GLS Bank können jetzt plattformübergreifend (iOS, Android, Kindle) von unterwegs sicher und komfortabel ihre Bankgeschäfte erledigen. Von umfangreichen Transaktionsmöglichkeiten, elektronische Kontoauszügen bis zur Auswertung von Statistiken ist alles geboten. Die App unterscheidet sich in der Funktionalität nur minimal von der Android- und iOS-Variante von Banking 4 von Subsembly. Eine spezielle Startseite wurde integriert, die den Nutzer mit aktuellen Informationen von der GLS-Homepage versorgt und das Erscheinungsbild wurde dem Design der GLS Bank angepasst. Die App ist kostenlos, die einzige Voraussetzung ist ein Konto bei

der GLS-Bank, allerdings können zusätzlich auch Nicht-GLS-Konten verwaltet werden. Eine komplette Auflistung der Funktionen finden Sie hier: <http://blog.gls.de/allgemein/neu-gls-website-mobil-und-gls-mbank-app/>

„Wir wollten unseren Kundinnen und Kunden eine zuverlässige App mit viel Mehrwert bieten. Wir sind sicher, mit Subsembly einen Partner zu haben, der uns bei der Entwicklung im mobilen Bereich sehr gut unterstützen kann“, sagt Christof Lützel, Pressesprecher der GLS Bank. „Die Zusammenarbeit stellt sich aufgrund des Know-Hows von Herrn Selle sehr fruchtbar dar. Ideen und Kundenanregungen können schnell auf Umsetzbarkeit geprüft werden. In der Planungsphase und beim Start der App konnten wir auf die Unterstützung durch Subsembly bauen.“

Für die GLS Bank ist mobiles Banking mehr als die Ergänzung des Onlinebankings am Desktop, denn die mobile Kommunikation wird weiter an Bedeutung gewinnen. Mit der App können die GLS-Bank-Kunden auf dem Smartphone oder Tablet Onlinebanking nutzen, ohne dabei auf Sicherheit und Übersichtlichkeit zu verzichten. Zusätzlich hat die Bank die Möglichkeit, ihre Kunden über die App fortlaufend über Neuigkeiten aus der GLS Bank zu informieren und einen umfassenden Service zu bieten, wenn er benötigt wird. Das ist mobil am besten zu erreichen.

Die App wurde Mitte November auf allen Plattformen veröffentlicht und das Kunden-Feedback ist sehr positiv. Die Bank möchte die Anregungen und Wünsche ihrer Kunden sammeln und in die weitere Entwicklung integrieren. Dafür ist durch die Kooperation mit Subsembly auch in Zukunft gesorgt: Kundenwünsche werden fortlaufend integriert und alle Erweiterungen und Änderungen an den originären Banking 4i und Banking 4A Apps automatisch auch in „GLS mBank“ übernommen.

„Es freut mich sehr, dass sich die GLS Bank für uns entschieden hat. Die Zusammenarbeit ist sehr angenehm und inspirierend. Auch das neu entstandene Design der App gefällt

mir richtig gut“, sagt Andreas Selle, Inhaber von Subsembly. „Außerdem möchte ich den Service der GLS Bank loben, ihren Kunden unsere preisgekrönten Banking 4i und Banking 4A Apps kostenlos zur Verfügung zu stellen.“

„Als Bank mit sehr Netz-affinen, mobilen Kundinnen und Kunden, war es für uns sehr wichtig, eine App zu entwickeln, die diesen Lebensgewohnheiten unserer Zielgruppe entgegenkommt und ein hohes Servicelevel bietet“, sagt Christof Lützel.

–

Über die GLS Bank

Die 1974 in Bochum gegründete GLS Bank setzt als sozial-ökologische Bank konsequent auf Transparenz und Nachhaltigkeit. Sie bietet alle Leistungen einer Hausbank, Finanzierungen, Beteiligungskapital, Stiftungen und Schenkungen aus einer Hand an. Mit zielgerichtet sozial-ökologischen Investitionen bietet sie ihren Mitgliedern und Kunden einen dreifachen Gewinn: menschlich, zukunftsweisend, ökonomisch.

Über die Subsembly GmbH

Subsembly wurde 2004 von Andreas Selle in München gegründet. Das Hauptprodukt ist die Online-Banking-Lösung Subsembly Banking, verfügbar für Windows PC, Android, Amazon Kindle Fire, iPhone, iPad und iPod touch. Andreas Selle blickt auf 18 Jahre Erfahrung in der Entwicklung von Banking-Software zurück: In seiner vorherigen Position als „Chief Software Architect“ bei der „DataDesign AG“ war er für die Entwicklung der DataDesign Banking Application Components (DDBAC) verantwortlich, dem in Deutschland von Anbietern kommerzieller Internet- und Homebanking Produkten wie „Quicken“ oder „WISO Mein Geld“ meist genutzten HBCI-Kernel.

Neben der Endkundenlösung „Banking“ bietet Subsembly eine Reihe an E-Banking-Tools, die besonders bei Banken und Herstellern von betriebswirtschaftlicher Software weit verbreitet sind. Die von Subsembly entwickelten APIs und

Bibliotheken für die gängigen Bankenstandards HBCI, FinTS und EBICS werden in verschiedenen Produkten der E-Banking-Welt eingesetzt. Seit der Verbreitung von mobiler Banking-Software sehr beliebt ist die JavaScript-Bibliothek (Subsembly jsHBCI Bibliothek) zur möglichst einfachen Integration von Online-Banking in Web-Anwendungen für beliebige Plattformen, insbesondere geeignet für die Entwicklung von Apps für moderne Smartphones.

Pressekontakt:

GLS Bank:

Christof Lützel

Pressesprecher, Prokurist, Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der GLS Bank

Tel: +49 (0) 234 57 97 5340

christof.luetzel@gl.s.de

www.gls.de/presse/

Subsembly:

messerPR – Public Relations

Stephanie Messer

Tel: + 49-89-38 53 52 39

Mail: smesser@messerpr.com

Web: <http://www.messerpr.com>

**Handy Crash: SODI und
Germanwatch entwickeln
Online-Spiel, um auf die**

Ausbeutung in der Handy-Produktion aufmerksam zu machen

geschrieben von Andreas | 20. September 2016

1,8 Milliarden Handys, davon mehr als eine Milliarde Smartphones, wurden 2013 verkauft. Die meisten dieser Geräte werden schon bald „veraltet“ sein und nach spätestens zwei Jahren ausgetauscht werden. Neue Modelle mit neuen Funktionen werden folgen und Industrie und Markt sich über neue Gewinne freuen. Nur Umwelt und Arbeiter*innen nicht: Sie leiden massiv unter dem Mobilfunk-Boom. Mit dem Online-Game Handy Crash möchten SODI und Germanwatch über die Ausbeutung in der Handy-Produktion aufklären. Das Konzept für das Spiel ist fertig, realisiert werden soll das Spiel aber erst, wenn die Finanzierung steht. Über die Crowdfunding-Plattform startnext müssen bis zum 04.12.14 noch 4300 Euro gesammelt werden.

Mit dem Online-Game Handy Crash möchten SODI e.V. und Germanwatch e.V. das Thema der Handyproduktion in den Fokus der Öffentlichkeit bringen und gleichzeitig neue Ansätze in der bildungspolitischen Arbeit wagen. Handy Crash soll ein kostenfreies, kurzweiliges Match-Three-Game werden, das entwicklungspolitische Inhalte zeitgemäß und zielgruppengerecht vermittelt. Es soll im Browser und auf Facebook laufen und die Möglichkeit bieten spielinterne Inhalte in soziale Netzwerke zu posten.

Wissensvermittlung im Sinne des Globalen Lernens ist hierbei eine wichtige Motivation. Die SpielerInnen sollen beispielsweise erfahren, dass wertvolle Rohstoffe Gold, Silber, Palladium, Coltan oder Zinn in Smartphones verbaut sind, dass der weltweite Rohstoffabbau enorm rasant zunimmt und ohne Rücksicht auf die lokale Bevölkerung und Umwelt ausgebaut wird. So werden beispielsweise durch die Gewinne der

Coltan- und Zinnförderung im Kongo teilweise bewaffnete Konflikte finanziert und auf den indonesischen Inseln Bangka und Belitung führte der Zinnabbau zu weiträumiger Wald- und Wasserflächenzerstörung. Die Situation der in der Smartphoneindustrie beschäftigten IndustriearbeiterInnen ist keineswegs besser. „China Labor Watch“ (CLW) spricht in diesem Zusammenhang von unmenschlichen Arbeitsbedingungen.

Die Macht etwas an diesen Umständen zu ändern liegt auch bei den VerbraucherInnen. JedeR kann dabei helfen Ressourcen zu schonen, indem das Handy z.B. so lange wie möglich genutzt wird und nicht fortwährend ein neues erworben wird. Des Weiteren müssen die Handys bzw. ihre Rohstoffe aktiv dem Recyclingkreislauf wieder zugeführt werden. Konkret heißt das, dass nicht mehr benötigte Handys an lokale Sammelstellen abgegeben werden sollten.

Mit Handy Crash möchten SODI und Germanwatch diese Informationen mehr Menschen zugänglich machen. Spiel und Spaß werden hierbei mit Wissensvermittlung geschickt kombiniert. Handy Crash richtet sich insbesondere an zwölf- bis 20-Jährige, deren Lebensalltag entsprechend stark von Smartphone und Co. geprägt ist. Auf dem Weg zur Schule oder zu einem Treffen mit Freunden am Nachmittag: Das Handy ist allzeit griffbereit in der Hosentasche und lädt zum Surfen, Kommunizieren und Spielen während noch so kleiner Pausen ein. Darüber hinaus sollen selbstverständlich auch andere Online-UserInnen erreicht und sensibilisiert werden. Ebenso möchte man Lehrende, ReferentInnen, BildnerInnen usw. erreichen, sodass das Game auch im Rahmen von Workshops oder im Unterricht zum Einsatz kommt.

Weitere Informationen unter
<https://www.startnext.de/handy-crash>

Pressekontakt Germanwatch
Stefan Küper
Pressereferent [Press Officer]

0228 / 60492-23, 0151 / 25211072

kueper@germanwatch.org

Pressekontakt SODI

Rima Hanano (Referentin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)

Tel.: +49 (0) 30 920 90 93 – 17 | E-Mail: rima.hanano@sodi.de