



Insgesamt 23 angehende Abiturienten nahmen am MIG-Planspiel teil. Mit auf dem Foto sind Spielleiter Torsten Großkopf (zweite Reihe, Zweiter von links) sowie Marco Tulodetzki (rechts) stellvertretendes Vorstandsmitglied der Sparkasse Rotenburg-Bremervörde. Foto Zschiesche

Eine Hülle mit Extras fürs Handy

23 Schüler treten beim Management-Information-Game (MIG) in Zeven gegeneinander an und werben für ihre Produkte

Von Sophie Stange

ZEVEN. Eine Handyhülle, die nicht nur das Gerät bei Stürzen schützt, sondern es mit vielen Extras ausstattet: So lässt sich grob das Produkt umschreiben, das Donnerstagabend beim Management-Information-Game (MIG) von angehenden Abiturienten des Kivinan-Bildungszentrums sowie des St.-Viti-Gymnasiums beworben wurde. Drei Gruppen stellten ihre Ideen in den Räumlichkeiten der Sparkasse Rotenburg-Bremervörde Zuhörern aus der Wirtschaft vor und ernteten dafür viel Lob.

Die mobile Mediennutzung nimmt stetig zu, Smartphones sind im Trend. Warum dann nicht auch eine Hülle entwickeln, die nicht nur das teure Gerät schützt, sondern auch gleich noch die alltäglichen Probleme löst? Das dachten sich 23 angehende Abiturienten des Kivinan-Bildungszentrums sowie des St.-Viti-Gymnasiums, als sie Donnerstagabend

vor Zuhörern aus der Wirtschaft ihre Produktideen vorstellten. Zehn Minuten hatten sie dafür Zeit. Eine Beschaffungsmenge von 500000 Stück sowie ein Preis von 70 bis 150 Euro müssen die Gruppen gewährleisten können – so zwei der 13 Anforderungen.

Vier Tage lang haben die Jung-Manager an ihren Ideen gefeilt, sich mit gesamtwirtschaftlichen



Die Gruppe „SmartEquip“ überzeugte mit ihrem Produkt „haex“ die Einkäufer. Die Handyhülle zeichnet sich durch interne Funktionen wie kabelloses Aufladen und EnergySharing aus, hat einen erweiterten Speicher von 32 GB und besitzt unter anderem eine LED-Leuchte. Fotos Stange

Einflüssen auf den Märkten beschäftigt, ihr Unternehmen aufgebaut und mit Zahlen für die Preisgestaltung hantiert. Auch eine Nachtschicht gehörte kurz vor

dem entscheidenden Präsentationstag dazu, wie Anna und Lena Müller von der Firma „SmartEquip“ verraten.

Torsten Großkopf vom Bildungswerk der niedersächsischen Wirtschaft hat die Schüler beim unternehmerischen Entstehungsprozess begleitet und stand ihnen als Spielleiter zur Seite.

Das Leben erleichtern

„Es wird immer komplizierter, einfach zu leben. (...) Mit ‚Glink‘ wird es immer einfacher, einfach zu leben“, lautet der Slogan der Firma „Glink“. Um dem Slogan gerecht zu werden, entwickelten die acht Schüler eine Hülle mit integriertem RFID-Chip. Mit diesem lassen sich Transaktionen vereinfacht durchführen, ohne dafür den Geldbeutel aus der Tasche holen zu müssen. Zusätzlich kann in der Premiumvariante mit Hilfe von Modulen die Lautstärke und die Kameraqualität erhöht

sowie der Akkustand verbessert werden. Auch an die Industrie 4.0 wurde gedacht: Erklärvideos, Urlaubsplanung und Arbeitszeiterfassung können mittels App abgerufen werden.

Die Firma „Qumo“ hat eine Handyhülle entwickelt, die je nach Wunsch des Kunden sechs Funktionen abrufen kann: Neben der Schutzfunktion, gibt es eine Speichererweiterung, ein zusätzliches Akkumodul, einen Laserpointer, einen Lautsprecher oder verschieden farbiges Licht, das je nach Nachricht aus einem Chat, wie beispielsweise Facebook oder WhatsApp, in der jeweiligen Farbe aufblinkt.

Am Ende haben sich die Zuhörer aus Wirtschaft und Schule für die Firma „SmartEquip“ mit ihrem Produkt „haex“ entschieden, deren Hülle neben internen Funktionen wie einer LED-Leuchte, einem weiteren Akkumodul sowie einem erweiterten Speicher zudem das kabellose Laden ermöglicht. Ebenso kann die Energie mit einem Freund geteilt werden und das für 85 Euro.

» Wir wurden in der Schule gefragt, ob wir mitmachen wollen. Es war anstrengend, aber eine gute Erfahrung. «



Anna (links) und Lena Müller, Teilnehmerinnen beim MIG



Alexander Mertens, ehemaliger Teilnehmer

3 Fragen an...

Torsten Großkopf, Spielleiter vom Bildungswerk der niedersächsischen Wirtschaft



Foto: Stange

zu führen und ein Produkt zu entwickeln.

» **Wie liefen die vergangenen vier Tage ab?** Erst haben sich die Teilnehmer eine Produktidee überlegt. Es gab zudem verschiedene Vorträge, beispielsweise zu Unternehmenszielen, zur Existenzgründung und zum Personalmanagement sowie eine Einführung ins Planspiel.

» **Wie zufrieden sind Sie mit der heutigen Veranstaltung?** Die Schüler haben sich alle gut geschlagen. Sie waren bereit, viel zu geben und sich in die Gruppen einzubringen. Die Schüler investieren für das Spiel viel Zeit und müssen den Schulstoff, den sie jetzt verpasst haben, anschließend nachholen. Das sollte nicht vergessen werden.

» **Was ist das Hauptanliegen des MIG-Planspiels?** Wie der Titel MIG – Management Information Game – schon verrät, geht es um Unternehmens- und Arbeitsprozesse. Schüler können hier fünf Tage lang sehen, wie es ist, ein Unternehmen