



Als Bergx2 Team – volle Leistung geben

14. Dezember 2013 von Istok Sernc

Day of Performance

Am 12. Dezember 2013 kam für das Team der Bergx2 GmbH der ersehnte ‚Day of Performance‘ und somit die Möglichkeit, sich auch außerhalb der Bits und Bytes einbringen zu können. Ziel war es, sich als Team auch jenseits unserer digitalen Welt nicht nur passiv unterhaltend, sondern sich aktiv für andere einzusetzen.

ISUS – Partnerschule der SchlaU-Schule

Der Nutznießer unserer Arbeit war diesmal entsprechend kein Kunde, sondern die einzigartige Schuleinrichtung für jugendliche Flüchtlinge ohne Begleitung: die SchlaU-Schule in München. Konkreter: die angegliederte Partnerschule ISUS, zu welcher Ivo, Matevz und Istok bereits in aller Früh aufbrachen.

Unterwegs waren wir als Team mit einem großen Lieferwagen. Im Rahmen des Charityprojekts ist es uns auf Nachfrage gelungen die Leihgebühr für den Lieferwagen durch die Geschäftsführung des Hagebaumarkts Ebersberg erlassen zu bekommen. Da wir auf Grund der sehr großen Transportmenge am Folgetag mit der Rückgabe des Wagens um zwei Stunden verspätet waren, hat man die Zusage leider im Nachhinein zurück gezogen und eine punitive Säumnispauschale erhoben. Als Sponsor gewinnen konnte Istok aber daneben noch den AWM – Abfallwirtschaftsbetrieb München, welcher eine Sondergenehmigung ausstellte und uns die Ablieferung von ca. zwei Tonnen Hardware, bestehend aus IT, Computern, Elektrogeräten und Schulmöbel vergünstigt ermöglichte.

Was haben wir letztlich unternommen? Zum einem hielten wir einen bilingualen Vortrag – deutsch und englisch – zum Thema „Internet und der Einfluss auf Jugendliche – vice versa!“. Diesem zeigten sich die Schüler äußerst aufgeschlossen und teilten ihre persönlichen Erfahrungen und Eindrücke.



Ivo lehrt Grundzüge des Programmierens

Nach einer Kurzvorstellung zu unserer besonderen Bergx2- Unternehmenskultur haben wir die typischen sowie atypischen Qualifikationsoptionen vorgestellt, die zum Beruf eines sehr guten Programmierers führen. Zu letzteren alternativen Optionen gehörten etwa das Selbststudium, MOOCs und weitere Qualifikationswege.

Bergx2 GmbH Team Day für die ISUS Schule

Im Sinne des Giving Back

Bilingualer Vortrag

Vielseitige Qualifikationsoptionen

Wir haben den stereotypen Geek mit der Realität verglichen, die Historie des Internets bis zur Gegenwart in Schnellzeit veranschaulicht, die Architektur und Serverlandschaft angeschnitten, um schließlich vor allem die vielseitigen Zusammenhänge der Social und Business Communities hinsichtlich ihrer Chancen und Gefahren zu besprechen.

Stereotype und
Architektur

Dem Punkt FOMO – Fear of Missing Out – galt besondere Aufmerksamkeit, da diese das Privatleben so manch eines Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den 2010-er Jahren zu prägen vermag.

Fear of Missing Out

IT und Kultur? – IT und Kultur!

Nach dem Vortrag galt es erstmal eine Stärkung bei einem italienischen Restaurant am Lenbachplatz zu uns zu nehmen, wobei uns Mohamed, Schüler an der ISUS Schule, begleitete. Der anschließende Besuch des Museums für Abgüsse klassischer Bildwerke in der Katharina-von-Bora-Straße, bildete, als Kontrastprogramm zur IT, die kulturelle Klimax des Tages.



Team, Mohamed und Olaf

IT und Kultur: eine
reizvolle Inspiration

Die Führung übernahm dabei die Museumsleiterin und Hauptkonservatorin Dr. Ingeborg Kader. Olaf Herzog, angesehener Bildhauer und Restaurator an den Staatlichen Antikensammlungen und Glyptothek München gilt großer Dank für die kurzfristige Organisation.

Von Hand zu Hand

Zurück bei ISUS in der Schillerstraße begann die Hauptarbeit unseres Wirkens: Gefühle hundert Aufzugladungen an recyclingfähiger Computer- und Möbelhardware wurde von Hand zu Hand in Richtung Lieferwagen getragen. Dabei half das engagierte ISUS Team tatkräftig bei Selektion und beim Tragen. Trotz ungläubiger Blicke: wir würden tatsächlich alles in einer Fuhrer wegbringen können. Damit war das Werk zumindest für diesen Tag vollbracht.



Matevz und Ivo bei Nicht-Programmierarbeiten & Istok hinter der Kamera

Am Folgetag brachten wir die schwere Ladung schließlich zum Recyclinghof.

Alles in allem war es ein Teamprojekt, auf welches wir noch heute stolz und mit Genugtuung blicken. Besonders beeindruckt sind wir noch immer von der positiven Ausstrahlung und persistenten Wissbegierde der Schüler. Die SchlaU-Schule bzw. ISUS Partnerschule ist eine wahrlich hervorragende Schuleinrichtung, die uns letztlich vielfach mehr Energie und Antrieb zurück gegeben hat, als sie uns je hätte Kraft und Anstrengung kosten können.

Gemeinsam mit Sinn als
Team

Mein Dank geht ans eigene Bergx2 GmbH Team, die Schüler und die Leitung der ISUS Schule sowie an unseren unterstützenden Sponsor AWM.

Istok Sernc,
Geschäftsführer der Bergx2 GmbH

Kontakt Daten

Istok Sernc, Corporate Development
+49 89 7007470-0
istok@bergx2.de

Bergx2 GmbH, Adelgundenstr. 7
80538 München, Germany
www.bergx2.de

Alle Bilder



Vorbereitung auf den ISuS Tag



Fahrt ins Münchner Stadtzentrum



Ivo lehrt die Grundzüge des Web Programmierens



Matevz im Vortrag: Einflüsse der Sozialen Medien auf den Menschen



Team & Mohamed beim Italiener



Mohamed in der l'Osteria



Im Museum für Abgüsse München



Team, Mohamed and Olaf (Danke!)



Fahrt zum AWM (Recycling Hof) in aller Früh



Matevz und Ivo bei Nicht-Programmierarbeiten & Istok hinter der Kamera



Matevz trägt einen alten 20 kg Fujitsu PC mit fast nur einer Hand



Wo die die Hardware ihren Frieden fand

Zusammenfassung der Präsentation für die Schüler der ISUS Schule

1. Einführung ins Web

- 2. Soziale Medien:**
- Nutzen und (Datenschutz-) Sicherheitsrisiken
 - Einflüsse auf Unternehmen und den einzelnen Nutzer

1. Die Arbeit in einem Internetunternehmen

Welche Qualifikationsmöglichkeiten gibt es?

1.a) Berufsausbildung zum Fachinformatiker:

Eine Berufsausbildung dauert für gewöhnlich drei Jahre. Sie findet im dualen System statt, also mit einer Verteilung der Lehrinhalte auf Betrieb und Berufsschule. Es gibt grundsätzlich zwei Richtungen: „Anwendungsentwicklung“ und „Systemintegration“. Der durchschnittliche Verdienst in der Ausbildungszeit beträgt 789 Euro. Das Einstiegsgehalt beträgt ca. 2.247 Euro, jedoch ist das von der Branche und der Unternehmensgröße abhängig.

1.b) Studium (Informatik, Informationsmanagement etc.)

Dauert für den Studienabschluss zum Bachelor circa 3-4 Jahre. Nachteil: Es gibt keine Ausbildungsvergütung. Dafür eventuell Förderung durch Stiftungen und den Staat (vgl. ggf. § 8 BAföG). Vorteil: das Einstiegsgehalt ist höher: 3.600 Euro.

1.c) Selbst lernen / Selbststudium

Mittels MOOC Plattformen bieten Universitäten JEDEM und KOSTENLOS (meist) die Möglichkeit sich vom absoluten Anfänger zum Spezialisten Programmierkenntnisse (oder andere) anzueignen.

Nachteil: kein offizieller Abschluss, nur Zertifikate, meist nur in englischer Sprache, VIEL Selbstdisziplin erforderlich

Vorteil: kostenlos, die besten Universitäten weltweit, übers Internet, jederzeit (online), für jedes Alter ab ca. 16 geeignet

Anbieter sind zum Beispiel: coursera.org, edx.org, udacity.com

1.d) Ein guter Softwareentwickler ist:

1. Offen und unvoreingenommen neuen Entwicklungen gegenüber.
2. Ein Softwareentwickler ist ein SEHR soziales Wesen.
3. Freude an Rätseln und ist nicht zwangsweise ein Mathegenie.
4. Ein Softwareentwickler kann gut Englisch lesen, schreiben und sprechen.
5. Muss Leidenschaft für alles neue Technische haben und eine über positive Sicht auf die technologische Entwicklung der Zukunft verfügen.



2. Wem gehören soziale Medien?

Die Besitzer der Plattformen sind meist private Unternehmen, die Ihre Gewinne maximieren wollen.

Wie machen Sie das? Kaufkraft der Besucher ist entscheidend. Sie machen Werbung für andere Unternehmen und gehen zielgruppenorientiert vor.

Oftmals amerikanische Unternehmen. Sie müssen deutsche Datenschutzregeln, die oftmals strenger sind, nicht einhalten.

2.a) Es gibt auch ‚Business‘ Plattformen! (im Gegensatz zu sozialen Medien)

z.B. Xing.de (deutsch), LinkedIn.com (USA, international), Tianji (China).

2.b) Soziale Medien – Chancen und Risiken

Vorteile	Risiken
a) Soziale Netzwerke verbreiten Meldungen schneller als jedes andere Medium.	a) Soziale Medien erleichtern aber auch die Verbreitung falscher oder manipulierter Informationen („Shitstorm“).
b) Sie unterstützen Firmen dabei Mitarbeiter zu finden; Jobsuchende können Jobs finden.	b) Sie verfügen über ungenügenden Privatsphärenschutz. Unternehmen und der Staat können unkontrolliert auf Daten zugreifen.
c) Soziale Medien können Schüler/Studenten unterstützen besser in der Schule zu werden.	c) Schüler/Studenten, die starke Nutzer sind, tendieren zu schlechteren Noten.
d) Soziale Netzwerke können Beziehungen zwischen Menschen ermöglichen oder verbessern.	d) Soziale Netzwerke verlocken zur Zeitverschwendung.
e) Sie unterstützen ältere Menschen dabei besser mit der Gesellschaft vernetzt zu sein.	e) Nutzer sozialer Medien neigen eher zur sozialen Isolation.
	f) Soziale Medien können Hass zwischen Gruppen verbreiten.
	g) Einträge bei sozialen Medien können nicht komplett gelöscht werden – kann unvorhergesehene Folgen haben.

2.c) Internetsucht

In Deutschland gibt es mehr als 550.000 Internetsüchtige.

Internetsucht Test:

1. Ich ziehe es vor, meine Zeit lieber online als mit Freunden zu verbringen.
2. Wenn ich unterwegs bin, denke ich ans Internet und kann es kaum erwarten, wieder online zu gehen.
3. Ein Leben ohne Internet kann ich mir nicht vorstellen.
4. Spaß habe ich eigentlich nur am Computer.
5. Wenn es mir schlecht geht, hole ich mir im Internet Trost und Ablenkung.

