

PRESSEINFORMATION

# FAMILIE REDLICH GEWINNT PR REPORT AWARD FÜR DAS ONLINESPIEL SUPERMINT

Berlin, 5. November 2021 | Vor mehr als 200 Gästen nahm familie redlich gestern Abend in Berlin den PR Report Award für das Onlinespiel SuperMINT in der Kategorie Content-Kommunikation „Corporate Media - digital“ entgegen. Auftraggebender ist das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Claudio Gallio, Vorstandsmitglied von familie redlich, dazu: „Wir freuen uns besonders über den Preis, weil uns allen jeden Tag naturwissenschaftliche Phänomene begegnen, es aber oft im Schulunterricht schwer ist, Jugendliche für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften oder Technik zu begeistern. Dem konnten wir mit dem Onlinespiel entgegenwirken.“

Was die heterogene Zielgruppe der 13- bis 16-Jährigen verbindet, ist ein natürlicher Umgang mit digitalen Formaten. Sie haben ein starkes Interesse an klassischen Themen: Mode, Musik, Games, neue Technologien. Bekannt sind Jugendliche aufgrund ihrer intensiven Technologie- und Mediennutzung auch als Digital Natives 2.0 – im Grunde beste Voraussetzungen für eine MINT-Leidenschaft. Das Smartphone und der Zugang zum Internet sind jedenfalls Grundbestandteile des Alltags: 89 Prozent der Zielgruppe verbringt täglich Zeit im Internet, 93 Prozent besitzt ein Smartphone. Das Surfen oder das Konsumieren von Inhalten im Netz, vorzugsweise über das Smartphone, gehört zu den Lieblingsbeschäftigungen der Zielgruppe. Genau hier setzt die Webanwendung SuperMINT an und holt junge Menschen da ab, wo sie mit ihren vielfältigen Persönlichkeiten stehen. Mit hunderten Quiz- und Typenfragen treten sie auf ihrem Smartphone oder PC eine Reise durch den MINT-Kosmos an – ohne erhobenen Zeigefinger, stattdessen charmant in ihrem digitalen Alltag verankert.

Das Spielformat SuperMINT wurde als Online-Anwendung komplett inhouse umgesetzt und kann über PC und Smartphone aufgerufen werden. Für die technische Konzeption der Anwendung wurde eine Anwendungstechnologie, die die Vorteile einer attraktiven und zeitgemäßen digitalen Präsentation mit einer hohen Interaktionsfähigkeit und Usability verbindet, gewählt.

Die redaktionellen Inhalte wurden von wissenschaftlichen Partnern der „Allianz für MINT-Bildung von Zuhause“ gegengeprüft. Um qualitativen und auch nachhaltigen Content zu schaffen, sind zum Release bereits über 480 Fragen im Spiel enthalten, die vierteljährlich um 240 Fragen pro Edition erweitert werden.

Bisher wurde das Spiel über 40.000 gestartet. Unter <https://supermint.de/> kann es heruntergeladen und gespielt werden.

**Pressekontakt:**

Susan Saß

Phone: +49 (0)159 01929894

E-Mail: [s.sass@familie-redlich.de](mailto:s.sass@familie-redlich.de)

[www.neueraeume.jetzt](http://www.neueraeume.jetzt) | [www.familie-redlich.de](http://www.familie-redlich.de)

#### **Über familie redlich AG:**

familie redlich (fr) wurde 2001 von Andre Redlich in Berlin gegründet. Anfangs gehörten vor allem Markenkunden zum Portfolio. Seit 2005 arbeitet fr auch für Kunden aus dem Bereich der öffentlichen und gesellschaftspolitischen Kommunikation. 2016 wurde das bisher vorhandene digitale Angebot um IT-Lösungen und Open-Source-Technologien durch die coding powerful systems CPS GmbH (CPS) erweitert. Ergänzt wurde das Leistungsportfolio 2021 mit den Retail- und Architektur-Spezialisten von hartmannvonsiebenthal (HVS). Auf dem denkmalgeschützten ehemaligen AEG-Gelände im Technologie-Park Humboldthain, an einem der elf offiziellen Zukunftsorten Berlins, befindet sich der Unternehmenssitz in Form einer durchgängigen Fläche von rund 3.500 Quadratmetern für die 240 Mitarbeitenden.

familie redlich ist Mitglied im Gesamtverband Kommunikationsagenturen GWA e. V. und im fwd: Bundesvereinigung Veranstaltungswirtschaft.

