

Õpilasfirma M.E.T.E.

Tegevusaruanne 2009/2010

Juhendaja: Ülle Tõnutare

Luunja Keskkool

Missioon

Õpilasfirma M.E.T.E. missiooniks on arendada inimeste loogilist ja matemaatilist mõtlemist, tehes seda mängulisel ja lõbusal viisil. Samuti on meie sooviks propageerida taaskasutust, kuna kõik meie tooted on toodetud OÜ Nari Puit tootmisjääkidest.

Tootekirjeldus

Õpilasfirma M.E.T.E toodab OÜ Nari Puit tootmisjääkidest loogilist mõtlemist arendavaid mängu. Mängud on kolme erineva raskusastmega, millest kõige lihtsam koosneb viiest tükist, keskmine ning kõige raskem aga seitsmest tükist. Toode Mini:



Üldhinnang firma tegevusele

Õpilasfirma M.E.T.E. tegevus on olnud edukas. Oleme osalenud mitmetel laatadel ning saanud erinevaid auhindu. Samuti oleme enda firma kohta saanud palju positiivset järelkaja. Hea meeskonnatöö tulemusel oleme suutnud luua hea firma ning usume, et oleme valmis astuma tõsisemasse ärimaailma.

Finantstulemuste lühikokkuvõte

Käive	2517.-
Kasum	610.-
Rentaablus	24%

Eesmärk

- Omandada uusi teadmisi majanduse, ärisuhtluse ja meeskonnatöö valdkonnas ning rakendada majandusõppe tundides omandatud teoreetilisi teadmisi praktikas.
- Parandada suhtlemisoskust ja müügitöö edukust.
- Patenteerida tooted ja suunata need edaspidi suurtootmisesse.
- Osaleda edukalt võistlusel "Eesti parim õpilasfirma 2010".

Sisukord

Missioon.....	2
Tootekirjeldus	2
Üldhinnang firma tegevusele	2
Finantstulemuste lühikokkuvõte	2
Eesmärk	2
Sisukord	2
Õpilasfirma loomine	3
Kuidas meie õpilasfirma alguse sai?.....	3
Nimevalik.....	3
Liikmeskonna struktuur	3
Ametikirjeldused.....	4
Koduleht.....	4
Kasumiaruanne	4
Bilanss.....	5
Tootearendus.....	5
Aktiivkapitali jaotus	6
SWOT analüüs.....	6
Miks peaks ostma meie toodet?.....	8
Raskused, millega meie firma kokku puutus.....	8
Sihtgrupp.....	9
Konkurendid	9
Firma ürituste kirjeldamine.....	9
Meie koostööpartnerid ja toetajad.....	9
Mida õppisime	10
Teised meist	10
Tulevik.....	10
Tänuõnad.....	11

Õpilasfirma loomine

Kuidas meie õpilasfirma alguse sai?

11. klassis pidime looma majandusõppe raames enda õpilasfirma. Tahtsime, et meie toode oleks arendav. Toote idee tuli firma direktoril Maretil, kui ta lahendas enda vennaga matemaatikaülesannet, kus pidi arvutama keerulise kujundi pindala. Et see oleks lihtsam, pidi kujundi lahti võtma erinevateks tükkideks. Kui Maret firmakaaslastele sellest rääkis, selgus, et on olemas selline mäng, kus peab erinevatest tükkidest kokku panema kujundeid. Otsustasime selle mängu põhjal hakata valmistama sarnaseid tooteid erinevate raskusastmetega.

Esimesena hakkasime tootma keskmist raskusastet, mille nimetuseks on Pifagor. Seejärel mõtlesime välja ka lihtsama raskustasemega mängu, mille nimeks otsustasime panna Mini. Viimasena hakkasime valmistama kõige keerulisema raskusastmega seitsmest tükist koosnevat mängu, nimega Maxi, kus mängija saab kokku panna erinevaid kujundeid. Nendeks kujunditeks on näiteks hobune, jännes, teekann ja luik. Mõne kuu pärast olidki tooted valmis ja olime valmis tutvustama enda tooteid koolis toimuval laadal.

Nimevalik

Kuna firma moodustamine on meie koolis 11. klassile kohustuslik, asutasime firma enne, kui teadsime, mida tootma hakkame. Seetõttu ei saanud me nimevalikul keskenduda tootele. Seega otsustasime kasutada enda nimede esimesi tähti. Panime kokku mitmeid kombinatsioone. Tiina pakkus välja kombinatsiooni – E.T.E.M, mis tundus meile liiga üleolev. Kui panime kokku kombinatsiooni M.E.T.E, olid kõik selle nimega igati rahul. Meie nimi lahti kirjutatuna on – Maret, Ele, Tiina, Eve.

Liikmeskonna struktuur

Õpilasfirma M.E.T.E. on loodud aktsiaseltsi põhimõttel. Seega toimub igal nädalal aktsionäride koosolek, kus paneme paika järgmise nädala ülesanded. Kuna meie firmas on vaid neli liiget, siis vastutavad kõik mingi kindla valdkonna eest. Kes missuguse valdkonna eest peaks vastutuse võtma, tegime kindlaks ja otsustasime meie esimesel aktsionäride koosolekul.

Ametikirjeldused

Maret Parkja - firma direktor, kes vastutab kogu ettevõtte tegevuse eest ning tegeleb kodulehe täiendamisega. Mareti ülesandeks on ka jälgida kogu tootmise protsessi. Vajadusel ta ka joonestab, lõikab või lihvimis.

Ele Tuvi - firma finantsdirektor, kes vastutab finantside eest ning lõikab välja toodete kujundid plaadilt.

Tiina Patto - firma reklaami- ja turundusdirektor, kes vastutab reklaami eest. Samuti vastutab ta toodete värvimise ja lihvimise eest.

Eve Tuvi - firma personali- ja müügijuht, kelle tööks on motiveerida kaastöötajaid ja viia neid kurssi hetkeolukorraga firmas. Tootmises on Eve ülesandeks joonestada algmaterjalile kujundid ning vajadusel tegeleb ta ka lihvimisega.

Koduleht

Kodulehel www.mete.planet.ee on kujundid, mida saab suhtes üks ühele välja printida, pilte meie tegemistest, uudised laatade ja muu firma tegevuse kohta ja meie kontaktandmed nii eesti kui ka inglise keeles.

Kasumiaruanne

Kasumiaruanne 04.03.2010	
Äritulud	
1. Müügitulu	2517.-
KOKKU	2517.-
Ärikulud	
1. Veebileht	108.-
2. Pakend	399.-
3. Tööjõu kulud, palgad	1400.-
KOKKU	1907.-
ÄRIKASUM	610.-

Bilanss

Bilanss			
Seisuga 07.03.2010			
AKTIVA		PASSIVA	
Raha kassas	610.-	Aktiikapital	200.-
Varad	200.-	Puhaskasum	610.-
Kokku	810.-	Kokku	810.-

Tegevdirektor: Maret Parkja

Allkiri:

Finantsdirektor: Ele Tuvi

Allkiri:

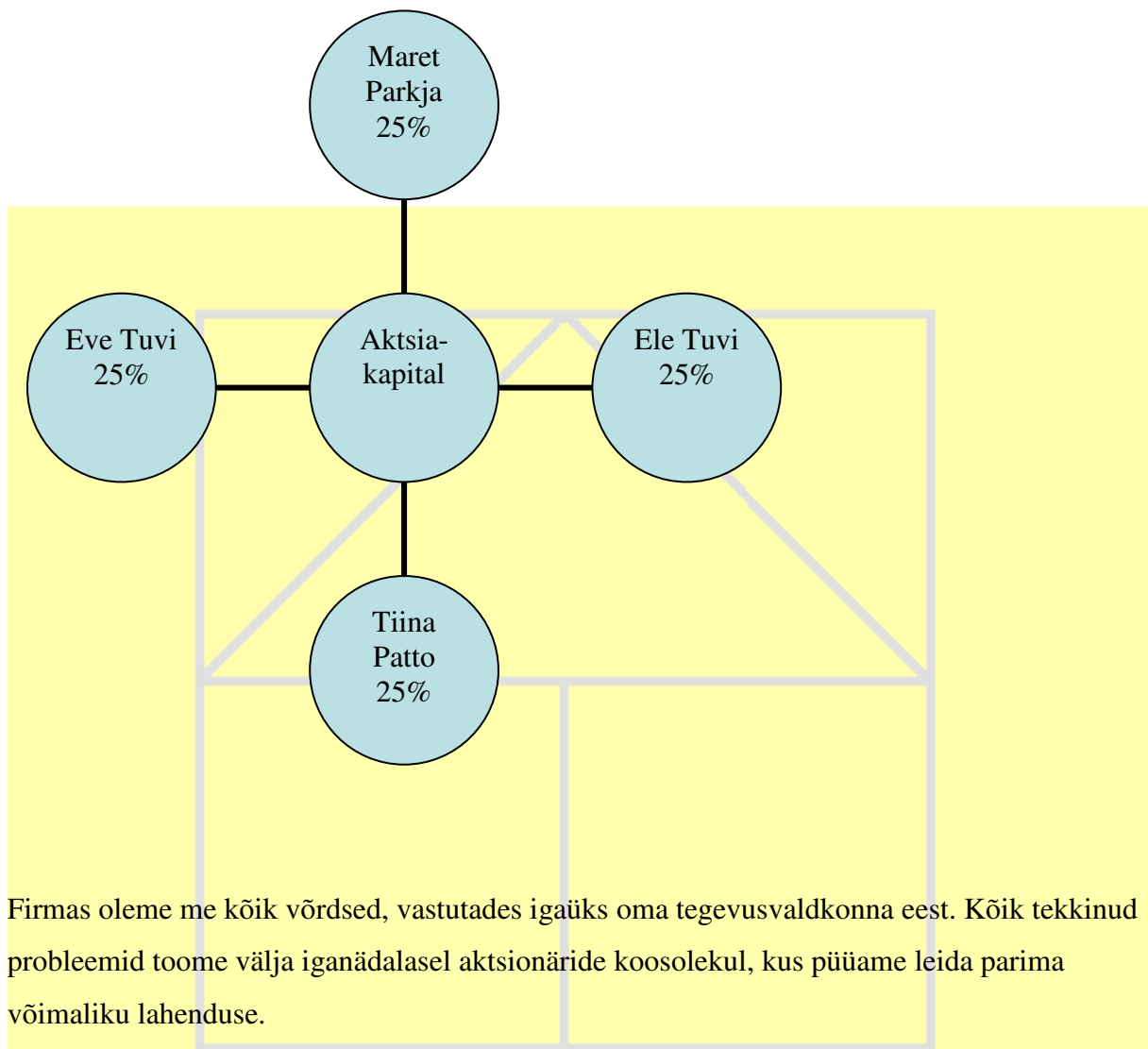
Juhendaja: Ülle Tõnutare

Allkiri:

Tootearendus

Kui alustasime tootmist, oli meil vaid üks lõige, mille olime saanud vanalt veneaegselt mängult, nimega Pifagor. Me lõikasime tooted välja ning lihvisime ääred suure kaldega. Seejärel värvis Tiina need ära. Mõne aja pärast leidsime, et see raskustase on väikestele lastele liiga keeruline ning Tiina mõtles välja meie Mini lõike. Selle otsustasime aga värvida mitmevärviliselt, et aidata arendada ka väikelaste värvide tundmist. Mõne aja pärast mõtles Maret välja ka kolmanda mängu. Selle otsustasime jätta esialgu värviga katmata, kuna arvasime, et meie tulevaste klientide hulgas võib olla ka neid, kes värvitud tooteid ei soovi. Pärast Pärnu laata aga avastasime, et klientide arust on värvitud tooteid lihtsam hooldada ning seetõttu otsustasime ka kõige raskema tasemega tooteid värvima hakata. Samal ajal oli arenemas ka meie koduleht, kuhu otsustasime pärast kliendi soovitusi panna ka kujundid, mida saab üks ühele välja printida, et mäng lihtsamaks muuta. Pärast ühe õpetaja kommentaari meie mängu äärtele otsustasime need jätta tõmbimaks. Niiviisi valmis meie toode praegusel kujul.

Aktsiakapitali jaotus



Firmas oleme me kõik võrdsed, vastutades igäüks oma tegevusvaldkonna eest. Kõik tekkinud probleemid toome välja iganädalasel aktsionäride koosolekul, kus püüame leida parima võimaliku lahenduse.

SWOT analüüs

Õpilasfirmas on olnud alati oluline kliendi soovidega arvestamine ja toote edasi arendamine. Oleme kuulnud klientide ettepanekuid ja soove, nendega arvestades toimubki meil pidev toote parandamine.

Saamaks aimu nii enda kui ka teenuse tugevatest ja nõrkadest külgedest, analüüsisime ennast SWOT analüüsi abil.

<p>Strengths – Tugevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toodame ise. • Oleme teotahtelised. • Taaskasutatud materjalist.. • Erinevad raskusastmed • Arendav. • Mitmekesine. 	<p>Weaknesses - Nõrkused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vähe aega tootmiseks. • Teatud aeg, millal saame toota. • Vähe kogemusi.
<p>Opportunities – Võimalused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saata toode suurtootmisesse. • Saada sponsoreid. • Pakkuda õppematerjalideks koolidesse. • Palgata lisatööjõudu. 	<p>Threats - Ohud</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suur konkurents. • Toode ei pruugi klientidele meeldida oma keerukuse tõttu.

Peame oma **tugevuseks** seda, et toodame oma tooted ise. See tagab iga toote unikaalsuse ja kvaliteedi. Meie suureks tugevuseks on teotahtelisuus. Oleme entusiastlikud ning toodame suure rõõmuga. Kuna meie toode on taaskasutatud materjalist, säästame me sellega loodust. Erinevad raskustasemed tagavad aga meie toote mitmekesisuse. Meie toode on väga arendav ja seega on meie turg üpris lai. Tootearendus aitas meil tõsta mitmekesisust, kuna alguses oli meil vaid üks disain, nüüd aga kolm.

Meie suurimaks **nõrkuseks** on ajapuudus. Kuna õpime juba eksamiteks, siis on pärast tunde vähe aega. Me sõltume oma töös ka tööõpetuse klassi kasutamise võimalusest. Seega saame toota vaid mõnel üksikul tunnil nädalas. Lisaks sellele pole me varem tegelenud puutööga, seetõttu oli meie töö alguses aeglane.

Suurimaks **võimaluseks** peame toote saatmist suurtootmisesse, mis võimaldaks meil endal tegeleda õppetöö ja reklaamiga. Samuti on meil võimalus saada sponsoreid, kelle poolt saadud raha aitaks palgata lisatööjõudu. Hea võimaluse toote laialdasemaks turustamiseks annaks aga asjaolu, kui meie toode oleks koolis kasutatav ja aitaks mitmekesistada õppetööd.

Suurimaks **ohuks** peame aga suurt konkurentsi mänguasjade turul. Seal konkureerime teiste loogikamängudega, pusledelga ning ka teiste arendavate mängudega. Toote keerukuse tõttu ei pruugi see kõigile klientidele aga meeldida.

Miks peaks ostma meie toodet?

Lähtudes Maslow vajaduste hierarhiast sooviksime rääkida põhjustest, miks meie toodet ostma peaks. Maslow püramiid koosneb viiest astmest. Selle alumisel astmel on füsioloogilised vajadused, teisel astmel – turvalisusvajadus, kolmandal astmel – kuuluvusvajadus, neljandal astmel – tunnustusvajadus ja viiendal astmel eneseteostusvajadus. Meie arvame, et meie mäng aitab täita kolme viimati nimetatud vajadust. Kuid nendest ka lähemalt.

- **Kuuluvusvajadus** – Meie mängu on võimalik mängida mitmekesi, andes perekonnale vajalikku koos viibimise aega ja ühtsustunnet. Samuti pooldavad kõik mängu omavad inimesed loogilist mõtlemist ning selle arendamist mängulisel viisil.
- **Tunnustusvajadus** – Kuna meie mäng on arendav ning seda on võimalik koolis kasutada, võimaldab see õpetajatel tunnustada neid õpilasi, kes lahendusega ka hakkama saavad, pannes neile hea hinde või kirjutades kiituse päevikusse. Samuti võimaldab mängu perega mängides kiita lapsi, kes lahendamisega hästi hakkama saavad.
- **Eneseteostusvajadus** – Meie mäng arendab loogilist mõtlemist. Paljud tööandjad peavad seda omadust üheks aspektiks, mille alusel võtta tööle töötajaid. Samuti aitab loogika saada ettevõtjaks, kes suudab näha probleemi ja siis sellele loogiliselt lähenedes ka lahendust leida.

Võib ka öelda, et meie mäng aitab täita vaba aega lõbusalt, aidates meelitada lapsi eemale arvutimängudest, samal ajal arendades nende loogilist mõtlemist.

Meie toode on loodusele kasulik, kuna tootmiseks kasutame taaskasutatud materjale.

Raskused, millega meie firma kokku puutus.

Tootmise käigus oli kõige raskem asjaolu see, et puudusid eelnevad kogemused puutöö alal. Õnneks saime tööõpetuse õpetaja abiga varsti vajalikud oskused kätte ning töö võis hõlpsamalt minema hakata.

Teine raskus oli asjaolu, et ruumid, mida me kasutasime, olid meile avatud vaid mõnel üksikul tunnil nädalas ning see muutis raskeks välja tulemise nii paljude toodetega, nagu oleksime tahtnud.

Kolmandaks raskuseks oli pakendamine. Pakendi meisterdamine oli küll lihtne, aga aeganõudev protsess.

Sihtgrupp

Meie tootel puudub kindel sihtgrupp, kuna toode on mõeldud kõigile, kes tahavad arendada enda mõtlemist lõbusal mängulisel viisil.

Konkurendid

Meie konkurendid on kindlasti kõik mänguasjapoed, kus on suures valikus erinevaid mängu, puslesid ja legosid. Neid on seal igale vanusele ja iga hinnaga. Kindlasti on meie konkurentideks ka teised õpilasfirmad, kes toodavad mängu ning ka need, kes olid meiega samadel laatadel, meelitades enda juurde kliente, kes muidu oleks ostnud meie toodet.

Firma ürituste kirjeldamine

Õpilasfirma M.E.T.E. on osalenud paljudel laatadel ja pälvinud mitmeid auhindu.

Oleme osalenud järgmistes ettevõtmistes:

- 2009. aasta novembris toimunud koolilaadal;
- 5. detsembril Pärnus toimunud laadal “ Pärnumaa Jõulud”, kus pälvisime *Parima Koolikasutatava toote* tiitli;
- 19. detsembril 2009 Raplas toimunud õpilasfirmade laadal, kus pälvisime samuti *Parima Koolis kasutatava toote* tiitli;
- 13. veebruaril 2010 Tallinnas Eesti Õpilasfirmade laadal Kristiine keskusel;
- läbisime 12.02.10 Tallinnas baaskoolituse „Kuidas olla edukas”;
- oleme müünud enda tooteid kooli 245. aastapäeva üritusel.

Meie koostööpartnerid ja toetajad

- OÜ Nari-Puit, kellelt saime toodete tegemiseks vajaliku materjali. Samuti kasutasime nende ruume ja vahendeid, et värvida oma tooteid.
- Luunja Keskkool, kus saime enda mängu toota ja tänu koolile saime ka transpordi erinevatele laatadele.

Mida õppisime

Kui alustasime firmat, siis kõige enne õppisime enda ideid hindama ja analüüsima. Kui firma oli juba tööd alustanud, hakkasime märkama ja kasutama oma oskusi ja neid oskusi rakendama oma tegevuses. Kõige enam õppisime me müügitööd. Mitmel laadal osalemine andis meile juurde enesekindlust ja teadmisi müügitööst üldiselt. Meie koostöö arenes jõudsalt ja arvame, et oleme kõik teadlikumad üksteise oskustest ja ka puudustest. Kuna meie toode on käsitsi toodetud, siis õppisime me kõik ka puutööga seotud oskusi. Samuti õppisime koostama äriplaani ja tegevusaruannet, mida meil tulevikus kindlasti vaja on.

Teised meist

Meie tooteid on tähele pandud. Näiteks on meist kirjutatud

- Pärnu Maalehes
(<http://blog.maaleht.ee/parnumaa/?p=6351>),
- Õpetajate Lehes,
- Raplamaa kodulehel
(<http://www.raplamaa.ee/index.php?newsID=1373>),
- Mäksa valla lehes
(http://www.maksavald.ee/vvfiles/0/maksavald_01_10_vaatamiseks.pdf),
- Luunja valla lehes
(http://www.luunja.ee/pdf/luunja_jaanuar_2010.pdf).

Tulevik

Tulevikus plaanime patenteerida oma toote ning anda see suurtootmisesse, et saaksime ise tegeleda õppetöoga. Plaanime ka edaspidi oma toodet reklaamida.

Tänu sõnad

Täname OÜ-d Nari-Puit, kes andis meile oma tootejääke ning lubas kasutada oma ruume ja materjale, et värvida meie tooteid. **OÜ NARI-PUIT**

Täname Luunja Keskkooli, kes võimaldas meile transpordi erinevatele laatadele. Samuti selle eest, et saime tootmiseks kasutada kooli tööõpetuse klassi.



Luunja Keskkool

Täname Junior Achievementi kõigi toredate loengute ja laatade eest ning juhendamise eest meie äriteel.



Täname õpetajaid **Ülle Tõnutaret** ja **Vahur Vahtrat** juhendamise eest firma tegevuses ja tootmises.

Aitäh!



M.E.T.E. meeskond.