

Idea to Business

Studiengang	Information Design, User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz
Modulnummer	94829
Prüfungsnummer	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Studiensemester	6. Semester und 7. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	40 Stunden
Workload Selbststudium	110 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	- eine Gründungsidee sowie ein Team von mind. 2 Pers. - Bewerbung für ASAP Wettbewerb
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Präsenz

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind fähig, ihre eigene Start-up Idee in ein vollwertiges Geschäftsmodell umzusetzen und diese in der realen Welt zu erproben.
- können im Rahmen des Academic Seed Accelerator Program das Geschäftsmodell unter Anwendung der verschiedenen Testverfahren analysieren (z.B Problem Solution Fit, Product Market Fit etc.).
- können moderne Ansätze der agilen Startup-Welt wie Customer Validation und Traction Scoreboard erläutern und können die Tragfähigkeit einer Idee und das dazugehörige Geschäftsmodell evaluieren.
- können diese Ansätze praktisch einsetzen, um ihre Idee zu validieren, Kundenbedürfnisse zu analysieren, Marktpotenzial und Distributionskanäle zu definieren, die Ergebnisse der Analyse in ein vollwertiges Geschäftsmodell zu überführen und ein Pitch Deck zu entwickeln.
- können Ergebnisse in einer echten Startup-Pitch-Situation vor Experten präsentieren

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können sich persönlich und unternehmerisch weiterentwickeln und ein persönliches Netzwerk in der landesweiten Gründerszene aufbauen.
- können selbständig und in Teams arbeiten, sowie Teams leiten und anführen.
- entwickeln ihre Kommunikationsfähigkeit weiter.

Lerninhalte

Phase 1: Zielgruppenanalyse, Problem-Solution Fit

- Customer Validation Interview
- User Persona/Empathy Map
- Value Proposition Canvas

Phase 2: Produkt und Product-Market Fit.

- Product Market Fit
- Canvas

Phase 3: Marktanalyse

- TAM-SAM-SOM Methode
- Marktchancennavigator
- Petal- (Blüten-Diagramm)

Phase 4: Traction

- Bullseye-Framework
- Traction Scoreboard
- AIDA Modell
- Service Blueprint

Phase 5: Business und Business-Modell Fit

- Magisches Dreieck (St. Galler Business Model)
- Business Model Canvas
- Assumption Map

Jede Phase besteht aus einer wissenschaftlichen Einführung, welche durch gezielte Übungen und die Arbeit mit praxisnahen Templates untermauert wird.

Literatur

Playbook 3.0 (2020) Start-up BW Academic Seed Accelerator Program

Steven Gary Blank, Bob Dorf (2012): The Startup Owner's Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company.

Eric Ries (2017): The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses.

Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Gregory Bernarda, Alan Smith, Trish Papadakos (2014): Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want.

Alexander Osterwalder, Yves Pigneur (2010): Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers.

Oliver Gassmann, Karolin Frankenberger, Michaela Csik (2014): The Business Model Navigator: 55 Models That Will Revolutionise Your Business.

Gabriel Weinberg, Justin Mares (2015): Traction: How Any Startup Can Achieve Explosive Customer Growth.

Weiterführende Literatur

Marc Gruber, Sharon Tal (2017): Where To Play: 3 steps for discovering your most valuable market opportunities.

Eric Ries (2017): The Startup Way: How Entrepreneurial Management Transforms Culture and Drives Growth

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94623	Idea to Business	Christian Kling, Eka Hammerlindl	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leist.nachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94623	PLP benotet	Die Endnote setzt sich aus Präsentation und Verschriftlichung (paper) der Ausarbeitung	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Teilnahme an Zwischenpräsentation, Teilnahme an Inputworkshops, Bewerbung für Wettbewerb

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32