

Themenangebot Bachelorarbeit (BA2024.3_RS)

Build-Measure-Learn-Loops zur Schärfung von Minimum Viable Products in der Entrepreneurship-Lehre: Innovative Ansätze durch Spieldesign und Playtesting

Ein wesentliches Element des Lean Startup Management ist die Erstellung eines sogenannten MVP (Minimum Viable Product). Ein MVP ist eine grundlegende Version eines Produkts oder einer Dienstleistung, die gerade genug Funktionen bietet, um die Bedürfnisse der frühen Benutzer zu erfüllen und gleichzeitig Feedback zu sammeln. Das Ziel eines MVP besteht darin, die Kernfunktionalitäten zu testen, Hypothesen zu validieren und Ressourcen effizient einzusetzen. Ein MVP ermöglicht es Unternehmen, schnell auf dem Markt zu iterieren, Kundenreaktionen zu verstehen und das Produkt basierend auf echtem Feedback zu verbessern. Es konzentriert sich auf das Wesentliche und vermeidet die Entwicklung von Funktionen, die nicht unbedingt erforderlich sind, um den Markt zu betreten. Die Iterationen im Rahmen der kontinuierlichen Weiterentwicklung werden durch sogenannte Build-Measure-Learn-Loops getragen, einen zyklischen Prozess im Lean-Startup-Ansatz (BML). Er umfasst das Messen von unterschiedlichen Metriken (das sind quantifizierbare Maßeinheiten oder Kennzahlen, die die Leistung, Nutzung und Reaktionen auf ein Produkt oder eine Dienstleistung messen) für das MVP, das Lernen aus den Ergebnissen und die kontinuierliche Anpassung des Produkts basierend auf diesen Erkenntnissen. Dieses Vorgehen ist im Lean Startup Management üblich, um Risiken schon vor der Markteinführung zu erkennen und zu minimieren.

Die Vermittlung einer iterativen MVP-Entwicklung stellt in der akademischen Entrepreneurship-Lehre eine große Herausforderung dar, weil Studierende dazu neigen, Gründungsideen ohne Bezug zu einem MVP durchzuplanen und zu verfeinern, was zu sehr professionell wirkenden, aber unrealistischen Konzepten führt. Solche für professionelle Gutachtende offensichtliche Mängel sind für Studierende angesichts ihrer mitunter lehrbuchhaften Businesspläne kaum einsichtig. Lehrziel muss daher sein, zu erkennen, dass es nicht ausreicht, reine Gedankenmodelle in einen völlig fiktiven Businessplan zu gießen, ohne jemals Kund:innenkontakt gehabt zu haben. Wie man einen Businessplan schreibt, ist zwar in Lehrbüchern nachzulesen. Ohne Kontakt zur Zielgruppe bleiben solche Gedankenspiele aber unrealistisch.

Entrepreneurship-Lehre kann jedoch andere Wege gehen, um dieses Ziel zu erreichen. Dazu kann eine Analogie zu Spieldesign und Playtesting bei der Entwicklung von analogen Spielen genutzt werden, denn das gleiche Konzept wird häufig bei der Entwicklung von Brettspielen angewandt. Deren Entwicklung zeigt wesentliche Parallelen zu Build-Measure-Learn-Loops und lässt sich als Anwendungsfall für die Entwicklung und kontinuierliche Verbesserung eines MVP betrachten. Hier geht es ebenfalls darum, für Neuheiten so schnell wie möglich Nutzer:innenfeedbacks zu erhalten. Auf diese Weise lässt sich eine Spielmechanik oder eine Spielschleife eines entstehenden Produktes testen, ohne schon Teil eines funktionierenden Spiels zu sein oder bevor überhaupt ein Thema steht.

Jede:r kann dabei mitmachen. Es bedarf keiner durchschlagenden Gründungsidee, um den Effekt von BML-Loops zu erproben, die Reaktion auf Nutzer:innenfeedback zu diskutieren und den Gewinn von Iterationen zu erkennen.

Ziel der Bachelorarbeit ist es, die iterative MVP-Entwicklung durch Build-Measure-Learn-Loops einerseits und Spieldesign und Playtesting andererseits vor dem Hintergrund der einschlägigen Literatur und Forschung einem systematischen Vergleich zu unterziehen, um

damit deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten und daraus Thesen für die Entrepreneurship-Lehre abzuleiten.

Das Thema eignet sich insbesondere für Studierende aus den Bereichen Wirtschaftspädagogik oder Entrepreneurship.

Einstiegsliteratur

Boldureanu, G., Ionescu, A., Bercu, A., Bedrule-Grigoruță, M., & Boldureanu, D. (2020). Entrepreneurship Education through Successful Entrepreneurial Models in Higher Education Institutions. Sustainability. <https://doi.org/10.3390/su12031267>.

Bortolini, R., Cortimiglia, M., Danilevicz, A., & Ghezzi, A. (2018). Lean Startup: a comprehensive historical review. Management Decision. <https://doi.org/10.1108/MD-07-2017-0663>.

Frederiksen, D., & Brem, A. (2017). How do entrepreneurs think they create value? A scientific reflection of Eric Ries' Lean Startup approach. International Entrepreneurship and Management Journal, 13, 169-189. <https://doi.org/10.1007/S11365-016-0411-X>.

Mansoori, Y., Karlsson, T., & Lundqvist, M. (2019). The influence of the lean startup methodology on entrepreneur-coach relationships in the context of a startup accelerator. Technovation. <https://doi.org/10.1016/J.TECHNOVATION.2019.03.001>.

Stamboulis, Y., & Barlas, A. (2014). Entrepreneurship education impact on student attitudes. The International Journal of Management Education, 12, 365-373. <https://doi.org/10.1016/J.IJME.2014.07.001>.

Thomas, O. (2022). Entrepreneurship education: Which educational elements influence entrepreneurial intention?. Industry and Higher Education, 37, 328 - 344. <https://doi.org/10.1177/09504222221121065>.

Weiterer Tipp zum Einstieg:

Interessante Einblicke in die Branche gewährt der Podcast Board Game Design Lab (<https://boardgamedesignlab.com>)