

Mjukvarutekniskt entreprenörskap

TDDE02 & 726a85

Aseel Berglund
aseel.berglund@liu.se



1

Agenda

- Introduktion till kursen
- Introduktion till ämnet
- Hitta projektpartner



2

INTRODUKTION TILL KURSEN



3

tillägna sig kunskaper & förmågor inom entreprenörskap och mjukvaruutveckling, med särskilt fokus på formulering, kvalificering och realisering av idéer till entreprenöriella verksamheter.



4

Kursinfo finns på kurssidan

<https://www.ida.liu.se/~TDDE02/info/courseinfo.sv.shtml>



5

Kursmål



6

Kursmål 1/2

Efter avslutad kurs skall den studerande kunna använda

- metodik – Lean startup
- affärsmodeller för mjukvara
- metoder för spridning och marknadsföring
- affärsanalysmodeller – NABC
- kommunicera affärsidé



7

7

Kursmål 2/2

Efter avslutad kurs skall den studerande ha god kännedom om:

- tjänsteperspektiv på mjukvara
- finansiering för realisering av affärsidé
- immaterialrätt
- vad som krävs av en själv och andra för att lyckas som entreprenör.



8

8

7 Föreläsningar



9

Projekt

- En kundverifierad idé som löser ett äkta problem.
- Genomföra i grupp av 4 studenter.
- Grupperna ska anmälas i WebReg.



10

10

- Workshops – idégenerering, ons
- Seminarier - redovisningar av specifika moment i projektarbetet.
- Redovisning
- Handledning



11

Examinationsmoment

UPG1 6 poäng - Projektarbete (U,3,4,5)
Bedömningskriterier på kurssidan



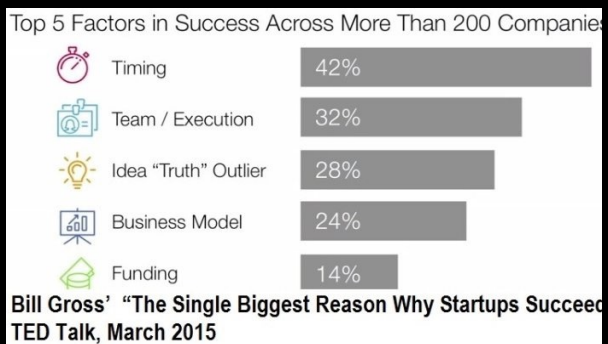
12

INTRODUKTION TILL ÄMNET

13

Vilka faktorer leder till framgång när nya produkter/tjänster/lösningar skapas?

14



15



16

Entreprenörskap =
förmåga och vilja att utveckla,
organisera och hantera en
affärsverksamhet för att göra en
vinst.

<http://www.businessdictionary.com/>

17

en person som skapar nya affärer

Entrepreneur

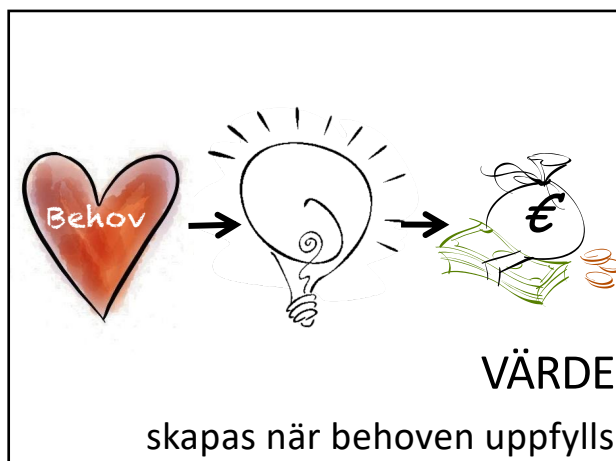
18



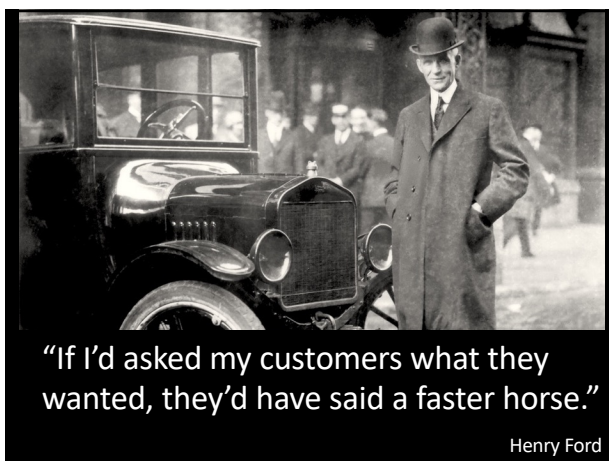
19



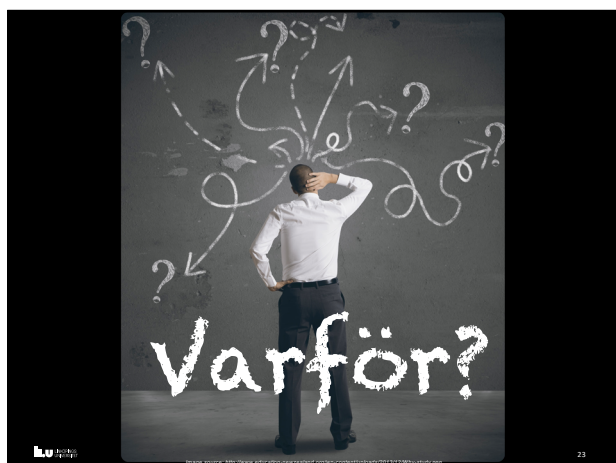
20



21



22



23



24

VAD? är användarnas mål med att använda produkten?



LU

25

25

HUR?



LU

26

26

Varför

Vem

?

Vad

Hur

LU

27

27

Utvecklingsmetodik



LU

28

28

THE LEAN STARTUP

Created by Eric Ries - startupslessonslearned.blogspot.com

Designed by KISSmetrics

Learn Faster

Split Tests
Customer Interviews
Customer Development
Five Whys Root Cause Analysis
Customer Advisory Board
Falsifiable Hypotheses
Product Owner Accountability
Custom Archetypes
Cross-functional Teams
Smoke Tests

LEARN

IDEAS

DATA

BUILD

CODE

Code Faster

Unit Tests
Usability Tests
Continuous Integration
Incremental Deployment
Free & Open-Source Components
Cloud Computing
Cluster Immune System
Just-in-time Scalability
Refactoring
Developer Sandbox

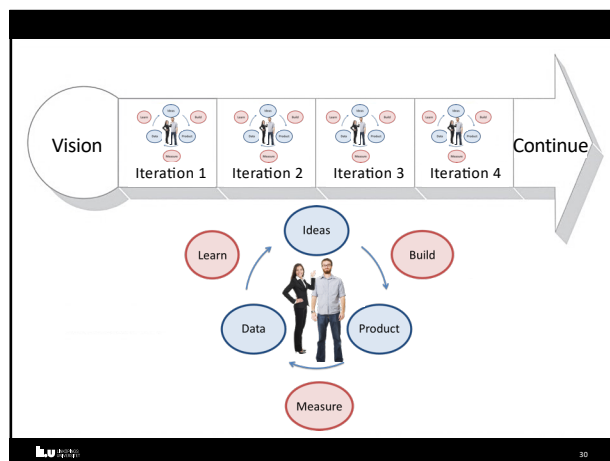
Measure Faster

Split Tests
Clear Product Owner
Continuous Deployment
Usability Tests
Real-time Monitoring
Custom Liaison

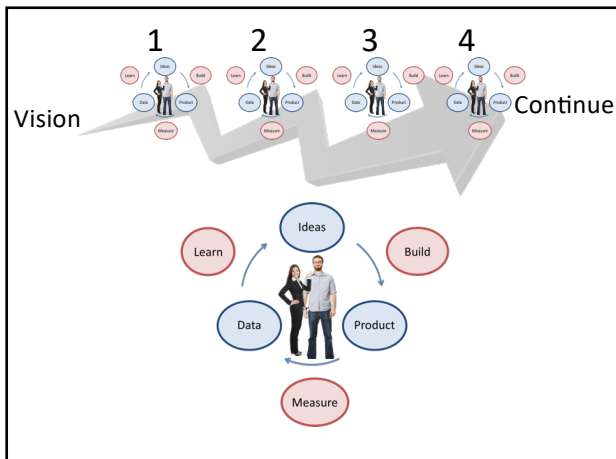
MEASURE

Funnel Analysis
Cohort Analysis
Net Promoter Score
Search Engine Marketing
Real-time Alerting
Predictive Monitoring

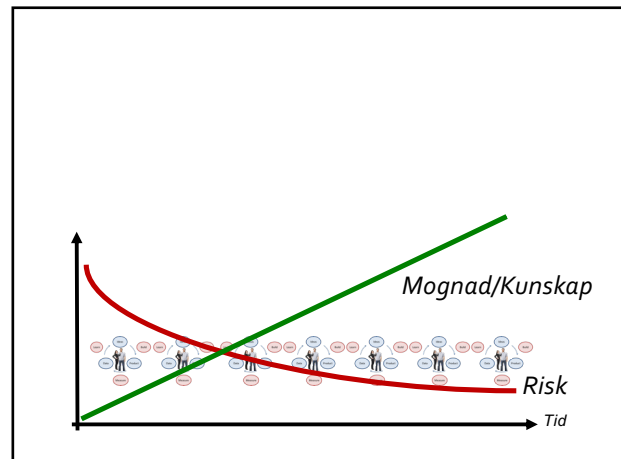
29



30



31



32

Minimum Viable Product

[MVP] - minsta möjliga funktioner som en fristående produkt och fortfarande lösa kundens behov och visar produktens värde.

33

33

Minimum Viable Product
should provide one
COMPLETE FOCUSED EXPERIENCE
to your early adopters.

34

34

MVP?

35

35

#1 Explainer Video

36

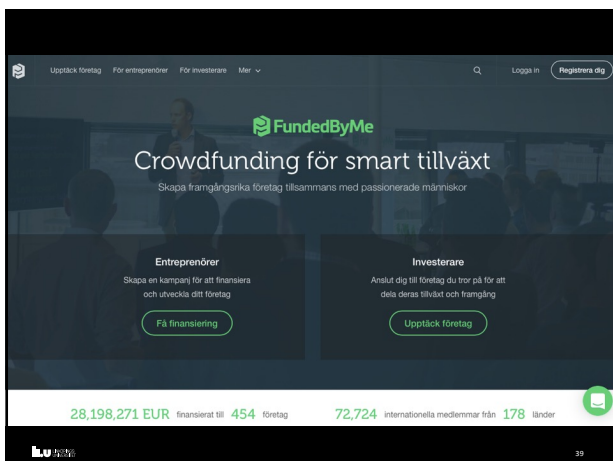
36



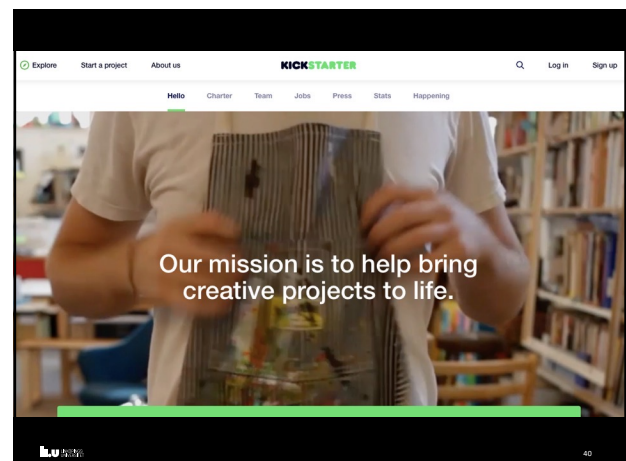
37



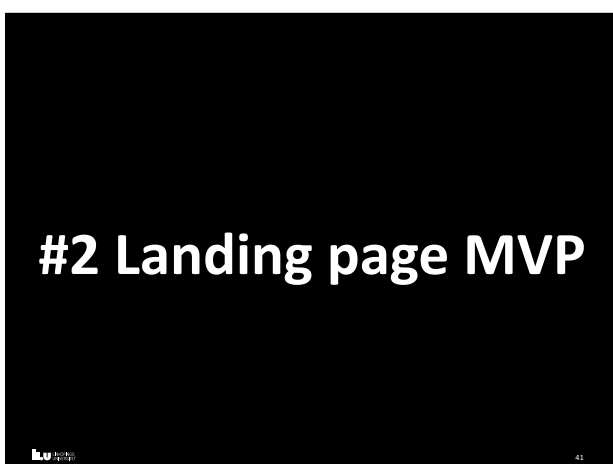
38



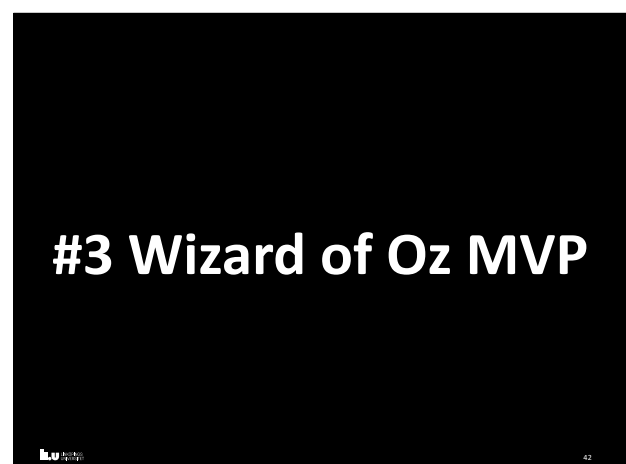
39



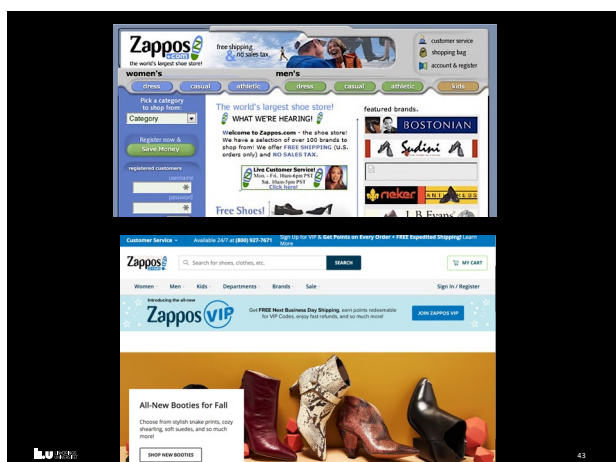
40



41



42



43

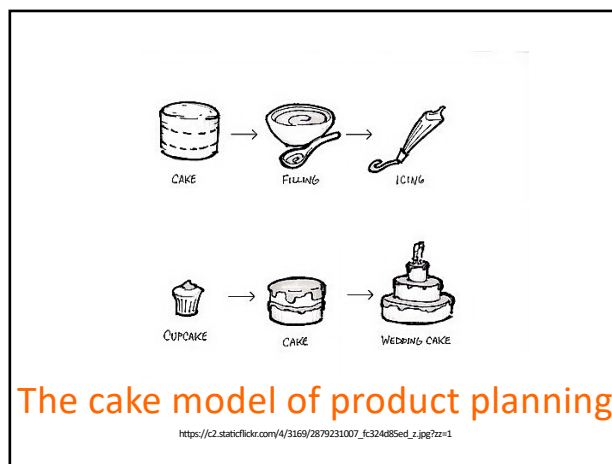
#4 Concierge MVP

Instead of providing a product, you start with a manual service. The service should consist of exactly the same steps people would go through with your product.

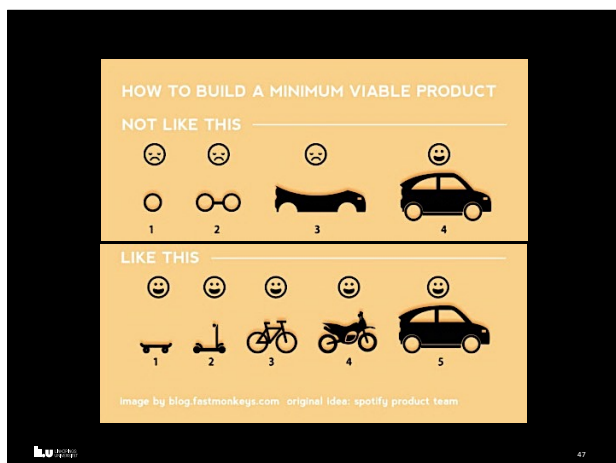
44



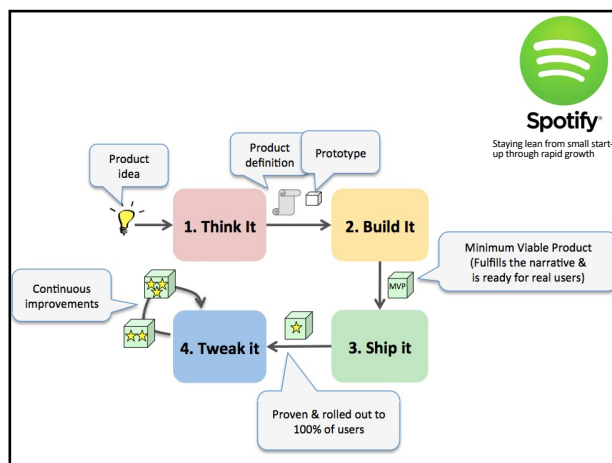
45



46

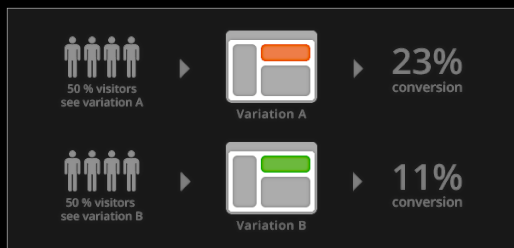


47



48

A/B testning



49

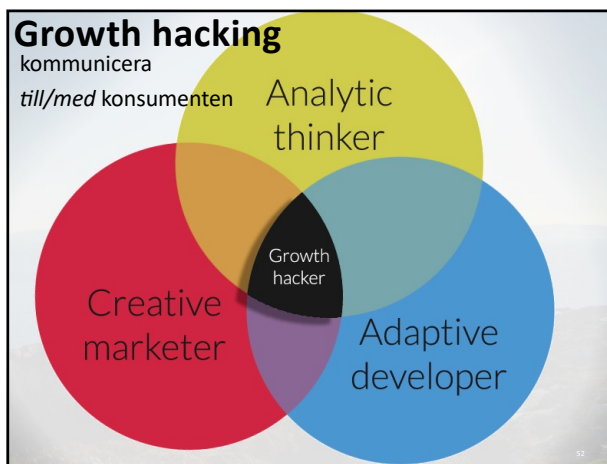
Google



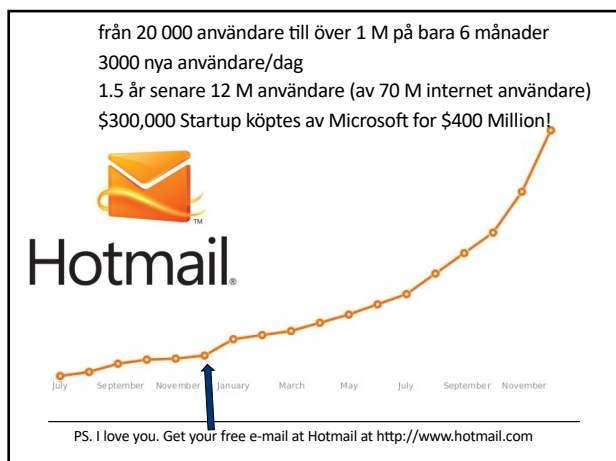
50



51



52

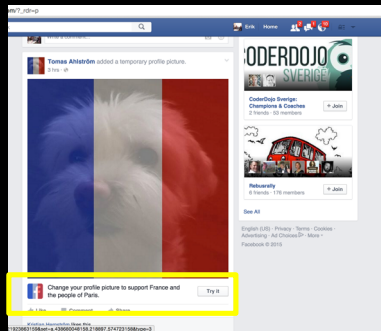


53



from 100,000 users in late 2008 to 4 million users in early 2010
At the peak, 2.8 million invitations were sent per month.

54



LIU EXPANDING REALITY

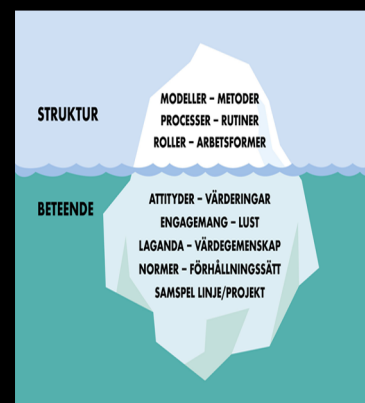
55

Söka och hitta partner att jobba med under kursen kan du göra i Lisam, läs mer under under Projekt på kurssidan

56

Skapa förutsättningar för att lyckas

57



58

- Kom överens om vad som gäller



- MÅL

- Mål över och under vattenytan:
 - Struktur och processrelaterade mål (milstolpar, vad ska göras, betyg att sikta på, etc)
 - Beteenderelaterade mål (hålla tider, inte avbryta, låta alla komma till tals, etc.)



59

SMARTa mål

Specifika

Mätbara

Accepterade

Realistiska

Tidsbundna

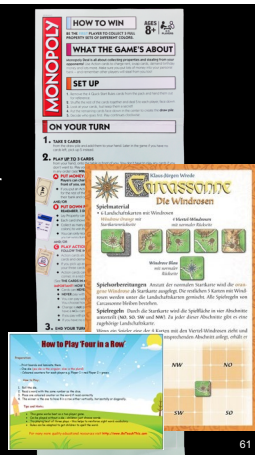


60

Spelregler

Gruppen skapar egna regler

- Beslut
- Roller
- Ansvar
- Möten
- Praktiska förutsättningar



61

61

Summering

- Entreprenörskap
- Utvecklingsmetodik
- Growth hacking

62

62