

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 & Lean Canvad
- kommunicera affärsidé



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

7

8



Karin Ackerholm
Innovationsrådgivare på
Internationaliserings-,
forskningsstöd- och
samverkansavdelningen (IFSA).

Ola Leifler
Hållbarhet

Stefan Holmlid
Professor inom tjänstedesign

Sofia Willquist
European patent Attorney
and IP advisor

Kalle Eldebo
Forskar inom
innovationkultur
och -ledning

lead
För tech-startups
som vill göra skillnad och
växa snabbare och säkrare.

“innovation is when
many people
change their practices”

9

Projekt

- En kundverifierad idé som löser ett äkta problem.
- Genomföra i grupp av 3 - 4 studenter (max 2 studenter från samma utbildning)
- Grupperna ska anmälas i WebReg.
- Det finns en lista i Lisam för att hitta grupper



10

10

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



11

Examinationsmoment

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



12

Ändringar i kursen

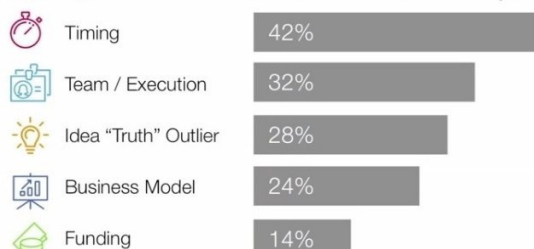
Enligt kursutvärderingen förra året gick kursen bra, men vissa förbättringar har ändå gjorts till i år:

- Lean Canvas inkluderas i kursen
- Införande av en workshop om Lean Canvas
- Studeternas återkoppling till varandra under seminarie 1 och 2 görs via forms
- Introducerat en sparring workshop.
- Bedömningskriterierna för examinationen och respektive betyg har förtydligat.
- Ny mall för slutrapporten

INTRODUKTION TILL ÄMNET

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

Top 5 Factors in Success Across More Than 200 Companies



Bill Gross' "The Single Biggest Reason Why Startups Succeed"
TED Talk, March 2015



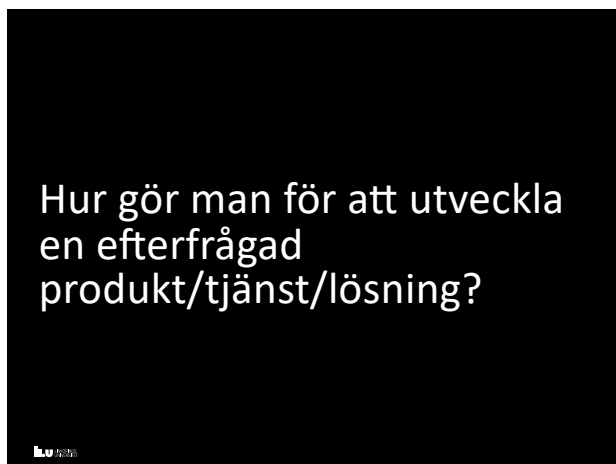
Entreprenörskap =
förmåga och vilja att utveckla,
organisera och hantera en
affärsverksamhet för att göra en
vinst.



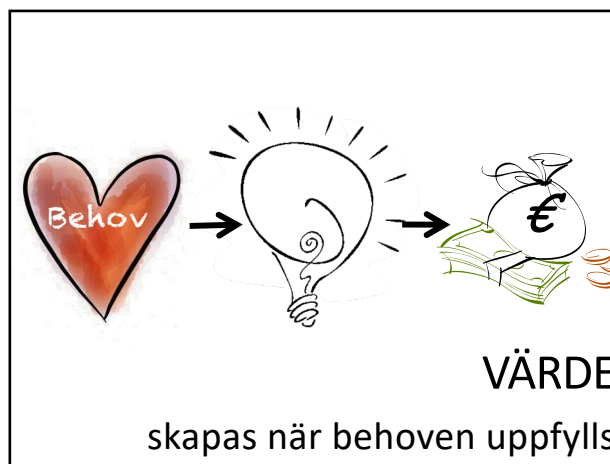
19



20



21



22



23



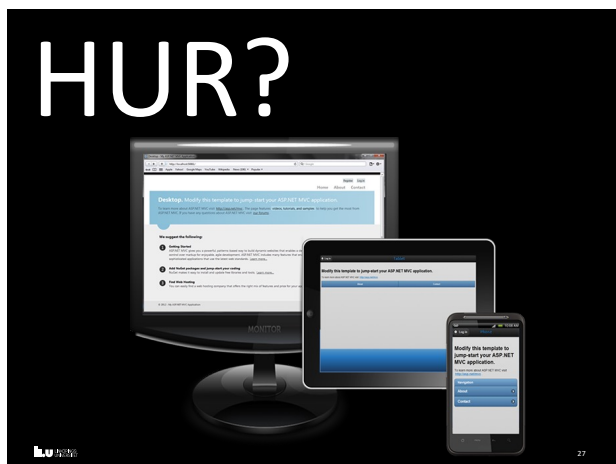
24



25



26



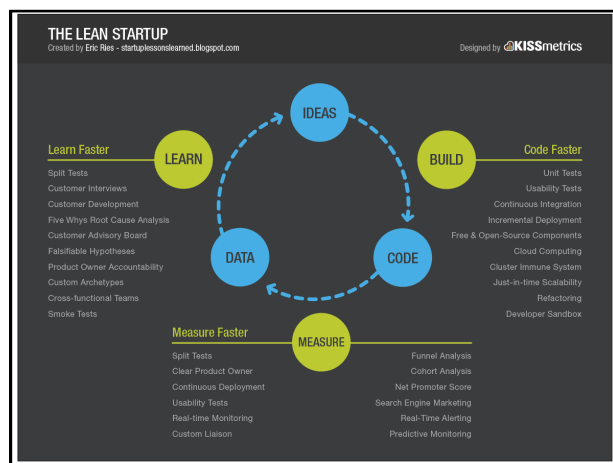
27



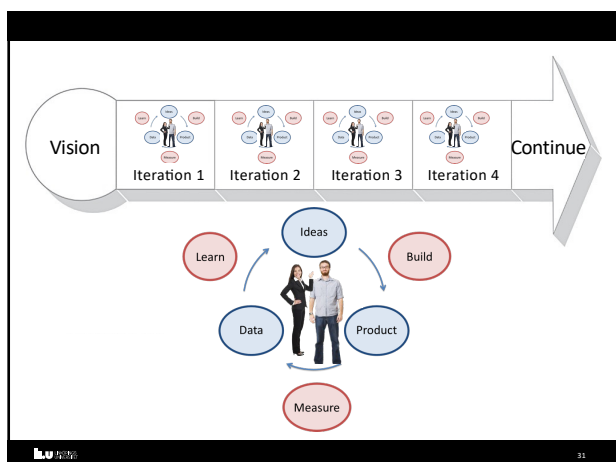
28



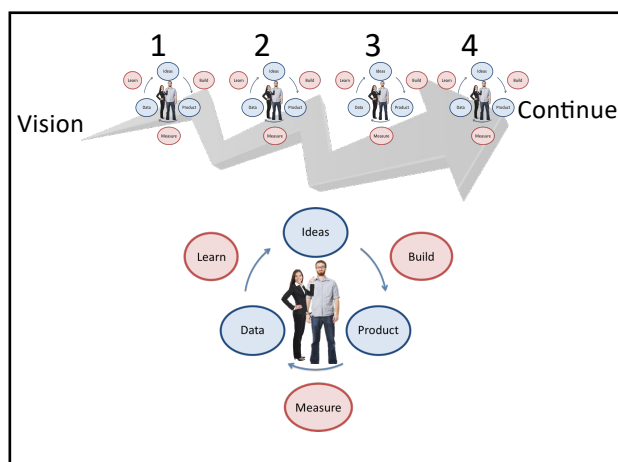
29



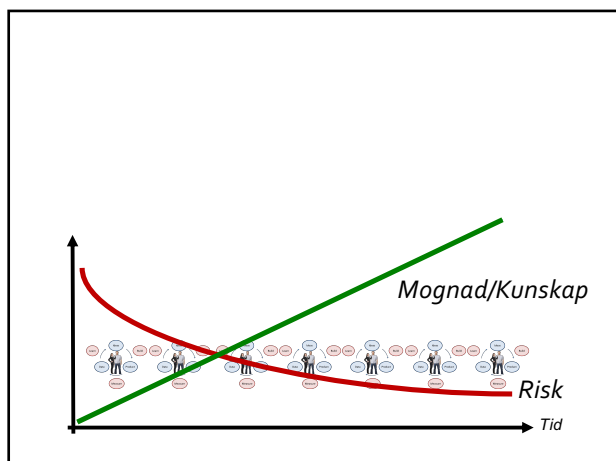
30



31



32



33

Minimum Viable Product

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

34

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

35

MVP?

36

#1 Explainer Video

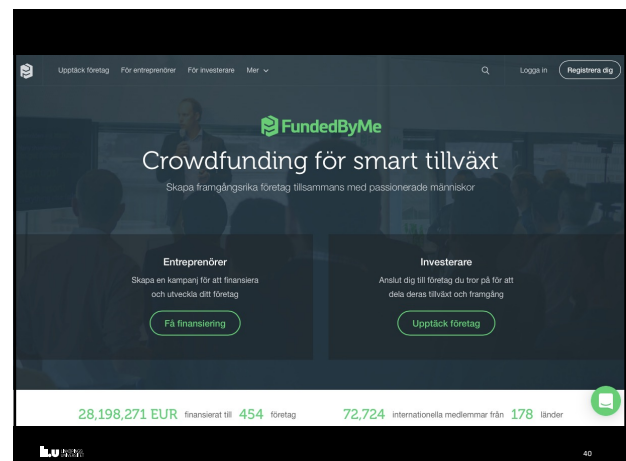
37



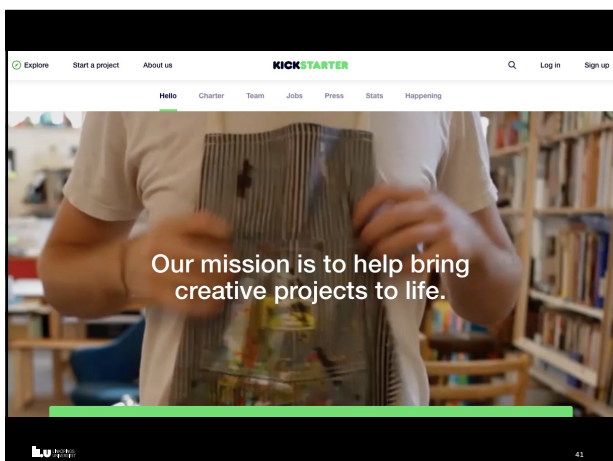
38

Crowdfunding Grärotsfinansiering, Folkfinansiering, Massfinansiering

39



40



41

#2 Landing page MVP

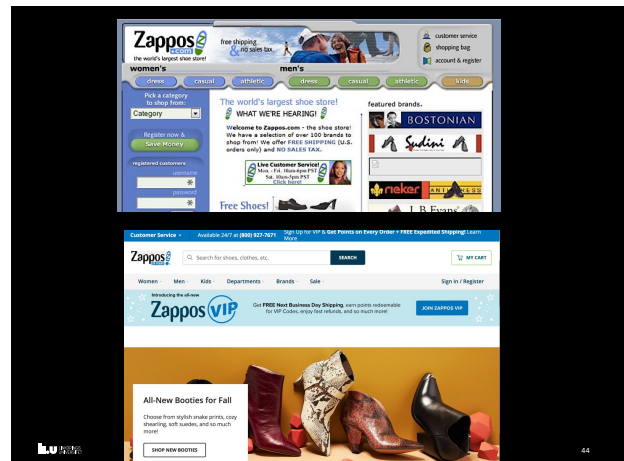
42

#3 Wizard of Oz MVP

LU

43

43



44

44

#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.

LU

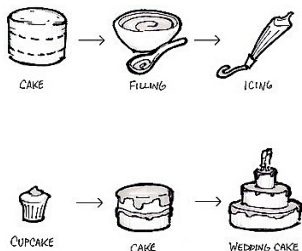
45

45



46

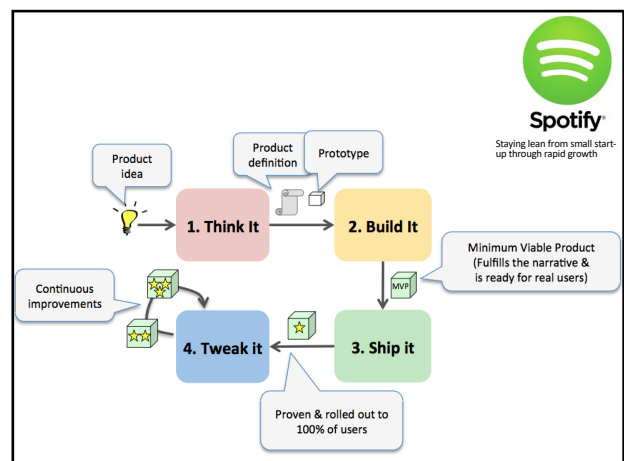
46



The cake model of product planning

https://i2.staticlickr.com/4/3169/2879231007_fc324d85ed_z.jpg?z=1

47



48

49

50

51

52

53

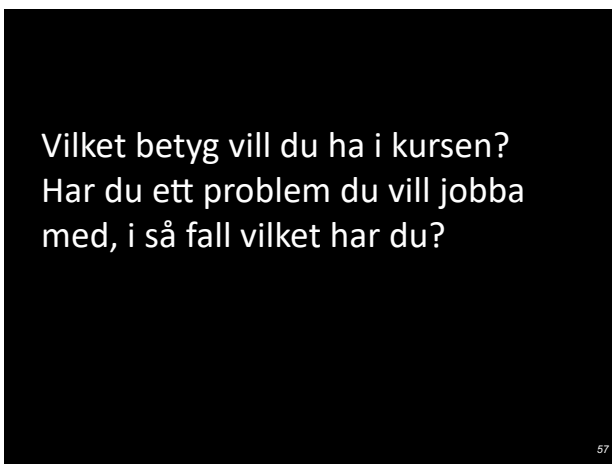
54



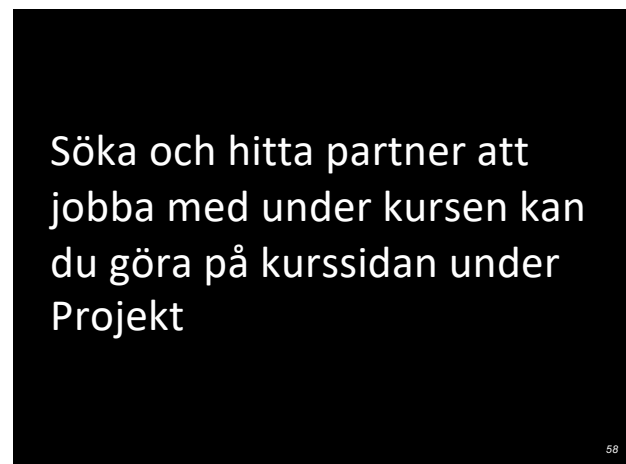
55



56



57



58