

STARTUPS UND TECHNOLOGY EXPERIENCE

Center for Technology Experience

Manfred Tscheligi



TECHNOLOGY EXPERIENCE

- Spezieller Zugang zu **Innovation**
- User Experience als **Enabler** von Innovation
- User Experience als **KPI** zum Nutzen (z.B. Acceptance)
- Experience Oriented **Thinking**
- Zukünftige **Interaktionsformen**



WAS IST EIN STARTUP?

- “A startup company or startup is a company, a partnership or temporary organization **designed to search for a repeatable and scalable business model.**”¹
- In this early stage it is crucial to prove both, technology and market.

¹ Blank, Steve (March 5, 2012). ["Search versus Execute"](#). Retrieved July 22, 2012.

TECHNOLOGY EXPERIENCE

„People don't buy products, they buy experiences.“

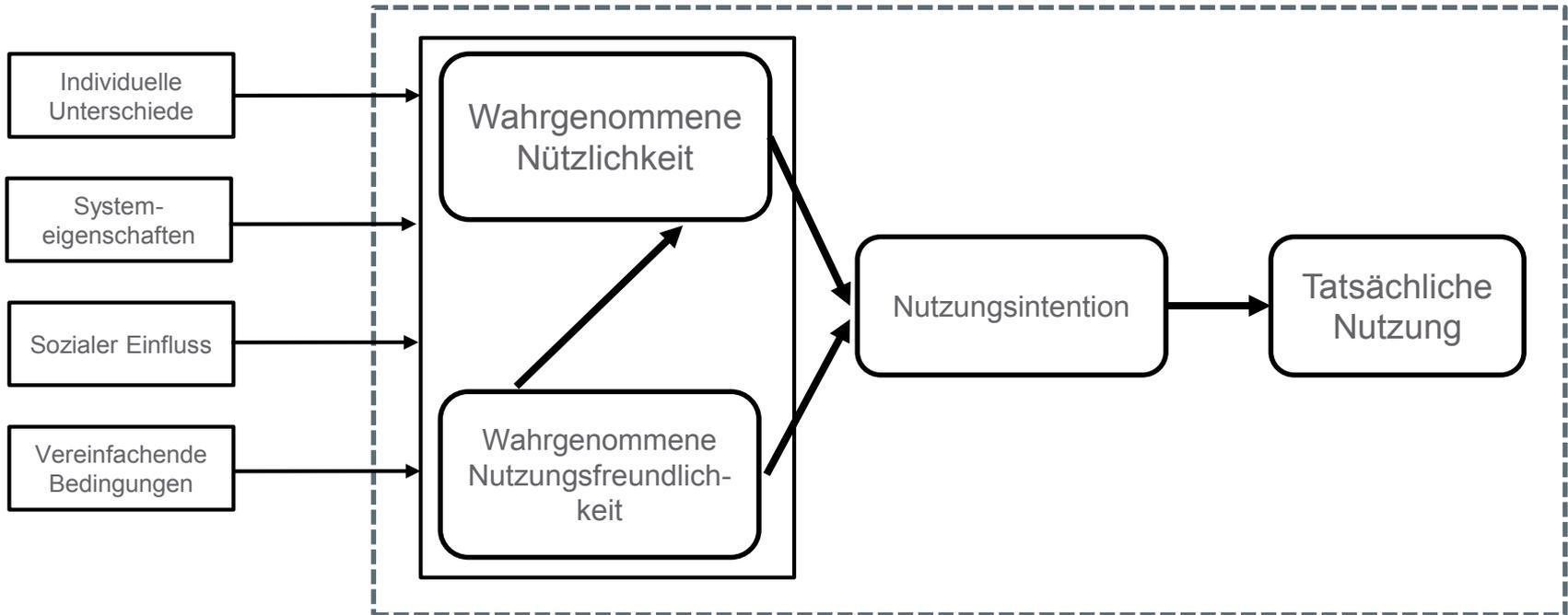
TECHNOLOGIEAKZEPTANZ

- Gesamtziel: Gestaltung, Erstellung und Etablierung eines Produkts/Services, welches/welcher von den jeweiligen Zielgruppen akzeptiert, genutzt und gekauft wird

- Entscheidend: Welche Faktoren bestimmen die Akzeptanz eines Produkts oder eines Services aus Kundensicht?
 - Nützlichkeit?
 - Benutzerfreundlichkeit?
 - Individuelle Faktoren?
 - Soziale Normen?
 - Coolness des Produktes?
 - etc.



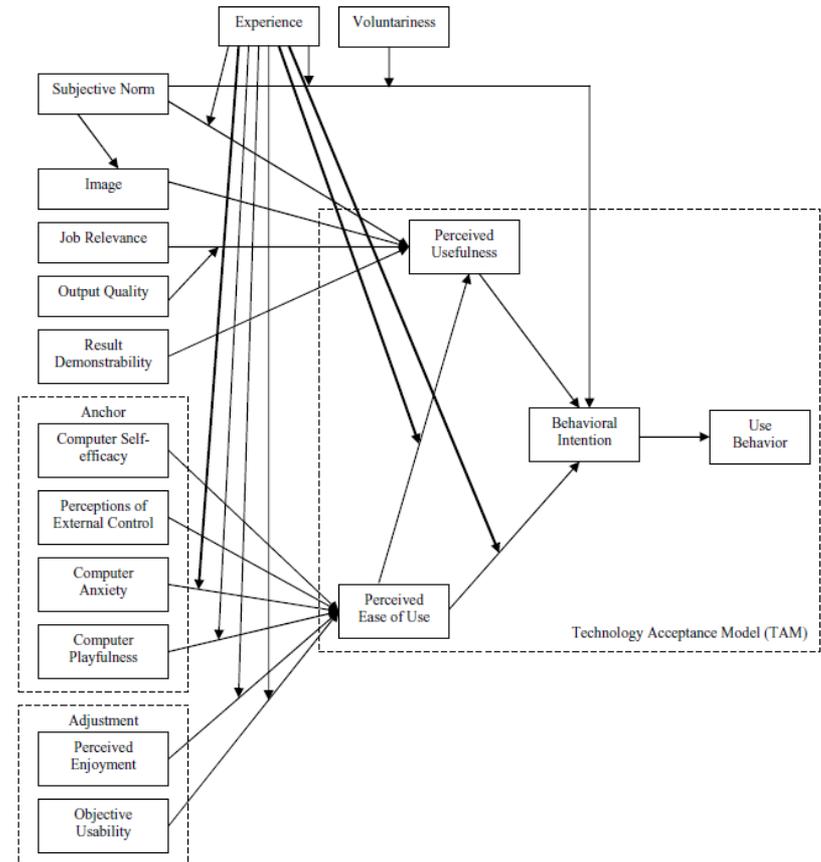
BASIS TECHNOLOGIEAKZEPTANZMODELL



- Wahrgenommene Nützlichkeit - der Grad, bis zu welchem eine Person glaubt, dass die Verwendung eines bestimmten Systems seine/ ihre (Job) Leistung verbessern würde
- Wahrgenommene Benutzerfreundlichkeit - der Grad, bis zu welchem eine Person glaubt, dass die Verwendung eines bestimmten Systems mühelos wäre

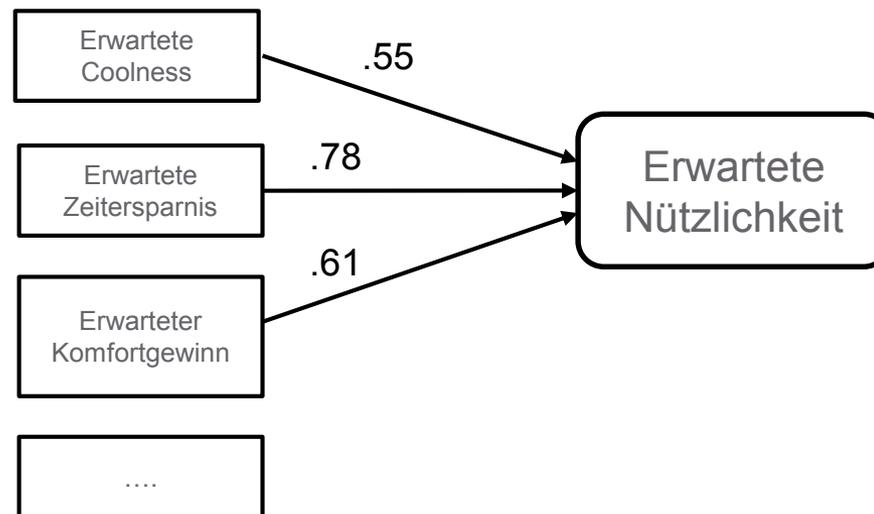
ERWEITERTES TECHNOLOGIEAKZEPTANZMODELL

- Das grundlegende TAM muss je nach konkretem Kontext und Produkt/Service angepasst werden
- Ausführung:
 - Online-Befragung
 - Repräsentative Stichprobe
 - Einführung/ Vorstellung von Produkt/Service
 - Reihe von Fragen über erwartete Nützlichkeit, erwartete Nutzung, etc.
 - Analyse über mehrfache, lineare Regression und strukturelles Gleichungsmodell



EXEMPLARISCHE ERGEBNISSE EINER TAM STUDIE

- Korrelation zwischen relevanten Faktoren (z.B. erwartete Coolness, erwartete Zeitersparnis usw.) und erwarteter Nützlichkeit



- Das hier abgebildete, exemplarische TAM-Modell erklärt bis zu einem gewissen Grad das beabsichtigte Nutzungsverhalten (z. B. 75%)

ERFOLGSFAKTOREN UND TECHNOLOGY EXPERIENCE

- Welches Problem gibt es zu Lösen -> Betrachtung aus Experience/Benutzungssicht ...
- Wodurch werde ich Erfolg haben, wann wird meine Lösung gekauft -> Technologiereife + Reife aus Experience
- Gibt es schon bestehende Lösungen, Ansätze -> Forschung generell kann Antworten liefern
- Was ist neu an meinem Ansatz -> Vergleiche (mit bestehenden Produkten) aus Experience Sichtweise
- Innovationen “proben“ -> Reichhaltiges Methodenspektrum (z.B. Acceptance)

THANK YOU!

Manfred Tscheligi

