



Feedback

(ARBEITSTITEL)



INHALTSVERZEICHNIS

1. ZUSAMMENFASSUNG	3
2. GESCHÄFTSIDEE	5
2.1 Gründungsvorgeschichte	5
2.2 Innovation	6
2.3 Know-How Träger und Mentorin	8
2.4 Prototyp	11
2.5 Projektplanung	14
3. MARKT UND WETTBEWERB	15
3.1 Der Bildungsmarkt	15
3.2 Marktsegmente	16
3.3 Marktpotential	16
3.4 Wettbewerber	18
3.4.1 Direkte Wettbewerber	18
3.4.2 Potentielle Wettbewerber	18
3.4.3 Ersatzprodukte	20
3.5 Alleinstellungsmerkmal und Kundennutzen	20
4. MARKETING UND MARKTEINTRITT	21
4.1 Vermarktungsstrategie	21
4.2 Markteintrittsstrategie	21
4.3 Marketing-Mix	22
5. UNTERNEHMENSPLANUNG	26
5.1 Finanzplanung	26
5.2 Unternehmensorganisation	27
5.3 Chancen und Risiken (SWOT)	28
LITERATUR	29

1. ZUSAMMENFASSUNG

Problem Schule ist einer der wenigen Bereiche, der noch immer weitestgehend ohne **aussagekräftiges Feedback** für die dort professionell tätigen Personen gesteuert wird. Lehrer, die ihren **Unterricht verbessern** möchten, haben bislang große Mühe, sich Feedback zu ihrem unterrichtlichen Handeln einzuholen.

Produkt Fiidback ist eine **Bildungstechnologie** (Educational Technology), die einen Kommunikationskanal von Schülern zu Lehrern über verschiedene Aspekte von Schule und Unterricht öffnet. Mit unserer **Feedback-und-Empfehlungs-Software** kann Schülerfeedback in Echtzeit für die Verbesserung des Unterrichts genutzt werden. Die Software arbeitet **in Echtzeit und anonym**. Empfehlungen erfolgen handlungsorientiert und ohne zeitliche Verzögerung mit **Vorschlägen für die Weiterarbeit** an besonders erfolgreichen oder kritischen Punkten. Das Produkt basiert auf erziehungswissenschaftlicher Forschung und orientiert sich gleichzeitig eng an den spezifischen Erfordernissen der Schulpraxis.

Kundennutzen Von einem selbstgesteuerten Feedbackprozess in der Hand der Schule bzw. Lehrperson profitieren Lehrer, Schüler und Schulen gleichermaßen. **Lehrer** sind zufriedener, da sie mühelos und schnell evidenzbasiertes, aussagekräftiges und handlungsorientiertes Feedback erhalten, das Ihnen im Schulalltag oft verwehrt bleibt. **Schüler** können den Unterricht aktiv mitgestalten und verändern. Lernmotivation und Lernerfolg verbessern sich nachweislich. **Schulen** profitieren von einem besseren Schulklima, einer höheren Berufszufriedenheit der Lehrer und besseren Schülerleistungen. Fiidback ermöglicht es die gesetzlich verankerte Vorgabe der Selbstevaluation praxistauglich umzusetzen. Mit unserem Produkt wird Feedback in der Schule erstmals zu einem selbstverständlichen Bestandteil des Lehrens und Lernens.

Innovation Fiidback ist eine Bildungstechnologie die **Schüler-Feedback in Echtzeit** ermöglicht. Durch einen Empfehlungsalgorithmus, der auf einem eigens entwickelten **Lehr-Lern-Graphen** und graphentheoretischen Analysemethoden beruht, liefert Fiidback passgenaue Empfehlungen auf Grundlage der Schülerrückmeldungen. Die **Relevanz der Empfehlungen** wird mit wachsendem Lehr-Lern-Graphen laufend verbessert. Fiidback verankert lernrelevante Feedbackinformationen als **Selbststeuerungsaufgabe** im Schulsystem - im Gegensatz zu Fremdevaluationen - und ermöglicht Lehrenden in **Mitverantwortung** der Lernenden den Unterricht Schritt für Schritt zu verbessern.

Alleinstellungsmerkmale Fiidback ermöglicht **Echtzeit-Feedback** im Schulalltag. Der von Fiidback konzipierte **Lehr-Lern-Graph** ermöglicht einen bislang unerreichten Grad an **Schnelligkeit und Passgenauigkeit** von automatisch generierten Handlungsempfehlungen. Damit unterstützt unsere Feedback-und-Empfehlungssoftware Lehrpersonen dabei, die schwierige **Übersetzungsarbeit** vom Wissen über guten Unterricht zur konkreten Handlungsänderung zu leisten. Das **flexible und datensichere** Tool belässt dabei den Gesamtprozess sowie die erhobenen Daten in der Hand der Schule. Mit unserer Software erhalten Schulen und Lehrer eine einsatzfertige, kostengünstige und sichere Feedbacklösung für die **Selbststeuerung** von Unterrichtsentwicklung.

Forschungstransfer

Unsere **Bildungstechnologie** übersetzt aktuelle erziehungswissenschaftliche Forschungsergebnisse in ein marktfähiges Produkt, gewährleistet den Transfer akademischen Wissens in die Schulpraxis und den Aufbau einer lernwirksamen Feedback-Kultur im Schulsystem. Fiidback verbindet in konzeptionell einzigartiger Weise moderne Technologien mit aktueller erziehungswissenschaftlicher Forschung und baut dabei auf Arbeiten am IQB der HU Berlin auf:

- erziehungswissenschaftlich fundierte Fragebögen
- zeiteffiziente, anonyme und einfache Durchführung der Befragung
- schnelle, vollautomatisierte Auswertung, Identifikation von Schwerpunkten
- handlungsorientierte Ergebnispräsentation mit Empfehlungen
- passgenaues, schulform- und altersspezifisches didaktisches Material
- höchste, deutsche Datenschutzstandards.

Kernkompetenzen

Fiidback baut auf einem exzellenten Gründerteam und einer hervorragenden universitären und schulischen Anbindung auf: Der Erziehungswissenschaftler und **Sebastian Waack** verfügt durch seine Arbeit an der Humboldt-Universität über umfassende Erfahrung in der Befragung von Schülern und Lehrern und ist zur Zeit als Gymnasiallehrer tätig. Der Sozialwissenschaftler **Kai-Roman Ditsche-Klein** arbeitet als Softwareentwickler und UX Designer. Zudem beschäftigt er sich mit gesellschaftspolitischen Implikationen des digitalen Wandels. Der Wirtschaftswissenschaftler **Alexis Cosson** verfügt über einschlägige Berufserfahrung im Internet- und Startup-Bereich. Er arbeitete unter anderem bei der Idealo GmbH und der GEFEG mbH.

Die Mentorin **Dr. Heike Schaumburg** ist ausgewiesene Expertin für den Computereinsatz im Unterricht und verfügt als stellvertretende Direktorin der Professional School of Education an der Humboldt-Universität über direkte Kontakte zu Schulen und in die Lehrerfortbildung.

Zielmarkt

Der avisierte Zielmarkt mit einem Marktpotential von fast **7 Milliarden Euro** - der deutsch- und englischsprachige Bildungsmarkt der Primar- und Sekundarstufe - ist gekennzeichnet durch kontinuierlich wachsende öffentliche Ausgaben, eine technologiebedingte Neuordnung und eine daraus resultierende hohe Nachfrage nach innovativen Bildungstechnologien. Unsere Bildungstechnologie wird an Schulleitungen, Schulverwaltungen und Bildungsministerien (**B2B-B2G**) für den flächendeckenden Einsatz vermarktet und kann von einzelnen Lehrern (**B2C**) für den persönlichen Einsatz in den eigenen Klassen erworben werden.

Markteintritt

Zum Markteintritt werden sowohl das Schulnetzwerk der Humboldt-Universität zu Berlin genutzt als auch die vom Gründerteam erfolgreich betriebene Informationsplattform visible-learning.org. Im **DACH-Markt** wird ein Marktanteil von 2% angestrebt. Der größere englischsprachige Bildungsmarkt wird bereits ab dem zweiten Jahr mit angesprochen, da dort der Markteintritt für Bildungstechnologien und softwaregestützte Feedbacksysteme aufgrund fortgeschrittener Digitalisierung von Schule und Unterricht leichter ist. Auf dem **englischsprachigen Markt** wird ein Marktanteil von 1% angestrebt. Pilotkunden, die bereits erfolgreich mit Fiidback arbeiten, werden zu Innovationsbotschaftern für das Produkt.

Vision

Alle Aktivitäten sind darauf ausgerichtet, Fiidback als attraktivsten Ansprechpartner für die **Umsetzung einer schulischen Feedback-Kultur** zu etablieren. Fiidback wird die Kommunikation, die Mitgestaltungsmöglichkeit und das Lernen in der Schule nachhaltig verbessern, die Zufriedenheit von Lehrpersonen und den Lernerfolg der Schüler erhöhen.