

Key Partners	Key Activities	Value Proposition	Customer Relationships	Customer Segments
<ul style="list-style-type: none"> • Bildungseinrichtungen: Schulen, Unis, Schulbehörden (z. B. für Pilotprojekte) • EdTech-Unternehmen: Tools wie Moodle, MS Teams, Google Classroom • Cloud-Anbieter: Für Hosting (z. B. AWS, Azure, Hetzner) • Veranstalter & Agenturen: Interaktive Elemente bei Events oder Fortbildungen • Influencer & YouTuber: Für virales Marketing & Reichweite im Bildungsbereich 	<ul style="list-style-type: none"> • Plattformentwicklung & -wartung • Sicherstellung von Datenschutz & IT-Sicherheit • Marketingkampagnen & Nutzergewinnung • Community-Management & Support • Entwicklung neuer Funktionen (z. B. KI-Fragengenerator, Spracherkennung) • Evaluierung von Nutzerfeedback und kontinuierliche Verbesserung 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernfördernd & spielerisch: Fördert Wissenserwerb durch Gamification, was die Motivation steigert. • Sofort einsatzbereit: Keine Softwareinstallation nötig, browserbasiert oder als App sofort startklar. • Echtzeit & Interaktion: Live-Quiz mit Echtzeitrückmeldungen für Teilnehmende und Moderator*innen. • Individuelle Gestaltung: Nutzer*innen können eigene Quizfragen und Designs erstellen. • Analysen & Fortschrittsmessung: Statistiken über Spielergebnisse, richtige Antworten, Zeit etc. • Barrierefrei & plattformunabhängig: Funktioniert auf allen Geräten (PC, Tablet, Smartphone). • Integrationen: Kompatibel mit MS Teams, Zoom, Google Classroom etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Self-Service & Automatisierung: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Nutzerfreundliche Oberfläche zur eigenständigen Erstellung und Verwaltung von Quizzes ◦ Online-Hilfe, FAQs, Video-Tutorials • Community & Support: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Forum für Fragen, Ideen und Feedback ◦ Moderierter Kunden-Support (E-Mail, Chatbot, später Live-Chat) • Onboarding & Schulungen: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Für Schulen und Unternehmen: Einführungsmaterialien, persönliche Trainings, Workshops • Gamification-Elemente: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Benutzerprofile mit Fortschritt, Belohnungen, Badges 	<p>Bildung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lehrerinnen, Dozentinnen und Bildungsinstitute (Schulen, Hochschulen, Nachhilfeinstitute), die interaktive Unterrichtsmethoden suchen. • Schüler*innen und Studierende, die spielerisch lernen und Wissen wiederholen möchten. <p>Unternehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personalentwicklungsabteilungen für Onboarding, Schulungen und Weiterbildungen. • HR-Abteilungen, die Teambuilding oder Assessments durchführen. <p>Privatpersonen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familien, Freundesgruppen oder Lerncommunities, die die App für private Quizrunden, Spielabende oder Prüfungsvorbereitung nutzen möchten. <p>Eventorganisator*innen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veranstalter von Konferenzen, Messen oder Meetups, die interaktive Elemente wie Quizze einbauen wollen.
	<p>Key Resources</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technologie-Team: Entwickler*innen für Backend, Frontend, App • UX/UI Design-Team: Für einfache, kindgerechte und professionelle Nutzeroberflächen • Content-Team: Erstellung von Vorlagen, Quizbibliothek, Tutorials • Server & Infrastruktur: Skalierbare Cloud-Lösungen zur Gewährleistung von Performance bei Livetests • Datenschutz & Recht: Juristische Begleitung für DSGVO-konforme Entwicklung • Marke & Community: Starke Markenidentität und Community als Multiplikator • Projektcontrolling: Moderator für Sprintplanungen, Zieldef & Projektfortschrittsverfolgung, Abstimmung unter den Teams 		<p>Channels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Präsenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Eigene Website mit Login-Bereich für Nutzer*innen ◦ Mobile Apps (iOS & Android) für einfachen Zugang unterwegs • Social Media Marketing: <ul style="list-style-type: none"> ◦ TikTok & Instagram für virales Marketing (Challenges, Edutainment) ◦ LinkedIn für Business-Kundschaft und HR-Verantwortliche • Vertrieb & Partnerschaften: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Kooperationen mit Schulen, Universitäten, EdTech-Plattformen ◦ Kooperationen mit Unternehmen für B2B-Angebote • Content-Marketing: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Blogartikel, Anwendungsbeispiele, Fallstudien ◦ YouTube-Kanal mit Tutorials und Best Practices 	
<p>Cost Structure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal: Entwicklung, UX, Support, Marketing • IT-Infrastruktur: Hosting, Cloud-Services, Lizenzen • Marketing: Werbung, SEO, Influencer-Kooperationen • Rechtliches: Datenschutz, AGB, Marken- und Urheberrecht • Forschung & Entwicklung: Neue Features, KI-Integration, Skalierung • Support & Kundenbetreuung 			<p>Revenue Streams</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freemium-Modell: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Basisversion kostenlos mit eingeschränkten Funktionen ◦ Premium-Features im Abo freischaltbar (z. B. mehr Spieler, individuelle Designs, Statistiken) • Abonnements: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Monatliche oder jährliche Abos für: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einzelpersonen (Premium User) ▪ Bildungseinrichtungen (z. B. Lizenz für Lehrkräfte) ▪ Unternehmen (Staffelpreise je nach Größe) • Werbung: <ul style="list-style-type: none"> ◦ In der kostenlosen Version (z. B. Banner oder Videoanzeigen) • In-App-Käufe: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Designs, Musik, Spezialeffekte oder zusätzliche Fragenpakete • B2B-Lizenzen: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Individualisierte White-Label-Versionen für Unternehmen oder Bildungsträger • Sponsoring & Branded Content: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Quizze im Auftrag von Firmen/Marken (Marketingzwecke) 	