



FLAUX ESPORTS

PROJEKTARBEIT: MDDD

Inhaltsverzeichnis

1. Überblick	1
1.1 Rollenverteilung	1
2. Projektsetup	2
2.1 Tools	3
2.2 Meetings	3
2.3 Risikoanalyse- und management	4
2.4 Zeitlicher Ablauf	4
3. Customer Discovery	4
3.1 Zielgruppe	4
3.2 Methodik	4
3.3 Ergebnisse der qualitativen Umfrage	4
3.4 Ergebnisse der quantitativen Umfrage	4
3.5 Erkenntnisse und Implikationen für Akai Senko	4
4. Wettbewerbsanalyse	5
4.1 Vorgehensweise der Analyse	5
4.2 Analyseergebnisse und Konkurrenten	5
4.3 Differenzierung und Positionierung	5
4.4 SWOT-Analyse: Grundlagen, Vorgehensweise und Erkenntnisse	5
4.5 SWOT-Ergebnisse für unser Team	5
5. Lean Canvas – Geschäftsmodell Übersicht	5
6. MVP-Entwicklung	6
6.1 Entwicklungsverlauf	6
6.2 Technische Umsetzung	6
6.3 Hardware und Software	6
6.4 Inhaltliche Gestaltung	6
7. Ergebnispräsentation	6
7.1 Showcase	6
7.2 Projekttag	6
8. Projektfazit	7

1. Überblick

Im Rahmen dieser Projektarbeit wurde die Gründung eines hochschulinternen eSports-Teams mit dem Namen **Flaux** konzipiert und umgesetzt. Ziel des Projekts war es, eine strukturierte und nachhaltige Organisation zu entwickeln, die Studierenden die Möglichkeit bot, kompetitiv am organisierten Hochschul-eSports teilzunehmen und gleichzeitig die Sichtbarkeit der Hochschule im digitalen Sportumfeld zu erhöhen.

Der inhaltliche Schwerpunkt der Projektarbeit lag auf der **Uniliga**, die als zentrale und etablierte Wettbewerbsplattform für Hochschulen im deutschsprachigen Raum diente. Die Teilnahme an der Uniliga stellte den primären Einstieg in den kompetitiven Hochschul-eSports dar und bildete die Grundlage für organisatorische, sportliche und strategische Entscheidungen innerhalb des Projekts.

Das Projekt wurde von einem **fünfköpfigen Projektteam** durchgeführt, das gemeinsam alle relevanten Aspekte der Teamgründung bearbeitete. Dazu zählten unter anderem die Ausarbeitung der organisatorischen Struktur, die Definition von Rollen und Verantwortlichkeiten, die Analyse rechtlicher und hochschulinterner Rahmenbedingungen, die Wettbewerbsplanung sowie erste Konzepte zur Außendarstellung und Community-Einbindung.

Die Projektarbeit verfolgte einen praxisnahen Ansatz und orientierte sich an realistischen Anforderungen des Hochschul-eSports. Ziel war es, ein fundiertes und funktionsfähiges Gesamtkonzept für **Flaux** zu erarbeiten, das sowohl die Teilnahme an der Uniliga ermöglichte als auch als Grundlage für den langfristigen Ausbau des eSports-Angebots an der Hochschule dienen konnte.

1.1 Rollenverteilung

Zur effizienten Durchführung der Projektarbeit wurde innerhalb des fünfköpfigen Projektteams eine klare Rollenverteilung vorgenommen. Die einzelnen Rollen orientierten sich an den fachlichen Kompetenzen der Teammitglieder sowie an den organisatorischen Anforderungen der Teamgründung und dienten als Grundlage für die strukturierte Bearbeitung der Projektaufgaben.

Armand P. Asztalos – Projektleitung, Dokumentation und MVP-Entwicklung

Aufgaben:

- Leitung des Projektteams und Koordination aller Aufgaben der einzelnen Teammitglieder
- Planung, Organisation und Leitung aller Team-internen Meetings
- Kommunikation zwischen dem Projektteam und dem zugewiesenen Supervisor

- Gestaltung und Entwicklung der Website sowie regelmäßige Pflege des GitHub-Projektes
- Regelmäßige Dokumentation aller im Team erreichten Meilensteine

Jost Witthauer – Wettbewerbsanalyse und Business Model Canvas

Aufgaben:

- Analyse der potenziellen Wettbewerber, sowie Auswertung und Vergleich der Überschneidungen und Unterschiede
- Erstellung und kontinuierliche Pflege des Business Model Canvas
- Moderation der öffentlichen Kanäle und regelmäßiger Austausch mit der Community

Adrian Geiger – Customer Discovery

Aufgaben:

- Erstellung der quantitativen Umfrage, sowie Auswertung der verschiedenen Fragen in zusammengefassten Antworten und Zahlen
- Erstellung der qualitativen Umfrage, basierend auf der quantitativen Umfrage, sowie Auswertung der verschiedenen Fragen in Zahlen
- Ausarbeitung von Wünschen und Vorschlägen für das MVP-Design, sowie der MVP-Entwicklung

Person 4 – unbekannt und unbekannt

Aufgaben:

- unbekannt
- unbekannt
- unbekannt

Alle Mitglieder – Protokollierung, Projekttag und MVP-Design

Aufgaben:

- Protokollierung der Meetings mit dem Supervisor
- Erarbeitung der Präsentation, Erstellung des Showcases, Design der Flyers, sowie Aufbau des Standes für den Projekttag
- Kreierung verschiedener Assets für den MVP, sowie der öffentlichen Kanäle

2. Projektsetup

Das Projekt wurde zu Beginn strukturiert aufgesetzt, indem Projektziele definiert, der zeitliche Rahmen festgelegt und die Zusammenarbeit innerhalb des Teams organisiert wurde. Auf Basis der festgelegten Rollen erfolgte die Koordination der

Aufgaben sowie die laufende Abstimmung zum Projektfortschritt, um eine zielgerichtete Umsetzung der Teamgründung von **Phalanx Ascend** zu gewährleisten.

2.1 Tools

Zur Unterstützung der Projektarbeit wurden verschiedene digitale Tools eingesetzt, die eine strukturierte Zusammenarbeit, Kommunikation und Dokumentation ermöglichten. Die Auswahl der Tools erfolgte bedarfsorientiert und diente dazu, die Organisation des Projekts sowie die effiziente Umsetzung der einzelnen Aufgaben zu unterstützen. Zu unseren wichtigsten Tools und deren Einsatz gehörten dazu:

- **Canva:** Gestaltung von Präsentationen und ersten visuellen Teamkonzepten
- **ChatGPT:** Textformulierung, Ideensammlung und konzeptionelle Ausarbeitung
- **Discord:** teaminterne Kommunikation, Abstimmungen und organisatorische Koordination
- **GitHub:** zentrale Ablage, Versionsverwaltung und gemeinsame Bearbeitung von Projektinhalten
- **Google Docs:** gemeinsame Texterstellung und kollaborative Dokumentenbearbeitung
- **WhatsApp:** schnelle Abstimmung und informelle Teamkommunikation

Die Kombination dieser Werkzeuge ermöglichte eine effiziente Zusammenarbeit und einen reibungslosen Projektablauf.

2.2 Meetings

Im Verlauf des Projekts wurden regelmäßige interne Team-Meetings abgehalten, die sowohl online als auch vor Ort stattfanden. In diesen Treffen wurden Aufgaben verteilt, Fortschritte besprochen und offene Fragen geklärt. Die Meetings dienten zudem dazu, Probleme frühzeitig zu erkennen und gemeinsam Lösungen zu entwickeln, wodurch eine effiziente Zusammenarbeit innerhalb des Teams gewährleistet wurde.

Darüber hinaus fanden offizielle Meetings mit unserem Supervisor **Timo Hahn** statt. In diesen Terminen wurden die bisherigen Projektergebnisse präsentiert, Feedback eingeholt und die nächsten Arbeitsschritte abgestimmt. Diese Treffen stellten sicher, dass das Projekt den Anforderungen der Hochschule entsprach und die Umsetzung zielgerichtet verlief.

Durch die Kombination aus internen und offiziellen Meetings konnte ein kontinuierlicher Informationsfluss gewährleistet und die Projektarbeit effektiv gesteuert werden. Gleichzeitig förderten die regelmäßigen Abstimmungen den Teamzusammenhalt und die Koordination zwischen den einzelnen Rollen.

2.3 Risikoanalyse- und management

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

2.4 Zeitlicher Ablauf

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

3. Customer Discovery

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

3.1 Zielgruppe

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

3.2 Methodik

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

3.3 Ergebnisse der qualitativen Umfrage

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

3.4 Ergebnisse der quantitativen Umfrage

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

3.5 Erkenntnisse und Implikationen für Akai Senko

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

4. Wettbewerbsanalyse

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

4.1 Vorgehensweise der Analyse

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

4.2 Analyseergebnisse und Konkurrenten

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

4.3 Differenzierung und Positionierung

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

4.4 SWOT-Analyse: Grundlagen, Vorgehensweise und Erkenntnisse

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

4.5 SWOT-Ergebnisse für unser Team

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

5. Lean Canvas – Geschäftsmodell Übersicht

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

6. MVP-Entwicklung

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

6.1 Entwicklungsverlauf

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

6.2 Technische Umsetzung

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

6.3 Hardware und Software

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

6.4 Inhaltliche Gestaltung

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

7. Ergebnispräsentation

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

7.1 Showcase

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

7.2 Projekttag

(Placeholder)
(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

8. Projektfazit

(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)

(Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder) (Placeholder)