



Investigating the Process and Factors Affecting the Branding of Startups in Iran: A Multiple - Case Study

Hashem Aghazadeh 

Associate Prof., Department of Business Management, Faculty of Management, University of Tehran, Tehran, Iran. E-mail: haghazade@ut.ac.ir

Mohammad Haghghi 

Associate Prof., Department of Business Management, Faculty of Management, University of Tehran, Tehran, Iran. E-mail: haghghi@ut.ac.ir

Mohammad Saleh Torkestani 

Assistant Prof., Department of Business Management, Faculty of Management and Accounting, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran. E-mail: torkestani@ut.ac.ir

Mohammad Sadegh Zare* 

*Corresponding Author, Ph.D. Candidate, Department of Business Management, Faculty of Management, University of Tehran, Tehran, Iran. E-mail: sadegh80@gmail.com

Abstract

Objective

Due to the limited study and research in the field of startup branding, the purpose of this research is to investigate the process and factors affecting brand creation in startups. It seeks to examine the importance of branding startups and their strategies.

Methodology

This research investigates the branding of 10 Iranian startups in different industries through multiple-case studies and conducting interviews with managers. Data gathered from interviews, organizational documents, and meeting notes were analyzed by the MAXQDA software. Data collection in this research was done using semi-structured interviews, and according to the purpose of this research, i.e. to identify the process and factors affecting branding in startups, an interview protocol was used to provide the possibility of gathering information under the guidance of the researcher. In other words, the interview was designed to provide access to three types of information: 1. background regarding the type and activity of the startups, 2. their views and tendency towards branding, and 3. Their branding activities.

Findings

This study confirms some of the findings of previous research. However, new findings are presented in this study. In the brand plan section, the findings of this research almost align with the theory. Theoretical and empirical findings show that brand design dimensions play an important role for startups due to their influence on company communication. In particular, empirical findings show that the logo design and name of a startup can be divided into two groups including internal goals and external goals. Based on the findings of this research, common patterns were observed in the branding process in the form of three themes including brand orientation, brand design, and branding activities. The branding process has various elements that should not be ignored to enhance brand equity. The findings show that branding is important to all startups, and they do take measures to improve it. The findings of this research are also different from the extant literature; activities such as public relations and sponsorship, using social media, and partnering with other companies were studied in this research, while they were not mentioned in earlier studies.

Conclusion

The most prominent features of startup companies are the lack of time, knowledge, capital, and human resources. Therefore, branding seems to be an important factor in the growth of a startup. In this study, it was emphasized that a brand is influenced by its visual dimensions. This study emphasizes the role of public relations and social media, participation in events, and partnerships with other companies, the importance of individuals and their personal brand in the company as branding activities.

Keywords: Startup, Branding, Brand equity, Multiple - case studies.

Citation: Aghazadeh, Hashem; Haghghi, Mohammad; Torkestani, Mohammad Saleh & Zare, Mohammad Sadegh (2023). Investigating the Process and Factors Affecting the Branding of Startups in Iran: A Multiple - Case Study. *Journal of Business Management*, 15(1), 27-53. <https://doi.org/10.22059/JIBM.2020.289327.3649> (in Persian)

Journal of Business Management, 2023, Vol. 15, No.1, pp. 27-53
Published by University of Tehran, Faculty of Management
<https://doi.org/10.22059/JIBM.2020.289327.3649>
Article Type: Research Paper
© Authors

Received: September 20, 2019
Received in revised form: January 21, 2020
Accepted: May 17, 2020
Published online: April 19, 2023





بررسی فرایند و عوامل مؤثر بر برنده‌سازی استارتاپ‌ها در ایران: مطالعه چندموردی

هاشم آقازاده

دانشیار، گروه مدیریت بازرگانی، دانشکده مدیریت، دانشگاه تهران، تهران، ایران. رایانامه: haghazade@ut.ac.ir

محمد حقیقی

دانشیار، گروه مدیریت بازرگانی، دانشکده مدیریت، دانشگاه تهران، تهران، ایران. رایانامه: haghghi@ut.ac.ir

محمد صالح ترکستانی

استادیار، گروه مدیریت بازرگانی، دانشکده مدیریت و حسابداری، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران. رایانامه: torkestani@ut.ac.ir

محمد صادق زارع*

* نویسنده مسئول، دانشجوی دکتری، گروه مدیریت بازرگانی، دانشکده مدیریت، دانشگاه تهران، تهران، ایران. رایانامه: sadegh80@gmail.com

چکیده

هدف: هدف این پژوهش، بررسی فرایند و عوامل مؤثر بر ایجاد برنده در استارتاپ‌هاست. با توجه به محدود بودن مطالعات و پژوهش‌های صورت گرفته در حوزه برنده‌سازی استارتاپ‌ها، در این مطالعه اهمیت برنده‌سازی از نظر استارتاپ‌ها و استراتژی‌های آن‌ها در این زمینه بررسی می‌شود.

روش: این پژوهش با استفاده از رویکرد مطالعه چندموردی و مصاحبه با مدیران، به بررسی موضوع برنده‌سازی ده استارتاپ ایرانی در صنایع مختلف می‌پردازد. داده‌های کسب شده از مصاحبه و مستندات سازمان و یادداشت‌های گردآوری شده در جلسه‌ها، به کمک نرم‌افزار مکس کیوشا تجزیه و تحلیل می‌شود.

یافته‌ها: بر اساس یافته‌های پژوهش، الگوهای مشترکی در فرایند برنده‌سازی در قالب سه تم، گرایش به برنده، طرح برنده و فعالیت‌های برنده‌سازی مشاهده شد. فرایند برنده‌سازی عناصر مختلفی دارد که برای ارتقای ارزش ویژه برنده، هیچ‌یک از این عناصر نباید نادیده گرفته شود. یافته‌های نشان می‌دهد که هیچ گروه استارتاپی وجود ندارد که برای آن‌ها برنده‌سازی بی‌ارزش باشد و اقدامی برای برنده‌سازی انجام ندهد. یافته‌های این پژوهش در زمینه فعالیت‌های برنده‌نیگ نیز با ادبیات موجود تفاوت دارد، فعالیت‌هایی مثل روابط عمومی و اسپانسرشدن، استفاده از رسانه‌های اجتماعی و شراکت با دیگر شرکت‌ها در این پژوهش مشاهده شد که در پژوهش‌های قبلی به آن‌ها اشاره‌ای نشده است.

نتیجه‌گیری: بر جسته‌ترین ویژگی‌های شرکت‌های استارتاپ، کمبود زمان، دانش، سرمایه و نیروی انسانی است. بنابراین به نظر می‌رسد که برنده‌سازی برای رشد استارتاپ عامل مهمی باشد. در این مطالعه تأکید شد که ابعاد اثربری برنده، بر برنده اثرگذار است، نقش روابط عمومی و رسانه‌های اجتماعی، شرکت در رویدادها و شراکت با سایر شرکت‌ها، از جمله فعالیت‌های برنده‌سازی شناسایی شدند. افزون بر این، اهمیت افراد و برنده شخصی آن‌ها در شرکت نیز، به عنوان فعالیت‌های برنده‌سازی شناسایی شد.

کلیدواژه‌ها: استارتاپ، برنده‌سازی، ارزش ویژه برنده، مطالعه چندموردی.

استناد: آقازاده، هاشم، حقیقی، محمد؛ ترکستانی، محمد صالح و زارع، محمد صالح و زارع، محمد صالح (۱۴۰۲). بررسی فرایند و عوامل مؤثر بر برنده‌سازی استارتاپ‌ها در ایران: مطالعه چندموردی. مدیریت بازرگانی، ۱۵(۱)، ۲۷-۵۳.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۶/۲۹

مدیریت بازرگانی، ۱۴۰۲، دوره ۱۵، شماره ۱، صص. ۲۷-۵۳

تاریخ ویرایش: ۱۳۹۸/۱۱/۰۱

ناشر: دانشکده مدیریت دانشگاه تهران

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۲/۲۸

نوع مقاله: علمی پژوهشی

تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۰۱/۳۰

© نویسنده‌گان

doi: <https://doi.org/10.22059/JIBM.2020.289327.3649>

مقدمه

برند یکی از موضوعات مهم در مدیریت بازاریابی و یکی از ابعاد مهم و برجسته در صنعت جهانی بهشمار می‌رود. برندهای قدرتمند، مجموعه‌ای از منافع مالی و غیرمالی از جمله وفاداری و ماندگاری بیشتر مشتریان، انعطاف‌پذیری بیشتر شرکت در مواجهه با بحران‌های محیطی و حاشیه سود بیشتر، فرصت‌های توسعه و گسترش نام و نشان تجاری را برای شرکت‌ها فراهم می‌آورند (خانلری، اسفیدان و مشایخی، ۱۳۹۸). قدرت برند در آنچه مشتریان آموخته‌اند و احساس کرده‌اند و تجربه‌هایی که در طول زمان دیده و شنیده‌اند، نهفته است (موهان و سکوئر^۱، ۲۰۱۶). برندهایی مانند تسلا^۲، فیسبوک^۳ و اوبر^۴، این توقع را در ذهن جامعه جهانی ایجاد کرده‌اند که نوآوری‌های بزرگ آینده، از طریق استارتاپ‌ها عرضه می‌شوند و این استارتاپ‌ها هستند که صنایع را دگرگون می‌کنند و برندهای قدرتمند می‌سازند. در میان برترین برندهای جهان در سال ۲۰۱۶، از نگاه اینتربرند، فیسبوک بیشترین رشد را نسبت به دیگر برندها داشته (۴۸درصد در سال ۲۰۱۵) و تسلا به جمع ۱۰۰ برند برتر پیوسته است. داده‌های موجود، به همراه نمونه‌های بسیاری از برندهای موفق در دنیای رقابتی امروز، نشان می‌دهند برنده‌سازی در میان استارتاپ‌ها نیز اهمیت بسیاری دارد، به ویژه در میان شرکت‌هایی که از ایده‌های نوآورانه و پتانسیل قوی رشد برخوردارند (راس، روزبیر و روزبیر^۵، ۲۰۱۸).

در گذشته، برندهای معمولاً فقط مختص شرکت‌های بزرگ یا حتی چندملیتی دانسته می‌شد. امروزه این تصور از بین رفته است و رقابت هولناک، به همراه عرضه و تقاضای بی‌پایان اطلاعات و فناوری‌های ارتباطی، قواعد بازی در زمین برنده‌سازی را به شکل چشمگیری تغییر داده است (کونسنسیک، روزبیر، روزبیر و هیسریچ^۶، ۲۰۱۳). امروزه برندهایی که از فعالیت‌های حیاتی برای آغاز به کار، بقای بلندمدت و مطلوبیت و قدرت یک شرکت نوپا نزد مشتریان هدف تبدیل شده است (گاردنر و کوپر^۷، ۲۰۱۴).

در جوامع امروزی برندها بازیگران مهمی شناخته می‌شوند که در همه جوانب زندگی ما نفوذ کرده‌اند و در واقع همه جا حضور دارند (کاپفر^۸، ۲۰۱۲). از زمان‌های دور، برنده‌سازی و مدیریت برند در جوامع مختلف برای شناسایی شیء، شخص و خدمات به شکل‌های مختلفی وجود داشته است. انگیزه اصلی برای برنده‌سازی، شناساندن حاصل کار به مشتریان، برای سهولت شناخت و تمایز محصولات خود از محصولات رقبا بوده و هست (کلر^۹، ۲۰۱۳) و تا حد بسیار زیادی، موفقیت سازمان‌ها وابسته به موفقیت برندهاست (چاپلیو^{۱۰}، ۲۰۱۵). برندها نقش سه‌گانه‌ای دارند که شامل نقش هادی یا تعیین‌کننده مسیر، نقش اطمینان کامل (مجدد) و نقش مشارکت و درگیری با برند می‌شود. از دید صاحب‌نظران بسیاری، برای ایجاد

1. Mohan & Sequeira

2. Tesla

3. Facebook

4. Uber

5. Rus, Ruzzier & Ruzzier

6. Konecník Ruzzier, Ruzzier, and Hisrich

7. Gardner and Cooper

8. Kapferer

9. Keller

10. Chapleo

برندی موفق یا به بیان دیگر برنده‌سازی، هیچ چیز مهم‌تر از ایجاد هویتی منحصر به فرد و کسب ارزش از طریق برنده‌سازی راهبردی نیست (عزیزی، قره‌چه و براتی، ۱۳۹۶).

خبرگان و متخصصان کسب‌وکار، بر این باورند که ساختن و حفظ یک برنده قدرتمند کارآفرینانه، جهت رشد، دوام و ماندگاری هر کسب‌وکار جدید در محیط‌های رقابتی و پیچیده امروزی از اهمیتی فوق العاده حیاتی برخوردار است (کران^۱، ۲۰۱۰). برنده دارایی مهمی در بازارهای بسیار رقابتی امروز است (تالای، تاونن سند و تنی یارت^۲، ۲۰۱۵). به علاوه، ارزش ویژه برنده^۳ مزایای مالی را نشان می‌دهد که توسط یک برنده برای شرکت ایجاد می‌شود. بر این اساس، ارزش ویژه برنده باعث افزایش سهم بازار، صرفه قیمت، شناخت مشتری و ارتباط با برنده شده و در نتیجه، به بهبود درک مشتری از محصولات و خدمات منجر می‌شود (روپر و فایل^۴، ۲۰۱۲). به کمک دارایی برنده که به ارزش برنده منجر می‌شود، شرکت‌ها توانایی کسب سود و سود بیشتر را به دست می‌آورند (کاپفر، ۲۰۱۲).

در سال‌های اخیر با ظهور کسب‌وکارهای نوپا در ایران، افزایشی در تعداد و انواع محصولات خلاقانه دیده می‌شود. همچنین، همراه با رشد فراوان کسب‌وکارهای نوپا در ایران، فعالیت‌های مختلفی صورت گرفته است. شرکت‌های سرمایه‌گذاری خارجی، راهاندازی انجمن‌های حمایت از کسب‌وکارهای نوپا، دعوت از سرمایه‌گذاران ایرانی و ایجاد زمینه مناسب برای نخبگان کسب‌وکار و سرمایه‌گذاران، از نتایج راهاندازی کسب‌وکارهای نوپا در ایران بوده است (سلامزاده و کاواموریتا^۵، ۲۰۱۷).

از آنجا که مشاغل نوپا بر نوآوری مبتنی است با چالش‌های متعددی مواجهند. آن‌ها باید اعتماد مصرف‌کنندگان را به دست آورند و ضمن خلق متقاضی برای محصولات یا خدمات خود، در بین دیگران هویت سازمانی ایجاد کنند. در نتیجه، به طور خاص برندها برای شرکت‌های نوپا، به عنوان ابزاری برای بازاریابی کاربرد دارند، در حالی که نمی‌توان از بازاریابی سنتی برای مزیت رقابتی و سودآوری استفاده کرد. علاوه بر این، یک استراتژی مبتنی بر برنده برای مشاغل کوچک مناسب است؛ زیرا به زنجیره ارزش آفرینی کمک می‌کند (میچل، هاچینسون، کوئین و گیلمور^۶، ۲۰۱۵). علاوه بر این، شرکت‌های نوپا فاقد منابع در قالب سرمایه، دانش و زمان هستند. این عوامل باعث می‌شود که برنده‌سازی نه تنها برای بقای شرکت، بلکه برای کسب مزیت رقابتی نیز مهم باشد.

اگرچه در ابتدا به نظر می‌رسد که داشتن یک استراتژی ارتباطی و برنده‌سازی خوب، برای شروع یک کسب‌وکار لازم نیست و کارآفرینان باید بیشتر بر مسائل مالی و تولید تمرکز کنند؛ اما داشتن چشم‌اندازی روشن از برنده، نوعی سرمایه‌گذاری صحیح برای آن‌هاست؛ چرا که هزینه تغییرات بعدی هویت شرکتی آنان می‌تواند بسیار زیاد باشد (راس و همکاران، ۲۰۱۸). برنده‌سازی قلب و روح شرکت‌های نوپا و سایر شرکت‌های موجود و معتبر فعلی است (روزیبر و روزیبر^۷،

1. Crane

2. Talay, Townsend & Yeniyurt

3. Brand Equity

4. Roper & Fill

5. Salamzadeh and Kawamorita

6. Mitchell, Hutchinson, Quinn, & Gilmore

7. Ruzzier & Ruzzier

۲۰۱۵). علاوه بر این، بین استارتاپ و برندهسازی ارتباط محکمی برقرار است. ایجاد مالکیت معنوی از جمله برنده، می‌تواند برای استارتاپ‌ها نسبت به رقبای آن‌ها مزیت نسبی ایجاد کند (بورگ و گراتزر^۱، ۲۰۱۳). در حقیقت، تحقیقات در حوزه کسبوکارهای نوپا، در ابتدای راه است (راس و همکاران، ۲۰۱۸).

با اینکه محققان موضوع برنده را در کسبوکارهای بزرگ و کوچک و متوسط بهخوبی بررسی و شناسایی کرده‌اند (خداداد حسینی، گلابی و یدالهی، ۱۳۹۵)، بررسی‌ها حاکی از آن است که در زمینه نقش برندهسازی و نقش آن در موفقیت استارتاپ‌ها، به‌ویژه با توجه به شرایط بومی موجود در کشور، تاکنون تحقیقات محدودی انجام گرفته است. با اینکه محققان سایر جنبه‌های اقتصادی و استارتاپ‌ها را بررسی و شناسایی کرده‌اند، شواهد گویای آن است که هنوز تحقیقاتی در زمینه نقش برندهسازی، به‌عنوان یکی از توانمندسازهای اقدامات بازاریابی و نقش آن در موفقیت استارتاپ‌ها، به‌ویژه با توجه به شرایط بومی موجود در کشور انجام نگرفته است. از این‌رو، با توجه به ضرورت و اهمیت موضوع و همچنین، بر اساس آنچه گفته شد، این پژوهش بر آن است تا با بررسی ابعاد مختلف برنده، پیش‌زمینه‌های لازم برای شناسایی فرایند و عوامل مؤثر بر برندهسازی در استارتاپ‌ها را جمع‌آوری کند و از این طریق، راهکاری را برای توسعه و افزایش توجه به برندهسازی استارتاپ‌های ایرانی ارائه دهد. با توجه به نقش امروزی استارتاپ‌ها در توسعه اقتصاد دانش‌بنیان کشور و اینکه برای ایجاد اشتغال و توسعه اقتصادی پتانسیل خوبی دارد، موفقیت و شناخت آن‌ها در اولویت است و این موضوع برای پژوهش اهمیت شایان توجهی دارد و از سوی دیگر، نبود تحقیقات کافی در حوزه مباحث بازاریابی و برندهسازی استارتاپ‌ها، وجوب پرداختن به این موضوع را برای بطرif کردن خلاً موجود و توسعه این نوع کسبوکارها، دو چندان کرده است که نوآوری این تحقیق نیز بهحساب می‌آید.

تحلیل این موضوعات در سطح نظری کاربرد دارد؛ زیرا به ایجاد درک مفصلی از فرایند و نقش برنده در ایجاد و موفقیت یک استارتاپ منجر می‌شود و در سطح عملی با فراهم‌آوردن دستورالعملی برای کارآفرینان کاربرد دارد.

پیشینه نظری پژوهش

استارتاپ

در ادبیات موضوع این اتفاق نظر وجود دارد که استارتاپ‌ها و شرکت‌های تازه‌تأسیس با کمبود منابع مواجهند. استارتاپ‌ها باید با کمبود منابع مالی و سرمایه (هوران، اودوییر و تیه من^۲، ۲۰۱۱)، زمان (برسیانی و اپلر^۳، ۲۰۱۰)، دانش (رود و والستر^۴، ۲۰۰۵) و نیروی انسانی دست‌وینجه نرم کنند. علاوه‌بر این، گاهی فرایندهای تصمیم‌گیری روشی در این شرکت‌ها وجود ندارد (اسپنس و همزائی اسوسی^۵، ۲۰۱۰) و از پایگاه مشتریان و شهرت کافی برخوردار نیستند (برسیانی و اپلر، ۲۰۱۰).

1. Borg & Gratzer

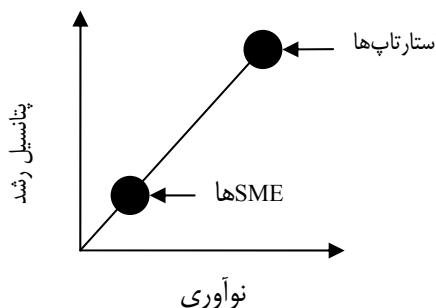
2. Horan, O'Dwyer & Tiernan

3. Bresciani & Eppler

4. Rode & Vallaster

5. Spence & Hamzaoui Essoussi

میان استارتاپ‌ها و شرکت‌های کوچک و متوسط (SME)^۱ تفاوت وجود دارد. استارتاپ‌ها بر اساس نوآوری‌های ویژه و شایان توجه شکل می‌گیرند، در حالی که شرکت‌های کوچک و متوسط بر مبنای محصولات و فرایندهای عادی و رایج به وجود می‌آیند (ویکام^۲، ۲۰۰۶). در نتیجه، استارتاپ‌ها در مقایسه با شرکت‌های کوچک و متوسط که محصول نو و نوآوری خاصی عرضه نمی‌کنند، از پتانسیل بیشتری برای رشد برخوردارند (شکل ۱).



شکل ۱. تفاوت استارتاپ‌ها و شرکت‌های کوچک و متوسط

منبع: ویکام، ۲۰۰۶ (ویرایش شده توسط پژوهشگر)

با بررسی چرخه عمر شرکت‌های نوپا، ویژگی‌های مختلف هر استارتاپ مشخص می‌شود. یک شرکت نوپا از لحظه شکل‌گیری تا رشد آبیوه، مراحل مختلفی را طی می‌کند. این مراحل، موضوع بحث بسیاری از محققان بوده است (تاتیکوندا، تارجسن، پاتل و پارتیدا^۳، ۲۰۱۳). در میان نظرهای دانشگاهیان، الگوی یکسانی برای دوره عمر هر استارتاپ می‌توان یافت. نویسنده‌گان درباره تعداد مراحل چرخه عمر یک استارتاپ دیدگاه‌های مختلفی دارند؛ اما همگی موافق‌اند که پیش از مرحله رشد مؤثر، یک مرحله با مشخصات ویژه وجود دارد.

در مرحله آغازین، سازمان به بازار وارد می‌شود، اولین مشتریان خود را به دست می‌آورد و در حالی که با مشکلات متعددی، مثل کمبود سرمایه مواجه است، نیروی فروش را استخدام می‌کند و در نهایت، از سازمان صرفاً «ابداع‌کننده» به سازمانی «عمل‌کننده» تبدیل و صاحب پایگاه کوچکی از مشتریان می‌شود. شرکت‌هایی که از این مرحله به سلامت عبور می‌کنند، وارد مرحله رشد می‌شوند که در آن حجم تولید، تعداد مشتریان، سهم بازار و اندازه سازمان افزایش می‌یابد (تاتیکوندا و همکاران، ۲۰۱۳).

با مطالعه نظریه‌های موجود درباره مشخصه‌های استارتاپ‌ها، دو عنصر اصلی را می‌توان باز شناخت: ۱. استارتاپ‌ها در هیچ‌یک از مراحل عمرشان از منابع فراوان برخوردار نیستند. در مقابل، با وجود منابع محدود و مشکلات ناشی از عمر کم و نوپایی، رشد می‌کنند و تکامل می‌یابند؛ ۲. استارتاپ‌ها و شرکت‌های کوچک و متوسط ویژگی‌های مشترکی دارند؛

1. Small and Medium-sized Enterprises (SMEs)

2. Wickham

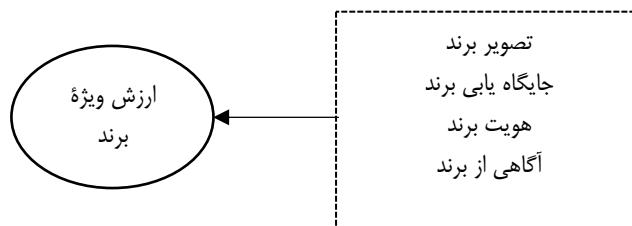
3. Tatikonda, Terjesen, Patel & Parida

اما یک بُعد این دو را از هم متمایز می‌کند: شرکت‌های کوچک و متوسط تمایل دارند فعالیت‌های کسب‌وکار را با رویکردی سنتی‌تر انجام دهند، در حالی که استارتاپ‌ها از مسیر آهسته و روبه‌تکامل به سمت بازار دوری می‌کنند و در عوض، تلاش می‌کنند به هر شکل ممکن، نوآوری‌های چشمگیر انجام دهند.

ارزش ویژه برند

ارزش ویژه برند از دارایی‌های بسیار با ارزش شرکت در عرصه رقابت است و عوامل متعددی با آن ارتباط دارد. به نظر می‌رسد که در بازارهای رقابتی مانند صنایع با فناوری بالا، توجه به ارزش ویژه برند برای حفظ جایگاه رقابتی در صنعت بسیار حائز اهمیت باشد و شرکتها با استفاده از مفهوم ارزش ویژه برند، سعی دارند محصولات و خدمات خود را از سایر رقباً متمایز کنند و مزیت رقابتی به دست آورند (ندا، درزیانی عزیزی و تیرانداز، ۱۳۹۷). از طرفی، یکی از استراتژی‌های ایجاد تمایز در محصولات یک شرکت نسبت به رقبا، ایجاد و تقویت ارزش ویژه برند است. برندهای با ارزش بالا، از رجحان مصرف‌کننده برخوردارند؛ یعنی خریداران آن‌ها را از بین برندهای دیگر ترجیح داده و انتخاب می‌کنند و در نهایت، برندها هستند که مشتریان به آن‌ها کاملاً وفادارند (حسین‌زاده و بکتاش، ۱۳۹۷).

مطالعات نشان داده است که ارزش ویژه بالای برند، ویژگی مثبتی برای عملکرد شرکت است؛ زیرا نشان می‌دهد که برند به اندازه کافی قدرتمند است و می‌تواند حضور محسوسی در بازار داشته باشد که این خود به افزایش سهم بازار برند منجر می‌شود (نورسکوف، کروسچو و میلنکووا^۱، ۲۰۱۵). اثر ارزش ویژه برند به‌وضوح مشهود است؛ اما تعریف این مفهوم به همان اندازه روش نیست (کلر و لمان^۲، ۲۰۰۸). با اینکه در تعریف ارزش ویژه برند ابهام‌هایی وجود دارد، جوهره بنیادی آن این است که ارزش ویژه برند، منعکس‌کننده ارزش‌افزوده‌ای است که در نتیجه فعالیت‌های بازاریابی، به برند اضافه شده است (کلر و لمان، ۲۰۰۸). شرکت‌ها، برای ایجاد و افزایش ارزش ویژه برند، مطابق شکل ۲، باید از چهار عنصر آگاه باشند: تصویر برند، آگاهی از برند، هویت برند و جایگاه‌یابی برند (ومبرگ، هامبورگ و بورنمن^۳، ۲۰۱۵؛ کلر و لمان، ۲۰۰۸).



شکل ۲. عناصر ایجاد ارزش ویژه برند

منبع: ومبرگ و همکاران، ۲۰۱۵

1. Norskov, Chrysochou & Milenkova

2. Keller & Lehmann

3. Vombergn, Homburg & Bornemann

- تصویر برنده: یکی از ابعاد بنیادی در ساخت ارزش ویژه برنده، تصویر برنده است که ادبیات مدیریت برنده از آن به عنوان جزء حیاتی و فرایندی مستمر، فارغ از مرحله عمر شرکت، نام برده است (فاطیما، آزاد و معصوم^۱). آگاهی از برنده: وقتی حرف از قدرت حضور برنده در ذهن مصرف‌کنندگان به میان می‌آید، آگاهی از برنده در رأس موضوعات قرار می‌گیرد. آگاهی از برنده را می‌توان در تشخیص و به‌یادآوری برنده مشاهده کرد. تشخیص برنده به این معناست که مصرف‌کننده بتواند با دیدن برنده، به خاطر بیاورد که قبل‌آن را دیده است (دیو و وان^۲؛ کلر و لمان، ۲۰۰۸).
- هویت برنده: مجموعه ارزش‌ها، رفتار، سبک ارتباطی، شایستگی‌ها و چشم‌انداز یک شرکت، هویت برنده آن را شکل می‌دهد. این مفهوم خاص، جوهره هویت برنده برای مشتری را نشان می‌دهد و در واقع منعکس‌کننده وعده‌های شرکت به مشتریان است (سریواستوا^۳، ۲۰۱۱). به زعم داسیلویرا، لاگس و سیموز^۴ (۲۰۱۳)، هویت برنده ایده منحصر به‌فرد و جوهری برنده است. هویت برنده را می‌توان ابزار حیاتی سازمان‌ها دانست.
- جایگاه‌یابی برای برنده: جایگاه‌یابی برای برنده یکی از ابعاد اصلی مدیریت مدرن است (منهاس^۵، ۲۰۱۰). هدف اصلی جایگاه‌یابی، قراردادن محصول یا خدمت در ذهن مصرف‌کننده است. به عبارت دیگر، جایگاه‌یابی، تلاش شرکت برای کسب یک جایگاه منحصر به‌فرد و متمایز از دیگر برندها در ذهن کاربر نهایی بالقوه است. جایگاه‌یابی با محصول شروع می‌شود و می‌تواند درباره خدمت، مؤسسه یا یک فرد نیز انجام شود (مالیک و سوده‌اکار^۶، ۲۰۱۴).

نظریه‌های برنده‌سازی استارت‌آپ‌ها

بر اساس پیشینه‌پژوهی صورت گرفته در پایگاه‌های داده معتبر داخلی و خارجی، تاکنون محققان داخلی کمابیش به بررسی موضوعات برنده‌سازی کارآفرینانه در حوزه کسب‌وکارهای کوچک و متوسط پرداخته‌اند؛ اما در زمینه برنده‌سازی استارت‌آپ‌ها تاکنون پژوهشی انجام نداده‌اند و پژوهش حاضر، نخستین پژوهش مدون در این زمینه است. تحقیقات صورت گرفته در اسناد خارجی هم بسیار محدود است و عمدۀ مطالعات صورت گرفته، در حوزه کسب‌وکارهای کوچک و متوسط بوده است و تنها در چند پژوهش، به بررسی برخی از مؤلفه‌های برنده‌سازی استارت‌آپ‌ها و موضوعات مرتبط با آن پرداخته شده است. خدادادحسینی، گلابی و یدالهی (۱۳۹۳) در تحقیقی با عنوان طراحی مدل فرایندی برنده‌سازی کارآفرینانه در کسب‌وکارهای کوچک و متوسط صنایع غذایی، به طراحی و تبیین مدل برنده‌سازی کارآفرینانه در کسب‌وکارهای کوچک و متوسط صنایع غذایی ایران پرداخته‌اند. یافته‌های حاصل از پژوهش آن‌ها، حاکی از آن است که اصول برنده‌سازی در بنگاه‌های کوچک و متوسط، در عملکردهای بازاریابی کارآفرینانه این شرکت‌ها ریشه دارد. بدین صورت که در بنگاه‌های کارآفرین، مدیران مالک از اصول مرسوم بازاریابی و مدیریت برنده پیروی نمی‌کنند. برنده‌سازی از دیدگاه آن‌ها عملیاتی

1. Fatema, Azad & Masum

2. Dew & Kwon

3. Srivastava

4. Da Silveira, Lages, & Simoes

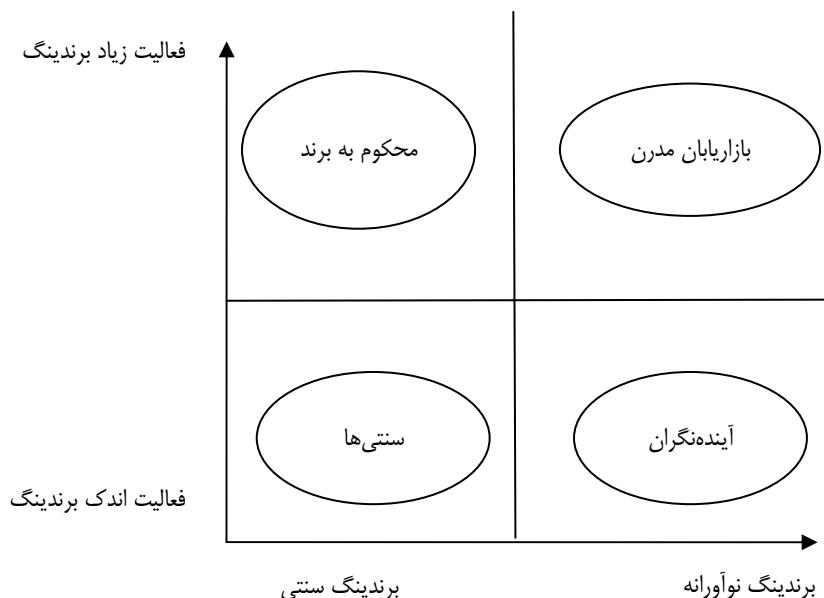
5. Manhas

6. Malik & Sudhakar

است که شرکت را قادر می‌سازد ارزش مورد انتظار مشتری را فراهم آورد و مشتریان را به کسبوکار وفادار کند. از دیدگاه آن‌ها، میزان هزینه‌ای که مشتری حاضر است برای خرید محصول مربوطه پرداخت کند، دارایی برنده‌تلقی می‌شود. این یافته‌ها با یافته‌های وانگ و مریلس^۱ و آبیمبولا^۲ (۲۰۰۷) سازگار است.

پژوهش‌های پیشین در حوزه مسئله برندهسازی برای استارتاپ‌ها انگشت‌شمارند. با وجود این، راس و همکاران (۲۰۱۸)، برسيانی و اپلر (۲۰۱۰) داده‌های درباره عملکرد استارتاپ‌ها در برندهسازی جمع‌آوری کرده‌اند. محققان دیگری نیز از جمله روزییر و روزییر (۲۰۱۵)، جونتون (۲۰۱۲)، رود و والستر (۲۰۰۵)، آبیمبولا (۲۰۰۱)، کریک^۳ (۲۰۰۵) درباره مسائل خاصی در این حوزه مطالعاتی انجام داده‌اند که در این پژوهش، به اقتضای موضوع، از نظریه‌های آنان استفاده شده است.

گرایش به برنده، به معنای دیدگاه استارتاپ به برنده و میزان اهمیت و نقش برندهسازی برای شرکت است. با اقتباس از نظریه‌ها و پژوهش‌های راس و همکاران (۲۰۱۸) و (برسيانی و اپلر، ۲۰۱۰)، استارتاپ‌ها را از نظر گرایش به برنده می‌توان در چهار دسته قرار داد که در شکل ۳ نشان داده شده است.



شکل ۳. گرایش به برنده در استارتاپ‌ها

اقتباس از راس و همکاران (۲۰۱۸) و برسيانی و اپلر (۲۰۱۰)

1. Wong & Merrilees

2 Abimbola

3. Juntunen

4. Krake

دسته اول، شرکت‌های «محکوم به برند»^۱ هستند. این شرکت‌ها چاره‌ای جز برنده‌سازی قدرتمند از طریق فعالیت‌های سنتی و نوآورانه ندارند. این شرکت‌ها، برنده‌سازی را بیشتر نوعی فشار و محدودیت می‌دانند تا فرصت. «بازاریابان مدرن»^۲ دسته دوم هستند. فعالیت‌های برنده‌سازی این شرکت‌ها مانند شرکت‌های دسته اول است و به استراتژی برنده‌سازی خود دیدگاه روشنی دارند. این شرکت‌ها از فعالیت‌های نو و مدرن، مثل محیط اینترنت و حضور آنلاین و برگزاری و شرکت در رویدادها استفاده می‌کنند و روش‌های سنتی یا استفاده نمی‌شود یا تنها به عنوان مکمل استراتژی کلی بازاریابی به کار می‌رود. دسته سوم «اینده‌نگران»^۳ هستند. شرکت‌های این دسته در صنایعی فعالیت می‌کنند که برنده‌سازی در آن‌ها ضرورت دانسته نمی‌شود؛ اما این شرکت‌ها به مزایای برنده‌سازی باور داشته و حضور قدرتمندی در این زمینه دارند. دسته آخر، «ستی‌ها»^۴ است که برنده‌سازی را ابزار چندان مفیدی نمی‌دانند. فعالیت‌های برنده‌سازی این شرکت‌ها محصول محور است و از رویکردهای سنتی‌تر استفاده می‌کنند.

یکی از گام‌های اصلی در ساخت برنده، انتخاب فعالیت‌های درست و استمرار در انجام آن‌ها در جهت شکل‌گیری ارزش ویژه برنده است. مرور فعالیت‌های برنده‌سازی استارت‌اپ‌ها، حاکی از تنوع این فعالیت‌هاست. در سطح فردی استارت‌اپ‌ها، فعالیت‌هایی مثل اسپانسرشدن، تبلیغات و برگزاری و شرکت در رویدادها به چشم می‌خورد. اما استارت‌اپ‌های مورد مطالعه برسیانی و اپلر (۲۰۱۰) از تبلیغات در رسانه‌های انبوه چندان استفاده نمی‌کردند که علت اصلی آن پُرهزینه‌بودن و اثر کم این نوع تبلیغات بر مصرف‌کنندگان بود. در عوض، استارت‌اپ‌ها بیشتر در فعالیت‌های برنده‌سازی نو و غیرسنتی، مثل رویدادهای مرتبط با استارت‌اپ، تمرکز داشتند (روزییر و روزییر، ۲۰۱۵).

یکی دیگر از فعالیت‌های برنده‌سازی، حضور آنلاین است و برخی از شرکت‌ها تلاش زیادی برای راهاندازی وبسایت و به روزرسانی مستمر آن صرف می‌کنند، در حالی که برخی وبسایت خود را مثل کارت ویزیت آنلاین توصیف می‌کنند و مطالب آن را به روز نمی‌کنند. علاوه بر این، همه شرکت‌های مورد مطالعه برسیانی و اپلر (۲۰۱۰) اعتقاد داشتند سئو ابزار اصلی برنده‌سازی آنلاین است. با این حال، تنها تعداد کمی از آن‌ها از گوگل ادورز^۵ استفاده می‌کردند.

دو نوع فعالیت برنده‌سازی دیگر که در پژوهش‌های قبلی به آن‌ها اشاره شده است، استفاده از کارکنان و کارآفرینان است (راس و همکاران، ۲۰۱۸؛ جونتون، ۲۰۱۲؛ رود و والستر، ۲۰۰۵؛ آییمبولا، ۲۰۰۱). کارکنان در فعالیت‌های برنده‌سازی نقش مهمی ایفا می‌کنند. نه تنها فعالیت‌ها و رفتار کارکنان با مشتریان، بلکه رفتار آن‌ها با یکدیگر نیز باید حر斐‌ای باشد؛ زیرا در نهایت بر ادراک مشتریان از برنده اثرگذار است (جونتون، ۲۰۱۲؛ رود و والستر، ۲۰۰۵). به علاوه، استارت‌اپ‌ها، به دلیل نوپایی و شرایط متزلزل خود، باید مطمئن شوند کارکنانی را که به کار می‌گیرند با چشم‌انداز و ارزش‌های اصلی شرکت هم‌سو هستند و می‌توانند منعکس کننده دیدگاه و مواضع شرکت باشند (رود و والستر، ۲۰۰۵). ادبیات نظری، کارآفرین را رکن اصلی در برنده‌سازی می‌داند که با ابراز احساسات، افکار و ایده‌های خود اولین عنصر

1. Damned to brand

2. Tech-marketers

3. Far sighted

4. Traditionalists

5. Google Adv

حیاتی در ساخت هویت برنده است (رود و والاستر، ۲۰۰۵). در نتیجه، اعضای شرکت (کارکنان و کارآفرینان) از اجزای اصلی برنده شرکت شمرده می‌شوند. آن‌ها می‌توانند از شخصیت خود در جهت برنده‌سازی شرکت بهره ببرند (آییمبولا، ۲۰۰۱). با وجود این، محققان در مطالعات خود، به ندرت استفاده از برنده شخصی کارآفرین برای کسب شهرت برای برنده شرکت را مشاهده کرده‌اند (کریک، ۲۰۰۵).

طراحی برنده عنصر مهمی در ساخت برنده است. استراتژی برنده را باید در طراحی مناسب برنده نمایش داد (راس و همکاران، ۲۰۱۸). طرح برنده شامل لوگو، اسم، نام دامنه، رنگ و سایر عناصر بصری می‌شود (روزییر و روزییر، ۲۰۱۵). در این مرحله، باید اطمینان حاصل کرد که این عناصر (اسم، لوگو، نام دامنه، ...) در دسترس شرکت قرار دارند و می‌توان به‌طور قانونی از آن‌ها محافظت کرد (برسیانی و اپلر، ۲۰۱۰). یکی دیگر از مطالعاتی که به فرایند خلق برنده در استارتاپ‌ها پرداخته است، مطالعه جونتون (۲۰۱۲) است. نتیجه این مطالعه نیز نشان می‌دهد که طرح برنده یکی از اجزای اصلی ساخت برنده است. فرایند طرح برنده را می‌توان پیش و پس از تأسیس شرکت دنبال کرد. در واقع کارآفرین یا مالک، پیش از راه‌اندازی شرکت، با کمک دوستان، خانواده و کارکنان احتمالی، نامی را برای شرکت انتخاب می‌کند. پس از آغاز به کار شرکت، این نام ویرایش می‌شود، لوگو طراحی می‌شود و استراتژی ارتباطی تعیین می‌شود و همه این‌ها شرکت و کارکردن را منعکس می‌کنند (جونتون، ۲۰۱۲).

بر اساس پیشینه‌پژوهی صورت‌گرفته در پایگاه‌های داده معتبر داخلی و خارجی، تاکنون محققان داخلی کمایش به بررسی موضوعات برنده‌سازی کارآفرینانه در حوزه کسب‌وکارهای کوچک و متوسط پرداخته‌اند؛ اما در زمینه برنده‌سازی استارتاپ‌ها تاکنون پژوهشی انجام نداده‌اند و پژوهش حاضر، نخستین پژوهش مدون در این زمینه است. تحقیقات صورت‌گرفته در استناد خارجی هم بسیار محدود بوده و عمده مطالعات صورت‌گرفته در حوزه کسب‌وکارهای کوچک و متوسط است و تنها در چند پژوهش به بررسی برخی از مؤلفه‌های برنده‌سازی استارتاپ‌ها و موضوعات مرتبط با آن پرداخته شده است که به تعدادی از آن‌ها اشاره شد. بررسی ادبیات و تحقیقات قبلی نشان می‌دهد عناصری که در کنار هم ارزش ویژه برنده را تشکیل می‌دهند، نتیجه برخی اقدام‌های برنده‌سازی استارتاپ‌ها و موضوعات مرتبط با آن می‌کنند. در جدول ۱ اسامی نظریه‌پردازان برنده‌سازی در حوزه استارتاپ‌ها که تعداد آن‌ها انگشت شمار است، مشاهده می‌شود.

جدول ۱. موضوعات نظری و نظریه‌پردازان

موضوع	زیرموضوعات	نویسنده
دیدگاه به برنده و برنده‌سازی	استراتژی‌های محکوم به برنده، بازاریابان مدرن، آینده‌نگری، سنت‌گرا	راس و همکاران (۲۰۱۸)، برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)
فعالیت‌های قابل انجام در برنده‌سازی استارتاپ‌ها	حضور در رویدادها، بکارگیری سئو، وبسایت، نقش کارکنان، تبلیغات آنلاین	راس و همکاران (۲۰۱۸)، روزییر و روزییر (۲۰۱۵)، جونتون (۲۰۱۲)، برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)، کریک (۲۰۰۵)، آییمبولا (۲۰۰۱)، رود و والاستر (۲۰۰۵)
طرح برنده	لگو، نام و سایر ابعاد بصری	راس و همکاران (۲۰۱۸)، روزییر و روزییر (۲۰۱۵)، جونتون (۲۰۱۲)، برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)

در این رابطه، پژوهش حاضر قصد دارد برای نخستین بار با بررسی تمام حیطه‌های یاد شده در بخش برنده‌سازی استارت‌اپ‌های کشور و بررسی ۹ نمونه مطالعاتی به مؤلفه‌ها و چارچوب برنده‌سازی آن‌ها دست یابد. به منظور کامل شدن این شکاف تحقیقاتی که در بالا بدان اشاره شد، هدف این مطالعه، بررسی چگونگی خلق برنده استارت‌اپ‌هاست. برای دستیابی به درک عمیق‌تر این موضوع، اول به این سؤال پاسخ داده می‌شود: چگونه مدیران و کارکنان استارت‌اپ‌ها، برنده شرکتی را درک و تعریف می‌کنند؟ بعد از اینکه به این سؤال پاسخ داده شد، تحقیق حاضر با طرح دو سؤال تحقیق ادامه می‌یابد: استارت‌اپ‌ها از چه استراتژی‌هایی برای برنده‌سازی استفاده می‌کنند؟ و اهمیت برنده‌سازی برای استارت‌اپ‌ها چگونه است؟ تحلیل این موضوعات در سطح نظری کاربرد دارد؛ زیرا به ایجاد درک مفصلی از فرایند و نقش برنده در ایجاد و موفقیت یک استارت‌اپ منجر می‌شود و در سطح عملی نیز با فراهم‌آوردن دستورالعملی برای کارآفرینان کاربرد دارد.

روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش، به هدف کاهش شکاف علمی بحث برنده‌سازی استارت‌اپ‌ها و شناسایی عوامل مؤثر بر آن صورت گرفته است. بنابراین، هدف اصلی پژوهش عبارت است از شناسایی و طبقه‌بندی عوامل مؤثر بر برنده‌سازی استارت‌اپ‌ها، شناخت، درک و بیان این پدیده‌ها و تفسیر پژوهش به صورت توصیفی و تشریحی. اهداف این مطالعه شناخت، درک و بیان این پدیده است و تفسیر تحقیق به صورت توصیفی و تشریحی است. رویکرد مطالعه، چندموردی، به صورت توصیفی کیفی به عنوان یک طرح پژوهشی استفاده شده است (یین^۱، ۲۰۰۳). این روش به طراحی یک مطالعه چندموردی کمک و داده‌ها را تحلیل می‌کند. نمونه‌های منتخب از انواع شرایط مختلف، بیشترین تنوع را دارند. این نمونه‌ها در مراحل مختلف روند رشد استارت‌اپ قرار دارند.

هدف از مطالعه چندموردی این است که با استفاده از مقایسه و تکرار چند نمونه، ساختار نظری تعمیم‌پذیر ایجاد شود (اریکsson و کوالائین^۲، ۲۰۰۸). در اینجا استارت‌اپ به عنوان یک نمونه در نظر گرفته می‌شود و مورد مطالعه قرار می‌گیرد. نمونه‌ها به عنوان ابزاری که با آن بتوان این پدیده ویژه را درک و توصیف کرد، دیده می‌شود و با انجام این کار، فرصت داده می‌شود تا نظریه‌های گذشته را گسترش داد. در نهایت می‌توان گفت که مطالعه موردی یا چندموردی موقعیتی واقعی است که به صورت تفصیلی و با دقت کافی از طریق تحقیق دانش‌پژوه تهیه شده است و در برگیرنده حقایق پیرامون موقعیتی واقعی است که شامل افراد واقعی و رویدادهای واقعی در یک یا چند سازمان می‌شود (یین، ۲۰۰۳). مطالعه چندموردی امکان بررسی مراحل و عوامل ایجاد برنده در مراحل مختلف فرایند رشد استارت‌اپ‌ها را مهیا می‌کند و سبب دستیابی به مجموعه گسترهای از اقدام‌های انجام شده در فرایند برنده‌سازی استارت‌اپ‌ها می‌شود.

در این شیوه پژوهش می‌بایست بر اساس پروتکل مطالعه موردی، به گردآوری داده‌ها و تجزیه و تحلیل آن‌ها اقدام کرد. پروتکل مطالعه موردی چیزی فراتر از پرسش‌نامه یا ابزار صرف است و علاوه بر نحوه گردآوری داده‌ها، در خصوص شیوه انجام مطالعه موردی و تحلیل داده‌ها نیز صحبت می‌کند. پروتکل مطالعه موردی، همچنین یکی از راه‌های اصلی

1. Yin

2. Eriksson and Kovalainen

برای افزایش پایایی مطالعه موردی محسوب می‌شود (بین، ۲۰۰۳). با به کارگیری دیدگاه فوق، در تحقیق حاضر ابتدا پس از بررسی کامل پیشینه تحقیق در حوزه برنده‌سازی استارتاپ‌ها، پرسش‌های اساسی تحقیق بر اساس نتایج و خلاصهای پژوهش‌های پیشین مشخص شد؛ سپس با انتخاب موردهای مطالعه و تدوین پروتکل مطالعه موردی، فرایند اجرای تحقیق آغاز شد. اجزای پروتکل مطالعه موردی استفاده شده در این تحقیق که بر اساس پیشنهاد بین (۲۰۰۳) طراحی شده، بدین ترتیب است: ۱. ارائه مقدمه و شرح زمینه مطالعه موردی؛ ۲. تدوین سوال‌ها و گزاره‌های مطالعه موردی؛ ۳. شرح نحوه گردآوری داده‌ها و منابع استفاده شده؛ ۴. تجزیه و تحلیل داده‌ها و جمع‌بندی یافته‌های مطالعه موردی؛ ۵. مقایسه یافته‌های مطالعه موردی با تحقیقات پیشین.

با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند، استارتاپ‌ها و افراد آگاه درباره موضوع این پژوهش انتخاب شدند. بر اساس ادبیات موجود، سه معیار مهم برای انتخاب موردهای متفاوت در نظر گرفته شد: اول اینکه، مورد تا حدودی شناخته شده باشد، دوم، در مرحله برنده‌سازی فعال باشد و سوم اینکه از بین صنایع مختلف باشد. در هر مورد، آگاه‌ترین فردی که فعالانه در فرایند برنده‌سازی هر استارتاپ مشارکت داشت و امکان دسترسی به وی فراهم بود، به عنوان مشارکت‌کننده انتخاب شد. تعداد مصاحبه‌ها تا جایی ادامه پیدا کرد که مفهوم و اطلاعات جدیدی کسب نشد؛ به‌طوری که از مصاحبه هشتم به بعد، اشباع نظری حاصل شد؛ ولی با وجود این، به‌منظور اطمینان بیشتر، دو مصاحبه دیگر نیز انجام شد.

جمع‌آوری داده‌ها در این پژوهش با استفاده از مصاحبه‌های نیمه‌ساختاری یافته انجام شد. با توجه به هدف این پژوهش که شناسایی فرایند و عوامل مؤثر بر برنده‌سازی در استارتاپ‌ها بود، از یک پروتکل مصاحبه متناسب استفاده شد تا امکان گردآوری اطلاعات خام، تحت هدایت چشم‌انداز پژوهشگر فراهم آید. به عبارت دیگر، مصاحبه به‌گونه‌ای طراحی شد که دسترسی به سه نوع اطلاعات را فراهم کند: ۱. پیش‌زمینه‌ای در رابطه با نوع و فعالیت استارتاپ؛ ۲. نگاه و گرایش آن‌ها به برنده‌سازی؛ ۳. فعالیت‌های برنده‌سازی.

برای جمع‌آوری داده‌ها، ضمن یادداشت‌برداری، صدای مشارکت‌کنندگان نیز طی مصاحبه ضبط شد. به‌منظور تأمین روایی درونی داده‌ها، ابتدا بر این موضوع اکتفا شد که حداقل دو تا سه نفر از مشارکت‌کنندگان در مصاحبه موردی، درباره آنچه تفسیر کردند، توافق داشتند. سپس برای افزایش قابلیت اعتماد و روایی درونی، از کنش متقابل سه‌گانه^۱ (مثلث‌سازی نظری) استفاده شد که عبارت است از ارزیابی داده‌ها از دیدگاه‌های مختلف (دلاور، ۱۳۸۰). در این روش از متخصصان بیرون از زمینه مطالعه استفاده می‌شود. اگر هر ارزیاب کننده، اطلاعات را از اصول مدل متفاوت به یک روش تفسیر کند، اعتبار به دست می‌آید.

تحلیل مضمون روشی است که در این مرحله جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها به کار گرفته شد. مراحل تحلیل مضمون عبارت است از (برون، کلارک، هایفلد، ترری و لیامپتونگ^۲، ۲۰۱۹):

۱. آشنایی با داده‌ها؛
۲. اختصاص کدهای اولیه به داده‌ها، به‌منظور توصیف محتوا؛

1. Triangulation

2. Braun, Clarke, Hayfield, Terry & Liamputpong

۳. جستجوی مضماین موجود در کدها طی انجام مصاحبه‌های مختلف؛

۴. مرور مضماین؛

۵. تعریف و نام‌گذاری مضماین؛

۶. تهیه گزارش نهایی.

داده‌ها از طریق مصاحبه و مشاهدات گردآوری شدند. این داده‌ها به منظور درک فعالیت‌هایی که در پروses برنده‌سازی انجام داده‌اند، از طریق فرایند تحقیق جم‌آوری شدند. مصاحبه به عنوان روش اصلی گردآوری داده‌ها انتخاب شد. بنابراین داده‌های ارائه شده توسط عوامل سازمان انتخاب شدند. این اطلاعات بر اساس مشارکت آن‌ها در فرایند برنده‌سازی انتخاب شدند. به این ترتیب، با مشارکت آنان می‌توان اطمینان یافت که اطلاعات بیشتری می‌توان کسب کرد. مصاحبه‌ها به صورت صوتی ثبت و بعد به‌طور کامل بازنویسی شدند. علاوه بر این، مستندات داخلی و بازاریابی این سازمان‌ها بررسی محتوا شدند. در نتیجه، این مطالعه با هدف تجمعی جنبه‌های جدید پنهان این پدیده با استفاده از داده‌های معتبر و غنی است. داده‌های کسب شده از مصاحبه با مستندات سازمان و یادداشت‌های گردآوری شده در جلسه‌ها، به کمک نرم‌افزار مکس‌کیو^۱ تجزیه و تحلیل شدند.

جدول ۲. اطلاعات مربوط به مصاحبه‌های انجام‌شده پژوهش

استارت‌تاپ	صنعت	مشارکت کنندگان	مدت مصاحبه
A	حمل و نقل	مدیر بازاریابی و فروش	۲ ساعت
B	حمل و نقل	مدیر اجرایی	۱ ساعت و ۵۰ دقیقه
C	بیمه	مدیر عامل	۲ ساعت و ۹ دقیقه
D	بیمه	مدیر اجرایی	۱ ساعت و ۳۵ دقیقه
E	مشاوره حقوقی	مدیر اجرایی	۱ ساعت و ۲۲ دقیقه
F	گردشگری	مشاور بازار	۱ ساعت و ۴۰ دقیقه
G	گردشگری	مدیر بازرگانی	۱ ساعت و ۴۵ دقیقه
H	خرید آنلاین	مدیر بازاریابی و روابط عمومی	۱ ساعت و ۲۰ دقیقه
I	مراقبت‌های بهداشتی و سلامتی	مدیر عامل	۱ ساعت و ۱۰ دقیقه
K	مشاوره و کمپین‌های رسانه‌ای	مدیر عامل	۱ ساعت و ۳۰ دقیقه

یافته‌های پژوهش

الگوهای مشترکی را می‌توان در پاسخ‌های شرکت‌کنندگان در این مطالعه مشاهده کرد. این الگوهای مشابه در قالب سه تم، در جدول‌های ۳ و ۴ خلاصه و ارائه شده است:

جدول ۳. مقایسه مضماین استارتاپ‌های مورد بررسی

استارتاپ‌های مورد مطالعه										وجه اشتراک و افتراق موارد شناسایی شده در هر مضمون	مضمون
K	I	H	G	F	E	D	C	B	A		
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	در ک برند و برنده‌سازی	گرایش به برند
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	اهمیت نقش برند	
	✓		✓			✓				رویکرد برنده‌سازی از بالا به پایین	
✓		✓		✓			✓	✓		اموریت و چشم‌انداز شفاف	
✓			✓				✓	✓	✓	ارزش‌های اصلی تعریف شده	
			✓					✓	✓	ایدهٔ ثبت برند قبل از شروع فعالیت	
✓	✓		✓				✓	✓		انتخاب تخصصی لوگو	
	✓	✓						✓		انتخاب تخصصی نام استارتاپ	
	✓		✓						✓	ثبت ملی برند	
	✓				✓				✓	داشتن بیشتر از یک برند	
✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	به کارگیری روابط عمومی	فعالیت‌های برنده‌سازی
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	حضور در رویداد	
	✓				✓				✓	داشتن برنامه حمایت مالی	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	دامنهٔ اینترنتی همنام با برند	
	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	تبليغات آنلайн	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	تولید محتوا	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	حضور در رسانه‌های اجتماعی	
	✓			✓					✓	مشارکت	
	✓		✓	✓		✓				لباس فرم مناسب با برند	
✓	✓			✓	✓			✓		فرایند استخدام ساختار یافته	

جدول ۴. الگوهای مشابه

فعالیت‌های برنده‌سازی	طرح برند	گرایش به برند
ارتباطات، بنیاد استراتژی برنده‌سازی استارتاپ‌های است و مهم‌ترین فعالیت‌های برنده‌سازی عبارت‌اند از روابط عمومی، رسانه‌های اجتماعی، شرکت در رویدادها، و شراکت. برنده‌سازی در فرایند جذب و استخدام نیروی انسانی، یک عامل در نظر گرفته می‌شود و استارتاپ‌ها از شخصیت فردی اعضا خود برای اهداف برنده‌سازی استفاده می‌کنند.	یک برنامه مشخص برای طراحی ابعاد بصری برند وجود دارد، اما برای برخی مشخص نیست که آیا ابعاد طراحی به برنده‌سازی کمک کرده است یا نه.	همه شرکت‌ها اهمیت برنده‌سازی را درک می‌کنند و این اهمیت در طول زمان برای آن‌ها بیشتر شده است.

در این بخش، عناصر کلیدی حاصل از یافته‌های تجربی مورد بحث و تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرند. این بخش، شامل سه سرفصل است: طرح برند، گرایش به برند و فعالیت‌های برنده‌سازی.

گرایش به برنده

با مرور نقش و اهمیت برندسازی برای استارتاپ‌های شرکت‌کننده در این پژوهش، مشخص شد که اغلب استارتاپ‌ها را می‌توان در سه دسته از چهار طبقه پیشنهادی برسیانی و اپلر (۲۰۱۰) قرار داد.

چند استارتاپ معتقد بودند که در بازار هدف آن‌ها، برندسازی امری حیاتی است یا محصول بدون برندسازی قوی، به احتمال زیادی شکست خواهد خورد. برای مثال، استارتاپ K احساس می‌کرد از آنجایی که در صنعت B2B فعالیت می‌کند و مالکان رسانه‌ها را هدف گرفته است، اجرای برندسازی برای این شرکت یکی از اجزای اصلی کسب‌وکار است. استارتاپ دیگری که احساس می‌کرد برندسازی، به‌دلیل بازار هدف خاص شرکت عنصری حیاتی محسوب می‌شود، شرکت A بود. A یک استارتاپ حمل و نقل درون شهری است. به همین دلیل، این شرکت احساس می‌کند که اعتمادسازی کلید موفقیت است و ابزار تحقق این هدف، برندسازی است. شرکت B نیز برندسازی را یک بعد بنیادی در کسب‌وکار خود می‌داند. C و F نیز دو استارتاپ دیگری هستند که احساس می‌کنند باید از یک استراتژی برندسازی قدرتمند برخوردار باشند. از نظر این دو استارتاپ، حتی اگر محصول خوب یا فوق العاده باشد، اگر شرکت یک استراتژی برندسازی قوی نداشته باشد، باید خود را مهیا شکست کند.

استارتاپ‌های مذکور یک ویژگی مشترک دارند و آن این است که برای دستیابی به اهدافشان، برندسازی یک ضرورت است. علاوه‌بر این، همه این شرکت‌ها از فعالیت‌های آنلاین و آفلاین برای اجرای اثربخش‌تر استراتژی‌های برندسازی خود استفاده می‌کنند. این ویژگی‌ها با آنچه راس و همکاران (۲۰۱۸) و برسیانی و اپلر (۲۰۱۰) تحت عنوان «محکوم به برنده» پیشنهاد کرده‌اند، هم‌خوانی دارد؛ زیرا این‌ها استارتاپ‌هایی هستند که هیچ چاره‌ای جز داشتن یک استراتژی برندسازی قدرتمند ندارند.

گروه دیگر که بخش زیادی از استارتاپ‌ها بودند، احساس می‌کردند که برندسازی برای آن‌ها مستلزم مرگ و زندگی نیست. با وجود این، برندسازی بخش مهمی از کسب‌وکار آن‌ها محسوب می‌شود. شرکت‌هایی مثل D، E، G و H را می‌توان از این دسته دانست. گرچه اهمیت برندسازی برای استارتاپ‌های این گروه یکسان نیست، اما نقطه اشتراک آن‌ها این است که احساس می‌کنند برندسازی برای کسب‌وکار آن‌ها ارزش ایجاد می‌کند. علاوه‌بر این، این شرکت‌ها از فعالیت‌های برندسازی نوآورانه، مثل فعالیت‌های آنلاین یا از فعالیت‌های نوآورانه به‌همراه تعداد کمی فعالیت‌های سنتی برای پشتیبانی از استراتژی برندسازی خود استفاده می‌کنند. یک نمونه از این شرکت‌ها شرکت D است که از فعالیت‌های سنتی مثل ارتباطات از طریق مجلات برای تکمیل حضور خود در رسانه‌های اجتماعی آنلاین بهره می‌برد. از این‌رو، در چارچوب پیشنهادی راس و همکاران (۲۰۱۸) و برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)، با توجه به ویژگی‌های این گروه، این شرکت‌ها را می‌توان در دسته «بازاریاب‌های مدرن» قرار داد.

یکی از شرکت‌های متمایز، I بود. استارتاپ I بر این نکته تأکید داشت که در صنعتی که در آن فعالیت می‌کند (مراقبت‌های بهداشتی و سلامتی)، برندسازی اهمیت ندارد و در اولویت قرار نمی‌گیرد. با وجود این، I با این دیدگاه صنعت درباره برندسازی موافق نبود و در عوض، برندسازی را بخشی اساسی در کسب‌وکار خود می‌دید، بیشتر به این دلیل که دیگر شرکت‌های فعال در این صنعت، از برندسازی استفاده نمی‌کنند. این شرکت را می‌توان در دسته

«آینده‌نگران» قرار داد که استارتاپ‌هایی هستند که علی‌رغم فعالیت در صنایعی که برنده‌سازی در آن‌ها ضروری نیست، تصمیم گرفته‌اند از یک رویکرد برنده‌سازی قوی استفاده کنند و از مزایای ارزشمند آن بهره‌مند شوند (برسیانی و اپلر، ۲۰۱۰). یکی از یافته‌های جالب توجه این است که هیچ یک از استارتاپ‌های مورد مطالعه در این پژوهش، در دسته «ستنی‌ها» قرار نگرفتند. این دسته اشاره به گروهی از استارتاپ‌ها دارد که معتقد‌نند برنده‌سازی نمی‌تواند ارزش زیادی برای شرکت ایجاد کند. گرچه برخی از استارتاپ‌های مورد مطالعه، در مراحل اولیه برنده‌سازی قرار داشتند؛ اما همه آن‌ها بر اهمیت نقش برنده‌سازی در کسب‌وکار خود تأکید کردند. یک توجیه برای این نتیجه، می‌تواند رقابت شدید و گسترش تعداد استارتاپ‌ها در بازار ایران باشد و تحقیقات نیز نشان داده‌اند که برنده‌سازی را می‌توان برای ایجاد تمایز و کسب مزیت رقابتی به کار برد (نورسکوف و همکاران، ۲۰۱۵). از این‌رو، این یافته که استارتاپ‌ها برنده‌سازی را بخش مهمی از کسب‌وکار خود می‌دانند، منطقی و موجہ به نظر می‌رسد.

طرح برنده

یکی از شرکت‌هایی که اختلاف قابل ملاحظه‌ای با دیگر شرکت‌ها در زمینه طرح برنده داشت، D بود. این شرکت اعلام کرد فکر خاصی پشت طرح لوگوی خود نداشته و برنده‌سازی بخش مهمی از رشد شرکت است؛ اما برنده‌سازی در حال حاضر نقطه‌تمثیل شرکت نیست. دلیل این موضوع این بود که شرکت احساس می‌کرد برنده‌سازی زمانی اهمیت پیدا می‌کند که شرکت «مقصد اصلی» مخاطبان هدفش شود.

این مسئله را می‌توان از دیدگاه‌های مختلف بررسی کرد. تحقیقات نشان داده‌اند که طرح برنده بخشی از یک فرایند است که از یک لوگوی ساده فراتر می‌رود. طراحی یک برنده را نباید ساده انگاشت؛ زیرا لوگو و ابعاد دیداری عناصر کلیدی‌ای هستند که در استراتژی ارتباطی شرکت گنجانده می‌شوند و درنتیجه در ارتباط با مشتریان وارد می‌شوند و بر آن‌ها اثر می‌گذارند (جونتون، ۲۰۱۲). بنابراین طرح برنده می‌تواند در فراهم کردن فرصت تبدیل شدن استارتاپ به مقصد اصلی مشتریان، نقش بنیادی ایفا کند. علاوه‌براین، گرچه D اعلام کرد برنده‌سازی بخش مهمی از رشد شرکت است، اما به نظر می‌رسد همه ابعاد برنده مورد توجه قرار نگرفته است.

یافته‌های این مطالعه نشان داد که شرکت‌های مورد مطالعه بیشتر به طرح لوگو فکر کرده‌اند. برای مثال، هدف K طراحی لوگویی بود که به‌یادماندنی باشد و اسم و معنای شرکت زنده و پویا و قابل درک باشد، درحالی که ایده F برای لوگو این بود که احساس قابل اعتماد و مطمئن‌بودن را به‌وضوح منتقل کند.

گرچه در زمان انجام این مطالعه، برخی از شرکت‌ها نمی‌دانستند یا احساس نمی‌کردند ابعاد ظاهری لوگو و اسم شرکت به برنده‌سازی کمک کرده باشد، برخی از شرکت‌ها نیز اثر آن را تجربه کرده بودند. به‌عنوان نمونه، F تأکید کرد که طرح لوگو و نام شرکت هسته شرکت است؛ زیرا چشم‌انداز و کارکرد شرکت را در یک نماد به‌طور خلاصه نشان می‌دهد و به شرکت جهت تمرکز بر هویت خود کمک می‌کند. هم تأکید کرد از مشتریان خود بازخورهایی دریافت کرده که نشان می‌دهد طرح لوگو با مأموریت کلی شرکت سازگار است.

یافته‌ها نشان می‌دهد که تعداد زیادی از شرکت‌ها ایده خاصی برای طرح لوگو نداشتند و فقط می‌دانستند طرح باید

به نوعی منعکس کننده شرکت باشد، چه برای اهداف داخلی که کمک به اعضای سازمان برای متمن کرماندن روی اهداف شرکت و یادآوری ارزش‌های شرکت است یا برای اهداف خارجی که به مشتریان اعلام کند شرکت کیست و چه کار می‌کند. به هر ترتیب، طرح برنده یک عنصر معنادار برای اغلب استارتاپ‌هاست که این یافته مطابق با یافته‌های جوتنون (۲۰۱۸) و راس و همکاران (۲۰۱۲) است.

فعالیت‌های برنده‌سازی

با مرور نتایج مربوط به فعالیت‌های برنده‌سازی شرکت‌های مورد مطالعه در این پژوهش، به‌سادگی می‌توان دریافت که این استارتاپ‌ها تا حدی رویکرد مشابهی را دنبال می‌کنند؛ اما در عین حال در ابعاد خاصی با یکدیگر متفاوت هستند. به علاوه، برای ایجاد ارزش ویژه برنده برای استارتاپ، شرکت‌ها فعالیت‌های برنده‌سازی خود را هم به صورت آنلاین و هم آفلاین انجام می‌دهند.

استفاده از رسانه‌های اجتماعی، شرکت در رویدادهای مربوط به کسب‌وکار و ایجاد روابط همکاری خاص، مهم‌ترین فعالیت‌های برنده‌سازی استارتاپ‌ها هستند. به نظر می‌رسد حضور در رسانه‌های اجتماعی بخش مهمی از استراتژی برنده‌سازی اغلب استارتاپ‌هاست. گرچه، این نتیجه چشمگیر برای همه شرکت‌های مورد مطالعه به دست نیامده است؛ اما اغلب استارتاپ‌های مورد مطالعه همواره تلاش می‌کنند فعالیت‌های برنده‌سازی خود را از طریق پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی مثل اینستاگرام و توئیتر و غیره انجام دهند. استارتاپ‌ها درباره مزایای روابط عمومی، به عنوان یک ابزار برنده‌سازی، دانش کافی دارند و آن را به کار می‌گیرند. از روابط عمومی در تمامی مراحل رشد استارتاپ به عنوان یک ابزار مفید جهت معرفی خود و همچنین مهار بحران استفاده مقتضی می‌کنند که با تحقیقات محققان قبلی که مدعی عدم اطلاع و دانش کافی استارتاپ‌ها بودند تفاوت دارد.

استفاده از تلویزیون برای بالابردن آگاهی از برنده در میان شرکت‌های مورد مطالعه به‌ندرت دیده شد که این یافته نیز با مطالعه بررسیانی و اپلر (۲۰۱۰) سازگار است. علت استفاده بیشتر از رسانه‌های اجتماعی، برای مثال، اینستاگرام به جای تلویزیون را می‌توان «میزان اثرگذاری» و «اثربخشی هزینه» دانست. تلویزیون گرچه زمانی یک نیروی مؤثر در بازار بود؛ اما هرگز نتوانسته است با رسانه‌های اجتماعی امروز رقابت کند. کارکرد این رسانه‌ها، اثرگذاری بر افراد، یعنی مشتریان است و نکته مهم‌تر اینکه این کار تحت شرایط و قواعد مشتریان انجام می‌شود. در نتیجه این کارکرد، توجه مشتریان به شرکت از طریق رسانه‌های اجتماعی امکان موقعيت و رشد بیشتری دارد. مزیت دیگر رسانه‌های اجتماعی، هزینه است. برای هر سازمانی، تبلیغات برنده و ارزشی که شرکت برای مشتری خلق می‌کند در تلویزیون، نیازمند منابع مالی است که اغلب موقع استارتاپ‌ها از آن به اندازه کافی برخوردار نیستند. بنابراین، اینستاگرام، توئیتر و دیگر رسانه‌های اجتماعی، به‌دلیل اینکه اثربخشی هزینه‌ها در آن‌ها بیشتر است، رویکرد مناسبی برای استارتاپ‌ها هستند.

دیگر فعالیت‌های برنده‌سازی که در میان استارتاپ‌ها رایج بود شرکت در رویدادها و شرکت بود. شرکت در رویدادها نیز مانند رسانه‌های اجتماعی برای افزایش آگاهی از برنده است. شرکت در رویدادها فرصت‌هایی برای استارتاپ‌ها فراهم می‌کند که کارکردهای کسب‌وکار خود و ارزش‌های آن را به دیگران معرفی کنند و به عبارت دیگر، آگاهی از برنده خود را

افزایش دهنده، همکاری و شراکت نیز هم ابزاری برای بالابردن آگاهی از برنده و هم تقویت و بهبود تصویر برنده و جایگاهیابی برای آن است. بعلاوه، به نظر می‌رسد جایگاهسازی از این طریق برای شرکت مقرر به صرفه است.

با انجام این پژوهش، یافته‌های قابل تأملی در رابطه با فعالیت‌های برندهسازی استارتاپ‌ها به دست آمد. برخی از استارتاپ‌های مورد مطالعه در این پژوهش تصمیم گرفته بودند با مسئله برندهسازی در کسب‌وکار خود شخصاً مواجه نشوند و این کار را به دیگر شرکت‌ها بسپارند. گرچه هیچ یک از شرکت‌کنندگان در این مطالعه علت این امر را شرح ندادند، اما می‌توان گفت برونو سپاری می‌تواند نشانه‌ای از عدم وجود قابلیت‌های مورد نیاز در سازمان باشد (یعنی کمبود منابع). با این حال، این کار می‌تواند به شرکت‌ها کمک کند برای دیگر ابعاد کسب‌وکار خود زمان بیشتری صرف کنند و در عین حال می‌تواند به اختلاف بین برنده واقعی و ادراک از برنده منجر شود؛ زیرا شرکت بیرونی ممکن است نتواند جوهره برنده استارتاپ را به طور کامل درک کند.

یک یافته مهم دیگر در این مطالعه، استفاده از ابزارهای آنلاین مثل گوگل ادوردز و سئو است. این ابزارها در میان شرکت‌های مورد مطالعه چندان رایج نبودند. در واقع تنها دو استارتاپ D و F به صراحت اعلام کرد که از گوگل ادوردز و سئو برای برندهسازی استفاده می‌کنند. در مقابل، استارتاپ‌های شرکت‌کنندگان در مطالعه بررسیانی و اپلر (۲۰۱۰) از این ابزارها بیشتر استفاده می‌کردند. با وجود این، ممکن است میزان استفاده از این ابزارها به درک استارتاپ‌ها از وضعیت خود در چرخه عمر مربوط باشد. برای مثال، استارتاپ‌هایی که در مرحله اولیه چرخه عمر خود هستند، ممکن است بیشتر به استفاده از روش‌های مقرر به صرفه‌تر و روش‌هایی که بازده سرمایه‌گذاری آن‌ها سریع‌تر است، تمایل داشته باشند، روش‌هایی مثل شرکت در رویدادها، استفاده از رسانه‌های اجتماعی و غیره.

در رابطه با در نظر گرفتن برنده در جذب و استخدام نیروی انسانی، به نظر می‌رسد این موضوع برای اغلب شرکت‌کنندگان اهمیت داشته باشد. برای اغلب استارتاپ‌ها مهم بود که افرادی که در مرحله ابتدایی عمر شرکت وارد شرکت می‌شوند با ارزش‌های اصلی و چشم‌انداز شرکت هم‌سو باشند. این یافته مطابق با نظریه رود و والاستر (۲۰۰۵) است که می‌گوید کارکنانی که در استارتاپ‌ها استخدام می‌شوند، برای ارائه و نمایش سازمان مناسب‌تر هستند؛ زیرا چشم‌انداز آن‌ها مشابه چشم‌انداز سازمان است. برای مثال، این موضوع در F مشاهده می‌شد. نمونه دیگر B بود که اعلام کرد به یک فرهنگ همسان و یکنواخت در شرکت علاقه ندارد و این موضوع در استخدام کارکنان مدنظر قرار می‌گیرد. شرکت I دلیل دیگری برای توجه به برنده در فرایند استخدام کارکنان ارائه داد. شرکت I معتقد بود «برای ما مهم است که به دیگران بگوییم که هستیم و چه کار می‌کنیم، خصوصاً به کسانی که دوست دارند به تیم ما ملحق شوند. هدف ما فقط پیدا کردن همکاران آینده نیست، بلکه می‌خواهیم افراد درست و مناسب را پیدا کنیم.».

تعداد کمی از استارتاپ‌ها نیز برنده را در زمان استخدام نیروی انسانی به عنوان یک عامل مهم مدنظر قرار نمی‌دادند که دلیل آن یا عدم اجرای فرایندهای استخدام در شرکت در زمان انجام این پژوهش بود یا تمرکز کامل شرکت روی شایستگی‌ها و توانایی‌های کاری فرد. شایان ذکر است که این شرکت‌ها به این مسئله به صورت «مدنظر قراردادن برنده در فرایند استخدام» نگاه نمی‌کردند و به نظر آن‌ها برنده در فرایند استخدام نمی‌توانست کاربرد داشته باشد.

تعدادی از شرکت‌ها اعلام کردند که از برنده شخصی کارآفرین یا کارکنان برای برندهسازی استفاده می‌کنند. این کار

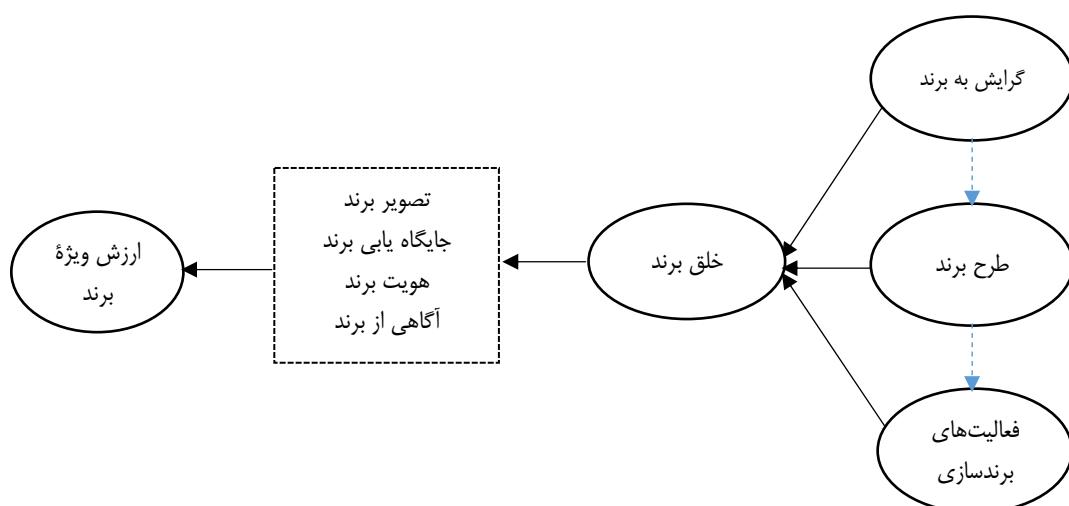
معمولًاً با هدف نشان دادن عناصری که شرکت فکر می‌کند از نظر مشتریان ارزشمند است، انجام می‌شود. برای مثال، کارکنان K در رویدادها و دیگر برنامه‌ها شرکت می‌کنند تا افرادی را که اشتیاق زیادی به حل چالش‌های روابط عمومی و رسانه‌ای دارند، ملاقات کنند. شرکت F تأکید کرد که همیشه، تصاویر کارکنان و مدیرعامل را در رسانه‌های مختلف اجتماعی پست می‌کند تا آگاهی از شرکت و کارکنانش را افزایش دهد.

درنتیجه، به نظر می‌رسد اغلب استارتاپ‌ها، نه تنها تأثیر اعضای سازمان بر برنده را تأیید می‌کنند، بلکه در عمل از آن استفاده می‌کنند. این یافته نشان می‌دهد که اغلب استارتاپ‌ها همکاران خود را عنصر حیاتی برنده شرکت می‌دانند (جونتون، ۲۰۱۲؛ رود و والستر، ۲۰۰۵؛ آیمولا، ۲۰۰۱)، در حالی که استفاده از برنده شخصی کارآفرین پدیده نادری نیست که این یافته برخلاف یافته‌های کریک (۲۰۰۵) است.

چارچوب نظری

این مطالعه، برخی از یافته‌های پژوهش‌های پیشین را تأیید می‌کند و هم‌سو با آن‌هاست. با وجود این، یافته‌های جدیدی در این مطالعه ارائه شده است. در بخش اول، طرح برنده، یافته‌های این پژوهش تاحدی هم‌سو با نظریه است. یافته‌های نظری و تجربی نشان می‌دهند که بعد از طرح برنده به دلیل اثرگذاری بر ارتباطات شرکت، برای استارتاپ‌ها نقش مهمی دارد. بهویژه، یافته‌های تجربی نشان داد که طرح لوگو و اسم یک استارتاپ را می‌توان به دو گروه تقسیم کرد: اهداف داخلی و اهداف خارجی.

دیگر تفاوت یافته‌های این پژوهش با مطالعات قبلی این است که در آن‌ها چهار نقش برای برنده‌سازی در استارتاپ‌ها پیشنهاد شده بود، درحالی که در این پژوهش تنها سه نقش مشاهده شد. یکی از اختلافات مشهود با ادبیات موجود درباره فعالیت‌های برنده‌سازی استارتاپ‌ها، استفاده از رسانه‌های اجتماعی و شرکت‌ها و همکاری‌های خاص در جهت اهداف برنده‌سازی است. به این موضوع در پژوهش‌های گذشته اشاره نشده است، اما در این پژوهش نقش مهمی دارد. به علاوه، در این مطالعه اسپانسرشدن به عنوان یک فعالیت برنده‌سازی مهم مشاهده شد. بنابراین می‌توان چارچوبی در قالب شکل ۴ ارائه داد.



شکل ۴. چارچوب نظری عوامل مؤثر بر برنده‌سازی

بحث و نتیجه‌گیری

در این بخش، نتایج این پژوهش جمع‌بندی شده و به سؤال‌های پژوهش پاسخ داده می‌شود. به علاوه، کاربردهای نظری و عملی این پژوهش تشریح شده و پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آینده مطرح می‌شود.

هدف این تحقیق شناسایی عوامل مؤثر بر برندهسازی در استارتاپ‌ها بود. علاوه‌بر این، دو پرسش در این مطالعه مطرح شد: اول اینکه استارتاپ‌ها از چه استراتژی‌هایی برای برندهسازی استفاده می‌کنند و دوم، اهمیت برندهسازی برای استارتاپ‌ها چگونه است و چه کارهایی باید انجام دهنند. برای پاسخ‌گویی به این پرسش‌ها، یک رویکرد کیفی اتخاذ شد.

۱۰ استارتاپ در این پژوهش مورد بررسی قرار گرفتند. بر اساس داده‌های جمع‌آوری شده، به سؤال‌های پژوهش پاسخ داده می‌شود.

در رابطه با سؤال اول (استارتاپ‌ها از چه استراتژی‌هایی برای برندهسازی استفاده می‌کنند؟) یافته‌ها نشان داد که طراحی برنده نقش مهمی در فرایند برندهسازی در استارتاپ‌ها ایفا می‌کند، جایی که منابع بسیار محدود است و تمرکز کارآفرین روی ایجاد و استحکام سازمان تازه‌تأسیس خود است. این تحقیق نشان داد طرح برنده ابزار مهمی برای ارتباطات در استارتاپ‌هاست. کارآفرینان ایده‌های روشی و قاطعی برای طرح لوگو برای شرکت خود دارند. ابعاد بصری استارتاپ منعکس‌کننده هویت استارتاپ در جهت اهداف داخلی یا خارجی است. از نظر اهداف داخلی، ابعاد دیداری به کارکنان کمک می‌کند روی اهداف شرکت تمرکز کنند و همسو با ارزش‌های اصلی و چشم‌انداز شرکت باشند. از نظر اهداف خارجی، ابعاد بصری به شرکت کمک می‌کند هویت و کارکرد خود برای ذی‌نفعان را به مخاطبان خود نشان دهند. مهمترین فعالیت‌های برندهسازی استفاده از رسانه‌های اجتماعی، شرکت در رویدادهای مربوط به کسب‌وکار شرکت و شراکت با دیگر شرکت‌های رسانه‌ای اجتماعی معمولاً کانالی برای نمایش هویت کارکنان شرکت و کارکرد شرکت به مشتریان است تا آگاهی از برنده شرکت افزایش یابد. شرکت در رویدادها نیز استراتژی دیگری برای آگاهی از برنده است. شرکت‌ها به رویدادها به عنوان فرصتی برای بهاشتراک گذاشتن ارزش‌ها و کارکردهای خود با دیگران نگاه می‌کنند. شرکت با دیگر شرکت‌ها نه تنها اقدامی در جهت افزایش آگاهی از برنده است، بله نقش مهمی در تقویت و بهبود هویت برنده و جایگاه‌یابی برای برنده ایفا می‌کند.

بخش دیگری از استراتژی‌های برندهسازی، استفاده از برنده شخصی کارکنان و کارآفرینان برای برندهسازی است. اغلب استارتاپ‌ها در استخدام نیروی انسانی، برنده را مدنظر قرار می‌دهند. در نتیجه، اغلب شرکت‌ها تلاش می‌کنند افرادی را که به کار بگیرند که با ارزش‌ها و چشم‌انداز شرکت هم‌راستا باشند. به این ترتیب، شرکت می‌تواند از شخصیت فردی اعضای سازمان (کارکنان و کارآفرینان) برای برندهسازی بهره ببرد.

در رابطه با سؤال دوم پژوهش اینکه اهمیت برندهسازی برای استارتاپ‌ها چگونه است؟ نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که برندهسازی عامل مهمی برای استارتاپ‌هاست. هر چه اهمیت برندهسازی برای آن‌ها بیشتر باشد، بیشتر فعالیت‌های برندهسازی انجام می‌دهند. استارتاپ‌هایی که معتقدند برندهسازی به اندازه خود محصول یا حتی بیشتر از آن اهمیت دارد و احساس می‌کنند برندهسازی بقای سازمان را تعیین می‌کند، فعالیت‌های آنلاین و آفلاین برای برندهسازی انجام می‌دهند. در مقابل، شرکت‌هایی که اهمیت برندهسازی را تأیید می‌کنند؛ اما آن را عامل بقای خود نمی‌دانند، بیشتر

روی فعالیتهای نوآورانه برای برنده‌سازی تکیه می‌کنند تا روش‌های سنتی. یکی از نتایج جالب توجه این است که هیچ استارتاپی در این پژوهش نبود که برنده‌سازی را ارزشمند نداند و درنتیجه، فعالیتهای برنده‌سازی انجام ندهد. یافته‌های این پژوهش، شباهت‌ها و تفاوت‌هایی با مطالعات پیشین داشت. این یافته‌ها در جدول ۵ خلاصه شده‌اند.

جدول ۵. یافته‌های حاصل از تجزیه و تحلیل

بخش	نظریه	نویسنده	یافته‌های این پژوهش	نتیجه
۱. چهارم ۲. پنجم ۳. ششم ۴. هفتم	استارتاپ‌ها در چهار دسته بر اساس ویژگی‌های خاصی دسته بندی می‌شوند.	راس و همکاران (۲۰۱۸)، برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)	استارتاپ‌ها در سه دسته قرار گرفتند.	یافته‌ها تاحدودی با نظریه مطابق است.
۵. هشتم ۶. نهم ۷. دهم ۸. یازدهم	استارتاپ‌ها در مورد مزایای روابط عمومی به عنوان یک ابزار برنده‌سازی، دانش کافی دارند و آن را بکار می‌گیرند	روزییر و روزییر (۲۰۱۵)، جونتنون (۲۰۱۲)، برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)، آیمولا (۲۰۰۱)، کریک (۲۰۰۵)	استارتاپ‌ها در مورد مزایای بالقوه روابط عمومی به عنوان یک ابزار برنده‌سازی، دانش کافی ندارند	یافته‌ها با نظریه متفاوت است.
۹. یازدهم ۱۰. دوازدهم ۱۱. سیزدهم ۱۲. چهاردهم	تبليغات تلویزیونی روش نادری است. تبليغات تلویزیونی روش نادری است.	برسیانی و اپلر (۲۰۱۰) و روزییر و روزییر (۲۰۱۵)	رویدادها اسپانسر شدن شراكت و همکاری	یافته‌ها تا حدی با نظریه مطابق است.
۱۳. چهاردهم ۱۴. پانزدهم ۱۵. شانزدهم ۱۶. هفدهم	استارتاپ‌ها از سئو بسیار استفاده می‌کنند. تأکید بر وبسایت	برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)	استارتاپ‌ها به ندرت از سئو استفاده می‌کنند. تأکید بر پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی	یافته‌ها با نظریه متفاوت است.
۱۷. هجدهم ۱۸. نوزدهم ۱۹. بیستم ۲۰. بیست و یکم	استارتاپ‌ها کارکنای را به کار می‌گیرند که از ارزش‌ها و چشم‌انداز مشابهی با شرکت برخوردار باشند.	جونتنون (۲۰۱۲)، رود و والستر (۲۰۰۵)	استارتاپ‌ها کارکنای را به کار می‌گیرند می‌گیرند که از ارزش‌ها و چشم‌انداز مشابهی با مشابهی با شرکت برخوردار باشند.	یافته‌ها مطابق با نظریه است.
۲۱. بیست و دوم ۲۲. بیست و سوم ۲۳. بیست و چهارم ۲۴. بیست و پنجم	کارکنان جزء حیاتی استارتاپ‌ها هستند.	راس و همکاران (۲۰۱۸)، جونتنون (۲۰۱۲)، برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)، آیمولا (۲۰۰۱)	کارکنان جزء حیاتی استارتاپ‌ها هستند.	یافته‌ها مطابق با نظریه است.
۲۵. بیست و ششم ۲۶. بیست و هفتم ۲۷. بیست و هشتم ۲۸. بیست و نهم	به ندرت از برنده شخصی کارآفرین برای برنده‌سازی شرکت استفاده می‌شود.	کریک (۲۰۰۵)	استفاده از برنده شخصی کارآفرین برای برای برنده‌سازی شرکت رایج است.	یافته‌ها با نظریه متفاوت است.
۲۹. بیست و نهم ۳۰. بیست و چهارم ۳۱. بیست و پنجم ۳۲. بیست و ششم	طرح برنده یک عنصر حیاتی و مهم برای استارتاپ‌هاست و باید معکس کننده شرکت باشد.	راس و همکاران (۲۰۱۸)، جونتنون (۲۰۱۲)، برسیانی و اپلر (۲۰۱۰)	استارتاپ‌ها یک فرایند حساب شده برای طرح برنده خود دارند که معکس کننده شرکت است.	یافته‌ها مطابق با نظریه است.

کاربردهای نظری

این تحقیق برخی از نظریه‌های موجود را تأیید می‌کند و یافته‌های جدیدی به آن‌ها اضافه کرده است. یافته‌های این تحقیق در بخش گرایش به برنده با نظریه موجود اختلاف دارد و نشان می‌دهد هیچ گروهی از استارتاپ‌ها وجود ندارند که

برندهسازی از نظر آن‌ها بی‌ارزش باشد و در نتیجه، هیچ اقدامی برای برندهسازی انجام ندهند. یافته‌های این پژوهش در زمینهٔ فعالیت‌های برنده‌نیگ نیز با ادبیات موجود تفاوت دارد. فعالیت‌هایی مثل روابط عمومی و اسپانسرشدن در این تحقیق مشاهده شد، همچنین استفاده از رسانه‌های اجتماعی، شرکت در رویدادها و شراکت با دیگر شرکت‌ها فعالیت‌هایی بودند که در این مطالعه مشاهده شدند؛ اما در تحقیقات قبلی به آن‌ها اشاره‌ای نشده است و دست آخر اینکه که مشخص شد طرح برنده‌ی تواند برای اهداف داخلی و خارجی به کار رود.

با وجود اهمیت روازون برندهسازی در استارتاپ‌ها، به نظر می‌رسد محققان به برندهسازی در استارتاپ‌ها کمتر توجه کرده‌اند. اغلب تحقیقات گذشته، ابعاد خاصی از فرایند برندهسازی را مدنظر قرار داده‌اند و تلاش نکرده‌اند که چارچوب کاملی برای آن ارائه دهند. از این‌رو، این مطالعه، با ارائه یک چارچوب جامع نظری و گسترش دانش محدود موجود در این زمینه، این شکاف پژوهشی در ادبیات را پوشش داده است.

کاربردهای عملی

ویژگی‌های بسیار برجستهٔ شرکت‌های استارتاپ، کمبود زمان، دانش، سرمایه و نیروی انسانی است؛ بنابراین به نظر می‌رسد برندهسازی عامل مهمی برای رشد یک استارتاپ باشد. کارآفرینان باید از اهمیت برندهسازی آگاه باشند. این تحقیق بینش و چارچوبی برای ایجاد ارزش ویژه برنده به کارآفرینان عرضه کرده است. به منظور استفاده از نتایج این پژوهش، پیشنهادهای کاربردی زیر ارائه می‌شود:

۱. فرایند برندهسازی عناصر مختلفی دارد که برای ارتقای ارزش ویژه برنده، هیچ‌یک از این عناصر نباید نادیده گرفته شوند. بنابراین چارچوب ارائه‌شده در این پژوهش حائز معنای کاربردی است و می‌توان از آن به عنوان راهنمایی برای برندهسازی برای استارتاپ‌ها بهره برد.
۲. کارآفرین و مؤسسان در برندهسازی استارتاپ‌ها رکن اصلی هستند که با ابراز احساسات، افکار و ایده‌های خود اولین عنصر حیاتی در ساخت هویت برنده خواهند بود. آن‌ها می‌توانند از شخصیت خود در جهت برندهسازی شرکت بهره ببرند. برای مثال، بنیان‌گذار استارتاپ F را می‌توان مظهر استعداد خلاقانه یک کارآفرین و اثر آن بر برنده شرکت دانست.
۳. یکی از گام‌های اصلی در ساخت برنده، انتخاب فعالیت‌های درست و استمرار در انجام آن‌ها در جهت شکل‌گیری ارزش ویژه برنده است. مهم‌ترین فعالیت‌های برندهسازی استفاده از رسانه‌های اجتماعی، شرکت در رویدادهای مربوط به کسب‌وکار شرکت، شراکت با دیگر استارتاپ‌ها و روابط عمومی است:
 - رسانه‌های اجتماعی معمولاً کانالی برای نمایش هویت کارکنان شرکت و کارکرد شرکت به مشتریان است تا آگاهی از برنده شرکت افزایش یابد.
 - شرکت در رویدادها نیز استراتژی دیگری برای آگاهی از برنده است. استارتاپ‌ها به رویدادها به عنوان فرصتی برای بهاشتراک گذاشتن ارزش‌ها و کارکردهای خود با دیگران نگاه می‌کنند.
 - شرکت با دیگر استارتاپ‌ها، نه تنها اقدامی در جهت افزایش آگاهی از برنده است، بلکه نقش مهمی در تقویت و بهبود هویت برنده و جایگاه‌یابی برای برنده ایفا می‌کند.

- استارتاپ‌ها باید از مزایای روابط عمومی به عنوان ابزار برنده‌سازی، دانش کافی داشته باشند و آن را به کار گیرند. از روابط عمومی در تمامی مراحل رشد استارتاپ به عنوان یک ابزار مفید جهت معرفی و خود و همچنین مهار بحران استفاده مقتضی کنند.
- ۴. استارتاپ‌ها باید در فرایند ایجاد و توسعه برنده از سه گام اصلی پیروی کنند: در گام نخست، قبل از آغاز فعالیت شرکت، یک کارآفرین باید استراتژی برنده خود را مطابق با استراتژی سازمان جدید تعریف کند، سپس در گام دوم، استراتژی برنده باید از طریق طراحی مناسب برنده (اسم، لوگو، رنگ و علائم بصری) هم‌راستا با مأموریت و فلسفه برنده که در گام قبلی تعریف شده‌اند، ثبت کند. قبل از انجام گام بعدی، باید بررسی شود که دامنه اینترنتی با نام مدنظر قبلاً موجود نباشد و همچنین نام و لوگوی مربوطه قبلاً ثبت نشده باشد. در گام سوم، یک طرح عملیاتی ایجاد برنده باید توسعه یابد و از میان فعالیت‌های ایجاد برنده موجود، فعالیت‌های لازم به دقت انتخاب شوند. انتخاب این فعالیت‌ها الزاماً نباید برای هر نوع شرکت یکسان باشد.
- ۵. استارتاپ‌ها نباید خود را مجبور به مقایسه استراتژی‌های شان با استراتژی‌های شرکت‌های چندملیتی کنند. آن‌ها باید رویکردهای برنده‌سازی خلاق، نوآور و غیرمتعارف را توسعه دهند. برای مثال، رویدادها را شناسایی کنند، به‌طور فعال ارتباط شفاهی مثبت ایجاد کنند و کمپین‌های برنده‌سازی آنلاین را توسعه دهند.
- ۶. در آخر، شاید زمان آن رسیده تا دوره‌های آموزشی و برنامه‌های درسی کارآفرینی بازیبینی و بهبود یابند و دستورالعمل‌های برنده‌سازی مختص استارتاپ‌هایی را دربر گیرند که از ابزارهای قوی برنده‌سازی با بودجه کم همچون روابط عمومی، ایجاد روابط شفاهی فعال، شبکه‌های شخصی و استراتژی‌های برنده‌سازی آنلاین حمایت می‌کنند.

پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آینده

یکی از یافته‌های کلیدی این پژوهش در رابطه با فرایند برنده‌سازی استارتاپ‌ها، استفاده چشمگیر از روابط عمومی و رسانه‌های اجتماعی است. یکی از دلایل اشاره نکردن به استفاده از رسانه‌های اجتماعی در برنده‌سازی استارتاپ‌ها در تحقیقات قبلی، می‌تواند زمان انجام پژوهش باشد. بررسیانی و اپلر در سال ۲۰۱۰، معتقد بودند پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی هنوز به اوج اثر خود نرسیده‌اند؛ زیرا کسب‌وکارها تلاش می‌کنند که از طریق وبسایت‌های خود با مشتریان ارتباط برقرار کنند؛ اما در زمان انجام این پژوهش، این ارتباط از طریق رسانه‌های اجتماعی برقرار می‌شود. به علاوه، ابعاد بصری (طرح برنده) و سفیران برنده، یعنی کارکنان و کارآفرین، به عناصر حیاتی در دنیای بصری حاصل از پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی، تبدیل شده‌اند. در نتیجه، زمان انجام این تحقیق می‌تواند یکی از عوامل مؤثر در نتایج به‌دست‌آمده باشد. به هر حال می‌توان نقش هر یک از عوامل و مراحل برنده‌سازی یافت شده در این پژوهش را به‌طور مجزا در استارتاپ‌ها بررسی کرد یا به‌طور ویژه برای استارتاپ‌های فعال در یک صنعت خاص آن را بررسی کرد.

همچنین شایان ذکر است که دانش موجود درباره برنده‌سازی و استارتاپ‌ها محدود است. به همین دلیل این مطالعه بر مبنای تعداد کمی از تحقیقات و نظریه‌های موجود انجام گرفته شده است. این نشان‌دهنده اهمیت انجام این پژوهش

است و فرصتی برای خلق دانش جدید در رابطه با این موضوع ایجاد می‌کند. شرکت‌کنندگان در این پژوهش در صنایع متفاوتی فعالیت می‌کردند. این واقعیت به‌همراه اندازه کوچک نمونه، باعث می‌شود نتوان درباره شباهت‌ها و تفاوت‌های برندهسازی استارتاپ‌ها در یک صنعت، به نتیجه‌گیری قاطعی پرداخت. این نتیجه هدف پژوهش نبود؛ اما می‌تواند موضوع جالبی برای پژوهشگران آینده باشد؛ زیرا در حال حاضر، تعداد پژوهش‌های انجام‌شده در این زمینه اندک است. به علاوه، بدلیل روش به کاررفته در این پژوهش، نمی‌توان یافته‌ها را تعمیم داد.

منابع

- حسین زاده، رضا؛ بکتاش، فرزانه (۱۳۹۷). بررسی تأثیر آمیخته بازاریابی حسی بر ارزش ویژه برنده و تصویر برنده (مطالعه موردی: برنده تشك رویال). *فصلنامه مدیریت بازرگانی*، ۱۰(۲)، ۳۰۳-۳۲۴.
- خانلری، امیر؛ اسفیدانی، محمدرحیم؛ مشایخ نیا، علی (۱۳۹۸). مدل مفهومی قدرت گفتمان پذیری برنده در صنعت خودرو با رویکرد ساختاری - تفسیری. *فصلنامه مدیریت بازرگانی*، ۱۱(۲)، ۲۹۹-۳۱۸.
- خداداد حسینی، سید حمید؛ گلابی، امیر محمد؛ یداللهی، جهانگیر (۱۳۹۳). طراحی مدل فرایندی برندهسازی کارآفرینانه در کسب و کارهای کوچک و متوسط صنایع غذایی. *فصلنامه مدیریت برنده*، ۱۱(۱)، ۱۳-۴۴.
- دلاور، علی (۱۳۸۶). *روش تحقیق در روان‌شناسی و علوم تربیتی*. تهران: نشر ویرایش.
- عزیزی، شهریار؛ قره‌چه، منیزه؛ برانی، ابوالفضل (۱۳۹۶). الگوی برنده موفق در صنعت کاشی و سرامیک با رویکرد نظریه داده بنیاد. *فصلنامه مدیریت بازرگانی*، ۹(۴)، ۸۰۷-۸۲۶.
- ندا، مهدی؛ درزیان عزیزی، عبدالهادی؛ تیرانداز، سحر (۱۳۹۷). بررسی نقش میانجی ابعاد کیفیت رابطه در تأثیر شخصی‌سازی خدمات و قدردانی مشتری بر ارزش ویژه برنده (مطالعه موردی: شرکت ایرانسل). *فصلنامه مدیریت بازرگانی*، ۱۰(۱)، ۲۰۷-۲۲۸.

References

- Abimbola, T. (2001). Branding as a competitive strategy for demand management in SMEs. *Journal of research in marketing and entrepreneurship*, 3(2), 97-106.
- Azizi, Sh., Gharecheh, M. & Barati, A. (1396). A successful brand model in the ceramic tile industry with a Grounded theory approach. *Journal of Business Management*, 9 (4), 826-807. (in Persian)
- Borg, E. A. & Gratzer, K. (2013). *Theories of Brands and Entrepreneurship: Conceptualizing brand strategies*. Singapore. Global Science and Technology Forum.
- Braun V., Clarke V., Hayfield N., Terry G., Liamputpong, P. (2019). *Thematic Analysis. In (eds) Handbook of Research Methods in Health Social Sciences*. Springer, Singapore.
- Bresciani, S., & Eppler, M. J. (2010). Brand new ventures? Insights on start-ups' branding practices. *Journal of Product & Brand Management*, 19(5), 356-366.

- Chapleo, C. (2015). Brand ‘infrastructure’ in nonprofit organizations: Challenges to successful brand building? *Journal of Marketing Communications*, 21(3), 199-209.
- Crane, F.G. (2010). *Marketing for entrepreneurs: concept and application for new venture*. North America: SAGE Publication, Inc.
- Da Silveira, C., Lages, C., & Simões, C. (2013). Reconceptualizing brand identity in a dynamic environment. *Journal of Business Research*, 66(1), 28-36.
- Delavar, A. (2007). *Research Methods in Psychology and Educational Sciences*. Nashre Virayesh. (in Persian)
- Dew, L., & Kwon, W. (2010). Exploration of apparel brand knowledge: Brand awareness, brand association, and brand category structure. *Clothing and Textiles Research Journal*, 28(1), 3-18.
- Eriksson, P. and Kovalainen, A. (2008). *Qualitative Methods in Business Research*. London: Sage.
- Fatema, M., Azad, M. A. K., & Masum, A. K. M. (2015). Impact of Brand Image and Brand Loyalty in Measuring Brand Equity of Islami Bank Bangladesh Ltd. *Asian Business Review*, 2(1), 42-46.
- Gardner, J., and B. Cooper. (2014). *Entrepreneur’s Guide to the Lean Brand: How Brand Innovation Builds Passion, Transforms Organizations and Creates Value*. San Diego ca: Market by Numbers.
- Horan, G., O'Dwyer, M., & Tiernan, S. (2011). Exploring management perspectives of branding in service SMEs. *Journal of Services Marketing*, 25(2), 114-121.
- Hosseinzadeh, R. & Bektash, F. (۱۴۰۰). Investigating the Impact of Sensitive Marketing Mix on Brand Equity and Brand Image (Case Study: Royal Mattress Brand). *Journal of Business Management*, 10 (2), 324-303. (in Persian)
- Juntunen, M. (2012). Co-creating corporate brands in start-ups. *Marketing Intelligence & Planning*, 30(2), 230-249.
- Kapferer, J.-N., (2012). The new strategic brand management: Advanced insights and strategic thinking. 5 ed. London: Kogan Page Ltd.
- Keller, K. L. & Lehmann, D. R. (2008). Brands and Branding: Research Findings and Future Priorities. *Marketing Science*, 25(6), pp. 740-759.
- Keller, K.L. (2013). *Strategic brand management: Building, measuring, and managing brand equity*. Pearson Education Limited. ISBN: 978-0-13-266425-7.
- Khanlari, A., Esfidani, M.R., & Mashayekhnia, A. (2019). A Conceptual Model of Brand Talkability in Automobile Industry Based on Interpretive-structural Modelling Approach. *Journal of Business Management*, 11(2), 299-318. (in Persian)
- Khodadad Hosseini, S. H., Golabi, A. M., & Yadollahi, J. (2014). Designing the Entrepreneurial Branding Processing Model in Small and Medium Sized Business in Food Industry. *Quarterly Journal of Brand Management*, 1(1), 13-44. (in Persian)

- Konecnik Ruzzier, M., Ruzzier, M. & Hisrich, R.D. (2013). *Marketing for Entrepreneurs and SMEs: A Global Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Krake, F. B. (2005). Successful brand management in SMEs: a new theory and practical hints. *Journal of Product & Brand Management*, 14(4), 228-238.
- Malik, A., & Sudhakar, B. D. (2014). Brand Positioning Through Celebrity Endorsement-A Review Contribution to Brand Literature. *International Review of Management and Marketing*, 4(4), 259.
- Manhas, P. S. (2010). Strategic Brand Positioning Analysis through Comparison of Cognitive and Conative Perceptions. *Journal of Economics, Finance & Administrative Science*, 15(29), 15- 33.
- Mitchell, R., Hutchinson, K., Quinn, B. & Gilmore, A. (2015). A framework for SME retail branding. *Journal of Marketing Management*, 31(17-18), 1818-1850.
- Mohan, B.C. & Sequeira, A. H. (2016). The impact of customer-based brand equity on the operational performance of FMCG companies in India. *IIMB Management Review*, 28, 13–19.
- Nadaf, M., Darzian Azizi, A., Tirandaz, S. (1397). Investigating the Mediating Role of Relationship Quality Dimensions in the Impact of Customer Service Personalization and Customer Appreciation on Brand Equity (Case Study: Irancell Company). *Journal of Business Management*, 10 (1), 227-208. (in Persian)
- Norskov, S., Chrysochou, P., & Milenkova, M. (2015). The impact of product innovation attributes on brand equity. *Journal of Consumer Marketing*, 32(4), 245-254.
- Rode, V., Vallaster, C. (2005). Corporate branding for start-ups: the crucial role of entrepreneurs. *Corporate reputation review*, 8 (2), 121-135.
- Roper, S. & Fill, C. (2012). *Corporate Reputation*. 1: e ed. Edinburgh: Pearson Education Limited.
- Rus, M., Ruzzier, M.K. & Ruzzier, M. (2018), Startup Branding: Empirical Evidence among Slovenian Startups, *Managing Global Transitions*, 16 (1), 79–94.
- Ruzzier, M. K. & Ruzzier, M. (2015). *Startup branding funnel: a new approach for developing*. London, IE.
- Salamzadeh, A. & Kawamorita, H. (2017). The Enterprising Communities and Startup Ecosystem in Iran, *Journal of Enterprising Communities*, 11(4).
- Spence, M., & Hamzaoui Essoussi, L. (2010). SME brand building and management: an exploratory study. *European Journal of Marketing*, 44(7/8), 1037-1054.
- Srivastava, R. K. (2011). Understanding brand identity confusion. *Marketing Intelligence & Planning*, 29(4), 340-352.
- Talay, M. B., Townsend, J. D. & Yeniyurt, S. (2015). Global Brand Architecture Position and Market-Based Performance: The Moderating Role of Culture. *Journal of International Marketing*, 23(5), 55-72.

- Tatikonda, M. V., Terjesen, S. A., Patel, P. C., & Parida, V. (2013). The role of operational capabilities in enhancing new venture survival: A longitudinal study. *Production and Operations Management*, 22(6), 1401-1415.
- Vomberg, A., Homburg, C. & Bornemann, T. (2015). Talented people and strong brands: The contribution of human capital and brand equity to firm value. *Strategic Management Journal*, 36(13), 2122-2131.
- Wickham P.A. (2006). *Strategic Entrepreneurship* (4th edition), Prentice Hall, Harlow.
- Wong, H.Y. & Merrilees, B. (2005). Brand orientation typology for SMEs: a case research approach, *Journal of Product & Brand Management*, 14(3), 155–162.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.