

Software – Projekt mit der adesso AG: Implementierung einer Gamificationlösung für den Software-Entwicklungsprozess (DevGame)

1 Unternehmen

adesso verbindet technologische Kompetenz mit dem fachlichen Branchen-Know-how. Unsere Arbeit basiert auf ausgeprägter Kundenorientierung und Flexibilität. Auf erprobten Methoden bei der Umsetzung von Softwareprojekten. Auf der Vernetzung von Forschung, Lehre und Praxis. Und auf einer offenen Unternehmenskultur.

Mit einem Team von über 3.700 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern arbeiten wir an 30 Standorten als einer der führenden IT-Dienstleister im deutschsprachigen Raum täglich daran, die Vorhaben unserer Kunden erfolgreich ans Ziel zu bringen.

2 Projektbeschreibung

Es ist ein System zu konzipieren und umzusetzen, in dem Daten zu Aktivitäten aus verschiedenen Subsystemen gesammelt werden. Die Daten werden anschließend ausgewertet und daraus Achievements generiert die den Benutzern und/oder Gruppen zugeordnet und über eine Web-Applikation präsentiert werden.

Beispiele für mögliche Achievements sind:

- Ranglisten (z.B. meiste Commits oder meiste bearbeitete Jira-Tickets)
- Trophäen (z.B. spätestest/frühster Commit (nach Tageszeit) oder beste Codequalität)

Beispiele für Subsysteme wären:

- SVN/GIT, Jira, Sonar, Jenkins, Coderadar (potenziell alle Tools, die in der Software Entwicklung eingesetzt werden)

Die Zusammenhänge der Komponenten werden in der folgenden Abbildung 2.1 schematisch dargestellt. Auf die Darstellung von Pfeilen für Verarbeitungswege wurde in der Abbildung aus Übersichtsgründen verzichtet.

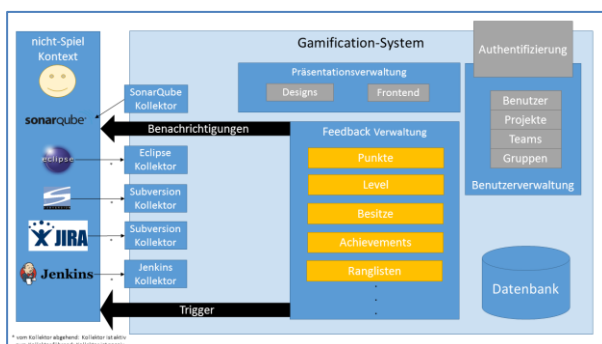


Abbildung 2.1: Gamification-System Schema

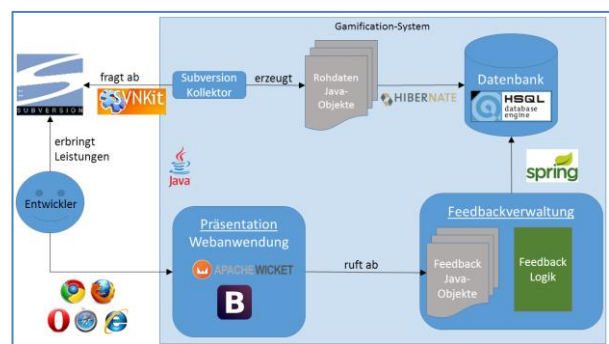


Abbildung 2.2: Bsp. schematische Darstellung

Die folgende Abbildung 2.2 zeigt beispielhaft eine schematische Darstellung der Komponenten eines Gamification-Systems und deren Zusammenhänge.

3 Technologien

Folgende Technologien würden sich für das Projekt anbieten:

- Potenziell alle Tools, die in der Software Entwicklung als Subsystem eingesetzt werden, z.B.:
 - SVN/GIT
 - Jira, Sonar
 - Jenkins
 - Coderadar
- Open Source
- Java
- Spring Boot
- REST / Webservice
- Angular 2 o. andere Webtechnologien
- Metriken, aus denen Achievements erzeugt werden können
- Gamification

4 Besonderheiten

Für die Datensammlung soll je Subsystem untersucht werden, inwiefern die Daten entweder aktiv abgefragt oder passiv, über Hooks, empfangen werden können.

Es ist eine Architektur zur Verwaltung der Achievements, wie Overall Auswertungen von Ranglisten und Achievements je Benutzer zu erstellen.

Die Achievements sollen dynamisch über einen Plugin-Mechanismus in das System eingepflegt werden können, sodass nicht immer das ganze System für ein neues Achievement ausgeliefert werden muss. Mindestens eine rudimentäre Präsentation der Achievements soll erstellt werden.

Das System sollte im Rahmen des Software Projekts mit einem produktiven Team ausprobiert werden, um zu untersuchen, wie die Wirkung der Gamification sich möglicherweise auf die Motivation auswirkt.

Wir freuen uns über alle Teilnehmenden, die Lust auf eine Zusammenarbeit mit einem offenen und dynamischen Team haben und gerne auf unkomplizierte Art und Weise kommunizieren. Bei Interesse, werden wir gerne zwei Projektteams betreuen.

Wir freuen uns auf eine erfolgreiche Zusammenarbeit.

Nico Suhl (M +49 178 2808144 / E nico.suhl@adesso.de)

Karsten Pralle (M +49 152 38857686 / E karsten.pralle@adesso.de)

Thorben Schiller (M +49 162 2808616 / E thorben.schiller@adesso.de)

adesso AG
Große Packhofstr. 34/35
30159 Hannover

hanover@adesso.de
www.adesso.de