

# Stakeholder Management

## Beschreibung der Produktstakeholder

Es wurden 3 Produkt Stakeholder analysiert, welche Einfluss auf die Entwicklung des Spiel "Galactic Energies" haben:

1. Der Kunde Andreas Vogt
2. Die Nutzer\*innen (Schüler zwischen 12-16 Jahren)
3. Der Auftraggeber Primeo AG

Die Wichtigkeit dieser wurde mittels des Force-Field ermittelt, welches Einstellung und Einfluss auf das Produkt in Bewertung ziehen. Die Stakeholder werden wie folgt im ForceField bewertet:

**Kunde Andreas Vogt:** FOR/HIGH (Für die Software und High Influence, da er den Launch stoppen kann. Wichtigster Stakeholder: Kunde, da in Bereichen Wichtigkeit, Einfluss und Motivation am höchsten Einfluss hat.)

**Primeo AG:** FOR/LOW (Vom Kunden repräsentiert, stellt einen eigenen Stakeholder da, indirekten Einfluss hat.)

**Schüler:** NEUTRAL/LOW (In Entwicklung wichtige Rolle, da anhand Jugendlichen der Altersgruppe 12-16 Jahren das Produkt getestet wird+Interessen im Produkt umgesetzt werden. Schüler setzen keine Regeln/Kriterien fest, haben jedoch Ansprüche an das Produkt und sind schlussendlich dafür in der Verantwortung, ob das Produkt als erfolgreich oder nicht abgetan werden kann.)

Stakeholder (S01)	Kunde
Rolle	Kunde und Abnehmer des Produkts.
Bedürfnisse	Ein qualitatives, den gestellten Ansprüchen entsprechendes Spiel zu erhalten.
Wissen	Kennt die Projektgrundvoraussetzungen und die Auftragsfirma Primeo AG sehr gut. Hat kein Fachwissen in allen erforderlichen Bereichen für die Spielentwicklung.
Wichtigkeit	<b>Gering:</b> Das Projekt kann durch schlechte Kommunikation, Planung und Leitung in Schieflage geraten. Für die Anforderungsermittlung hat er jedoch keinen direkten Einfluss.
Einfluss	<b>Hoch:</b> Er leitet das Projekt und kann das Ergebnis mit seinen Entscheidungen beeinflussen. Zudem kann er Einfluss auf die Auftraggeberschaft nehmen und deren Entscheidungen mitbeeinflussen.
Motivation	<b>Hoch:</b> Der Kunde möchte ein erfolgreiches Projekt für seine Firma Primeo AG erhalten. Da der Kunde das Spiel in Auftrag gegeben hat, ist dessen Interesse am Endprodukt höher als das Interesse an dessen Entstehung.

Tabelle 1 Stakeholder Kunde

Stakeholder (S02)	Schüler*innen
Rolle	Hauptanwender des Systems.
Bedürfnisse	Leicht zu bedienendes, schnelles und stabiles System, welches Spass bereitet und interaktiven Wissenserwerb ermöglicht. Schön aussehend, abwechslungsreich und herausfordernd.
Wissen	können besser einschätzen, welche Elemente ihnen am System gefallen/nicht gefallen.
Wichtigkeit	<b>Gering:</b> Sind die Endbenutzer des Systems, haben allerdings keinen Einsitz in Organisationsstrukturen.
Einfluss	<b>Mittel:</b> Beeinflussen den Projekterfolg durch Einbringung von Anforderungen/gewünschten Features. Beeinflussen den Projekterfolg indirekt durch ihre Akzeptanz gegenüber dem System.
Motivation	<b>Mittel:</b> Erwarten zwar ein gutes Produkt, jedoch ist die Anzahl Personen der Stakeholder nicht abdeckend gleich zufriedenstellend.

Tabelle 2 Stakeholder User

Stakeholder (S03)	Primeo Energie AG
Rolle	Ist Firma hinter der Auftragsstellung und schlussendlicher Produkteigentümer.
Bedürfnisse	Ein Spiel zu erhalten, was Energieverbrauch im Alltag spielerisch an die Kunden von Primeo AG vermittelt. Das Spiel sollte zur Vorstellung der Primeo AG passen.
Wissen	Die Firma ist Energieanbieter und hat Wissen im Bereich Energieverbrauch. Keine Kenntnisse in der Spielentwicklung.
Wichtigkeit	<b>Gering:</b> Hat einen Vertreter durch den Kunden. Gibt als Firma Unterlagen für das Branding.
Einfluss	<b>Gering:</b> Hat keinen direkten Einfluss auf Projektentscheidungen, Interessen werden durch gestellten Kunden vertreten.

<b>Motivation</b>	<b>Mittel:</b> Möchte ein durch Studenten entwickeltes Produkt erhalten. Eventuelle finanzielle Bezuschussung soll sich lohnen.
-------------------	---

**Tabelle 3** Stakeholder Primeo AG

## Beschreibung der Projektstakeholder

Stakeholder (S04)	IP 1/2 Koordinator
<b>Rolle</b>	Führt das Projektschienenmodul IP1/2.
<b>Bedürfnisse</b>	Erfolgreiches IP12 Modul mit zufriedenen Studenten und dem vorgegeben Standard entsprechenden Projektideen.
<b>Wissen</b>	Kennt das Modul, hat Kontaktdaten zu allen Involvierten in IP12 und frühere Projekterfahrung von vergangenen Modulen.
<b>Wichtigkeit</b>	<b>Gering:</b> Am Anfang des Projekts wichtig um das Team zusammenzusetzen. Außer übergeordnete Organisation, keine direkte Projektwichtigkeit.
<b>Einfluss</b>	<b>Mittel:</b> Keinen direkten auf individuelle Projektentscheidungen. Einfluss auf Projektteam und dessen Zusammensetzung sowie Projektvorgabe.
<b>Motivation</b>	<b>Mittel:</b> Möchte das alle Studenten erfolgreich durch die Projekte kommen und das IP1/2 als qualitatives Lernmodul angesehen wird.

**Tabelle 4** Stakeholder IP 1/2 Koordinator

Stakeholder (S05)	IP 1/2 Fachcoaches
<b>Rolle</b>	Beratung, Unterstützung und Kontrolle der jeweiligen Fachbereiche.
<b>Bedürfnisse</b>	Einhaltung der Vorgaben des jeweiligen Fachbereichs.
<b>Wissen</b>	Hat tiefes Fachwissen zum jeweiligen Fachbereich.
<b>Wichtigkeit</b>	<b>Mittel:</b> Grosses Fachwissen, welches dem Projektteam sehr nützlich ist, um die Aufgaben des Projekts zu bestehen.
<b>Einfluss</b>	<b>Mittel:</b> Hat direkten Einfluss auf das Projekt, durch Änderungen der Prozesse.
<b>Motivation</b>	<b>Mittel:</b> Muss dem Projektteam unterstützend zur Seite stehen. Sie werden das Produkt jedoch selbst nie verwenden.

**Tabelle 5** Stakeholder Fachcoaches

Stakeholder (S06)	Teamcoach
<b>Rolle</b>	Berät das Projektteam bei administrativen und operativen Fragen.
<b>Bedürfnisse</b>	Guter Ausgang des Projekts. Projektteam fühlt sich gut unterstützt.
<b>Wissen</b>	Wissen zum Projektablauf, Wissen zu den Assessments und zu einzelnen Projektaufgaben.
<b>Wichtigkeit</b>	<b>Gering:</b> Der Teamcoach ist eine wichtige Anlaufstelle für das Projektteam, jedoch ist der Projekterfolg nicht stark vom Teamcoach abhängig.
<b>Einfluss</b>	<b>Gering:</b> Der Teamcoach ist eine beratende Stelle. Der Teamcoach hat jedoch keinen direkten Einfluss auf das Projektteam, den Projektleiter oder den Kunden.
<b>Motivation</b>	<b>Mittel:</b> Der Teamcoach hat ein Interesse daran, dass das Projekt erfolgreich wird, jedoch ist das Projekt nicht die oberste Priorität für den Teamcoach.

**Tabelle 6** Stakeholder Teamcoach

## Massnahmen für Produktstakeholder

Die getroffenen Massnahmen helfen dabei die Stakeholder mit Blick auf ihre Relevanz gerecht in das Projekt zu involvieren, damit sie einen möglichst positiven Einfluss auf das Spiel haben.

Kunde	Regelmäßige Kundenmeetings mit A.Vogt. Hierbei Updates zu aktuellem Projektstand und eventuellen Fragen. Evaluierung und Implementierung seines Feedback im Projekt.

Schüler*innen	User Research zu Beginn des Projekts. Frühe Involvierung der Nutzer*innengruppe für Recherchezwecke und Usability Testphasen.
Primeo Energie AG	Respektierung des festgelegten Kontakt durch A.Vogt, da Primeo AG keine direkten Besuche mehr erwünscht.
IP 1/2 Koordinator	Keine gesonderten Massnahmen. Bei Projektschienenfragen wird der Koordinator schnell und direkt kontaktiert um Missverständnisse bezüglich des Moduls zu vermeiden
IP 1/2 Fachcoaches	Bei Bedarf: Kontaktierung um professionelle Tips und Handlungsempfehlungen bezüglich des Projekts zu bekommen. Reflektionen aus Assessment 1 in Projekt implementieren.
Projektleiter	Erste interne Ansprechperson für das Projektteam, welche es zu kontaktieren heißt bei internen Konflikten oder Frageangelegenheiten
Teamcoach	Wird kontaktiert um Tips und Handlungsempfehlungen zu bekommen. Feedback wird gerade in Vorbereitung auf Assessments sehr ernst genommen.

## Handlungsempfehlungen

Um zu verhindern, dass sich Kinder aus der Grundschule langweilen und unterfordert fühlen, ist es förderlich, dass außerhalb der Schulstunden Aktivitäten organisiert werden. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass Kindern durch außerschulische Aktivitäten eine nötige Struktur für ihre Freizeit gegeben wird.

Alle Produkt- und Projektstakeholder werden zu Beginn im Team bekannt gemacht, sodass alle Teammitglieder wissen wen und wie es diese zu kontaktieren gilt. Um zu verhindern, dass das Produkt nicht den Wünschen des Kunden entspricht, wird dieser regelmäßig getroffen und bei dringlichen Fragen direkt kontaktiert. Da die Primeo AG durch A.Vogt repräsentiert wird und zu Beginn des Projekts verdeutlicht hat, dass einzelne Projektgruppenbesuche nicht erwünscht sind, wird diese auch nur durch Andres Vogt kontaktiert. Unsere Hauptnutzer\*innen sind Schüler\*innen zwischen 12-16 Jahren und um sicherzustellen, dass das finale Produkt einen großen Mehrwert und Spaßfaktor für die Nutzer\*innen hat, werden diese von Anfang bis Ende des Projekts in das Projekt involviert. Dies geschieht zu Beginn durch eine intensive User Research, um die Wish/Feel/Pain/Gain Punkte der Nutzer\*innen kennenzulernen, aber auch ihre Interessengebiete und Verhaltensweisen. Dies durch eine Field Research, Interviews und eine online Survey. Später werden mit den Nutzer\*innen zwei Usability Tests am Prototypen durchgeführt und gegen Ende des Projektes das finale Softwareprodukt mit Anwendung der Hardware, Anwendung mit Joystick, Kurble und Buttons, getestet. Der IP1/2 Koordinator wird nur bei Fragen bezüglich des Moduls kontaktiert. Die Fachcoaches werden bei den Assessments getroffen und deren Feedback und Handlungsempfehlungen sehr ernst genommen und gelten im Projekt berücksichtigt zu werden. Der Teamcoach Samuel Fricker ist erster Ansprechpartner, nach dem Projektleiter bei internen Projektfragen, Aufgabenspezifischem und Assessmentvorbereitungen. Generell gilt es bei Unklarheiten und Fragen immer den ausgewiesenen und zuständigen Stakeholder zu kontaktieren und ansonsten auch intern immer Updates zu senden, sobald Kontakt zu einem der Stakeholder bestand.



### General Remarks

Stakeholder-Management ist ein fortlaufender Prozess während eines Projekts.

Einfluss und Interesse der jeweiligen Stakeholder können sich ändern. Außerdem können Stakeholder ausscheiden oder neue hinzukommen

In einem Softwareprojekt treten zwei Kategorien von Stakeholders auf:

- Produktstakeholders: diese treten in den Vordergrund, wenn das Produkt fertig ist, übergeben und zur Verfügung gestellt wird. Beispiel aus dem REQ-Kurs: Nutzende. Diese Stakeholders werden in der Produktvision deklariert und verwaltet.
- Projektstakeholders: diese beeinflussen, wie im Projekt gearbeitet wird. Diese Stakeholder-Analyse kann hier hinterlegt werden.