

Inhaltsverzeichnis

1	Konzeptlösung für die Erweiterungen an Yappi	2
1.1	Problemstellungen	3
1.1.1	Passive Erfassung der Entwicklerzufriedenheit	3
1.1.2	Schwierigkeiten beim Ableiten von Schlussfolgerungen	4
1.1.3	Einfluss einzelner Meetings	5
1.2	Grundidee	6
1.3	Vision und Mission	6
1.4	Value Proposition	6
1.5	Produktziele	6
1.6	Zielgruppe	6

Kapitel 1

Konzeptlösung für die Erweiterungen an Yappi

Die im vorhergehenden Kapitel beschriebenen Problemstellungen und die Analyse bestehender Lösungen verdeutlichen, dass aktuelle Ansätze zur Erfassung der Entwicklerzufriedenheit häufig unvollständig sind. Sie erfassen den Einfluss einzelner Arbeitsereignisse nicht systematisch und bieten nur eingeschränkte Möglichkeiten, die erhobenen Daten im individuellen Arbeitskontext zu interpretieren. Zudem werden potenziell relevante Einflussfaktoren, wie das physische Wohlbefinden, nur selten berücksichtigt.

Mit den geplanten Erweiterungen soll Yappi genau diese Lücken schliessen und eine integrierte, praxisorientierte Lösung bereitstellen, die Entwicklerinnen, Entwickler, Teams und Organisationen gleichermaßen unterstützt. Ziel ist es, die Entwicklerzufriedenheit umfassend zu erfassen und die gewonnenen Erkenntnisse in konkrete Handlungsempfehlungen zu überführen.

Die Erweiterung basiert auf folgenden Ansätzen:

- Literaturrecherche zum Stand der Forschung im Bereich der Entwicklerzufriedenheit und deren Einfluss auf die Produktivität
- Analyse bestehender Lösungen zur Erfassung und Auswertung von Ent-

wicklerzufriedenheit, Arbeitskontext und Gesundheitsdaten im Umfeld der Softwareentwicklung

- Befragungen von Entwicklerinnen und Entwicklern in den Unternehmen der Autorinnen und Autoren
- Brainstorming-Sitzungen mit den Projektbetreuenden

In den folgenden Unterkapiteln wird die schrittweise Entwicklung der Konzeptlösung für die geplanten Erweiterungen von Yappi detailliert beschrieben.

1.1 Problemstellungen

Die Erweiterung von Yappi verfolgt das Ziel, bestehende Schwächen in der Erfassung und Interpretation der Entwicklerzufriedenheit zu beheben. Dazu wurden die relevanten Herausforderungen nach dem Standard des Rational Unified Process (RUP) strukturiert beschrieben. Jede Problemstellung wird dabei in einem einheitlichen Schema dargestellt, um die Auswirkungen klar herauszuarbeiten und eine fundierte Basis für die Definition der Projektziele zu schaffen.

Die folgenden Abschnitte fassen die drei zentralen Problemstellungen zusammen, die mit der Erweiterung adressiert werden sollen.

1.1.1 Passive Erfassung der Entwicklerzufriedenheit

In vielen aktuellen Umsetzungen erfolgt die Erfassung der Zufriedenheit rein passiv, d. h., Entwicklerinnen und Entwickler müssen von sich aus aktiv eine Rückmeldung abgeben. Dieser Prozess ist stark von der Eigeninitiative abhängig und wird im Arbeitsalltag häufig vergessen oder aufgeschoben. Dadurch entsteht eine unvollständige und unregelmässige Datengrundlage, die den tatsächlichen Verlauf der Zufriedenheit nur eingeschränkt widerspiegelt. Die vollständige Problemstellung ist in Tabelle 1.1 dargestellt.

Tabelle 1.1: Problemstellung nach RUP: Passive erfassung der Entwicklerzufriedenheit

Das Problem	der passiven Erfassung der Entwicklerzufriedenheit, bei der ein Entwickler von sich aus eine Rückmeldung abgeben muss
betrifft	Entwicklerinnen und Entwickler.
Die Auswirkung dieses Problems	ist eine geringe Erfassungsrate der Zufriedenheitsdaten, da Feedback oft vergessen oder aufgeschoben wird.
Eine erfolgreiche Lösung	fordert Entwicklerinnen und Entwickler zu relevanten und regelmässigen Zeitpunkten automatisiert dazu auf, Zufriedenheitsdaten zu erfassen. Dabei darf kein grosser Mehraufwand entstehen, um zur Abgabe zu motivieren.

1.1.2 Schwierigkeiten beim Ableiten von Schlussfolgerungen

Die Erhebung reiner Zufriedenheitswerte ohne weiterführende Informationen erschwert es, deren Ursachen oder Auslöser zu verstehen. Ohne zusätzlichen Kontext ist es schwierig, Muster zu erkennen oder Zusammenhänge zwischen bestimmten Arbeitsbedingungen und der Zufriedenheit herzustellen. Dies führt dazu, dass Massnahmen zur Verbesserung oft auf Annahmen basieren und nicht ausreichend datenbasiert sind. Die vollständige Problemstellung ist in Tabelle 1.2 dargestellt.

Tabelle 1.2: Problemstellung nach RUP: Schwierigkeiten beim ableiten von Schlussfolgerungen aus Zufriedenheitsdaten

Das Problem	dass es schwierig ist, aus den erfassten Zufriedenheitsdaten klare Schlussfolgerungen abzuleiten
betrifft	Scrum Master, Product Owner, Projektverantwortliche, Entwicklerinnen und Entwickler.
Die Auswirkung dieses Problems	ist, dass unklar bleibt, welche Faktoren oder Ereignisse zu den gemessenen Ergebnissen geführt haben, wodurch gezielte Massnahmen zur Verbesserung erschwert werden.
Eine erfolgreiche Lösung	ergänzt die Zufriedenheitsmessungen um automatisch erfasste Kontextinformationen aus dem Arbeitsumfeld sowie ausgewählte Gesundheitsdaten, um die Ergebnisse besser einordnen und deren Ursachen gezielter identifizieren zu können. Zusätzlich leitet sie konkrete Handlungsempfehlungen aus diesen Daten ab.

1.1.3 Einfluss einzelner Meetings

Meetings nehmen einen wesentlichen Teil der Arbeitszeit von Entwicklerinnen und Entwicklern ein. Werden sie als unproduktiv oder belastend wahrgenommen, kann dies die Arbeitszufriedenheit deutlich beeinträchtigen. Derzeit wird jedoch der Einfluss einzelner Besprechungen auf die Zufriedenheit nicht systematisch erfasst, was eine gezielte Verbesserung der Meetingkultur erschwert. Die vollständige Problemstellung ist in Tabelle 1.3 dargestellt.

Tabelle 1.3: Problemstellung nach RUP: Einfluss auf die Zufriedenheit einzelner Meetings wird nicht erfasst

Das Problem	dass der Einfluss einzelner Meetings auf die Zufriedenheit nicht erfasst wird
betrifft	Scrum Master, Product Owner, Entwicklerinnen und Entwickler.
Die Auswirkung dieses Problems	ist, dass unproduktive oder belastende Besprechungen schwer identifiziert werden können und deren Auswirkungen auf die tägliche Arbeit unbekannt bleiben.
Eine erfolgreiche Lösung	erfasst nach relevanten Besprechungen zeitnah die wahrgenommene Produktivität und Belastung, um den Einfluss einzelner Meetings auf die Arbeitszufriedenheit sichtbar zu machen.

1.2 Grundidee

1.3 Vision und Mission

1.4 Value Proposition

1.5 Produktziele

TODO: Anmerkung

1.6 Zielgruppe