

Protokoll 01.01.1970 - Template Protokoll

Montag, 9. Oktober 2017 10:02

TOP 1 - Name TOP 1

- Punkt 1
- Punkt 2
- **Essentieller Punkt**
- Punkt 3:
 - Punkt 3.1
 - Punkt 3.2

TOP 2 - Name TOP 2

- Punkt 1

Tabellenkopf 1	Inhalt 1
...	...
...	...
...	...
...	...

Protokoll 06.10.2017 - bei Pulseshift

Friday, 6. October 2017 12:33

- Vorstellungsrunde
- Was macht PulseShift → Umfragen besser gestalten, um die Mitarbeiterzufriedenheit zu steigern und Unternehmen vor zu hoher Fluktuation schützen
- Vorstellung der Projekte:
 - Umfragen ermöglichen, wenn die Mitarbeiter keine Firmen-Email haben (zB. In Produktionswerken), die Lösung sollte möglichst kreativ und Benutzerfreundlich sein;
Ergänzung: Hohes Pace messen (Effizienz bei wenig Aufwand) und gleichzeitig geringe Kosten
 - Chatbot bauen, um darüber einen besseren Kanal zu den Mitarbeitern zu bekommen und darüber auch Umfragen erheben zu können
 - Technologie-Radar, um zu schauen welche Technologie im Trend liegen, bzw. welche Technologien für das eigene Projekt geeignet sind
- Erklärung unsererseits welche Anforderungen von der Uni sind
- Kommunikation abklären
 - MS Teams?
 - Ansonsten MI-FR vor Ort
- Zeitplanung, wie weit dieses Semester ca.
- Geben und Nehmen, was können wir tun, was kann PullShift für uns tun
- Risiken zum Thema 1, da PullShift selbst daran arbeiten würde
- Weiteres Vorgehen:
 - Kommunikationsmittel aufsetzen
 - Noch einmal persönlich zusammensetzen, wenn Thema gewählt wurde
 - Nach Themenauswahl, Email an PullShift

Protokoll 06.10.2017 - Teammeeting

Freitag, 6. Oktober 2017 16:33

TOP 1 - Nachbetrachtung Vorstellungsmeeeting mit Pulseshift (06.10.2017)

- Das Unternehmen wird von allen Gruppenmitgliedern als solider Partner für das Projekt gesehen
- **Das Team entscheidet sich einstimmig für das Projekt "PoC of no-Email survey solutions".**
- Die Gründe hierfür sind:
 - o Aus Sicht des Teams hat das Thema das höchste Potential betriebswirtschaftliche Prozesse abzubilden
 - o Die Anwendung von Design Thinking zur Ideengenerierung ist möglich
 - o Mit der Evaluation von verschiedenen PoC's, der kreativen Ideengenerierung und dem Erstellen von Personas etc. bietet das Thema auch nicht-technische Aufgaben und ist somit breiter gefächert.
 - o Die Möglichkeit verschiedene PoC's zu bauen, bietet einen breiten Lerneffekt
 - o Bei PoC's ist die Codequalität nur bedingt relevant. Dies beschränkt den nötigen technischen Aufwand

TOP 2 - Weiteres Vorgehen und langfristige Planung des Projekts

- Das Team legt die grobe Aufteilung von Aufgabenbereichen über die Semester fest
- **Es wird betont, dass es essentiell für das Projekt ist, die Endanwender zu verstehen**
- **5. Semester: nicht-technische Ausarbeitung**
 - o Nach Möglichkeit: Treffen mit potentiellen Endanwendern aus der Zielbranche
 - o Erstellen von Personas der potentiellen Endanwendern
 - o Generierung von Ideen für potentielle Lösungsansätze (ggf. Design Thinking)
 - o Ausarbeitung der Ideen (u. A. Prozessmodellierung, UML-Diagramme, technische Modellierung)
- **6. Semester: Implementierung und Evaluation**
 - o Implementierung von ca. 3 PoC's
 - o Teaminterne Evaluation
 - o Evaluation mit potentiellen Endanwendern (nach Möglichkeit anderen Personen, als im 5. Semester)
 - o Ggf. Umsetzen der Ergebnisse, Anpassung der PoC's, Ausarbeitung und Implementierung eines weiteren Ansatzes, falls alle bisherigen unbefriedigend sind

TOP 3 - Rollenverteilung

- Für das 5. Semester werden die folgenden Rollen und Aufgaben vergeben:

Kommunikation mit Pulseshift	Jason (Lead), Philipp
Ideengenerierung und -sammlung	Philipp (Lead), Jan (Protokollant), Jason
Aufsetzen von Meetings, Erstellen und Leiten der Agenda	Julia
Qualitätsmanagement, Protokoll	Sebastian
Projektmanagementhintergrund (Diagramme, Techniken)	Florian, Henrik

TOP 4 - Plattformen und das Aufsetzen fürs Projekt

- Trello:
 - o Als Kanban/Scrum Board zur Projekt und Aufgabenplanung

- Philipp setzt auf
- Dropbox Paper:
 - Als Plattform, um Designansätze im Team zu verteilen
 - Philipp setzt auf
- OneNote:
 - Für Protokolle und Austausch von textuellen Inhalten
 - Philipp setzt auf
- Github
 - Als Sourcecode Repo
 - Sebastian setzt auf

Protokoll 12.10.2017 - Meeting PulseShift

Saturday, October 14, 2017 3:57 PM

Werksbesichtigung John Deere

- **Terminvorschlag: 15.11**
- Maximal 2-3 Studenten (finale Bestätigung noch ausstehend)
- Zeitraum 13-15 Uhr
- 4 Leute aus Perso/HR Abteilung (sprich nutzen PCs)
 - Eventuell 1-2 aus Werk
- **Gezielte Fragen für Termin vorbereiten**
- **Nachbereitung des Termins**
- Alternativ nicht nur nach Produktionswerken schauen
 - Beispielsweise auch Post, Wartungsmitarbeiter, Einzelhandel möglich

Demosystem

- Zugriff auf das Demosystem (Daten über Slack)
- Nur 1 Tenant zur Verfügung
- Bisher keine API Doku
- Participant Directory anlegen für eigene Befragung
- Sampling -> Tiefe vom Fragestack
- Pulse -> Datenerhebungszeitraum (anschließend Mail)
 - Eigene Mailadressen pflegen
- **Nix löschen** (Bisher nur Feature und nicht benutzerorientiert -> keine Bestätigung beim löschen)

Ideen von PulseShift

- Lunchapp
- Eine App für mehrere Unternehmen (keine spezifische VW APP)
- Branding des Unternehmen im Nachhinein
- App für "Abends auf der Couch"
- **Keine** typische Umfrage-App
 - Hauptapp Lunch, Umfragen tauchen "zufällig" per Pop-up auf -> nur Angebot
- Arbeitgeberkontrolle
 - Sicher gehen dass AG "keinen Mist baut"
- Keine vertraulichen Informationen wie Schichtplan -> Datenschutzprobleme
- **Gesucht:** Weitere Ideen wie man Endnutzer erreichen kann
 - Eventuell mobile Device nur als einziger Channel möglich
- Pausenräume mit WLAN Capture
 - Risiko: Schwer Nutzer zu identifizieren, da nur Location als Information
- Stets Kosten und Aufwendungen abschätzen
 - Insbesondere Ressourcen und Aufwand für Projektteam -> Kann keine komplexe Software entwickeln
 - Kein IoT-Case (nicht möglich durchgehend Daten zu sammeln)
- **Zu vermeiden:** Tatsächliche Hardware wie Panels

- Gerät "von Stange" z.B. iPads okay
- Umfrage Frequenz: Maximal 2 Wochen, Minimum quartalsweise
- Umfrage mit Mehrwert -> Mitarbeiter soll nicht denken "bringt eh nix"
- **Aktionsorientiert statt Zufriedenheitsmesser**
 - Wie soll konkret gehandelt werden aufgrund Ergebnisse?
- Ideal: Kein Verschicken von Push-Notifications erforderlich -> User alleine dazu bringen App zu öffnen, z.B. über Sharefeatures

Protokoll 16.10.2017 - Teammeeting

Montag, 16. Oktober 2017 13:52

TOP 1 - Vorstellung des Treffens mit Pulseshift

- 1. Termin mit John Deere Mitarbeiter (Manager) am 15.11
=> **Jason und Philipp gehen hin**
- Evtl. 2. Treffen mit Bandarbeitern: nach Möglichkeit in die Mitte des sechsten Semesters legen
=> **Ziel: Feedback zu entwickelten PoCs**; Wenn Meeting schon früher stattfinden muss: Feedback zu generierten Ideen einholen.

TOP 2 - Projektmanagement

- Das **Projektziel** wird von Jason und Philipp formuliert
- Weitere **Projektplanungs-/initiierungsaspekte** werden von Henrik, Philipp, Julia formuliert bzw. erarbeitet (siehe PM Skript, Folie 23)
- Ein **Organigramm** wird von Jan und Sebastian erstellt
- Soweit möglich wird eine erste Version von **Projektstrukturplan, Ablaufplan, Zeit- & Terminplan sowie Ressourcenplan** von Florian und Henrik in OneNote erstellt.
- Die Soll-Zeit und die Ist-Zeit von Tasks wird **ab sofort** in Trello in Mann/Frau-Stunden unter Tasks kommentiert. Sie dienen Florian und Henrik als Quelle für ihre Pläne

TOP 3 - Design Thinking Session

- Findet am Montag, **23.10.2017** im Anschluss an die Vorlesung statt bis ca. 16 Uhr statt
- Julia setzt ein Outlookmeeting auf
- Jeder soll sich vorbereiten, in die Rolle eines Werksmitarbeiters hineinzusetzen
- Philipp moderiert

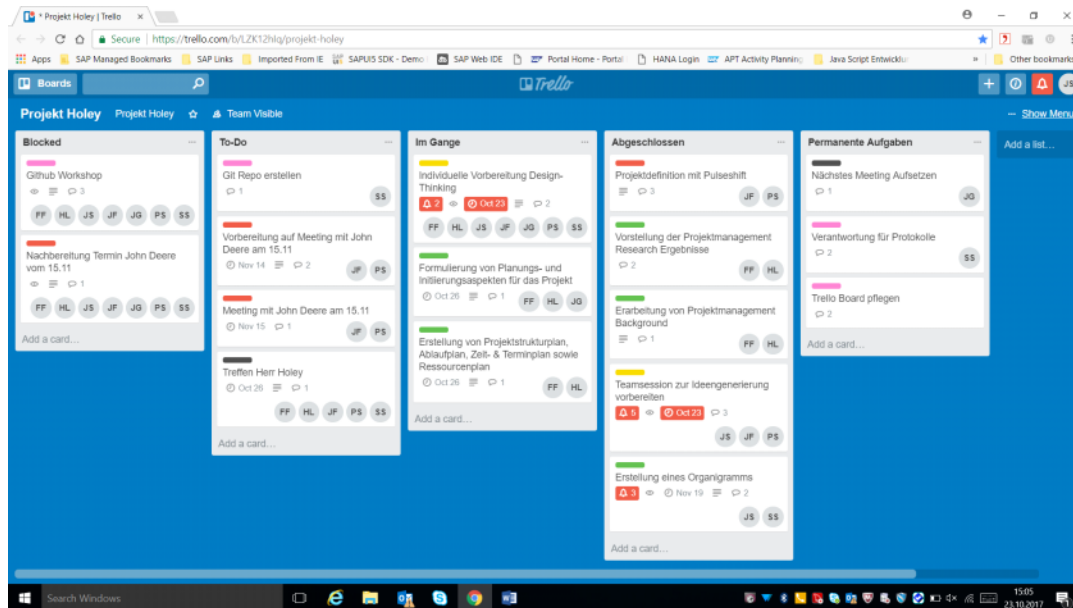
TOP 4 - Treffen Herr Holey

- Das Treffen soll am **24.10.2017** stattfinden. Die Uhrzeit ist noch offen
- Teilnehmer: Sebastian, Jason oder Philipp, Florian oder Henrik

Protokoll 23.10.2017 - Design Thinking zur Ideengenerierung

Tuesday, October 24, 2017 9:59 PM

TOP 1 - Organisatorisches



- Trello Board geupdatet
- Dauer zu Trello Tasks hinzufügen (geschätzt und tatsächlich)
- **Sebastian** übernimmt die **Kommunikation mit Herrn Holey**
- **Julia** übernimmt die **Aktualisierung des Trello Boards**
- Projektplanungstools: im Gange

TOP 2 - Design Thinking

2.1) Prozess

2.1.1) Persona bestimmen (in 10 unten genannten Schritten)

- 1) Jedes Teammitglied macht sich zu den 10 Themen Gedanken und schreibt diese auf Post-Its
- 2) Sammeln und Diskutieren der einzelnen Punkte in der Gruppe



Eigenschaften zur Persona ausdenken und anschließend sammeln



Fertige Persona

2.1.2) Ideengenerierung

- 1) Freies Brainstorming (mit Post-Its)
- 2) Clustering/Gruppierung der Ideen
- 3) Diskussion
- 4) Konkrete Ideen finden



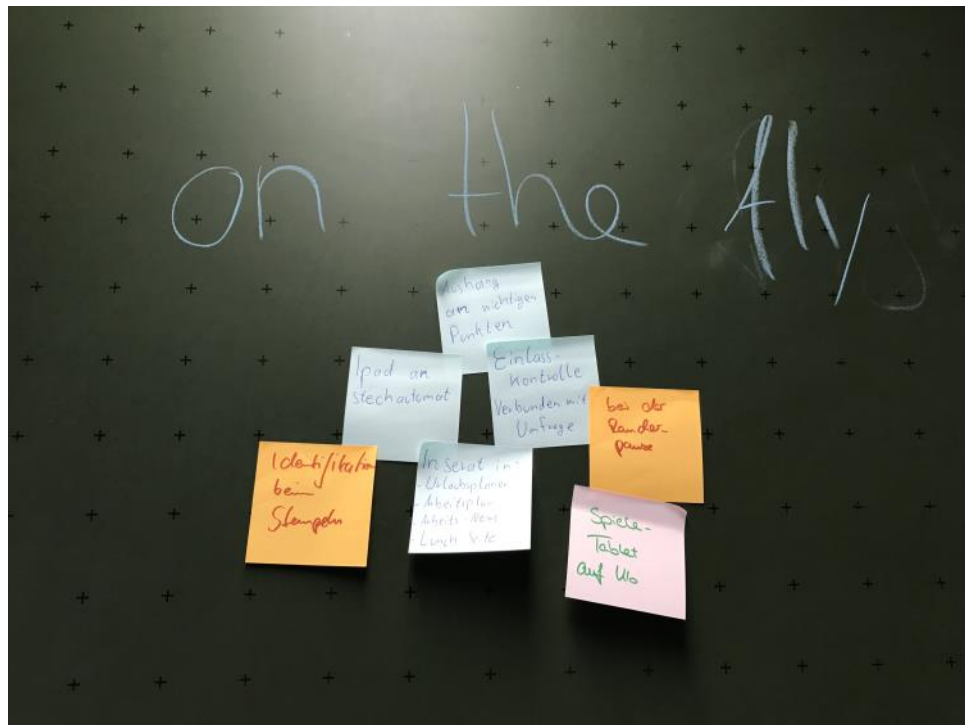
Brainstorming



Clustering



Social Media



On the fly

2.2) Persona

2.2.1) demografische Daten

- Geschlecht: männlich
- Alter: 50 Jahre
- Untere Mittelschicht
- Familienstand: verheiratet, 2 Kinder
- Einkommen: 2500 Brutto/Monat
- Unterkunft: Wohnung

2.2.2) Freizeit

- Fußballinteressiert
- Im Verein

- Mit Kollegen in Kneipe (Fußball gucken)
- Glücksspiel
- Familientreffen

2.2.3) Job und Position

- Schichtarbeiter
- 8-Stunden-Schicht
- Am Band

2.2.4) Lifestyle

- Alkohol
- Rauchen
- Übergewichtig
- Ungesunde Ernährung
- Nicht modebewusst
- Achtet nicht auf sein Äußeres
- Lebt in den Tag
- Ärgert sich über schlechte Dinge im Job
- Auf Privates fokussiert
- Leicht reizbar
- Fortbewegungsmittel: gebrauchter Kombi

2.2.5) Typischer Arbeitsalltag

- 5 Uhr: Wecker klingelt
- 5:30 - 6Uhr Fahrt zur Arbeit
- 6 Uhr: Arbeitsbeginn
- 9 Uhr: Frühstückspause
- 10:30 - 10:40 Uhr: Raucherpause
- Small Talk am Band
- 12 - 12:30 Uhr: Mittagspause
- 13:30 - 13:40 Uhr: Raucherpause
- 15 Uhr: Abstempeln
- 15 - 15:30 Uhr: Heimweg
- Feierabend: Männerarbeit, Duschen, Couch, Bier, Fernsehen
- 22 Uhr: Bett

2.2.6) Motivation

- Geld
- Familie ernähren
- Alltag meistern
- Job für sein Ansehen
- "Bier verdienen"
- Akzeptanz im direkten Umfeld

2.2.7) Affinität im digitalen Bereich

- (gebrauchtes) Smartphone
- (älterer) Computer mit Internet
- Aktivitäten: Mails, YouTube, Spiele...
- Wenig Interesse: "Ziel ist das Ziel"
- Technisch nicht versiert

2.2.8) Informationsquellen

- Herrensitzung
- RTL
- Bildzeitung (in Papierform)
- Kneipe

- App (für Fußball)
- Online-Foren

2.2.9) Einkaufsverhalten

- Frau erledigt die gewöhnlichen Einkäufe
- Tankstelle
- Getränke
- Technik im Laden (MediaMarkt/Saturn/...)
- Baumarkt (vor Ort mit persönlicher Beratung)

2.2.10) Herausforderungen und Ängste

- Familie ernähren
- Job behalten
- Fußballverein steigt ab
- Außerordentliche Rechnungen bezahlen
- Ansehensverlust
- Kinder geraten auf die "Schiefe Bahn"
- Krankheiten und Verletzungen (selbst oder in der Familie)
- Guter Vater sein
- Aus dem Alltag gerissen werden

2.3) Ideen

2.3.1) Twitter-App (relativ hoher Funktionsumfang)

- Nativ und Web
- Integriertes Gewinnspiel (oder anderer Anreiz) und Umfrage
- Mitarbeiter lesen nur, autorisierte Personen posten

2.3.2) Web-App (stark eingeschränkter Funktionsumfang)

- Einfacher Weblink
- Online Schichtpläne einsehen
- Dabei Umfrage mit Gewinnspiel (oder anderem Anreiz)

2.3.3) Tablet mit Umfrage-App

2.4) Anreize

- Bonuspunkte (bei spieleapps)
- Gratisfußballwette
- Kostenlose Bildzeitung
- Tipico-Guthaben
- Ostereiersuche/Adventskalender
- Jukebox
- Sammelobjekte
- Witze
- Firmenevent
- Nach der Arbeit Interview/Kneipe/Bierabend
- Gewinnspiel
- Bilder
- Gratissnack
- Gratis-Getränk

- Adventskalender

TOP 3 - weiteres Vorgehen

- Ausarbeitung der Ideen in Kleingruppen
- Erstellung von Prototypen

Protokoll 26.10.2017 - Abstimmung Herr Holey

Donnerstag, 26. Oktober 2017 18:13

- Philipp, Florian, Sebastian haben den bisherigen Stand vorgestellt
- Dieser wird Herr Holey von Sebastian per Mail zugeschickt
- Herr Holey zeigte sich mit dem Stand zufrieden
- Es wurde vereinbart:
 - o Die Updates von Projektziel, PSP, etc. Herr Holey in regelmäßigen Abständen per Mail zukommen zu lassen
 - o Falls es bis Semesterende noch große Fortschritte/Änderungen gibt, mit Herr Holey noch ein Meeting zu vereinbaren
 - o Am Semesterende Herr Holey den finalen Stand für das 5. Semester zukommen zu lassen

Protokoll 03.11.2017 - Konkrete Ideen Vorstellung

Freitag, 3. November 2017 09:08

TOP 1 Ideen Vorstellung

Twitter-App:
(Philipp)

- Nachrichten + Profil oben rechts
 - Nur Firmen Kann posten --> Lunch / Schichtpläne
 - Firmenposts nur lokal --> Mitarbeiter in Mannheim sehen nur die für sie notwendigen Posts
 - Auf Posts reagieren
 - WhatsApp ähnliches Chat-System
- > Für lange Nutzungsdauer gedacht
--> Hohe Verwaltungskosten
--> Auch größere Entwicklungsaufwand

(Jason)

- Belohnung --> Tipico Gutscheine
- 1x im Monat an Umfrage teilnehmen
- Per Telefonnummer identifizieren --> Mitarbeiter muss zur Appanmeldung seine Telefonnummer angeben
--> Bei erneutem Anmelden bei der App wird die angegebene Telefonnummer mit der UN-Datenbank verglichen und das Unternehmen identifiziert in dem er arbeitet.
- Homescreen der App reagiert dynamisch auf das Unternehmen des Benutzers
- Newsfeed auf Homescreen mit Textfeld-Option für Nutzer die berechtigt sind Nachrichten zu posten
- Gewinnspiel SMS an den Gewinner am Ende des Monats --> eventuell Notification innerhalb der App?
- Like-System vorhanden --> Gefahr von Mobbing (beispielsweise Schichtleiter) ? --> Nur Likes und keine Dislikes?

(Diskussion)

--> Motivation zur Nutzung der Twitter-App ? --> Nachrichten & Schichtplan (Informationen) online anschauen + Gewinnspiel
--> Evtl. zu komplexe App ? --> Mitarbeiter wollen eventuell abgespeckte & simple App ?

Informations-App:
(Julia)

- App zum Schichtplan anschauen
- Gewinnspielbanner wird über halb des Schichtplans angezeigt --> Für 1 Woche 1xmal im Quartal pro Mitarbeiter angezeigt
- Das erste halbe Jahr bessere Gewinne --> bessere Mundpropaganda unter Mitarbeitern --> nach Etablierung des Systems können Gewinne etwas billiger werden
- Gewinnspiel als einfacher Button --> leitet weiter zur eigentlichen Umfrage --> Design von Pulse Shift nutzen
- Vorteil: einfach und schlicht --> Kurzzeitiger Anreiz für Mitarbeiter die App zu nutzen --> Wird nicht zur Last

(Diskussion)

--> Nur auf Schichtplan fokussiert könnte zu einem Datenschutzproblem führen --> Generelle und für Schichtarbeiter interessante Informationen sollen angezeigt werden

Web-App
(Jan - Florian)

- Zeigt nur interessante Informationen an (Bsp. Schichtplan)
- Auf Seite könnte Banner angezeigt werden --> Wie Werbung, Gewinnspiel, Meinungsäußerung
- Durch Klick auf Banner gelangt man zum Umfragen Beginn

(Diskussion)

--> Keine interessante Information --> Nur Gewinnspiel ?
--> QR-Code in Halle aufhängen / Firmen die Link Implementierung überlassen
--> Sicherheit bei Web-App --> Wer darf auf den Schichtplan zugreifen und wie authentifizieren sich die Mitarbeiter ?

NEUE IDEE --> Umfrage per SMS an Mitarbeiter schicken

Tablet
(Sebbel & Henrik)

- Auch billige Tablets vorhanden --> 60 - 100€ reichen schon für Umfrage aus
 - 2 Versionen --> Festes - & mobiles Tablet
 - Bei festem Tablet: --> regelmäßig überprüfen / Reparaturen | Pro: Umfrage on the Fly & geringer Betreuungsaufwand | Contra: Höhere Anschaffungskosten, Genehmigung und Montage
 - Bei mobilen Tablet: --> Bspw. Studentenjob --> Student läuft mit Tablet im Werk und befragt Schichtmitarbeiter mit Pulse Shift fragen
| Pro: Aktiver Kontakt --> Mehr Nutzung, gezielte Auswahl, geringere Anschaffungskosten | Contra: Permanente Personalkosten, Schulungen von Befragern, Skalierung = steigende Kosten, Zugang für Hilfskraft
 - Bei beiden Versionen --> Wenn es professionell durchgeführt wird, wird es teuer.
-
- Einführungsphase: Aufmerksamkeit generieren --> Bspw. In Kantine aktiv Leute ansprechen, Plakate, Promis, hübsche Damen ?
 - Lebensphase: Gewinnspiele für Events (Bsp. Fußballkarten), Kantinengutscheine, materielle Bonis, Gruppendynamik / -motivation

(Diskussion)

--> Aufwendiger als die anderen Lösungen
--> Mobile Version mit Befragter stört evtl. die Arbeiter
--> Qualitativ bietet das die beste Möglichkeit --> Aber evtl. viel zu aufwendig

Generell:

- Aufwand für Unternehmen muss eigentlich gegen Null gehen
 - Prinzipiell ist jede Idee möglich und von den jeweiligen Unternehmen abhängig
- > Nächster Schritt: 1 Minütige PPT pro Idee für Pulse Shift vorbereiten --> Max. 4 Slides --> 1 Slide pro Idee & 1 Slide für Belohnungskonzept

Die 3 Ideen sind: Twitter / News App mit mehreren Anwendungsmöglichkeiten | Web- / Mobile-App mit nur 1 relevanten Information + Gewinnspiel | Tablet Umfrage
--> Julia schreibt erklärende Texte, Philipp erstellt die Mockups und Sebastian stellt anschließend die Slides zusammen

TOP 2 Mögliche Fragen für John Deere

- Welche Daten dürfen an Pulse Shift weiter gegeben werden ? (Rechtlicher Aspekt)
- Was für Mitarbeiter relevante Daten gibt es im Unternehmen ? (Bsp. Schichtplan, Urlaubsplaner, Lunchmenü, ...)
- Welche Daten über die Mitarbeiter sind vorhanden (Smartphone, Festnetz, E-Mail, ...) ?
- Ist ein Newsfeed angemessen für die Belegschaft?
- Was wären sinnvolle Belohnungen ?
- Wie sind die Regularien im Bezug der Tablet Umfragen ?
- Wie groß ist der Budget Rahmen ?
- Wieviel Ressourcen und Aufwand würde das Unternehmen / Pulse Shift aufwenden ?
- Gibt es bereits bestehende Informationschannel innerhalb des Unternehmens ? --> Elektronische Kommunikation oder Papiausdrucke ? --> 1 Ort an dem jeder Mitarbeiter geht um Informationen zu erhalten (Schwarzesbrett).
- Essensplan Menü wechselnd ?

Protokoll 15.11.2017 - Meeting John Deere

Thursday, 16. November 2017 19:48

- Meeting mit drei Mitarbeitern der Organisationsabteilung von John Deere
- John Deere gerade im Anbieterwechsel, können es deshalb politisch nicht durchbringen, dass wir dort Umfragen machen
- Allgemeine Erkenntnisse bzgl. unserer Ideen:
 - Direkte Belohnungen absolut unerwünscht
 - Belohnungen werden vom Unternehmen übernommen
 - Wenn Belohnung, dann indirekt. Ein Beispiel ist die Restcent initiative der SAP oder die Idee, für jede Umfrage einen Cent für die Weihnachtsfeier im Betrieb zu spendieren.
 - Feedback darf nicht erzwungen sein
 - Nach der Umfrage von PulseShift sollen auf den Mitarbeiter zugeschnittene Informationen angezeigt werden, deshalb Twitter-App äußerst fraglich
 - Ehrliche Antworten äußerst wichtig, besser wenige Antworten, dafür ehrliche
 - Plakat mit Link zur Umfrage ist "äußerste Eskalationsstufe"
 - 120% Smartphone Abdeckung in Deutschland
 - Nur 10-15% der Werksmitarbeiter gehen in die Kantine, denn in der 30-minütigen Mittagspause "macht sich jeder was in der Mikrowelle warm, zieht sich das eben rein, raucht noch eine Zigarette und geht zurück an die Arbeit", aber Lunch-App sehr gut für Büromitarbeiter
 - Oft sehr schlechter Führungsstil: Bewertung nach Anzahl der Fertigungen etc.
 - Weiterer Ansatz: Gesamtumfrage bei einer Versammlung über ein Captive Portal. Router wird von PulseShift gestellt

Protokoll 17.11.2017 - Teammeeting

Freitag, 17. November 2017 11:19

TOP 1 - Pulseshift/John Deere

- Philipp fasst das Meeting mit Pulseshift zusammen (siehe Protokoll 15.11.2017)
- Aus unternehmenspolitischen Gründen ist es uns nicht möglich, John Deere als Kooperationspartner zu nutzen
- Pulseshift hat selbst akzeptiert, dass es wahrscheinlich keine 100%-Lösung geben wird
- Es war leider nicht möglich, tiefe oder breite Fragen zu stellen, da das Meeting für Pulseshift sehr wichtig war und wir deshalb kaum Redeanteil hatten.
- Innerhalb der Gruppe wird im Captive Portal Potential gesehen

TOP 2 - Dokumentierung

- Es wird zum Semesterabschluss ein Dokument erstellt, was den gesamten Stand und alle Aktivitäten zentral dokumentiert. Dies wird nach Abschluss an Herr Holey und Pulseshift weitergeleitet.
- Dabei wird das Dokument nach folgendem Ablauf chronologisch erstellt

Aufgabe	Verantw
Template und Gliederung erstellen, Feedback aus dem Team einholen, Feedback in Template einbauen	Sebastia
Gesamten Arbeitsprozess (aufbauend auf den Protokollen), Aktivitätenüberblick, PSP, Projektmanagementaspekte (Projektziel, ...)	Henrik &
Design Thinking: Persona, Belohnungssysteme, Prozess an sich	Jan
Kanal: Zettelumfrage	Henrik &
Kanal: Webapp (z.B. Schichtplan)	Julia
Kanal: Twitter-App	Julia
Kanal: Tablet	Sebastia
Potenzielle zukünftige Kanäle: Captive Portal & Lunchapp	Jason &

- Jeder Aspekt soll so erarbeitet werden, dass er auch von unabhängigen Dritten verstanden werden kann !!!
- Fließtexte sind bevorzugt zu erarbeiten
- Die fertigen Inhalte werden an Sebastian geschickt
- Sebastian fügt das Dokument zusammen und leitet es an Herr Holey weiter.
- Philipp & Jason leiten das Dokument an Pulseshift weiter

TOP 3 - Weiteres Vorgehen

- Philipp & Jason stellen die bisherigen Fragen an Pulseshift (siehe Protokoll 03.11.2017; TOP 2), um weitere Informationen zu erhalten. Die Antworten fließen in das Projektstandsdokument ein
- Jeder sucht in seinem Bekanntenkreis nach möglichen Ansprechpartnern, um mehr über die Arbeit eines Fabrikmitarbeiters zu erfahren.
- Philipp fragt bei Pulseshift, ob wir den Mitarbeiter von John Deere, der beim Meeting am 03.11.2017 dabei war gesondert kontaktieren dürfen, um grundsätzliche Fragen zu klären
- In Rücksprache mit Pulseshift werden im nächsten Semester ca. 2 Kanäle als PoC umgesetzt. Basis wird das erarbeitete Dokument sein.

- Meetings ab sofort von Julia als Meeting Request verschickt, um zukünftige Unklarheiten bzgl. Terminen zu vermeiden
- Nach Fertigstellung des Dokuments werden wir ein Abschlussmeeting zum 5. Semester durchführen. Julia wird dies terminieren