

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

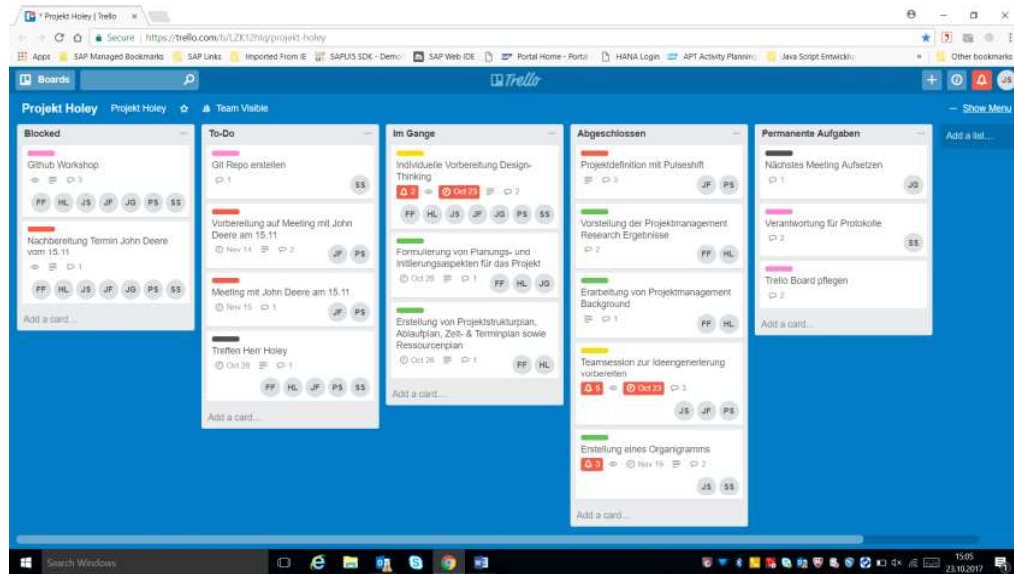
TOP 4 - Treffen Herr Holey

- 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

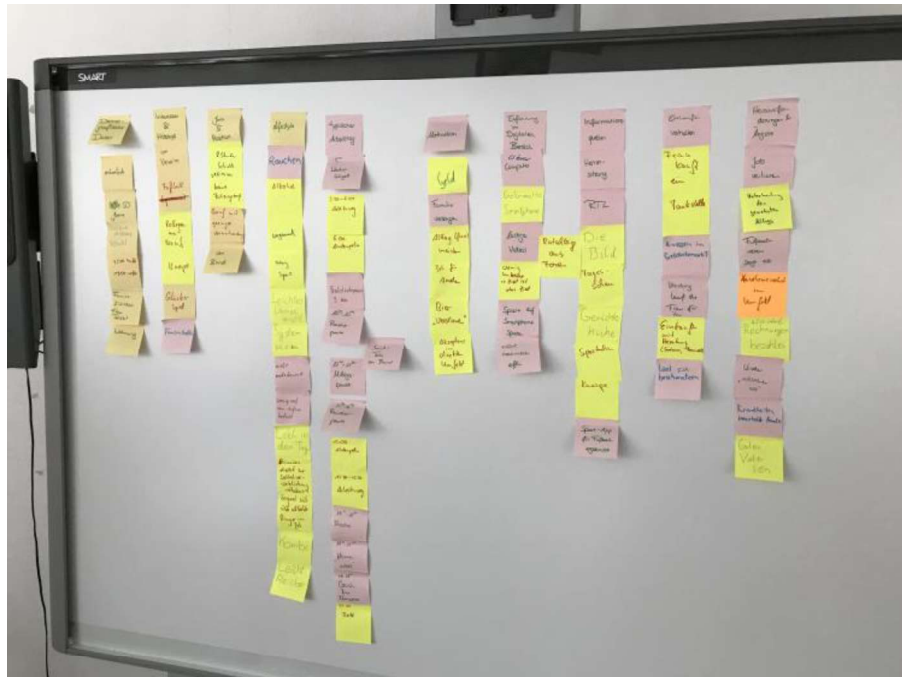
2.1) Prozess

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



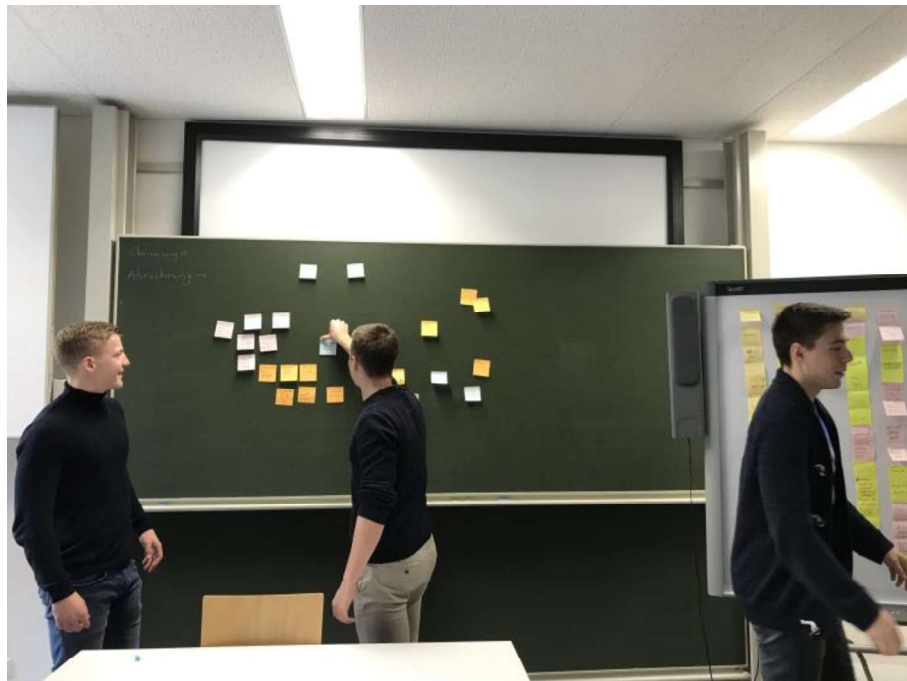
Eigenschaften zur Persona ausdenken und anschließend sammeln



Fertige Persona

2.1.2) Ideengenerierung

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



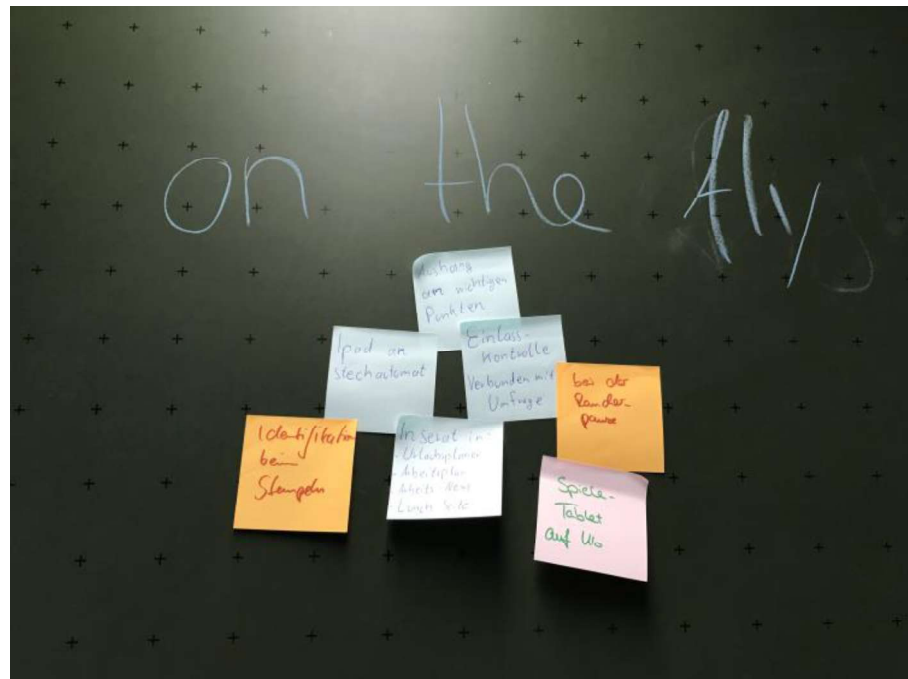
Brainstorming



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

- Herrsensitzung
- 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