

Analyse von Richtlinien und Entwicklung einer Software zur Anpassung von computergestützten Gruppenprozessen

Zwischenpräsentation

Team JAMT. WTP/ITPM

20. Januar 2011

Vortragende: Ayneta Adege



Inhalt

- Erinnerung an das Thema
- Aktueller Stand im Projektplan
- Was haben wir bisher erreicht?
 - Technische Aspekte
 - Soziale Aspekte
- Lessons Learned
- Was werden wir noch tun?



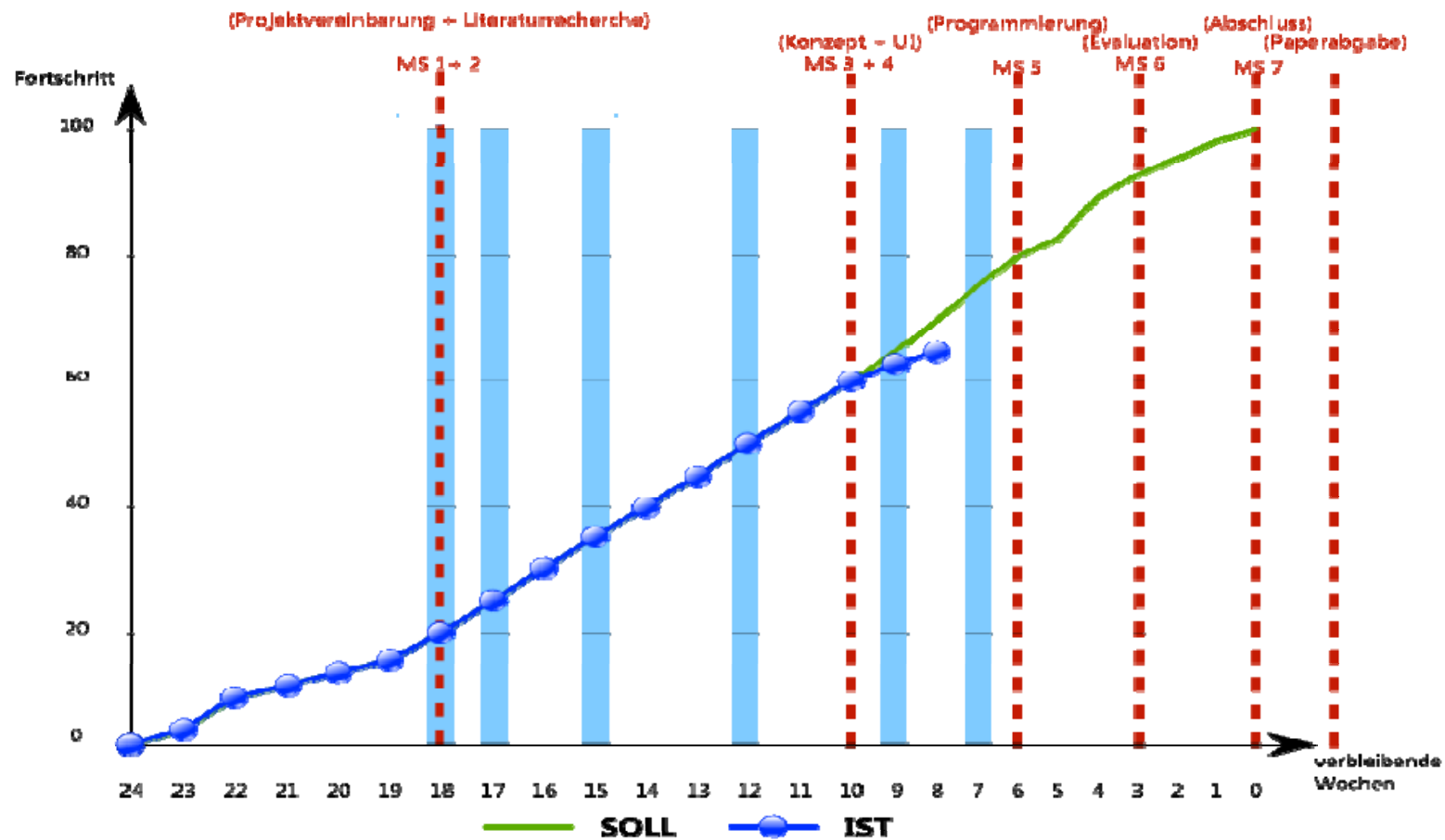
Erinnerung an das Thema

- Basis ist Collaboration Engineering (CE)
- **ITPM**
 - Software zur Anpassung eines Gruppenprozesses, ohne Experten als Prozessleiter
 - Software stellt Funktionen zur Verfügung, um computergestützte Gruppenprozesse anzupassen
- **WTP**
 - Konzept, um Instruktionen einheitlich darzustellen
 - Integration in Software



- ***Verbesserung der Transferierbarkeit und Wiederverwendbarkeit von Gruppenprozessen!***

Aktueller Projektplan



	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
SOLL	0	3	7	10	13	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	83	89	93	95	98	100
IST	0	3	7	10	13	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	62	65								

Was haben wir bisher erreicht?

Technische Aspekte (1): Prozesspläne

- **Grafische Darstellung der Thinklets (Teil-Gruppenprozesse) für 3 Szenarien**
(2x Ideengenerierung, 1x Teammeeting)

FreeBrainstorming

MultiCriteria

RichRelations

Red Light Green Light

BucketBriefing

Plus-Minus-Interesting

PointCounterPoint

The Lobbyist

LeafHopper

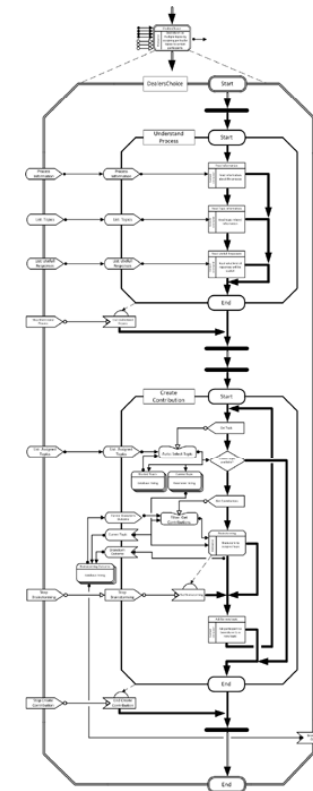
CompareBrainstorm

FastFocus

Moodring

PopcornSort

DealersChoice



Technische Aspekte (2): Konzept/Interface

Ansicht 1: Prozessansicht

Prozess: „Meeting“

Szenario (Intention/Zeit):

Der Prozess wurde für eine Gruppe erstellt, die aus etwa **vier Personen** besteht. Vorbild für diesen Prozess ist das ITPM-Teammeeting. Der Prozess umfasst, dass die Personen verschiedene Agenda-Punkte innerhalb einer gegebenen Zeit **(90 Minuten)** abarbeiten.

Anwendungsgebiete:

- Entscheidung treffen
- Etwas Neues entwickeln
- Informationen zusammentragen
- Übersicht verschaffen
- Aufgabenverteilung

Technische Aspekte (2): Konzept/Interface

Ansicht 2: Thinklet-Ansicht



Phase 1: „DealersChoice“

- **Ziel:**
 - Übersicht verschaffen.
- **Ablaufsbeschreibung:**
 - Brainstorming zu mehreren Themen, indem jedem Teilnehmer ein bestimmtes Thema zugeordnet wird.



[...ThinXel-Ansicht...]

Hilfe

➤ Weiter zu Phase 2 von 5.

JAMT

Technische Aspekte (2): Konzept/Interface

ThinXel-Ansicht

Schritt 1: „Informationen geben“

Positives Beispiel: ...

Negatives Beispiel: ...

Bitte geben Sie den Teilnehmern Informationen über den nun folgenden Prozess.

Informationen eingeben...

Hinweis: ...

Hilfe

➤ Weiter zu Phase 2 von 5.

Technische Aspekte (3): Software

- Trennung von User Interface / Konzept und Backend
- Eingabe und Ausgabe von XML-Dateien
- Erstellung eines Basis-Interfaces



Soziale Aspekte (1)

Positiv:

- Gute Atmosphäre
- Gegenseitige Hilfe
- Klare Aufgabenverteilung
- Gute Dokumentation der Ergebnisse (Wiki)
- Erfahrene Teamspieler im Team

Soziale Aspekte (2)

Negativ:

- **Kommunikationsproblem**
 - Mehr Feedback der Teammitglieder zum Teamleiter notwendig
- **Zeitproblem**
 - Eigenen Arbeitsaufwand besser einschätzen
 - Größere Puffer einplanen, um Arbeit notfalls umzulagern
 - Genauere Fortschrittskontrolle durch Teamleiter
 - Klare Definition von Teilzielen
 - Probleme dem Teamleiter rechtzeitig mitteilen

Lessons Learned

- Rückmeldung/Feedback ist sehr wichtig!
- Schlüssel zum Erfolg ist gute Kommunikation
- Nichts ist so wichtig (und schwierig) wie der erste Schritt



Was werden wir noch tun?

Fertigstellung der Software

- Review & letzte Änderungen am Backend
- Validation vom Code
- XML-Dateien erstellen
- Dokumentation verfassen
- Anpassung der GUI an finalen Entwurf



Durchführung der Experimente (1)

- **Aufbau: 3 Phasen**
 - **Phase 0: Vorbereitung**
 - Teil 1 des Fragebogens: allgemeine Fragen & Selbsteinschätzung
 - ca. 5 Minuten
 - **Phase 1: Training**
 - Vorstellung allgemeiner Regeln zum Schreiben von Instruktionen
 - ca. 20 Minuten
 - **Phase 2: Prozessanpassung**
 - 3 Szenarien
 - 12 Probanden pro Szenario
 - Zeitmessung
 - Teil 2 des Fragebogens: Feedback
 - ca. 40 Minuten

Durchführung der Experimente (2)

- **Phase 3a:** Interview mit Experten
 - Ca. 5 Experten bewerten durch uns aufgestellte Regeln

- **Phase 3b:** Test von Instruktionen
 - Überprüfung der Verständlichkeit der erstellten Instruktionen durch Probanden

Abschluss

- **März 2011**
 - **Abschlussbericht:** ITPM
 - **Abschlusspräsentation:** ITPM + WTP
 - **Paper für 17. CRIWG:** WTP



Fazit

- Hohe Motivation Projekt rechtzeitig abzuschließen (Paper-Deadline)
- Intensive Teamarbeit
- Intensive Kommunikation



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen?