



Roles & Motivation

Teil des Community Planners der OPENiT Agency <http://openitagency.eu>
Dokument zusammengestellt von Lars Zimmermann, Sam Muirhead

4. Roles & Motivation

What Roles do you offer and what motivates people to take them.

→ HINWEIS: vorliegende Version ist eine Rohversion für die interne Arbeit. Bitte also, wenn möglich, über Rechtschreibfehler und ähnliches hinwegsehen :-)

Eine Community besteht nicht aus „Communitymitgliedern“ sondern aus echten Individuen mit echten Leben, Anliegen, individuellen Identitäten. Welche Rollen bietest du den Leuten an. Und wieso sollten sie sie ergreifen, was sind ihre Motivationen. Finde heraus, wer deine Community ist. Zuerst geht es um Rollen dann um mögliche Motivationen.

4.1 Rollen

Rollen sind Möglichkeiten, aktiv zu werden mit dem Produkt/Projekt. Es geht um das Ökosystem des Projektes: Mitentwickler, Tester, Kunden, Verkäufer usw. sind Teil der Plattform. Deshalb ist es wichtig, zu verstehen, welche Rollen man anbietet, damit sie unterstützen kann. Es gibt verschiedene Wege auf Rollen zu gucken, hier ein paar Blickwinkel, die sich überschneiden. Jemand kann z.B. Kunde und Mitentwickler zugleich sein.

Professionelle Rollen

Attract third party interest. Welche Professionen können mit dem Produkt auf professioneller Basis arbeiten – also mit ihrer Arbeit damit ihren Lebensunterhalt bestreiten. Tischler, Gärtner, Architekten, Produzenten sind Beispiele. Ist die Hardware für Elektriker gemacht, dann gehören Elektriker zur Community. Verbreitest du Baupläne für Tische, dann können Tischler zu deiner Community gehören. Im Grunde also Berufe. Welche Berufe ermöglicht die Plattform.

Welche professionellen Rollen gibt es? Was machen diese genau? Entwirf Personas, zeichne ein Bild. Gibt es diese Rollen. Wie spricht man sie an? Wie muss alles für sie formuliert sein.

Verkäufer & Distributor

Verkäufer und Händler sind wichtige Rollen. Klassisches Marketing. Es lohnt, darüber nachzudenken, was sie wollen und brauchen und welche Händler eigentlich, die richtigen sind für das Produkt.

Entwickler

Wer entwickelt das Projekt mit. Wie, wo und warum, in welchem Kontext. Und welche Rollen/Aufgaben bekommen sie im Entwicklungsprozess?

Mitentwickler können Profis sein, die ein Interesse haben an der Hardware, z.B. um sie in ihrem Arbeitsfeld einzusetzen (siehe oben professionelle Rollen). Es können aber auch Hobbyisten sein.

In einem Entwicklungsprozess gibt es, je nach Projekt oder Produkt, verschiedenste Rollen zu verteilen. Das hängt davon ab, wie man den Entwicklungsprozess organisiert und strukturiert. Rollen und Tätigkeitsfelder sind im Grunde meist deckungsgleich. Es ist wichtig, sich klar zu werden, wer diese Rollen sind und dies eventuell auch in die Strukturierung der Entwicklung einfließen zu lassen. Kann man diese Rollen in einem der Projektstrukturdokumente (-> siehe oben bei Tools) direkt beschreiben...?

Einige Rollen aus einem Open Source Entwicklungsprozess:

- **Tester** - Das Produkt testen, Feedback geben.
- **User Support** – Neuen Benutzern oder auch Mitentwicklern helfen, ihre Fragen beantworten usw. (Hier kann man z.B. direkt Coaches ausbilden.)
- **Evangelisieren & Marketing** – Das Projekt anderen empfehlen, erklären usw.
- **Grafik & Design** – Grafiken und Designs entwickeln
- **Dokumentation schreiben** – Dokumentation schreiben und aktuell halten z.B. User Guides, How Tos, FAQs etc.

- **Übersetzer** – Anleitungen übersetzen usw.
- **Qualitätsmanagement** – den kollektiven Entwicklungsprozess im Auge behalten
- ...

Stakeholder & Sponsoren

Stakeholder haben oft starke Überschneidungen zu den professionellen Rollen. Stakeholder haben ein Interesse am Projekt, weil sie daran beteiligt sind oder stark davon z.B. abhängen – ein berechtigtes Interesse. Ihnen liegt etwas am Weiterbestehen der Plattform. „Der Stakeholder ist daher jemand, dessen Einsatz auf dem Spiel steht und der daher ein Interesse an Wohl und Wehe dieses Einsatzes hat.“ (WP) Neben professionellen Unternehmen und Anwendern könnten das aber auch z.B. Stiftungen sein.

Wer sind die Stakeholder? Wie kann man neue gewinnen?

Kunden

Natürlich sind Kunden bzw. Nutzer ein Rollenfeld.

BEMERKUNG: Demographics

Anstrengungen Daten zu erlangen über die Demographie der Rollen können sehr lohnend sein, um noch besser zu verstehen, wie man sie unterstützen kann. Wer ergreift die angebotenen Rollen? Komplexe Open Source Hardware Projekte haben in ihrer Community oft eine große Zahl von pensionierten Elektroingenieuren, manchmal bilden diese sogar die Mehrzahl. Treffen in der Echtwelt können helfen, das besser zu verstehen.

TIP: Früh Kontakt aufnehmen

Kann man diese Leute, die man als potentielle Mitarbeiter/Communitymitglieder identifiziert hat nicht direkt mal kontaktieren? Mit ihnen sprechen, sie fragen, evtl. gemeinsam anfangen zu arbeiten. Frühzeitig. Ladet sie doch einfach mal zu einem Treffen oder einer Veranstaltung ein.

ZITATE & GESCHICHTEN FÜR ROLLEN

ZITAT

As well as looking at the developers and users around a project, it's also important to consider the companies that engage with it. This includes hosting and support providers, consultancy and customisation services, and companies that bundle the software with other products as part of solutions. The ecosystem around a project is an important indicator as clearly such companies have a strong interest in the sustainability of the software themselves. (OSS Watch)

ZITAT

One more 'radical' model that can be found in open source environments outside the academic sector is the [Apache Incubator](#). Here projects are not considered sustainable official projects of the Apache Software Foundation until there are at least three active committers from different employers. (OSS Watch)

ZITAT

You don't need to be a software developer to contribute to an open source project. The code, documentation and artwork that make up an open source project have all been created, tested, used, discussed and refined by members of the project community. (OSS Watch)

ZITAT

There are a number of roles in the release management process: *Architect*: the person responsible for identifying, creating and implementing the release process, *Manager*: the person overseeing the release process, *Facilitator*: the liaison between all stakeholders in a release. (OSS Watch)

SOURCE/WEITERLESEN 1

<http://oss-watch.ac.uk/resources/rolesinopensource>

SOURCE/WEITERLESEN 2

Platform-Design-FlowChart Tool auf Open It Agency -> LINK

4.2 Motivation

Sind die Rollen einmal grob vorgezeichnet, lohnt es, sich zu fragen, welche Motivation(en) welche Rolle antreiben könnte. Was motiviert Leute, sich irgendwo einzubringen, zu beteiligen? Dann kann man alles auf diese Motivationen ausrichten bzw. dafür gestalten.

In der Tabelle finden sich Motivationen. Oben sind Kunden unten sind Mitentwickler. Kunden gehören natürlich zur Community, sie können später zu Mitentwicklern werden „it starts with users“ oder es bereits sein (professionelle Rollen). Große Teile der Tabelle (die sich mit Mitarbeitermotivation befassen) sind gestaltet nach Lakhani & Wolf: Why Hackers Do What They Do: Understanding Motivation and Effort in Free/Open Source Software Projects (2005), einer Untersuchung von Motivationen in Open Source Software. Die Übertragung in den Hardwarebereich klappt nicht überall gut. Die Bewertung der Wichtigkeit der jeweiligen Motivation ist nach Lakhani und Wolf gilt also für Software. Die Originaltabelle findet sich unten bei den Zitaten.

Motivation	Wie kann ich das unterstützen?
KUNDEN	
<p>Das Produkt löst das Problem am besten (hilft ihnen ihr Image bzw. ihren Status zu verbessern, Beziehungen zu knüpfen, Geld zu verdienen); das Produkt ist das verlässlichste; sie vertrauen dem Hersteller, es hat die beste Auslieferung, die beste Reichweite, einen guten Service, den geringsten Preis, der Hersteller/Verkäufer ist lokal oder von ihm ist am einfachsten zu kaufen. Der Hersteller wird als erstes gefunden.</p>	<p>Jahrzehnte lange Marketingforschung hat viele Gründe gefunden, weshalb Leute kaufen. Ein paar Beispiele stehen links. Für mehr lohnt und Ideen, wie man das unterstützen kann, lohnt sich ein Blick in Marketingliteratur.</p> <p>„80% Emotions is involved in the buying decision. The remaining 20% is based on Logic.“</p>
MITENTWICKLER	
(i) Ökonomisch/Extrinsisch basierte Motivationen / (<i>Economic/Extrinsic based Motivations</i>)	
<p>Code/die Hardware wird für die Arbeit – ausschließlicher Nutzen für Arbeit</p> <p>(Code needed for user need - Work need only)</p> <p>wichtig</p>	<p>Geld damit oder mit der Arbeit damit verdienen zu können ist ein wichtiger Anreiz.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ DO: Mache es Profis leicht, damit zu arbeiten! Unterstütze professionelle Ansprüche.
<p>Code/Hardware gebraucht für Privatgebrauch – kein Nutzen für Arbeit</p> <p>(Code needed for user need - Non-work need)</p> <p>weniger wichtig</p>	
<p>Professionellen Status erhöhen</p> <p>(Enhance professional status)</p>	<p>Für manche ist Statuserhöhung ein wichtiger Anreiz. Status lässt sich z.B. auch wieder in ökonomisches Kapital (Anstellungen z.B.) umschlagen. Aber er wirkt auch sozial.</p>

<p>wenig wichtig</p>	<p>➤ DO: Mache Status sichtbar!</p> <p>Status funktioniert aber nicht immer für alle Gruppen. Grafikdesigner können heute mit ihrer Arbeit für OSS z.B. nicht viel anfangen, weil in der Branche das kaum verstanden wird. Vielleicht findet man aber Wege, es für die Leute dennoch wertvoll zu machen? Klavierspielen kommt auch in den Lebenslauf. Man kann Status auf verschiedene Weisen sichtbar machen. Eine kleine Auswahl:</p> <p>a) Zertifizierung In der Softwarewelt können Entwickler sich von und für bestimmte Softwarelösungen zertifizieren lassen nachdem sie einen Lehrgang absolviert haben. Das berechtigt sie hinterher in hochdotierten Positionen zu arbeiten. Zertifikate sind für Entwickler wertvoll. „Zertifikate sind gut, um das in den Enterprise-Markt reinzubringen.“</p> <p>b) Badges, Sterne, Punkte, Indexe Abzeichen, Sterne, Punkte, Beitragsstatistiken usw. können helfen, sich von anderen zu unterscheiden. Die Wichtigkeit zu zeigen, die eigenen Fähigkeiten und Leistungen auszudrücken. Gamification. Preisträger bei Communityawards kreieren Helden und Vorbilder. Das kann an manchen Stellen besser funktionieren, wenn man es mit dem nächsten Punkt koppelt.</p> <p>c) Verantwortung geben & Rollen Bewähren sich Leute in einer Community, kann man ihnen mehr Verantwortung geben, mehr Entscheidungsgewalt usw. Verantwortung kann außerdem wie eine Belohnung wirken.</p>
<p>Fähigkeiten verbessern <i>(Improve programming skills)</i></p> <p>wichtig</p>	<p>Eine Lernwiese für das Erlangen und Experimentieren neuer Fähigkeiten. Das funktioniert sehr gut, wenn es in dem Projekt, großartige Leute mit herausragenden Fähigkeiten gibt, die als Anziehungspunkte gelten.</p> <p>➤ DO: Gestalte eine gute und interessante Austausch- und Lernerfahrung</p>
<p>Materielle Belohnungen <i>(Rewards)</i></p> <p>?</p>	<p>Chris Anderson vergibt bei <i>3D Robotics</i> and aktive Mitentwickler materielle Belohnungen. Kleine Beiträge werden mit einer Kaffeetasse oder einem T-Shirt belohnt, größere mit freiem Eintritt zu Entwicklerkonferenzen oder Hardwarediscount, sehr große sollen sogar mit Unternehmensanteilen belohnt werden.</p> <p>Kleine Summen, die in keinerlei Verhältnis zu einer angemessenen Bezahlung stehen, können Motivation eher zerstören. Es sollte also nicht darum gehen, diese als „Bezahlung“ darzustellen. Besser ist man verknüpft sie eher mit einem Gefühl der Belohnung oder Anerkennung. Physische Hardware im Haus schafft Wirklichkeit und Erinnerung.</p> <p>Open Source Software kann jeder direkt nutzen. Diese Belohnung ist schon immer da. Bei Hardware kann das anders aussehen.</p> <p>➤ DO: Versende kleine Geschenke?</p>
<p>(ii) Genuss-/Vergnügenorientierte intrinsische Motivation / <i>(Enjoyment based Intrinsic Motivation)</i></p>	
<p>Arbeit am Projekt ist intellektuell stimulierend <i>(Code for project is intellectually stimulating to write)</i></p> <p>wichtig</p>	<p>Creative Self-Expression – Kreativer Ausdruck, fast wie ein Kunstwerk. Forschung macht Spaß! Gestaltung und das Erleben von Selbstwirksamkeit auch.</p> <p>➤ DO: Habe ein innovatives und spannendes Projekt</p>
	<p>Die Zusammenarbeit mit interessanten und inspirierenden Leuten oder</p>

<p>Ich mag die Arbeit in diesem Entwicklerteam</p> <p><i>(Like working with this development team)</i></p> <p>weniger wichtig</p>	<p>Institutionen in guter Atmosphäre kann für einige sehr belohnend wirken.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ DO: Stelle ein interessantes Team zusammen ➤ DO: Manage die Community gut
<p>(iii) Verpflichtung/Community basierte intrinsische Motivation / <i>(Obligation/Community based Intrinsic Motivation)</i></p>	
<p>Glaube das Source Code und Baupläne frei sein sollten</p> <p><i>(Believe that source code should be open)</i></p> <p>weniger wichtig</p>	<p>Diese Motivation wie auch die weiteren hier unten kann man dadurch unterstützen, dass man in der -> Story den Open Source Aspekt deutlich macht und offen für Open Source eintritt.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ DO: Evangelisiere offen und aktiv für Open Source
<p>Fühle persönliche Verpflichtung zur Entwicklung offener Techniken beizutragen, weil ich sie nutze</p> <p><i>(Feel personal obligation to contribute because use F/OSS)</i></p> <p>weniger wichtig</p>	<p>”</p>
<p>Abneigung gegen geschlossene Lösungen, Wunsch dagegen zu kämpfen</p> <p><i>(Dislike proprietary software and want to defeat them)</i></p> <p>wenig wichtig</p>	<p>”</p>
<p>Reputation in der Open Source Community erhöhen</p> <p><i>(Enhance reputation in F/OSS community)</i></p> <p>wenig wichtig</p>	<p>-> Siehe oben bei „professionellen Status erhöhen“.</p>
<p>(Das Ziel X erreichen</p> <p><i>Ideologic cause – the hardwares purpose is important</i></p> <p style="text-align: center;">?</p>	<p>Vielleicht handelt es sich um ein Produkt oder eine Technik, die die dringenden Probleme einer Gruppe löst (z.B. Umweltschützer, Tierschützer, Hobbysegler). Das „ideologische“ Ziel X verbindet dann diese Community. Vielleicht ist sogar Open Source der einzige Weg, dieses Ziel gemeinsam zu erreichen.)</p>

4.3.3 Weitere Bemerkungen *(Exportieren zu Community Management?)*

Noch ein paar einfache Zusatzbemerkungen zum oben gesagten:

Ernte Erfolg (Harness Success)

Gilt hier wie überhaupt überall. Erfolg des Projektes wirkt wie eine Belohnung auf nahezu alle Communitymitglieder, motiviert. Neue Mitglieder werden angezogen. Feiere Erfolg und gib ihn weiter.

Schnelles Feedback

Feedback auf Tätigkeiten sollte, wo immer möglich, zeitnah erfolgen.

Professionalität bewahren

Will man vor allem auch professionelle Partner gewinnen, Menschen bestreiten damit ihren Lebensunterhalt, sollte das Projekt vor allem auch professionell wirken bzw. sein. Das kann bedeuten, dass man sich sogar von einzelnen Community-Mitgliedern trennen muss, um der größeren Mehrheit weiterhin die Arbeit zu ermöglichen.

ZITATE & GESCHICHTEN**ZITAT**

Ego: "If they are somehow assigned to a trivial problem and that is their only possible task, they may spend six months coming up with a bewildering architecture...merely to show their friends and colleagues what a tough nut they are trying to crack."^[33] Ego-gratification has been cited as a relevant motivation of programmers because of their competitive community.^[33] An OSS (open source software) community has no clear distinction between developers and users, because all users are potential developers. There is a large community of programmers trying to essentially outshine or impress their colleagues.^[34] They enjoy having other programmers admire their works and accomplishments, contributing to why OSS projects have a recruiting advantage for unknown talent than a closed-source company.

ZITAT

(WP: Recognition: Though a project may not be associated with a specific individual, the contributors are often recognized and marked on a project's server. This allows for programmers to receive public recognition for their skills, promoting career opportunities and exposure. In fact, the founders of [Sun Microsystems](#) and [Netscape](#) began as open source programmers.) (Wikipedia)

ZITAT

If the tools and processes used by project members on a daily basis are made transparent and appealing, and the adoption path into the community is clear, welcoming and informative, new contributors will join in. They will be attracted by the prospect of being part of a potentially successful self-sustainable project. Some of these contributors may be paid by various employers to work on particular aspects of the product. Others may be attracted by the technical challenge, the prospect of acquiring kudos, or simply by the opportunity to improve or showcase their skills. All these and other accepted forms of engaging with external collaborators can be considered and specified in the project's [governance document](#).

ZITAT

Another important lesson from open source development is that contribution from external users and developers should be encouraged and rewarded. Most open source project users are passive in terms of their interactions with the community. However, when they take on more active roles, for example by reporting bugs, helping other users or writing documentation, sustainable and well-run open source communities have in place mechanisms for encouraging and rewarding their efforts. In many instances, they are offered additional access to, or control over, the project. Clear documentation explaining how one can move from passive user to contributor, then to senior contributor with commit rights, and eventually to decision-making board member, will be in place. This means that everyone knows what to do if they want to increase their role and responsibility in the project.

LAKHANI & WOLF (2005)

Table 6– Motivations to contribute to F/OSS projects

Motivation	% of respondents indicating up to 3 statements that best reflect their reasons to contribute (%)	% volunteer contributors	% paid contributor	Significant difference (t statistic/p value)
Enjoyment based Intrinsic Motivation				
Code for project is intellectually stimulating to write	44.9	46.1	43.1	n.s.
Like working with this development team	20.3	21.5	18.5	n.s.
Economic/Extrinsic based Motivations				
Improve programming skills	41.3	45.8	33.2	3.56 (p=0.0004)
Code needed for user need (work and/or non-work)*	58.7	-	-	-
- Work need only	33.8	19.3	55.7	10.53 (p=0.0000)
- Non-work need	29.7	37.0	18.9	5.16 (p=0.0000)
Enhance professional status	17.5	13.9	22.8	3.01 (p=0.0000)
Obligation/Community based Intrinsic Motivations				
Believe that source code should be open	33.1	34.8	30.6	n.s.
Feel personal obligation to contribute because use F/OSS	28.6	29.6	26.9	n.s.
Dislike proprietary software and want to defeat them	11.3	11.5	11.1	n.s.
Enhance reputation in F/OSS community	11.0	12.0	9.5	n.s.

* Aggregation of responses that indicated needing software for work and/or non-work related need . Not an actual survey question. Overlap in user needs limited to 4.9% of sample. n.s. = not significant.

BACKLINK:

Werden die Rollen und Motivationen unterstützt vom -> Stock, der -> Story & den -> Tools?
Was fehlt?