



Von der Idee zum Erfolg.

# Projekt-WIKIs

## Wie WIKIs die Zusammenarbeit im Projekt unterstützen

DI Sebastian Dietrich

© ANECON Software Design und Beratung G.m.b.H. | Alser Str. 4/Hof 1 | A-1090 Wien | Tel.: +43 1 409 58 90 | www.anecon.com | office@anecon.com

## Projekt-WIKIs Wikis in Unternehmen

### History

- Seit Mitte der 90er Jahre für Produktverwaltung im Einsatz
- Heute insbesondere zur Wissensverwaltung

### Kriterien

- Dauerhaftigkeit
- Interesse:
- Geheimhaltung
- usw.

### Einsatz

- 72% „einfache Benutzung“
- 64% „einfache Implementierung“
- 20% „Kunden/Partner Kontakt“

### Typen

- Unternehmens- bzw. Abteilungswikis
- Projektbezogene Wikis

### Beispiele

- Synaxon AG (6.000 seitiges Firmenwiki für Wissensmanagement)
- ANECON (1.600 seitiges Firmenwiki für Wissensmanagement, Intranet)
- IBM (ca. 10.000 verschiedene Projektwikis)

## Projekt-WIKIs Beispiel



3 | © ANECON 2007 | Projekt-WIKIs | DI Sebastian Dietrich



## Projekt-WIKIs Begriffsdefinition

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>Projekt-Wikis sind</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wikis             <ul style="list-style-type: none"> <li>• werden nach Wiki Prinzipien genutzt</li> </ul> </li> <li>• Projekten zugehörig             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Closed Community</li> <li>• Projektrelevante Infos</li> <li>• Verknüpft mit projektübergordneten Infos</li> </ul> </li> <li>• Werden genutzt als...             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissensmanagementsystem</li> <li>• Kommunikationssystem</li> <li>• Ablagesystem</li> <li>• Teamarbeitssysteme</li> </ul> </li> </ul> | <p><b>sind NICHT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unternehmenswikis</li> <li>• Intranet</li> <li>• Knowledge Management System</li> <li>• Projektablage</li> <li>• CRM Werkzeuge</li> <li>• Wikipedia</li> </ul> <p>... aber mit derartigen Werkzeugen eng verbunden</p> |
|--|--|

4 | © ANECON 2007 | Projekt-WIKIs | DI Sebastian Dietrich



## Projekt-WIKIs Vorteile & Nachteile

### Vorteile

- Wissensmanagement
  - Organisations-Wissen, -Gedächtnis, -Lernen
  - Wissens-Erfassung, -Aufbereitung, -Recherche
  - Implizites Wissen
- Mitarbeitermotivation
- Bottom-Up Kommunikation
- Usability, Availability, History
- Geringe Kosten
  - Hardware (kaum Anforderungen)
  - Software (meist OpenSource)
  - Betrieb (ca. 2PT pro Jahr)

### Nachteile

- Vandalismus, Mobbing und Manipulationen
  - → verpflichtendes Login
- Geheimhaltung
  - vor organisations- und/oder projektfremden Mitarbeitern
- Security
  - → SingleSignOn & https
- Druck auf Mitarbeiter
  - Verpflichtende Verwendung
  - Messung der „Produktivität“ und „Qualität“

5 | © ANECON 2007 | Projekt-WIKIs | DI Sebastian Dietrich



## Projekt-WIKIs Probleme & Herausforderungen

### Probleme

- Mitarbeit
  - Motivation
  - Persönliche Hemmnisse
    - Wissenspreisgabe
    - Probleme mit dem Editor
    - Furcht vor Fehlern
    - Mehrsprachlichkeit
  - Firmenhemmnisse
    - Geheimhaltung
    - Arbeitszeit
    - Firmenpolitik
- Struktur vs. Restriktion & Freiraum
- Berechtigungsproblematik

### Umfragen

- APA:
  - 44% „Fehlendes Interesse“
  - 29% „unübersichtliche Struktur“
  - 24% „keine Probleme“
- ANECON:
  - 73% „positiv bis sehr positiv“
  - 5% „ablehnend“
  - + 20% bzw. -7% in 2 Jahren
  - 86% „schreiben dann & wann“
  - 80% „Nutzung als Intranet“
  - 50% „als Knowledge Base“

6 | © ANECON 2007 | Projekt-WIKIs | DI Sebastian Dietrich



# Projekt-WIKIs

## Probleme & Herausforderungen (2)

### Probleme

- Mitarbeit
  - Motivation
  - Persönliche Hemmnisse
    - Wissenspreisgabe
    - Probleme mit dem Editor
    - Furcht vor Fehlern
    - Mehrsprachlichkeit
  - Firmenhemmnisse
    - Geheimhaltung & Security
    - Arbeitszeit
    - Firmenpolitik
- Struktur vs. Restriktion & Freiraum
- Berechtigungsproblematik

### Lösungsansätze

- Anreize schaffen & Nicht-Teilnahme positiv akzeptieren
- Hilfeseiten & Trainings anbieten
- Wiki Prinzipien leben & vorzeigen
- Geheimhaltung & Security von Anfang an berücksichtigen
- Wiki = Arbeitsmittel
- Firmenpolitik berücksichtigen (Wikis passen nicht überallhin)
- Laufend Strukturen schaffen & Hilfsmittel anbieten
- Mit Wissensmanagement unvereinbar ☹

7 | © ANECON 2007 | Projekt-WIKIs | DI Sebastian Dietrich



# Projekt-Wikis

## Sieben Best Practices

1. Wikis agil einführen
  - kurze Planung, kurze Einführung, laufende Verbesserung
2. Einverständnis des Managements & Wunsch der Mitarbeiter abholen
3. Ängste vor Wiki Prinzipien vorab klären
  - z.B. Prinzipien wie „open“, „incremental“, „trust“
4. Wikis passen nicht zu allen Unternehmen / Projekten  
Voraussetzungen:
  - gewisse Unternehmens bzw. Projektgröße (10 Committer)
  - offene & ehrliche Kommunikationspolitik
5. „Kümmerer“ etablieren
  - im Unternehmen / Projekt breit akzeptierte Mitarbeiter
  - räumen Seiten auf und schaffen Strukturen
6. Positive Motivation ermöglichen
  - Simpel & gratis oft besser als komplex & prämiientorientiert
  - z.B. Statistiken, Umfragen, Trainings, Wetten, Gewinnspiele, Fragen, Design, ...
7. Wahl der Wiki Software zweitrangig
  - ACHTUNG: Jede Software ist ab sofort „auch“ ein Wiki („Bloatware“)
  - Software muss nur (und ausschließlich) Wiki Prinzipien unterstützen

[http://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_von\\_Wiki-Software](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Wiki-Software)

8 | © ANECON 2007 | Projekt-WIKIs | DI Sebastian Dietrich



## Projekt-Wikis

### Wiki Prinzipien

- **Open** - any reader can edit it
- **Incremental** - Pages are ever evolving. You can even cite pages that have not been written yet
- **Organic** - structure and text are open to editing and evolution
- **Mundane** - Simple text conventions for most useful page markup.
- **Universal** - mechanisms of editing and organizing are the same as those of writing → writer = editor = organizer
- **Overt** - formatted output will suggest the input required to reproduce it
- **Unified** - page names are drawn from a flat space, no additional context required for interpretation
- **Precise** - Pages are titled with sufficient precision to avoid most name clashes
- **Tolerant** - Interpretable (undesirable) behavior is preferred to error messages
- **Observable** - Activity within the site can be watched and reviewed by anyone
- **Convergent** - duplication is discouraged by design (by finding similar/related content)
- **Trust** - Trust the people, trust the process, enable trust-building.
- **Fun** - Everybody can contribute; nobody has to.
- **Sharing** - of information, knowledge, experience, ideas, views...

<http://c2.com/cgi/wiki?WikiDesignPrinciples>

9 | © ANECON 2007 | Projekt-WIKIs | DI Sebastian Dietrich



# Software ist unsere Leidenschaft

ANECON Software Design und Beratung G.m.b.H.  
Alser Straße 4 / Hof 1 | A-1090 Wien | [www.anecon.com](http://www.anecon.com)  
[office@anecon.com](mailto:office@anecon.com) | Tel.: +43 1 409 58 90 - 0 | Fax: -998

