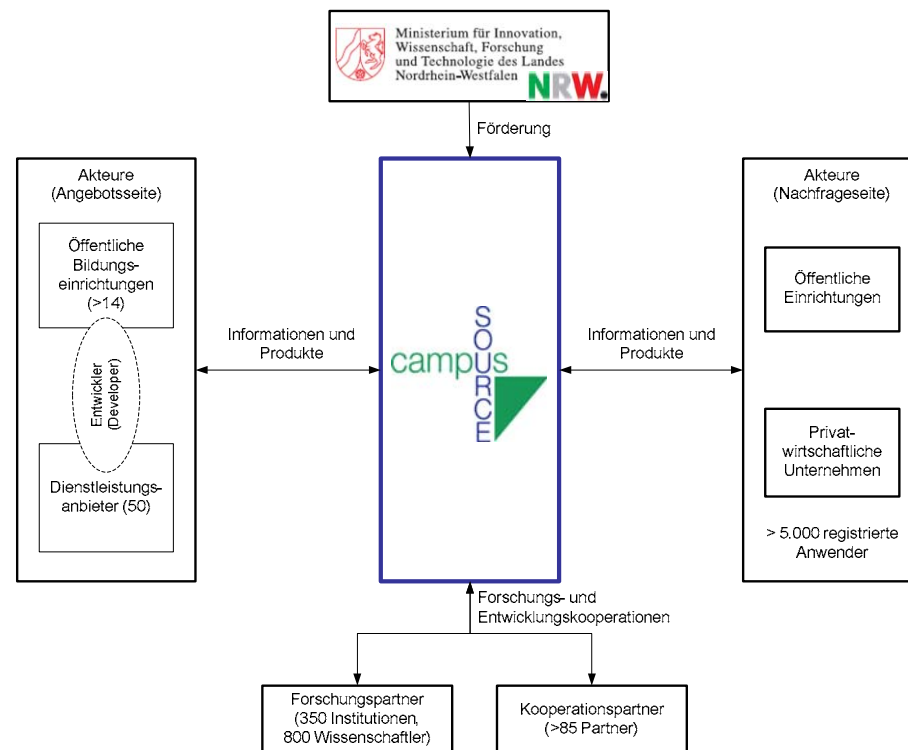


Flow-Analyse von Open Source-Entwicklungen



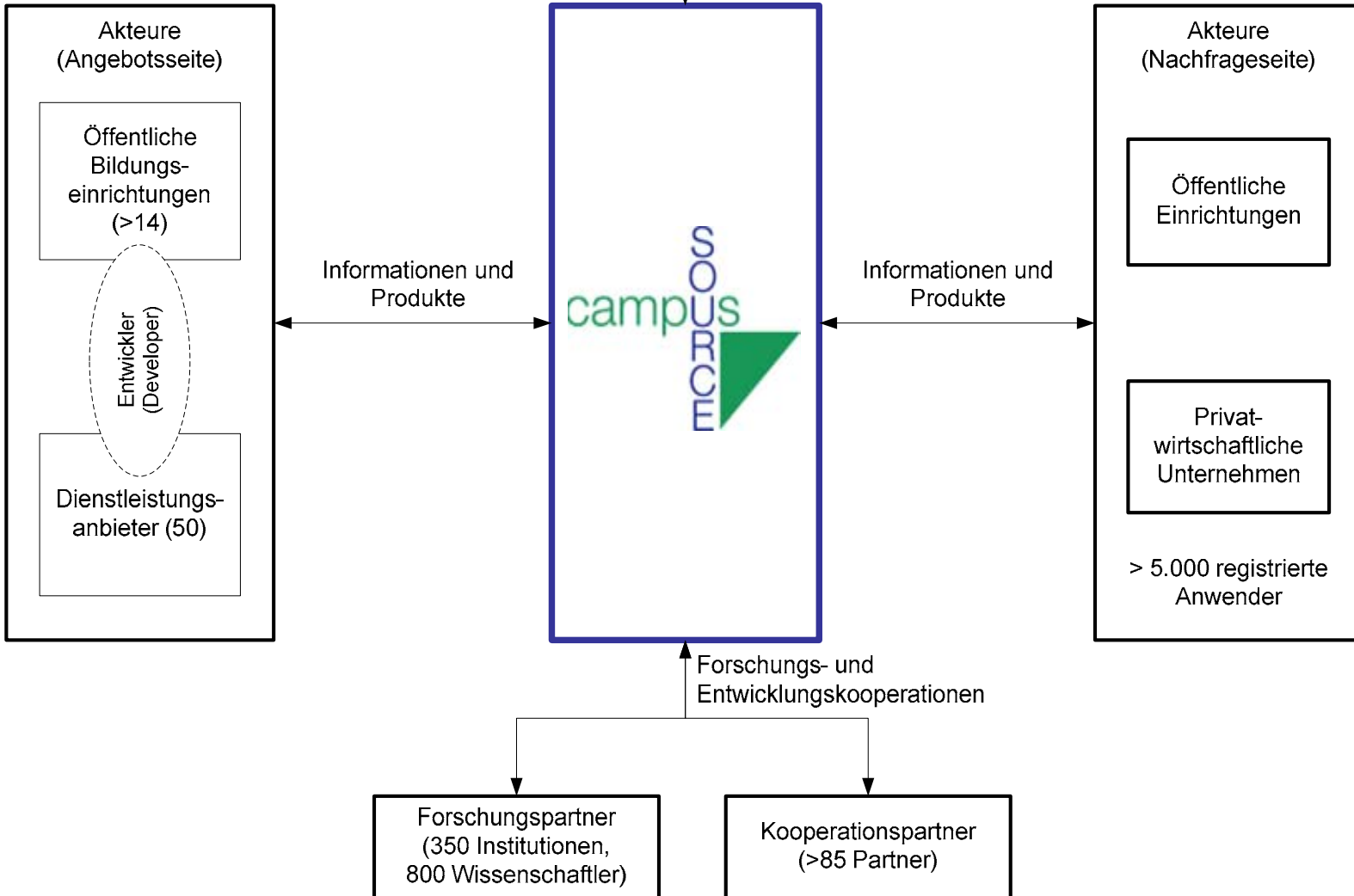
Flow-Analyse von Open Source-Entwicklungen

Prof. Dr. Heinz Lothar Grob

Universität Münster



Förderung



vom Cashflow zum gefühlten Flow

merit-ökonomische Motivation

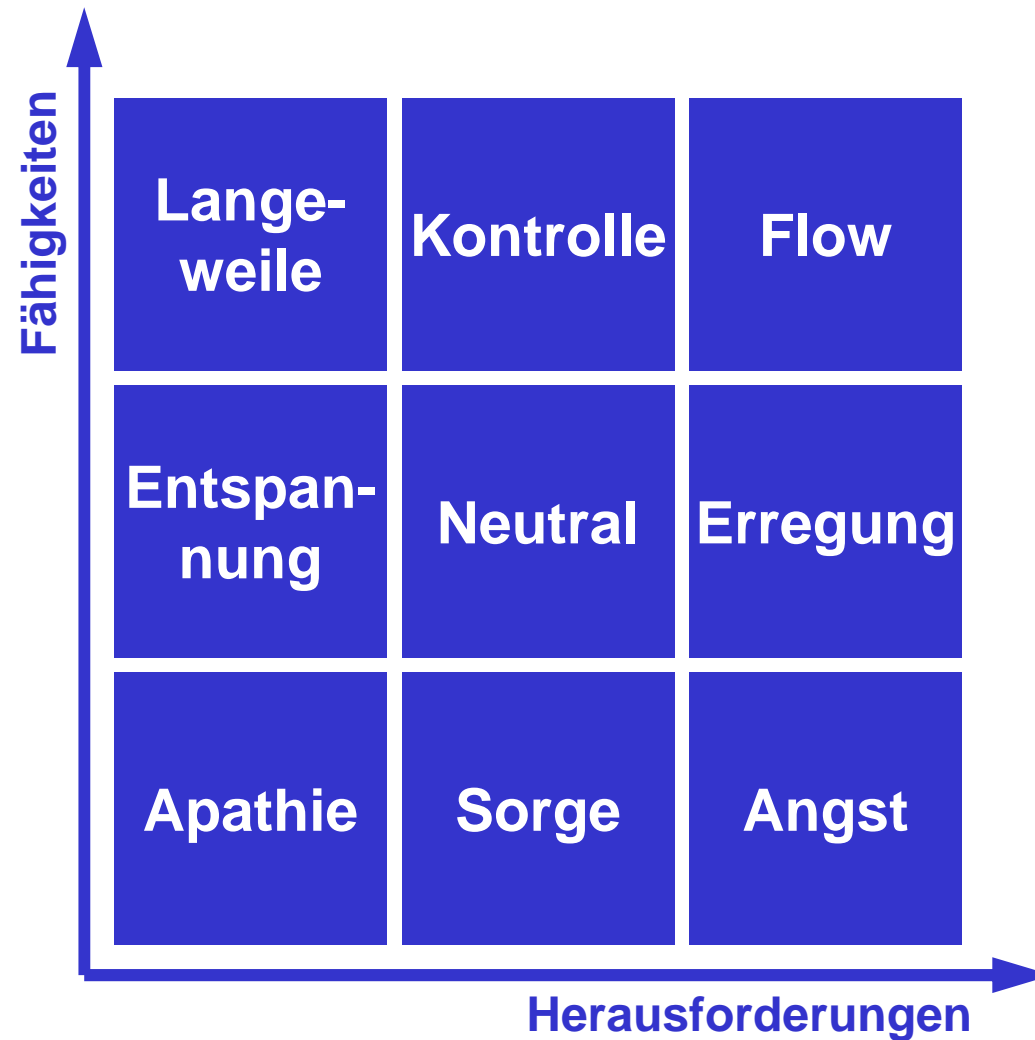
- Reputationsgewinn durch Peers
- Altruismus
- Spaß

Gibt es dafür auch eine
psychologische Erklärung?

Flow-Eigenschaften

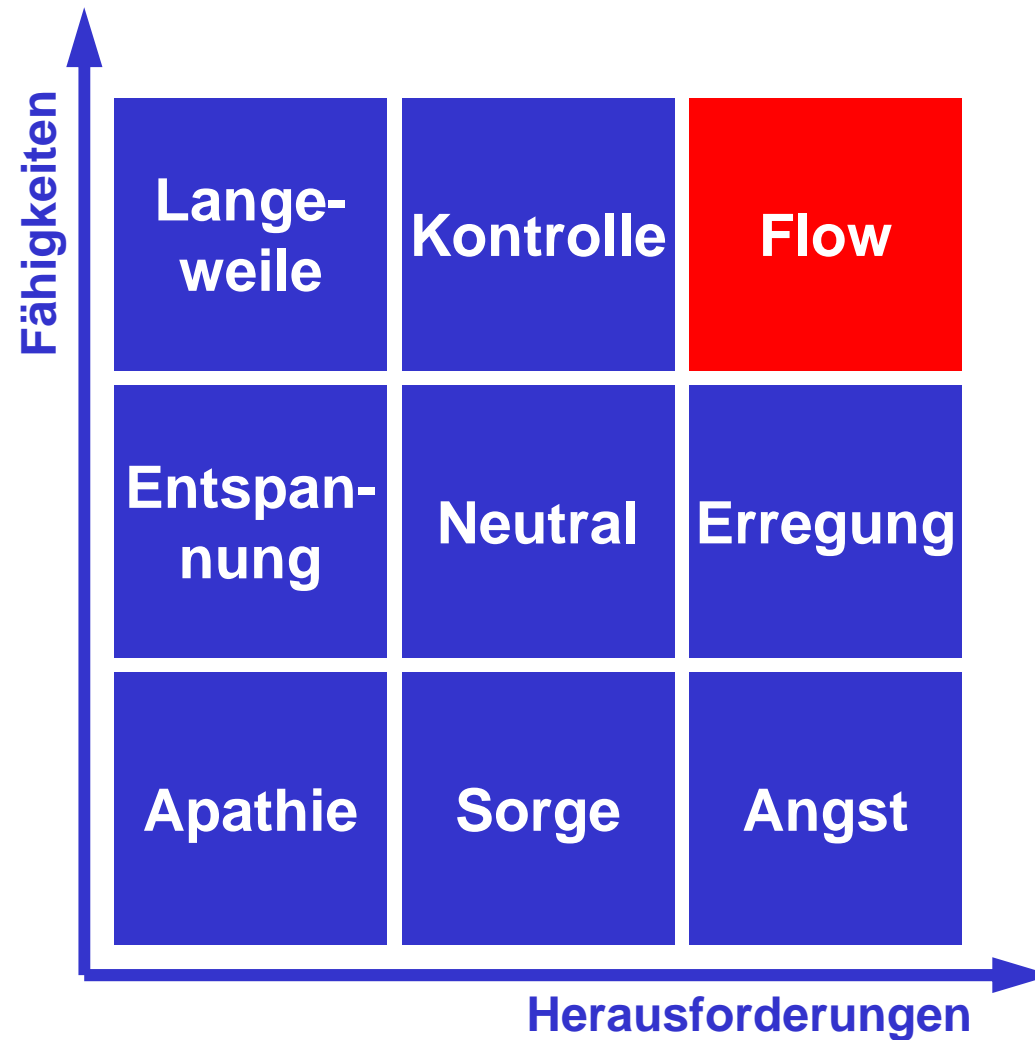
- eindeutige Aufgabe
- fließende Handlungsabläufe
- intrinsische Konzentration
- ausgeschaltetes Zeitempfinden
- Immersion.

Positionierung der Flow-Situation



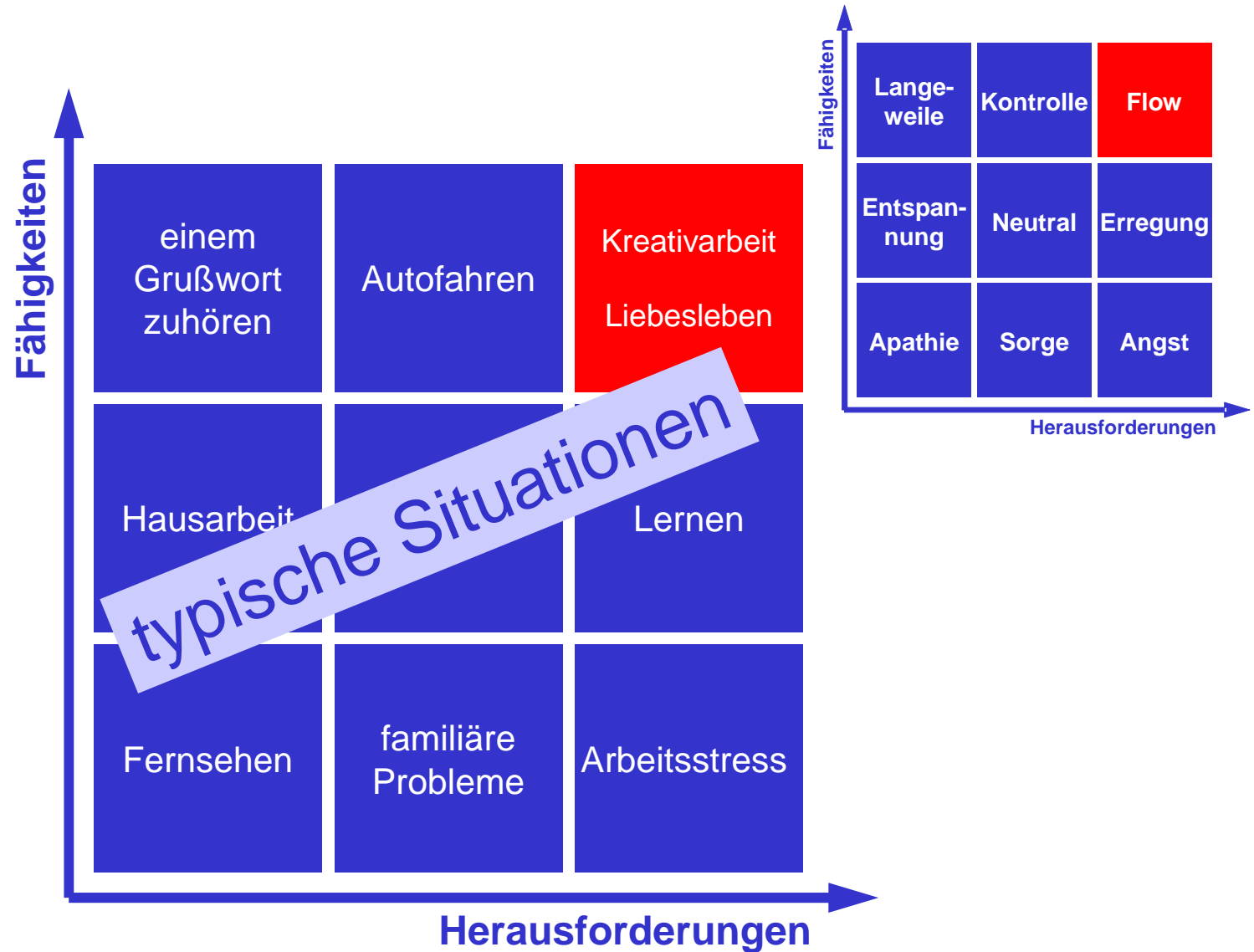
Quelle: Novak, Hoffman (1997), S. 11

Positionierung der Flow-Situation

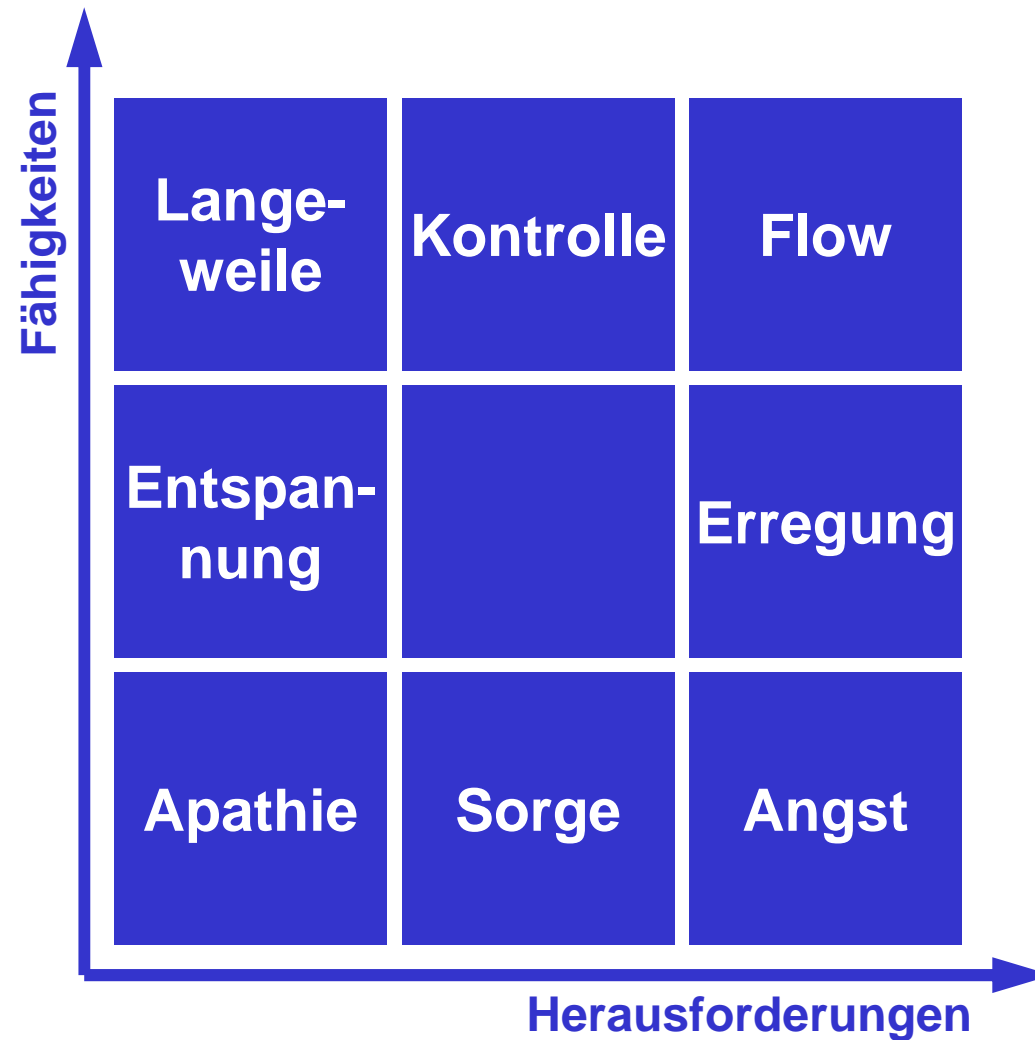


Quelle: Novak, Hoffman (1997), S. 11

Positionierung der Flow-Situation

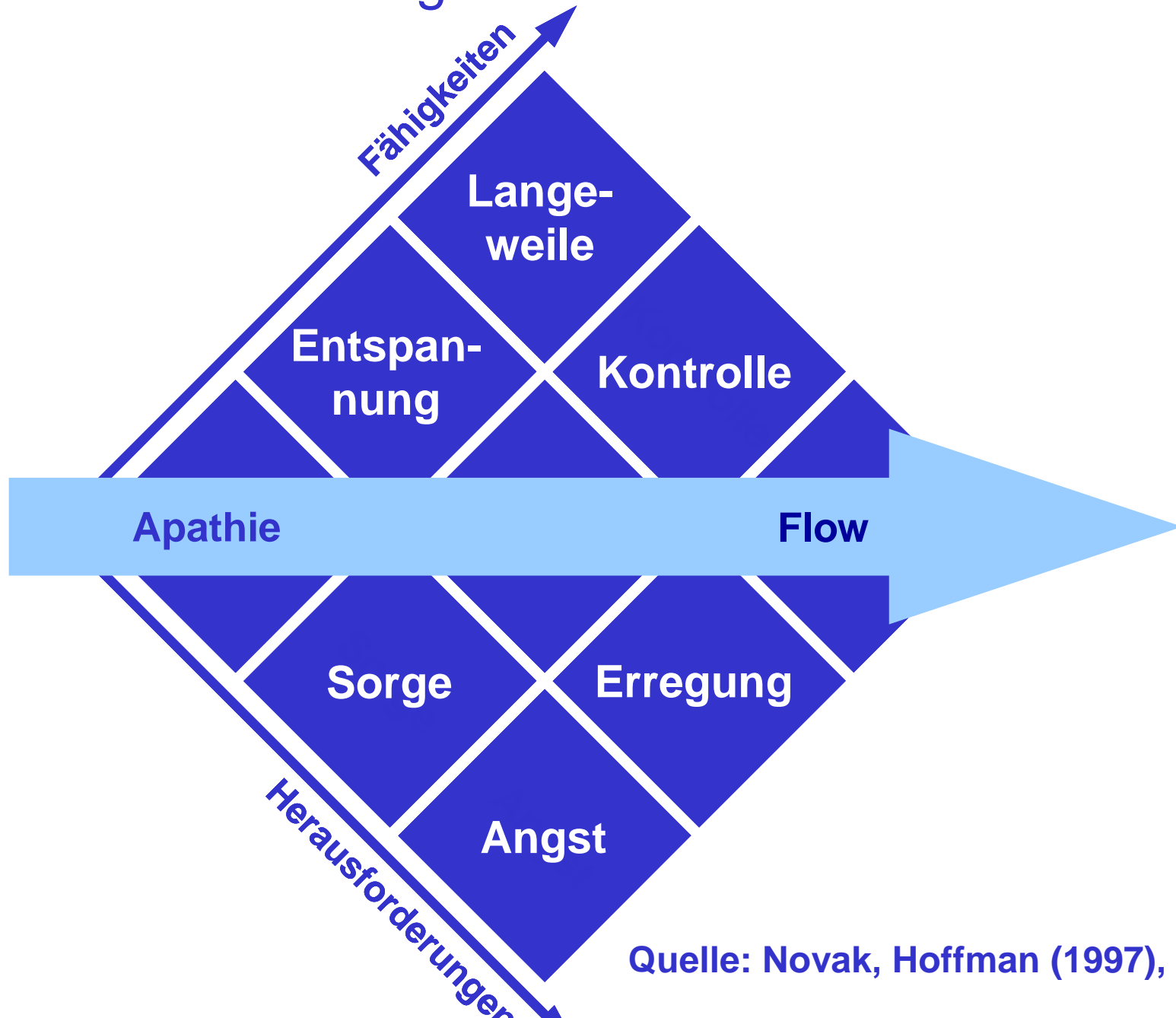


Positionierung der Flow-Situation

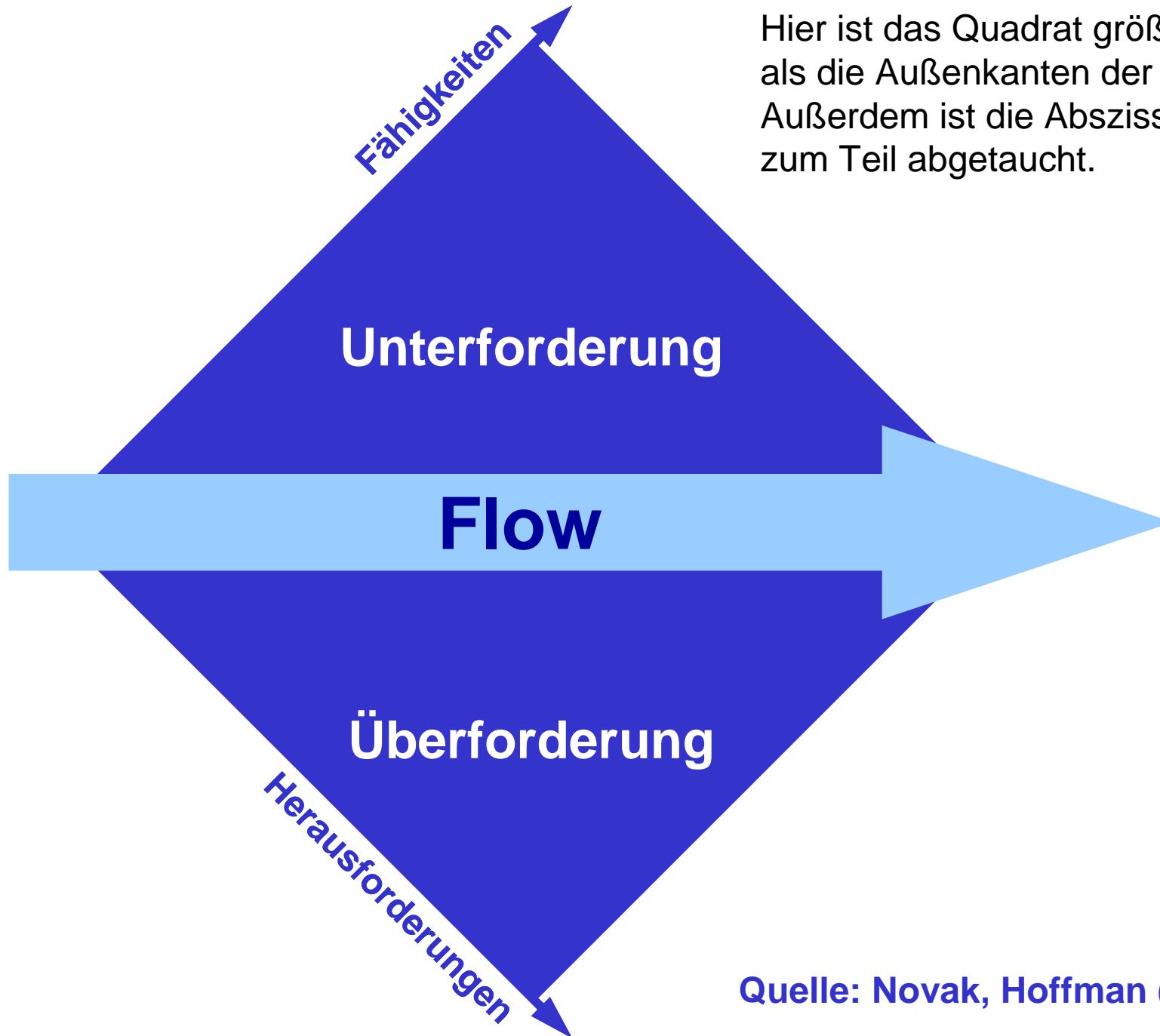


Quelle: Novak, Hoffman (1997), S. 11

Positionierung der Flow-Situation



Quelle: Novak, Hoffman (1997), S. 11



Hier ist das Quadrat größer
als die Außenkanten der Mosaiken
Außerdem ist die Abszissenbezeichnung
zum Teil abgetaucht.

Quelle: Novak, Hoffman (1997), S. 11

Flow erleben

= „Freude am Tun“

- Freude am Spiel: Schach
- „intensives Spiel“: Klettern im Fels
- „Rock-Tanzen“
- Lernen
- Computerspiele
- Internetnutzung
- beim Arbeiten
 - Chirurgen
 - Landwirte

Franz Kromka

Das Flow-Erlebnis in der Landarbeit

Warum Landwirte lieber und länger arbeiten als Nichtlandwirte

Flow erleben

= „Freude am Tun“

- Freude am Spiel: Schach
- „intensives Spiel“: Klettern im Fels
- „Rock-Tanzen“
- Lernen
- Computerspiele
- Internetnutzung
- beim Arbeiten
 - Chirurgen
 - Landwirte
 - **OpenSource-Programmierer?**

B. L. Stoll:

Spaß und Software-Entwicklung.
Zur Motivation von Open Source-Programmierern,
Dissertation Universität Zürich 2006

Forschungsdesign

- Zielgruppe
1.330 Open Source-Programmierer
- Vergleichsgruppe
114 „kommerzielle“ Programmierer

Forschungsdesign

- Zielgruppe
1.330 Open Source-Programmierer
- Vergleichsgruppe
114 „kommerzielle“ Programmierer

Statistik zu OpenSource-Programmierern

Frauen-freie Zone Open Source?

PATRICIA JUNG

Dass Frauen in Open-Source-Projekten mehr als unterrepräsentiert sind, lässt sich nur teilweise mit ihrer Randstellung im IT-Bereich an sich erklären. Geschlechts- wie leistungsbezogene Diskriminierung und (oft unterschwelliger) Sexismus wie auch die gesamtgesellschaftliche Gleichstellungsproblematik tragen dazu bei, dass die Frauenquote in diesem Bereich noch weitaus unter der in der kommerziellen Software-Entwicklung liegt. Glücklicherweise nimmt sowohl das Bewusstsein für die Problematik als auch das Interesse von Frauen und Frauenprojekten an Open Source zu, sodass eine nach Geschlechtern ausgewogene Projektbeteiligung zwar auch zukünftig Wünschenswertes bleiben wird, die Klafft sich jedoch weniger leicht schließen lässt.

Zeitliches Engagement

	Anzahl	Prozent
„Professionals“ (<10% in Freizeit)	153	12%
„Hacker“ (> 90% in Freizeit)	518	40%
< 50% in Freizeit	429	33%
> 50% in Freizeit	855	67%

Zeitliches Engagement

	Stunden/ Woche	Prozent
Engagement gesamt	12,6	100%
Engagement in Freizeit	7,3	58%
Engagement in der Arbeitszeit	5,2	42%

„Macht Open Source-Programmierung Spaß?“

Frage	Bewertung (Mittelwerte)
„...macht Spaß...“	5,25

Bewertung in Notenstufen von 1 (trifft nicht zu) bis 6 (trifft voll zu)

Flow-Empfinden beim Programmieren nützt sich nicht ab.

Warum existieren Flow-Effekte?

Hypothesen

- ~~keine festen Abgabetermine~~
- ~~keine Vorgesetzten~~
- optimale Herausforderungen
- spürbare Projektvision

Fit zwischen Fähigkeiten
und Herausforderung

Entwicklung einer
Engine für E-Learning