

JAHRESBERICHT



5

RÜCKBLICK

Das letzte Jahr dieses Jahrzehnt hat technologisch unglaublich viel Neues hervorgebracht. Ein Rückblick auf unsere Highlights bei Awl.

11

WIRTSCHAFT

Die nackten Zahlen erzählen nie die ganze Geschichte. Trotzdem sind sie ein wichtiger Indikator der wirtschaftlichen Lage.

13

AUSBLICK

Was in der Zukunft passieren wird, lässt sich nur schwer voraussagen, doch wir können uns kulturell und wirtschaftlich wappnen.

14

KULTUR

Wir stellen euch unsere Ämtli-Karten vor, mit denen wir jede Woche die wichtigsten Aufgaben im Office spielerisch verteilen.

01

Stephan Klaus

Behält den Überblick, wenn mal der Durchblick fehlt. Man nennt ihn auch Mr. Gadget, es gibt kein Gerät, welches er nicht mit Vornamen kennt. Sein Know How ist breit gefächert; frag ihn was du willst, er hat eine Antwort.

02

Till Könneker

Hat einen gefürchteten Adlerblick und wacht über die Qualität unserer Produkte. Hängt oft seinen Gedanken nach und schmiedet Pläne, wie Apps with love ins nächste Level kommen könnte ohne ein Leben zu verlieren. Er mag Katzen, Kinder und Lakritze.

03

Olivier Oswald

Seine Haare sind gut versichert und zeugen von IT-Erfahrung aus den Ursprüngen dieser Kunst. Keine technische Herausforderung, die ihm nicht schon begegnet ist. Nicht ohne Grund hat er Guru-Status und kann durch Meditation ein WLAN erzeugen.

04

Sonia Sánchez

Ihr Lächeln trügt nicht, sie ist freundlich und lacht viel, aber komm' ihr nicht dumm, sonst gibt es keinen Lohn und auch keine Süßigkeiten. Ihre jahrelange Erfahrung vereinfacht unser Leben immens.

05

Maya Walther

Hochqualifiziertes Knowhow, Pragmatik, Effizienz, Kreativität: Hat sie alles. Frische Texte und neue Ideen hieven unser Marketing Team aufs nächste Level.

06

Michael Schranz

Hier bündelt sich übermenschliches Marketing- und Business-Know How. Zwei grüne Daumen und eine Vergangenheit als Maurer machen ihn zum Survivor of the fittest. Aber vorsicht, er beherrscht nicht nur die Kunst des Speed-Pitching und Public Speaking, sondern auch die des Filibusters.

07

Valentin Naegeli

Er kennt sich mit dem ganzen App-Ökosystem aus und weiss, ob sich eine App lohnt oder ob besser zuerst in das Marketing oder eine Webseite investiert werden müsste. Wir nennen ihn auch „The Wolf of Landoltstreet“.

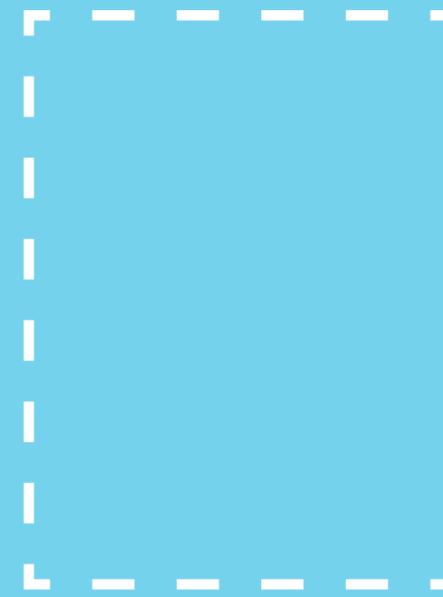
08

Wojtek Bachorski

Er spricht alle Sprachen der Welt fließend. Nach seiner Karriere als Profi Volleyballer verschlug es ihn von Polen, Amerika, Kanada, Island über Spanien bis zu uns in die Schweiz. So viel internationale Erfahrung ist natürlich Gold wert.

TEAM STICKER

The greatest joy comes from the simplest things.



Oft sind es die einfachen Erfahrungen im Leben, welche man ein Leben lang nicht vergisst. Der Geruch von Sommerregen, ein Geschmack aus der Kindheit oder das Gefühl, sein Team im Tschuttiheftli zu vervollständigen.

Wir haben für euch etwas Platz gemacht, damit ihr genau das tun könnt und dabei auch noch unser Team besser kennenlernt.

Darum geht es doch, Tools und Produkte zu entwickeln, die uns Nutzen und positive Erlebnisse schaffen.

09

Res Finger

Mit Ruhe und Gelassenheit erfindet er die wildesten Ideen. Korrekt muss es sein und so einfach zu bedienen, das selbst der DAU im Schlaf zu recht kommt. Ihm entgeht nichts, seit er damals in den RedBull-Topf gefallen ist.

10

Vera Schürch

Ihr Blick für Raum und Form macht jedes Projekt zur Augenweide. Sie beherrscht eine alte Kunst die schon fast in Vergessenheit geraten ist, das Zeichnen von Hand mit einem altertümlichen Werkzeug, dem sogenannten Bleistift.

11

Stefan Spieler

Design Profi in allen Belangen. Trägt jetzt Bart, ist aber trotzdem für jeden Blödsinn zu haben, wenn es mit Design, Games, 3D, Ping Pong, schwimmen, reiten oder lesen zu tun hat. Einer der ersten in diesem Laden und immer noch einer der nettesten.

12

Florian Gygax

User Interface Experte mit Bootsführerausweis. Wäre er nicht vom Goldenen Schnitt besessen, würde er jetzt wohl das Bermudadreieck umschiffen. Designprojekte sind hier in einem sicheren Hafen.

13

Nick Gerber

Unser Junior Designer, der den alten Hasen aber schon viel beibringen kann. Er kennt jeden Shortcut und jedes Easteregg, kein Softwaretool welches er nicht schon mal getestet und verflucht hat.

14

Gabriel Tenger

Er hätte einfach sein preisgekröntes Pasta Restaurant weiter betreiben können doch dann wäre sein anderes Talent zu kurz gekommen. Gabriel hat nämlich auch den schwarzen Gürtel in UX Design und macht das Office Basel zu einem schlagfertigen Team in allen Disziplinen.

15

Vanessa Albrecht

Wer so unschuldig aussieht hat es oft faustdick hinter den Ohren. Sie hat es zwischen den Ohren und nutzt die Brainpower für Design, Animation und Bestnoten in der Schule.

16

Peter Weber

Hat einen Hund, fängt seine Fische selber und hätte wohl auch schon eine Blockhütte gebaut, wenn er nicht auf unseren Code aufpassen müsste. Ein Glück, macht ihn auch das glücklich. Petri Heil!

17

Matthias Tschanz

Die Kraft der Pflanzen verleiht ihm Ruhe, Kraft und Grösse. Er kennt neben vielen Programmiersprachen auch einige wichtige Zaubersprüche, die Menschen in Tiere verwandeln können – also aufgepasst!

18

Adel Rizaev

Schon seit früher Kindheit raucht er Pfeife und badet in Eiswasser. Später schloss er sich einem mongolischen Koch an, von dem er in die hohe Kunst der tatarischen Küche eingeführt wurde. Mit ihm überleben wir jede Eiszeit und unsere Android-Releases.

19

Yannick Pulver

Unser Android Dev mit Stil! Er könnte in Paris das neue Dior Gesicht werden, aber es zieht ihn eher in die Berge, wo er die schöne und reiche Natur beobachtet und Fotos macht die man sich an die Wand hängen will.

20

Raphael Neuenschwander

Der netteste Kerl auf Erden mit einem Akzent zum Verlieben. Wären wir kinderlos, wir würden ihn adoptieren. Ach ja, er ist auch ein absoluter Profi, wenn es um Bits und Bytes geht.

21

Alain Stulz

iOS-Entwickler mit erweiterten Fähigkeiten. So beherrscht er eigentlich alles, was Strom frisst, hat einen Bachelor of Science der Uni Bern in der Tasche und die Verbesserung unserer Office-Automation stets im Hinterkopf. Unser Ass im Ärmel!

22

Maximilian Lemberg

Lemberg ist eine Stadt im Westen der Ukraine, die Hauptstadt von Ostgalizien, aber damit hat er rein gar nichts zu tun. Er arbeitet als iOS Dev und haut dabei in die Tasten mit einer Eleganz, die sonst nur Origami Meister beherrschen.

23

Rémy Böhler

Wenn er wollte könnte er eine Webseite mit seinem kleinen Zeh und verbundenen Augen programmieren, will er aber nicht. Unser Crack wenn es um Webentwicklung geht.

24

Kim Jeker

Er träumt von den wildesten Backend-, Frontend-, API-, und CMS-Konzepten und wenn man ihn fragt ob die auch realisierbar sind, ist seine Antwort ein simples «Jä». Kein Wunder bei so einer Schatztruhe an Erfahrung!

Hello Awl

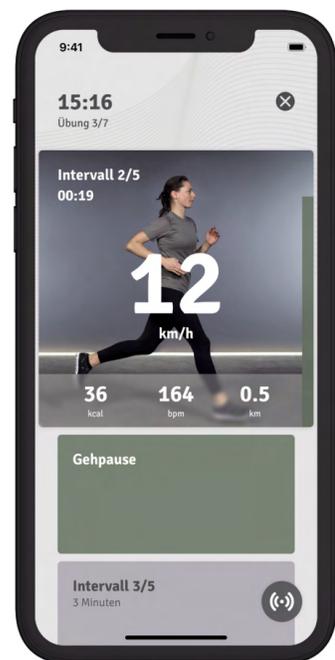


Im 2019 gab es viele neue Gesichter bei Apps with love. Gleich drei Neuzugänge gab es dieses Jahr. Seit August ergänzt Maya das Marketing & Sales Team. Unser PM Team erhielt Zuwachs von Roman. Ursprünglich aus dem exotischen Kanton Thurgau ist er bei uns inzwischen

schon fast heimisch. Mit steigender Anzahl an Webprojekten stieg auch unsere Anzahl an webkompetenten Teammitgliedern. Mit Kim hat unser Team einen 1A Webentwickler dazugewonnen!

Februar Thirsty Friday Versteigerung

Im Februar haben wir mal wieder eine Thirsty-Friday-Versteigerung durchgeführt. Alle Einnahmen und ein kleiner Apps with love Beitrag oben drauf haben wir in eine Gönnerschaft für «Zugang für alle» investiert.



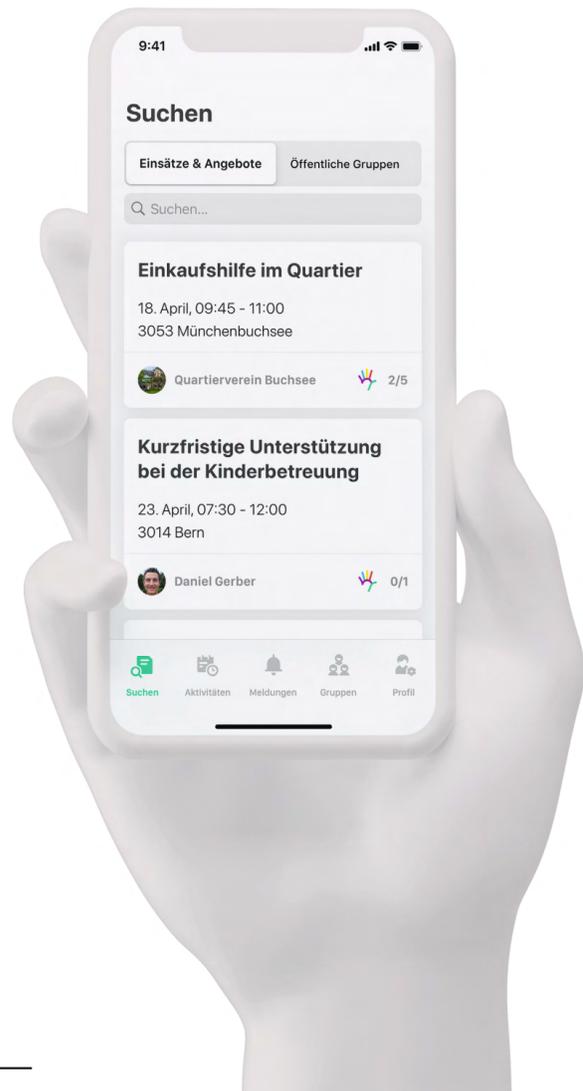
ready Launch

Gemeinsam mit dem Bundesamt für Sport (BASPO) entwickelt, berechnet die App der Armee ein auf den Rekrutierungswunsch und Fitnesslevel zugeschnittenes Trainingsprogramm. Wer sich nicht auf die Armee vorbereitet, kann die App auch einfach als vielseitige Sport-App nutzen.

März

Five up Launch

Five up - Connect your help. «Five up» bringt helfende Hände zur richtigen Zeit an den richtigen Ort. Die App erleichtert die Organisation von Freiwilligenarbeit und vernetzt Organisationen und Vereine mit engagierten Menschen.



RÜCKBLICK



Mai

Design Festival

Diesmal fand das Design Festival im Kornhausforum in Bern statt. Wir waren mit einer Testversion von TapTapWinWin vor Ort und haben das Game vom Publikum testen lassen. Aus dieser spannenden Erfahrung sind noch viele Verbesserungen in den finalen Release geflossen. Im November war es dann soweit: Unser erstes eigenes Game wurde in die weite Welt der App Stores released! Pünktlich zum Release konnten wir das Game am HeroFest der Öffentlichkeit zeigen!



September

Treffen mit dem "BRIC"

Was das heisst mussten wir auch erst mal lernen. Es ist der Bundesrat Ignazio Cassis. Ihn trafen wir zum Launch der «Travel Admin» App. Die neue Reise-App des Eidgenössischen Departements für auswärtige Angelegenheiten (EDA) liefert aktuelle Infos zur Sicherheitslage, Reisehinweise und wichtige Adressen in über 200 Ländern.



November

Awards

Die Best of Swiss App Awards (BOSA) erwiesen sich 2019 als besonders erfreulich: Alle eingelebten Projekte auf der Shortlist und insgesamt acht Awards! (1 x Bronze, 4 x Silber und 3 x Gold). Gold für Awl holten MPlay, Fiveup und TapTapWinWin. Auch 2019 blieben wir an der Spitze der erfolgreichsten App Agenturen der Schweiz. Kurz darauf am Digital Economy Award, gewann unsere Five up App Gold in der Kategorie «Highest Digital Quality». Wir sind stolz auf unseren ersten Award für Agile Development!

25

Fabienne Meister

Projekte managen und Probleme lösen gehört zu ihren leichtesten Übungen. Sie kann mit acht brennenden Bällen jonglieren während sie auf ihrem blinden Shetland Pony Geländesprünge übt. Easy!

26

Martin Moser

In der Ruhe liegt die Kraft. Ein Projektleiter mit dem man auch gerne am Lagerfeuer gefangene Bären grilliert und bis zum Morgen über die Sterne sinniert. Wer Projekte tiefenentspannt und ohne Sorgen realisieren möchte, ist in seinen Armen gut aufgehoben.

27

Sara Weibel

Sie bringt zu Ende was am Anfang aussah als hätte es kein Ende. Ihre Vorfahren arbeiteten schon an den Pyramiden von Gizeh, der Chinesischen Mauer und dem Eiffelturm.

28

Roman Hofer

Hat immer ein Lachen im Gesicht und ein Spruch auf den Lippen, aber wenn's ernst gilt kann man sich auf ihn verlassen wie auf einen treuen Japanischen Hund.

29

Dominik Simecek

Strategie & Leidenschaft liegen ihm im Blut! Er setzt sich ein für eine Welt mit erfolgreichen Apps trotz kleinem Budget. Gleichzeitig zählt er Pi bis zur 100. Stelle nach dem Komma auswendig auf.

30

Adrian Bader

Ein cooler Hund, kann alles und das auch noch gleichzeitig. Sein Urgrossvater hat das Projektleiten aus Japan importiert und ihn in diese alte Tradition eingeführt. Den Film «Projektmanager Kid» kennt er natürlich in- und auswendig.

31

Oliver Brand

Er kocht für das ganze Team, kommuniziert aber nur in Business English für Fortgeschrittene. Im Berner Rap Milieu kennt man ihn als -32h von LDeeP. Also ein richtiger OGC (Original Gangsta Chef).

32

PM Team

Die Projektmanagement-Crew begleitet die Projekte und ist Bindeglied zwischen den Teams. Sie räumen Hindernisse und Unklarheiten aus dem Weg, damit alle arbeiten können und Projekte nach Plan realisiert werden können.

33

Milena Rutz

Mit wissenschaftlichen Methoden findet sie den springenden Punkt, der über Hit oder Flop entscheiden kann. Ihr sollte man besser zuhören und genau machen, was sie sagt: Ihr Know How ist Gold wert.

34

Alexandra Tanner

Was wollen die User? Warum wollen sie es? Wie wollen sie es? Sie weiss es und verbessert so unsere Produkte. Dafür müssen unsere Kunden ihr immer reichlich Pralinen schenken – sonst läuft nichts.

35

Martin Mattli

Theoretisch kann er Flugzeugturbinen auseinandernehmen und wieder zusammenbauen – während des Fluges. Dies wurde ihm aber zu langweilig und er ist nun bei uns für die technische Qualitätssicherung zuständig.

36

Maud Cottier

Wäre gerne Meeresbiologin geworden, wenn da nicht die Höhenangst auch im Wasser gewesen wäre! Nach ihrem Psychologie & Biologie Studium erforscht sie nun Bugs und experimentiert mit der Usability im Dschungel bei Apps with love.

37

Konzept & Design Team

Das Konzept und Design Team entwickelt die Bedienkonzepte, baut Prototypen, gestaltet die Produkte und schafft interaktive Erlebnisse. Sie entwerfen aber auch Marken und Strategien, die zu den Produkten und den Bedürfnissen passen.

38

QM & UR Team

Das Quality Management achtet genau darauf, dass die App den definierten Anforderungen entspricht und keine Fehler hat. Das User Research Team kennt die Zielgruppe, ihr Verhalten und ihre Bedürfnisse. Sie testen wie die Produkte verstanden und benutzt werden.

39

Code Team

Das Entwicklungsteam ist in verschiedene Spezialgebiete aufgeteilt. Das Frontend-Team erweckt im Web und auf Smartphones die sichtbaren Elemente zum Leben. Die Backend-Profis kümmern sich um alles was im Hintergrund passiert.

40

Marketing & Sales Team

Produkte müssen von der richtigen Zielgruppe gesehen werden, darum kümmert sich das Marketing Team. Die Anfragen für neue Projekte landen beim Sales Team, sie prüfen die Anforderungen und erstellen Offerten.

**TAPTAP
WINWIN**

**CHALLENGE YOUR
FRIENDS OR THE
WHOLE WORLD**

WARNING
THIS MINI GAME BATTLE ROULETTE
CAN BE ANNOYING, UNFAIR AND STUPID.
DOWNLOAD IT NOW AT YOUR OWN RISK!

TAPTAPWINWIN.COM

Available on the
App Store

ANDROID APP ON
Google Play

TapTapWinWin Ein Mini-Game Battle-Roulette für Android & iOS

Bei TapTapWinWin spielen Menschen aus der ganzen Welt gegeneinander. Mit den Spielenden, die gerade online sind, wird eine zufällige Spiel-session gestartet.

So wird gespielt

Zu Beginn wird weltweit ein Zufallsgegner gesucht, der dem eigenen Erfahrungslevel entspricht. Sollte niemand online sein, kann auch gegen einen Bot gespielt werden, was aber natürlich keine Punkte bringt. Gespielt wird best of five, wer mehr Challenges gewinnt hat die Session für sich entschieden und wird mit Punkten und Levelaufstieg belohnt. Weitere Spielmodi sind geplant wie z.B. «Play Local» oder «Play with Friends». Wir haben auch eine Art Joker vorgesehen mit denen man dem anderen Spieler während des Spielens das Leben erschweren kann. Für die erste Version haben wir uns aber auf das Spiel an sich konzentriert und alles andere weggelassen.

Challenges

Die Mini Challenges sind grafisch sehr einfach gehalten und variieren von sehr leicht zu extrem knifflig. Die einfache Grafik macht es auch weniger geübten Spielern möglich, mitzuhalten. Da beide Spieler die selbe Challenge erhalten, geht es nur darum wer die Challenge schneller versteht und lösen kann. Der Spielspass kommt durch die Gewissheit, dass ein echter Gegner zur selben Zeit versucht, die gleiche Aufgabe zu lösen. Die Challenge kann also extrem banal sein, trotzdem muss man schneller reagieren als der Gegner. TapTapWinWin ist also ein Spiel, welches die Spannung durch die live Situation und den dadurch ausgelösten Stress aufrecht erhält und nicht durch aufregende Levels oder Gegner.

Gegner Selfies

Was TapTapWinWin neben dem spannungsgeladenen Spielprinzip speziell macht ist das Winner/Looser Selfie. Hier wird nicht nur gegen Menschen weltweit gespielt, sondern bei TapTapWinWin bekommt man diese auch zu sehen. Nach jeder zweiten Challenge löst das Spiel ein

Selfie aus und schickt es dem Gegner. Es macht doppelt Spass wenn die dem Gegner zugefügte Niederlage in einem Selfie sichtbar wird. Die Selfies werden nicht gespeichert und verschwinden sofort wieder. Diese Selfies verstärken auch das live Gefühl und die Gegner bekommen ein Gesicht. Zukünftig wollen wir es ermöglichen, die anderen Spielenden als Freunde zu speichern, um sie wieder herausfordern zu können.

Interaktion

Dieses Spiel ist speziell für Mobile entwickelt und bei jeder Challenge müssen die Spielenden herausfinden, welche Art der Interaktion gefordert ist. Einfach auf den Bildschirm zu drücken hilft nur bei den wenigsten Challenges. So muss experimentiert werden, mit welchen Bewegungen und Gesten die Aufgabe gelöst werden kann. In der Testphase haben wir gemerkt, dass dieses Spiel generationenübergreifend funktioniert und spielbar ist, was wiederum auf die Reduktion des Designs und die Bedienung mit grundlegenden Gesten zurückzuführen ist.

Entwicklung

Angefangen hat alles mit einer Idee von Till Könneker die im internen ID Lab vorgestellt wurde. Dort bekam das Projekt das Go für die Entwicklung eines Prototypen. Die Umsetzung begann als Praktikumsprojekt von Yannick Pulver und Maximilian Lemberg. Aktuell sind ca. 120 verschiedene Challenges konzipiert, die nach und nach umgesetzt werden. Das Team wuchs und auch Stefan Spieler vertiefte sich in die Umsetzung der Spiele, immer mehr Ideen füllten die Backlogs. Das ganze Spiel wurde in Unity umgesetzt was Vor- und Nachteile hatte. Challenges können laufend ergänzt werden was super ist, aber das komplexe Multiplayer System auf Unity ist immer noch anfällig für die verrücktesten Fehler, für deren Reproduzierbarkeit wir schon hohe Preise ausgeschrieben haben. Für die erste öffentliche Version entschieden wir uns deshalb, alles was nicht unbedingt nötig ist, wegzulassen.

3

Neue Mitarbeitende

2

Abgänge von Mitarbeitenden

27%

Frauenanteil

19

Orden vergeben

52+

Nearshormitarbeitende

12+

Neue Projekte

18

Neue Kunden

9

Neue Auszeichnungen

4'600'000^{CHF}

Umsatz

33'000^{CHF}

Gewinn

310'560^{CHF}

Eigenkapital

20'000^{CHF}

Investitionen

In Eigenproduktionen und Beteiligungen

235'400^{CHF}

Bonuszahlungen

An alle Mitarbeitenden

0^{CHF}

Bankschulden

Lagebericht

Apps with love hat 2019 den Gesamtumsatz verglichen mit dem Vorjahr im grossen Ganzen konstant halten können. Die erste Jahreshälfte war geprägt von den Launches diverser Projekte mit langen Entwicklungsphasen. Kundenseitig verzögerte Projekte und der Aufbau des Standortes in Basel machten uns im ersten Halbjahr etwas zu schaffen.

Aufholjagd & Schlusspurt 2019

In der zweiten Jahreshälfte besserten sich die Zahlen: Die eher mittelmässig erfolgreichen Quartale eins und zwei konnten aus wirtschaftlicher Sicht kompensiert werden. So resultiert 2019 zwar mit einem leicht reduzierten ausgewiesenen Gewinn verglichen mit dem Vorjahr, dennoch konnten wir zum Jahresende Sonderzahlungen an alle Mitarbeitenden in ähnlichem Umfang wie im Jahr zuvor verteilen. Am Best of Swiss App Award holten wir dann so viele Awards wie noch nie und konnten unsere Position im Ranking der erfolgreichsten App Agenturen weiter stärken.

Blick nach vorne

Nach einem finanziell starken Start ins 2020, mit erneut verstärktem Team und erhöhtem Eigenkapital, blicken wir optimistisch in die Zukunft. Obschon wenige die Überraschungen der letzten Monate Anfang Jahr haben kommen sehen und auch wir betroffen sind, sehen wir trotzdem viele Chancen, die es im veränderten wirtschaftlichen Umfeld wahrzunehmen gilt.

Ausblick

Rückblickend konnten wir 2019 im Web-Markt Fuss fassen und unser angestrebtes Wachstum in diesem Bereich realisieren. Dieses Wachstum geschieht sehr organisch und ohne grosse Marketing Efforts. Unsere Zahlen zeigen, dass die Entscheidung, für unsere Kunden ein ganzheitliches Angebot für Konzeption und Umsetzung von digitalen Produkten zu schaffen - egal ob Web oder App - richtig war. Diese Entscheidung erlaubt uns, unsere Kunden noch besser und neutraler zu beraten. Die Stärkung unserer Beratungsdienstleistungen insbesondere auch rund um die allgegenwärtige Digitalisierung, ist für uns ein Fokusthema, da diese Services bereits stark nachgefragt werden. In der Konsequenz bauen wir die Geschäftsfelder Beratung und Web auch im Jahr 2020 weiter aus.

Zusätzlicher Fokus im 2020 ist die nochmals verstärkte Orientierung am Kundenerlebnis. Kund*innen unserer Services und Nutzer*innen der daraus entstehenden Produkte und Services stehen im Zentrum unseres Schaffens. Positive Rückmeldungen und die Weiterempfehlung unserer Dienstleistungen, sind die wichtigsten Erfolgsfaktoren von Apps with love in der Vergangenheit und auch in der Zukunft.

Insgesamt entwickelt sich Apps with love weiter von einer Software-Boutique für native Apps zu einer Full Service Digitalagentur, welche auch stark in den Bereichen Web, Beratung, Testing-Services, Nutzerforschung und der

Vermarktung von digitalen Produkten ist.

Technologisch sind wir am Puls der Zeit und können dank guten Kundenaufträgen und spannenden Forschungsprojekten in allen Trend-Bereichen wie Blockchain, IoT oder auch AR und VR, Projekte und Prototypen umsetzen. Die Verknüpfung von Themengebieten, wie etwa gute Usability mit Blockchain- und Web-Technologie, finden wir sehr spannend und haben ein noch nicht spruchreifes Projekt in der Pipeline, welches die (digitale) Kunstwelt 2020 verändern wird. Während das Thema Progressive Web Apps im 2019 noch auf kleiner Flamme köchelte, sehen wir für 2020 ein starkes Wachstum in Anzahl und Komplexität von Web-Apps. Die Erweiterung der Funktionalitäten die mit Webtechnologie realisierbar ist, erlaubt es immer mehr Anwendungsfälle abzudecken. Dennoch behalten native Apps absolut ihre Berechtigung - und unsere Kund*innen schätzen umso mehr, dass wir sie technologieneutral beraten können und entsprechend den Anforderungen die beste Technologiewahl treffen.

Obwohl wir den persönlichen und nahen Austausch sehr schätzen, beraten wir unsere Kund*innen übrigens auch gerne via Video-Konferenz - womit wir inzwischen viel Erfahrung gesammelt haben. Wir sind guten Mutes und freuen uns darauf, unser nochmals gewachsenes Angebot und unsere Expertise auch im Jahr 2020 und darüber hinaus vielfältig zur Anwendung bringen zu dürfen.



Strategie-Tag 2018 mit dem ganzen Team

KULTUR

Ämtli Karten

Damit im Büro alles funktioniert, gibt es wöchentlich anstehende kleine Aufgaben. So müssen beispielsweise die Pflanzen gegossen, das Altpapier entsorgt, die Kaffeemaschine gepflegt, aktuelle Tweets vom Firmenaccount aus getätigt oder das nächste Teammeeting geleitet werden. Ursprünglich wurden diese Arbeiten freiwillig von Mitarbeitenden übernommen, doch wurde es mit der Zeit nicht einfacher, sämtliche Aufgaben immer zu verteilen. Deshalb wurden aufgrund eines Inputs aus einem Kultur Board Karten erstellt, mit welchen die Aufgaben zufällig verteilt werden konnten.

Nach den ersten erfolgreichen Ziehungen wurde dann ein komplettes eigenes Kartenset entwickelt, mit allen vorhandenen Aufgaben und genügend Nieten für die restlichen Mitarbeitenden. Die Karten werden als eine einfachere Massnahme als ein Ämtliplan angesehen, zudem geben sie dem Ganzen noch eine Portion Nervenkitzel. Die Ziehung ist jedes Mal ein kleines aufregendes Ereignis und macht allen viel Spass. Die Aufgaben selbst werden seither nicht mehr so negativ, sondern als Teil des Spiels angesehen und von allen (meist) zuverlässig ausgeführt. Die Erledigung der Arbeiten wird dann auch jeweils vor der Ziehung in der Folgewoche kontrolliert.

Wer selber zuhause oder im Büro diese Karten nutzen möchte, kann sich gerne bei uns melden!



Gamification zeigt Wirkung

Gamification-Massnahmen können genutzt werden, um die Unternehmenskultur zu verbessern. Eine Studie im Rahmen einer Masterarbeit hat unsere Spielkultur unter die Lupe genommen und konnte aufzeigen, dass die Massnahmen wirken.



Impressum

Paper: 55gsm newsprint stock / Font: Museo Sans, Georgia
Konzept, Layout & Text: Apps with love (Till, Vera, Stefan, Maya, Valentin, Michael)
Teamfotos: Rob Lewis / Alle Rechte vorbehalten
Apps with love AG, 2020

all you need is



Apps with love AG

Landoltstrasse 63
3007 Bern, Schweiz
/

Hochstrasse 54
4053 Basel, Schweiz
/

+41 (0)31 333 01 51

