

Problemstilling

I Danmark er der mange forskellige foreninger. Nogle er store, som KFUM, som har masse sponsorer og penge til rådighed. Der findes også en masse små foreninger, som ikke har de samme ressourcer. Dette er et stort problem for små foreninger¹, da det kan være svært at få det hele til at løbe rundt, og ofte er de fleste i foreningerne frivillige². Dette betyder også, at alle penge skal vendes og drejes så foreningen får mest muligt ud af pengene, når der skal købes udstyr og renoveres.

Ud over udlejning og udstyr skal der også bruges penge på en hjemmeside, som skal være brugervenlig og nem, så brugeren nemt kan finde den information som brugeren søger. Samtidig skal holdes 'up to date'. Dette betyder at de fleste foreninger skal ud og investere i en hjemmeside lavet af andre, som nemt kan komme op på over 10.000 kr. at få lavet.

Datalogiske emner

I dette projekt er f.eks. databaser, lager-administration, log-in-systemer, web-udvikling, modellering booking-systemer benyttes datalogiske emner. Dog vil de endelige datalogiske emner for projektet bestemmes ud fra, hvordan den endelige problemafgrænsning og problemformulering lyder.

Kontekstuelle spørgsmål

Hvordan kan en løsning for dette emne bruges i andre sammenhænge? Eksempelvis skoler, virksomheder og organisationer.

Hvordan administrerer foreningerne opgaverne i dag?

Hvorfor har frivillige lyst til at arbejde i foreninger?

Initierende problemstilling

Hvilke udfordringer har mindre idrætsforeninger? Hvad er grunden til udfordringerne, tid, penge eller bemanding?

Tema og målsætninger i studieordningen

Vi vil opfylde læringsmålet om at forstå og gøre rede for syntaks og adfærd i programmeringssprog, ved at møde op til forelæsninger og lave opgaver i objektorienteret programmering.

Under færdigheder er der to læringsmål:

¹ <http://www.odense.dk/subsites4/fio/topmenu/center%20for%20civilsamfund/civilsamfundsstrategi/~media/SUBSITES%20OG%20WEBLIGHT/SUBSITES/fio/Input%20samlet%20-%20forening.ashx>

² http://www.sfi.dk/resume_den_frivillige_sektor_i_danmark-3389.aspx

At implementere et større program, samt udnytte og forstå begreber, strukturer og faciliteter i programmeringssproget, hvilket vi opfylder gennem vores projektarbejde, ved at undersøge emnet, opstille en problemformulering, og løse problemet ved en software løsning.

Aftestning af programmet, hvilket vi vil opfylde gennem et test-afsnit i vores projekt, hvor en dybdegående test vil vise fejl, som efterfølgende rettes og til sidst vil programmets funktionalitet vurderes.

Kompetence afsnittet i studieordningen har seks læringsmål:

At afgrænse en problemstilling og inden for denne problemstilling formulere og forsvare et problem, som vi vil opfylde ved at lave vores projekt og gennemføre eksamen, hvor vi skal forsvare vores arbejde.

Udarbejde en model, der kan anvendes i forbindelse med løsningen af det valgte problem, som vi vil opfylde ved at opstille en model der kan anvendes i forbindelse med løsningen.

Fuldføre arbejdet frem til et køredygtigt og demonstrerbart program, hvilket vil være det færdige produkt, og vi vil undervejs vise evne til afgrænsning ved at se kritisk på det vi har lavet, samt sætte krav ud fra vores egne evner og ud fra krav stillet af undersøgte kilder.

Beskrive hvordan programmet løser et formuleret problem, som vi vil opfylde ved en programbeskrivelse til eksamen, samt et implementerings afsnit i vores projekt.

Inddrage relevante brugsmæssige og sociale forhold af løsninger inden for datalogi og softwareteknologi, hvilket vil blive opfyldt gennem arbejdet med en kravspecifikation for produktet.

Beskrive, reflektere over og analysere de opnåede erfaringer med problemorienteret projektarbejde i en gruppe, hvilket vil blive opfyldt gennem en processanalyse efter afsluttet projektarbejde.