

LF 12a: Kundenspezifische Anwendungsentwicklung durchführen

Webanwendung zur Einwahl in AG's

An einer Schule muss jede/r SchülerIn mindestens eine Arbeitsgemeinschaft belegen. Die Einwahl in die Arbeitsgemeinschaften findet zu Beginn des Schuljahres statt. Bisher wurde die Einwahl über Umfragen mit Papierbögen realisiert (siehe Anhang). Da die Schule mittlerweile fast 400 SchülerInnen hat, ist die Auswertung der Umfrage sehr aufwendig geworden und der Wunsch nach einer digitalen Lösung wächst.

Aufgabe:

Planen Sie eine Webanwendung, welche die beschriebene Einwahl in Arbeitsgemeinschaften unterstützt. Die Anwendung soll aus den folgenden drei Teilen bestehen:

1. Planung/
Administration Über die Anwendung sollen Arbeitsgemeinschaften zur Einwahl angelegt, bearbeitet und gelöscht werden.
2. Durchführung Alle SchülerInnen und Schüler sollen die Möglichkeit haben mit der Anwendung mindestens eine Arbeitsgemeinschaft zu wählen.
3. Auswertung: Nach der Durchführung der Umfrage sollen die SuS bestmöglich den Arbeitsgemeinschaften zugeordnet werden.

Planen Sie die Anwendung so benutzerfreundlich wie möglich!

Wiegen Sie in der Gruppe für jedes Feature die benötigte Zeit (kosten) gegenüber dessen Nutzen ab und priorisieren sie die Features entsprechend.

Wertung LF 12

Erstes Halbjahr: **Planung** des ganzheitlichen Abschlussprojekts

Zeitpunkt: Ende Woche	Abgabe	Wertung in %
1	1. Dokumentengliederung Projektarbeit	5
2	2. Projektantrag	20
2	3. Erste Fassung ClickUp Projektplan, fortlaufend zu aktualisieren	25
3	4. Ist-Analyse	10
3	5. Soll-Konzept	20
4	6. Begründete Lösungsauswahl Entscheidungen/ Nutzwertanalyse/ Make or Buy / Projektkosten / Amortisationsrechnung	20
4	7. Umsetzungsplan (ClickUp) Meilensteine, Verantwortlichkeiten, Zeitplanung pro Arbeitspaket, Abhängigkeiten; Start- Enddatum	Gehört zu Nr. 2
5	8. Präsentation/Ausblick/Fazit Austausch, Darstellung der Erkenntnisse, Unterschiede, Erfahrungen, Herausforderungen, Diskussionspunkte	Gruppenfeedback

Zweites Halbjahr: **Umsetzung** des ganzheitlichen Abschlussprojekts

Zeitpunkt: Ende Woche (bei 7 Wochen)	Abgabe	Wertung in %
	1. Durchführung mit fortlaufendem Projektmanagement, mit Soll-Ist-Vergleich, mit Anpassungen bei Abweichungen, Qualitätssicherung, Fazit	70
6	2. Dokumentation Praxisübliche Unterlagen, z.B. Benutzerhandbuch o.ä.	10
6	3. Präsentation und Fachgespräch	20

Anhang:

Übersichtsblatt Arbeitsgemeinschaften:

AG-Bezeichnung	Klassenstufe	Leiter/-in	Wochentag	Uhrzeit	Ort
Sprache und Kommunikation					
DELFI	7 bis 13	Marina Jankovic	n.V.	ab 15:15	Raum 1005
Kochen und Backen	5 bis 13	Annika Knappe	n.V.	n.V.	Schulgastronomie
Philatelie	5 bis 13	Frederik Schmalz (Kameraphilist)	n.V.	n.V.	Raum 1004
Kunst – Musik – Tanz					
Graffiti und Siebdruck	7 bis 13	Paul Bornemann	n.V.	ab 15:15	Schulgelände/ Kunstraum 1211
Keramik I	5 bis 13	Lisa El-Omeri (Jah. 12/13), Sofia Wagner (Jah. 12/13)	n.V.	15:30–17:00	Keramikraum
Keramik II	5 bis 13	Anne Böhndorff	n.V.	15:30–17:00	Keramikraum
Sonstiges					
Schule mit Courage	8 bis 13	Marina Jankovic	n.V.	n.V.	Raum n03
SSD (Schul-sanitätsdienst)	5 bis 13	Katharina Hönig (Jah. 12/13), Anna Tietze (Jah. 12/13)	mittwochs	15:15–16:15	Raum 2010
Hausaufgabenbetreuung	5 bis 13	Carola Hönig, 12. Klasse	montags bis donnerstags	15:30–17:00	Bibliothek

Beschreibung Arbeitsgemeinschaften:

PARKOURS

Parkours bezeichnet eine Fortbewegungsart, deren Ziel es ist, nur mit den Fähigkeiten des eigenen Körpers möglichst effizient von Punkt A zu Punkt B zu gelangen. Der Parkoursläufer bestimmt seinen eigenen Weg durch den urbanen oder natürlichen Raum. Es wird versucht, sich in den Weg stellende Hindernisse durch Kombination verschiedener Bewegungen so effizient wie möglich zu überwinden. Bewegungsfluss und Kontrolle stehen dabei im Vordergrund. Parkours wird deshalb auch als „Kunst der effizienten Fortbewegung“ bezeichnet. Interessiert?

Für Klassenstufen 5 bis 13
 Dieser Kurs ist kostenpflichtig.
 Leitung: [Jan Tietze](#)

YU-GI-OH

Yu-Gi-Oh ist ein Sammelkartenspiel, bei dem man gegeneinander antritt und seine strategischen Fähigkeiten unter Beweis stellen kann. In dieser AG möchten wir euch das Spiel näherbringen und erwarten spannende Duelle. Wir werden Turniere innerhalb der AG veranstalten und möchten den Spaß natürlich in den Vordergrund stellen. !

Für Klassenstufen 7 bis 13
 Maximal 16 Teilnehmer
 Leitung: [Jens-Peter Marthens \(Jah. 12/13\)](#)



Freitag 15:30–17:00 Uhr

[Link zum Anmeldeformular](#)



**nach Vereinbarung
 ab 15:15 Uhr
 Arbeitsraum Bibliothek**

Einwahlzettel

Vorname: Max Name: Mustermann Klasse: 7bErstwunsch: SchachZweitwunsch: TischtennisDrittwunsch: Fußball

Möchtest du noch etwas Mitteilen:

Sch möchte sowohl bei Schach als auch bei Tischtennis teilnehmen!

Sch kann aber am Donnerstagnachmittag nicht...