**Business Intelligence og dataanalyse til data-drevne beslutninger i GAME ngo**

Hovedopgave – Pelle Hald Vedsmand

Contents

**No table of contents entries found.**

1. Forord

Efter mit praktikophold hos GAME i perioden 5/8 – 28-11, har jeg været i samarbejde om at udvikle et produkt for firmaet.  
Under min praktikperiode skabte jeg en pipeline, der skulle automatisere og forbedre GAMEs arbejde med dataanalyser. Derudover hjalp jeg forskellige teams i GAME med analyse og modellering af data, dog på projektbasis.

1. Indledning

Hvordan kan data-drevne beslutninger skabe success for GAME? Og hvordan kan data engineering samt Business Intelligence bruges til at skabe disse beslutninger?  
Dette var den overordnede problemstilling i virksomheden.   
Denne rapport vil beskrive, hvordan man kan bruge Business Intelligences principper og værktøjer til at skabe analyser og modeller, som vil kunne påvirke GAMEs vækst som firma.

1. Virksomhed

GAME er en ngo der forsøger at skabe social forandring hos børn og unge igennem aktiviteter og sport. GAME træner unge frivillige til at være instruktører og rollemodeller[[1]](#footnote-1)

GAME er en NGO, der er sponsoreret af diverse fonde, firmaer og legater. GAME skal derfor ud og bevise for investorerne, at de har formået at løse de opgaver der stilles.

1. Krav
2. Valg af teknologi(er)
3. Valg af arkitektur
4. Design
5. Implementering
6. Test
7. Evaluering / konklusion

1. <https://game.ngo/what-we-do/> [↑](#footnote-ref-1)