

Projektbericht/Schlussbericht Revitalisierung

Projektname:	Anbindung Nachwuchsprojekte Tool		
Verband:	Swiss Athletics	Datum:	03. Juni 2024

Projektorganisation

Projektleiter*in / Kontaktperson	Alain Croisier, 031 359 73 17, alaincroisier@swiss-athletics.ch		
Involvierte Institutionen	Newcom, Alabus, Seltec		

Ausgangslage

<p>Ausgangslage <i>Was waren die Herausforderungen, mit denen der Verband konfrontiert war?</i></p>	<p>Die Nachwuchsprojekte (Visana Sprint, Mille Gruyère) haben während der Covid-19-Pandemie einen spürbaren Rückgang an Veranstaltungen und Funktionären erlitten. Die Anmeldungen erfolgten kurzfristiger, was für die Organisatoren einen erheblichen Mehraufwand bedeutete. Für die Veranstalter muss es möglich sein, Änderungen in der Wettkampfverwaltung schnell und einfach bis kurz vor dem Wettkampf vornehmen zu können.</p>
---	---

Ergebnis

<p>Ziel <i>Welche konkreten Ergebnisse oder Veränderungen wurden angestrebt?</i></p>	<p>Das Ziel war es, für die beiden Nachwuchsprojekte (Visana Sprint, Mille Gruyère) ein zentrales Tool zur Erfassung der Veranstaltungen und der Anmeldungen der Teilnehmenden zu entwickeln. Die Durchführung der Wettkämpfe soll zudem durch die Anbindung der Datenbank an die Wettkampfsoftware TAF3 von Seltec und die Möglichkeit der Auswertung mittels spezifisch definiertem Excel vereinfacht werden, so dass auch Organisatoren ohne spezifische Vorkenntnisse einen Wettkampf der Nachwuchsprojekte durchführen können. Dieses zentralisierte Tool soll das Ehrenamt entlasten, indem die Trainer/innen eine Sammelanmeldung machen und direkt aus dem Tool heraus eine Bestenliste einsehen können.</p>
<p>Ergebnis <i>Was wurde am Ende des Projekts erreicht?</i></p>	<p>Für die Saison 2023/24 konnte das funktionierende Tool erfolgreich eingeführt werden. Die Vereine bzw. Teilnehmenden können sich zentral für die verschiedenen Nachwuchsprojekte anmelden und die Organisatoren erhalten alle wichtigen Informationen zu ihrer Veranstaltung. Die Organisatoren können zentral alle notwendigen Dateien herunterladen sowie direkt im Tool unterstützende Materialien bestellen und weitere notwendige Informationen (z.B. Anmeldedaten der Teilnehmenden) für die Durchführung des Wettkampfes abrufen. Durch die Implementierung der Resultat- und Bestenlistenmaske können die Teilnehmenden oder die Trainer/innen nach der Veranstaltung ihre Resultate in dieser Maske aufrufen.</p>
<p>Erfolgsfaktoren <i>Welche Faktoren haben zum Erfolg oder zum Nichterfüllen der Ziele beigetragen?</i></p>	<p>Ein wichtiger Faktor für die erfolgreiche Umsetzung war, dass wir das Tool laufend im Testsystem testen konnten. Zudem konnten wir das Tool bei Pilotveranstaltungen testen, wo wir einige Rückmeldungen aus der Praxis erhalten hatten. Die Rückmeldungen wurden systematisch gesammelt, priorisiert und umgesetzt. Zudem verlief die Kommunikation mit den Veranstaltern reibungslos und wir erstellten laufend verschiedene Manuals, damit die Endnutzer gewinnbringend mit unserem Tool arbeiten können.</p>

Kosten

<p>Kosten <i>Wie viel hat das Projekt gekostet (Gesamtvolumen: Bundesmittel und Eigenmittel)? Bitte Ankreuzen</i></p>	<p> <input type="checkbox"/> < CHF 50'000 <input type="checkbox"/> CHF 50'000 – CHF 100'000 <input type="checkbox"/> CHF 100'000 – CHF 200'000 <input checked="" type="checkbox"/> CHF 200'000 – CHF 500'000 <input type="checkbox"/> CHF > CHF 500'000 </p>
---	--

Vorgehen

<p>Vorgehen <i>Was sind die Hauptphasen oder Meilensteine des Projekts? Das «Was» und «Wie» kurz und knapp</i></p>	<p>Zuerst wurde mit allen Beteiligten (Organisatoren, kantonale Nachwuchsverantwortliche, Sponsoren) eine Bedürfnisanalyse durchgeführt. Daraus wurde von den beteiligten Lieferanten (Seltec, Alabus und Newcom) eine Projektskizze (Applikationslandschaft) abgeleitet und ein Webservice Interface (Schnittstellenhandbuch) erstellt. Auf dieser Basis wurde eine grobe Kostenschätzung abgegeben.</p> <p>Anschliessend wurde das Projekt nach Prioritäten in verschiedene Etappen unterteilt, die jeweils umgesetzt und in der Testversion getestet werden konnten. Diese Meilensteine wurden in einem Zeitplan festgehalten. Durch die regelmässigen Tests im Testsystem konnten auch laufend Anpassungen gemeldet werden. Somit war zum Zeitpunkt der Live-Schaltung klar, welche Funktionalitäten funktionieren und wie das Tool funktioniert.</p> <p>Nach der Live-Schaltung wurde das Tool von zahlreichen Veranstaltern während einer Saison genutzt und getestet. Am Ende der Saison wurde eine Evaluation mit den Veranstaltern durchgeführt. Die Evaluation zeigte uns einige Verbesserungspunkte sowie neue Inputs, um das Tool weiterzuentwickeln. Diese Verbesserungen und Neuerungen wurden priorisiert und etappenweise im nächsten Release umgesetzt, so dass für die nächste Saison ein optimiertes Tool zur Verfügung steht.</p>
--	---

Learnings und Empfehlungen

<p>Learnings <i>Welche Learnings wurden aus dem Projekt gezogen und wie können sie genutzt werden, um zukünftige Projekte zu verbessern?</i></p>	<p>Wir haben gelernt, wie wichtig es ist, dass alle Beteiligten von Anfang an eine klar definierte Aufgabe haben. Darüber hinaus ist ein regelmässiger Austausch mit allen Beteiligten gewinnbringend, da so alle auf dem gleichen Wissensstand sind und sich abstimmen können. Ausserdem haben wir bei diesem Projekt gemerkt, wie gewinnbringend ein agiles Projektmanagement ist und wie wichtig es ist, während der Projektumsetzung offen für neue Inputs zu sein.</p> <p>Wir hatten für das gesamte Projekt etwas zu wenig Zeit eingeplant. Wir mussten feststellen, dass die Interaktion mit den verschiedenen Lieferanten und Personen viel Zeit in Anspruch nimmt. Aus diesem Grund werden wir bei einem nächsten Projekt dieser Art mehr Zeitpuffer einplanen.</p> <p>Bei einem zukünftigen Projekt werden wir früher mit der Erstellung der Handbücher beginnen, da wir festgestellt haben, wie wichtig es ist, dass die Organisatoren frühzeitig und umfassend über das Tool informiert werden.</p>
<p>Empfehlungen <i>Was würden wir anders machen? Was hat besonders gut funktioniert?</i></p>	<p>Wir empfehlen, alle Beteiligten frühzeitig einzubinden und einen gemeinsamen Austausch zu planen. Dies könnte z.B. im Rahmen einer Kick-Off-Veranstaltung zum Start und danach alle 2-3 Wochen im Rahmen eines Meetings/Briefings stattfinden. Ausserdem empfehlen wir frühzeitig zu definieren, welcher Lieferant für welche Schnittstelle verantwortlich ist und bis wann diese programmiert sein muss.</p> <p>Wir würden auch bei einem nächsten Projekt die Funktionalitäten des Tools nicht abschliessend definieren. Dies hat sich als vorteilhaft erwiesen, da so</p>

	<p>laufend Anpassungen an aufkommende Bedürfnisse und neue Erkenntnisse vorgenommen werden konnten.</p> <p>Vor dem Projektstart würden wir sicher mehr Planungszeit einplanen sowie bei der Projektplanung die Abwesenheiten der verschiedenen Akteure und genügend Zeit für die Tests berücksichtigen. Ausserdem ist es sehr wichtig, genügend Personalressourcen einzuplanen.</p>
--	---

Legacy

<p>Auswirkungen <i>Welche langfristigen Auswirkungen oder bedeutenden Veränderungen hat das Projekt hinterlassen?</i></p>	<p>Die Zahl der Nachwuchsprojekte hat in den letzten Jahren wieder stetig zugenommen. Wir finden wieder mehr Veranstalter, die einen Visana Sprint oder Mille Gruyère durchführen möchten. Durch die zentrale Anmeldestelle haben wir Zugriff auf alle Daten der Teilnehmenden und können diese im Rahmen des Datenschutzgesetzes für Werbe- und Marketingmassnahmen direkt ansprechen. Ausserdem können wir das Erlebnis des Anlasses durch verschiedene persönliche Aktivitäten steigern, indem wir beispielsweise allen Teilnehmenden ein Foto oder ein Video vom Wettkampf mit nach Hause geben. So können die Veranstaltungen der Nachwuchsprojekte für alle Teilnehmenden und Besucher interessant gestaltet werden.</p>
<p>Nachhaltigkeit <i>Welche Massnahmen wurden ergriffen, um die (finanzielle) Nachhaltigkeit der Aktivitäten oder Ergebnisse nach Abschluss des Projekts sicherzustellen?</i></p>	<p>Durch die positive Entwicklung der Schweizer Leichtathletik können wir neue finanzielle Mittel generieren und somit die personellen Ressourcen in der Abteilung Nachwuchs aufstocken. Damit kann das Tool von der Abteilung Nachwuchs vollständig übernommen, weiter optimiert und in ihre täglichen Arbeiten integriert werden.</p>