

DKU's IT System

Generelt

DKU's IT system er lavet for at hjælpe både DKU's og klubbernes administration af medlemmer.

DKU's system og/eller excel?

I stedet for at klubberne har et regneark med medlemmer, hvor der findes X antal forældede kopier sendt rundt blandt diverse bestyrelsesmedlemmer, er der nu et centralt system.

Desuden tages der backup af data, hvilket ikke altid sker på private computere.

Klubberne registrerer medlemmerne, og DKU kan samtidig se antal medlemmer og aldersfordeling, for så vidt fødselsdato er registreret. Dette bruger DKU til over for myndigheder og presse til at fortælle, dels hvor store vi er, og dels hvilket aldersspektrum vi dækker.

Når medlemmerne er registreret, bliver det automatisk nemmere at tilmelde spillere til stævner og træf.

Altså drop excel regnearket og benyt udelukkende DKU's systemer.

Så er der flere argumenter for at beholde excel, men mange af dem kan skydes ned, for man kan faktisk meget nemt trække data ud i et excel ark. Det gøres f.eks. i programmet "Vores spillere" med knappen <Download XLS>. Så får man det hele serveret på et sølvfad med friske data, og så kan man gøre hvad man har lyst til.

Et andet argument er "jeg er vant til excel", og det er da helt rigtigt. Man bliver ikke vant til noget, før man har prøvet flere gange. Da man startede med excel var man ikke vant til det, men det havde fordele frem for papir og blyant.

Hvem kan vedligeholde data?

Det er udelukkende en såkaldt klubansvarlig der kan oprette, rette og slette data.

En normal klub har 1 eller 2 klubansvarlige – typisk formanden og kassereren. Nogle klubber har en betroet IT-kyndig sekretær eller menigt medlem til at hjælpe.

Hvis man skal være klubansvarlig, skal man først lave sig en bruger på www.krolf.dk/dku

Hvis man er formand, skal man ringe eller skrive til DKU. Ring til Peter på 29 93 91 17 eller skriv til IT@krolf.dk – opgiv brugernavnet.

Er man ikke formand, kan man lade en anden af klubbens klubansvarlige udfylde en anmodning oprettelse på nettet, så opretter DKU vedkommende.

Er man den første klubansvarlige og ikke formand, skal DKU stadig have brugernavnet, men også tilladelse fra formanden, så ring eller skriv.

Løbende vedligehold

Langt det smarteste er at vedligeholde data løbende. Altså slette spillere der er stoppet, oprette nyttilkomne og rette dem hvor noget har ændret sig.

Har man et regneark og kun vedligeholder DKU systemet 1 gang årligt, har kun personen med regnearket overblik over medlemmerne.

Hvis man vedligeholder DKU systemet løbende, kan alle klubansvarlige se hvem der er medlem og hvem der ikke er. Desuden bliver den årlige spillerrapportering MEGET nem.

Hvilke oplysninger?

Hvilke oplysninger er det smart at have registreret på medlemmerne?

De fleste vil jo automatisk sige "de samme som vi har i excel", men DKU ved jo ikke hvad folk har registreret i excel, så vi har taget et gæt.

DKU's IT System

Fornavn, mellemnavn og efternavn siger lidt sig selv. Vi har bare delt det i 3 felter, da vi af og til kun bruger fornavnet (eller navnene – Poul Erik).

Køn er nok også lige til højrebet. Vi benytter dog kun 2 køn.

Spillers hjemby er den by vedkommende bor i. Det er ofte samme by som klubben hører hjemme i, så programmet foreslår dette, men kan altså ændres.

Hjembyen benyttes ved stævner og træf, og har egentlig kun betydning for f. eks. pressen. Hvis vi spiller i Kolding, vil pressen somme tider gerne vide om der var nogle lokale der var placeret, og så kan vi se hjembyen hvor spillerne bor, i stedet for hvor den klub de spiller i er hjemhørende. Man kan jo godt bo i Kolding og spille i Ødis.

Land er som oftest Danmark, men har vedkommende udenlandsk pas, gør vi af og til lidt ekstra ud af disse udlændinge.

Fødselsdato vil vi MEGET gerne have, så vi kan se hvilke aldersgrupper der spiller krolf. Det bruger vi når vi taler med pressen og myndigheder. Klubben kan også komme ud for at skulle bruge fødselsdatoen, hvis man søger penge fra kommunen. Måske vil de vide hvor mange man spillere man har over 65 år for at man kan få et ældretilskud.

Klub skulle gerne være udfyldt, men en spiller kan rent faktisk være medlem af flere klubber. Det er kun DKU der kan sætte klub 2 på spilleren, så ring eller skriv.

Ekstra info: Sæt flueben hvis du mangler flere felter.

Adresse, postnr. By kan man indsætte hvis man har lyst, men færre og færre benytter disse.

Mobilnr. er ofte godt at have – især hvis man vil benytte DKU's android app på mobilen.

Fastnet nummer er også ved at være sjældent, men findes dog stadig.

E-mail er også rar at have, så man kan sende besked til alle medlemmer på mail om f. eks. klubbemesterskaber eller juleafslutning.

Sidst betalt kontingent kan kassereren udfylde når en spiller betaler. Så kan kasserer og formand følge med i hvem der har betalt og hvem der ikke har.

Ved hjælp af "Funktion i klubben" kan man registrere om spilleren er formand, kasserer, bestyrelsesmedlem eller menigt medlem. DKU benytter kun formand og event. kasserer – resten er til klubbens egen fornøjelse.

I feltet Æresmedlem kan man f. eks. skrive dato og/eller anledning for udnævnelse. Det er kun til klubbens interne brug.

I note kan man skrive hvad man har lyst til.

Holdturneringerne

De klubansvarlige kan fra 1. januar til 31. marts tilmelde hold til sommerens holdturneringer. Hvis man har oprettet de spillere der skal være holdkaptajner, skal man bare vælge disse fra en liste over klubbens medlemmer. Er de ikke oprettet, skal man gøre dette først.

Holdene i hovedturneringen og dagligaen skal tage stilling til hvornår de helst vil spille. Formiddag, eftermiddag på hverdage for dagligaens vedkommende og i hovedturneringen er der ydermere aftener og weekend at tage stilling til.

Et hold i hovedturneringen der består af folk der kan og vil spille i dagtiden, er mere end velkomne til at vælge formiddage/eftermiddage på hverdage. Hvis modstanderne også kan i dagtiden, er der gode chancer for at kampene havner der.

På nettet ligger der en intern kladde man kan skrive ud, og så udfylde denne med kuglepen, give det til en klubansvarlig, som så taster det ind.

Stævner og træf

Tilmelding til stævner og træf er ligeledes nemmest hvis spillerne er løbende vedligeholdet. Nye spillere skal i hvert fald oprettes inden kan tilmeldes.

Også her findes der lister (kladder) til hjælp på nettet. De er til at skrive ud og hænge op i klubhuset.

DKU's IT System

Klubben samler dem der skal med til et stævne/træf på en liste og spillerne betaler til klubben. Inden fristen udløber, tilmelder man spillerne i DKU's system og overfører pengene til DKU eller den træfansvarlige (se invitationen hvad man skal).

Den årlige spillerrapportering

Bruger man et excel ark ved siden af DKU's system, skal man nu synkronisere de 2 systemer. I DKU systemet skal nye spillere tilføjes, og stoppede skal fjernes. Har der været andre ændringer, skal disse nu også laves i DKU systemet.

Til sidste skal man trykke på en knap i programmet "Spiller rapportering".

Har man vedligeholdt spillerne løbende, skal man bare ind og trykke på en knap i "Spiller rapportering", og så er det på plads.

Mobilapp – Android

På DKU's hjemmeside kan man også downloade en android app der hedder krolfklub. App'en findes i øjeblikket udelukkende til Android styresystemet, da det er gratis.

For at et medlem af klubben skal kunne komme ind i app'en, skal telefonens nummer stå i feltet "Mobilnr." under "Vedligehold af spillere".

Passer mobilnr. på en spiller i systemet sammen med mobilens nummer, kobles disse 2 sammen, og man kan se klubbens data.

Man kan se alle medlemmer, man kan sågar oprette nye medlemmer og klubansvarlige kan slette og rette.

Desuden kan man sende beskeder via SMS eller mail til en eller flere af klubbens medlemmer i et hug, selvfølgelig forudsat man har registreret telefonnr. og/eller e-mail adresse.

Manglende felter

Skulle man står og mangle nogle felter til oplysninger om spillere i DKU systemet, så ring eller skriv. Hvis andre også kan have nytte af det, er jeg villigt til at tilføje dem i systemet.