**ЗЫ: Это приложение я хочу создать в качестве своего дипломного проекта. Концепция впервые была изложена на бумаге, до этого дня только в голове. До конца еще не определился: разрабатывать как клиент-серверное приложение или web-приложение.**

**Если отдельными приложениями, то сервер – главный судья и администратор за компьютером или ноутбуком, а остальные судьи с планшетами (они скорее всего на андроид). То есть две разные архитектуры, но python позволяет в конечном итоге при создании приложения указать его OS.**

**Но после просмотра лекции о web приложениях пришла мысль создать его. Хотелось бы узнать ваше мнение по данному вопросу. Учусь я на программиста Python. Опыт в создании статичных страниц есть и большой, а вот приложение с использованием Django, БД, и JS был только однажды и то при помощи профессионала в этом деле.**

**Web-приложение,**

**для организации судейства и онлайн-трансляции результатов турниров, соревнований**

**1. Подготовительный этап:**  
\_\_  
**1.1 Определение целей и задач приложения:**

- Основная цель: Создать web-приложение для организации судейства

- Задачи:

- систематизировать необходимые таблицы, автоматизировать их создание, и заполнение пользователями;

- Реализовать систему вывода обобщенных данных с различных этапов соревнования.

- Создать систему авторизации и регистрации пользователей;

- Реализовать различный интерфейс приложения в зависимости от доступа пользователя: админ, главный судья, судья и онлайн-итоги.

\_\_  
**1.2 Анализ аудитории и исследование рынка:**  
- Целевая аудитория: Люди, привлекаемые для организации и проведения соревнований, зрители

- Исследование рынка: Проанализирован опыт проведения судейства и организации соревнований, определены их особенности и недостатки.

\_\_  
**1.3 Создание общего описания концепции и функциональности:**

- Концепция: web-приложение, предоставляющее возможность конструирования и заполнения таблиц для организации судейства, предоставления информации в режиме реального времени.

- Основные функции:

* Со стороны судьи:
  + Авторизация, заполнение таблицы судейства, получении информации по конкурсу, особенностям.
* Со стороны главного судьи:
  + Получение информации по всем конкурсам одновременно, или по каждому по отдельности.
  + Добавление судей, назначение ему таблиц для судейства, выдача логинов и паролей для судей.
* Со стороны администратора:
  + Изменение таблиц, формирование новых, формирование данных для вывода на экран для зрителей.
* Со стороны зрителей:
  + Наблюдение результатов соревнований общее/по каждому конкурсу.

\_\_  
**1.4 Выбор бизнес-модели:**

- Модель монетизации: приложение будет бесплатным, после апробации возможно монетизация

\_\_  
**1.5 Оценка ресурсов и бюджета:**  
- Ресурсы: Доступен бюджет для найма разработчиков, дизайнеров и рекламных кампаний.  
- Бюджет: Оценка расходов на разработку, дизайн, маркетинг и обслуживание приложения.  
\_\_  
**1.6 Планирование времени:**  
- Временной график:  
- Определение требований и разработка концепции: 2 недели.  
- Проектирование интерфейса и прототипирование: 3 недели.  
- Разработка фронтенда и бэкенда: 16 недель.  
- Тестирование и доработка: 4 недели.  
- Деплой и подготовка к запуску: 1 неделя.  
\_\_  
**1.7 Проектирование прототипа:**

* Создание прототипа интерфейса с основными элементами:
* Главная страница с авторизацией
* Страница для судей
* Страница для главного судьи
* Страница администратора
* Страница зрителей





