



[3]

[4]

Информационная система Федерации
спортивного программирования
для взаимодействия со спортсменами,
региональными федерациями,
партнерами

[2]

*платформа, мобильное приложение, веб-сервис;
участники могут выбрать любой инструмент.

ЭКСПЕРТЫ:

**АХКЯМОВ
АРСЕНИЙ**

Venture Scout-
Analyst

Акселератор Возможностей
при ИНТЦ МГУ "Воробьевы
Горы"

**ГАЙНЕТДИНОВ
АЙНУР**

Senior Deep
Learning Engineer

VicMan LLC

**ПЕТРОВА
ОЛЬГА**

Директор и владелец

Воронежский филиал
международной школы
программирования
Алгоритмика

**БРЕДИХИН
АЛЕКСЕЙ**

Доцент ВГТУ

кафедра компьютерных
интеллектуальных
технологий проектирования,
технический директор DM
solution

ХАКАТОН ВОРОНЕЖ: ПАМЯТКА ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ:

Деятельность Федерации направлена на развитие и популяризацию спортивного программирования среди населения страны, организацию и проведение чемпионатов и соревнований, а также оказания содействия в подготовке тренеров и спортсменов.

В связи с большим количеством мероприятий для спортсменов необходимо создать единый инструмент, который обеспечит вовлечение потенциальных участников в профессиональное сообщество, а также обеспечит благоприятную и мотивирующую среду для работы и взаимодействия.

Данный инструмент позволит выстроить эффективное взаимодействие между Федерацией, участниками соревнований и партнерами

С помощью инструмента участники могут не только получить доступ ко всем мероприятиям Федерации, просматривать актуальные рейтинги спортсменов и итоги соревнований, но и давать обратную связь по участию в мероприятии. У партнеров (спонсоров) соревнований будет доступ к платформе и информации о победителях, продемонстрировавших наилучшие результаты в рамках соревнований. Создание инструмента позволит автоматизировать процесс планирования, подготовки и проведения соревнований, что повысит эффективность работы Федерации.

КЕЙС: ПЛАТФОРМА* ФСП

*платформа, мобильное приложение, веб-сервис;
участники могут выбрать любой инструмент.

Ц/А: разработчики и студенты IT-специальностей, UX/UI дизайнеры, проектные менеджеры, маркетологи, продакт-менеджеры, аналитики. Python-специалисты, программисты C++/C#, ML-специалисты, Front, Back, Fullstack разработчики.

СТЕК: любой язык программирования.

ЗАДАЧА: реализовать инструмент, который будет способствовать эффективному взаимодействию Федерации со спортсменами, региональными федерациями и партнерами. В рамках реализации инструмента требуется создать несколько категорий пользователей: "Спортсмен", "Представитель региональной федерации", "Партнер", "Администратор ФСП".

КЕЙС: ПЛАТФОРМА* ФСП

*платформа, мобильное приложение, веб-сервис;
участники могут выбрать любой инструмент.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ
"СПОРТСМЕН":

- Наличие личного кабинета;
- Получение календаря событий ФСП (и прочих событий, аккредитованных ФСП);
- Получение рейтинга участников и итогов соревнований;
- Наличие функции оценки мероприятий (специальной формы обратной связи).

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ
"ПРЕДСТАВИТЕЛЬ РЕГИОНАЛЬНОЙ ФЕДЕРАЦИИ":

- Наличие личного кабинета;
- Получение календаря событий;
- Отправка заявки на добавление будущего мероприятия, проводимого региональным отделением (федерацией) ФСП, в общий календарь
- Получение рейтинга участников и итогов соревнований;

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ
"АДМИНИСТРАТОР ФСП":

- Наличие личного кабинета;
- Администрирование аккаунтов региональных отделений;
- Получение рейтинга участников и итогов соревнований;
- Наличие функций аналитики мероприятия после сбора обратной связи;

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ
"ПАРТНЕР ФЕДЕРАЦИИ":

- Наличие личного кабинета;
- Отправка заявки на добавление будущего партнерского мероприятия в общий календарь;
- Получение рейтинга участников и итогов соревнований;

КЕЙС: ПЛАТФОРМА* ФСП

*платформа, мобильное приложение, веб-сервис;
участники могут выбрать любой инструмент.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

тестовая версия готового продукта\инструмента (платформа, мобильное приложение) с доступом к функционалу.

При оценивании проектов важны фичи, которые позволяют улучшить пользовательский путь (CJM), интерфейс, персонализированность, дополнительный функционал (по желанию и возможностям участников).

- К 1-му чекпоинту команда должна продемонстрировать идею, определиться с прототипом инструмента и начать реализацию.
- На 2-м чекпоинте команды должны исправить полученные замечания и представить первую работающую версию.
- Стоп-кодинг и начало проверки экспертами. Участникам необходимо убедиться, что решения загружены на платформу.

КЕЙС: ПЛАТФОРМА* ФСП

*платформа, мобильное приложение, веб-сервис;
участники могут выбрать любой инструмент.