

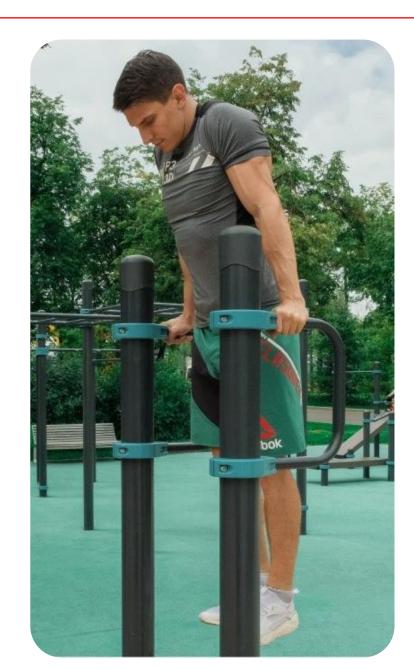
Разработка веб-приложения «Спорт. Тех»

Вводная часть



Массовый, уличный спорт — всегда являлся важной частью жизни граждан во всех странах, поскольку помимо оздоровительной функции он решает и социальные задачи, снимает напряжение в обществе, является формой досуга граждан, основой для вовлечения их в профессиональный спорт. Таким образом это важный пласт жизни общества и именно поэтому государство уделяет ему достаточно большое внимание, ремонтирует старые и строит новые спортивные площадки, а также пробует новые форматы.

Однако цифровизация спорта процесс сложный из-за разных и порой противоречивых задач, на которые этот процесс может быть направлен. Но тем не менее неизбежный. Россия в числе первых стран, которые внедряют фиджитал-спорт, а также новые, цифровые виды спорта (киберспорт, спортивное программировние, дрон-рейсинг и др.)



Проблема кейса



Мы предлагаем посмотреть на цифровизацию спорта под другим углом, с точки зрения интеграции цифровых сервисов.

Ключевой вопрос ЭТОГО проекта кейса: предлагается решить В рамках разработать веб-приложение, позволяющее соревноваться людям из разных регионов, формировать единый, «народный» рейтинг, находить спортивные площадки, получать доступ образовательным, видео-К и методическим материалам прямо во время занятий, самостоятельно инициировать дворовые соревнования, фикисровать личные достижения с привлечением волонтеров и следить за своим прогрессом.





Кейс

Разработка веб-приложения, обеспечивающего цифровой сервис для граждан в сфере массового спорта и физической культуры и привязанного к реальным, дворовым спортивным площадкам, обеспечивая реализацию принципа «умная» спортивная площадка»

(национальные проекты. pp/news/v-rossii-v-2022-godu-otkrylos-40-umnykh-sportivnykh-ploshchadok

Функциональные требования к решению:

1. Личный кабинет

Создание личного кабинета и иерархия доступов для разных категорий (пользователь, волонтер, организатор, админ и т.п.)

2. Образовательный модуль

Возможность получения контента для личных занятий: видео-уроки, статьи, базовые программы тренировок различного уровня сложности

Контент должен быть систематизирован и иметь удобную систему поиска.

3. Рейтинговый модуль

После фиксации пользовательского результата (например 10 подтягиваний) волонтером — его результат вносится во всероссийский рейтинг. Каждый человек сможет увидеть свою позицию в стране в сравнении со всеми регионами.

4. Модуль «Карта»

Карта уличных спортивных объектов должна давать пользователю возможность находить ближайшие к нему, посмотреть фото, оставить свои комментарии и создать мероприятие (на этапе тестового запуска только для уровней «организатор» и выше). К этому мероприятию могут присоединиться другие пользователи, видеть его локацию и запланированное время (представьте, что вы собираете дворовой футбольный матч).

Пример карты: https://workout.su/areas

5. Рекламные блоки

Поскольку проект рассматривается как стартап, должна быть предусмотрена возможность интеграции рекламных модулей от партнеров.

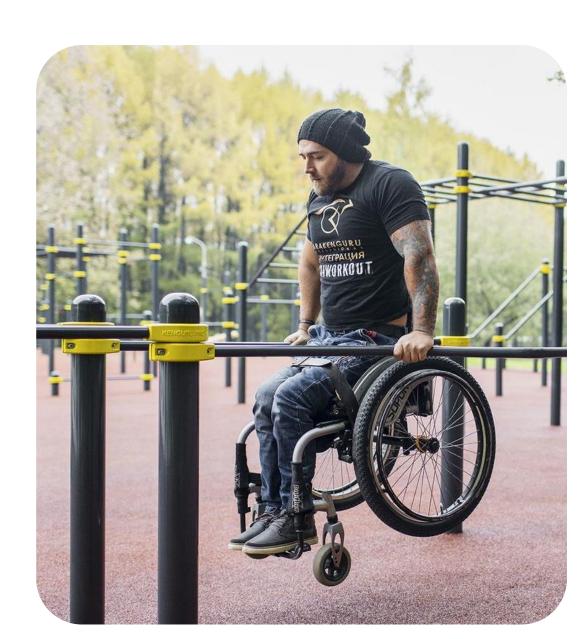
Если у вас будут свои идеи по дополнению функционала — мы не будем против.



Кейс

Важно учесть:

- 1. Кроссбраузерность сайт корректно выглядит и работает в основных браузерах (Chrome, IE, Firefox, Opera, мобильные бразуеры)
- 2. Кроссплатформенность сайт корректно выглядит и работает на основных устройствах (мобильные, планшеты, десктопы)
- 3. Адаптивная верстка (удобство использования для мобильных устройств)
- 4. При разрешении 1024×768 отсутствует горизонтальная полоса скролла
- 5. Главное меню сквозное, располагается в шапке сайта или под ней (на всех страницах сайта)
- 6. На всех страницах в шапке сайта размещен заметный логотип
- 7. На каждой странице сайта есть Call-to-Action (призыв к действию) и элемент для регистрации (кнопка и т.д.)
- 8. Ко всем изображениям прописаны уникальные теги Title и Alt
- 9. Оптимизированные фильтры на страницах
- 10. 404-страница соответствует дизайну, на ней есть ссылки для перехода на популярные разделы сайта



Критерии оценки решения



1. Работоспособность прототипа

Разработанное решение должно функционировать, запускаться и выдавать требуемый результат

- Видео-демонстрация (0-2 балла)
- Завершенность (функционирующий прототип и его доступность судьям) (0-3 балла)
- Дизайн (0-2 балла)
- Удобство интерфейса (0-3 балла)

2. Соответствие функциональным требованиям

Проверяется соответствие решение поставленным задачам кейса, полнота реализации требуемого от решения функционала

- Соответствие поставленной в кейсе задаче (0-4 балла)
- Реализованные функции (0-6 баллов):
- Личный кабинет с регистрацией и верификацией
- □ Выгрузка данных пользователей
- Защита данных пользователей



^{*}Максимальная сумма баллов за критерий оценки – 10

Критерии оценки решения



3. Презентация

Оценивается выступление команды

- Структурность (0-2 балла)
- Презентация прототипа (0-3 балла)
- Раскрытие сути проекта (0-3 балла)
- Качество публичного выступления (0-2 балла)

4. Технологичность

Оценивается качество исходного кода и подходы к разработке

- Работоспособность и качество кода (0-5 баллов)
- Использование фреймворков (0-2 балла)
- Использованные технологии (количество, сложность) (0-3 балла)

5. Потенциал

Оценивается возможность использования прототипа на практике, а также заложенный потенциал дальнейшего развития решения

- Возможность дальнейшей переработки в мобильное приложение/цифровую экосистему (0-4 балла)
- Roadmap проекта (0-3 балла)
- Конкурентные преимущества (0-3 балла)



^{*}Максимальная сумма баллов за критерий оценки -10