



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФСП федерация спортивного
программирования России



СТОЛОТО
Государственные лотереи

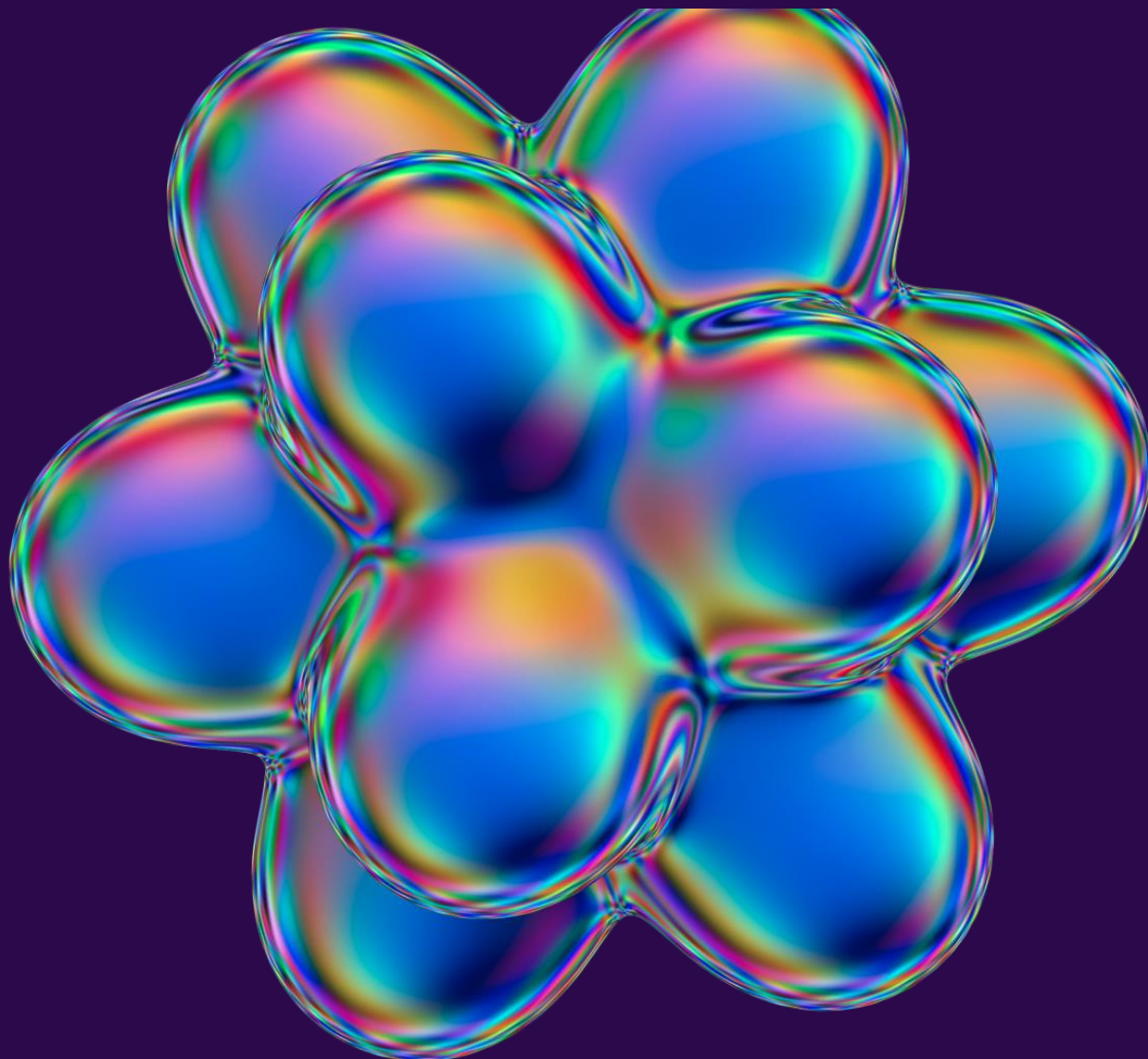


УРАЛХИМ

КЕЙСОВОЕ ЗАДАНИЕ НА ФИНАЛ
ЧЕМПИОНАТА И ПЕРВЕНСТВА РОССИИ
ДИСЦИПЛИНА: ПРОДУКТОВОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Название кейсового задания:

**СОЗДАНИЕ ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С
РЕГИОНАЛЬНЫМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ФЕДЕРАЦИИ
СПОРТИВНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ**





МИНИСТЕРСТВО СПОРТА
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФСП федерация спортивного
программирования России



СТОЛОТО
Государственные лотереи



УРАЛХИМ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ КЕЙСОВОГО ЗАДАНИЯ

Разработка онлайн-платформы, которая обеспечивает эффективное взаимодействие между Федерацией спортивного программирования (ФСП) и ее региональными представителями, автоматизирует процессы управления заявками и данными, а также улучшает координацию в организации и проведении мероприятий по спортивному программированию.

ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ КЕЙСОВОГО ЗАДАНИЯ

Цель проекта — создание платформы, которая улучшит координацию между ФСП и регионами, упростит процессы подачи и обработки заявок, а также повысит качество общения и управления данными.

Основные функции платформы:

1. Личный кабинет регионального представителя:
 - Возможность подачи и отслеживания заявок на проведение соревнований.
 - Управление профилем и данными об успехах региональных участников, включая итоговые протоколы.
2. Личный кабинет представителя Федерации спортивного программирования:
 - Мониторинг заявок от регионов, акцепт и предоставление обратной связи.
 - Управление календарем соревнований.
 - Аналитика данных для отчетности.

Дополнительные возможности:

Загрузка данных победителей: Позволяет идентифицировать победителей и вести статистику по командам и участникам, используя базу данных ФСП.

Генерация протоколов после соревнования: Автоматическая подготовка отчетов и протоколов после завершения соревнований для внутреннего и внешнего использования.

Унификация загрузки данных итоговых протоколов

Уведомление региональных представительств об акцепте и изменениях ЕКП



РЕШЕНИЕ:

Сбор и генерация данных:

- Сбор актуальных данных о региональных представительствах ФСП (Полезная информация и контактные данные) - выгрузка ЛК каждого региона.
- Для демонстрации работы системы необходимо сгенерировать синтетические данные (результаты соревнований, календари) для сценариев 7-8.

Сценарии использования продукта (название, шаги воспроизведения):

Сценарий 1: Реализация личного кабинета представителя ФСП по взаимодействию с регионами с возможностью администрирования (роль суперадминистратора) ЛК региональных представителей.

Сценарий 2: Реализация личного кабинета регионального представителя (с возможностью опубликовать информацию о региональном ФСП).

Сценарий 3: Реализация функции авторизации (авторизация по логину/паролю, восстановление пароля, подтверждение почты)

Сценарий 4: Построить процесс отправки заявки о предстоящем соревновании с возможностью внесения в ЕКП от региональных представительств и рассмотрения/принятия/внесения предложения по заявкам, представителем центрального ФСП.

Сценарий 5: Публикация в общедоступном календаре соревнования от регионального представителя после одобрения центрального ФСП.

Сценарий 6: Возможность просматривать календарь соревнований от ФСП (с фильтрацией по регионам)

Сценарий 7: Реализация мультизагрузчика результатов соревнований

Сценарий 8: Возможность формирования и просмотра аналитических отчетов по регионам, командам, участникам (исходим из гипотезы, что данные есть и их получаем от региональных представителей)

Дополнительные киллерфичи:

Вы можете добавлять свои сценарии использования, за это будут дополнительные баллы! (если они будут реализованы)



ПРОБЛЕМАТИКА

Федерация сталкивается с проблемой чрезмерного объема коммуникаций между центральными и региональными представителями, что приводит к значительной трате человеческих ресурсов. Необходимость постоянного обмена информацией без четко налаженных процессов создает избыточную нагрузку на сотрудников, замедляет принятие решений и усложняет планирование мероприятий. В результате, много времени и усилий уходит на координацию и согласование действий, что снижает общую эффективность работы и отвлекает от ключевых задач по развитию и поддержке программ Федерации на местах.

ТРЕБОВАНИЕ К РЕШЕНИЮ

1. Сервер с решением, доступный для просмотра в течение 10 рабочих дней после соревнований, и/или с описанием запуска решения (а так же скриншотами) в файле Readme, и/или файлы формата *.apk
2. Скринкаст решения
3. Структура презентации:
 - О команде
 - Проблематика
 - Архитектура решения
 - Скринкаст
 - Киллерфичи
 - Сценарии использования
 - Стек технологий
 - Развитие продукта

Шаблон презентации: <https://clck.ru/3F4LhD>

4. Загрузка решения на GitHub
5. Ограничение по длительности на видео (презентация решения, со скринкастом и демонстрацией) – не более 7 минут. Видео загружается в github.
6. Запрещается использование проприетарного и платного ПО
7. Запрещается использование платформы iOS
8. Использование нейросетей допускается

СТЕК ТЕХНОЛОГИЙ, РЕКОМЕНДУЕМЫХ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

Стек разработки – на рассмотрение участников