

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

Институт радиоэлектроники и информационных технологий – РТФ
Школа бакалавриата

ОТЧЕТ

По проекту
«Разработка сервиса для умного управления мероприятиями»
по дисциплине «Проектный практикум»

Заказчик: Астафьева А.В.

Куратор: Астафьева А.В.

руководитель образовательных проектов

UDV Group

Студенты команды Cool Capybaras

Папушев Р.О.

Рузанов А.А.

Скудин В.Н.

Хоменко М.А.

Темников С.А.

Екатеринбург, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
СОСТАВ КОМАНДЫ	5
1 Целевая аудитория	6
2 Определение проблемы	7
3 Анализ аналогов	8
4 Требования к продукту	18
5 стек и инструменты разработки.....	19
6 Отчёт о проделанной работе	21
6.1 Папушев Роман Олегович, тимлид	21
6.2 Рузанов Александр Андреевич, backend-разработчик	22
6.3 Скудин Владислав Николаевич, дизайнер	23
6.4 Хоменко Мария Александровна, frontend-разработчик.....	25
6.5 Темников Сергей Александрович, аналитик.....	26
7 Результаты проекта	28
8 Рефлексия и выводы команды	37
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	39
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	41

ВВЕДЕНИЕ

Целью настоящего проекта является разработка цифровой платформы для умного управления мероприятиями, предназначенной для внутреннего использования в компании UDV Group. Данная платформа призвана автоматизировать ключевые организационные процессы, улучшить коммуникацию между участниками и организаторами, а также упростить доступ к информации, связанной с мероприятиями. Основными пользователями системы являются сотрудники HR-отдела, Центра академических инициатив, маркетинга, а также другие сотрудники компании, принимающие участие в подготовке и проведении мероприятий.

Задачи проекта включают:

- проектирование и реализацию интуитивно понятного интерфейса для различных категорий пользователей;
- разработку функционала для планирования, координации и мониторинга мероприятий;
- обеспечение возможности централизованного хранения и поиска информации о мероприятиях.

Актуальность проекта обусловлена растущей потребностью в цифровизации внутренних процессов в условиях высокой динамики корпоративной жизни. Проведение множества кросс-функциональных мероприятий требует эффективного инструмента, способного объединить разрозненные действия различных подразделений в единую, скоординированную систему. Современные подходы к управлению корпоративными событиями предполагают использование гибких, автоматизированных решений, которые обеспечивают прозрачность, доступность информации и оперативность принятия решений.

Разрабатываемая платформа будет применяться в рамках UDV Group для управления различными типами внутренних мероприятий – от обучающих сессий и воркшопов до крупных корпоративных событий. Она станет

универсальным инструментом для координации действий, ведения документации, рассылки уведомлений и анализа результатов.

По завершении проекта планируется внедрение полнофункционального сервиса, обеспечивающего:

- сокращение временных и трудовых затрат на организацию мероприятий;
- повышение качества и прозрачности взаимодействия между сотрудниками;
- создание единого информационного пространства для всех этапов проведения мероприятий;
- возможность масштабирования системы под различные типы мероприятий и подразделения компании.

Реализация данного проекта станет значимым шагом на пути повышения эффективности внутренних коммуникаций и организационной культуры UDV Group.

СОСТАВ КОМАНДЫ

Тимлид: Папушев Роман Олегович, РИ-320947;

Бекендер: Рузанов Александр Андреевич, РИ-320945;

Дизайнер: Скудин Владислав Николаевич, РИ-320911;

Фронтендер: Хоменко Мария Александровна, РИ-320914;

Аналитик: Темников Сергей Александрович, РИ-320915.

1 Целевая аудитория

Примерный диапазон целевой аудитории, которая могла бы проявить интерес к нашему будущему продукту, был обозначен заказчиком при обсуждении деталей проекта. В нашем случае в аудиторию пользователей входят сотрудники HR, Центра академических инициатив, маркетинга, и сотрудники UDV Group, принимающие участие в мероприятиях.

2 Определение проблемы

В условиях активной внутренней коммуникации и большого количества кросс-функциональных мероприятий UDV Group сталкивается с недостаточной эффективностью существующих инструментов организации событий. Организаторы, участники и внешние партнёры испытывают трудности, связанные с фрагментированностью процессов, высокой долей ручного труда, ограниченной аналитикой и недостатком удобных каналов взаимодействия.

Организаторы перегружены рутинными задачами (регистрация, рассылки, сбор обратной связи), не имеют централизованного инструмента для гибкого управления программами, контроля спикеров и мониторинга вовлечённости в реальном времени. Участникам не хватает простоты и удобства доступа к информации, возможности интерактивного участия и персонализации опыта. Внешние партнёры и спикеры нуждаются в прозрачной координации, технической поддержке и возможностях продвижения.

Таким образом, ключевая проблема заключается в отсутствии единой цифровой платформы, способной централизовать и автоматизировать все процессы, связанные с планированием, проведением и анализом мероприятий. Это ведёт к потере времени, снижению вовлечённости и неудовлетворённости пользователей, а также ограничивает потенциал качественной аналитики и управленческой отчётности.

3 Анализ аналогов

Как только мы сформировали идею проекта, было принято решение перейти к анализу возможных аналогов нашего продукта. По итогам анализа были выявлены три продукта-аналога, речь о которых пойдёт дальше.

QTickets

Сервис Qtickets [1] автоматизирует продажу билетов на различные мероприятия. Можно настроить интеграции с различными сервисами – Tilda, Wix, amoCRM, Битрикс24, Roistat, Яндекс Метрика, Google Analytics.

Функционал Qtickets включает следующие возможности:

- создание каталога событий;
- добавление схем площадок и арен;
- настройка акций и промокодов для стимулирования продаж;
- продажа билетов и абонементов;
- ручные и автоматические возвраты;
- регистрация и печать списка гостей;
- сканирование билетов с помощью мобильного приложения;
- статистика пришедших участников.

На рисунках 1-5 отображены ключевые экраны интерфейса сервиса.

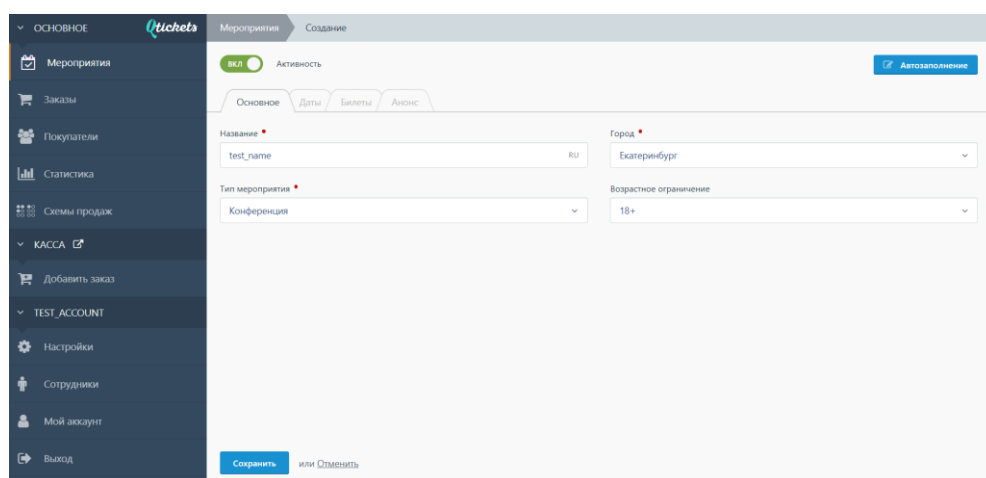


Рисунок 1 – Окно создания мероприятия

test_name



понедельник 21 апреля, 10:00

Коворкинг

18+



Регистрация

Коворкинг

Екатеринбург, улица Мира, 32

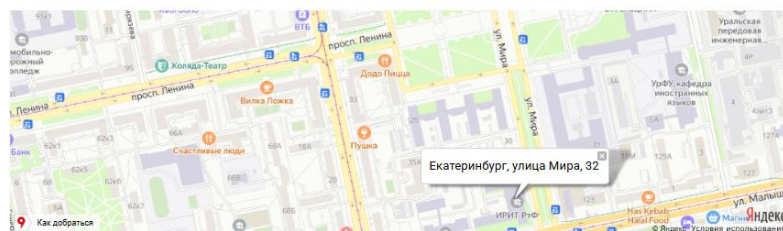


Рисунок 2 – Экран мероприятия

test_name

21 апреля 10:00 (пн) • Коворкинг



Входной билет

Бесплатно

Бесплатно



Входной билет
0 руб.

0 руб.

Далее ⌚ 14:50

Рисунок 3 – Экран оформления билетов

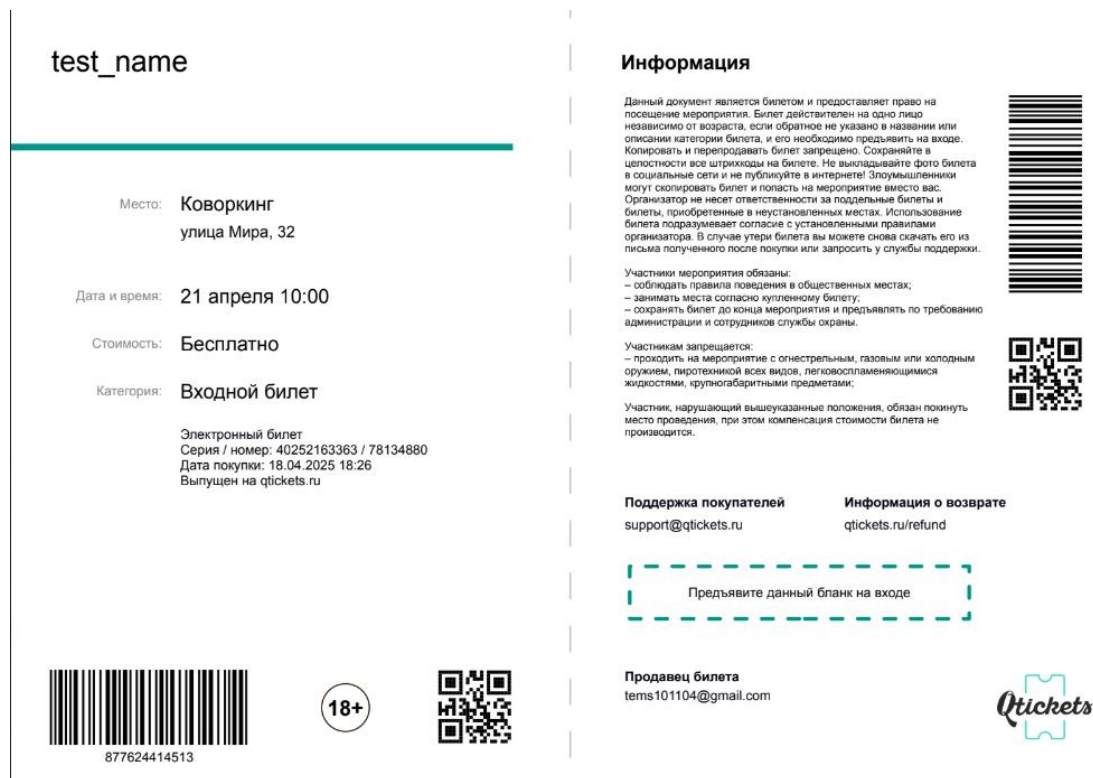


Рисунок 4 – Документ с оформленным билетом

Заказ, билет или покупатель						Скачать
Мероприятие: все	Оплаченные: все	Дата оплаты: все	Отмененные: Нет	Дата отмены: все	Скидка: все	
ВСЕ ОПЛАЧЕННЫЕ	ОПЛАЧЕННЫЕ, НЕ ОТМЕНЕННЫЕ	ОПЛАЧЕННЫЕ, ОТМЕНЕННЫЕ	СБРОСИТЬ ФИЛЬТРЫ			
ID	ДАТА ИЗМЕНЕНИЯ	EMAIL	МЕРОПРИЯТИЕ	СОСТАВ ЗАКАЗА		
13490568	пт, 18 апр. 2025 г., 18:26 Оплачен		test_name пн, 21 апр. 2025 г., 10:00	Входной билет Итого 1 шт.	0 руб. 0 руб.	

Рисунок 5 – Отображение купленного билета в интерфейсе организаторов

Достоинства:

- простой процесс создания мероприятий;
- возможность отображения статистики по заказам, покупателям и мероприятиям;
- подробная настройка типов билетов и их стоимости.

Недостатки:

- комиссия для покупателей может быть высокой (до 8%);
- является сервисом для продажи билетов, т.е. изначально ориентирован на организаторов.

Nethouse.События

Nethouse.События [2] – это конструктор посадочной страницы для мероприятия с функционалом продажи билетов. Здесь можно быстро собрать лендинг по шаблону и настроить приём оплаты за билеты на онлайн- и офлайн-мероприятия. Также можно продавать записи прошедших событий.

Возможности сервиса состоят в следующем:

- сбор регистраций на мероприятия;
- продажа билетов на онлайн- и офлайн-события;
- приём оплаты банковскими картами любых стран, безналичным расчетом, СБП, ЮMoney, SberPay, в кредит и рассрочку;
- формирование чеков за оплату;
- создание схемы зала для офлайн-событий;
- готовые формы продаж для интеграции на сайты и страницы ВКонтакте;
- формирование закрывающих документов (ЭДО);
- отправка email-уведомлений и рассылок.

На рисунках 6-11 отображены ключевые экраны интерфейса сервиса.

The screenshot displays the 'Новое событие' (New Event) creation interface in the Nethouse system. On the left is a sidebar with navigation links: 'сводка', 'СОБЫТИЯ' (highlighted), 'КУРСЫ', 'ФИНАНСЫ', 'УСЛУГИ', 'ПРИЛОЖЕНИЯ', 'ДОСТУПЫ', 'РАССЫЛКИ', 'ПРОДВИЖЕНИЕ', 'ПАРТНЁРАМ', and 'ЗАЛЫ'. The main content area is titled 'Новое событие' and features a three-step progress bar at the top. Step 1 is active, showing two radio button options: 'Страница события с формой продажи билетов' (selected) and 'Только форма продажи для своего сайта'. Below these are input fields for 'Название события' (filled with 'test_event'), 'Адрес события' (with a URL), and 'Категория' (a dropdown menu showing 'Интернет, IT, нейросети'). A section titled 'Данные организатора' contains fields for 'Наименование организатора', 'Email', and 'Телефон', with some fields obscured by redaction marks. At the bottom, there is a blue 'ПРОДОЛЖИТЬ' (Continue) button and a link 'Есть вопросы?' (Have questions?).

Рисунок 6 – Экран создания мероприятия

Новое событие

1 2 3

☒ Даты проведения ☐ Бесконечное

Часовая зона: +05:00: по Екатеринбург

Дата начала: 2025.04.21 X Время начала: 10:00 X

Дата окончания: 2025.04.21 X Время окончания: 14:00 X

Нажимая кнопку "Создать событие", я соглашаюсь с условиями [Пользовательского соглашения](#) и [Агентского договора](#)

СОЗДАТЬ СОБЫТИЕ

Есть вопросы?

Рисунок 7 – Экран настройки даты проведения мероприятия

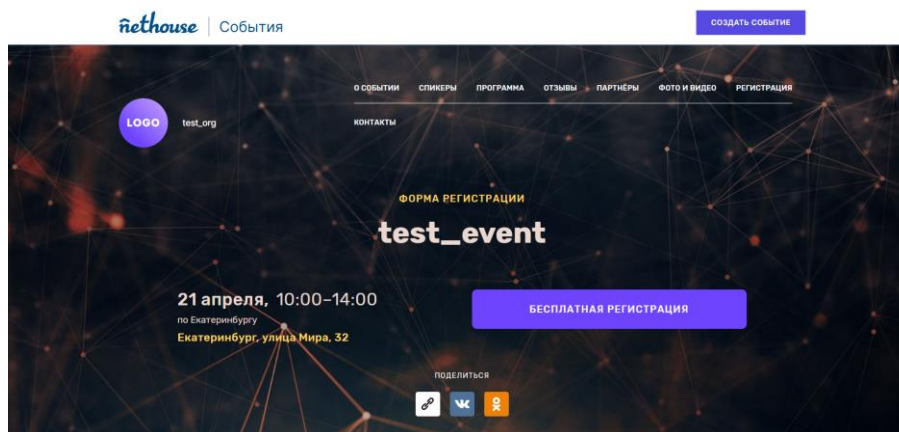


Рисунок 8 – Карточка созданного мероприятия

Регистрация

Билет от 0 P

☐ Сертификат участника 150 P

0 P

ДРУГОЙ БИЛЕТ


Есть промокод?

Итого: 0 P 0


ПРОДОЛЖИТЬ

Продажа билетов через **Nethouse.События**

Рисунок 9 – Окно оформления билета


События

21 апреля, 10:00–14:00
Время по Екатеринбургу



test_event

Екатеринбург, улица Мира, 32

НАЗВАНИЕ БИЛЕТА	СТОИМОСТЬ	НОМЕР ЗАКАЗА	НОМЕР БИЛЕТА	ЗАКАЗЧИК
Билет	0 руб.	5896592	8523467	Темников Сергей Александрович
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ				

СУММА: 0 РУБ.
СКИДКА: 0 РУБ.
ИТОГО:
0 РУБ.
ДЕЙСТВИТЕЛЕН:
бессрочно

Информация об организаторах

Правила использования билета

Сервис Nethouse.События не является организатором события. Ответственность за достоверность информации о событии, за организацию события, за безопасность при его проведении, за любой прямой или косвенный ущерб несет Организатор события.

Организатор события определяет порядок возврата электронных билетов. Билет приобретен в соответствии с пользовательским соглашением и офертой Организатора событий, размещенной в сети Интернет по адресу: <https://events.nethouse.ru/org/226817/oferta/129128/>

— Электронный билет подтверждает ваше право на участие в событии.
— Билет необходимо предъявить организатору события в электронном или распечатанном виде.
— В случае копирования или передачи электронного билета третьим лицам посетителю может быть отказано в посещении события.
— Уникальный код электронного билета гарантирует вам право на однократное посещение события.
— Предъявление третьими лицами использованного электронного билета с идентичным кодом лишает покупателя права на посещение события.
— Не выкладывайте фото билета в социальные сети. Злоумышленники могут скопировать данные и попасть на событие вместо вас.
— Билет не является бланком строгой отчетности.
— Билет сформирован билетным оператором Nethouse.События по поручению покупателя на основании Пользовательского соглашения <https://events.nethouse.ru/agreement/>.

Рисунок 10 – Вид билета со стороны участника

<input type="checkbox"/>	Участники	№ заказа	Дата	Билеты	Сумма, Р	Статус заказа
	Темников Сергей Александрович	5896592	18.04.2025	Билет - 1x0	0	Подтверждён
Искать по всем вашим событиям						

ОТКЛОНИТЬ

Рисунок 11 – Список участников в интерфейсе организаторов

Преимущества:

- интеграция с различными сервисами (Google Tag Manager, Яндекс.Метрика, Пиксель ВКонтакте);
- подробная настройка карточки мероприятия: название, приглашённые спикеры, расписание мероприятия, отзывы и партнёры;
- низкая комиссия (4,9%).

Недостатки:

- ориентированность на организаторов.

WEEK

Сервис WEEEEK [3] пригодится на этапе разработки и планирования мероприятия. Здесь можно фиксировать все задачи, указывать дедлайны, отслеживать выполнение, назначать ответственных лиц. Всё это пригодится при самостоятельной, так и при командной работе над мероприятием.

Некоторые функции сервиса:

- списки, канбан-доски, диаграмма Ганта для фиксирования задач;
- настройка уведомлений в Telegram и ВКонтакте;
- регулирование доступов и разрешений для пользователей;
- интеграция с внешними календарями;
- обсуждение идей и голосование;
- публичные ссылки для приглашения внешних пользователей;
- хранение документов, видео и изображений.

У Week есть веб-версия, версии для Windows и macOS, приложения для Android и iOS. Благодаря этому можно заниматься планированием на любом устройстве и в любом месте.

На рисунках 12-16 отображены ключевые экраны интерфейса сервиса.

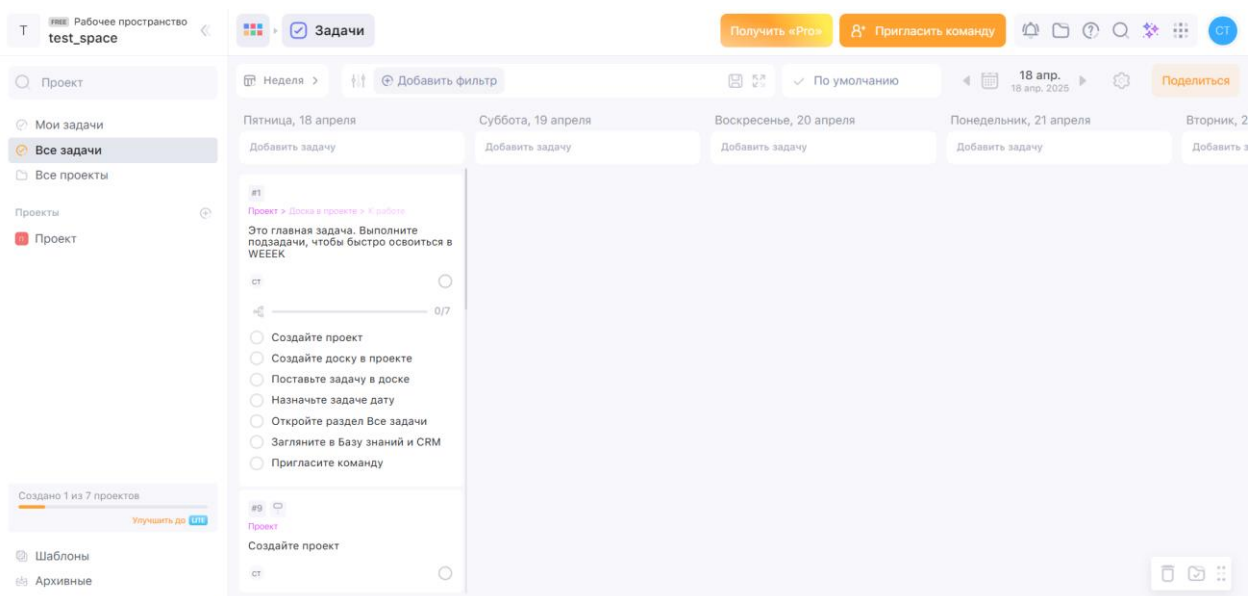


Рисунок 12 – Экран мероприятия

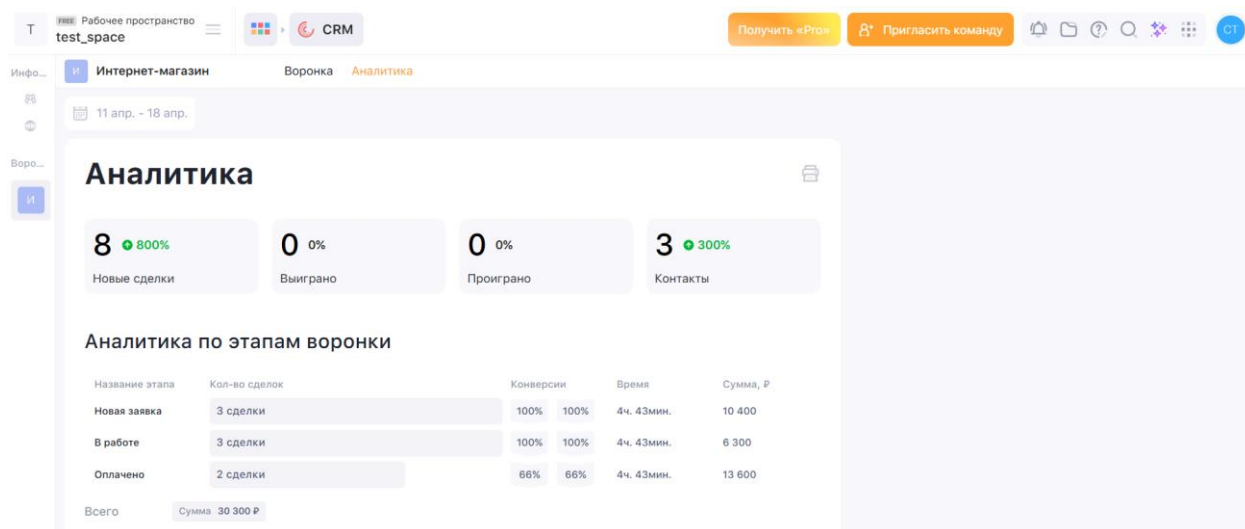


Рисунок 15 – Аналитика мероприятия

Мои задачи

Назначенные мне | Порученные мной | Мои private задачи

Наименование	Номер	Исполнитель	Проект	Доска	Колонка	Дата
▼ Сегодня						
Новая задача						
Пишите в Телеграм-бот поддерж...	#2	ст Сергей Т.	Проект	Доска в проекте	К работе	18 апреля
Это главная задача. Выполните по...	#1	ст Сергей Т.	Проект	Доска в проекте	К работе	18 апреля
Создайте проект	#9	ст Сергей Т.	Проект			18 апреля
Создайте доску в проекте	#8	ст Сергей Т.	Проект			18 апреля
Поставьте задачу в доске	#7	ст Сергей Т.	Проект			18 апреля
Назначьте задаче дату	#6	ст Сергей Т.	Проект			18 апреля
Откройте раздел Все задачи	#5	ст Сергей Т.	Проект			18 апреля
Загляните в Базу знаний и CRM	#4	ст Сергей Т.	Проект			18 апреля
Пригласите команду	#3	ст Сергей Т.	Проект			18 апреля
▼ Завтра						

Рисунок 16 – Подраздел с задачами

Преимущества:

- гибкое управление аспектами мероприятия через сервисы внутри рабочего пространства (задачи, аналитика, участники, CRM);
- простое распределение задач между участниками мероприятия;
- разнообразие вариантов платных подписок под любые нужды организаторов.

Недостатки:

- множество функций скрыто за платной подпиской (например, сбор людей в команды, количество досок);
- цена подписки зависит от количества участников (собирается с каждого из них).

После тщательного анализа рынка аналогов, наша команда пришла к следующему выводу: в качестве решения поставленной проблемы необходимо создать цифровую платформу для управления мероприятиями, которая автоматизирует организационные процессы, улучшит взаимодействие между участниками и организаторами, а также упростит поиск информации по мероприятию.

4 Требования к продукту

Мы предложили заказчику наш вариант решения проблемы, и после обсуждения были выдвинуты следующие требования:

Главная страница:

- календарь мероприятий – интерактивный календарь;
- просмотр в виде списка – альтернатива календарю с удобной сортировкой;
- история уведомлений мероприятий, на которые подписан пользователь.

Страница мероприятия:

- детальное описание (текст, изображения, контакты организаторов);
- блок со списком участников и их ролями;
- кнопка "Я участвую" для подписки на обновления;
- раздел уведомлений о мероприятиях.

Создание мероприятия:

- организатор заполняет название, дату, место проведения мероприятия и его описание, а также галерею изображений;
- организатор может приглашать пользователей и выдавать роли.

Роли и взаимодействие:

- каждое мероприятие поддерживает систему ролей (участник, организатор, волонтер и т. д.);
- возможность отправлять объявления всем подписавшимся пользователям.

Система уведомлений:

- напоминания о старте мероприятия;
- важные обновления от организаторов.

5 Стек и инструменты разработки

Управление проектом:

- методология Agile: такой выбор сделан в силу изначальной неслаженности команды и отсутствия опыта работы с гибкими методиками;
- инструмент представления GitHub: планирование, распределение и контроль задач.

Дизайн и инфографика:

- инструмент Figma: создание прототипа, дизайн-макета приложения.

Frontend-разработка:

- React: JavaScript-библиотека с открытым исходным кодом, которая используется для создания пользовательских интерфейсов веб-приложений. Она позволяет разрабатывать интерактивные компоненты и упрощает создание динамических веб-страниц;

– TypeScript (TS): язык программирования, который расширяет возможности JavaScript, добавляя статическую типизацию и другие улучшения для создания более надежного и масштабируемого кода. TypeScript компилируется в JavaScript, поэтому его код может быть запущен в браузере и других JavaScript-средах;

– Vite.js: один из инструментов для настройки сред разработки. Чаще всего используется в связке с фреймворками React и Vue. Однако функционал не ограничен только их поддержкой – инструмент способен работать даже с ванильным JavaScript, следовательно, и различными библиотеками, написанным на нем. Подходит для более сложных проектов, где требуется взаимодействие с сервером;

– Redux: библиотека JavaScript, предназначенная для управления состоянием приложения, особенно в React-приложениях. Она помогает организовать и предсказуемо управлять данными в приложении, особенно когда приложение становится сложным и включает много взаимодействующих элементов.

Backend-разработка:

- ASP.NET Core: серверная платформа для разработки веб-приложений, служб и других типов серверных приложений, работающая на .NET. Она является кроссплатформенной, что позволяет разрабатывать и развертывать приложения на Windows, macOS и Linux. ASP.NET Core используется для создания веб-API, веб-сайтов, микросервисов и других типов серверных приложений;

- PostgreSQL: одна из самых популярных в ru-сегменте реляционная база данных, которая соответствует строгим стандартам SQL, надёжность доказана временем и массовостью использования при разработке проектов;

- JSON: используется для передачи данных между фронтендом и бекендом;

- Entity Framework: современный фреймворк для .NET, который позволяет серверу взаимодействовать с базой данных;

- Swagger: набор инструментов, который позволяет автоматически описывать API на основе его кода. Документация, автоматически созданная через Swagger, облегчает понимание API для компьютеров и людей.

6 Отчёт о проделанной работе

6.1 Папушев Роман Олегович, тимлид

В рамках работы над проектом в составе команды Cool Capybaras я выполнял роль тимлида, координируя работу участников и обеспечивая слаженность процессов на всех этапах реализации. Моя основная задача заключалась в создании условий для стабильной и продуктивной работы команды, а также в обеспечении достижения запланированных целей в установленные сроки.

На старте проекта особое внимание было уделено выработке единого подхода к разработке и планированию. Я проводил анализ входных требований, трансформировал их в понятные и реализуемые технические задачи, формируя подробную дорожную карту проекта. Чёткое распределение ролей и задач позволило каждому члену команды сосредоточиться на своих зонах ответственности и избежать неясностей.

Значительную часть времени я посвятил поддержке профессионального развития участников. В команде практиковался обмен знаниями, обсуждение технических решений и совместный разбор сложных кейсов. Я старался быть доступным для консультаций, инициировал технические сессии и помогал коллегам осваивать новые инструменты и технологии, способствующие росту их экспертизы.

В процессе реализации проекта я также выступал связующим звеном между нашей командой и заказчиком. Регулярные отчёты о ходе работ, демонстрации промежуточных результатов и проактивное получение обратной связи помогали держать заказчика в курсе прогресса и своевременно адаптироваться к возможным изменениям в приоритетах или требованиях.

Отдельное внимание я уделял формированию позитивного командного климата. Открытая и прозрачная коммуникация, регулярные обсуждения, поддержка инициатив и поощрение самостоятельности участников создавали

среду, в которой каждый чувствовал свою значимость и был мотивирован на достижение общих целей.

Благодаря продуманному управлению и вовлечённости каждого члена команды, нам удалось успешно реализовать проект с высоким уровнем качества. Работа в этой роли стала для меня ценным опытом, а также важным вкладом в развитие навыков управления и командного взаимодействия у всех участников проекта.

6.2 Рузанов Александр Андреевич, backend-разработчик

Меня зовут Рузанов Александр, я являюсь Backend-разработчиком в команде Cool Carubaras. В рамках работы над проектом на мне лежала ответственность за реализацию всего серверного функционала нашего веб-сервиса [4]. Моя работа охватывала полный цикл разработки серверной части, начиная от проектирования структуры базы данных и API-эндпоинтов, до написания и тестирования логики взаимодействия с клиентской частью.

Одна из ключевых задач, которую я реализовал, – это регистрация и авторизация пользователей. Я обеспечил безопасную аутентификацию и хранение данных с использованием современных подходов, таких как шифрование паролей и генерация JWT-токенов [5]. Кроме того, пользователи получили возможность редактировать свой профиль, включая изменение имени, фотографии и других персональных данных.

Я также разработал функционал для создания мероприятий, где пользователи могут публиковать события с детальной информацией [6]. В рамках этих мероприятий другие пользователи могут подписываться на участие, а создатель мероприятия – назначать роли другим участникам, например, организаторов, помощников и т.д. Это позволило создать гибкую систему управления событиями и расширило возможности взаимодействия внутри платформы.

Кроме того, я активно взаимодействовал с фронтенд-разработчиком нашей команды. Мы совместно прорабатывали архитектуру API, согласовывали структуру запросов и ответов, а также устраняли возможные ошибки и несоответствия между клиентской и серверной частью. Это взаимодействие обеспечило плавную интеграцию бэкенда и фронтенда и позволило добиться цельной и стабильной работы веб-сервиса в целом.

Таким образом, моя работа как backend-разработчика была направлена не только на реализацию ключевого функционала сервиса, но и на обеспечение его корректного взаимодействия с другими компонентами проекта, что позволило команде реализовать качественный и рабочий продукт.

6.3 Скудин Владислав Николаевич, дизайнер

В рамках проекта по созданию цифровой платформы для планирования и управления мероприятиями в компании UDV Group была проделана обширная работа по проектированию пользовательского интерфейса. Основное внимание было уделено разработке интуитивно понятной, адаптивной и визуально цельной системы экранов, соответствующей как техническому заданию, так и ожиданиям конечных пользователей.

Проект начался с анализа пользовательских сценариев и корпоративных требований. Были изучены аналогичные решения, выделены ключевые функции и предложены стилистические референсы (в том числе VK, DNS, UDV). На их основе была разработана концепция интерфейса: белая тема, блочная структура с ярко выраженными секциями, минимализм, соблюдение единого радиуса скругления элементов и выравнивание по левому краю.

В соответствии с ТЗ, в Figma были разработаны макеты всех необходимых фреймов:

- авторизация и регистрация: стандартные окна входа, восстановления и подтверждения пароля. Логика повторяет привычные UX-паттерны, включая заглушки и системные уведомления;

- главная страница:
 - а) просмотр мероприятий в виде календаря и списка;
 - б) интерактивный календарь с возможностью фильтрации событий, переключения форматов и месяцев;
 - в) боковая панель с фильтрами (диапазон дат, формат, категории, организатор и наличие свободных мест);
 - г) верхняя панель с логотипом, уведомлениями и меню профиля;
- профиль:
 - а) страница редактируемого профиля;
 - б) отдельный макет для просмотра чужого профиля без возможности редактирования;
- создание мероприятия:
 - а) форма с возможностью указать формат, тип, роли, категории, лимит участников и другую ключевую информацию;
 - б) кнопка удаления мероприятия с подтверждающим модальным окном;
- страница мероприятия:
 - а) многоуровневая структура блоков: описание, контакты, фотографии, подписчики, уведомления;
 - б) возможности для организатора: чат, настройки, завершение мероприятия;
 - в) поддержка редактирования отдельных блоков и взаимодействия с участниками;
 - г) просмотр фотографий с модальными окнами и переходами в сетку галереи;
- работа с подписчиками:
 - а) поиск, фильтрация по ролям и наличию в контактах;
 - б) контекстные меню для назначения ролей, добавления в контакты и исключения участников.

Вся система оформлена в светлой теме с использованием белых блоков на мягком фоне. Отдельное внимание уделено согласованности иерархии блоков, контрасту текста и читаемости.

Все экраны были объединены в интерактивный прототип. Произведено первичное тестирование логики взаимодействия внутри команды. На основе замечаний и UX-рефлексии были улучшены сценарии навигации, фильтрации и взаимодействия с мероприятиями.

Особое внимание было уделено всплывающим окнам (подтверждение действий, уведомления, добавление контента), контекстным меню и адаптивности интерфейса. Были проработаны состояния элементов (ховер, активный, disabled) и их отклик.

Результатом работы стал полноценный, визуально и функционально завершённый дизайн-проект цифровой платформы управления мероприятиями. Все требования технического задания были реализованы в рамках Figma, с учётом корпоративных стандартов и пользовательских ожиданий. Созданный интерфейс обеспечивает удобство работы как для организаторов, так и для участников, и является готовой основой для последующей разработки.

6.4 Хоменко Мария Александровна, frontend-разработчик

В рамках проекта я разработала клиентскую часть веб-приложения для управления мероприятиями. Приложение построено на стеке React + TypeScript с использованием Redux Toolkit для глобального состояния и React Router для маршрутизации [7]. Сборка осуществляется через Vite, что обеспечивает быструю разработку и высокую отзывчивость интерфейса [8].

С самого начала был выбран компонентный подход с модульной архитектурой. Интерфейс разделён на логические уровни: страницы, функциональные блоки, переиспользуемые UI-компоненты и сущности,

отвечающие за отображение и взаимодействие с основными объектами системы. Это ускорило разработку и упростило сопровождение.

Для навигации используется React Router: реализованы переходы между страницами авторизации, календаря, профиля, событий и управления участниками. Маршруты обрабатываются в рамках единого дерева компонентов с учётом состояния авторизации и роли пользователя.

Глобальное состояние управляется через Redux Toolkit и охватывает авторизацию, профиль, события и подписчиков [9]. Для взаимодействия с API применяется RTK Query, что позволило централизованно обрабатывать загрузки, ошибки, кеширование и обновление данных [10].

UI-компоненты выдержаны в едином стиле: обеспечена визуальная согласованность форм, кнопок, модальных окон и уведомлений. Формы валидируются вручную и с помощью вспомогательных утилит, предусмотрена обработка ошибок и состояний загрузки для стабильной работы при любой сети.

На всех этапах я взаимодействовала с backend-разработчиком: мы синхронизировали API, согласовали формат данных, проводили совместное тестирование интеграции. Это обеспечило стабильную работу клиент-серверного взаимодействия.

Результат – надёжный интерфейс, реализующий все ключевые пользовательские сценарии. Архитектура рассчитана на масштабирование, код протестирован и адаптирован под реальные рабочие процессы.

6.5 Темников Сергей Александрович, аналитик

В качестве аналитика я активно взаимодействовал с заказчиком, что сыграло ключевую роль в определении требований к документации и уточнении формата ее ведения. Этот этап работы позволил нам точно понять ожидания клиента и выстроить стратегию выполнения проекта в соответствии с его потребностями.

Одной из важных задач, выполненных в рамках проекта, стало создание технического задания. На этом этапе я осуществлял детализированный сбор и анализ требований, исходя из пожеланий заказчика и особенностей проекта. В ходе работы была проведена серия встреч с клиентом, а также командные обсуждения, чтобы согласовать все детали и зафиксировать их в едином документе. Это позволило создать четкое и структурированное техническое задание, которое стало основой для дальнейшего проектирования и разработки.

Одним из важных направлений моей работы был анализ рынка конкурентов. Мы провели глубокое исследование, выявив преимущества и недостатки наших конкурентов. Эта информация послужила основой для разработки нашей собственной стратегии, позволяющей выделиться на фоне других участников рынка и предложить заказчику наиболее конкурентоспособное решение.

Подготовка данного отчета также стала одним из важных этапов моей работы. В ходе подготовки отчета я собрал и систематизировал информацию о нашей деятельности, выделил ключевые моменты и достижения проекта. Этот документ стал не только свидетельством нашей проделанной работы, но и ценным инструментом для последующей оценки эффективности проекта и анализа его результатов.

В целом, наша работа над проектом была направлена на достижение высоких результатов и удовлетворение потребностей заказчика. Мы продемонстрировали профессионализм, качество и эффективность в каждом аспекте нашей деятельности, что позволило успешно завершить этот этап работы и подготовить основу для дальнейшего развития проекта.

7 Результаты проекта

В результате нашей работы мы создали цифровую платформу для управления мероприятиями для UDV Group, которая автоматизирует организационные процессы, улучшает взаимодействие между участниками и организаторами, а также упрощает поиск информации по мероприятию. Далее будет продемонстрирован функционал платформы.

Прежде, чем получить доступ к участию в процессе организации мероприятий, пользователь должен авторизоваться в сервисе, введя свой адрес электронной почты и пароль (рисунок 17).

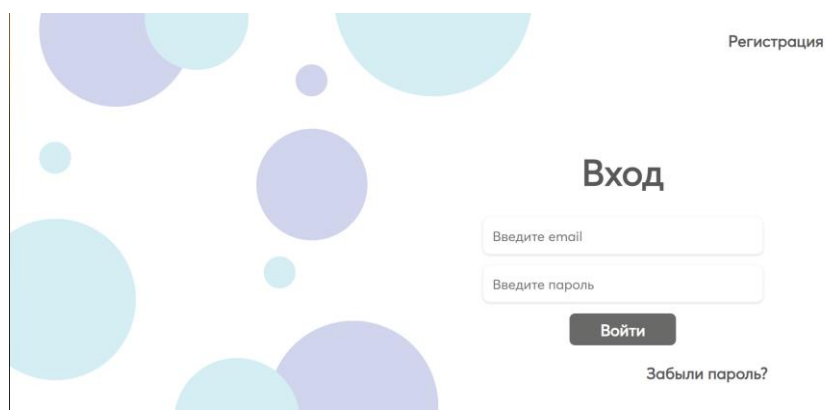


Рисунок 17 – Экран авторизации

В случае, если пользователь посещает сайт впервые, он может зарегистрироваться на сервисе, используя те же данные (рисунок 18).

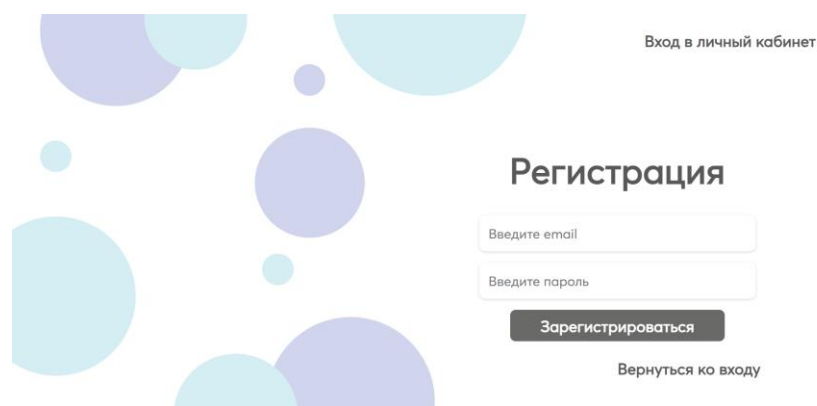


Рисунок 18 – Экран регистрации

После прохождения регистрации/авторизации, пользователь попадает на страницу со всеми мероприятиями, в который пользователь принимает участие. Мероприятия могут быть представлены как в формате списка (рисунок 19), так и в формате календаря (рисунок 20).

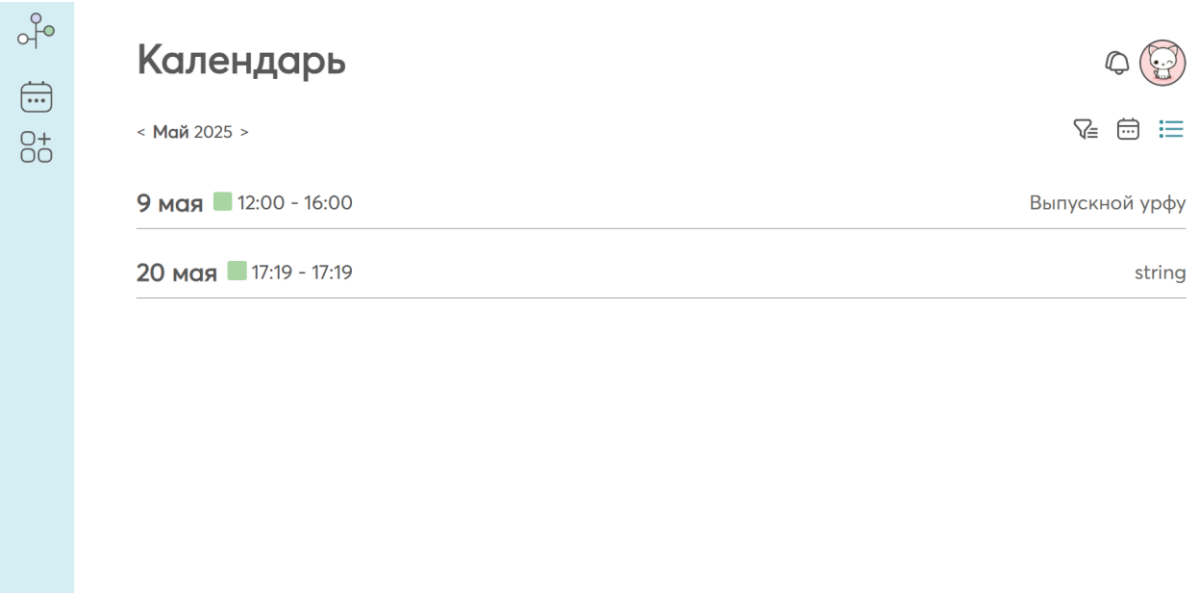


Рисунок 19 – Страница с мероприятиями в формате списка

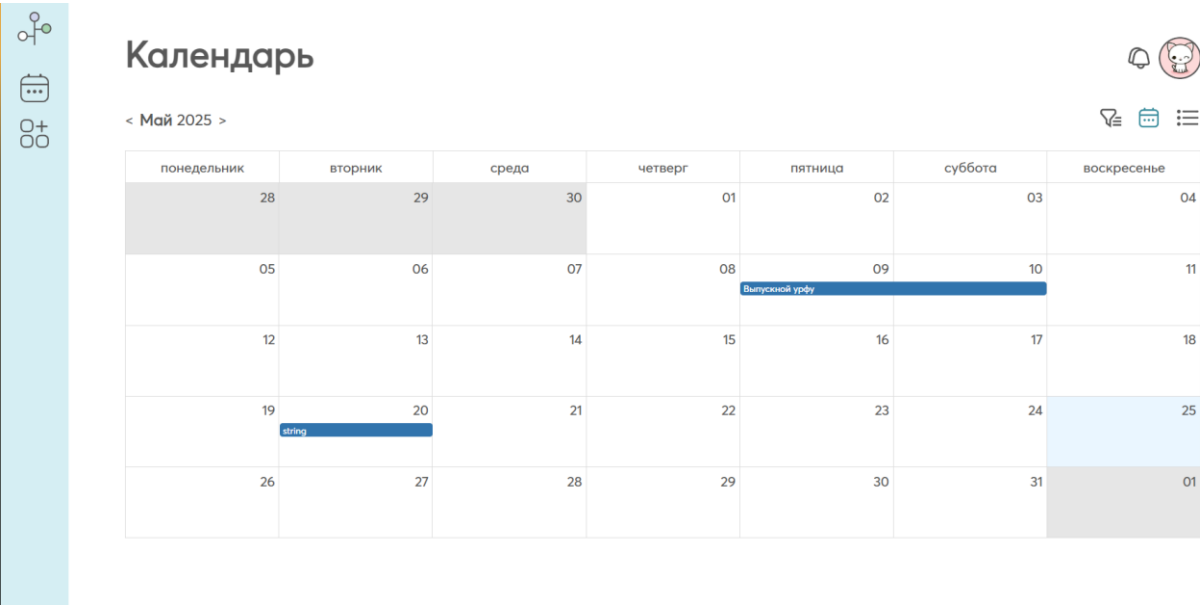


Рисунок 20 – Страница с мероприятиями в формате календаря

При нажатии на одно из мероприятий откроется его карточка (рисунок 21), в которой содержится подробная информация о нём: название, описание, категории, фотографии, уведомления, тип, адрес, дата и время проведения, а также подписчики и контактные лица мероприятия. Чтобы записаться на мероприятие, необходимо нажать на кнопку «Я пойду» под аватаром пользователя в верхнем правом углу – после этого она изменит цвет на красный (рисунок 22).

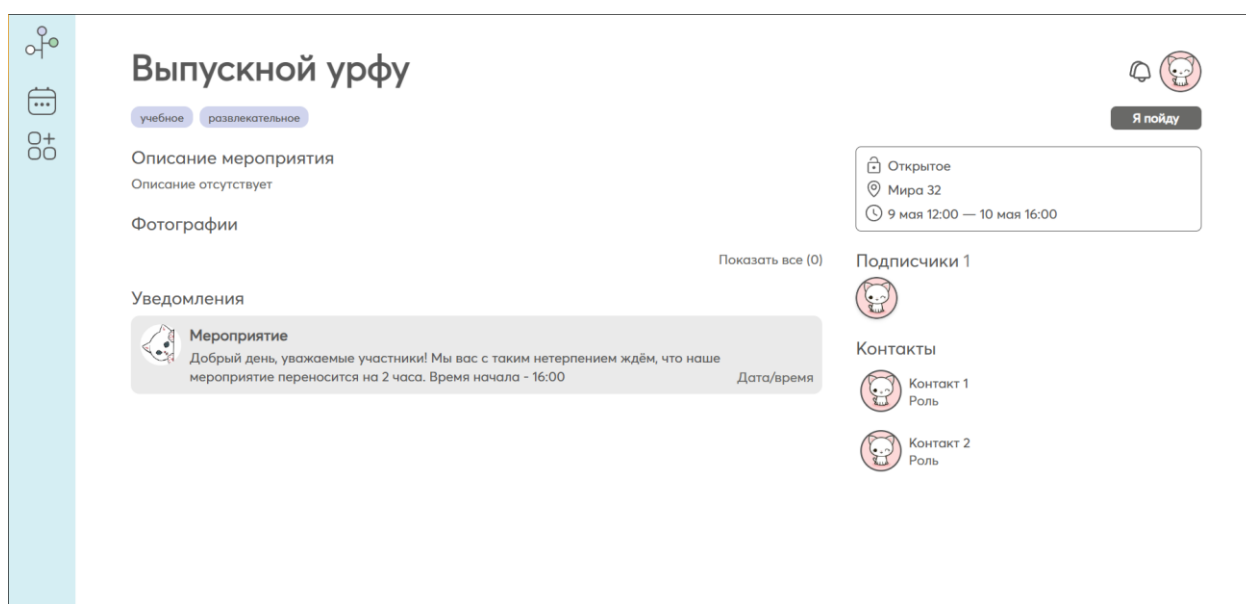


Рисунок 21 – Карточка мероприятия



Рисунок 22 – Изменение цвета и текста кнопки «Я пойду» после подписки на мероприятие

Мероприятия можно отфильтровать с помощью фильтра на главной странице (рисунок 23). Фильтрация может происходить по датам проведения мероприятия, формату (рисунок 24) и категориям.

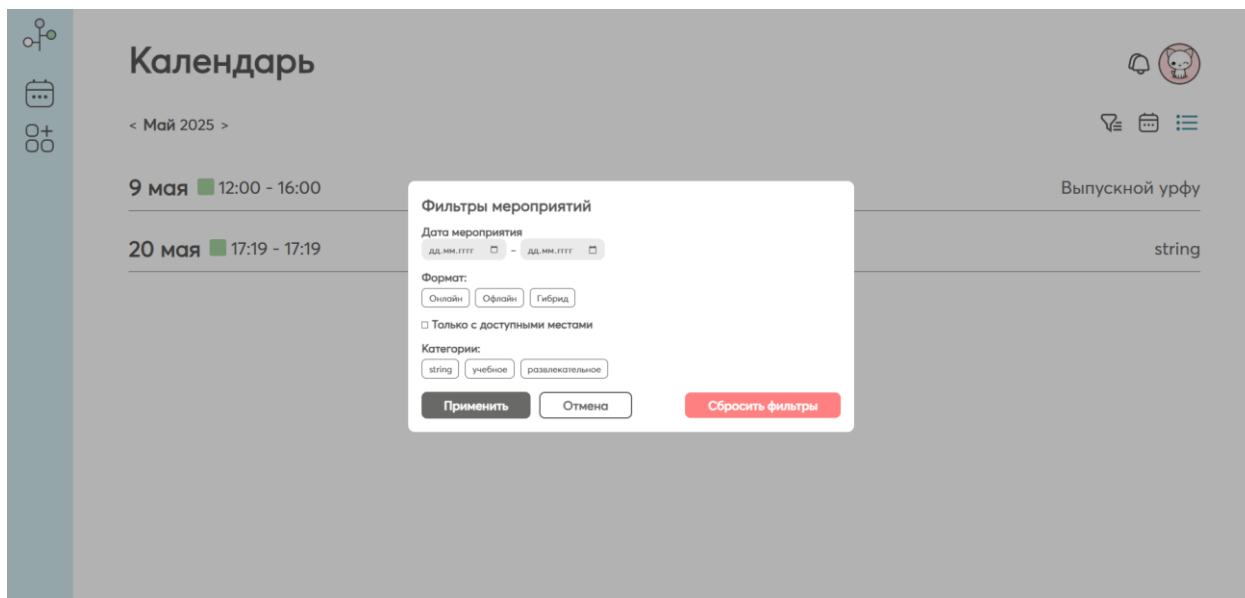


Рисунок 23 – Фильтры мероприятий

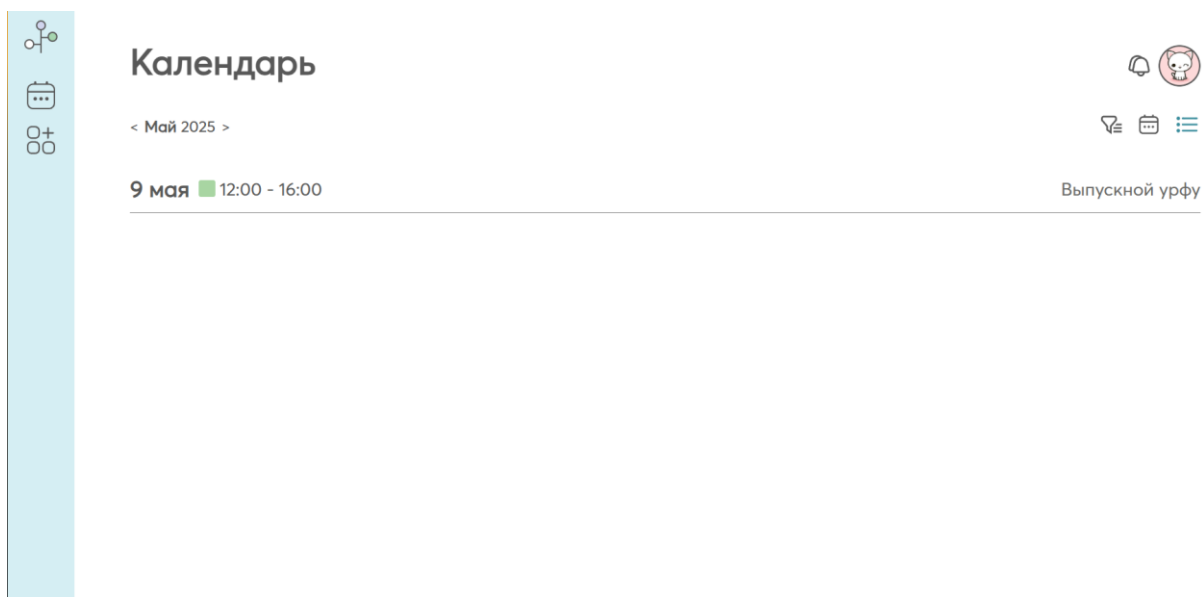


Рисунок 24 – Окно мероприятий после применения фильтра по формату

Чтобы создать новое мероприятие, необходимо нажать на кнопку создания мероприятия, расположенную на панели в левой части сайта, чтобы перейти на окно создания мероприятия (рисунок 25).

Создание мероприятия

Информация о мероприятии

Название мероприятия
Название события

Место проведения
Адрес или место

Тип мероприятия
Открытое

Формат
Онлайн

Дата начала
ДД.ММ.ГГГГ

Дата окончания
ДД.ММ.ГГГГ

Время начала
--:--

Время окончания
--:--

Описание мероприятия
Опишите мероприятие

Создать мероприятие Отмена

Позиционирование

Категория
Введите категорию и нажмите пробел

Роль
Введите роль и нажмите пробел

☐ Установить макс. количество участников

Рисунок 25 – Окно создания мероприятий

После заполнения карточки мероприятия (рисунок 26) и нажатия на кнопку «Создать мероприятие» оно начнёт отображаться в списке мероприятий (рисунок 27) и в календаре (рисунок 28). Также присутствует возможность посмотреть карточку созданного мероприятия (рисунок 29).

Создание мероприятия

Информация о мероприятии

Название мероприятия
Встреча выпускников

Место проведения
Мира, 32

Тип мероприятия
Закрытое

Формат
Офлайн

Дата начала
27.05.2025

Дата окончания
27.05.2025

Время начала
14:00

Время окончания
18:00

Описание мероприятия
Встреча выпускников 2020-го года.

Создать мероприятие Отмена

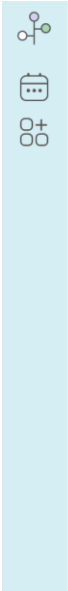
Позиционирование

Категория
Введите категорию и нажмите пробел
Встреча × Очно × Выпускники ×

Роль
Введите роль и нажмите пробел
Организатор × Выпускник ×

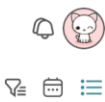
☐ Установить макс. количество участников

Рисунок 26 – Заполненная карточка мероприятия



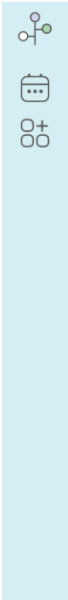
Календарь

< Май 2025 >



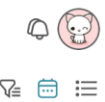
9 мая	12:00 - 16:00	Выпускной урфу
20 мая	17:19 - 17:19	string
27 мая	14:00 - 18:00	Встреча выпускников

Рисунок 27 – Список мероприятий с новым мероприятием



Календарь

< Май 2025 >



понедельник	вторник	среда	четверг	пятница	суббота	воскресенье
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	01

Рисунок 28 – Календарь мероприятий с новым мероприятием

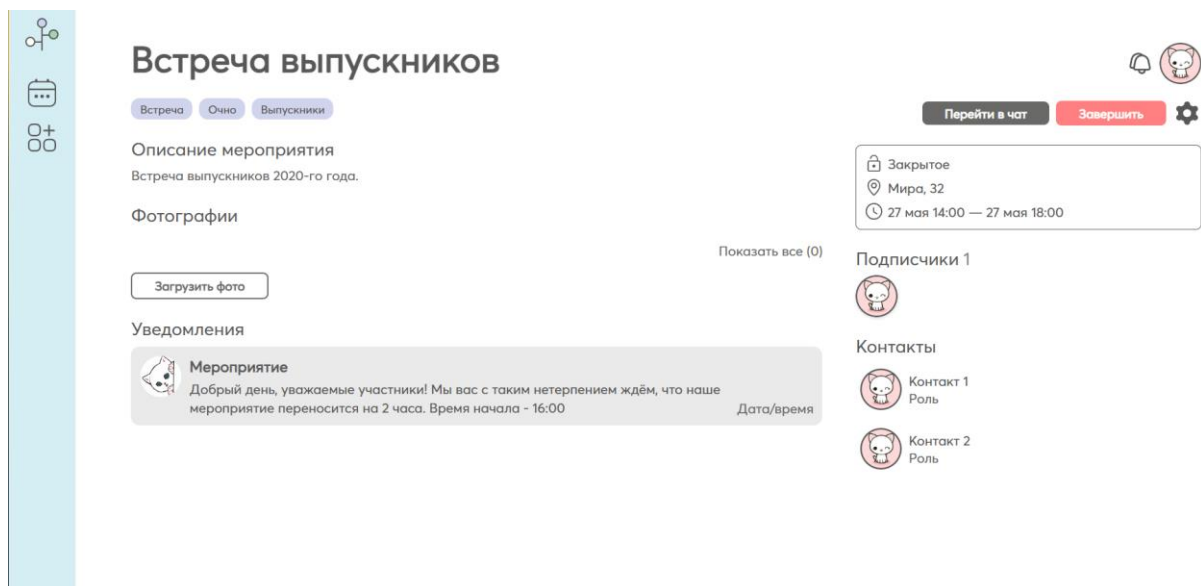


Рисунок 29 – Карточка созданного мероприятия

Все уведомления, полученные пользователей от организаторов мероприятия или от системы, можно посмотреть в окне уведомлений рядом с иконкой пользователя (рисунок 30).

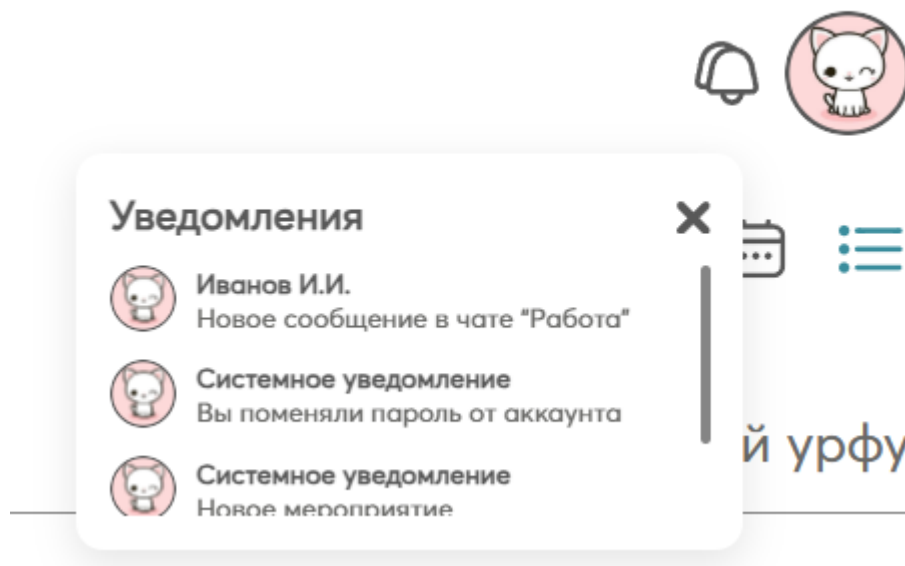
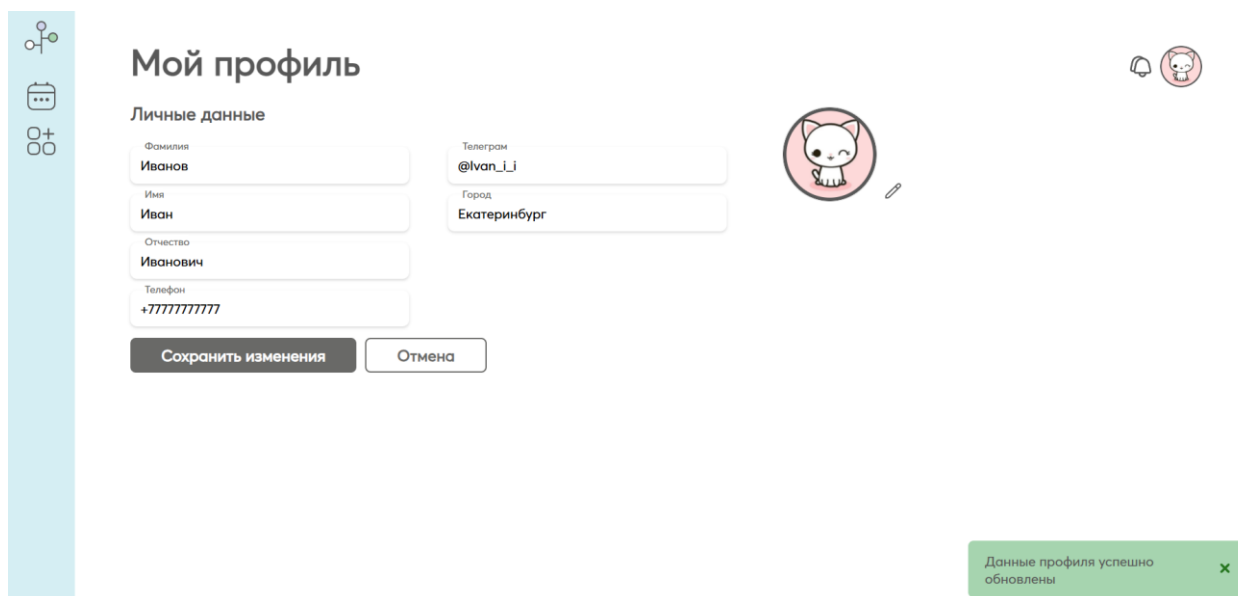


Рисунок 30 – Окно уведомлений пользователя

Нажав на иконку профиля в верхней правой части экрана, откроется окно профиля (рисунок 31), где можно изменить личные данные пользователя.

Обновлённые данные будут отображаться во всплывающем окне пользователя (рисунок 32).



Мой профиль

Личные данные

Фамилия
Иванов

Имя
Иван

Отчество
Иванович

Телефон
+7777777777

Telegram
@ivan_11

Город
Екатеринбург

Сохранить изменения Отмена

Данные профиля успешно обновлены

Рисунок 31 – Настройка личных данных пользователя

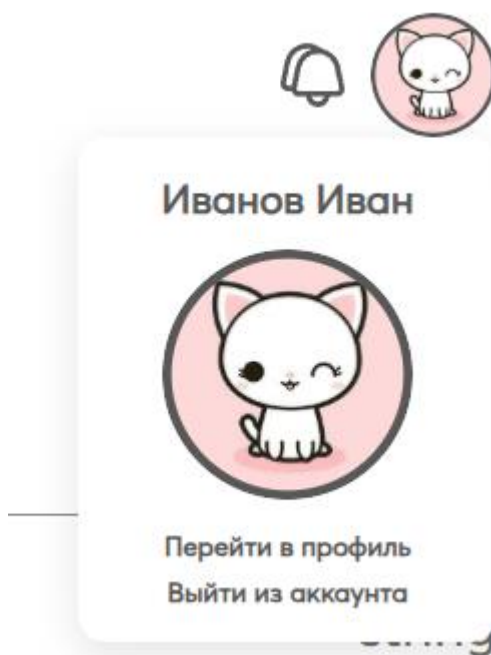


Рисунок 32 – Отображение обновлённых личных данных пользователя

Доступ к нашему сервису можно получить, перейдя по QR-коду ниже (рисунок 33).



Рисунок 33 – QR-код с ссылкой на итоговый продукт

8 Рефлексия и выводы команды

В ходе реализации проекта команда не только достигла поставленных целей, но и продемонстрировала высокую степень гибкости и способности адаптироваться к изменениям, возникающим в процессе разработки. Ключевым элементом успеха стало постоянное и открытое взаимодействие с заказчиком, что обеспечивало оперативное получение обратной связи и своевременное внесение корректировок в продукт.

Особое внимание мы уделяли не только технической реализации, но и практической ценности создаваемого решения. Наша команда стремилась создать инструмент, способный реально улучшить процесс управления мероприятиями, отвечая как стратегическим задачам компании UDV Group, так и повседневным потребностям пользователей. Глубокое понимание бизнес-контекста, а также анализ существующих решений на рынке помогли нам выстроить уникальное позиционирование и внедрить функции, востребованные целевой аудиторией.

Проект стал не только технологическим вызовом, но и пространством для внутреннего роста команды. Мы проанализировали свои подходы и процессы, выявили эффективные практики и зоны для развития, что в дальнейшем позволит нам действовать ещё слаженнее и результативнее. В условиях изменяющихся требований мы выработали устойчивую и гибкую модель работы, позволившую оперативно реагировать на вызовы и сохранять высокое качество на всех этапах проекта.

В ходе работы мы особенно подчеркнули важность межфункционального взаимодействия внутри команды. Активное участие каждого члена коллектива, обмен знаниями и совместный поиск решений создавали продуктивную и мотивирующую атмосферу. Это не только способствовало эффективному принятию решений, но и обеспечило высокий уровень вовлечённости в достижение общего результата.

Стратегическое мышление и ориентация на конечного пользователя стали неотъемлемой частью нашего подхода. Мы стремились не просто к разработке функционального решения, но к созданию платформы, которая будет устойчиво развиваться, масштабироваться и адаптироваться под будущие потребности UDV Group.

Полученный в рамках проекта опыт стал важным ресурсом для нашей команды – как в плане профессионального роста, так и в контексте построения долгосрочного партнёрства с заказчиком. Мы уверены, что проделанная работа заложила прочную основу для дальнейших шагов и успешного развития цифровой среды внутри компании.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработка цифровой платформы для умного управления мероприятиями для UDV Group была успешно завершена и продемонстрировала высокую степень соответствия ключевым требованиям, сформулированным заказчиком и целевыми пользователями. Внедрённый функционал отвечает основным ожиданиям: автоматизация организационных процессов, интеграция с корпоративными системами, улучшение коммуникации и повышение доступности информации о мероприятиях. Пользователи из разных функциональных подразделений отметили удобство интерфейса, прозрачность рабочих процессов и снижение нагрузки на ручные операции.

На этапе тестирования программного продукта было проведено функциональное, интеграционное и пользовательское тестирование, что позволило всесторонне оценить его качество. В процессе были выявлены незначительные дефекты, преимущественно связанные с отображением интерфейса в мобильной версии и отдельными сценариями обработки пользовательских данных. Все критические ошибки были оперативно устранены, и их влияние на стабильность и работоспособность платформы было минимальным. В результате продукт показал высокую надёжность и устойчивость при эксплуатации.

По итогам проекта можно выделить следующие ключевые выводы:

- соответствие ожиданиям заказчика: платформа эффективно решает задачи управления мероприятиями в корпоративной среде, охватывая все основные аспекты – планирование, коммуникации, взаимодействие с участниками и аналитика;

- качество реализации: несмотря на ряд незначительных технических доработок на этапе тестирования, продукт в целом демонстрирует стабильную и предсказуемую работу, готов к полноценному внедрению и использованию в реальных условиях;

– пользовательский отклик: обратная связь от представителей HR, маркетинга и других подразделений подтверждает интуитивную понятность интерфейса и практическую ценность сервиса;

– перспективы развития:

а) расширение функциональности мобильной версии для повышения доступности;

б) интеграция с внешними платформами (например, для онлайн-трансляций и внешнего нетворкинга);

в) внедрение расширенной аналитики для оценки эффективности мероприятий (метрики вовлечённости, сравнение форматов и т.д.);

г) поддержка кастомизации под различные типы мероприятий и сценариев.

Проект можно рассматривать как пример успешного внедрения цифрового решения в корпоративную среду с высокой степенью адаптации к изменяющимся требованиям. Полученный опыт, выявленные успешные практики и налаженное взаимодействие с заказчиком закладывают прочную основу для развития платформы и её возможной адаптации под более широкий спектр бизнес-задач в будущем.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Qtickets: Билетная система для концерта, спорта, конференции [Электронный ресурс] – 2015 г. – URL: <https://qtickets.ru> (дата обращения: 03.04.2025).
2. Nethouse.События [Электронный ресурс] – 2011 г. – URL: <https://events.nethouse.ru> (дата обращения: 08.04.2025).
3. WEEEEK — таск-менеджер для управления проектами [Электронный ресурс] – 2023 г. – URL: <https://weeeek.net/ru> (дата обращения: 15.04.2025).
4. Руководство по ASP.NET Core 9 [Электронный ресурс] – 2023 г. – URL: <https://metanit.com/sharp/aspnet6/> (дата обращения: 17.04.2025).
5. Аутентификация с помощью JWT-токенов [Электронный ресурс] – 2023 г. – URL: <https://metanit.com/sharp/aspnet6/13.2.php> (дата обращения: 17.04.2025).
6. Руководство по Entity Framework Core 9 [Электронный ресурс] – 2024 г. – URL: <https://metanit.com/sharp/efcore/> (дата обращения: 17.04.2025).
7. TypeScript Handbook. Microsoft [Электронный ресурс] – 2012 г. – URL: <https://www.typescriptlang.org/docs/> (дата обращения: 21.04.2025).
8. Vite Documentation [Электронный ресурс] – 2020 г. – URL: <https://vite.dev/guide/> (дата обращения: 21.04.2025).
9. Redux Toolkit Documentation [Электронный ресурс] – 2015 г. – URL: <https://redux-toolkit.js.org> (дата обращения: 24.04.2025).
10. RTK Query Overview [Электронный ресурс] – 2015 г. – URL: <https://redux-toolkit.js.org/rtk-query/overview> (дата обращения: 24.04.2025).