

ПРОТОКОЛ ОБСУЖДЕНИЯ ЗАДАЧИ С ЗАКАЗЧИКОМ

Заказчик:	НИУ ВШЭ, Гайнутдинов Руслан Ильшатovich
Название проекта:	Приложение-помощник для мониторинга спортивных мероприятий
Исполнители	Баранова Екатерина Витальевна, Чекрий Павел Сергеевич, Иванова Виолетта Александровна

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА:

Пользователь во время просмотра футбольного матча или другого спортивного мероприятия получит возможность через наше приложения передавать происходящее, так, например, при просмотре футбольного матча, сотрудник сможет передавать информацию о голах и красных карточках, а пользователь считывать информацию либо в нашем веб-приложении, либо через другие информационные источники, которые также будут получать данные из нашего приложения. Этот проект будет иметь как B2B смысл, информация от пользователя будет идти в разнообразные новостные компании, так и B2C смысл, данные будут доступны другим пользователям в режиме онлайн.

КАКИЕ КОНКУРЕНТЫ ЕСТЬ НА РЫНКЕ (платные/бесплатные):

Обычно такие приложения-помощники созданы для ставок на спорт. Их достаточно много, но все они выполняют функцию скорее “помощи” перед матчем, а не во время него. Наше приложение имеет главную задачу - отслеживание матча в прямом эфире и передача всей информации как-либо способом фанатам.

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ:

- Реализация Web-интерфейса;
- Реализация API для выдачи расписания матчей;
- Написание API сбора вводимой пользователем информации;
- Написание API для передачи собранной информации третьим лицам;
- Разработка Базы данных.

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ:

1. **Приложение предназначается для физических или юридических лиц?**
Приложение предназначено для клиентов компании-юридических лиц, а также обычных людей-болельщиков.
2. **Кто является основными клиентами компании?**
Основные клиенты компании – российские информационные сервисы, а также болельщики.

3. Кто взаимодействует со стороны компании-клиента с приложением (примерная должность сотрудника, возраст и уровень владения предметной областью)?

Как правило, любитель футбола, который может в процессе матча отслеживать данные об игре.

4. Сколько пользователей одновременно (примерно) будет пользоваться приложением?

Максимум 1 000 пользователей.

5. Какие текущие проблемы решает разрабатываемое приложение/продукт/сервис? Что должен делать пользователь при помощи разрабатываемого продукта/сервиса?

Главная идея - информирование болельщиков о ситуации во время матча. Пользователь может получать информацию из источников, которым передаются данные об игре или же самостоятельно отслеживать игру в веб-приложении. Также в случае, если пользователь имеет права на внесение информации о матче, он может вносить данные о голах, красных карточках итд.

ТРЕБОВАНИЯ К ИНСТРУМЕНТАМ И ТЕХНОЛОГИЯМ

1. Все ограничения направлены на упрощение интеграции разработанных программных модулей продукта с другими модулями проекта и продуктами компании;
2. Web-приложение должно быть разработано для любого браузера;
3. Приложение должно быть разработано с использованием языка программирования Python и библиотеки Django;
4. Использование СУБД PostgreSQL или MS SQL Server.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ

1. Собирать данные о матчах с пользователей;
2. Выводить расписание матчей;
3. Передавать собранную информацию третьим лицам.

РЕЗУЛЬТАТ РАБОТЫ

Web-сервис для сбора данных о футбольных матчах.

КПЭ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

Основными критериями оценивания будут являться:

- Удовлетворенность клиента - выполнены все поставленные задачи;
- Эффективность - пользователям будет понятен интерфейс на базовом уровне, а также приложение будет стабильно при ограничениях, описанных выше;

- Функциональность – реализация веб-интерфейса.

Заказчик

Личная подпись _____/_____

Ответственный по
проекту

Личная подпись _____/_____

Дата: