**ТИПОВОЕ КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

***ДЛЯ ЧЕМПИОНАТА***

***2021-2022 чемпионатного цикла***

**компетенции**

**«ИТ-решения для бизнеса на платформе «1С:Предприятие»**

**для возрастной категории**

**14-16 лет**

*Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:*

[1. Форма участия в конкурсе: 2](#_Toc66870131)

[2. Общее время на выполнение задания: 2](#_Toc66870132)

[3. Задание для конкурса 2](#_Toc66870133)

[4. Модули задания и необходимое время 3](#_Toc66870134)

[5. Критерии оценки. 5](#_Toc66870135)

[6. Приложения к заданию. 6](#_Toc66870136)



1. **Форма участия в конкурсе**: Индивидуальный конкурс
2. **Общее время на выполнение задания:** 10 ч.
3. **Задание для конкурса:**

Сейчас во всем мире активно развивается направление настольных игр. Современные настольные игры - это уже не просто «ходилки». Это игры, которые помогают адаптироваться к меняющимся обстоятельствам, искать и находить выходы из различных ситуаций, развивают умение работать в команде, учат анализировать информацию, планировать свои действия и принимать взвешенные решения, а также достойно проигрывать.

Клуб настольных игр «Байкал» открыт с целью организации условий для развития новых форм проведения интеллектуального досуга подростков и молодежи города. К вам обращается владелец клуба – он готов рассказать вам подробно, как устроен его бизнес и какие бизнес-процессы должны быть автоматизированы.

Вот тут можно послушать его интервью для вас как разработчиков проекта, где пояснены его пожелания и требования к будущей системе - <https://drive.google.com/drive/folders/1XydOKVxDXSJhjsPDSIoMpeoORSDMM4Mi?usp=sharing>

Предприниматель отметил, что клуб настольных игр - открытая игровая площадка, место свободного время провождения и неформального общения клиентов. Участие в настольных играх (игротеках) и мероприятиях осуществляется на платной и бесплатной основе. Игрокам и гостям клуба предоставляются дополнительные услуги за отдельную плату.

Клуб рассчитан на игроков разных возрастных групп, содержит большое количество настольных игр. Профессиональные мастера, которые в дни игротек смогут подобрать подходящую игру, расскажут правила и будут всегда рядом с участниками, чтобы пояснить тот или иной игровой момент.

Для каждой сессии заказчик предоставил список ожидаемых результатов, в которых четко описано то, что требуется заказчику.

Системой будут пользоваться различные типы пользователей.

Приложение будет использоваться на офисных компьютерах сотрудниками клуба как настольное приложение. Заказчик планирует разработку мобильного приложения с функционалом, которое будет доступно отдельным типам пользователям, в том числе и для гостей Клуба настольных игр. Также предполагается использовать мобильное приложение для просмотра информации о стационарных и выездных игротеках.

В разрабатываемой информационной системе необходимо реализовать функционал, который формирует отчеты.

Завершающий этап выполнения конкурсного задания – разработка профессиональной презентации, которая демонстрирует владельцу клуба созданную информационную систему.

**Рекомендации: для более успешного выполнения конкурсного задания по разработке приложения предлагаем вам посетить клуб настольных игр в вашем городе и изучить, как устроены планирование, учет и анализ деятельности в реальном бизнесе.**

1. **Модули задания и необходимое время**

Таблица 1.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование модуля** | | **Соревновательный день (С1, С2, С3)** | **Время на задание** |
| **A** | Системный анализ и проектирование | Соревновательный день С1  Соревновательный день С2  Соревновательный день С3 | 60 минут  60 минут  60 минут |
| **B** | Разработка программного обеспечения | Соревновательный день С1  Соревновательный день С2  Соревновательный день С3  Соревновательный день С4  Соревновательный день С5 | 60 минут  60 минут  60 минут  120 минут  60 минут |
| **C** | Стандарты разработки | Общий профессионализм решения | В течении всего времени |
| D | Документирование | Общий профессионализм решения | В течении всего времени |
| E | Оформление решения | Соревновательный день С5 | 60 минут |

*Модуль A: Системный анализ и проектирование.*

Блок 1: Разработка объектов базы данных

Анализ исходных файлов данных, спроектировать на их основе структуру данных

Блок 2: Импорт данных

Приведение исходных файлов данных к виду, подходящему для импорта. Импортировать данные в базу данных.

Блок 3: Дизайн базы данных

Создание ERD на основе анализа предоставленных документов, проектирование архитектуры программного продукта

*Модуль B: Разработка программного обеспечения/*

Блок 4: Программирование

Создание настольного приложения, различных окон, таблиц, форм

Блок 7: Формирование отчетов

Разработка и реализация отчетов, необходимых пользователям приложений, с графиками и возможностью вывода на печать.

Блок 8: Разработка мобильного приложения

Разработка мобильного приложения под ОС Android.

Блок 9: Тестирование

Интеграционное тестирование, модульное тестирование. Разработка тест-кейсов

*Модуль C: Стандарты разработки программного обеспечения.*

Блок 10: Общий профессионализм решения

В общем профессионализме решения учитывается возможность развития информационной системы другими разработчиками, соответствие руководству по стилю заказчика, обратная связь системы с пользователем, стабильная работа всех разработанных программ, стиль кода на протяжении разработки всей системы, работа с системой контроля версий

*Модуль D: Документирование.*

Блок 10: Документация

Создание пакета сопровождающей документации по разрабатываемой информационной системе.

*Модуль D: Оформление решения.*

Блок 11: Презентация

Создание профессиональной презентации, демонстрирующей информационную систему заказчику, и ее представление.

1. **Критерии оценки.**

Таблица 2.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерий** | | **Баллы** | | |
| **Судейские аспекты** | **Объективная оценка** | **Общая оценка** |
| A | Системный анализ и проектирование | 0,00 | 32,5 | 32,50 |
| B | Разработка программного обеспечения | 0,00 | 56,00 | 56,00 |
| C | Стандарты разработки | 1,0 | 6,00 | 7,00 |
| D | Документирование | 0,7 | 0,40 | 1,10 |
| E | Оформление решения | 0,7 | 4,80 | 5,50 |
| **Итого** | | 2,40 | 97,60 | 100,0 |

1. **Приложения к заданию.**

Интервью владельца клуба настольных игр, где пояснены его пожелания и требования к разрабатываемой информационной системе - <https://drive.google.com/drive/folders/1XydOKVxDXSJhjsPDSIoMpeoORSDMM4Mi?usp=sharing>

В качестве ресурсов предоставляются материалы для импорта в информационную систему и другие данные.