

А. О. Жукова
(УО «ГрГУ им. Я. Купалы», Гродно)

О РАЗРАБОТКЕ СИСТЕМЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ РАБОТОЙ СПОРТИВНЫХ КЛУБОВ

Посещение спортивного клуба стало привычкой для многих людей, следующих тренду здорового образа жизни. Зачастую такие люди очень активны и для них крайне важно иметь под рукой нечто, что помогает сократить объём времени и усилий, необходимых для выполнения рутинных задач. Несмотря на стремительное внедрение современных технологий во все сферы жизни, спортивные клубы до сих пор используют старые способы организации и управления своей деятельностью.

Целью данной работы является разработка программного обеспечения, которое позволит автоматизировать некоторые задачи, с которыми ежедневно встречаются, как и посетители, так и администрация спортивных клубов.

Предполагается, что разрабатываемая система автоматизирует такие задачи, как:

- приобретение и управление абонементом;
- общение с клиентами;
- уведомления о важных событиях клуба и многие другие.

Предлагаемая система также будет иметь клиентские приложения на мобильных платформах Android и iOS, будет легко изменяться и адаптироваться под требования отдельного спортивного клуба.

Одной из ключевых целей является скорейшее создание минимального жизнеспособного продукта. Минимально жизнеспособный продукт (minimum viable product, MVP) – продукт, обладающий минимальными, но достаточными для удовлетворения первых потребителей функциями. Для достижения этой цели ядро системы планируется написать на языке Kotlin, который позволит в дальнейшем иметь общую кодовую базу для мобильных приложений на Android и iOS. Также для унификации UI планируется использовать SDK Flutter.

С целью автоматизации общения с клиентами планируется разработать и интегрировать в приложения чат-бота.