

2. PROJEKTO APRAŠYMAS

2.1. Projekto pavadinimas

Informacinių technologijų panaudojimas sportinių žaidimų varžybų organizavimui

2.2. Projekto įgyvendinimo laikotarpis

2017 03 - 2017 11

2.3. Projekto tikslas

Sukurti universalią sportinių žaidimų vykdymo informacinę sistemą

2.4. Projekto uždaviniai

1. Sukurti universalią, nekontaktiniams žaidimams (tinkliniui, tenisui, stalo tenisui, badmintonui) skirtą, varžyboms vykdomoms ratų sistemą, informacinę sistemą;
2. Sukurti universalią, kontaktiniams žaidimams (krepšiniui, futbolui, rankiniui) skirtą, varžyboms vykdomoms ratų sistemą, informacinę sistemą.

2.5. Trumpas projekto esmės aprašymas

Bus sukurta informacinė sistema, skirta kontaktinių ir nekontaktinių žaidimų varžyboms vykdomoms ratų sistema. Pasirinkus žaidimo tipą (tinklinis, krepšinis, tenisas ar kita) ir nurodžius komandų pavadinimus, ratų bei grupių skaičių informacinė sistema suformuos varžybų tvarkaraščius ir varžybines lenteles. Tvarkaraščiai ir varžybinės lentelės bus formuojamos vadovaujantis žaidimo taisyklėmis.

Baigus vykdyti varžybas automatiškai bus suformuotas varžybų protokolas.

Informacinė sistema bus laisvai prieinama visiems to norintiems.

2.6. Tikslinė projekto grupė ir projekto dalyviai

Lietuvos mokyklos ir sporto mokyklos, sporto klubai, įvairūs sproto renginių organizatoriai.

2.7. Laukiami rezultatai ir nauda įgyvendinus projektą

[vykdžius projektą bus turima informacinė sistema, kuri leis paprasčiau vykdyti įvairiais sportines varžybas ratų sistema. Projekto naudą turės mokyklų mokytojai, sporto treneriai, sporto klubų darbuotojai bei sporto renginių organizatoriai.

2.8. Projekto tęstinumas

Įgyvendinus projektą, informacinė sistema bus prižiūrima ateinančius 2 metus.

Viso projekto suma (Eur): 18 000,00

Prašoma iš fondo suma (Eur): 18 000,00

