Для оценки освоения профессий была разработана модель, представленная двумя формулами [5]. Освоение конкретной компетенции в рамках образовательной программы на любой момент реализации ОП рассчитывается по формуле (1):

$$\mathsf{YOK}_{i} = \sum_{i=1}^{n} \mathsf{YOK} \mathsf{Д}_{ii},\tag{1}$$

где $УОК_{i}$ – j-я компетенция образовательной программы;

 $УОКД_{ij}$ – вес j-той компетенции по i-той освоенной дисциплине, в которой она реализуется.

Уровень освоения конкретной профессии $УО\Pi_l$ в рамках ОП на любой момент времени обучения рассчитывается по формуле (2):

$$\mathbf{yO\Pi}_{l} = \sum_{j=1}^{m} \mathbf{yOK}_{j} \cdot \mathbf{B}_{jl}, \tag{2}$$

где B_{il} – вес компетенции в профессии.

Рабочий стол администратора информационной системы в 1С: Предприятие 8.3. (рис.2)

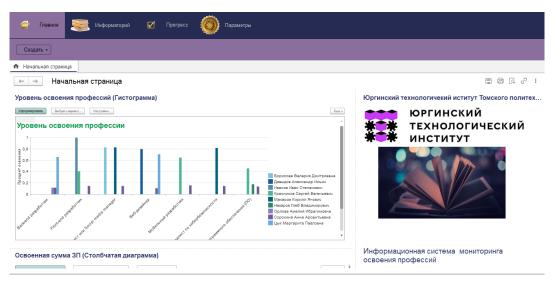


Рис. 2. Вид рабочего стола администратора системы

Таким образом, информационная система позволит студентам и преподавателям наглядным образом увидеть результаты своей работы и прогресс, в обучении, позволяющий повысить стимул для реализации наилучших достижений в учебной и профессиональной деятельности.

Список использованных источников:

- 1. «SkillBox». URL: https://skillbox.ru/ (дата обращения 12.02.25). Текст: электронный.
- 2. Захарова А.А. Разработка программного обеспечения для повышения уровня мотивации студентов технических вузов / А.А. Захарова, А.С. Марченко, А.С. Сарафанникова // Электронные средства и системы управления: материалы докладов XIX Международной научно-практической конференции. Томск: В-Спектр (ИП Бочкарева В.М.), 2023. С. 203—206.
 - 3. ЯндексПрактикум. URL: https://practicum.yandex.ru/ (дата обращения 12.02.25). Текст: электронный.
 - 4. «Лекториум». URL: https://www.lektorium.tv/ (дата обращения 12.02.25). Текст: электронный.
- 5. Марченко А.С. Модель и алгоритм освоения профессии как инструменты мотивации к учебе студентов ит-специальностей вузов / А.С. Марченко // Прогрессивные технологии и экономика в машиностроении: сборник трудов XV Всероссийской научно-практической конференции для студентов и учащейся молодежи / Юргинский технологический институт. Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2024. С. 166–168.

РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ УЧЕТА И АНАЛИЗА

XVI Всероссийская научно-практическая конференция для студентов и учащейся молодежи «Прогрессивные технологии и экономика в машиностроении»

ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПАРУСНОЙ ШКОЛЫ ПО ПОДГОТОВКЕ К СОРЕВНОВАНИЯМ И УЧАСТИЮ В НИХ НА ПЛАТФОРМЕ 1С: ПРЕДПРИЯТИЕ

С.А. Бочаров^а, студент гр. 17В11, Научный руководитель: Телипенко Е.В.^b, к.т.н., доц. Юргинский технологический институт (филиал) Национального исследовательского Томского политехнического университета 652055, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Ленинградская, 26 E-mail: ^aBocarovsemen82@gmail.com, ^bTelipenko@tpu.ru

Аннотация: в статье рассматривается разработка информационной системы учета спортсменов и анализа деятельности парусной школы по подготовке к соревнованиям и участию в них на платформе 1С: Предприятие 8.3. Данная система предназначена для автоматизированного учета личных данных спортсменов, мониторинга тренировочного процесса, учет соревнований, а также анализа их результатов. Рассмотрены основные компоненты системы, алгоритмы ее работы и преимущества автоматизированного подхода к учету данных в спортивных организациях.

Ключевые слова: учет спортсменов, автоматизация, 1С: Предприятие, спортивные данные, соревнования, тренировки.

Abstract: the article discusses the development of an information system for recording athletes and analyzing the activities of the sailing school in preparation for competitions and participation in them on the 1C: Enterprise 8.3 platform. This system is designed for automated recording of athletes' personal data, monitoring the training process, recording competitions, and analyzing their results. The main components of the system, its operating algorithms, and the advantages of an automated approach to data recording in sports organizations are considered.

Keywords: athlete accounting, automation, 1C: Enterprise, sports data, competitions, training.

Эффективное управление информацией о спортсменах, тренировках и соревнованиях играет важную роль в достижении высоких спортивных результатов. Для этого был разработан программный комплекс, реализованный на платформе 1С: Предприятие 8.3. Он позволяет централизованно хранить и анализировать данные, упрощая административные процессы в спортивных организациях.

Функциональные возможности системы:

- 1) учет спортсменов, включая их личные данные (ФИО, контакты, история участия в соревнованиях и тренировках);
 - 2) учет тренировок и их расписания;
 - 3) учет результатов соревнований;
 - 4) анализ деятельности парусной школы;
 - 5) генерация отчетов для тренеров, спортсменов и администрации.

На рисунке 1 представлена диаграмма IDEF0, иллюстрирующая основные процессы системы. Диаграмма отражает потоки данных между ключевыми функциями системы.

Техническая реализация

Система разработана в 1С: Предприятие, что обеспечивает удобную интеграцию с существующими учетными процессами. В состав системы входят:

m Cправочник «Спортсмены» — содержит информацию о спортсменах, их тренировках и соревнованиях (рис.2).

Справочник «Тренировки» – фиксирует планы и итоги тренировок (рис. 3).

Справочник «Соревнования» – управляет регистрацией и результатами соревнований.

Модуль «Анализ деятельности парусной школы» – позволяет анализировать эффективность тренировочного процесса и участия в соревнованиях.

XVI Всероссийская научно-практическая конференция для студентов и учащейся молодежи «Прогрессивные технологии и экономика в машиностроении»

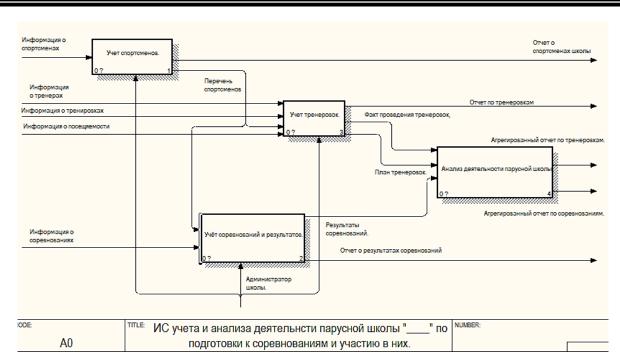


Рис. 1. Диаграмма IDEF0

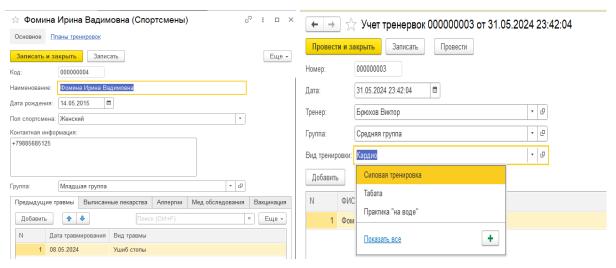


Рис. 2. Справочник «Спортсмены»

Рис. 3. Справочник «Тренеровки»

На рисунке 4 представлена диаграмма потоков данных (DFD) иллюстрирующая обмен информацией между спортсменами, тренерами, администраторами и базами данных системы учета. Она включает процессы учета, анализа и формирования отчетов, обеспечивая оптимизацию работы парусной школы.

Разработанная информационная система учета спортсменов на платформе 1C: Предприятие 8.3 значительно упрощает процессы управления данными. Автоматизация учета позволяет повысить эффективность управления тренировочным процессом, минимизировать ошибки при хранении информации и упростить процесс анализа деятельности парусной школы.

XVI Всероссийская научно-практическая конференция для студентов и учащейся молодежи «Прогрессивные технологии и экономика в машиностроении»

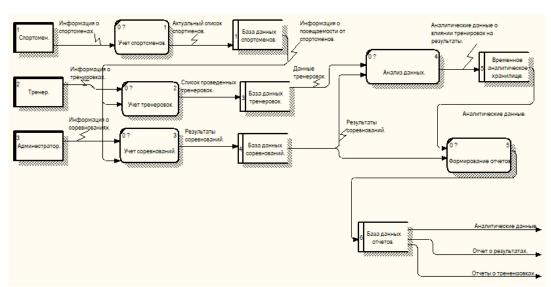


Рис. 4. Диаграмма потоков данных DFD

Список использованных источников:

- 1. Автоматизация процесса подготовки высококвалифицированных спортсменов / Ф.А. Керимов, Д.З. Нарзуллаев, К.К. Шадманов [и др.] // Fan-Sportga. 2023. № 2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/avtomatizatsiya-protsessa-podgotovki-vysokokvalifitsirovannyh-sportsmenov (дата обращения: 06.03.2025).
- 2. Пусная О.П. Автоматизированная система управления спортивными достижениями / О.П. Пусная, Т.В. Зайцева, А.В. Лихонина // Современные информационные технологии и ИТ-образование. − 2015. − № 11. − URL: https://cyberleninka.ru/article/n/avtomatizirovannaya-sistema-upravleniya-sportivnymi-dostizheniyami (дата обращения: 06.03.2025).

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПЛАТФОРМА ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ГОРОДА И МЕСТ ПРОВЕДЕНИЯ ДОСУГА

А.И. Свиридов^а, Д.А. Итигечев, студенты гр. 8И21, Научный руководитель: Саклаков В.М., ст. преп. Национальный исследовательский Томский политехнический университет 634050, Томская обл., г. Томск, пр. Ленина, 30 E-mail: ^aartemiy.sviridov.2004@gmail.com

Аннотация. Статья посвящена разработке интерактивной платформы для исследования города и досуга. Пользователи смогут создавать и находить «точки интереса», формировать маршруты, оставлять отзывы и участвовать в игровых сценариях. Платформа упростит поиск активностей, снизит время на принятие решений и обеспечит эффективное взаимодействие между пользователями и организаторами. Особое внимание уделено механикам геймификации и анализу данных для адаптации приложения под реальные потребности аудитории.

Ключевые слова: интерактивная платформа, досуг, точки интереса, маршруты, геймификация, анализ данных.

Abstract. The article is devoted to the development of an interactive platform for city exploration and leisure. Users will be able to create and find «points of interest», create routes, leave feedback and participate in game scenarios. The platform will simplify the search for activities, reduce decision-making time and ensure effective interaction between users and organizers. Special attention is paid to gamification mechanics and data analysis to adapt offers to the real needs of the audience.

Keywords: interactive platform, leisure, points of interest, routes, gamification, data analysis.