

УДК 004.02

*Назина С.Л., Чеботарев В.А., Подпругина И.В., Подпругин А.И.
преподаватели СПО,
НИУ «БелГУ»,
г. Белгород*

РЕИНЖИНИРИНГ ПРОЦЕССА ОРГАНИЗАЦИИ КИБЕРТУРНИРОВ

Аннотация: Статья описывает использование нотации IDEF0 в процессе реинжиниринга организации кибертурниров. Авторы исследуют проблемы, возникающие при проведении кибертурниров, и предлагают методы и инструменты для оптимизации процессов через внедрение информационной системы. В статье подробно анализируются основные шаги процесса, приводятся примеры применения нотации IDEF0 и оценивается эффективность внедрения информационной системы.

Ключевые слова: кибертурнир, функциональное моделирование, модель «Как есть», модель «Как должно быть», IDEF0.

*Nazina S.L., Chebotarev V.A., Podprugina I.V., Podprugin A.I.
teachers of vocational education,
National Research University "BelSU",
Belgorod*

REENGINEERING THE PROCESS OF ORGANIZING CYBER TOURNAMENTS

Abstract: The article describes the use of the IDEF0 notation in the process of reengineering the organization of cyber tournaments. The authors explore the problems that arise during cyber tournaments and propose methods and tools for optimizing processes through the implementation of an information system. The article analyzes in detail the main steps of the process, provides examples of the use of the IDEF0 notation and evaluates the effectiveness of the information system implementation.

Keywords: cyber tournament, functional modeling, «As is» model, «As it should be» model, IDEF0.

Кибертурнир – это соревнование между киберспортивными командами или индивидуальными игроками в компьютерные игры. Он может проходить как онлайн, так и оффлайн.

Для организации кибертурнира необходимо выбрать игру, в которую будут играть участники, определить формат соревнования (например, одиночные матчи или командные игры), составить расписание и правила проведения турнира, набрать участников и создать сетку матчей. Для привлечения участников и зрителей кибертурнир может быть транслирован в прямом эфире на специальных платформах, проводиться в онлайн-формате на популярных платформах для игр или оффлайн в специально оборудованных игровых залах [1].

Победители кибертурнира обычно получают призовые деньги, призы от спонсоров и статус чемпионов в выбранной игре. Кибертурниры пользуются большой популярностью среди игроков и зрителей со всего мира.

Ниже представлена контекстная диаграмма модели «КАК ЕСТЬ», описывающая процесс организации и управления кибертурнирами (Рис. 1.).

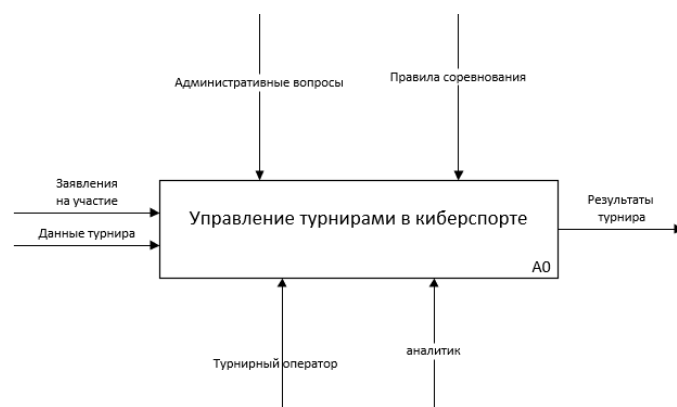


Рис. 1. Контекстная диаграмма бизнес-процесса «КАК ЕСТЬ»

Диаграмма декомпозиции позволяет более подробно рассмотреть основной процесс предметной области, представив его в виде набора взаимосвязанных этапов. Так, процесс «Управление турнирами в киберспорте» можно разделить на 4 этапа: регистрация команд и участников, организация матчей, сбор статистики матчей, составление рейтингов участников [2].

Ниже представлена диаграмма декомпозиции модели «КАК ЕСТЬ» (Рис. 2.).

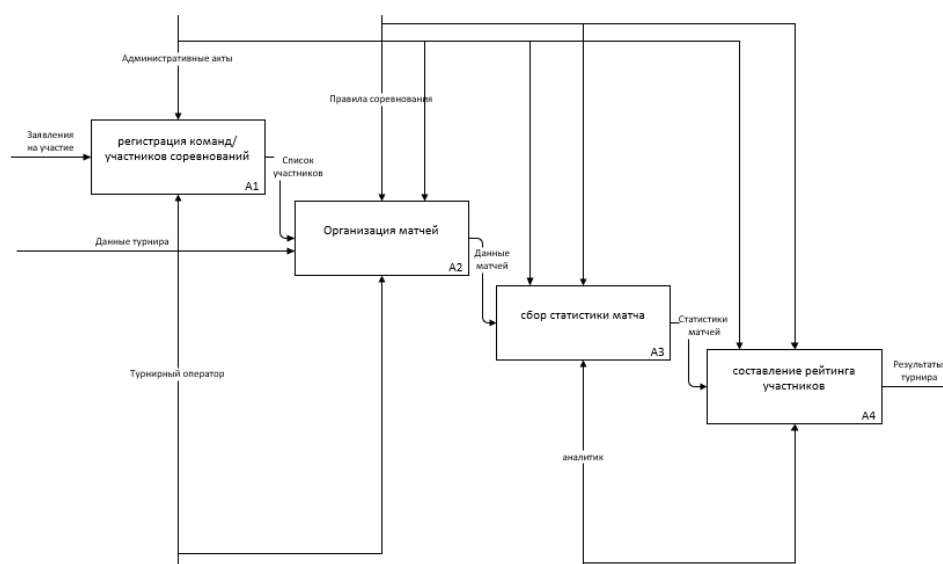


Рис. 2. Диаграмма декомпозиции бизнес-процесса «КАК ЕСТЬ»

После анализа «КАК ЕСТЬ» проводится переосмысление и перепроектирование бизнес-процессов с целью устранения излишеств, повышения эффективности и сокращения временных затрат. Из недостатков текущего процесса можно выделить большой объем человекочасов при управлении кибертурнирами и высокий шанс возникновения ошибки при отслеживании статистики матчей. Для устранения данных недостатков предлагается разработать и внедрить

информационную систему. Ниже представлена контекстная диаграмма модели «КАК БУДЕТ» [3] (Рис. 3).



Рис. 3. Контекстная диаграмма бизнес-процесса «КАК БУДЕТ»

Ниже представлена диаграмма декомпозиции модели «КАК БУДЕТ»

(Рис. 4.).

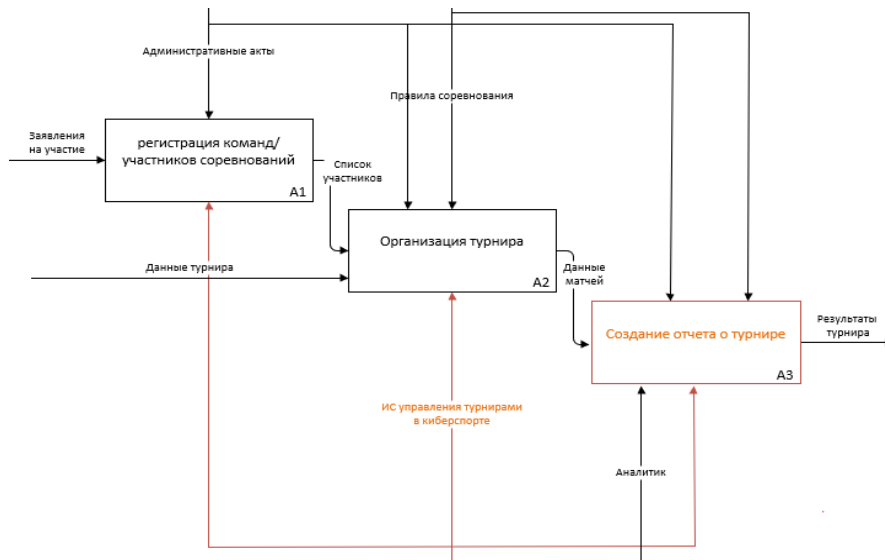


Рис. 4. Диаграмма декомпозиции бизнес-процесса «КАК БУДЕТ»

Представление «КАК БУДЕТ» дает возможность увидеть устранение недостатков, которые наблюдаются в бизнес-процессах «КАК ЕСТЬ».

Использованные источники:

1. Роланд, Л. Киберспорт = Good luck have fun. The rise of e-sports [Текст] / Роланд Ли ; [пер. с англ. А. В. Соловьева]. - Москва : Эксмо, 2018. - 348, [2] с. - (Кибержизнь. Новая реальность). - Словарь: с. 341-349. - ISBN 978-5-04-097471-9.

2. Системы управления технологическими процессами и информационные технологии : учебное пособие для вузов / В. В. Троценко, В. К. Федоров, А. И. Забудский, В. В. Комендантов. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 136 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-09938-6. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/515149>.

3. Щербак, А. В. Информационная безопасность : учебник для среднего профессионального образования / А. В. Щербак. – Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 259 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-15345-3. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/519614>.