



**19. konferenca
Dnevi slovenske informatike**

Programsko ogrodje e-Šport

Jure Jeraj, Rok Osojnik

17. 04. 2012



Vsebina predstavitve

- Prvi koraki vzpostavitve e-Športa
- Tehnična analiza informacijskih rešitev v obdobju 2000-2009
- Sestava Programskega ogrodja e-Šport
- Izdelava Programskega ogrodja e-Šport
- Ocena učinkov



Prvi koraki vzpostavitve e-Športa

- Odločitev o poenotenju informatike v športu – vpeljava informacijskega okolja e-Šport
- Odločitev o postavitvi novega tehničnega koncepta in vpeljavi standardov razvoja – temelja vseh informacijskih rešitev v športu oz. e-Športu
- Podrobnejša analiza:
 - Aktualnih smernic informacijske tehnologije
 - Dotedanjega (2000-2009) razvoja informatike v športu
- Opredelitev tehnoloških standardov in konceptov e-Športa



Tehnična analiza informacijskih rešitev v obdobju 2000-2009

- Izvedena analiza po vseh področjih:
 - Zadovoljstvo uporabnikov
 - Uporabljeni viri
 - Način organiziranosti
 - Tehnične rešitve ...

Področja izvedene analize, ki so neposredno vplivala na tehnično vzpostavitev Programskega ogrodja e-Sport

- Strategija razvoja (strateški načrt)
- Enotna podatkovna baza, enotna vstopna točka, enotni izgled aplikacij
- (Ne)odvisnost od tehnologije
- Lasten ali zunanji razvoj aplikacij

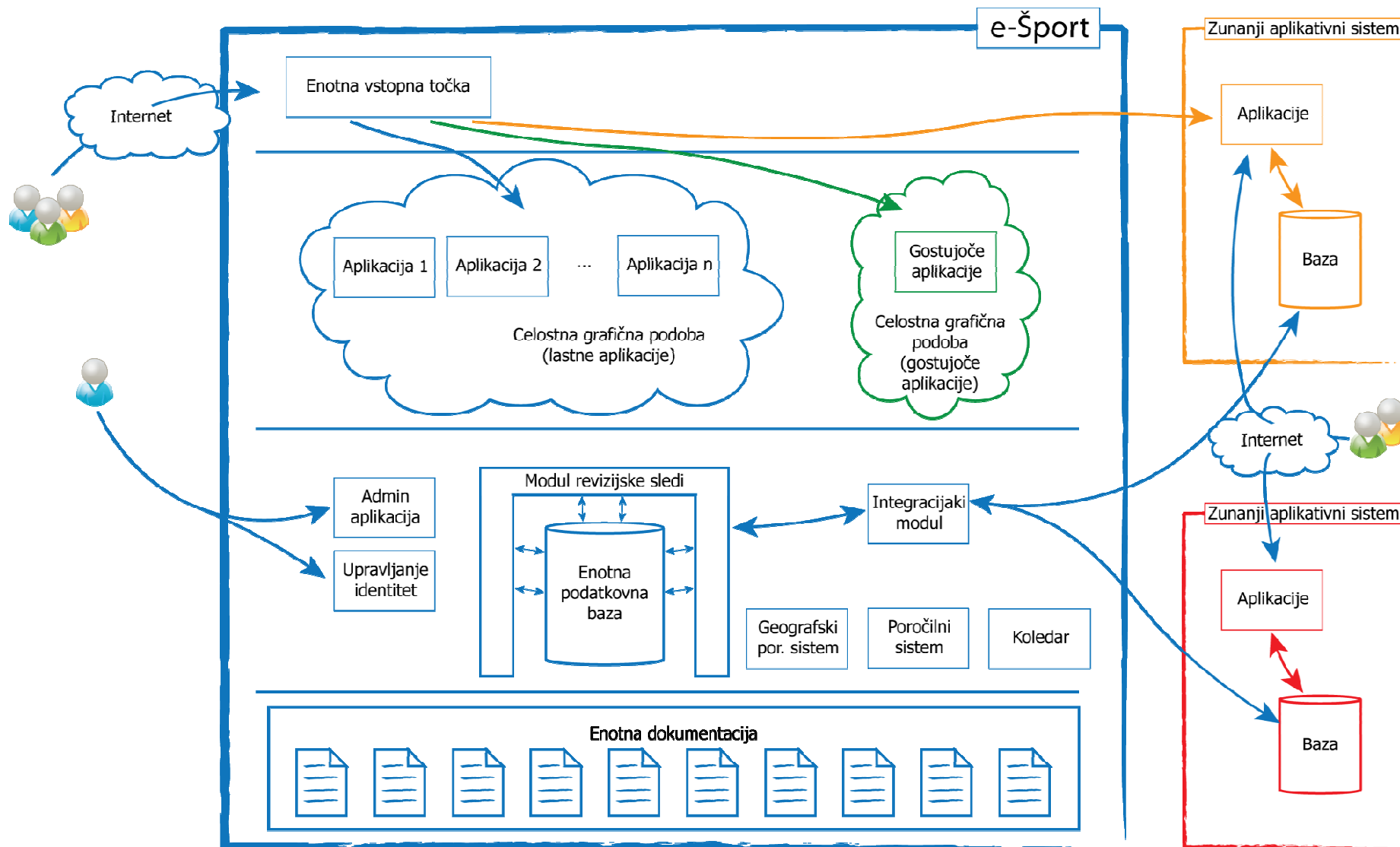


Elementi Programskega ogrodja e-Šport

- Enotna vstopna točka
- Enotna celostna grafična podoba
- Enotna podatkovna baza
- Enoten sistem za upravljanje z identitetami
- Enoten integracijski modul
- Enoten sistem revizijske sledi
- Skupni poročilni sistem



Sestava Programskega ogrodja e-Šport





Izdelava Programskega ogrodja e-Šport

- Načrtovanje in izdelava po posameznih elementih
 - Iskanje odprtokodnih rešitev
 - Iskanje komercialnih rešitev
 - Razvoj lastnih rešitev za posamezno področje
- Sestava elementov v celoto
- S tem je bil postavljen tehnični okvir, kako naj se razvijajo aplikacije e-Športa



Ocena učinkov

Ugotovitve po dveh letih delovanja programskega ogrodja

- Programsko ogrodje deluje v produkciji in dobro služi svojemu namenu
- e-Šport navzven dejansko deluje kot enoten sistem
- Trenutno v e-Športu deluje več aplikacij v 4 različnih programskih jezikih (Java, .NET, PHP, ColdFusion)
- Problem enotne podatkovne baze (predvsem na področju varstva osebnih podatkov)
- Premalo dinamična enotna vstopna točka, ki še ni dovolj prilagojena potrebam posameznega (identificiranega) uporabnika
- Nezadovoljiv sistem za upravljanje z identitetami, predvsem na področju povezave aplikacijskega uporabnika z "domenskimi" podatki



Hvala za vašo pozornost!

Vprašanja?

Pripombe?

Predlogi?